

UNTERSUCHUNG DER GRUNDKOMPONENTEN IN LUIS VIDALS WERK

1) FORM UND MATERIAL	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aufwertung alltäglicher Gegenstände/ Materialien durch Überzug (Weiß, Gold) ▪ Dreidimensional/ plastisch ▪ Installativ ▪ Verwendung unterschiedlichster Materialien 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperbezogen (organisch) ▪ Fötusähnliche Strukturen ▪ Nabelschnur ▪ Darstellung des menschlichen Geschlechts ▪ Tierische Märchengestalten ▪ Banale Alltagsgegenstände
2) ÄSTHETIK	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ „Kindchenschema“ ▪ Pop-ästhetisch ▪ Kindliche Ikonographie -> Formensprache aus Walt Disney ▪ Emotionale Darstellung der Gesichter (ansonsten extreme Stilisierung) ▪ Schaufensterpuppen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uniformierung ▪ Street Art (Charakter, Schrift, Farbe) ▪ Dystopie (George Orwells „Animal Farm“) ▪ Kitsch ▪ Mensch-Tier-Chimären/ Metamorphosen
3) INHALT UND AUSSAGE	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Macht ▪ Manipulation ▪ Unterdrückung ▪ Sicherheitsberaubung ▪ Missbrauch (sexuell, seelisch) -> seelische Erpressung, emotionales Grauen, emotionale Qualen ▪ Morbide Vorstellungskraft (aufseiten des Betrachters) ▪ Paranoia/ Hetze ▪ Religion und Doppelmoral ▪ Frivolität des eigenen Lebens/ der Gegenwart -> Anprangerung ▪ Realitätsspiegel ▪ Betrachter wird zum Voyeur ▪ Banalisierung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verniedlichung -> Grausames durch Alltägliches verharmlost ▪ Dualismus/ Antonymie: Alltägliches vs. Horror Garten Eden vs. Hölle auf Erden Idylle vs. Grausamkeit ▪ Bruch mit „Heiligen-Konnotationen“, Unschuld und Unantastbarkeit von Kindern ▪ Kreislauf der Gewalt -> Opfer zu Täter ▪ Tabuthemen werden öffentlich gemacht ➔ Öffnung einer Bühne/ eines tabuisierten Raumes
5) PARALLELEN	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paul McCarthy ▪ Mike Kelly ▪ Hieronymus Bosch 	

ERGEBNISSE DES KÜNSTLERGESPRÄCHS

- Inspiration nicht explizit durch Literatur
- ➔ Lediglich visuelle Beeinflussung durch „Alice in Wonderland“
- Spiel mit Konnotationen (z. B. Schwein)
- „reale“ Spiele: Beispiel aus „Art a Religion“, Demonstration der Macht der katholischen Kirche in den USA
- „showing the reality by using a game“ [Vidal]
- “the devil is (hidden) in the detail” [Vidal]
- Rezipient soll verführt werden -> der Verführung der Missbrauchsopfer entsprechend
- Surpriseatthe end ->abuse
- Paradoxon: hochschwangeres Neugeborenes
- (Kontrast-) Bezug zur Bibel (Mensch schafft Gott nach seinem Abbild)
- Künstler als Gott