

Nicht mehr Gemälde, Skulpturen, Installationen:

Statt auratischer Werkobjekte: Ereignisse, Projekte, Prozesse.

Statt singulärer Urheber: multiple und plurale Autorenschaften.

Statt distanzierter Rezipienten: Partizipanten, involvierte Teilnehmer und Akteure.

Von repräsentierenden Visualisierungen zu operativen Eingriffen

Handlungsfelder (mit Anschlussfähigkeit und Operativität ausgestattet)

1. **AVL-Ville** (Analyse)

2. **WochenKlausur** (Trans-/Formation)

3. **etoy.com** (Antizipation)

→ offene, auf Komplexität und Komplexitätsentfaltung ausgerichtete Systeme

Schwerpunkt: **System**

auf den drei Beobachtungsebenen (1) Gesellschaft, (2) Kunstsystem und (3) Kunstwerk

(u.a. Spencer Brown Formbegriff der dreiwertigen Zweiseitenform von 1969)

Schwerpunkt **Komplexität**

„Komplexität nicht, wie üblich, als Problem, sondern als Lösung“
zu betrachten (Baecker)

„anderen Denkgewohnheiten“ →

Umstellung der Linearen zu Nichtlinearen Wissenschaften

Thematisierung und Bildung des Kontextes:

Von 1892 Henri Poincaré, Heisenberg und der Chaostheorie über die Conceptual Art der späten sechziger und frühen siebziger Jahre zur

Kontextkunst in den neunziger Jahren sowie den Forderungen der

Wissenschaft, methodisch Komplexität zu gestatten (Kemp 1991)

Zwischendurch in den achtziger Jahren: die Systemtheorie, der Radikale

Konstruktivismus, Second-Order-Cybernetics

Derridas **Dekonstruktion** (1967) hierarchischer Strukturen:

White Cube (O'Doherty 1976), Materialisierung (Lippard 1973)

Text-Kontext (Weibel 1993), Betriebssystem Kunst (Wulffen 1994)

von der Form der Differenz (System) zur Form der Vernetzung
(u.a. Deleuze/Guattari: Rhizom 1976)

Vernetzung von Einzelelementen, Handlungen und Wahrnehmungen, ebenso von
technischen Funktionssystemen im Zeichen einer **maschinischen Ästhetik**

→ Netz – Netzwerke – vernetzte und vernetzende Kunstpraxis

Katalytische Kraft einer **auf Netzbedingungen aufsetzende Kunst**

Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT)

Zyklisches Modell der Einschreibung der Praxen in die Technik und

Zurückschreiben der Technik in die Praxen (Winkler)

Schwerpunkt **Internet** also Turbo-Transformator (Weber)

Vernetzung (Konnektivität) als Notwendigkeitsbedingung künstlerischer Handlungsfelder

3 bisherige Phasen der Historie, geschlossenes Mediensystem...

Effekte der Digitalisierung: multimediale Werke, Technik des Samplings, Remixing, Mash-Ups (Web 2.0)

Computer als idealer Ort für die Kombination und Hybridisierung verschiedener Techniken

Folgen für die Urheberrechte

Tactical Media (1989)

**Kulturtechniken, die mit dem Netz neu entstanden sind
oder durch das Netz neu gestaltet werden**

(Arns, Netzkulturen, 2002)

4. ubermorgen (Media Hack)