

# Inhalt

---

## Ein Vorwort | 7

von Gerfried Stocker

## Crowd and Art: Eine Einleitung | 11

### Into the World of Crowd and Art | 17

Hintergrund und Annahmen | 17

Partizipation in der Kunst: Status Quo | 21

Begriffsvergleiche: Masse und Crowd | 38

### Crowd and Art: Eine historische Skizze | 47

Das 19. Jahrhundert in Europa und das Aufbrechen der Systeme | 47

Aufbruchsstimmung zur Jahrhundertwende: Über Kunst, Maschinen, Utopien und Alltag | 55

Die 1920er- bis 1950er-Jahre: Von Kunst, Propaganda und dem Eingreifen in Systeme | 62

Die 1950er- und 1960er-Jahre: Ein stetig anwachsendes Publikum | 71

Die 1970er-Jahre: Neue Öffentlichkeiten | 89

Die 1980er-Jahre: Telekommunikation und der elektronische Raum | 103

Die 1990er-Jahre: Der Aufstieg der Amateure | 115

Der Shift ins neue Jahrtausend: From Punk to Mainstream | 129

Die 10er-Jahre des neuen Jahrtausends: Crowd Art | 149

### Sechs Fallstudien | 169

1. Robert Adrian X und *Die Welt in 24 Stunden* | 170

2. Lizvlx und Hans Bernhard über *[V]ote-auction* und ihren Neuen Wiener Aktionismus | 183

3. Aaron Koblin und das Delegieren künstlerischer Produktion | 192

4. Paolo Cirio und Alessandro Ludovico: *Face to Facebook* | 202

5. Ars Electronica Linz: *Ars Wild Card* und *Klangwolken-ABC* | 209

6. Eine Selbst-Fall-Studie: *My Turked Ideas* | 221

## **Crowd and Art: Eine Taxonomie** | 231

Bisherige Partizipationsmodelle | 232

Distinktionen und was das alles mit Wissen und Nicht-Wissen  
zu tun hat | 244

Spiel, Plan und die Wichtigkeit des Zufalls | 257

Die Kunst mit »den Anderen« hat Grenzen | 266

## **Résumé** | 281

## **Literatur** | 287