

# 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

<b>Crowd and Art: Eine Taxonomie</b>	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

<b>Résumé</b>	281
---------------	-----

<b>Literatur</b>	287
------------------	-----