

Inhalt

- I. **Einleitung** | 9
 1. Die Versuche: Roman Signer *Ballon mit Rakete*, 1981 und Carsten Höller *Experience Corridor*, 2005 | 15
 2. Zielsetzung | 18
 3. Vorgehen | 21

- II. **Das Handlungsnetzwerk der künstlerischen Forschung. Experiment, Ereignis und Forschung** | 45
 1. Das Experiment als Handlung | 49
 2. Das Experiment als Instrument | 61
 - 2.1 Der Wissenschaftsenthusiasmus um 1900 | 66
 - 2.2 Empirische Methoden in der Kunst: Wissenschaftliche Experimente der Avantgarde | 69
 - 2.3 Die künstlerische Wissenschaft in der Moderne | 74
 - 2.4 Die Performance als experimenteller Generator von Ereignissen | 81
 - 2.5 Experimentalsysteme in Kunst und Wissenschaft | 88
 3. Das Ereignis als Ergebnis des Experiments | 101
 - 3.1 Der Mechanismus der Unvorhersehbarkeit im Experimentellen | 115
 - 3.2 Die Systematik serieller Verfahrensweisen im Experiment | 119
 - 3.3 Das Experiment als Ereignisfälle | 125
 4. Das Experiment als Konstituierung eines Forschungsraums | 127
 - 4.1 Forschen im Laborraum: Die Ästhetik des Forschens | 131
 - 4.1.1 Der White Cube | 134
 - 4.1.2 Der Ausstellungsraum als Laborraum | 137
 - 4.2 Forschen als Ereignisfeld: Forschen in der Kunst | 142
 - 4.2.1 Die Ausstellung als Ereignisfeld | 146
 - 4.2.2 Der Forscher in Kunst und Wissenschaft | 147
 - 4.2.3 Der Rezipient | 151
 - 4.2.4 Der Partizipient | 159

5. Das künstlerische Experiment
als Handlungskonstellation | 163

III. Experimentalanordnungen

künstlerischer Forschung | 167

1. Roman Signers Versuch *Gleichzeitig*, 1999 | 169
 - 1.1 Das Experiment: Die Performance
als experimenteller Initiierungsmechanismus | 174
 - 1.2 Das Ereignis zwischen Zufall und Planung:
Das Scheitern eines Versuchs | 175
 - 1.3 Die Forschung an Ereignissen in Serie | 179
 - 1.3.1 Zeichnungen, Modelle und Experimente | 180
 - 1.3.2 Video und Fotografie
als Dokumentations- und Forschungsinstrument | 184
 - 1.3.3 Die Zeitskulptur als Erweiterung
der künstlerischen Praxis | 188
 - 1.4 Die Erkundung initiiert Ereignisse | 190
2. Carsten Höllers Versuchsapparat
Flugmaschine (Flying Machine), 1996 | 195
 - 2.1 Das Experiment: Die performative Installation als
Versuchsapparatur zur Lenkung des Partizipanten | 196
 - 2.2. Das Ereignis zwischen Partizipation und Kontrolle | 199
 - 2.3 Die Forschung an der *Flugmaschine*
im Kontext der Ausstellung *Glück* | 210
 - 2.4 Der irritierende Moment im Erfahrungsraum | 217
3. Ursula Damms Versuchsumgebung *Zeitraum/Timescape*
(51° 13.66 Nord, 6° 46.523 Ost / 51° 13.66 north, 6° 46.523
east), 2005 | 225
 - 3.1 Das Experiment:
Die digitale Installation als Versuchsumgebung | 232
 - 3.2 Das Ereignis zwischen Erfassung und Prozess | 234
 - 3.3 Die Forschung am Video-Tracking | 238
 - 3.3.1 Interdisziplinäre Erkundung | 244
 - 3.3.2 Das Modell | 249
 - 3.4. Das Modell der kollektiven Partizipation | 254

IV. Fazit | 259

V. Literatur | 265

Danksagung | 283

