

INHALTSVERZEICHNIS

Statt eines enzyklopädischen Stichwortes:

ELEMENTE ZU BIOGRAPHIEN UND BIBLIOGRAPHIEN 153

EINLEITUNG:

DREI THESEN ZUM PROGRAMM DES BUCHES 9

1. These: Öffentlichkeit der Kunst 10 / 2. These: Die Interdependenz des Individuellen und des Öffentlichen 12 / 3. These: Korrespondenzsystem Kunst 15

I. STRATEGIE DER STRUKTUREN

1. Strukturprinzipien 20
Im Dialog der Disziplinen 20 / Kunst in der Zwischenzone 21 / Die Vermittlung der Strukturen 23
2. Die strukturelle Geometrie Buckminster Fullers 24
Das Tetraeder-koordinierte mathematische Universalsystem 24 / Geodätische Strukturen – geodätische Kuppeln 26
3. Plastik der Kristalloide: Tony Smith 30
Raumgitter 30 / Strukturanalyse der Plastik «Smoke» 32
4. Pneumatische Körper 35
Ihre Technik und Verwendbarkeit 35 / E. R. G.: Movie-movie 37
5. Spannungs-Strukturen 39
Allgemeines über Spannungs-Strukturen 39 / Frei Otto und die zugbeanspruchte Konstruktion 40 / Plastik der Spannungs-Kräfte: Kenneth Snelson 42
6. Strukturelles Ornament oder 4D Ornament 44
Gesetzmäßigkeit und Selbstdarstellung 44 / Ornament als Gestaltqualität 48 / Reihe und Gruppe 50

II. UMRAUM UND URBANITÄT

1. Vorbemerkung über Räume 54
Gruppo 1: Raum-Geometrie-Struktur 55
2. Der Agitationsraum 57
3. Der Spielraum 59
Günter Saree: und 61

4. Der Farbraum/Lichtraum Farbe ist . . . Licht ist 62 / Laser und Holographie 64 / Stoppt den Künstler! 67 / Gianni Colombo: Im elastischen Raum 69	62
5. Der Georaum Transcape 71 / Robert Smithson: Aerial Art 75 / Submarine Strukturen 76	71
6. Annäherung an Stadtsysteme Spontane Architektur 80 / Mobile Systeme 82 / Die Informationsstadt 84	80
7. Utopie und Verhinderung Einfügung über Stadtutopien 86 / Warum neue Stadtsysteme verhindert werden 89	86
8. Sozialstrategien	91
9. Plastik als Architektur als Gesamtplan: Mathias Goeritz Emotionelle Architektur 92 / 1968: ‹Die Straße der Freundschaft› 95	92
10. Unterwegs nach New Babylon: Constant Kreativität und Urbanität 97 / Abschweifung über die Situationisten 98 / Situationen für New Babylon 99 / Constant: Die Welt des kreativen Menschen 100	97
11. Wissenschaft + Kunst + Industrie = Universalarchitektur Die Habitat-Industrie 104 / Koordination – Planung – comprehensive design 107	104

III. NEUE TECHNOLOGIE

1. Expansion des Films Film und Urbanität 112 / Film ist Material, Material ist Film 116	112
2. Kunst via Computer Fragen und Voraussetzungen 120 / Die Computerfilme von John Whitney 125 / Frieder Nake: Vom Programm zur Computer-Zeichnung 127	120
3. Biotechnische Systeme Wozu? 130 / Verschimmelung/Chromatographie/Biokinetik 131 / Das Bostoner Hafen-Projekt 134	130
4. Kybernetik der Interpretation Kunst als Lernsituation 137 / Wie die Informationen ver-	136

arbeitet werden 139 / Kunst ist Teil der Biokybernetik
141 / Über Lernräume 142 / Wolf Vostell: Ein techno-
logischer Happening-Raum 146

ABBILDUNGEN

LITERATURNACHWEISE	148
NACHWEIS DER ZEICHNUNGEN UND ABBILDUNGEN	152
ÜBER DEN VERFASSER	164
PERSONEN- UND SACHREGISTER	165