

**Otto Neumaier und Peter Gendolla (Universität Siegen):
"Vernetzte Zeichenspiele. Ästhetische Strategien in Medienumbruchszeiten"
Abstract**

Umbruchszeiten – als Zeiten, in denen allmähliche soziokulturelle Umstrukturierungsprozesse auf einmal in andere Verhältnisse umschlagen – sind im Kontext der Ausbreitung technischer Medien oft euphorisch als Erweiterung von Wahrnehmungsdimensionen begriffen worden, etwa der Raum- und Zeiterfahrung. Wurden die sogenannten neuen Medien des 20. Jahrhunderts als eine Art Raum- oder Distanzvernichtungsmaschinen etikettiert, so sollen die rechnergestützten vernetzten Medien des 21. Jahrhunderts endlich die Erfahrung von nicht-euklidischen Geometrien ermöglichen, das sensorverstärkte Navigieren in multidimensionalen Räumen. Tatsächlich breiten sich mit GPS, Wearable Computing etc. technische Systeme für eine globale Steuerung und Kontrolle von Wahrnehmungsdaten exponentiell aus, weniger das freie Navigieren denn das Navigiertwerden durch hochkomplexe soziale Systeme. Die ästhetische Wahrnehmung dieser Entwicklungen hat vielfältige Begegnungsstrategien entworfen. Im 20. Jahrhundert hatte sie der Raumvernichtung diverse ‚Entdeckungen der Langsamkeit‘ konfrontiert. Im 21.– zumindest in einigen technikversierten Projekten – entdeckt sie Lücken oder Zwischenräume für ein paar unerwartete Navigationen, Störungen der Kontrollräume, spielerische Entwürfe, die den kommerziellen, bürokratischen oder militärischen Medienspielen zu entgehen versuchen.