

**INHALT**

- 8 Vorwort
- 9 **I. MEDIEN/KUNST: ÄSTHETISCHE PARADIGMEN**
- 9 **KUNST UND NEUE MEDIEN**
- 9 Historische Perspektiven
- 14 Ästhetische Paradigmen
- 21 Institutionelle Dimensionen
  
- 30 **II. KÖRPER/PERFORMANCE: MEDIALE EXPERIMENTE**
- 30 **MEDIEN UND PERFORMANCES**
- 30 Medien in der Aufführung
- 43 Video und Körperinszenierungen
- 55 **POSTHUMANE KÖRPER**
- 55 Cyborgs: Praktiken und Technologien
- 62 Künstliche Menschen, Künstliches Leben
  
- 69 **III. BILD/TEXT: INTERAKTIVE PRAKTIKEN**
- 69 **REFLEXIONEN UND NARRATIONEN**
- 69 Video: Audiovisuelle Dimensionen
- 75 Installationen: Erzählen und Erfahren
- 88 **DIGITALE TEXTPROJEKTE**
- 88 Partizipative Schreibweisen
- 98 Datenvisualisierung und Informationsumgebungen

111	<b>IV. GESELLSCHAFT/POLITIK: MEDIENKRITISCHE POSITIONEN</b>
111	<b>REMAKES UND REVISIONEN</b>
111	Fernsehen und Film: Arbeit am Material
127	Video: Kritische Positionen
140	<b>VERNETZTE INTERVENTIONEN</b>
140	Kollaborative Netzkunstprojekte
145	Netzaktivismus: Hacking und Parodien
152	<b>V. MEDIEN/RAUM: INVOLVIERTE BETRACHTER</b>
152	<b>MEDIATISIERTE INSTALLATIONEN</b>
152	White Cube und Black Box
160	Zeit, Raum und Bewegung
168	<b>DIGITALE ENVIRONMENTS</b>
168	Virtual Reality: Simulation und Immersion
175	Mixed Reality: Interaktion an Schnittstellen
184	<b>VI. MULTI/MEDIA: ENTGRENZTE KÜNSTE</b>
184	<b>TRANSGRESSION UND GLOBALE PRAXIS</b>
184	Synästhesien und Hybridität
190	Kommunikation in öffentlichen Räumen
197	Architektur und Stadtraum
205	Anmerkungen
209	Abbildungsverzeichnis
212	Auswahlbibliografie