

Inhalt

I. Was: Interaktionsbegriffe

Wissenschaft und Interaktion	11
Politische Vorstellungen der Interaktion	20
Perspektiven der Wirtschaft	35
Medientheoretische Aspekte	45

II. Wie: Stichworte zu Spielregeln der Interaktion

Vorbemerkung: Kunsttheorie und Kunstgeschichte	57
Modelle für das Funktionieren von Interaktion	64
Ritual und Wechselperspektive	88
Spiele, Rollen und Regeln: über Theater und andere Bühnen	100
Literatur	120
Geschäft, Konsum und Marktforschung	132
Lernen, Dialog und Überwachung	149
Zusammenfassung: Warum aus einzelnen Positionen keine Theorie wird	191

III. Wer: Die Frage nach den Spielfiguren interaktiver Kunst

Vorbemerkung: das Personal der Kunst	193
Künstleranekdoten	195
Künstlerkollegen unter sich: eine Modell-Interaktion?	198
Teaching subjects: der Sonderfall Lehrer - Schüler	209
Künstler, Kritiker und Kurator	215
Sammler	220
Gesellschaftliche Funktionsträger	222
Die Entdeckung des Publikums in der Karikatur	229
Auftraggeber: Erwartungen und vorausschauender Ungehorsam	234
Publikum: Pöbel oder Partner	246
Kleines Resümé	264

IV. Zuletzt: Sind bestimmte künstlerische Medien von sich aus interaktiv?

Heilige Orte, kulturelle Orte, offene Orte	267
Innenräume und Kulte	272
Handläufe für den Blick: über Apparate und Techniken	276

V. Literatur und Bildnachweis

Literatur	295
Bildnachweis	302
Nachbemerkung des Herausgebers	309
Impressum	312