

Hervorhebung 11

Erster Teil

Design, Medien, Schreiben

Maschinen-Programm, ‚Schnittstellen‘ 23

Die Design-Szene als digitale Schreib-Szene 41

Zweiter Teil

Die Hand vor den Augen

Ohne ‚Hände‘ (Google Glass) 59

Virtuelles Berühren (Leap Motion) 77

Anmerkungen 93

Bibliografie 103