

Inhalt

Einleitung	7
1. In der schwarzen Box: Technologie	21
Meer	21
Téchne: Architektur und Übertragung	29
Logos: Codes und Netze	41
Sand	56
2. In der grauen Zeit: Historie	63
Rewind (<<)	63
Play (>)	67
Radar	70
Vorgeschichte	70
Strahlungslabor	77
Electronic Warfare	87
Feldstation	104
Schule	108
Identifizierung	113
Kommunikation als Experiment	113
Freund oder Feind	119
Nachgeschichte	122
3. In der bunten Welt: Objekte	133
Wissenschaftswende	133
Kriegswende	140
Medienwende	144
Naturwende	151
Epilog	166

Danksagung	168
Anmerkungen	169
Literatur	177
Abbildungsnachweis	189
Index	191
Abkürzungen	194