

Einführung und Überblick → S. 6

TEIL A / DIE KUNST DER IMMERSION → S. 25

OLIVER GRAU

Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation → S. 26

NORBERT M. SCHMITZ

Die ›Kunst der Immersion‹ als Reflexion menschlicher Natur –
Illusionistische Formen als ästhetische Strategien → S. 44

PATRICK RUPERT-KRUSE

Phantomatische Ästhetik.

Immersive Ensembles zwischen intermodaler Kongruenz und Differenz. → S. 78

DIEGO MANTOAN

Video Art between aesthetic Maturity and Medium Immersion.
Patterns of change and generational shift in moving image technology → S. 98

CAROLINA FERNÁNDEZ-CASTRILLO

In Search of the *here* and *now* in Media Arts: A Media Archaeological Review → S. 118

TEIL B / ZUR ÄSTHETIK DER IMMERSION → S. 135

LAMBERT WIESING

Virtuelle Realität: die Angleichung des Bildes an die Imagination → S. 136

LARS C. GRABBE

Immersion und Materialität.

Systematische Überlegungen zur Phänosemiose von Medientechnologien → S. 154

JONATHAN LAHEY DRONSFIELD

Immediacy → S. 174

ALBERTO GABRIELE

Patterns of Immersion / Reflection in the Spectacles of the Long Nineteenth Century:
the Panorama and the Cartographic Imagination in Ann Radcliffe's *Mysteries of Udolpho* → S. 192

CHRISTIANE HEIBACH

Immersive Realitäten? Zur Wirkung verschwindender Technologien → S. 206

AutorInnen → S. 227 / Impressum → S. 232