

# Inhalt

<b>1. Medienkunst: Dimensionen eines Begriffs .....</b>	1
<b>2. Sehen und Wahrnehmung im Feld technischer Medien .....</b>	12
2.1. Die Zentralperspektive als Technologie des Visuellen .....	14
2.2. Technische Apparaturen und subjektives Sehen .....	16
2.3. Medienkonkurrenz von Malerei und Fotografie .....	24
<b>3. <i>Expanded Media</i> .....</b>	27
3.1. Die Organisation der Sinne im Mediendispositiv Kino .....	27
3.2. Bertolt Brecht: Radio und Zuhörerbeteiligung .....	35
3.3. Feministische Intervention: VALIE EXPORT .....	37
3.4. <i>Expanded Cinema</i> .....	40
3.5. <i>Fluxus</i> .....	45
3.6. John Cage und Nam June Paik .....	47
<b>4. Fernsehen und Video .....</b>	57
4.1. Vernagelt, verfilzt, vergraben: der Fernsehapparat als Hassobjekt der Avantgarde .....	58
4.2. Video als Grundlage des amerikanischen <i>Public TV</i> .....	64
4.3. Fernsehen und Video im Fokus der deutschen Kulturkritik .....	75
4.4. Video – Die Geburt einer Kunstform aus dem Widerstand .....	78
<b>5. Video – Ästhetische Praxis als theoretische Intervention .....</b>	84
5.1. Video im Kontext von Fernsehen .....	84
5.2. Video und Filmtheorie .....	88
5.3. Video in der Kunsttheorie der Moderne .....	90
5.4. Video als hybrides Transformationsmedium .....	100
<b>6. Kybernetik als konzeptuelle Grundlage von Medienkunst .....</b>	103
6.1. Theorie und Geschichte der Kybernetik .....	104
6.1.1. Gordon Pask .....	107
6.1.2. Max Bense .....	111
6.2. Computerkunst .....	113
6.3. Kybernetik als utopischer Kunstraum .....	120
6.4. Kybernetik und <i>closed-circuit</i> -Installationen .....	123

<b>7. Interaktivität als technische Form und ästhetische Kommunikation .....</b>	131
7.1. Technische Dimensionen .....	135
7.2. Interaktivität als ästhetisches Konzept .....	139
7.3. Roy Ascott .....	144
7.4. Interaktivität als Wegbereiter digitaler Kommunikationskulturen ...	150
<b>8. Hybride Formen des Digitalen: Körper – Computerspiele – Netze .....</b>	155
8.1. Virtuelle Körper .....	157
8.2. Kunst und Computerspiele .....	171
8.3. <i>net.art</i> .....	182
8.4. Medientransformationen in digitale Alltagskulturen .....	191
<b>9. Laborkunst, <i>Technosciences</i> und <i>transgenic art</i> .....</b>	195
9.1. Kunst aus dem Labor .....	195
9.2. Medialität naturwissenschaftlichen Wissens .....	198
9.3. Ästhetische Dimensionen der <i>Technosciences</i> .....	201
<b>10. Aus dem Museum ins Internet, von der Kunst in den Alltag .....</b>	213
<b>Anhang .....</b>	217
Bibliografie .....	217
Verzeichnis der Online-Seiten .....	234
Verzeichnis der Abbildungen .....	236
<b>Namensverzeichnis .....</b>	240