

Zu den Autor*innen

Benjamin Beil (Prof. Dr.) ist Professor für Medienwissenschaft mit Schwerpunkt Digitalkulturen am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Seine medien- und kulturwissenschaftlichen Forschungsinteressen liegen in den Bereichen Game Studies, Inter- und Transmedialität sowie digitale Medien im Museum.

Patrizia Breil (Dr.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (PostDoc) im Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum. Zu ihren Forschungsschwerpunkten zählen neben bildungsphilosophischen Fragestellungen vor allem (post)phänomenologische Untersuchungen von virtueller Körperlichkeit und der Möglichkeit virtueller zwischenmenschlicher Begegnung.

Andreas Broeckmann (Dr. habil.) ist Kunstwissenschaftler und Kurator. Er ist Gastprofessor im PhD Programm der Malmö Art Academy und unterrichtet an der Hochschule für Grafik und Buchkunst in Leipzig. Seine Forschungsprojekte beschäftigen sich u. a. mit der Maschinenkunst des 20. Jahrhunderts und mit der Ausstellung »Les Immatériaux« von 1985.

Henrike Haug (Apl. Prof. Dr.) arbeitet als Akademische Rätin am Institut für Kunstgeschichte der Universität zu Köln. Ihre Forschungsschwerpunkte umfassen materielle Erinnerungskulturen und Modi der Zeiterfahrung im Mittelalter, frühneuzeitliche Material- und Techniknarrative, metallogenetisches Wissen und Ordnungssysteme mineralogischer Sammlungen im Kontext von Umweltdiskursen sowie fachhistorische Fragen.

Nicole C. Karafyllis (Prof. Dr.) ist Professorin für Philosophie mit den Schwerpunkten Wissenschafts- und Technikphilosophie an der Technischen Universität Braunschweig. Weitere Forschungsschwerpunkte sind die Phänomenologie und Geschichte der Philosophie, fokussiert auf das Themenfeld der Lebensphilosophie, die »das Leben« zwischen Objekt und Subjekt behandelt.

Alisa Kronberger (Dr.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin (PostDoc) am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum und assoziiertes Mitglied des SFB 1567 Virtuelle Lebenswelten. Ihre medien-, kunst- und kulturwissenschaftlichen Forschungsinteressen liegen vor allem im Bereich der (öko-)feministischen (Medien-)Theorien, der Medienökologie und -philosophie sowie im diskursiven Feld des Neuen Materialismus.

Thomas Moser (Dr.) ist Universitätsassistent am Forschungsbereich Kunstgeschichte der Technischen Universität Wien. Besondere Schwerpunkte seiner Forschung zur Kunst-, Architektur- und Designgeschichte der Moderne bilden Fragen der Object Studies, Verleiblichung und Sinneserfahrungen, Naturwissenschaftsgeschichte, Raum und Gender sowie die Kulturgeschichte der Raumfahrt.

Nicolas Oxen (Dr.) ist Autor, Redakteur und freier Medienwissenschaftler. Er studierte Medien- und Kulturwissenschaft an der Bauhaus-Universität Weimar und an der Université Lumière Lyon 2. Er war als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Bauhaus-Universität am Lehrstuhl für Philosophie audiovisueller Medien und an der Kunstakademie Düsseldorf tätig. Seine Dissertation *Instabile Bildlichkeit – Eine Prozess- und Medienphilosophie digitaler Bildkulturen* (2021) beschäftigt sich mit der prozessualen Zeitlichkeit digitaler Bewegtbilder. Weitere Forschungsinteressen liegen in den Bereichen Medien- und Technikphilosophie, Digitale Kultur, Künstliche Intelligenz und Nachhaltigkeit.

Stefan Rieger (Prof. Dr.) ist Professor für Mediengeschichte und Kommunikationstheorie am Institut für Medienwissenschaft der Ruhr-Universität Bochum. Seit Juli 2022 ist er Sprecher des Sonderforschungsbereichs 1567 »Virtuelle Lebenswelten«. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Wissenschaftsgeschichte, Medientheorie und Kulturtechniken. Er publiziert u.a. zum virtual turn in den Humanities und zum multispecies turn in den Medienwissenschaften.

Alexander Schmidl (PD Dr.) ist Akademischer Oberrat am Institut für Soziologie der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Seine Forschungsinteressen liegen allgemein in Fragen der Differenzierung und Pluralisierung moderner Gesellschaften sowie im Speziellen in (post-)phänomenologischen Perspektiven auf unterschiedliche Körper-Technik-Verhältnisse.

Helene Seewald (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum. Sie forscht zu virtuellen und imaginären Bildräumen der Frühen Neuzeit und befasst sich dabei mit didaktischen Wissensmodellen vor allem auf dem Gebiet der Druckgrafik.

Pat Treusch (Ass.-Prof. Dr.) ist DIAS-Assistant Professor in Humanities with a Focus on Human-Centered IT an der Süddänischen Universität (SDU) in Kolding und Odense. Pat forscht zu Mensch-Maschine Verhältnissen aus feministischer Perspektive der Science and Technology Studies (STS) mit einem Fokus auf Human-Robot-Interaction (HRI). Dabei ist ein zentraler Schwerpunkt, sowohl kritische, interdisziplinär-integrative Methoden und Praktiken der Untersuchung als auch der Neugestaltung von HRI Schnittstellen zu etablieren.

Annette Urban (Prof. Dr.) ist Professorin für Kunstgeschichte der Moderne und Gegenwart mit dem Schwerpunkt Neue Medien am Kunstgeschichtlichen Institut der Ruhr-Universität Bochum und leitet das Teilprojekt »Virtuelle Kunst« im SFB 1567 »Virtuelle Lebenswelten«. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen dort auf den (Lebens-)Weltbezügen in VR-Kunst sowie auf Formen virtuellen Ausstellens. Darüber hinaus forscht sie allgemeiner zu Ortsbezügen in der Medienkunst sowie zur künstlerischen Praxis und Reflexion digital-im|materiellen Arbeitens.

Manuel van der Veen (Dr. des.) ist wissenschaftlicher Mitarbeiter (PostDoc) im Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen die Kunstgeschichte der Augmented Reality, raum- und technikphilosophische Untersuchungen digitaler Gegenwartskunst, Schnittstellen zwischen neuen Medien und Malerei wie auch die Theorie und Praxis dreidimensionaler Bildträger.

Ronja Weidemann (M.A.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum. In ihrer Forschungsarbeit setzt sie sich primär mit dem Verhältnis von virtuellen Technologien (VR), Körper und Psychotherapie auseinander. Darüber hinaus gehören die Game Studies mit den Schwerpunkten Avatar- und Identitätstheorien zu ihrem Fachgebiet.

