

# Inhalt

---

<b>Einleitung</b> .....	7
<b>Fragestellung, Material und Methodik</b> .....	13
<b>1 Haut, Haptik und Rezeptoren: Funktionen und Begriffe der haptischen Wahrnehmung</b> .....	23
1.1 Somatosensorik .....	26
1.2 Rezeptoren .....	26
1.3 Ist es noch Taktilität oder schon Haptik? .....	31
1.4 An der Oberfläche .....	32
1.5 Haptische Illusionen .....	36
<b>Praekunst oder Postmedien – Die Bedeutung der Verflechtung</b> .....	41
<b>2 Manipulation der Medienkunst</b> .....	45
2.1 Eine haptisch interaktive Medienkunst zwischen participatory art, new media art und touching art .....	53
2.2 Was die Partizipation des Betrachters mit dem Werkbegriff macht .....	60
2.3 Die performativen Handlungen mit Installationen und Environments .....	69
2.4 Die Künstlerwissenschaftler und ihre Experimente .....	75
2.5 Begriffswelt des Magischen: Von Immersion zur Repräsentation .....	84
<b>Über die haptische Kunst und die Phänomenologie</b> .....	95
<b>3 Eine Geschichte der Haptik in der Medienkunst: Berührungspunkte</b> .....	107
3.1 Einbezug des Betrachters: Futurismus, Happening und Fluxus .....	109
3.2 Einbezug durch Technik: Reaktive Kunst, Cyborg Art und Digital Art .....	114
3.3 Die natürlichen Interfaces von Christa Sommerer und Laurent Mignonneau .....	123
3.4 Teletaktilität und die Haut .....	132
3.5 Die Haptik steckt im Anzug: Ståle Stenslie .....	138
3.6 Stellarcs Schmerzen und sein Verhältnis zur Theorie McLuhans .....	165

3.7	Zurück zum Begriff der Teletaktilität zwischen Nah und Fern .....	169
3.8	Jill Scott: Künstliche Haut.....	173
3.9	Das responsive Material von Zane Berzina .....	181
3.10	Sensorisch orientierte Werke bis heute: Bewusste Körpererfahrungen und Hardwarehacking .....	184
<b>4</b>	<b>User Interfaces im Wandel der Zeit .....</b>	<b>199</b>
4.1	Interfacetypen .....	200
4.2	Wissenschaftsgeschichte des Human Interaction Design (HCI): Graphical User Interfaces ([G]UI) bis Tangible User Interfaces ([T]UI) .....	202
4.2.1	(G)UI, Software-Interfaces und erste Impulse des Militärs .....	207
4.2.2	Haptik in der Blindenforschung, Braille auf der Haut .....	218
4.2.3	Kraftübertragung durch Force Feedback .....	223
4.2.4	(T)UI.....	231
4.3	Der vernetzte Raum: Ubiquitous Interaction und Augmented Reality .....	247
4.4	Von Embodied Interaction bis zur Materialveränderung der Radical Atoms.....	251
	<b>Fazit .....</b>	<b>265</b>
	<b>Literatur .....</b>	<b>271</b>
	<b>Ausstellungskataloge .....</b>	<b>281</b>
	<b>Digitale Veröffentlichungen/Websites .....</b>	<b>283</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>289</b>
	<b>Interviews .....</b>	<b>293</b>