

Inhalt

- Einleitung 7
- Fragestellung, Material und Methodik 13
- 1 Haut, Haptik und Rezeptoren: Funktionen und Begriffe
 der haptischen Wahrnehmung 23
 - 1.1 Somatosensorik.....26
 - 1.2 Rezeptoren26
 - 1.3 Ist es noch Taktilität oder schon Haptik? 31
 - 1.4 An der Oberfläche 32
 - 1.5 Haptische Illusionen 36
- Praekunst oder Postmedien – Die Bedeutung der Verflechtung 41
- 2 Manipulation der Medienkunst 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
- Über die haptische Kunst und die Phänomenologie 95
- 3 Eine Geschichte der Haptik in der Medienkunst: Berührungspunkte 107
 - 3.1 Einbezug des Betrachters: Futurismus, Happening und Fluxus109
 - 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 Stelarc's Schmerzen und sein Verhältnis zur Theorie McLuhans165

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
4	User Interfaces im Wandel der Zeit	199
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
Fazit	265
Literatur	271
Ausstellungskataloge	281
Digitale Veröffentlichungen/Websites	283
Abbildungsverzeichnis	289
Interviews	293