

## Glossar

**Agent:** Programm, das im Auftrag eines Benutzers selbständig im Internet agiert und z. B. mittels Datenbankabfragen Informationen sammelt.

**algorithmisch:** auf Rechenoperationen basierend.

**Aura:** die auf Authentizität und Echtheit beruhende Ausstrahlung des einzelnen Werks, seine einmalige und einzigartige Erscheinungsform. Diese wird von den medientechnischen Veränderungen seit der Erfindung der Photographie und des Films bedroht und allmählich unterlaufen.

**autopoietisches System:** ein vollständig rückbezügliches System, das sich allein auf sich selbst bezieht.

**Avatar:** Virtueller Doppelgänger, graphischer Repräsentant einer Person in virtuellen Umgebungen.

**Camcorder:** spezieller Videorecorder, der gleichzeitig Kamera ist.

**Chatroom:** Bereiche von Mailboxen, in denen verschiedene Teilnehmer per Tastatur gleichzeitig kommunizieren können; ähnlich einer Tele-Konferenz.

**cybernetisch:** auf computeriellen Rechnerprozessen basierend.

**Exponat:** Ausstellungseinheit in einem Museum.

**Hybridisierung:** a) Kombination von Materialien oder Energien, die in bezug auf einige Merkmale different sind, andere aber gemeinsam haben. b) Vereinigung unterschiedlicher technischer Systeme auf einem Träger, so daß dieser multifunktional wird.

**Hypertextanordnungen:** Nicht lineare Anordnung eines verzweigten Textes

- Interaktion:** hier: Begriff für Softwarelösungen, bei denen das Programm auf eine Eingabe des Anwenders reagiert und der Programmablauf durch diese Eingabe gesteuert wird.
- Internetenvironment:** eine virtuelle Umgebung, die im Internet realisiert wird.
- Kontemplation:** innere Versenkung vor Kunstwerken.
- künstliches Leben:** Nachbildung von biologischen Prozessen oder Organismen und deren Verhalten anhand von Programmen in Rechnersystemen, um damit Rückschlüsse auf die Realität zu ziehen.
- Link:** Verknüpfung zu einem anderen Dokument.
- Matrix:** tabellenartig aufgeteiltes Feld, in dem Zeichen oder Daten angeordnet sind.
- Medialisierung:** mediale Umsetzung eines Stoffes.
- metonymisch:** Ersetzung eines Begriffes durch einen anderen, wobei beide in einer realen Beziehung qualitativer Art – kausal, räumlich oder zeitlich stehen.
- Multiuser-Plattform, -environment:** virtuelles Environment für mehrere Teilnehmer.
- Quicktime VR:** Visualisierungsverfahren, das Bildsequenzen im Rechner ermöglicht.
- Realtime:** Echtzeit.
- Shared Workspace:** Von mehreren Teilnehmern geteilter virtueller Raum.
- Simulacrum:** das simulierte Objekt.
- Simulation:** basierend auf einer vereinfachten, digitalisierten Darstellung eines komplexen Systems und Berechnung seines Verhaltens im Computer wird eine Vorhersage über das Systemverhalten in der Realität gemacht.
- Syntax:** Regelwerk eines Zeichensystems.
- Synästhesie:** Wahrnehmung mittels mehrerer / aller Sinne.
- Tele-Präsenz; Televirtualität:** interagieren in einem computergenerierten, visuellen oder auditiven Environment, dessen Effekte an einem entfernten Ort übertragen werden. Die Rezipienten an diesem entfernten Ort reagieren vice versa.
- transmedial:** von Medien unverändertes Substrat eines Stoffes, Themas etc.
- Zappen:** in schneller Folge von einem Medienkanal zu einem anderen wechseln.
- zoomen:** einen Gegenstand mit Hilfe einer Kameralinse näher heranholen, so daß er in vergrößertem Maßstab erscheint.