Inhalt

Einleitung

Theoretische und methodische Herangehensweise an das ‚Neue'
9
Forschungslage
14
Zum Verständnis ‚digitaler Medien'
20
Mediale Wechselspiele: Vorläuferformen und Intermedialitäten
25
Merkmale digitaler Medien: Manovichs fünf Prinzipien
31
Das ‚Neue' und das Problem der Interaktivität
33
Informationsästhetik: Signalübertragung und Kunst
37
Medienkunst: Kunst als Prozess und System
40
Kunst-Räume und Standortbestimmungen
44
Fragestellungen und Vorgehensweise
52

An der Schnittstelle von Mensch und Technik

Fragestellung
57
Technik und Körper: Blick, Distanz und Berührung
58
Die Technisierung des Blicks
62

https://doi.org/10.14361/9783839405482-toc - Generiert durch IP 216.73.217.33, am 11.08.2026, 06:00:43. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Rationalisierung der Sinne
65
Die Ikonografie des Interface
75
Der Bildschirm
75
Die grafische Benutzeroberfläche: der Desktop
76
Illusionsraum und Navigationsfeld
79
Fenster
81
Anwendungen
84
Mauszeiger
85
Der bewegte Blick und das Bilder-Recycling
87
Informationsfläche
92
Künstlerische Szenarien
95
Grenzen der Aufmerksamkeit
99
Identitätsentwürfe
101

Digitale Erzähltechnik

Fragestellung
105
Begegnungen mit Formen medialen Erzählens
109
Kategorien und Elemente des Erzählens in digitalen Medien
123
Interaktivität, Spiel und Gemeinschaft
131

https://doi.org/10.14361/9783839405482-toc - Generiert durch IP 216.73.217.33, am 11.08.2026, 06:00:43. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Beobachtungsgegenstände
134
Olia Lialina: My Boyfriend came back from the war
134
Norman M. Klein: Bleeding Through Layers of Los Angeles
138
Lev Manovich: Soft Cinema
146
Soft Cinema – Die Installation
146
Soft Cinema – Die DVD
151
Die Datenbank-Erzählung
157
Die Schaffung von Kohärenz
161
Möglichkeits-, Handlungs- und Erfahrungsräume
166
Die Verräumlichung der Narration
183

ZUSAMMENFASSUNG UND AUSBLICK

Digitale Medien und das ‚Neue'
187
Rückwirkungen auf Film und Fernsehen
192
Ausblick
195

BILDNACHWEISE
203

LITERATURVERZEICHNIS
209

DANK
231

https://doi.org/10.14361/9783839405482-toc - Generiert durch IP 216.73.217.33, am 11.08.2026, 06:00:43. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.14361/9783839405482-toc - Generiert durch IP 216.73.217.33, am 11.08.2026, 06:00:43. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.