

Inhalt

Einleitung

Marie-Hélène Adam, Szilvia Gellai & Julia Knifka | 9

LEBENSÄÄUME

Zwischen *blow up* und Prothese.

Gedanken zur Rolle der Technik in der Architektur

Elisabeth Bergmann | 35

Neuartige Benutzerschnittstellen für *Smart Homes*

Daniel Pathmaperuma | 55

Körper und Mode.

Wahrnehmungsmöglichkeiten technisierter Umwelt

Viola Hofmann | 71

KÖRPERWELTEN

Körper im/als Schaltkreis.

DIY-Apparaturen und audiovisuelle Praktiken

sinnlicher Wahrnehmung

Robert Stock | 89

Roboter(proth)et(h)ik: *Bionic legs* und Exoskelette im

Spannungsfeld von Roboterprothesen und Politik

Florian Braune | 105

Quantified-Self-Technologien als Indikatoren für die

Cyborgisierung des Menschen

Marie Lena Heidingsfelder | 125

Leib und Lebenswelt im Zeitalter informatischer Vernetzung

Klaus Wiegerling | 139

MEDIENKULTUREN

Ist der Cyborg in der Realität angekommen?

Mobile Medien und Mensch-Maschinen als Elemente des Alltags

Bianca Westermann | 159

Thanatographie 2.0.

Technologien memorialer Praktiken

Ramón Reichert | 173

Veränderte Sprache – Sprachwandel?!

Wirkt sich die internetbasierte Kommunikation auf die Sprache aus?

Monika Hanauska | 189

GoPro-Vision und involvierter Blick:

Neue Bilder der Kriegsberichterstattung

Florian Krautkrämer | 209

MÖGLICHKEITSRÄUME

Personen verwalten oder Personen sein (müssen)?

Normen der Privatheit (nicht nur) in der digitalen Kommunikation

Tobias Matzner | 227

Von Quallen-Katzen und Spinnen-Ziegen.

Narrative Vernunft und Neogefahren lebendiger Technik

Bruno Gransche | 243

Das Wahr-Werden der technischen Welt.

Prolegomena zu einer Philosophie des iGestells

Klaus Birnstiel | 259

Ästhetik technischer Praktiken im Science-Fiction-Film

Natascha Adamowsky | 277

TECHNIKNARRATIVE

Der gläserne Mensch in Dave Eggers' *The Circle*

Szilvia Gellai | 289

»Die Sehmaschine«.

Artificial Intelligence* und die Ästhetik technischer Überwachung in der TV-Serie *Person of Interest

Kai Löser | 309

Von autonomen Maschinen und der Kontrolle des Spiele(r)s: Mensch-Technik-Verhältnisse im Computerspiel

Martin Hennig | 325

Beyond the Uncanny Valley.

Inszenierung des Unheimlichen als Wunsch- und Angstbilder in der Serie *Echte Menschen – Real Humans*

Marie-Hélène Adam & Julia Knifka | 341

»Wir Phantasten sind die einzigen Realisten«.

Interview mit Thomas Le Blanc über das Projekt *Future Life – We read the Future*

Annegret Scheibe | 367

Autorinnen und Autoren | 381

