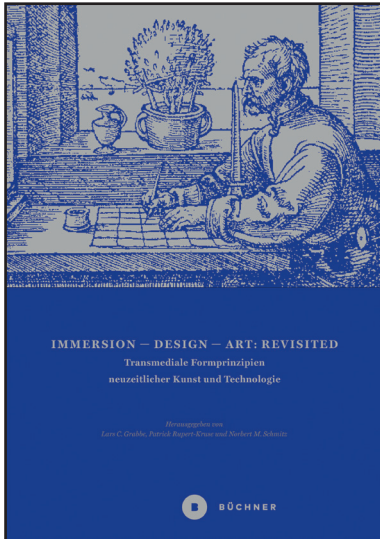




**BÜCHNER-VERLAG**

Wissenschaft und Kultur



Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,  
Norbert M. Schmitz (Hg.)

## Immersion – Design – Art: Revisited

Transmediale Formprinzipien neuzzeitlicher Kunst  
und Technologie

Reihe *Bewegtbilder*, Band 5 (Sonderband)

232 Seiten, 19,0 × 27,0 cm, kartoniert

ISBN 978-3-96317-109-3 (Print)

29,- € (Print)

ISBN 978-3-96317-652-4 (ePDF)

23,- € (ePDF)

Eintauchen in eine künstliche Welt, den Unterschied zwischen Artefakt und Realität nicht mehr erkennen, ein Versprechen, das in Kunst und Design zwischen antiken Maleraneddoten und den digitalen Spielen unserer Tage nichts von seinem Faszinosum eingebüßt hat.

Immersionsästhetiken haben spätestens seit der Renaissance immer wieder Konjunkturen, die in der Regel den Einbruch neuer Medientechnologien markieren. So zuletzt in den aufgeregten Debatten der Jahrtausendwende, als unter dem Eindruck digitaler Simulation gar ein vollständiger Bruch mit allen überkommenen Vorstellungen des Wirklichen konstatiert wurde. Mehr als ein Jahrzehnt später hat sich diese Realität als äußerst resistent erwiesen und die Technologien

der Immersion wurden selbstverständlicher Bestandteil von alltäglicher Kommunikation und ästhetischem Erleben. In dieser Gewöhnlichkeit verbirgt sich die eigentliche künstlerische Herausforderung.

Die Autoren zielen auf eine eigenständige medientheoretische Perspektive ab, in der Medienkunst weder als einfacher Effekt der Medientechnologie erscheint, noch die gesellschaftliche Realität der Medien mit der künstlerischen Phantasie der Medienkünstler verwechselt wird. Die Analyse dieses Designs der Gegenwart sowie seiner künstlerischen Reflexion zielt auf eine zeitgemäße Ästhetik des Digitalen ab, welche die naiven Pole zwischen Euphorie und Apokalypse, die die Debatte einst prägte, hinter sich lassen kann.

**Lars C. Grabbe**, Dr. phil., Professor für Theorie der Wahrnehmung, Kommunikation und Medien an der MSD – Münster School of Design der Fachhochschule Münster. Forschungsschwerpunkte: Phänosemiose, Medientheorie und -philosophie, Wahrnehmungstheorie, Kommunikationstheorie, Ästhetik, Semiotik, Filmwissenschaft. **Patrick Rupert-Kruse**, Dr. phil., Professor für Medientheorie und Immersionsforschung am Fachbereich Medien, an der Fachhochschule Kiel.

Seine Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte sind: Theorie immersiver Medien, Medientheorie und -philosophie, Medienwirkungsforschung, Bewegtbildwissenschaft. **Norbert M. Schmitz** lehrt als Professor für Ästhetik an der Muthesius – Kunsthochschule. Im Jahr 2000 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter am SFB 240 an der Universität-Gesamthochschule Siegen für das Projekt ›Anschluß – Einschluß – Teilnahme‹- Formen interaktiver Medienkunst.