

Inhalt

1. Einleitung	9
2. Methodische Vorüberlegungen und Analysekriterien	13
3. Materialität	25
3.1. Signal und Zeichen	27
3.2. Substanz, Form und Intensität	30
3.3. Signal und Information	32
3.4. Erkenntnisdynamik der Information	43
3.5. Change Maker: Medium und Kybernetik	50
4. Zeichen und Medialität	55
4.1. Statische Medialität	55
4.2. Dynamische Medialität	56
4.3. Immersive Medialität	59
4.4. Mittel oder Representamen (Mit oder Rep)	63
4.4.1. Qualizeichen (Qu)	64
4.4.2. Sinzeichen (Si)	65
4.4.3. Legizeichen (Le)	66
5. Objektivation und Objektbezug (Obj)	69
5.1. Phänosemiotische Objektivationsebenen	71
5.1.1. Ikon (Ik)	71
5.1.2. Index (In)	73
5.1.3. Symbol (Sy)	75
5.2. Objektdynamische Aktivierung	76

6. Handlungsfeld: Interaktivität und Inter(re)aktivität (Int)	83
6.1. Zeitdynamik (Speed, Sp)	86
6.1.1. Rezeptionszeit	87
6.1.2. Werk-Zeit	94
6.2. Handlungsfreiheit (Range, Ra)	96
6.2.1. Kybernetik und Feedback	97
6.3. Schnittstellendynamik (Mapping, Ma)	98
6.3.1. Interface und rezeptive Dynamik	100
6.3.2. Schnittstellensynchronisierung	102
7. Sensorische Dynamik (Sens) des Kognitiven Imports (Kog)	105
7.1. Exterozeptive Medialität	113
7.1.1. Haptik und Taktilität (Hap und Tak)	114
7.1.2. Visualität (Vis)	116
7.1.3. Audition (Aud)	117
7.1.4. Olfaktorik (Olf)	118
7.1.5. Gustatorik (Gus)	120
7.2. Interozeptive Medialität	121
7.2.1. Propriozeption (Prop)	123
7.2.2. Viszerozeption (Visz)	126
7.2.3. Thermozeption (Therm)	128
7.2.4. Nozizeption (Nozi)	129
8. Perzeptuelle Dynamik (Perz) des Kognitiven Imports (Kog)	133
8.1. Temporale Präsentifikation (Now)	136
8.1.1. Rhema (Rhe)	142
8.1.2. Dicient (Dic)	143
8.1.3. Argument (Arg)	145
8.1.4. Phänomenales Selbstmodell	146
8.1.5. Kognitive Dynamik	149
8.2. Hyletische-Protention (HP)	153
8.3. Retentions-Protention (RP)	156
8.4. Starr-hyletische Protention (SHP)	157
9. Datentransparenz (Vividness, Vi)	159
9.1. Datenlogik (Surface, Kode, D_{quant} , D_{qual})	161

10. Phänosemiotische Analysen	163
10.1. Graphit-Illustration	163
10.2. Farb-Fotografie	169
10.3. Kinematografisches Bewegtbild	175
10.4. Magazin (YPS-Heft)	184
10.5. 3D Tactile Rendering	194
10.6. HaptoMime	202
10.7. AirReal	211
10.8. MetaCookie+	221
10.9. TreeSense	232
10.10. Femtosecond Laser	243
11. Abschließende Überlegungen: Eine systematische (modellistische) Medientheorie	253
12. Literaturverzeichnis	259
13. Abbildungsverzeichnis und Tabellen	271