

Publikationen - Publications

BUCHVERÖFFENTLICHUNGEN

Imagery of the 21st Century, Cambridge: MIT-Press 2011.

MediaArtHistories (Paperback), Cambridge: MIT Press 2010.

Virtuelna umetnost, (Virtual Art: From Illusion to Immersion, serbische Übersetzung), Beograd: Clio, 2008

Media Art Histories, Cambridge: MIT-Press, 2007 (herausgegeben mit Beiträgen von Stafford, Mitchell, Lenoir, Huhtamo, Nadarajan, Sakane, Arnheim, Kusahara, Daniels, u.a.).

Mediale Emotionen. Zur Lenkung von Gefühlen durch Bild und Sound, (gemeinsam mit Andreas Keil herausgegeben), Frankfurt/Main: Fischer 2005.

Virtual Art: From Illusion to Immersion, Tsinghua University Press 2006, Chinesische Übersetzung

Arte Virtual. Da Ilusão à imersão (Virtual Art, Portuguese Translation), Sao Paulo, Editora Unesp: 2005

Virtual Art: From Illusion to Immersion, Cambridge: MIT-Press 2003. Paperback 2004.

(Übersetzungen in portugiesischer, chinesischer und serbischer Sprache liegen vor, im Erscheinen: Italienisch, Polnisch und Koreanisch)

Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien, Berlin: Reimer Verlag 2001.

Was ist es, das in uns schmerzt? herausgegebene Publikation ausgewählter Beiträge zur Preisfrage der Jungen Akademie, DRV Erfurt 2003.

AUFSÄTZE

“Image Science & MediaArtHistories. New Infrastructures for 21st Century”, in: Günther Freisinger, Johannes Grenzfurthner, Thomas Ballhausen (Hgs.): Mind and Matter. Comparative Approaches towards Complexity, transcript, Bielefeld 2011, S. 29 - 37

Die Graphische Sammlung Stift Göttweig - Perspektiven der Erforschung und Vermittlung digitalisierter Druckgraphik, in: Kupferstichkabinett online / Printroom online, Entwicklungen, Ergebnisse, Perspektiven, Internationale Tagung der Herzog August Bibliothek und des Herzog Anton Ulrich-Museums zu Graphik-Datenbanken im Internet, Wolfenbüttel und Braunschweig, 14.-16. März 2011

http://www.hab.de/forschung/projekte/kupferstichkabinett-konferenz-2011/Grau_wolfenbuettel_text.pdf

“World Skin: un panorama d’une bataille virtuelle”, in: Maurice Benayoun: Open Art 1980 – 2010, Nouvelles éditions Scala, Paris 2011, S. 61 - 62

“Media Art in Exploration of Image History”, in: Andreas Broeckmann u.a. (Hg.): Proceedings of the 16th International Symposium on Electronic Art ISEA 2010 RUHR, Revolver Publishing, Berlin 2010, S. 88 - 89

“Media Art’s Challenge for our Societies”, in: Boundary-Crossing Humanities and Symbiotic Society, 2010 International Humanities Conference at Yonsei, S. 163 - 193

“Renewing knowledge structures for Media Art”, in: Alan SEAL, Jonathan BOWEN and Kia NG (Eds.): EVA London 2010. Electronic Visualisation and the Arts, BCS London, 2010, S. 286 - 295

“Media Art & Digital Humanities”, in: Technology Imagination Future, Journal for Transdisciplinary Knowledge Design, Vol. 4, No.1, 2010, S. 1 - 22

“Living Habitats: Immersive Strategies”, in: Christa Sommerer, Laurent Mignonneau (Hg.): Interactive Art Research, Springer Wien New York, 2009, S. 170 - 175

“Lembrem a phantasmagoria! Politica da ilusao do seculo XVIII e sua vida apos a morte multimedia, in: Diana Domingues (org.): Arte, Ciencia e Tecnologia, Editora Unesp, Sao Paulo, 2009, S. 239 - 260

“Das Pionierarchiv der Medienkunst: Virtualart.at”, in: Kunstgeschichte aktuell, 1/09, S. 8

“Media Art needs Histories and Archives”, in: Zhuangshi, 2008.07, S. 50 - 61

“Media Art needs Histories and Archives”, in: The 5th Seoul International Media Art Biennale, Seoul Museum of Art, 2008, S. 23 – 35 (Koreanisch), S. 36 – 50 (Englisch)

“The recombinant Reality – Immersion and interactive image spaces”, in: Synthetic Times, The MIT Press, 2008, S. 72 – 93 (Deutsch/Chinesisch)

Intermedijske etap navidezne resni`cnosti v 20. stoletju: Umetnost kot navdih evolucije medijev (Intermedia Stages of Virtual Reality in the Twentieth Century: Art as Inspiration of Evolving Media, Slovenian Translation), In: Mojca Zlokarnik: Likovne Besede, Ljubljana, Janus: 2008

“Remember the Phantasmagoria! Illusion Politics of the Eighteenth Century and Its Multimedial Afterlife”, in: Oliver Grau (Hrsg.): Media Art Histories, Cambridge: MIT-Press, 2007, S. 136 - 161

Intermedijske etape navidezne resnicnosti v 20. stoletju: Umetnost kot navdih evolucije medijev (Intermedia Stages of Virtual Reality in the Twentieth Century: Art as Inspiration of Evolving Media), in: Likovne Besede / Artwords 83 - 84, Summer 2008, Teoretska Priloga, S. 34 - 56

Arte virtual, in Jorge La Ferla (Ed.): El Medio es el diseno audiovisual, Universidad de Caldas, Manizales, Colombia, 2007

“ Vorsicht! Es scheint, daß er direct auf die Dunkelheit zustürzt, in der Sie sitzen.” Immersions- und Emotionsforschung, Kernelemente der Bildwissenschaft, in: Klaus

Herding/Antje Krause-Wahl (Hrsg.): Wie sich Gefühle Ausdruck verschaffen, Verlag Dr. H. H. Driesen GmbH 2007, S.263 - 288

Integrando a arte-midia em nossa cultura. Historia da arte como ciencia da imagem, in: Denize Correa Araujo (Hrsg.): Imagem (Ir)Realidade. Comunicacao e cibermidia, Editora Sulina, 2006, S. 259 - 270

Integrating Media Art into Our Culture – Art History as Image Science, in: Fu-Jen Historical Journal 2006, S. 553 - 570

First Master in MediaArHistories, in: ISEA-Newsletter #103, August – September 2006

<http://www.isea-web.org/inl/inl103.html>

Immersion & Emotion – Zwei Bildwissenschaftliche Schlüsselbegriffe, in: e-Journal Philosophie der Psychologie, Nr. 6/Oktober 2006, <http://www.jp.philo.at/texte/Grau01.pdf>

Phantasmagorischer Bildzauber des 18. Jahrhunderts und sein Nachleben in der Medienkunst, in: Brigitte Felderer (Hg.) und Ernst Strouhal : Rare Künste: Zur Kultur- und Mediengeschichte der Zauberkunst, Springer Verlag Wien 2006, S. 461 – 480

Kunst als Inspiration medialer Evolution. Überwindungsversionen der Kinoleinwand vom Stereopticon zur Telepräsenz, in: (Hrsg): Thomas Hensel, Klaus Krüger, Tanja Michalsky: Das bewegte Bild: Film und Kunst, Wilhelm Fink Verlag, München 2006, S. 419 - 448

Die Macht der Bilder: Kultur – Digital – International, in: Upgrade, Ausgabe 3.06, S. 22 - 25

Remember the Phantasmagoria! Bildräumliche Illusionspolitik des 18. Jahrhunderts und ihr multimediales Nachleben, in: Winter, Gundolf / Schröter, Jens / Spies, Christian (Hrg.): Skulptur - zwischen Realität und Virtualität. München: Wilhelm Fink Verlag 2006, S. 213-230

Das Sedanpanorama. Einübung soldatischen Gehorsams im Staatsbild durch Präsenz, in: Panorama: Virtualität und Realitäten – II. Internationale Panoramakonferenz in Altötting 2003, 2005, Verlag Koch – Schmidt – Wilhelm GbR, S. 38 - 52

Die visuelle Zukunft. Medienkunst – so vielseitig wie noch nie, in: DGPh intern (Deutsche Gesellschaft für Photographie), Jg. 28, Juni 2005, S. 9-11

A história da telepresença: autômatos, ilusão e a rejeição do corpo, in: Ivana Bentes (Hg.): Corpos Virtuais, Rio de Janeiro: 2005, S. 112-117

Database of Virtual Art, in: Gerfried Stocker und Christine Schöpf (Hg.): Hybrid - living in paradox. [Ars Electronica 2005 - Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft]. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2005, S. 404 (engl.) – 405 (dt.)

Integrating Media Art into our Culture. Art History as Image Science, in: a minima:: 13, Oviedo: Espacio Publicaciones 2005, S. 114-123

Remember the Phantasmagoria! Bildpolitik des 18. Jahrhunderts und ihr multimediales Nachleben, in: Film. Ist und Als-ob in der Kunst, Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2005, S. 68-93

(gemeinsam mit Barbara Kopf): Zentrum für Bildwissenschaften, Krems, in: Gerd Stanke (Hg.): Elektronische Bildverarbeitung & Kunst, Kultur, Historie : Konferenzband, die 12. Berliner Veranstaltung der internationalen EVA-Serie Electronic imaging & the visual arts, Berlin : GFal 2005, S. 226f.

MedienKunstGeschichte: Für eine transdisziplinäre Bildwissenschaft, in: Matthias Bruhn und Karsten Borgmann (Hg.): Sichtbarkeit der Geschichte. Beiträge zu einer Historiografie der Bilder / hrsg. für H-Arthist und H-Soz-u-Kult. Berlin: Clio-online und Humboldt-Universität zu Berlin 2005.

URL: (PDF) http://edoc.hu-berlin.de/histfor/5/PDF/HistFor_5-2005.pdf, (WWW): <http://edoc.hu-berlin.de/histfor/5/>

MedienKunstGeschichte. Für eine transdisziplinäre Bildwissenschaft, in: Internetforum von H-Soz-u-Kult, 22.01.2004.
<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/forum/id=400&type=diskussionen>.

Datenbank für virtuelle Kunst, in: Monika Fleischmann und Ulrike Reinhard (Hg.): Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft, Heidelberg: Ulrike Reinhard, Whois Verl. 2004, S. 207-209

Digitale-Kunst-Geschichte: Traditionslinien - Innovationsbrüche - Erweiterte Dokumentation, in: Hans-Jörg Heusser und Kornelia Imesch (Hg.): Visions of a future. Art and art history in changing contexts (outlines ; 1), Zürich: 2004, S. 191-205

Immersion and Interaction - From circular frescoes to interactive image spaces, in: Dieter Daniels und Rudolf Frieing (Hg.): MediaArtNet - 1: Survey of Media Art, joint project of ZKM and Goethe Institute, Wien: 2004, German version S. 268-291, Englisch version S. 292-313.

Der Digitale Bau: Aktuelle Tendenzen der Raumvisualisierung und ihre Vorläufer, in: Thesis, Wissenschaftliche Zeitschrift der Bauhaus-Universität Weimar, 2003, 49. Jg., Heft 3, S. 112-121.

The Database of Virtual Art: For an expanded concept of documentation, in: ICHIM, École du Louvre, Cultural institutions and digital technology, acte publié avec le soutien de la Mission de la Recherche et de la Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication, Paris: 2003. Proceedings, CD-Rom, S. 2-15.

Marc Lüders: Neue Erkundungen zum Verhältnis von Photographie und Trompe-l'Œil, in: Marc Lüders Photopictures, Bielefeld: Kerber Verlag 2003, S. 5-7

Novas Imagens da Vida - Realidade virtual e arte genética, in: Diana Dominguez (Hg.): Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade, São Paulo: Editora UNESP 2003, S. 285-303
(Traduzido por Flávia Gisele Saretta)

Arbeit an der Poesie der virtuellen Schnittstellen, in: Tages-Anzeiger, Zürich, 28.02.2002, S. 63.

The Art of the Interface in Mixed Realities - Predecessors and Visions, in: Masao Kohmura, Kiyofumi Motoyama, Yoshiomi Yamaguchi (Hg.): ISEA 2002, 11th International Symposium on Electronic Art, Nagoya/Japan: 2002, S. 97-100.

Auf dem Weg zur Bildwissenschaft, in: Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (Hg.): Gegenworte: Zeitschrift für den Disput über Wissen, Frühjahr 2002, S. 25-29.

Kunst als Inspiration medialer Evolution. Intermediale Etappen des Virtuellen im 20. Jahrhundert, in: Sabine Flach und Christoph Tholen (Hg.): Intervalle 5, Schriften zur Kulturforschung. Schriftenreihe des Wissenschaftlichen Zentrums der Universität Kassel, Kassel: 2002, S. 57-76.

Telepräsenz. Ferne erspüren, erfahren - körperlos, ein Traum, in: Jeannot Simmen (Hg.): Telematik. NetzModerneNavigatoren, Köln: Buchhandlung Walter König 2002, S. 40-51.

Datenbank der Virtuellen Kunst, in: Electronic Imaging and the Visual Arts 2001, Konferenzband, Berlin: 2001, S. 135-140.

Neue Bilder vom Leben, in: Angela Lammert (Hg.): Konstruktionen von Natur, Berlin: Verlag der Kunst 2001, S. 213-226.

Nowe obrazy z zycia: Rzeczywistosc wirtualna, sztuka genetyczna i transgeniczna, in: Kwartalnik filmowy, Nr. 35-36, Bd. XXI, 2001, S. 108-119.

Das Sedanpanorama: Einübung soldatischen Gehorsams im Staatsbild durch Präsenz, in: Jürgen Fohrmann u.a. (Hg.): Medien der Präsenz. Museum, Bildung und Wissenschaft im 19. Jahrhundert, Köln: Du Mont 2001, S. 143-169.

Telepräsenz: Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation, in: Peter Gendolla u.a. (Hg.): Formen interaktiver Medienkunst. Geschichte, Tendenzen, Utopien, Frankfurt/Main: Suhrkamp 2001, S. 39-63.

Bildarchitektur - Zur Geschichte und Aktualität des bildlichen Illusionsraumes, in: Arch+, Die Zeitschrift für Architektur und Städtebau, Nr. 149/150, April 2000, S. 102-108.

Datenbank der Virtuellen Kunst, in: Kunstchronik: Heft 11, 2000.

The History of Telepresence: Automata, Illusion, and The Rejection of the Body, in: Ken Goldberg (Hg.): The Robot in the Garden: Telerobotics and Telepistemology on the Internet, Cambridge: MIT Press 2000, S. 226-243.

Lebendige Bilder schaffen: Virtuelle Realität, Artificial Life und Transgenic Art, in: B.-M. Baumunk und J. Joerges : Sieben Hügel: Dschungel. Sammeln, Ordnen, Bewahren: von der Vielfalt des Lebens zur Kultur der Natur, Berlin: Henschel Verl. 2000, S. 47-53.

New Images from Life, in: Ryszard Kluszczyński (Hg.): Art Inquiry. Recherches sur les Arts, Volume II (XI), Lodź: Grotesk 2000, S. 7-25.

Verlust des Zeugen: Das lebendige Werk, in: Götz Darsow (Hg.): Metamorphosen: Zur Veränderung der Gedächtnismedien im Computerzeitalter, Stuttgart - Bad Cannstatt : Frommann-Holzboog 2000, S. 101-121.

Zwischen Bildsuggestion und Distanzgewinn, in: Klaus Sachs-Hombach und Klaus Rehkämper (Hg.): Vom Realismus der Bilder: Interdisziplinäre Forschungen zur Semantik bildlicher Darstellungsformen, Magdeburg: Scriptorum-Verl. 2000, S. 213-227.

Into the Belly of the Image: Historical Aspects of Virtual Reality, in: Leonardo: Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology, Bd. 32, Nr. 5, 1999, S. 365-371.

Zur Kunstgeschichte der Virtuellen Realität: Eine Forschungsnotiz, in: Kunstchronik: Monatszeitschrift für Kunstwissenschaft Museumswesen und Denkmalpflege, Nr. 7, 1998, S. 354-355.

An Historical Approach to Virtual Reality, in: Roy Ascott (Hg.): CAiiA: Consciousness Reframed: art and consciousness in the post-biological era (05.-06.07.1997), Proceedings published by the University of Wales College Newport, 1997, S. 159-163

In das "lebendige" Bild: Die Virtuelle Realität setzt der Kunst neue Spielregeln, in: neue bildende kunst, Nr. 6, 1997, S. 28-36.

Künstler für fünf Minuten, in: c't: Magazin für Computertechnik, Nr. 6, 1997, S. 104-108.

Vom Zen des Tauchens, in: DIE ZEIT, 20.6.1997, S. 62.

Carbon vs. Silicon, in: SIMKLAAS, Berlin: Gestalten Verl. 1997, S. 14-27 sowie S. 46-57.

Alles integriert: Informationssurfen im World Wide Web, in: c't: Magazin für Computertechnik, Nr. 6, 1994, S. 76-80.

Hingabe an das Nichts. Der Cyberspace zwischen Utopie, Ökonomie und Kunst, in: Medien. Kunst. Passagen, Nr. 4, 1994, S. 17-30.

BUCHBESPRECHUNGEN UND REZENSIONEN

Archäologie des Virtuellen, Stephan Oettermann: The Panorama: History of a Mass Medium, in: Leonardo, Bd. 32, Nr. 2, 1999, S. 143-144.

Kunst der Natur Spiel des Lebens, Christa Sommerer und Laurent Mignonneau (Hg.):
Art@Science, in: DIE ZEIT, 01.10.1998, S. 55.

Vademecum digitaler Kunst, Söke Dinkla: Pioniere Interaktiver Kunst von 1970 bis
heute, in: computer art faszination, Frankfurt/Main: 1998, S. 275-276.