

Aufsätze

- Natascha Adamowsky: Spielen mit Computern im urbanen Raum: ästhetisch-mediale Dimensionen, *H. 2*, S. 83
- Inke Arns: *How to ride software off of the track*. Die *game-mods* von Joan Leandre (ES) und Margarete Jahrmann & Max Moswitzer, *H. 2*, S. 56
- Inke Arns: *Arctic Perspective*. Planetarische Perspektiven in Zeiten des Klimawandels, *H. 3*, S. 88
- Christoph Asendorf: Von der ‚Weltlandschaft‘ zur planetarischen Perspektive. Der Blick von oben in der Sukzession neuzeitlicher Raumvorstellungen, *H. 3*, S. 9
- Ulrike Bergermann: Darstellungsraum Welt: gekrümmte Horizonte, *H. 3*, S. 23
- Joachim Block: Eine Vision wird illustriert. Wernher von Braun, Chesley Bonestell und die Geburt der Space Art, *H. 3*, S. 33
- Steffen Bogen: Imaginierte Motoren: Marcel Duchamp und Rudolf Diesel, *H. 4*, S. 43
- Robert Bramkamp: Für ein realkomplexes Raketmuseum, *H. 3*, S. 44
- Markus Buschhaus: Bildforschung und Beutekunst – «Ein wahrhaft schönes Fest für den Anblick», *H. 4*, S. 35
- Magdalena Bushart: Die Oberfläche der Bilder. Paul Brandts vergleichende Kunstgeschichte, *H. 1*, S. 36
- Söke Dinkla: *Meta Games*. Interaktive Medienkunst und digitale Spiele – ein ungleiches Geschwisterpaar, *H. 2*, S. 88
- Sylvia Diebner: Ludwig Curtius – Ein Archäologe als Schriftsteller, *H. 1*, S. 127
- Dunja Evers: Apollo 16, *H. 3*, S. 7
- Tracy Fullerton: Reflections on *The Night Journey*: An Experimental Video Game, *H. 2*, S. 72
- Ulrike Gehring u. Stephan Schwingeler: Und sie spielen doch. Editorial, *H. 2*, S. 3
- Alexandra Gerbaulet: Vom *Top of Europe* in den Himmel, *H. 3*, S. 118
- Johannes Grave: Selbst-Darstellung. Das Präparat als Bild, *H. 4*, S. 25
- Stephan Günzel: Das Computerspielbild als Raummedium, *H. 2*, S. 51
- Ulrich Heinen: Kunstgeschichte als Funktion populistischer Ideologie. Max Rooses (1839-1914) – Kunsthistoriker und «Führer im flämischen Lager», *H. 1*, S. 55
- Thomas Hensel: Ratten im Paradies. Von ‚Gebrauchsbildern‘ und ‚Kunstabildern‘, *H. 4*, S. 15
- Linda Hentschel: Auf der Suche nach dem ‚ungehorsamen Sehen‘, *H. 4*, S. 64
- Marie-Luise Heuser: Russischer Kosmismus und extraterrestrischer Suprematismus, *H. 3*, S. 62
- Sabine Himmelsbach: *Multi-Player Media*. Computerspiele im Zeitalter der Online-Kommunikation, *H. 2*, S. 6
- Joseph Imorde: Populäre Kunstgeschichte – Historische Erkenntnis vs. Ästhetisches Erleben. Zur Einführung, *H. 1*, S. 5
- Christiane Kruse und Sabine Kampmann: Editorial, *H. 4*, S. 3
- Christiane Kruse: ‚Starke‘ und ‚schwache‘ Bilder zwischen Wissenschaft und Kunst. Überlegungen im Anschluss an Gottfried Boehm, *H. 4*, S. 5
- Michael Liebe: Vor dem Spiel ist in dem Spiel. Computerspiel-Kunst zwischen Apparat und Aktion, *H. 2*, S. 62
- Markus Lohoff u. Stephan Schwingeler: Interferenzen – Eine kunsthistorische Betrachtung von Computerspielen zwischen Wissenschaft, Kommerz und Kunst, *H. 2*, S. 16
- Kristin Marek: Bildliche Codierungen. Körperparadigmen im Posthumanismus, *H. 4*, S. 83
- Michael Mönning: Das umgedrehte Fernrohr. Die Fernerkundung der Nahwelt – vom Himmelsblick zur Erdbeobachtung, *H. 3*, S. 94
- Jürgen Müller: Rembrandtmythen, *H. 1*, S. 94
- Rolf F. Nohr: «Wer so fotografieren kann, braucht nicht mehr zu beobachten!» *Astrotomy in action*, *H. 3*, S. 102
- Claus Pias: *Playing seriously*, *H. 2*, S. 39
- Margarete Pratschke: Die grafische Benutzeroberfläche als Bild. Zur Rezeption von Rudolf Arnheim und Ernst Gombrich in der Computer Science der 1970er Jahre, *H. 4*, S. 54
- Martin Schulz: Nur in der Fremde erkennt man das Eigene – oder: Lost in Translation?, *H. 4*, S. 74
- Stefan Schweizer: «Gesunkenes Kulturgut» – Zur Typologie populärwissenschaftlicher Kunstgeschichte im frühen 20. Jahrhundert, *H. 1*, S. 19
- Annette Tietenberg u. Tristan Weddigen: Editorial, *H. 3*, S. 3
- Christina Wessely: Welteiszeit. Kälte und Kosmos 1900-1930, *H. 3*, S. 76
- Karen Winzer: Jungfrauojoch (In den Himmel kommen), *H. 3*, S. 119
- Jasmine Wohlwend: Bauen im Space Age. Je realer die Raumfahrt, desto astrofantastischer die Architektur, *H. 3*, S. 53
- Andreas Zeising: «Mit den Ohren sehen». Kunstgeschichte im Rundfunk der Weimarer Republik, *H. 1*, S. 112
- Frank Zöllner: Wer hat Angst vor populären Büchern? Zur methodischen Konvergenz von Populärwissenschaft, Ikonologie und Stilkritik, *H. 1*, S. 146