

Inhalt

7	Vorwort
9	Einleitung
12	Gedanken zur Kunstszene
14	Die Hypermoderne
16	Die digitale Online-Gesellschaft
30	Museen und Galerien in der Kunst der Hypermoderne
33	Philosophie und Motiv in der Hypermoderne
34	Digitalisierung von der Matrix zum Vektor
36	Das Leben im Off – Suchmaschinen, Soziale Netzwerke, Internetnutzer verändern die Welt
38	Digitalmedien und Politik
39	Digitalmedien und Wahrnehmung
41	Digitalisierung und der Verkauf von Kunstwerken
42	Digitalisierung – Galerien, Museen, Kunstverkauf, Ausstellungskonzepte
44	Umsetzung der Digits – Suche nach dem perfekten Bild
45	Digits im Motiv und im Bildaufbau
47	Digits und Lichtbrechung
48	Digitale Malmittel und Untergründe
49	Die Farbe
50	Wasser als Motiv
51	Gräser als Motiv
52	Blumen als Motiv
53	Wald als Motiv
53	Darstellung des Menschen in der Hypermoderne
58	Grundsätzliches
61	Das Universum
62	Das Virtuelle der Kunst
63	Epilog – Unendlichkeit der Kunst
67	Digitale Werke
295	Verzeichnis der Tafeln
301	Literaturverzeichnis