

# **WELT WISSEN WISSENSWELT**

Herausgegeben von  
**Christa Maar.**  
Hans Ulrich Obrist  
und Ernst Pöppel

# INHALTSVERZEICHNIS

## EINFÜHRUNG

Christa Maar Envisioning Knowledge - Die Wissensgesellschaft von morgen	11
--	----

## KAPITEL 1

DIE NEUE KULTUR DER VISUELLEN KOMMUNIKATION	20
---	----

Ernst Pöppel Drei Welten des Wissens - Koordinaten einer Wissenswelt	21
---	----

Joseph Grigely im Gespräch mit Hans Ulrich Obrist: Dazwischen entsteht das Wissen	40
---	----

Derrick de Kerckhove Medien des Wissens - Wissensherstellung auf Papier, auf dem Bildschirm und online	49
--	----

Peter Weibel Wissen und Vision - Neue Schnittstellentechnologien der Wahrnehmung	66
---	----

Elisabeth Schweeger Wissensgesellschaft und Kunst - Das Netz als Chance für kulturelle Vielfalt und Toleranz	74
--	----

Helga Nowotny im Gespräch mit Hans Ulrich Obrist: Inter- und Transdisziplinarität als Eckpfeiler der Wissensgesellschaft	81
--	----

Armin Nassehi Von der Wissensarbeit zum Wissensmanagement - Die Geschichte des Wissens ist die Erfolgsgeschichte der Moderne	97
--	----

<b>Mihai Nadin</b> <b>Wissen. Entertainment. Visualität und die Medien -</b> <b>Anmerkungen zur Zukunft der Bildung</b>	<b>107</b>
<b>Luyen Chou</b> <b>Informativ, interaktiv, kollaborativ und selbstbestimmt -</b> <b>Mit digitalen Lernumgebungen verändern sich die Lernprozesse</b>	<b>116</b>
<b>Anthony W. Bates</b> <b>Virtuell, global, zielgruppenorientiert - Der Einfluss der neuen Medien</b> <b>auf die Universität</b>	<b>123</b>
<b>KAPITEL 2</b> <b>Wissen in Gehirnen und Artefakten</b>	<b>136</b>
<b>Wolf Singer</b> <b>Wissensquellen - Wie kommt das Wissen in den Kopf?</b>	<b>137</b>
<b>Francisco J. Varela</b> <b>Die biologischen Wurzeln des Wissens - Vier Leitprinzipien</b> <b>für die Zukunft der Kognitionswissenschaft</b>	<b>146</b>
<b>Israel Rosenfield</b> <b>Wissen als Interaktion - Beiträge aus der Hirnforschung und</b> <b>Computerwissenschaft</b>	<b>161</b>
<b>Semir Zeki</b> <b>Farbe. Form. Bewegung - Zur Verarbeitung des visuellen Wissens</b> <b>im menschlichen Gehirn</b>	<b>170</b>
<b>Luc Steels</b> <b>Kognitive Roboter und Teleportation - Artefakte reagieren</b> <b>auf ihre Umwelt und erfinden sich eine Sprache</b>	<b>175</b>
<b>Karl-Hans Englmeier</b> <b>Virtual Reality in der Medizin - 3D-Techniken revolutionieren</b> <b>die Mensch/Maschine-Interaktion</b>	<b>185</b>

## KAPITEL 3

<b>Das Wissen von morgen und sein Design</b>	<b>192</b>
<b>Bob Greenberg</b> im Gespräch mit Annette Schipprack: Blick zurück & nach vorn - Von der Film- und Video-Produktion zum Web-Design	<b>193</b>
<b>Hubert Burda</b> Info-Grafik - Wie die Focus-Ikonologie entstand	<b>201</b>
<b>William J.T.Mitchell</b> Das Kunstwerk im Zeitalter seiner biokybernetischen Reproduzierbarkeit	<b>205</b>
<b>Thomas Hettche</b> Schreibzeug und andere Erinnerungen	<b>214</b>
<b>Bruce Mau</b> Wachstumsvorgänge - Ein unvollständiges Manifest zu den verschiedenen Weisen der Wissenserzeugung	<b>217</b>
<b>Cornel Windlin/MM</b> Kunstprojekt »Envisioning Knowledge« - Das Wissensmuseum im Westentaschenformat	<b>224</b>
<b>John Bock</b> Paramoderne	<b>232</b>
<b>Josh Kimberg</b> im Gespräch mit Annette Schipprack: Interaktive Web-Designer sind die Alchimisten von heute	<b>236</b>
<b>Michael Conrad</b> im Gespräch mit Stefan Ruzas: Werbung und Poesie - Die Bedeutung von Wissen für die Markenführung	<b>242</b>
<b>Marney Morris</b> im Gespräch mit Uli Pecher: Verliebt ins Lernen - Grundprinzipien des Multimedia-Designs	<b>247</b>

Ramana Rao	
Der >Hyperbolic Tree< und seine Verwandten - 3D-Interfaces erleichtern den Umgang mit großen Datenmengen	253
Albrecht A.C. von Müller	
Das Erzeugen, Speichern und Nutzen von Wissen als Schlüsselkompetenz der Zukunft	262
<b>KAPITEL 4</b>	
<b>Neue Medien und Wirtschaft</b>	<b>270</b>
Gabi Reinmann-Rothmeier/Heinz Mandl	
Wissensmanagement im Unternehmen - Eine Herausforderung für die Repräsentation, Kommunikation, Schöpfung und Nutzung von Wissen	271
Hubert Österle	
Geschäftsmodell des Informationszeitalters - Die digitalen Medien ermöglichen eine radikale Kundenzentrierung	283
Volker Jung	
Wissen, das produktiv wird - Mit Wissensmanagement zum lernenden Unternehmen	293
Burkhardt Pauluhn	
Finanzdienstplatz Internet - Die Marke kommuniziert die Vertrauenswürdigkeit	302
Martin Raab	
Vernetzte Logistik - Die Deutsche Post auf dem Weg zum intelligenten Kommunikations- und Dienstleistungsunternehmen	308
Michael Krämer	
Vision Telematik - Das Auto als begehrtes Stück Lebensraum	313
<b>EPILOG</b>	<b>324</b>
William J. Clancey	
Das Haughton-Mars-Projekt der NASA - Ein Beispiel für die Visualisierung praktischen Wissens	325

<b>Tom Sperlich</b>	
<b>Die Zukunft hat schon begonnen - Visualisierungssoftware in der praktischen Anwendung</b>	<b>342</b>
1. Unsichtbares sichtbar machen	342
2. Mit 3D-Darstellungen besser verkaufen	346
3. Mixed Realities	348
4. Informationstechnik hilft heilen	350
5. Informationen finden - Komplexes verstehen	353
6. Informationslandschaften - Karten	356
7. Arbeiten und Wohnen in der Info-Zukunft	360
8. Neues Lernen in der Info-Welt	366
9. Computerspiele als Technologie-Avantgarde	370
10. Multimediale Kunst	372
<b>Autorenverzeichnis</b>	<b>376</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>390</b>