

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
--	----

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

KAPITEL 3

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

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
KAPITEL 4	
Neue Medien und Wirtschaft	270
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
EPILOG	324
William J. Clancey	
Das Haughton-Mars-Projekt der NASA - Ein Beispiel für die Visualisierung praktischen Wissens	325

Tom Sperlich	
Die Zukunft hat schon begonnen - Visualisierungssoftware in der praktischen Anwendung	342
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
Autorenverzeichnis	376
Abbildungsverzeichnis	390