

# INHALTSVERZEICHNIS

## EINFÜHRUNG

<b>Christa Maar</b> <b>Envisioning Knowledge – Die Wissensgesellschaft von morgen</b>	<b>11</b>
--	-----------

## KAPITEL 1

<b>DIE NEUE KULTUR DER VISUELLEN KOMMUNIKATION</b>	<b>20</b>
--	-----------

<b>Ernst Pöppel</b> <b>Drei Welten des Wissens – Koordinaten einer Wissenswelt</b>	<b>21</b>
---	-----------

<b>Joseph Grigely</b> <b>im Gespräch mit Hans Ulrich Obrist:</b> <b>Dazwischen entsteht das Wissen</b>	<b>40</b>
--	-----------

<b>Derrick de Kerckhove</b> <b>Medien des Wissens – Wissensherstellung auf Papier, auf dem Bildschirm und online</b>	<b>49</b>
---	-----------

<b>Peter Weibel</b> <b>Wissen und Vision – Neue Schnittstellentechnologien der Wahrnehmung</b>	<b>66</b>
---	-----------

<b>Elisabeth Schweeger</b> <b>Wissensgesellschaft und Kunst – Das Netz als Chance für kulturelle Vielfalt und Toleranz</b>	<b>74</b>
---	-----------

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

<b>Armin Nassehi</b> <b>Von der Wissensarbeit zum Wissensmanagement – Die Geschichte des Wissens ist die Erfolgsgeschichte der Moderne</b>	<b>97</b>
---	-----------

<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>

<b>KAPITEL 3</b>	
<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>

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

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