

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 Houghton-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