

I. EINLEITUNG

ULRIKE REINHARD

Digitale Transformationen - 10 Jahre whois - 010

MONIKA FLEISCHMANN

Digitale Transformationen

- Innovation durch interdisziplinäres Arbeiten - 012

MONIKA FLEISCHMANN

Digitale Transformationen - Ein Überblick - 014

BAZON BROCK

Gaunerprüfung für Medienkompetenz, die nur als Fälschungskompetenz in erkenntnistheoretischer statt krimineller Absicht verstanden werden kann - 022

II. HAUPTTEIL

1 Spielraum Medienkunst

- 1.1 Herbert W. Franke, [Interview] »Wir sind in der glücklichen und interessanten Lage, uns eines Instrumentariums zu bedienen, das noch nicht ausgereift ist«. - 036
- 1.2 PETER WEIBEL, [Interview] »Es geht um Dinge von öffentlichem Interesse«. - 044
- 1.3 GERFRIED STOCKER, [Interview] »Wissenschaft, Kunst und Wirtschaft bedingen einander.« - 052

2 Positionen

- 2.1 GIACO SCHIESSER, Arbeit am und mit EigenSinn - 062
- 2.2 GEORG TROGEMANN, Müssen Medienkünstler programmieren können? - 068
- 2.3 SIBYLLE OMLIN, Intermedialität in der Kunst - 074
- 2.4 SUSANNE JASCHICO, Interaktivität als künstlerisches Ausdrucksmittel - 078
- 2.5 URSULA FROHNE, MedienKunst und Öffentlichkeit - Diskursräume und Handlungsfelder - 084
- 2.6 PETER MATUSSEK, Der Performative Turn: Wissen als Schauspiel - 090
- 2.7 SABINE FLACH, »WissensKünste«. Die Kunst des Wissens und das Wissen der Kunst - 096

3 Themen, Ansatzpunkte und Modelle

- 3.1 SABINE BREITSAMETER, Die Apparatur hinterfragen: Telekommunikationskunst im Radio - 104
- 3.2 HOLGER SCHULZE, Körper in Klang - 110
- 3.3 JOACHIM SAUTER, Das vierte Format: Die Fassade als mediale Haut der Architektur - 116
- 3.4 KATJA KWASTEK, Kunst und (drahtlose) Kommunikation - 122

4 Künstler und Methode

oder Medienkunst als Forschung und Experiment

- 4.1 LAURENT MIGNONNEAU/CHRISTA SOMMERER, Von der Poesie des Programmierens zur Forschung als Kunstform - 130
- 4.2 MONIKA FLEISCHMANN/WOLFGANG STRAUSS, Kunst an der Schnittstelle von Technik, Forschung und Gesellschaft - 138
- 4.3 ANDREA ZAPP, Vernetzte Installationskunst: Flüchtige Begegnungen und imaginäre Handlungsräume - 146
- 4.4 HANS-JÜRGEN HAFNER, Leuchtfeuer und V-Effekte - 150
- 4.5 ALBERTO DE CAMPO/JULIAN ROHRHUBER, eise if - Live Coding, Strategien später Entscheidung - 154
- 4.6 CHRISTIAN ZIEGLER, Das Tanzauge - 158
- 4.7 ANNETT ZINSMEISTER, Transformation und Faltung - 164

5 Kunst und Publikum

- 5.1 SABINE HIMMELSBACH, Vom white cube zur black box und weiter - **170**
- 5.2 RoSÄNNE ALTSTATT, Wie man ein örtliches Publikum für internationale Medienkunst interessiert - Ein Leitfaden für Benutzer - **176**
- 5.3 WOLF LIESER/AXEL WIRTHS [Interview], Absatzmarkt Medienkunst - **184**

6 Online-Vermittlung

- 6.1 DIETER DANIELS/RUDOLF FRIELING, Medienkunst muss multimedial vermittelt werden - Thesen und Modelle zur Online-Vermittlung - **194**
- 6.2 GABRIELE BLOME/JOCHEN DENZINGER, netzspannung.org: Online-Archiv und Labor für die Digitale Kunst und Kultur - **200**
- 6.3 OLIVER GRAU, Datenbank für Virtuelle Kunst - **206**
- 6.4 REINHARD STORZ, Die Schweizer Netzplattform Xcult.org-**210**

7 Produktion und Anwendung

- 7.1 JAN UND TIM EDLER, Praxis Reaktorbau: Kunst als Strategie und Labor - **216**
- 7.2 SIGRID MARKL/VIRGIL WIDRICH, Edutaining Generation Z - **222**
- 7.3 SEBASTIAN PEICHL, floating.numbers - Eine interaktive Installation im Jüdischen Museum Berlin - **228**
- 7.4 MAREIKE REUSCH, Ist Virtuell = Computergeneriert = Visuell? - **232**
- 7.5 CHRISTIAN DOEGL, Digitale Medien zwischen Ambiente und Transparenz - **238**
- 7.6 EKU WAND, Geschichten, Handlungsstränge, Ereignisse - **242**
- 7.7 ULRICH WEINBERG, Alles Spiel! - **248**

8 Medienkunst fördern

- 8.1 DANIELE PERRIER: Medienkunst fördern: wie? - **256**
- 8.2 WILFRIED MATANOVIC, Anmerkungen zur Entwicklung und Vermittlung von Medienkunst - **268**
- 8.3 WILHELM KRULL/VERA SZÖLLÖSI-BRENIG, Wissenschaft - Öffentlichkeit - Kunst - **272**
- 8.4 GABRIELE HARTMANN, Zwischen Kunst und Unternehmenssoftware- **278**
- 8.5 DOMINIK LANDWEHR, Die Computerkultur ist eine soziale Kultur - Das Förderkonzept des Schweizer Unternehmens Migros - **282**

III. SPEZIAL

Suchmaschinen

- THOMAS GOLDSTRASZ, »Suchmaschinen« [Sechs Kunstwerke und eine Suche zum Thema »suchen - speichern - suchen lassen«] - **290**
- Suchmaschinen als iMedierskunstwerke
- Üi:IVER SIEBECK: <26 Karten für>. -; [Eine symbolische Suchmaschine] - 299
- FRANZ JOHN: 'lliring'labies' jEin Erdbeben-Such- und Speieherprjekt] - 304
- RALF CHILLE: ->Capture ihe Map^ j!in Google-Spiel: Erobern Sie die Welt mit Such begriffen !| - 307
- ASON FREEMAN: ->N.A.G. - Network Auralization in'r Gnutella« [Eine Suchergebnis-Mischmasc-hint!] - 309
- MARC \,EE\ 'Loogie.net - We Report. You Deeid« | Ein generatives Maehrichten-Such-Portalj - 311
- GERHARD DIRMOSKR: -Verben im KONTEXT* [Ein semantische Suche in Gulenbergs Galaxisj - 314

IV. AUDIO-CD

Digitale Transformationen

Alle Beiträge als mp3-files, gelesen von OLIVER SIEBECK. - U3

V. ANHANG

Statements von Unternehmen - 324

Autorenverzeichnis - **360**

Impressum - **002**

PPN: 113268912

Titel: Digitale Transformationen : Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft / Monika Fleischmann ...(Hrsg.). - Heidelberg : Whois-Verl.- & Vertriebsges., 2004

ISBN: 3-934013-38-4

Bibliographischer Datensatz im SWB-Verbund