

Vorwort/Review.....	1
Klaus Rebensburg.....	11
Visionen mit digitalen Sinnen	11
Technik bedient Medien	11
Qualität der Technik und Dienste	11
Visionen.....	12
Digitalisiert besser kommunizieren, sehen und hören.....	13
Dietrich Sauter.....	15
Kämpfe im Digitalen –, Runder Funk, viel Technik, ein paar Geschäfte und Politik.....	15
Digitalisierung – Gewinner und Verlierer	15
HDTV mit Wirkungen und Nebenwirkungen	16
Qualitätsoffensive / Einführung von HD bei den öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten.....	23
Folgen für die Ausstattung bei HD-Produktionen.....	27
Langzeitarchive	32
3D - Stereo-3D (S3D) Übersicht/ Warum ist 3D heute so? Und ein Ausblick auf weitere Entwicklungen.....	34
Peter Badel.....	39
Die Visualisierung von Emotionen im binären Code - Überlegungen zur Ästhetik des Digitalen	39
I.....	39
II.....	41
III.....	46
Neue Medien der Informationsgesellschaft - Wandel der Kultur(en) durch Computer.....	49
Frieder Nake.....	51
Zwischen probabilistischer Theorie & präzisiertem Vergnügen Zur frühen Computerkunst in der BRD.....	51
Zum Computer.....	51
Zur Kunst.....	53
Zur Computerkunst.....	55
Zum Medium.....	59
Zum Vergnügen.....	63
Literatur	66
Neue Öffentlichkeit, Kultur, Kunst, Politik, Computer und Medien digital – und Deutschland?.....	69
Verena Metzke-Mangold.....	71
Neue Öffentlichkeit, Kultur, Kunst, Politik, Computer und Medien digital: und Deutschland?	71
Norbert Schneider	77
Digitalisierung – der dritte Blick - Gesellschaftlicher Wandel unter dem Druck der Digitalisierung.....	77
I.....	77
II.....	78
III.....	79
IV.....	79
V.....	83
VI.....	84
Martin Stadelmaier	85
Digitalisierung - Verantwortungsbereiche und Handlungsbedarf	85
I.....	85
II.....	86
III.....	88
Ruth Hieronymi.....	89
Digitalisierung - grenzüberschreitend.....	89
Digitalisierung – grenzüberschreitend	89
Wo liegt das Problem? – Grundlagen und Konsequenzen einer neuen grenzüberschreitenden Wirklichkeit.....	89
Was wurde erreicht? – Beispiele erfolgreicher und Beispiele noch umkämpfter Projekte	91
Was bleibt zu tun? – Grenzüberschreitende Technologie erfordert grenzüberschreitende Kooperation für Kultur und Medien	92

Neue gestalterische Herausforderungen und Wechselwirkungen der Mediennutzung	95
Arthur W. Ahrweiler	97
<i>Filme am Tatort öffnen öffentliche Augen</i>	<i>97</i>
Erfahrungen über Wirkungen des Films	97
Filmausschnitte	99
Ekü Wand	101
<i>Multi-Touch – Gestengesteuerte Schnittstellen auf dem Vormarsch Kreativimpulse für Neue Anwendungen</i>	<i>101</i>
Grundlagen und Begrifflichkeiten	102
Hardware-Verfahren zur Erkennung von Berührungseingaben	104
Tracking-Software und APIs für die Content-Erstellung	105
Collaboration durch Multi-Interaktion	105
Julia Laub	109
<i>Generative Gestaltung – Code erzeugt Bilder</i>	<i>109</i>
Entwurfsprozess generativer Gestaltung	109
Grundbausteine und Möglichkeiten generativer Gestaltung	109
Anwendungsgebiete generativer Gestaltung	110
Erlernen generativer Gestaltung	110
Zakiah Omar	111
<i>Tragbare Technologie</i>	<i>111</i>
Wandel der Kulturen durch Computer	115
Claus Wohlgenuth, Thomas Bremer	117
<i>Digitale Spiele zwischen Kommerz und neuer Kultur</i>	<i>117</i>
Heiko Martens, Ulli Scuda	125
<i>„Neue Inhalte für Neue Medien (?) – Der Einfluss von Technologie auf fiktionale Narrationen in Kunst und Unterhaltung“</i>	<i>125</i>
Wiedergabetechniken und Erzählen	125
Formatvielfalt	126
Werkstattbericht	127
Fazit und Perspektive	129
Besonderer Content für neue Kanäle der Informationsgesellschaft	131
Karsten Weber	133
<i>Bottom-Up Mixed-Reality: Emergente Entwicklung, Unkontrollierbarkeit und soziale Konsequenzen</i>	<i>133</i>
Susa Pop	141
<i>Medienfassaden und Urban Screens - ein neues Medium an der Schnittstelle zwischen digitaler Welt, Kultur, Ökonomie, Technologie und öffentlicher Hand - Teil 1</i>	<i>141</i>
Das Interaktionsfeld von Urban Screens und Medienfassaden	141
Digitale Handlungsbühnen für eine zukünftige mediale Stadtgesellschaft	142
Urbane Sichtfenster und Visualisierungszonen	143
Urban Screens und Medienfassaden – eine technologische Herausforderung	143
Medienfassaden Festival Berlin 2008	144
Medienfassaden Festival Europa 2010 Connected Cities	144
Innovationsforum ‚Urban Screens‘ – Mai 2011	145
Zu Public Art Lab	146
Eva Emenlauer-Blömers	147
<i>Medienfassaden und Urban Screens - ein neues Medium an der Schnittstelle zwischen digitaler Welt, Kultur, Ökonomie, Technologie und öffentlicher Hand - Teil 2</i>	<i>147</i>
Projekt Zukunft	150