



interfiction XII/2005 Learning from...?
Lernen von / mit / in Medienkulturen

Interdisziplinäre Workshop-Tagung
im Rahmen des 22. Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest

Kassel, 11. - 13. November 2005
Offener Kanal im KulturBahnhof

interfiction -Team:
Konzeption und Leitung: Verena Kuni M.A.

Organisation und Realisation in Zusammenarbeit mit:
Karsten Asshauer, Anders Turge Lehr und Andrea Mudrak

Gerhard Wissner und Wieland Höhne
sowie dem Filmladen Kassel e.V.



hessen »
Hier ist die Zukunft

media



----- konzept + c.f.p. -----

__ about

interfiction XII/2005 Learning from...?

__ konzept + c.f.p.

Lernen von / mit / in Medienkulturen

__ programm

Interdisziplinäre Workshop-Tagung im Rahmen des 22. Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest Kassel, 11. - 13. November 2005, Offener Kanal im KulturBahnhof

__ abstracts+biobibs

__ ort

__ kontakt

__ stream

__ links

__ journal

__ fotoalbum

__ realisation

__ dank

__ presse

__ suche

Was heisst "Lernen" von, mit und in Medienkulturen?
Etwa: Wissenserwerb im WWW auf einen Klick?
Sicher nicht. Mit dem Surfen in Infotainment-Angeboten dürfte es jedenfalls kaum getan sein. Klar ist jedoch, dass sich verschiedene Medienkulturen je auf ihre Weise als Lernumgebungen formieren, in denen sich nicht nur "Informationen" und "Wissen", sondern auch soziale und kulturelle Kompetenzen entwickeln und vermitteln lassen.

Insbesondere der Begriff des "e-Learning" hat in diesem Zusammenhang seit einigen Jahren verschiedene Konjunkturen erfahren – allerdings nicht unbedingt im kulturellen Feld. Denn während Unternehmen mittlerweile mit großer Selbstverständlichkeit sowohl e-Learning-Systeme nutzen als auch in die entsprechende Forschung und Entwicklung investieren, ziehen die öffentlichen Bildungseinrichtungen nur langsam nach. Zwar gibt es ein großes Interesse am Thema und eine ansehnliche Zahl geförderter Initiativen. Insgesamt jedoch hat man hier mit erheblichen strukturellen wie auch ökonomischen Problemen zu kämpfen. Gerade im Bereich der Kulturwissenschaften und der Künste kommt nicht selten eine spezifische Skepsis gegenüber dem medienbasierten Lernen hinzu, die aus den jeweiligen Bildungstraditionen resultiert. Grundlagen kultureller Bildung mögen sich auf diese Weise didaktisch vermitteln lassen – doch wie ist es um das Erfahrungswissen und die ästhetische Anschauung bestellt? Lassen sich e-Learning-Modelle, die für betriebliche Weiterbildung oder für den naturwissenschaftlich-technischen Bereich entwickelt worden sind, adaptieren? Und wenn ja, ist eine solche Übernahme überhaupt sinnvoll oder vorteilhaft?

Haben mindestens auf den ersten Blick wenig wirtschaftsorientierte Disziplinen überhaupt die Chance, vom entsprechenden Know-How zu profitieren oder ist ihnen schon aus ökonomischen Gründen der Zugang verstellt?

Welche Möglichkeiten für sinnvolle Anschlüsse und Kooperationen gibt es und welche Alternativen könnten sich ihnen bieten?

Inwieweit etwa lässt sich ein wild wucherndes Informationsgewebe wie das World Wide Web sinnvoll nicht nur als Bildungsportal, sondern als Plattform für community-basiertes Lernen nutzen? Was bedeutet "Open Source" und "Open Content" in diesem Zusammenhang?

Welche Modelle sind hier bereits entwickelt und erfolgreich erprobt worden?

Mit welchen Problemen sehen sich Initiativen konfrontiert und welche Perspektiven bieten sich?

Wie ist es um die Ökonomien bestellt?

Welche Rolle spielen Vernetzung einerseits und Institutionalisierung andererseits?

Vor dem Hintergrund dieser und weiterer Fragen sollen im Rahmen von **interfiction XII** zum einen aktuelle Projekte vorgestellt werden, die sich mit dem Thema Lernen und Bildung in der Medien- und Netzkultur beschäftigen; mit Rücksicht auf die Anbindung an das Dokumentarfilm- und Videofest wird der Fokus dabei auf Modellprojekten im Bereich Film / Video / medienbasierte Künste bzw. Kunst- und Medienwissenschaften liegen. Zum anderen sollen der interdisziplinären Orientierung von **interfiction** entsprechend nicht nur VertreterInnen anderer Fachgebiete – in diesem Fall insbesondere der Informatik/Wirtschaftsinformatik, des Mediendesigns, der Medienpädagogik – dazu eingeladen werden, Einblicke in den aktuellen Stand und die zukünftigen Entwicklungen von e-Learning zu geben.

Vielmehr wird es auch darum gehen, zu klären, welche spezifischen Potentiale seitens der Künste und der Kulturwissenschaften in diesen Bereich einzubringen sind und auf dieser Basis Horizonte für übergreifende Diskussionen und weiterführende Perspektiven zu entwickeln.

So wird unter anderem zu fragen sein: Was kann unsere gegenwärtige Medienkultur von vergangenen Medienkulturen lernen? Inwieweit vermögen künstlerische Arbeiten nicht nur einen Beitrag zur Debatte um die Rolle der 'neuen' Medien in Kultur und Gesellschaft zu leisten, sondern auch kulturelles Wissen zu vermitteln?

Unter dem Motto "**Learning from...**"? lädt das Team von **interfiction XII** an einem transdisziplinären Austausch interessierte KünstlerInnen, WissenschaftlerInnen und VermittlerInnen, Netzkultur-TheoretikerInnen und -PraktikerInnen dazu ein, im Rahmen der diesjährigen Workshop-Tagung ihre Thesen und Projekte rund um das Thema **Lernen von / mit / in Medienkulturen** vorzustellen.

Wir bitten um Einreichung eines kurzen **Abstracts (ca. 1000-1500 Zeichen)** und gegebenenfalls weiterer Hintergrundmaterialien in digitalisierter Form bis zum **15. 07. 2005** an: **Verena Kuni** (Leitung *interfiction*), kuni@filmladen.de, oder verena@kuni.org

Bitte beachten:

interfiction findet im Rahmen des Kasseler Dokumentarfilm- und Videofests statt; mit Blick auf die Programmplanung bitten wir an *interfiction* interessierte KünstlerInnen, Video- und FilmemacherInnen, die Beiträge für das Festival einzureichen planen, dies bei der Einsendung eines Abstracts mit anzugeben. Für eine Beteiligung am Video- bzw. Filmprogramm bzw. an der Ausstellung Monitoring muss jedoch in jedem Fall ein gesondertes Akkreditierungsformular ausgefüllt werden. Weitere Informationen hierzu unter <http://www.filmladen.de/dokfest>

Basisinformationen zur interfiction-Tagung

Ort & Zeit:

Kassel, 11.11.-13.11.2005

(im Rahmen des 22. Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest)

Beginn: Freitag 11.11.2005, um 19 Uhr

Ende: Sonntag 13.11.2005, ca. 17 Uhr

Konditionen:

Die *interfiction*-Tagung versteht sich als Forum für den Austausch, die Vernetzung und die Zusammenarbeit von ProduzentInnen aus

Theorie und Praxis. *interfiction* sorgt für die räumlichen und technischen Arbeitsgrundlagen, übernimmt die Kosten für die An- und Abreise (orientiert an den Reisekosten Bahnfahrt 2. Kl.), die Übernachtung und sorgt für die Verpflegung während der Tagung. Die TeilnehmerInnen erhalten ausserdem einen Festivalpass, der kostenfreien Zugang zu allen Programmen des Festivals (inkl. Ausstellung Monitoring u. Festivalparty) gestattet.

Arbeitsweise:

Die Grundstruktur der Veranstaltung entspricht dem Anliegen, als ein "temporäres Labor" zu funktionieren, also nicht nur Plattform für Ideen und Projekte zu sein, sondern einen direkten und produktiven Austausch über Fragen und Probleme zu ermöglichen, welche die TeilnehmerInnen in der Arbeit an und mit diesen Ideen bzw. im Rahmen entsprechender Projekte beschäftigen.

Die Form der Beiträge ist daher weitgehend freigestellt; möglich sind Kurzvorträge, mediale Präsentationen, Performance-Lectures usw.; Details können im Vorfeld der Feinabstimmung des Programms individuell und gemeinsam abgesprochen werden.

interfiction

Seit 1995 findet *interfiction* alljährlich im Rahmen des Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest statt. Als dessen interdisziplinäre Sektion steht *interfiction* für den Versuch, KünstlerInnen und WissenschaftlerInnen, MedientheoretikerInnen und –praktikerInnen zu einer Veranstaltung zusammenzubringen, in der das komplexe Spannungsfeld der zeitgenössischen Medienkulturen transdisziplinär diskutiert werden kann.

Fokussiert auf das jeweilige Schwerpunktthema (vgl. Anlage) werden dabei zum einen in Vorträgen und Präsentationen individuelle Positionen vorgestellt, die als solche erst einmal fach- bzw. gattungsspezifische Zugänge bieten – also Einblicke in das, was von verschiedenen Personen, Gruppen und Initiativen erarbeitet wird. Zum anderen ermöglichen die Gespräche am "runden Tisch" eine konzentrierte gemeinsame Arbeit am Thema, die es über dessen Vertiefung und Reflexion hinaus auch gestattet, übergreifend auf aktuelle Entwicklungen im Medienbereich einzugehen.

Die Grundstruktur der Veranstaltung entspricht dem Anliegen, den TeilnehmerInnen nicht nur eine Plattform für die Präsentation von Ideen, Konzepten und Projekten bereitzustellen. Ziel ist es vielmehr, einen direkten und produktiven Austausch über Fragen und Probleme anzuregen und zu forcieren.

Die Einbindung in ein internationales, aber gleichwohl konzentriertes Festival, das Film und Video, dokumentarischen wie fiktionalen Arbeiten von künstlerischer Qualität gewidmet ist, bietet in mehrfacher Hinsicht ideale Rahmenbedingungen für eine solche Veranstaltung, die sich ihrerseits für gesellschaftliche und politische ebenso wie für künstlerische und ästhetische Perspektiven der Medienkultur interessiert. Das betrifft nicht nur auf einer allgemeinen Ebene die programmatische Orientierung, die *interfiction* in diesem Sinne mit dem Festival teilt, sondern auch ganz konkrete Schnittstellen, die sich zwischen den einzelnen Bereichen der Veranstaltung ergeben; zu einzelnen Video-Themenprogrammen etwa oder zur Ausstellung Monitoring. Mehrfach waren in der Vergangenheit TeilnehmerInnen der Tagung in dem einen und/oder anderen Segment des Festivals zugleich mit Videoarbeiten oder Installationen vertreten, was direkt zu einem entsprechenden

Austausch bzw. gemeinsamen Programmpunkten geführt hat.

Ursprünglich ins Leben gerufen von Gerhard Wissner (Filmladen Kassel u. Kasseler Dokumentarfilm- u. Videofest) und Herbert Meyer (bis 1998 wiss. Mitarbeiter am WZB II der Universität Kassel), wird **interfiction** seit 1999 von Verena Kuni (Kunst- u. Medienwissenschaftlerin, Frankfurt a.M./Basel; zuvor 1995-1999 Ko-Kuratorin der dokfest-Sektion Video) als Leiterin der Fachtagung gemeinsam mit einem Team konzipiert und organisiert.

interfiction-Team 2005:

Verena Kuni in Zusammenarbeit mit Karsten Asshauer, Anders Turge Lehr und Andrea Mudrak, sowie Gerhard Wissner, Wieland Höhne und dem Filmladen Kassel e.V.; Webservice by [re:plug + \[\]](#)

Die Themen der Fachtagungen im Überblick:

I/1995

Perspektiven und Mythen von Gegenöffentlichkeit in Datennetzen

II/1996

Hypertext/Hyperbild

III/1997

Senden I: WEB und TV (documentaX special: interfiction im hybrid workspace)

IV/1997

Krypto-Gesellschaft: Informationsgesellschaft/Hackerkultur

V/1998

Senden II: Radio und Internet

VI/1999

i.fiction. Entwürfe und Wirklichkeiten von ›Identität‹ in den elektronischen Medien

VII/2000

interfictions@home - Daheim in Netz. Utopien und Realitäten 'virtueller' Gemeinschaften

VIII/2001

multifiction://intershop - Im, mit dem oder gegen den Strom?
Streaming Media im WWW - zwischen Kunst, Kulturindustrie und Kommerz

IX/2002

arteFaction! Kunstfehler in/als Medien

X/2003

filesharer values - Ökonomien des (Aus)Tauschs

XI/2004

trans:fictions. Übertragungen, Übersetzungen, Überschreitungen

XII/2005

Learning from...? Lernen von / mit / in Medienkulturen

interfiction XII/2005 Learning from...?

Lernen von / mit / in Medienkulturen ----- *interfiction* - archiv

-----	programm -----
_ _ about	<i>interfiction</i> XII/2005
_ _ konzept + c.f.p.	Learning from...?
_ _ programm	Lernen von / mit / in Medienkulturen
_ _ abstracts+biobibs	Kassel, 11.-13. November 2005, Offener Kanal im KulturBahnhof
_ _ ort	
_ _ kontakt	Freitag, 11. November, 19.00 Uhr
_ _ stream	Eröffnungsabend
_ _ links	mit Einführung und Vorstellung der TeilnehmerInnen.
_ _ journal	
_ _ fotoalbum	Superfactory (TM) - Kiosk Mod
_ _ realisation	http://www.interfiction.org/2005/superfactory.html
_ _ dank	
_ _ presse	Samstag, 12. November, 11.00 - 19.00 Uhr
_ _ suche	Sonntag, 13. November, 12.00 - 17.00 Uhr
	Workshop-Seminar mit Kurzvorträgen, Performances,
	Präsentationen und Diskussionen.

22. Kasseler
Dokumentarfilm- &
Videofest

***interfiction* XII/2005- Learning from...? - Online**

Materialien & Dokumentationen zu *interfiction* I-XII[1995-2005]

www.interfiction.org

***interfiction* XII/2005- Learning from...? - Stream**

Audio-Livestream des Eröffnungsabends und des Workshop-

Seminars <http://www.interfiction.org/2005/stream.html>

abstracts+biobibs

Abstracts, Biographien und Bibliographien
der Teilnehmenden:

Birte Kleine-Benne

Manuel Bonik

Michael Härdi

Dorothea Klein

Verena Kuni

GeheimRat

Erwin Liedke

Andrea Mudrak

Hannes Raffaseder

Superfactory(TM)

Karsten Asshauer

Martin Kuentz

Torsten Stapelkamp

Tamiko Thiel

Anders Turge Lehr

[_ _ about](#)

[_ _ konzept + c.f.p.](#)

[_ _ programm](#)

[_ _ abstracts+biobibs](#)

[_ _ ort](#)

[_ _ kontakt](#)

[_ _ stream](#)

[_ _ links](#)

[_ _ journal](#)

[_ _ fotoalbum](#)

[_ _ realisation](#)

[_ _ dank](#)

[_ _ presse](#)

[_ _ suche](#)

	abstracts+biobibs	
about	Birte Kleine-Benne	Birte Kleine-Benne
konzept + c.f.p.		Manuel Bonik
programm	abstract:	Michael Hürdi
abstracts+biobibs		Dorothea Klein
ort	Kunst in Zeiten von Medien- und Cyberpoiesis	Verena Kuni
kontakt	In zeitlichem Anschluss an die Entdeckung der Form-Außenseite und die kontextsensitiven Kunstuntersuchungen in den späten sechziger und frühen siebziger Jahren (Konzept-Kunst) und an die intensiven Kontextanalysen der neunziger Jahre (Kontext-Kunst) sind aktuell wesentliche Kontextveränderungen etwa in Form technischer Umgebungen zu diskutieren, die insbesondere durch die Codierungen der Leittechnologien Computer und Internet bestimmt sind und in Wirksamkeit ihrer Architektur und der implementierten Prinzipien die Organisation von Kunstproduktionen, aber auch die der Kunstrezeption, -präsentation und -distribution beeinflussen.	GeheimRat Erwin Liedke
stream	Vor dem Hintergrund des Prozesses einer zunehmenden Verschränkung von kulturellem Austausch, technologischer Entwicklung und künstlerischen Praktiken ist die Einschreibung einer Umgebung zu beobachten, deren Prinzipien (im Falle des Internet	Andrea Mudrak
links	Dezentralität, Translokaltät, Interkonnektivität und Unabgeschlossenheit) ihre Wirkung i.S. nicht nur einer maschinischen Ästhetik ¹ , auch einer technisierten Ästhetik entfalten: "Wir müssen unsere Matrix neu definieren und zu diesem Zweck neu erkunden." ²	Hannes Raffaseder
journal		Superfactory(TM) Karsten Asshauer Martin Kuentz
fotoalbum		Torsten Stapelkamp
realisation		Tamiko Thiel
dank		Anders Turge Lehr
presse		
suche		

22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest

Mit Einsatz und Anwendung der Medientechnologien³ sind umfangreiche Transformationen in allen Funktionssystemen der Gesellschaft angestoßen und in der Folge tiefgreifende Konsequenzen zu registrieren, die nicht nur neue Möglichkeiten individualisierten Handelns - neue Handlungsräume, Handlungsmodalitäten und Handlungsformen, zu denen sich wiederum ethisch-moralische Grundlegungsfragen einstellen - beobachten lassen; vielmehr sind Subjektivierungsprozesse, Wahrnehmungs- und Kognitionsprozesse überarbeitend in Angriff genommen und werden epistemologische Verschiebungen beispielsweise anhand der Begriffe von Arbeit, Eigentum, Politik und Gesellschaft deutlich. Ich behaupte, dass insbesondere das Medium Netz (als Mitte, Mittel, Vermittlung und Vermitteltes⁴) und eine auf Netzkonditionen aufsetzende Kunst, die konkrete und medienspezifische Aktions-, Kooperations- und Handlungsformen herausbildet, aktuell als diejenige katalytische Kraft eingeschätzt werden kann, die die kulturellen, sozialen und ökonomischen Systeme beeinflusst, psychologische, materielle und technologische Entgrenzungen vornimmt und umfangreiche Entdualisierungsprozesse in Gang setzt. Die Netzmedialisierung löst eine Transformations-Dynamik aus (Weber⁵ kennzeichnet das Netz als "Turbo-Transformator"⁶.), die das gesamte Gesellschaftssystem, dessen Strukturen und Organisationen in Angriff nimmt; bisherige Begriffe, Konzepte und Modelle verlangen in der Folge eine Korrektur und/oder Revision.

Für das hier zu diskutierende Kunstsystem soll die Transformation des geschlossenen Systems der Moderne (Luhmann) mit seinen isolierten, einsamen, fragmentierten und auratisch aufgeladenen ästhetischen Kunstobjekten zu einer Ansammlung und Verkettung offener Handlungsfelder interessieren, die Forschungsdesiderate bisheriger kunstwissenschaftlicher Betrachtungen von "[...] Gemälde[n], Skulpturen, Installationen - Bezeichnungen, die den Kategorien der Meisterschaft und der Welt der Produkte entsprechen [...]"⁷, offenbart. Bei den zu diskutierenden hybriden Formen handelt es sich u.a. um konnektive, trajektiv ausgerichtete Aggregationen menschlicher und technischer Akteure, die von netzwerkbasieren, heterarchisch verteilten Dispositiven bestimmt sind, den Code aus Rekombinationen und Neformationen generieren und auf die gesellschaftlichen Prozesse in Form von (Netzwerk-) Interventionen einwirken. Die Arbeiten, über die hier Auskunft gegeben werden soll, sind demnach nicht dem Dispositiv des White Cube verhaftet; "[...] sondern einfache *Oberflächen, Räume, Dispositive*, die sich mit Existenzstrategien verschachteln [...]"⁸; statt um repräsentierende Visualisierungen handelt es sich um operative Eingriffe in die Protokolle der gesellschaftlichen Prozesse: z.B.

- etoy [<http://www.eto.com>]
- Hans Bernhard [<http://hansbernhard.com>]
- und ubermorgen.com [<http://www.ubermorgen.com>]
- GeheimRat.com [<http://www.geheimrat.com>].

Insbesondere die Bedeutung von Inter- und Multidisziplinarität und Inter-/Aktivität ist eng an die Medientechnologien als Leitmotiv und intervenierende soziale, politische und kulturelle Maschine gebunden. Als Effekt der Digitalisierung bringt die heterogene Kombination von Bild, Ton und Text multimediale Werke und die Technik des Samplings hervor, die den Werkbegriff und die Aufteilung künstlerischer Gattungen unterwandern⁹ und elementar urheberrechtliche Auswirkungen nach sich ziehen¹⁰. Der Computer zeigt sich als idealer Ort für die Kombination und Hybridisierung verschiedener Techniken. Die Regeln der Software und die Technik des Interface verlangen - auch wenn sie den Handlungsrahmen vorgeben - dem Nutzer (User) Interaktion ab. In rezeptionsorientierter Betrachtung entstehen reaktive, interaktive, partizipative und kollaborative Kunstwerke, die den Rezipienten u.a. zum Bewegen, Sprechen, Schreiben, Imaginieren, Wahrnehmen, Falschnehmen bringen: "Dem User, der Userin wird eine (vorgestaltete) Plattform oder ein Rahmensystem zur Verfügung gestellt, die er, sie für seine/ihre eigene Zwecke benutzen kann. Die KünstlerInnen geben also einzig den Anfangsimpuls; Struktur, Entwicklung und Veränderung des 'Kunstwerkes in Bewegung' (Umberto Eco) ist danach einzig abhängig von den Entscheidungen einzelner bzw. vieler UserInnen."¹¹ Arns¹² führt aus, dass die Praktiken sog. kleiner bzw. taktischer Medien¹³ (Mailinglisten, Newsgroups, Webseiten, Chats) "nicht nur die Fähigkeit zu (passivem) Lesen, sondern vor allem zu (aktivem) Schreiben in die Hand der Nutzer [legen]"¹⁴ und sich daraus neue Verhältnisse und Strukturen ergeben, "die als viel versprechendste nichttechnische Neuerungen der aktuellen Wissensordnung gelten können"¹⁵.

Der Fokus meiner Ausführungen umfasst auf der Grundlage veränderter Möglichkeitsbedingungen für Formen der Mixed Media in komplexen Komposita zuvorderst den gewandelten Kunstbegriff und die veränderte Produktion und Rezeption von Kunst in Zeiten von Medien-¹⁶ und Cyberpoiesis¹⁷ sowie beiläufig die Auswirkungen auf die kuratorische Praxis:
-von auratischen Werkobjekten und symbolischen Repräsentationen

zu offenen und dynamischen Handlungsfeldern, zur n-dimensionalen „Arena des Handelns“¹⁸ -vom idealtypischen, auf (s)ein Auge reduzierten Rezipiententypus¹⁹ zum involvierten Teilnehmer, Akteur und Mitschöpfer -vom geschlossenen White Cube, dessen Redundanzsteigerungen und Iterationsschleifen zu synergetischen Konvergenzformaten und nichtlinearen Praxismodellen.

Birte Kleine-Benne, Dissertation Kunst als Handlungsfeld, 2005.

Anmerkungen:

¹ Broeckmann, Andreas 2002: Konnektive entwerfen! Minoritäre Medien und vernetzte Kunstpraxis, in: Münker, Stefan/Roesler, Alexander (Hg.) 2002: Praxis Internet, Kulturtechniken der vernetzten Welt, Frankfurt/Main, S. 241. Zu dem Begriff der Maschine vgl. Guattari 1995.

² Baecker, Dirk 2002: Wozu Systeme?, Berlin, S. 39.

³ Zur Evolution der Kommunikationsmedien vgl. Merten, Klaus 1999: Einführung in die Kommunikationswissenschaft. Band 1/1: Grundlagen der Kommunikationswissenschaft, Münster. Zu Differenzierungen des Netzes als Medium in 1. das Netz als technische Infrastruktur, 2. als topischer Ort, 3. als Transportweg/Kanal vgl. Weber, Stefan 2001: Medien - Systeme - Netze, Elemente einer Theorie der Cyber-Netzwerke, Bielefeld, S. 34.

⁴ Weber 2001, a.a.O., S. 24.

⁵ Weber (Jhg. 1970) ist Medienepistemologe mit den Forschungsschwerpunkten Medienphilosophie und Konstruktivismus.

⁶ Weber 2001, a.a.O., S. 91.

⁷ Bourriaud, Nicolas 1995: Das ästhetische Paradigma, in: Schmidgen, Henning (Hg.) 1995: Ästhetik und Maschinismus, Texte zu und von Félix Guattari, Berlin, S. 59.

⁸ Bourriaud 1995, a.a.O., S. 59.

⁹ Die Ars Electronica 2003 untersuchte unter der Themenstellung 'Code - The Language of our Time' den Einfluss von digitalen Codes auf die Kunst und Gesellschaft. Die drei Themenkreise - Code=Law, Code=Art, Code=Life - bildeten dabei den Rahmen für Fragestellungen nach der gesellschaftsregulierende und -normierende Macht von Computerprogrammen und ihren Standards implementierten Strukturen und Spielregeln, <http://www.aec.at/en/festival2003/index.asp> .

¹⁰ Zu urheberrechtlichen Folgen vgl. u.a. Grassmuck, Volker 2002: Urheberrechte im Netz, in: Münker/Roesler (Hg.) 2002, a.a.O.

¹¹ Schiesser, Giaco 1999: Kategorisierung von Netzkunst - exemplarische Beispiele, <http://www.xcult.ch/texte/schiesser/netzkunst.html> , in Bezug auf Huber, Hans Dieter 1998: Zur Geschichte der Netz.Kunst. Problemstellungen, Stand der Dinge, Ausblicke, <http://www.hgb-leipzig.de/artnine/netzkunst/geschichte> .

¹² Arns (Jhg. 1968) ist Autorin und Kuratorin mit den Schwerpunkten Medienkunst und Netzkulturen, seit 2005 künstlerische Leiterin des Hartware MedienKunstVereins in Dortmund.

¹³ Zum Begriff der taktischen Medien (Tactical Media), der sich von den sog. mainstream-Medien abgrenzt und die aktive Nutzung sog. do-it-yourself-Medien betont vgl. Lovink, Geert/Garcia, David 1997: The ABC of Tactical Media, in: Nettime, 16.05.1997, <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html>. Außerdem Arns, Inke 2002 a: This is not a toy war: Politischer Aktivismus in Zeiten des Internet, in: Münker/Roesler (Hg.) 2002, a.a.O., S 38.

¹⁴ Arns, Inke 2002 b: Netzkulturen, Hamburg, S. 8.

¹⁵ Arns 2002 b, a.a.O., S. 40.

¹⁶ Schmidt, Siegfried J. 1999: Kunst als Konstruktion: Konstruktivistische Beobachtungen, in: Weber, Stefan (Hg.) 1999: Was konstruiert Kunst?, Wien, S. 40.

¹⁷ Weber 2001, a.a.O., S. 39.

¹⁸ Weibel, Peter 1999: Neue Akteure und Allianzen der Kunst im 21. Jahrhundert, in: art - Das Kunstmagazin, 12/99, S. 44.

¹⁹ Bei dem idealtypischen Rezipienten handelt es sich um einen eliminierten, gesichtslosen, männlichen, selbstvergessenen und distanzierten Rezipienten, der im Idealfall seines Körpers beraubt und in seinen Wahrnehmungen eingeschränkt ist. O'Doherty, Brian 1996: In der weißen Zelle, Inside the White Cube, hg. von Kemp, Wolfgang, Berlin, S. 39ff.

bio:

Birte Kleine-Benne

Jhg. 1970

Kunstwissenschaftlerin, Komplexitäts- und Zukunftsforscherin
M.A. Kunstgeschichte und Philosophie, Promotion: Kunst als Handlungsfeld, Universität Hamburg

Aktuelle Tätigkeitsfelder & Themen:

Exploration von Matrizen mittels der affektuellen, perzeptiven, konzeptuellen und (de-) konstruktivistischen Qualitäten von Kunst als Typ der Kognitionsforschung
Entwurf und Entwicklung neuer Wahrnehmungs- und Handlungsmodelle und deren Einführung als Kulturtechniken und -verfahren.

born in 1970

Scientist of art, researcher in complexity, and futurologist
M.A. in art history and philosophy, PhD-thesis: Kunst als Handlungsfeld (Art as a field of action), University Hamburg

Current fields of activity and current topics:

Exploration of matrices by means of affectual, perceptual, conceptual and (de)constructivist qualities of art as a type of cognitive studies
Outline and development of new models of perception and action as well as their introduction into cultural techniques and procedures.

linx:

mailto: bkbATeyes2k.net

<http://www.bkb.eyes2k.net>

abstracts+biobibs

[about](#)

Manuel Bonik

[Birte Kleine-Benne](#)[konzept + c.f.p.](#)[Manuel Bonik](#)[programm](#)

abstract:

[Michael Hürdi](#)[abstracts+biobibs](#)[Dorothea Klein](#)[ort](#)**Die nackte Wahrheit - Suchmaschinen und Internetsex**[Verena Kuni](#)[kontakt](#)

Suchmaschinen bilden eine Schlüsseltechnologie, wenn es gilt, das Internet als Informations- und Lernmedium zu nutzen. Auch wenn hier seit einigen (wenigen) Jahren google ein Quasi-Monopol zu besitzen scheint, ist damit aber das Thema noch lange nicht erschöpft. Man denke zunächst an google-Konkurrenten wie Yahoo oder die unlängst aktivierten Suche von Microsoft, aber auch daran, dass fast alle erfolgreichen Seiten im Internet im wesentlichen auf Suchtechnologie basieren, so ebay, Amazon, iTunes etc. Wer von den großen Suchmaschinen nicht gefunden wird und das nicht möglichst auf der 1. Ergebnisseite, existiert quasi nicht im Internet. Gleiches gilt für große Sites, wenn deren (seiteneigene) Sitedsearches nicht gut sind (und das sind sie selten) - wenigstens aus kommerzieller Perspektive; und diese darf nicht ignorieren, wer verstehen will, in welcher Weise Suchtechnologie gerade einerseits das Internet neu aufrollt, andererseits aber auch erhebliche Auswirkungen auf Offline-Wissen (Buchhandel, Bibliothekswesen) hat. Mein Vortrag legt zunächst ein paar Schlüsselbegriffe von Suchtechnologie und einige ihrer aktuellen Trends (z.B. Adwords, Desktop Search, Google Bar) dar. Darüber hinaus geht es um das, wenigstens quantitativ betrachtet, wichtigste Thema im Internet: Erotik. Denn spätestens hier kommt Suche auch als Forschungsinstrument ins Spiel. Statistiken von Suchanfragen bei großen Portalen liefern eine unvergleichbar große Datenbasis über sexuelle Interessen - mit einigen erstaunlichen Ergebnissen...

[GeheimRat](#)[Erwin Liedke](#)[stream](#)[Andrea Mudrak](#)[links](#)[Hannes Raffaseder](#)[journal](#)[Superfactory\(TM\)](#)[Karsten Asshauer](#)[Martin Kuentz](#)[fotoalbum](#)[Torsten Stapelkamp](#)[realisation](#)[Tamiko Thiel](#)[dank](#)[Anders Turge Lehr](#)[presse](#)[suche](#)**22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest**

bio:

Manuel Bonik lebt in Berlin und verdient sein Geld im IT-Bereich als Mitarbeiter der Forschungsabteilung von contraco Consulting & Software Ltd (intranetsuche.de).

Als Künstler macht er u.a. die Radiosendung NightAcademy (nightacademy.net) und spielt mit der audiovisuellen Performance-Gruppe The Return of the Think Thing (travellab.net/love/think_thing.html).

Mitglied von travellab (travellab.net) und bootlab (bootlab.org).

Zahlreiche Veröffentlichungen zu Kunst, Musik und Computern, im besonderen mit Oswald Wiener und Robert Hödicke "Eine elementare Einführung in die Theorie der Turing-Maschinen" (Wien, New York: Springer-Verlag 1998).

Z.Z. Arbeit an einer Dissertation über "Fehler als generatives System" (Arbeitstitel) bei Prof. Friedrich Kittler, Institut für Ästhetik und Geschichte der Medien, Humboldt-Universität zu Berlin.

linx:

Manuel Bonik <manuel@nightacademy.net>

<http://www.intranetsuche.de>

<http://www.nightacademy.net>

<http://www.travellab.net>

<http://www.bootlab.org>

----- [top](#) -----

-- [about](#) -- [konzept + c.f.p.](#) -- [programm](#) -- [abstracts+biobibs](#) -- [ort](#) -- [kontakt](#) -- [stream](#) --

-- [links](#) -- [journal](#) -- [fotoalbum](#) -- [realisation](#) -- [dank](#) -- [presse](#) -- [suche](#) --

abstracts+biobibs

about

Michael Haerdi

Birte Kleine-Benne

konzept + c.f.p.

Manuel Bonik

programm

abstract:

Michael Härdi

abstracts+biobibs

Dorothea Klein

ort

Elektronisch Lernen

Verena Kuni

kontakt

Zwei Lernplattformen aus dem Schulbereich (Grundstufe und Gymnasialstufe) werden in Form von Interviews mit beteiligten Lehrern vorgestellt und miteinander verglichen. Ein wichtiger Aspekt ist dabei, die neuen Formen des Lernens mit traditionellen Bildungsformen und Lehrmitteln in einen Zusammenhang zu bringen und die Vor- und Nachteile zu diskutieren.

GeheimRat

Erwin Liedke

stream

links

Andrea Mudrak

journal

Hannes Raffaseder

fotoalbum

Superfactory(TM)

Karsten Asshauer

Martin Kuentz

realisation

Fragen (jeweils kurze Beschreibung):

Torsten Stapelkamp

dank

1. Wie ist die Plattform aufgebaut, wie ist die Nutzung?

Tamiko Thiel

presse

2. Ist die Plattform öffentlich zugänglich oder findet eine Anmeldung statt?

suche

3. Wie ist die "Verschränkung" zwischen der Plattform und traditionellen Lehrmitteln organisiert / aufgebaut?

Anders Turge Lehr

4. Welche Vorteile bietet das Medium Internet / Intranet gegenüber traditionellen Lehrmaterialien?

22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest

5. Gibt es Auswirkungen des neuen Mediums auf die Unterrichtsform und auf die Präsenzzeit an den Schulen?

6. Lassen sich Unterschiede feststellen im Lernerfolg?

7. Wie ist die Akzeptanz bei Lehrern und Schülern?

8. Welche Eigenschaften werden positiv beurteilt - welche negativ?

9. Zur Benutzung muss ein Computer mit Internetanschluss vorhanden sein - führt dieser Aspekt zu Problemen?

10. Gibt es Lehrer, Schüler oder Eltern, die gegen solche Lernplattformen sind (wenn ja, aus welchem Grund)?

11. Wird die Plattform in Zukunft weiter ausgebaut, bleibt der Nutzungsgrad gleich oder wird er wieder vermindert?

12. Wird die Plattform vom Lehrpersonal betrieben / gewartet oder wird eine externe Firma beauftragt?

Technische Aspekte:

1. Welches Betriebssystem wird verwendet?

2. Welche Serversoftware wird verwendet?

3. Welche Datenbank wird verwendet?

4. Welche Programmiersprache wird verwendet?

5. Ist die Plattform auf einem bestehenden Content Management System aufgebaut oder wurde sie neu programmiert?

bio:

Michael Härdi

Geboren 14.5.1971 in Schaffhausen (Schweiz). Schulen in Schaffhausen und Zürich.

1991-1995 Studium an der Grafikfachklasse der Hochschule für

Gestaltung und Kunst Zürich.

1994 dreimonatiges Praktikum am Atelier National de Création

Typographique ANCT in Paris.

1996 Diplôme de langue, Alliance Française.

1997-2000 Nachdiplomstudium am Studienbereich Theorie der
Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich.

2000 Abschluss als Gestalter FH.

Ich bin seit 1997 als selbständiger Gestalter für Print und Internet
tätig. Dabei arbeite ich häufig für Kunden im Bereich der Kultur oder
der kulturellen Vermittlung. Ich sehe die Beschäftigung mit
medientheoretischen Themen als eine wichtige Ergänzung meiner
Arbeit als Gestalter und Programmierer. Sie ist motiviert durch mein
Interesse, den kulturellen Kontext, in dem ich tätig bin, verstehen zu
wollen.

Die Internetseite www.imagedesign.ch dokumentiert meine Arbeit als
Gestalter.

linx:

www.imagedesign.ch

----- [top](#) -----

__ [about](#) __ [konzept + c.f.p.](#) __ [programm](#) __ [abstracts+biobibs](#) __ [ort](#) __ [kontakt](#) __ [stream](#) __

__ [links](#) __ [journal](#) __ [fotoalbum](#) __ [realisation](#) __ [dank](#) __ [presse](#) __ [suche](#) __

abstracts+biobibs

[about](#)

Dorothea Klein

[Birte Kleine-Benne](#)[konzept + c.f.p.](#)[Manuel Bonik](#)[programm](#)

abstract:

[Michael Hürdi](#)[abstracts+biobibs](#)[Dorothea Klein](#)[ort](#)**Projekt: Digitaler Beschreibungs- und Methodencoach**[Verena Kuni](#)[kontakt](#)

Das Ziel des auf drei Jahre angelegten, vom Europäischen Sozialfond geförderten Projekts besteht in der Entwicklung und dem Einsatz eines e-learning-Programms für den Fachbereich Kunstwissenschaft. Angesiedelt ist das Projekt am Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt-Universität zu Berlin, wo die Software in interdisziplinärer Kooperation mit anderen Fachbereichen und Projekten derzeit entwickelt wird.

[GeheimRat](#)[Erwin Liedke](#)[stream](#)

Das Programm besteht im Wesentlichen aus zwei Bereichen: einerseits einem öffentlich zugänglichen, der unter anderem ein umfangreiches Medienhandbuch enthält, in dem technische Informationen und praktische Tipps zum Umgang mit den „Neuen Medien“ zusammengestellt sind, andererseits einem internen, über ein Login zugänglichen Bereich, dem interaktiven „Methoden- und Beschreibungscoach“.

[Andrea Mudrak](#)[links](#)[Hannes Raffaseder](#)[journal](#)[Superfactory\(TM\)](#)[Karsten Asshauer](#)[Martin Kuentz](#)[fotoalbum](#)[realisation](#)[Torsten Stapelkamp](#)[dank](#)[Tamiko Thiel](#)[presse](#)[Anders Turge Lehr](#)[suche](#)
**22. Kasseler
Dokumentarfilm- &
Videofest**

Der „Coach“ enthält neben prägnanten Vorstellungen der verschiedenen kunstwissenschaftlichen Methoden und Gattungen, eine Anzahl exemplarischer Bildbeispiele, an denen die praktische Anwendung bestimmter Methoden vom Anwender kennen gelernt und selbst ausprobiert werden kann. Dazu werden ihm als Hilfe sowohl vergleichende Bilder, kurze Texte und Literaturangaben, wie auch Aufgaben zur Verfügung gestellt. Das Programm wird während seiner Entwicklung in Lehrveranstaltungen von Studierenden getestet und evaluiert. Damit der „Coach“ erweiterungsfähig ist, wird zusätzlich ein Autorentool entwickelt, mit dem Lehrende selbst Bilder und Texte aufnehmen und für netzbasiertes Lernen neben der Präsenzlehre zur Verfügung stellen können.

Parallel zur Entwicklung der Software will das Projekt Studierenden in Lehrveranstaltungen praktisches Wissen rund um die „Neuen Medien“ vermitteln – ein zusätzliches Angebot, das bisher nicht zur Ausbildung in der Kunstgeschichte gehörte, inzwischen jedoch sowohl für Studium wie auch spätere Berufsperspektiven von enormer Bedeutung ist. Dazu gehören z.B. Übungen mit Power Point und Photoshop oder auch die Vermittlung eines vertrauten und sicheren Umgangs mit Datenbanken, CD-Roms oder onlinebasierter Literatur- und Bildrecherche.

bio:

Dorothea Klein

Derzeit Promotion in Kunstgeschichte zum Thema „Künstlerbücher und Massenmedien“.

Seit 7/2005: wissenschaftliche Mitarbeiterin am Kunstgeschichtlichen Seminar der HU Berlin im Projekt „Der Digitale Beschreibungs- und Methodencoach“.

2003/2004: wissenschaftliche Hilfskraft am Deutschen
Kunsthistorischen Institut in Florenz.
2002: Werkvertrag im Rahmen des Projektes *Schule des Sehens –
Neue Medien in der Kunstgeschichte* .
2002: Assistenz für die Ausstellung *Sand in der Vaseline:
Künstlerbücher 1980-2002* im Kaiser Wilhelm Museum, Krefeld.
2001: wissenschaftliche Hilfskraft am Hermann von
Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik für die Ausstellung *Theatrum
naturae et artis* im Martin-Gropius-Bau, Berlin.
1999-2003: Studentische Hilfskraft in der Diathek des
Kunstgeschichtlichen Seminars der HU Berlin.

linx:

<http://www2.hu-berlin.de/beschreibungscoach/>

__ [about](#) __ [konzept + c.f.p.](#) __ [programm](#) __ [abstracts+biobibs](#) __ [ort](#) __ [kontakt](#) __ [stream](#) __
__ [links](#) __ [journal](#) __ [fotoalbum](#) __ [realisation](#) __ [dank](#) __ [presse](#) __ [suche](#) __

	abstracts+biobibs	
about	Verena Kuni	Birte Kleine-Benne
konzept + c.f.p.	interfiction -team	Manuel Bonik
programm	Konzeption & Leitung interfiction	Michael Hårdi
abstracts+biobibs	Einführungsvortrag am Freitag, 11.11.2005, 19:00 Uhr	Dorothea Klein
ort	Moderation des Workshop-Seminars Sa & So 12./13.11.2005	Verena Kuni
kontakt		GeheimRat Erwin Liedke
stream	abstract:	Andrea Mudrak
links	siehe: konzept + c.f.p.	Hannes Raffaseder
journal		Superfactory(TM) Karsten Asshauer Martin Kuentz
fotoalbum	bio:	Torsten Stapelkamp
realisation	Kunst- und Medienwissenschaftlerin M.A., derzeit wiss. Assistentin am Institut für Medienwissenschaften (ifm) der Universität Basel. Zuvor 1996 bis 2001 als wiss. Mitarbeiterin im Fach Kunsttheorie an der Universität Mainz/Fb. Bildende Kunst; 2001-2003 an der Universität Trier/Kunstgeschichte u. Koordinationsstelle Interdisziplinäre & Interkulturelle Geschlechterstudien und 2002-2004 an der HfMDK Frankfurt a. M./Zentrum für Genderforschung in den Künsten i. Gr. (in Kooperation mit der HfG Offenbach). Seit 1997 Lehraufträge an verschiedenen Universitäten und Kunsthochschulen. Autorin u. Kritikerin für verschiedene Kunstzeitschriften u. andere on- und offline Medien, sowie mit eigener Sendung auf RadioX/Ffm. Seit 1995 Co-Kuratorin im Bereich Video für das Kasseler Dokumentarfilm und Videofest, seit 1999 ebd. Leitung der < <i>interfiction</i> >-Tagung für elektronische Kunst & Medienkultur. Mitbegründerin und Webmistress der <filiale zeitgenössische kunst gender vermittlung> u. Mitglied des Old Boys Network (OBN). Forschung, Lehre, Projekte & Publikationen zur zeitgenössischen Kunst, zu den elektronischen Medien sowie zur Geschlechterforschung.	Tamiko Thiel Anders Turge Lehr
dank		
presse		
suche		
22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest		
	@home: http://www.kuni.org/v mailto: verena@kuni.org	
	linx:	
	http://www.obn.org http://www.thing.de/filiale http://www.gendersenses.net/gmk	

abstracts+biobibs

about

GeheimRat

Birte Kleine-Benne

konzept + c.f.p.

Erwin Liedke

Manuel Bonik

programm

Michael Härdi

abstracts+biobibs

abstract:

Dorothea Klein

ort

Verena Kuni

kontakt

EMISSION ONLINE DISSENT CLEARING
digital_series#no.102437

GeheimRat

Erwin Liedke

stream

Andrea Mudrak

links

die EMISSION ONLINE DISSENT CLEARING kuumert sich um eine internationale bestandsaufnahme [attackphase 1: deutschsprachige laender] von vertretbaren und verantwortbaren schlichtungsstellen und vergibt an ausgewiesene personen, institute und/oder instanzen

Hannes Raffaseder

journal

EODC-certificates, sofern sie

Superfactory(TM)

Karsten Asshauer

Martin Kuentz

fotoalbum

1. einem online-relevanten, konsequenten regularium entsprechen,
2. bereit sind, dies regelmaessig ueberpruefen zu lassen,
3. ihre entscheidungen online abbilden,
4. vertretbare bearbeitungszeiten gewaehrleisten koennen.

Torsten Stapelkamp

dank

Tamiko Thiel

presse

Anders Turge Lehr

suche

EODC ist ein 'upgrade' von offline-strukturen unter online-bedingungen im segment schlichtungsstelle und agiert somit parallel auf thematischer wie auf struktureller ebene.

Dabei ist das lernen von/mit/in medienkulturen stark an die ueberlegung der konstituierung von notwendigen systemstellen, an das konstituieren einer netz-konformen und seine bedingungen beruecksichtigende medienkultur.

**22. Kasseler
Dokumentarfilm- &
Videofest**

Abstract PDF mit Bildern:

<http://www.interfiction.org/2005/down/ABSTRACT-NEWART-GeheimRat.pdf>

bio:

GeheimRat ©™

founded in 1999

.com network:art, level of reflexion, thinktank

linx:

o f f i c e @ g e h e i m r a t . c o m [without spaces]

[<http://www.geheimrat.com/2nd-order.html>](http://www.geheimrat.com/2nd-order.html)

[<http://www.eodc.org/>](http://www.eodc.org/)

GeheimRat.com

[level of reflexion]

[<http://www.geheimrat.com/>](http://www.geheimrat.com/)

GENERAL BASES#no.204047 © GeheimRat

[<http://www.geheimrat.com/gb.html>](http://www.geheimrat.com/gb.html)

art_impress#137077 © GeheimRat

[<http://www.geheimrat.com/art_impress.html>](http://www.geheimrat.com/art_impress.html)

4u2 © GeheimRat

[<http://www.4u2.geheimrat.com/>](http://www.4u2.geheimrat.com/)

CERTIFICATE of GENUINENESS

[<http://www.geheimrat.com/certGenuine599999.html>](http://www.geheimrat.com/certGenuine599999.html)

who's afraid of on.

international initiative and germany based club [_ _ _ is intended for

The Nobel Peace Price till 2k12]

[<http://www.whosafraid.org/>](http://www.whosafraid.org/)

who's afraid of on. 543217transparenCI © GeheimRat

[certificate for participation in RAMart ©left]

[<http://www.whosafraid.org/543217transparenCI.html>](http://www.whosafraid.org/543217transparenCI.html)

----- top -----

__ about __ konzept + c.f.p. __ programm __ abstracts+biobibs __ ort __ kontakt __ stream __
__ links __ journal __ fotoalbum __ realisation __ dank __ presse __ suche __

interfiction XII/2005 Learning from...?

Lernen von / mit / in Medienkulturen ----- *interfiction* - archiv

	abstracts+biobibs	
__ about	Andrea Mudrak	Birte Kleine-Benne
__ konzept + c.f.p.	interfiction -team	Manuel Bonik
__ programm	Technik und Catering	Michael Hårdi
__ abstracts+biobibs		Dorothea Klein
__ ort	abstract:	Verena Kuni
__ kontakt		GeheimRat
__ stream	bio:	Erwin Liedke
__ links		Andrea Mudrak
__ journal		Hannes Raffaseder
__ fotoalbum	linx:	Superfactory(TM)
__ realisation		Karsten Asshauer
__ dank		Martin Kuentz
__ presse		Torsten Stapelkamp
__ suche		Tamiko Thiel
		Anders Turge Lehr

abstracts+biobibs

[about](#)

Hannes Raffaseder

[Birte Kleine-Benne](#)[konzept + c.f.p.](#)[Manuel Bonik](#)[programm](#)

abstract:

[Michael Hürdi](#)[abstracts+biobibs](#)**Nicht aufHÖREN zuHÖREN!**[Dorothea Klein](#)[ort](#)[Verena Kuni](#)[kontakt](#)

Anmerkung zu den Besonderheiten des akustischen Mediums und dessen Bedeutung in einer visuell dominierten Medienwelt

[GeheimRat](#)[stream](#)[Erwin Liedke](#)[links](#)[Andrea Mudrak](#)[journal](#)

In der (medienbasierten) Lehre dominiert der Bildschirm. Ein Großteil der Inhalte wird visuell vermittelt. In den meisten Fachbüchern über Multimedia oder Mediengestaltung finden neben der visuellen Ebene die anderen Sinne meist keinen Platz.

[Hannes Raffaseder](#)[fotoalbum](#)[Superfactory\(TM\)](#)[realisation](#)[Karsten Asshauer](#)[dank](#)

Dabei sollte beachtet werden, dass sich unsere Sinne jeweils auf die Erfassung von Teilwelten spezialisiert sind und sich dabei optimal ergänzen. Sich weitgehend auf nur einen Sinn zu verlassen, ist daher problematisch.

[Martin Kuentz](#)[presse](#)[Torsten Stapelkamp](#)[suche](#)[Tamiko Thiel](#)

Das Ohr hat keinen "Blickwinkel", sondern nimmt den ganzen Raum auf. Hören verbindet, was sich auch in Wörtern wie "zusammen geHÖREN" erkennen lässt.

[Anders Turge Lehr](#)

22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest

Das akustische Medium kann die Gedächtnisleistung steigern. Viele akustische Ereignisse bleiben lange in Erinnerung. Beispielsweise kenne Erwachsene noch viele Kinderlieder (Melodien und Texte), auch wenn diese jahrzehntelang nicht gesungen wurden.

Die akustische Wahrnehmung ist multidimensional. Jedes akustische Ereignis (auch wenn es nur wenige Zehntelsekunden dauert) kann vielfältige Information (Art und Beschaffenheit des Raumes, der Anregung, des Klangobjekts etc.) übermitteln. In der Informationsübermittlung wird diese Besonderheit bisher nur selten ausgenützt, obwohl dadurch eine nachhaltige Entlastung des Auges möglich wäre.

Das Ohr lässt sich auch nicht verschließen und liefert permanent Informationen. Aus diesem Grund filtern wir die einströmenden Sinnesreize, und wir nehmen vieles nur unbewusst wahr. Genau dieser Umstand macht uns aber leicht über das akustische Medium beeinflussbar, ja manipulierbar. Hören ist Macht! Darum heißt es auch "HÖRig seine" oder "das geHÖRT mir". Eine Sensibilisierung für das akustische Medium ist daher notwendig.

Noch vor etwa 100 Jahren war es unmöglich Schall zu speichern. Akustische Ereignisse mussten daher „jetzt oder nie“ gehört werden. Hören erfordert(e) somit volle AufMERKSamkeit, eine Fähigkeit an der heute ein Mangel zu bestehen scheint. Akustische Ereignisse wirken direkt und unmittelbar. Sie wecken Emotion.

Akustische und visuelle Wahrnehmung weisen starke Wechselwirkungen auf. Änderungen in der Tonspur können die

Bedeutung einer Filmszene mitunter völlig ändern.

Daher: Nicht aufHÖREN zuHÖREN!

Dies sollte bei der Gestaltung der zu übermittelten Lehrinhalte unbedingt beachtet werden!

Anmerkung:

Diese (und weitere) Besonderheiten des akustischen Mediums bzw. der akustischen Wahrnehmung werden ausführlich erläutert und anhand von Hör- und Videobeispielen verdeutlicht.

bio:

Hannes RAFFASEDER

wurde 1970 in Freistadt geboren.

Er studierte Nachrichtentechnik an der Technischen Universität und Computermusik an der Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien und erhielt Unterricht in Komposition, Improvisation und Klavier.

Er arbeitet als Lektor für Audio an der Fachhochschule St. Pölten. Sein Fachbuch „Audiodesign“ ist 2002 im Fachbuchverlag Leipzig des Carl-Hanser-Verlags erschienen..

Für das Linzer Brucknerhaus konzipierte er im Frühjahr 2002 die Konzertreihe „grenzenLOS“.

Gemeinsam mit Wolfgang Seierl leitet Raffaseder das Komponistenforums Mittersill und das CD-Labels einklang-records. Seit 2005 ist Raffaseder Kurator des Klangturms St. Pölten.

Zahlreiche Preise und Stipendien (Staatsstipendium für Komposition 1999 und 2002, Theodor-Körner-Preis 1994, Förderungspreis des Landes O.Ö. 1998, u.a.), Auftragskompositionen. CD- und Rundfunkproduktionen.

Aufführungen u.a. im Wiener Konzerthaus, Wiener Musikverein, Brucknerhaus Linz, Karajan Center, Mozarteum Salzburg, Leighton House London, Museo Amparo Puebla (Mexiko), Teatro de Colon Buenos Aires, Universidad de la Plata (Argentinien), Philharmonie St. Petersburg...

Mehrere Einladungen zu internationalen Festivals für Medienkunst (Dialogues Edinburgh, Sonorities Belfast, cynetART Dresden, Neue Nacht Braunschweig, transNATURALE)

Neben den zum Teil im Wiener Musikverlag Doblinger erschienen Instrumental- und Vokalwerken, bilden multimediale Projekte einen wichtigen Schwerpunkt seines Schaffens. An

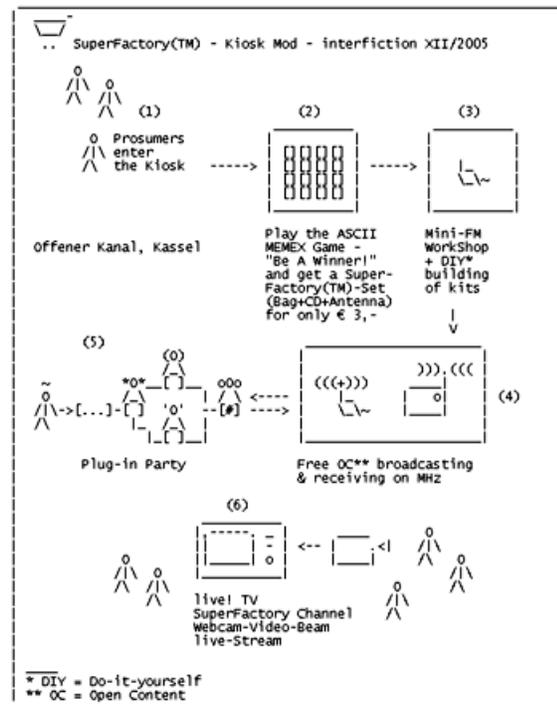
Improvisationskonzepten im Bereich der elektronischen Musik arbeitet er u.a. im Duo SNAIL gemeinsam mit dem Britischen Komponisten Martin Parker. Außerdem ist Raffaseder für Musik und Sounddesign von mehreren Filmen und Videos verantwortlich.

linx:

<http://www.raffaseder.com>

abstracts+biobibs		
about	Superfactory(TM)	Birte Kleine-Benne
konzept + c.f.p.	Karsten Asshauer	Manuel Bonik
programm	Martin Kuentz	Michael Hårdi
abstracts+biobibs	SuperFactory(TM) - Kiosk Mod am Freitag, 11.11.2005, 20:00 Uhr	Dorothea Klein
ort		Verena Kuni
kontakt		GeheimRat
stream	abstract:	Erwin Liedke
links	SuperFactory(TM) - Kiosk Mod	Andrea Mudrak
journal		Hannes Raffaseder
fotoalbum		Superfactory(TM)
realisation		Karsten Asshauer
dank		Martin Kuentz
presse		Torsten Stapelkamp
suche		Tamiko Thiel
		Anders Turge Lehr

22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest



Copyright (c) 2005 pi-radio & displaced dilemma

You can participate in the Superfactory(TM) in 6 easy steps

Enter

(1) As a Prosumer you enter the Superfactory(TM) – Kiosk

(2) Play the ASCII MEMEX Game - "Be A Winner!" and get Superfactory(TM)-Set for only € 3,-
A Bag with the original audio-cd with rip-material and one antenna for your own Mini-FM transmitter

(3) Join the DIY* building of Mini-FM kits at the WorkShop

(4) Make up your own pirate radio station and broadcast on your MHz-frequenzy your own private/public underground radioshow

(5) Join the Plug-In-Party together with other Prosumers

(6) Be revolutionary televised live! on Superfactory Channel TV

Exit

Step **one** actually is very simple, just start your career!

The **second** step consists of playing a nice "memory game", our new "MEMEX", where you get to know all the exciting people of the scene: the hacker artisan, the curatorsponsor, the peer-to-peer oparist, the supermart prosumer, the alternative economy believer, the open source ego, the multitude multi, and many more.

If you win, it's easy, you can buy the Superfactory(TM)-Set for only € 3,- A Bag with the original audio-cd with rip-material and one antenna for your own Mini-FM transmitter!

In **(3)** - organized like a workshop (DIY*) - you can become a blue collar worker and watch how Mini-FM kits are made, and operators will explain how you can finish yours.

Within step **(4)** you make up your own pirate radio station with your own MHz-frequency and your private/public underground radioshow (OC**).

In **(5)** you can join the Plug-In-Party together with other Prosumers.

Finally step **six** is the real highlight of it, when everything is broadcasted live on TV on Superfactory(TM) Channel (Webcam-Video-Beam - live-Stream).

* DIY = Do-it-yourself

** OC = Open Content

Informational Free Jazz

We don't want to show "informational free jazz" = synonym for free labour but the combination of a production process with a point of sale. And there is hard work on hardware!

The Superfactory(TM) does not believe in immaterial work as the new new paradigm of capitalism.

And there is no doubt, that radio exists under capitalistic circumstances. Sure, for real work in a real factory you need to buy the labour of the workers. But here in this mix of a factory with a supermarket you can exploit yourself.

Sit down and assemble a transmitter and then do a better than good radio show for the people out there! It takes not more than 15 minutes of your lifetime-value (or more. YOU decide!).

Prosumers

You can regulate it all in a legal science.

You can fight for open standards, open content, open sources, sure you can attack private property.

But as long as the surplus work and the surplus value happens in the modi of labour, and as long as exploitation is the de facto non-open meta-standard of society (call it service society, network society or

post-industrialage) as a whole free radio practice is not the problem of restriction of knowledge power itself.
It is the problem of the control of a few - who want profit! - over many.

That is the wave of a clash of new forms of production, via data-manipulation, with the "making of..." of (in our case) mini-fm radio transmitters.

And when we say "we show" we want to invite people to build these kits and produce their own radio show.

But they have to play in front!

Prosumers rights are unfortunately not solved by the GPL.

Nothing is already there, there!

Or how do you bring on the bacon?

Copyright (c) 2005 pi-radio & displaced dilemma

Superfactory(TM) is a non registered trademark by Pi-Radio and displaced dilemma.

bio:

Karsten Asshauer

lives in Berlin, Germany. does net-art. works as freelancer.

Martin Kuentz

lives in Berlin, Germany. does several workshops for DIY micro-fm-circuits and DIY sound-modules in europe.

linx:

mailto:superfactory-manager <manager-at-superfactory.biz>

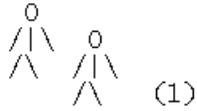
www.superfactory.biz

www.piradio.de

217.160.178.83/~modukit/displaced-dilemma/

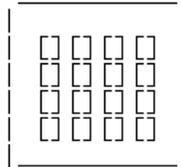


SuperFactory(TM) - Kiosk Mod - interfiction XII/2005

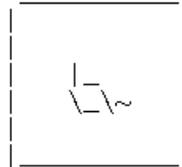


(1)
0 Prosumers
/|\ enter
^ the kiosk

(2)



(3)



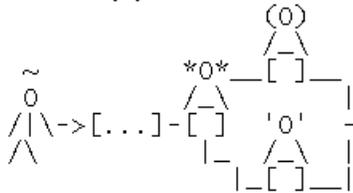
Offener Kanal, Kassel

Play the ASCII
MEMEX Game -
"Be A Winner!"
and get a Super-
Factory(TM)-Set
(Bag+CD+Antenna)
for only € 3,-

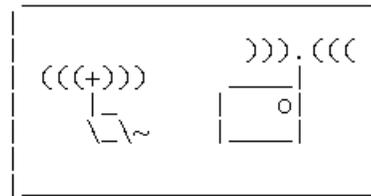
Mini-FM
WorkShop
+ DIY*
building
of kits



(5)



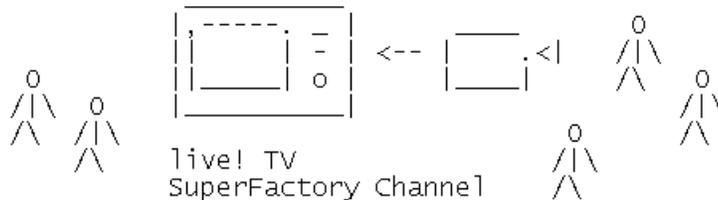
Plug-in Party



(4)

Free OC** broadcasting
& receiving on MHz

(6)



live! TV
SuperFactory Channel
Webcam-Video-Beam
live-Stream

* DIY = Do-it-yourself

** OC = Open Content

	abstracts+biobibs	
about	Torsten Stapelkamp	Birte Kleine-Benne
konzept + c.f.p.		Manuel Bonik
programm	abstract:	Michael Härdi
abstracts+biobibs		Dorothea Klein
ort	„e-Learning auf Basis der Möglichkeiten der DVD“	Verena Kuni
kontakt	Dadurch, dass ich e-Learning-Projekte auf Basis der Möglichkeiten der DVD vorstelle, möchte ich nicht nur die allgemeinen Nutzungsmöglichkeiten benennen und beschreiben, die eine DVD-Publikation bieten kann, sondern möchte die DVD explizit als geeignetes Medium und sogar als ideale Lösung für Wissensvermittlung und -archivierung vorschlagen.	GeheimRat Erwin Liedke
stream		Andrea Mudrak
links		Hannes Raffaseder
journal		Superfactory(TM) Karsten Asshauer Martin Kuentz
fotoalbum	Ich möchte erläutern, wie im Rahmen einer DVD-Produktion Linearität, Nonlinearität und Interaktion für Erzählformen und zur Wissensvermittlung genutzt werden können, welche Rolle	Torsten Stapelkamp
realisation	Wissenschaftler, Künstler und Designer dabei spielen, an welchen Produktionen man sich orientieren kann, welche technologischen Spezifikationen zu berücksichtigen sind und welcher Ausblick auf die Zukunft denkbar ist.	Tamiko Thiel
dank	Auch in Hinblick auf einen barrierefreien Zugang bietet sich die DVD an, da sie auch ohne Computer genutzt werden kann.	Anders Turge Lehr
presse	Ich werde einige DVD-Projekte exemplarisch vorstellen (z.B. „Story of a Jazzpiano“; „Ansichtssache – Anamorphosen und Guckkästen“; Die integrierte Publikation „Vielseitig – DVDs erstellen, gestalten, nutzen“).	
suche		

22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest

„Story of a Jazzpiano“

Mit dieser DVD wird die Geschichte des Jazzpiano dokumentiert und an Hand eines extra dafür veranstalteten Jazz-Konzerts erläutert. Das Konzert ist kombiniert mit Interviews der drei Musiker, einem Kapitel über die geschichtliche Entwicklung der Instrumente und ausführlichen Berichten über die einzelnen Stile und Musiker. Somit bietet dieses Projekt eine sehr interessante Zeitreise durch die Geschichte und Entwicklung des Jazz- Pianos von 1890 bis heute. Diese DVD-Produktion soll als Lehr- und Lernmedium in der musikalischen Ausbildung eingesetzt werden. Nebenbei dient diese interaktive DVD als Dokumentationsmedium.

"Ansichtssache – Anamorphosen und Guckkästen"

Diese DVD ist sowohl Erlebnisraum als auch interaktive Informationsumgebung. Sie vermittelt auf spielerischer Weise alle Aspekte der Anamorphosen und Guckkästen. Es werden unterschiedliche Exponate aus verschiedenen Blickwinkeln vorgestellt. Dem Besucher bietet sich zudem die Möglichkeit über eine anwählbare Informationsebene Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Ausstellungsstücken zu erhalten.

Die integrierte Publikation „Vielseitig – DVDs erstellen, gestalten, nutzen“

Die Realisierung einer Integrierten Publikation erfolgt im Sinne eines eng vernetzten Medienmixes (Buch, Heft, DVD, Website), welches auf die jeweilige Nutzergruppen (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profi)

und deren Rezeptions- und Konsumgewohnheiten (sehen, zuhören, zuschauen, lesen, querlesen, springen, fotoreading, etc.) eingehen will. Gerade wegen der unterschiedlichen Rezeptionsmöglichkeiten und -bedürfnissen eignet sich für den Bereich Wissensvermittlung und -archivierung die Kombination der folgenden präsenten und virtuellen Medien:

1. Buch (Grundlegendes): Direkteinstieg für Einsteiger.
2. Heft (Erläuterungen, Ergänzung, technische Details): Direkteinstieg für Fortgeschrittene.
3. Interaktive DVD: Direkteinstieg für Einsteiger, Ergänzung für alle.
4. Website, knowledge community (Aktualisierbarkeit): Direkteinstieg für Profis.

Somit kann jeder dem ihm angenehmsten Zugang zum Thema wählen. Letztendlich sind alle vier Medien miteinander verlinkt, können aber auch losgelöst voneinander genutzt werden. Als einzelnes Medium ist jedes als Direkteinstiegsmedium auf eine der drei Nutzergruppen ausgerichtet. Mit dem Buch und der DVD hat der Anwender präsentе Medien im Schrank, wobei die DVD bei Bedarf per mouseclick online aktualisiert werden kann.

Exemplarisch führe ich die Möglichkeiten der Integrierten Publikation an Hand von der Integrierten Publikation „Vielseitig/Versatile“ zum Themas "DVD-Produktionen: Erstellen, Gestalten, Nutzen" vor.

Abstract PDF mit Bildern:

<http://www.interfiction.org/2005/down/Abstract-mit-Bildern-Stapelkamp.pdf>

bio:

Torsten Stapelkamp ist seit 1993 als Designer mit einer breiten gestalterischen Ausrichtung in den Bereichen digitale Produkte, Interface- und Informationsdesign tätig.

Er hat nach seinem abgeschlossenen Produktdesign-Studium an der Uni-Wuppertal an der renommierten Kunsthochschule für Medien, Köln im postgraduierten Studium Medien-Design studiert.

Seitdem interaktive Medien neue Formen der Informationsrepräsentation und -vermittlung offenbaren, interessiert es ihn, die Eigenschaften der analogen und der digitalen Medien zu analysieren und zu vergleichen, um mit medienadäquaten Verknüpfungen der jeweils individuellen Eigenschaften neue Formen der Informationsvermittlung und neuartige Informationsmedien kreieren zu können.

Mit dieser Neugier gestaltet er seit 1993 als freiberuflicher Designer zusammen mit zahlreichen Firmen und Agenturen Inhalte und Informationssysteme für Hard- und Softwareprodukte.

Auf Basis der sehr abwechslungs- und erfolgreichen Zusammenarbeit mit Anke Bernotat und Stefan Maas schloss er sich 2001 dem Netzwerk „dmbh – network for design“ an, das sich im weitesten Sinne mit Produkt- und Informationsdesign beschäftigt (www.dmbh.net).

Durch seine Tätigkeit als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Fach Computational Design (1998-2000) an der Uni-Wuppertal und seit 2001 als Professor für Gestaltung interaktiver Medien im Fachbereich Gestaltung der FH-Bielefeld (www.interactions.de) konnte er seine fachlichen Fähigkeiten auch in der Lehre und Forschung anwenden, erproben und erweitern.

Als Professor an der FH-Bielefeld realisiert er erfolgreiche Projekte in Lehre und Forschung, deren Qualität bisher mit mehreren Preisen

und Publikationen bestätigt wurde. Durch seine rege Präsenz auf Kongressen und durch seine zahlreichen Publikationen und Projekte bestätigt er seine Absicht, sich zu engagieren und sich der kritischen Auseinandersetzung und dem fachlichen Dialog zu stellen.

Herr Stapelkamp sucht trotz seiner vielseitigen und zeitaufwendigen Tätigkeit als Professor die Nähe zum Agenturleben und realisiert mit der Firma dmbh – network for design seit 2001 Projekte im Bereich Information- und Interfacedesign. Er gestaltet Multimedia-Publikationen und entwickelt Konzepte für Informations- und Leitsysteme.

Besonders hervorzuheben ist die Bereitschaft und die Fähigkeit von Herrn Stapelkamp, interdisziplinär zu arbeiten. Dadurch gelingt es ihm, die technisch und sozial sehr anspruchsvollen Aufgabenstellungen komplexer Projekte souverän zu bewältigen.

Seit 1995 hält Herr Stapelkamp Vorträge an Hochschulen und auf Kongressen (z.B. Haus der Wirtschaft, Stuttgart; FH-Erfurt; Uni-Wuppertal; KHM, Köln; Burda Akademie zum 3. Jahrtausend, ICC, München; Fraunhofer Institut GMD, Schloß Birlinghoven, Sankt Augustin; Campus Innovation, Universität Hamburg; Folkwang Essen; etc.).

Herr Stapelkamp gewann zahlreiche Preise und Anerkennungen, u.a.:

E. Merck; Sony; Bayerischer Staatspreis für Nachwuchsdesigner; Designpreis Schweiz; Stipendium, 6 Monate in der Akademie Schloss Solitude; LG Electronics Design Competition, Seoul, Korea; Milla Award, Cannes, Frankreich; New Talents Award, DIMA; 6. Deutschen Multimedia-Kongreß, Stuttgart.

Lehrgebiete:

im Fach „Gestaltung interaktiver Medien, Interfacedesign“

(www.interactions.de)

- Entwicklung und Gestaltung von Interfaces als Dialogoberfläche (Hard-/Software)
- Entwicklung und Gestaltung von nonlinearen Erzählformen
- Erzähltechniken mit interaktiven Medien (CD-rom, DVD, Web)

Forschungs- und Entwicklungsschwerpunkte, Leistungsangebot:

- Interaction- und Interfacedesign
- Erzähltechniken mit interaktiven Medien, nonlinearen Erzählformen
- Interaktive Wissensvermittlung (sammeln, archivieren, finden, verknüpfen, nutzen)
- Human-Computer-Interaction, Human-Machine-Interaction (Usability)

Aktuelle Forschungs- und Entwicklungsarbeiten / Projekte:

- Entwicklung von Interfaces für GPS-Geräte im PKW (mit der Firma Blaupunkt)
- Mensch-Computer-Interaktion
- Evaluierung der Möglichkeiten und Durchführung der Produktion einer interaktiven DVD für den Bereich e-Learning
- Kompetenzplattform "Vernetzte Simulationen zur Optimierung der Wertschöpfungskette in Unternehmen" (500.000 Euro Fördermittel).
Forschungs-/Wissenstransfer in Zusammenarbeit mit den Fachbereichen Elektro- und Energietechnik, Informationstechnologie, Maschinenbau und Verfahrenstechnik, Wirtschaft.

Mitarbeit in der Selbstverwaltung:

- seit 2002 Vorsitzender der Planungskommission „Master-Studiengang“. Der Studiengang "Master of Arts in Medien" des FB Gestaltung startet am 20.09.2004.
- 2003 Mitglied der Strukturplanungskommission des Fachbereichs Gestaltung

Mitarbeit in Organisationen und Institutionen:

- Sommer-Winter-Akademie
Zweimal im Jahr findet diese Veranstaltung seit Juli 2000 in der ersten Woche der vorlesungsfreien Zeit nun bereits zum siebten Mal in Zusammenarbeit mit 11 Hochschulen NRWs statt. Beteiligt sind: FH-Aachen, FH-Bielefeld, Uni-Bielefeld, Folkwang-Essen, Uni-Essen, FH-Dortmund, Musikhochschule Detmold, FH-Muenster, Uni-Wuppertal, FH-Duesseldorf und KHM-Koeln. Im Februar findet die Winter- und im Juli die Sommer-Akademie statt. Im Rahmen der Akademie sollen gemeinsame Ressourcen (Fachdozenten, Ausstattung, etc.) zum Thema "Ton- und Bildverarbeitung und -gestaltung" genutzt werden.

- Medienwerk NRW

Das MedienWerk NRW hat sich im Jahr 2001 gegründet. Es versteht sich als offenes, spartenübergreifendes Netzwerk unterschiedlicher Medienkunstinstitutionen oder Institutionen aus NRW, die einen Schwerpunkt im Medienkunstbereich aufweisen. Neben den beteiligten „PraktikerInnen“ geht das MedienWerk NRW auf das Engagement des Ministeriums für Städtebau und Wohnen, Kultur und Sport des Landes NRW zurück.

linx:

www.fh-bielefeld.de/fb1/stapelkamp

www.interactions.de

www.dmbh.net

abstracts+biobibs

[about](#)

Tamiko Thiel

[Birte Kleine-Benne](#)[konzept + c.f.p.](#)[Manuel Bonik](#)[programm](#)

abstract:

[Michael Hürdi](#)[abstracts+biobibs](#)[Dorothea Klein](#)[ort](#)**Virtual Reality Art Environments as Learning Resources**[Verena Kuni](#)[kontakt](#)

I have been creating interactive virtual reality (VR) environments since 1994, when I was Creative Director and Producer for *Starbright World*, a multi-user online virtual playspace for seriously ill children designed in cooperation with film director and Starbright Foundation chairman Steven Spielberg.

[GeheimRat](#)[Erwin Liedke](#)[stream](#)[Andrea Mudrak](#)[links](#)[Hannes Raffaseder](#)[journal](#)[Superfactory\(TM\)](#)[fotoalbum](#)

In 2000 I finished *Beyond Manzanar* (with Zara Houshmand,) a VR art installation exploring parallels between the internment of Japanese Americans in the USA during WW2 and similar threats to intern Iranian Americans during the 1979-'80 Hostage Crisis. Though conceived as an artistic experience for adults, the piece has proved very popular in the USA with families with children and with teachers at the high school level and above. I have received multiple requests from history teachers to provide the piece on a DVD for classroom use, and have held many special lectures on my techniques, including for Pulitzer Prize winning history professor John Dower of MIT.

[Karsten Asshauer](#)[Martin Kuentz](#)[realisation](#)[Torsten Stapelkamp](#)[dank](#)[Tamiko Thiel](#)[presse](#)[Anders Turge Lehr](#)[suche](#)**22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest**

Although I currently have no funding to create a pedagogically appropriate version of *Beyond Manzanar*, in future VR projects (such as *Virtuelle Mauer / Re-Constructing the Wall* on the Berlin Wall) I am requesting resources for a pedagogical version as part of the fundraising.

For *interfiction XII/2005* I would demo *Beyond Manzanar* (submitted to the Dokfest as a special entry for „Monitoring“) and report on discussions with teachers as well as former internees on which characteristics of interactive VR create a compelling pedagogical experience. These include the use of Surrealist techniques to embed archival media (historic images, newspaper articles, music etc.) in a 3D environment in a way that creates a personal sense of time, place and Zeitgeist, and the use of the user's own decisions and actions to engage them emotionally in the historic events.

bio:

Tamiko Thiel - online portfolio:

Website: <http://mission.base.com/tamiko/>CV: <http://mission.base.com/tamiko/cv.html>

linx:

Beyond Manzanar

Website: <http://mission.base.com/manzanar/>

Conference paper:

<http://www.cosignconference.org/cosign2001/papers/Thiel.pdf>

Reviews and articles:

<http://mission.base.com/manzanar/articles.html>

----- [top](#) -----

-- [about](#) -- [konzept + c.f.p.](#) -- [programm](#) -- [abstracts+biobibs](#) -- [ort](#) -- [kontakt](#) -- [stream](#) --
-- [links](#) -- [journal](#) -- [fotoalbum](#) -- [realisation](#) -- [dank](#) -- [presse](#) -- [suche](#) --

	abstracts+biobibs	
_ _ about	Anders Turge Lehr	Birte Kleine-Benne
_ _ konzept + c.f.p.	interfiction -team	Manuel Bonik
_ _ programm	interfiction -streaming	Michael Hürdi
_ _ abstracts+biobibs		Dorothea Klein
_ _ ort	abstract:	Verena Kuni
_ _ kontakt	E-Learning by doing!	GeheimRat Erwin Liedke
_ _ stream		Andrea Mudrak
_ _ links	In den kommenden Jahrzehnten sehe ich zwei entscheidende Probleme auf uns zukommen.	Hannes Raffaseder
_ _ journal	Zum einen die explosionsartige Zunahme an Informationen und zum anderen die Veränderung der genetischen Physis unserer Umwelt und uns selbst.	Superfactory(TM) Karsten Asshauer Martin Kuentz
_ _ fotoalbum		Torsten Stapelkamp
_ _ realisation		Tamiko Thiel
_ _ dank	Würde man mich fragen, wie ersteres Problem nachhaltig für eine Wissensgesellschaft zu lösen sein, würde mir spontan nur folgendes einfallen:	Anders Turge Lehr
_ _ presse		
_ _ suche		
22. Kasseler Dokumentarfilm- & Videofest	A ; Audio ; Agenten ; AICC ; Air Traffic Control ; Akzeptanz ; Alma Mater Virtualis ; Anforderungsanalyse ; Antwortzeiten ; Anwendungstests ; Application Service Provider (ASP) ; Application Sharing ; Arbeitsanalytische Methoden ; Arbeitswissenschaftliche Konferenzen ; Arbeitswissenschaftliche Organisationen ; Assistenz ; Assistenzsysteme ; Asynchrone Diskussionsforen ; Asynchrones Lernen ; Audioconferencing ; Aufgabenanalyse ; Aufmerksamkeit ; Ausbildung/Training ; Automatisierung ; Automatisierungstechnik ; Autorensysteme ; Avatar ; Aviation Psychology ; B ; Bedienbarkeit ; Bedienbarkeitstests ; Befragung ; Behindertenkommunikation ; Benutzerakzeptanz ; Benutzungsoberflächen ; Bildschirmarbeitsplatz ; Bildschirmarbeitsverordnung ; Bildungsbroker ; Biomechanics ; Blended Learning ; Blickbewegung ; Blickbewegungsregistrierung ; Bookmarks ; Breitband ; Business TV ; C ; CBT ; Change-Request-Management ; Chat ; CMS ; Collaborative Learning ; Communities ; Computer ; Computer Based Training (CBT) ; Computer Supported Cooperative Work ; Computer-Supported Cooperative Learning ; Content Management Systeme (CMS) ; Content Provider ; Corporate Universities ; Credit Point Systeme ; CSCW: Computer Supported Cooperative Work ; D ; Design ; Desktop-Videokonferenzsysteme ; Digital Video ; Digitale Alphabetisierung ; Digitale Kluft ; Diskussionsforen ; Distance Learning ; Drag / Drop ; Drill & Practice Software ; E ; eCoaching ; E-Detailing ; Edutainment ; EEG Warnungen ; Effizientes Usability Engineering ; eInclusion ; Einführungsgestaltung ; Einzelbeobachtung ; eLearning ; e-Learning Bildungsmodelle ; e-Learning Standards ; Electro-Myo-Graphy ; Elektronische Meeting Support Systeme ; E-Mentoring ; emotions ; EN ISO 9241, 13407 ; Engineering Psychology ; Entscheidungsunterstützung ; Entwicklungsprozesse ; Ergonomic Customizing ; Ergonomics ; Ergonomie ; Erhebungs- & Experimentalkonferenzen ; E-Tutoring ; Evaluation ; Experiment ; Experimentalmethodik ; experimentelle Psychologie ; Experimentalpsychologische Konferenzen ; Eye Movements ; Eyetracking ; F ; Fachzeitschriften ; Fahrermodellierung	

Blickbewegungen ; FAQ ; Farbgestaltung ; Fehleranalyse ;
Fehlerrobustheit bei der Mensch-Maschine-Kommunikation ;
Feldstudie ; FMRT ; Foren ; Forschungseinrichtungen ;
Forschungsgebiete ; Funktionsanalyse ; G ;
Gebrauchstauglichkeitskonzepte ; Gehirnforschung ;
Geschlechterkluff ; Gestaltungsprozeß ; Gesundheitswesen ;
Grundlagenforschung ; GUI Design Usability Web Design
SW-Qualitätsmanagement SW Engineering ; Guided Tour ; H ; HCI ;
HCI Konferenzen ; HCI Organisationen ; HCI:
Human-Computer-Interaction ; Heuristic Evaluation / Usability Test ;
Heuristische ; HMI Kraftfahrzeug Adaptivität Assistenzsysteme ;
Human Centered Automation ; Human Factors ; Human Factors
Methods ; Human-Computer-Interaction ; Hyperlearning ; I ; IEEE ;
IKT-Kompetenz ; IMS ; Informatik ; Informationsergonomie ;
Ingenieurspsychologie ; Ingenieurwissenschaftliche Konferenzen ;
Instruktionsdesign ; Intelligente Tutorielle Systeme (ITS) ;
Interaktionsgestaltung ; Interaktive Medien ; Internet ; Intranet ; ISO
9000 ; Just in Time elearning (JIT) ; K ; Kanbrain ; Knowledge
Management ; Kognitionspsychologie ; Kognitive Ergonomie ;
kognitive Modellierung ; Kommunikation ; Kommunikationstechnik ;
Kommunikationstechnik ; Kompetenz ; komplexe Systeme ;
Konferenzen ; Konsumelektronik ;
Kursautoren-/Managementsysteme ; Kursmanagement ; L ;
Lastenheft ; Learning Management Systeme ; Learning Objects ;
Learning on Demand ; Lebenslanges Lernen ; Lernen im Netz ;
Lernplattform ; Lernportal ; LOM ; LTSC ; M ; Management ;
Mediathek ; Medieninformatik ; Medizinische Bildverarbeitung ;
Mensch-Maschine-Schnittstelle ; Mensch-Maschine-Systeme ;
Mentale Modelle ; Menügestaltung ; Metadaten ; Methoden ;
Methoden zur Wissensdiagnose ; Mind maps ; MMI-interaktiv Journal
; mobile communication, ; Mobile Learning (M-Learning)Multimedia ;
Modellierung ; Modellierung & Simulation ; Müdigkeit Modelltheorie ;
Multimodale Interaktion in der AR / VR ; Multimodale MMIs im
Fahrzeug ; Multimodaler Fusionsprozess ;
Multipoint-Konferenzsysteme ; N ; Navigation ; Netiquette ; O ; Online
Forschung (Konferenzen) ; Online-Datenbanken ; Online-Marketing ;
Online-Werbung ; Open Source ; Organisation ; Organisationale
Faktoren ; P ; Pädagogische Agenten ; Partizipation ; Personen ;
Personen: user modeling ; Pflichtenheft ; Physiologische
Messmethoden ; Planspiel ; Portal ; Produktbegleitende
Dokumentation ; Produktion ; Programmierter Unterricht ;
Protokollanalyse ; Psychologische Organisationen ; Q ; QA ; QS ;
Qualitaetsicherung ; Qualitätssicherung ; R ; Rapid E-Learning ;
rechnerintegrierte Fertigung ; Redesign ; Risikoforschung ; ROE ;
ROI - Return on Investment ; S ; schnelle Prototyperstellung ;
SCORM ; Selbständiges Lernen ; Selbstgesteuertes Lernen ;
Semantic Web ; Senioren und Internet ; Shared Whiteboard ;
Simulation ; Situationskonforme Dialogmodellierung Verkehr ;
Situiertheit ; Skill Gap Analysis ; Software-Engineering & Usability
Engineering eLearning ; Software-Ergonomics ; Software-Ergonomie
; Software-Qualitätsmanagement ; Softwaretest ; Softwarevalidierung
; Soziotechnik ; Soziotechnische Systeme ; Sprachverarbeitung ;
Statistik ; Styleguide ; Synchrones Lernen ; Systembewertung ;
Systemergonomie ; Systems-Engineering ; Systemtechnik ;
Systemtest ; Systemtheorie & Systemtechnik ; T ; Tätigkeitsanalyse ;
Technik & Gesellschaft ; Technikforschung ; Teilnehmerorientierung ;
Telekolleg ; Telekommunikationstechnik ; Telelearning ; Teleteaching
; Tele-Tutoring ; Telnet ; Test ; Test&Spieldaten ; Testverfahren
Software-Engineering ; Theorie und Geschichte Digitaler Medien ;
Theorien ; Topic Maps ; Training ; Training & Qualifikation ; Training

in dynamischen HMI/HCI ; U ; UM ; Umsetzung der
Bildschirmarbeitsverordnung ; URL ; Usability ; Usability Engineering
; usability engineering, ; Usability Marktforschung ; Usability Service
Provider ; useML ; user experience ; User Interface Modeling &
Development ; user modeling ; Useware ; useware, ;
Useware-Entwicklungsprozess ; V ; Value Added Services ;
Verhaltensbeobachtung ; Verkehr ; Verteilte Gemeinschaften im
Internet ; Video ; Virtuelle Communities ; Virtuelle Konferenz ;
Virtuelle Teams ; Virtuelle Universität ; Virtuelles Klassenzimmer ;
Visualisierung von Daten ; Visuelle Suche ; V-Modell ;
Vorgehensmodelle ; W ; Wahrnehmung ; WBT ; Web Based
Collaboration ; Web Based Training (WBT) ; WebQuests ;
Web-Usability ; Wertschöpfungskette ; Whiteboard ; Wissensanalyse ;
Wissensrepräsentation ; XML-Einsatz ; zeitliche
Informationsverarbeitung ;

bio:

Anders Turge Lehr lernt im Internet.

- Dissertation, Thema : „Messung der Qualität von ausgewählter Lernsoftware und deren Einsatz in e-Learning-Szenarien“
- Projektkoordinator des European E-Learning Award 2006 – www.eurelea.org
- Dozent an der PH Karlsruhe Seminar "Grenzüberschreitendes BLL mittels neuer Medien"
- Administrator der ILIAS-Lernplattform : www.ilias-karlsruhe.de
- Mitglied im E-Learning Competence Team - kurz elect, an der Hochschule Karlsruhe unter Leitung von Prof. Dr. Peter A. Henning
- Mitglied des interfiction Orga-Teams

linx:

Europäischer E-Learning Award

www.eurelea.org

Fachmesse in Karlsruhe für Bildungstechnologien

www.learntec.de

Open Source Lernplattform

<http://www.ilias.de>

E-Learning Kurs zum Thema E-Learning

Hier wird das Wesentliche zum Thema e-Learning vermittelt. Also das WAS, WIE, WARUM etc.

<http://www.teil4.de/info/>

Was sagt WIKIPEDIA zu "E-Learning"

Wikipedia ist immer ein guter Punkt im Netz, um von dort aus Web-Recherchen zu starten.

<http://de.wikipedia.org/wiki/E-Learning>

Freie Software und Bildung e.V.

EduKnoppix - Linux für Schulserver und Arbeitsplatz

<http://fsub.schule.de/rechnernetze/3rechnernetze-index-eduknop.htm>

PingoS

Linux-User helfen Schulen

<http://www.pingos.org/>

links -----

__ about

URLs der TeilnehmerInnen:

__ konzept + c.f.p.

Birte Kleine-Benne

__ programm

<http://www.bkb.eyes2k.net>

__ abstracts+biobibs

__ ort

Manuel Bonik

__ kontakt

<http://www.intranetsuche.de>

__ stream

<http://www.nightacademy.net>

__ links

<http://www.travellab.net>

__ journal

<http://www.bootlab.org>

__ fotoalbum

Michael Hårdi

__ realisation

www.imagedesign.ch

__ dank

Dorothea Klein

__ presse

<http://www2.hu-berlin.de/beschreibungscoach/>

__ suche

Verena Kuni

www.kuni.org/v/

**22. Kasseler
Dokumentarfilm- &
Videofest**

[NEW] ART

GeheimRat

Erwin Liedke

[<http://www.geheimrat.com/2nd-order.html>](http://www.geheimrat.com/2nd-order.html)

[<http://www.eodc.org/>](http://www.eodc.org/)

GeheimRat.com

[level of reflexion]

[<http://www.geheimrat.com/>](http://www.geheimrat.com/)

GENERAL BASES#no.204047 © GeheimRat

[<http://www.geheimrat.com/gb.html>](http://www.geheimrat.com/gb.html)

art_impress#137077 © GeheimRat

[<http://www.geheimrat.com/art-impress.html>](http://www.geheimrat.com/art-impress.html)

4u2 © GeheimRat

[<http://www.4u2.geheimrat.com/>](http://www.4u2.geheimrat.com/)

CERTIFICATE of GENUINENESS

[<http://www.geheimrat.com/certGenuine599999.html>](http://www.geheimrat.com/certGenuine599999.html)

who's afraid of on.

international initiative and germany based club [_ _ _ is intended for

The Nobel Peace Price till 2k12]

[<http://www.whosafraid.org/>](http://www.whosafraid.org/)

who's afraid of on. 543217transparenCI © GeheimRat

[certificate for participation in RAMart ©left]

[<http://www.whosafraid.org/543217transparenCI.html>](http://www.whosafraid.org/543217transparenCI.html)

Hannes Raffaseder

<http://www.raffaseder.com>

Superfactory(TM)

www.superfactory.biz

www.piradio.de

217.160.178.83/~modukit/displaced-dilemma/

Torsten Stapelkamp
www.fh-bielefeld.de/fb1/stapelkamp
www.interactions.de
www.dmbh.net

Tamiko Thiel
<http://mission.base.com/tamiko/>

Anders Turge Lehr
Europäischer E-Learning Award
www.eurelea.org
Fachmesse in Karlsruhe für Bildungstechnologien
www.learntec.de
Open Source Lernplattform
<http://www.ilias.de>
E-Learning Kurs zum Thema E-Learning
Hier wird das Wesentliche zum Thema e-Learning vermittelt. Also
das WAS, WIE, WARUM etc.
<http://www.teil4.de/info/>
Was sagt WIKIPEDIA zu "E-Learning"
Wikipedia ist immer ein guter Punkt im Netz, um von dort aus
Web-Recherchen zu starten.
<http://de.wikipedia.org/wiki/E-Learning>
Freie Software und Bildung e.V.
EduKnoppix - Linux für Schulserver und Arbeitsplatz
<http://fsub.schule.de/rechnernetze/3rechnernetze-index-eduknop.htm>
PingoS
Linux-User helfen Schulen
<http://www.pingos.org/>

Links zum Thema:

__ about __ konzept + c.f.p. __ programm __ abstracts+biobibs __ ort __ kontakt __ stream __
__ links __ journal __ fotoalbum __ realisation __ dank __ presse __ suche __

interfiction XII/2005 Learning from...?

Lernen von / mit / in Medienkulturen ----- [interfiction - archiv](#)

-----	realisation -----
_ about	<i>interfiction</i> XI/2004 trans:fictions.
_ konzept + c.f.p.	Übertragungen, Übersetzungen, Überschreitungen
_ programm	Konzipiert von Verena Kuni M.A.
_ abstracts+biobibs	Organisation und Realisation in Zusammenarbeit mit
_ ort	Karsten Asshauer, Anders Turge Lehr und Andrea Mudrak
_ kontakt	
_ stream	Gerhard Wissner und Wieland Höhne
_ links	sowie dem Filmladen Kassel e.V.
_ journal	interfiction-Streaming: Anders Turge Lehr
_ fotoalbum	webservice by re:plug + []
_ realisation	
_ dank	
_ presse	
_ suche	

interfiction XII/2005 Learning from...?

Lernen von / mit / in Medienkulturen ----- *interfiction* - archiv

dank -----

__ about

interfiction* und *interfiction.org

__ konzept + c.f.p.

können realisiert werden dank der großzügigen Unterstützung durch die [Landesinitiative Hessen-media](#), das [Hessische Ministerium für Wirtschaft, Verkehr und Landesentwicklung](#), und das [Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst](#).

__ programm

__ abstracts+biobibs

__ ort

__ kontakt

Sowie durch die Förderung durch den [Fachbereich Psychologie / Universität Kassel](#), den [Offenen Kanal Kassel](#) und die [Landesanstalt für privaten Rundfunk Hessen](#).

__ stream

__ links

Besonders bedanken möchten wir uns außerdem bei Ernst-Dieter Lantermann und [re:plug + \[\]](#), sowie bei allen helfenden Händen und last but not least bei allen Referent/innen und Teilnehmer/innen.

__ journal

__ fotoalbum

__ realisation

__ dank

__ presse

__ suche



22. Kasseler
Dokumentarfilm- &
Videofest

hessen »
Hier ist die Zukunft

media

LPR 
h e s s e n