

»Die Welt als virtuelles Environment«

herausgegeben im Auftrag der TMA Hellerau von Johannes Birringer, Thomas Dumke und Klaus Nicolai

Die Welt erfährt in den kybernetischen »Maschinen« und Netzen eine beispiellose Virtualisierung, so dass die Differenz zwischen Möglichem und Wirklichem, Realität und Simulation in der alltäglichen Wahrnehmung kaum mehr feststellbar ist. In vorliegendem Sammelband nähern sich Autoren unterschiedlichster Profession und Herkunft den global expandierenden kybernetischen »Möglichkeitsräumen« und beleuchten Risiken und Chancen insbesondere von vernetzten virtuellen Kommunikations- und Aktionsräumen. Hinter allem steht dabei die Frage, ob und wie die stattfindende telematische »Revolution« zu einem radikalen kulturellen Umbruch führt. Das Buch richtet sich an Künstler, Ingenieure, Pädagogen, Philosophen, Politiker und Soziologen und vor allem an diejenigen, die alltäglich mit den neuen Medientechnologien praktisch umgehen.

AutorInnen: Johannes Birringer, Ghislaine Boddington, Sonia Cillari, Scott deLahunta, Jo Fabian, Mick Grierson, Dave Griffiths, Friedrich Kirschner, Bojana Kunst, Michael T. Magruder, Bia Medeiros, Klaus Nicolai, Florian Rötzer, Detlev Schneider, F. Scott Taylor, Yukihiko Yoshida u.a.

Cover: Michael Höpfel: Orbital (1995)

Sprache: Englisch und Deutsch

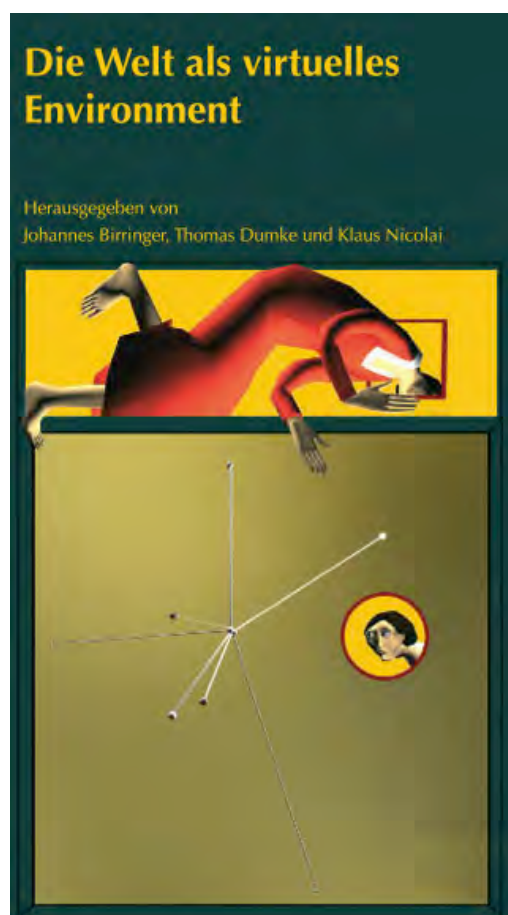
Seiten total: 200

Preis: 15,00 Euro

ISBN: 3-9810247-2-9

Das Buch ist erhältlich unter:

<http://shop.extended.org>



»Die Welt als virtuelles Environment«

published by order of TMA Hellerau by Johannes Birringer, Thomas Dumke and Klaus Nicolai

Through cybernetic »machines« and networks, the world experiences virtualisation in a way so far unprecedented. This makes the difference between the existing and the possible as well as between reality and simulation, as encountered in our everyday perception, barely detectable. In the miscellany at hand authors from various professions and backgrounds approach the globally expanding cybernetic »spheres of the possible« and illuminate risks as well as opportunities, particularly in communication and action via networked virtual spaces.

The driving question behind it all is how and whether the telematic »revolution« taking place at the moment will lead to a radical cultural change. This book is addressed to artists, engineers, pedagogues, philosophers, politicians and sociologists and, above all, to those who practically deal with new media technology on a day-to-day basis.

Autors: Johannes Birringer, Ghislaine Boddington, Sonia Cillari, Scott deLahunta, Jo Fabian, Mick Grierson, Dave Griffiths, Friedrich Kirschner, Bojana Kunst, Michael T. Magruder, Bia Medeiros, Klaus Nicolai, Florian Rötzer, Detlev Schneider, F. Scott Taylor, Yukihiro Yoshida and others

Cover: Michael Höpfel: Orbital (1995)

language: English and German

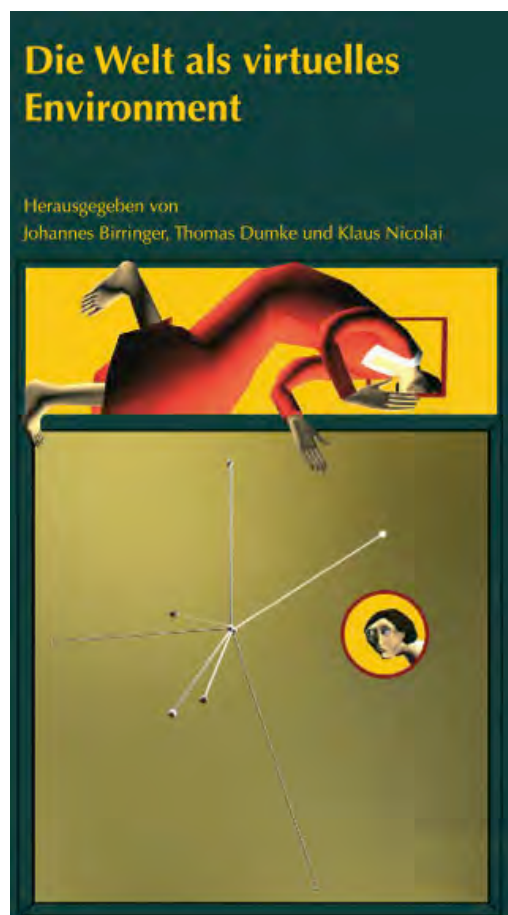
pages total: 200

prize: 15,00 Euro

ISBN: 3-9810247-2-9

you can order the book:

<http://shop.extended.org>



Inhalt

Vorwort	5
<i>Johannes Birringer, Thomas Dumke und Klaus Nicolai</i>	

Tele-Plateaus, Telematik, Performance

Virtuelle Environments – Probe-, Simulations- und Imaginationsräume	10
<i>Klaus Nicolai</i>	
Networked Performance	26
<i>Johannes Birringer</i>	
Ballettikka Internettikka: Stattikka	40
<i>Igor Štromajer und Brane Zorman</i>	
Ballettikka Internettikka	44
<i>Bojana Kunst</i>	
Thoughts on Performance Art in Telepresence	48
<i>Maria Beatriz de Medeiros</i>	
Telematic Performance in Virtual Interactive Environments	60
<i>Yukihiko Yoshida</i>	
Virtual Physical Bodies – Serious Play	64
<i>Ghislaine Boddington</i>	
Human Basics. Eine unbefristete Forschungsreihe über menschliches Verhalten in einer erfundenen Wirklichkeit	93
<i>Jo Fabian</i>	
grossformat [sl] – erst- und einmalig in Berlin: ein SL-Event von Jo Fabian und seinen Gästen	95
<i>Detlev Schneider</i>	

Kunst/Wissenschaft

Isolation to Population, Microcosm to Environment: The Transition from VRML to Second Life as a Platform for Networked 3D Arts Practice	100
<i>Michael Takeo Magruder</i>	
Se Mi Sei Vicino – Interactive Performance	115
<i>Sonia Cillari</i>	

The Body as Interface. Emotional Skin – Performance-Space Expression	117
<i>Sonia Cillari</i>	

Kreatives (Computer-)Spielen

Kreatives (Computer-)Spielen	124
<i>Friedrich Kirschner</i>	

igloo: SwanQuake	133
<i>Johannes Birringer und Scott deLahunta</i>	

Daedalus_ex_machina	138
<i>Nancy Mauro-Flude and Walter Langelaar</i>	

Transformational Labyrinths: Virtual Gaming and the Articulation of Affect in Techno-Culture	140
<i>Floyd Scott Taylor</i>	

»I hate so much« Über die Kultur der Gewalt und die Gewalt der Medien- oder Aufmerksamkeitsgesellschaft	150
<i>Florian Rötzer</i>	

Audio-Visuelle Komposition und Live Coding

Noisescape: An Interacitve 3D Audiovisual Multi-User Composition	160
<i>Mick Grierson</i>	

Programming with a Game Pad	169
<i>Dave Griffiths</i>	

Anhang

Tele-Plateau_01 und _02 Vernetzung interaktiver Environments	180
<i>Klaus Nicolai</i>	

Visual Music Marathon Boston 2007, Screening	186
<i>Wilfried Jentzsch und Hiromi Ishii</i>	

Touched Echo, performative Installation	193
<i>Markus Kison</i>	

Programmübersicht CYNETart_07encounter	194
--	-----

Verzeichnis der Autoren und Autorinnen	195
--	-----

Bildnachweis	200
--------------------	-----