

KAPITELÜBERSICHT

Infogene Felder – Vorwort. 9
Wissenschaft der Information > Entwicklungstheorie des Abstrakten > Schöpferische Zirkularität > Vor dem Ende der Gesellschaftszeit? > From machinery to...?

Informationen vor den Medien – Einleitung 25
A. > Permanente Informationen > Informationen sind das, was Menschen mit Daten anfangen > Information an den Wurzeln der Realität > Leitern am Baum der Erkenntnis? > Überbrückende Anwendungen > Sinne, Physik und der künstliche Gleichgewichtssinn der Abstraktion > Wir Menschen sind IA: *Informational Allstars* > Sinne und Erkenntnismodelle > Epistemische Laufwerke > Geosoziale Gruppen > Radikale Endlichkeit > Anthropologie des Unbeständigen, jetzt und diesseits > Informationsgenerierte Zusammenhänge, Marker, unsinnlich feine Raster etc. **B.** > Infogen, def. > Infogene Felder, def. > Universalrelativismus statt Kulturrelativismus > Forschungs- und Theorieansatz

Ideen zum Buch 74

Danke schön 75

Kapitel 1: Vermittlungsprovisionen, neu berechnet. 81
Oder: Wem gehören die Unterschiede?

A. > Tja, und jetzt? > Genetische und morphische Variabilität > Weg vom Medienzentrismus > Seltsam attraktiv, diese Informationen! > Zwangstaufe: Symbol > PSS > Umbrüche in den Betriebssystemen des sekundär Sozialen **B.** > What's next? > Information – das Parlament der Daten > Zufälle und Ordnungen: interaktiv und lokal **C.** > Ein neues Drehbuch der Verständigung > Informationelle Intelligenz, nicht intelligente Informationen > Wahrnehmen, Denken, Entwerfen: Schalter biokultureller Evolution > Inside = outside looking in > Erst finde, dann suche > Die koevolutionäre Rückkehr 'des Menschen'

Kapitel 2: Welt Information. 135
A. > Raus aus der Nachrichtensenke > rein in's epistemische Ereignis Information > auslösen / einlösen: Welten im Wartestand > Leben und Information > Genomraum und Morphologien > Koevolution, Supervenienz > Transfer und Transformation > Elemente, Faktoren und Prinzipien **B.** > Zwischen zufallen und auffallen > Mediensinn und Zustandsformen > Zir-

kuläre Bedingungen von Offenheit > Zoologie der Unterscheidung > Künstlichkeit ist kein 'Hilfsmittel' > Leben = Kognition (F. Varela) > Übertragungen oder Transformationsketten? **C.** > Beobachtung, das *Lebendige Feuer* > Information: Gesetze, Kalküle, Zweifelmöglichkeit, Referenzen > Mach mit, mach BIT > Zuerst Programm und Wahlfreiheit, dann Möglichkeit und Entwurf, dann... > Imagination und Fiktion > Programm-Konkurrenzen > Von Hermeneutik zu Kybernetik zu Infogenetik

Kapitel 3: Programme der Selbstorganisation.

179

A. > Felswände, Papyros, Bücher, Screens, Portale > Homo sapiens – ein anfänglich merkwürdig lahmer Aktivist > Abstandswissen und Abstraktionswissen > Denken und Artefakte > Mediensinn – zwischen Unterscheidung und Bedeutung > Zeichenumgebungen > Mediale Tauglichkeitstests > Die magischen Unterschiede > Koevolutionäre Jobs – überall **B.** > Interaktivität und Kooperation > Invarianten, Interaktivität, kreatives Grundmuster > Netz-soziale Interaktivität > Poetik der Interaktivität und Sit-Forward-Kooperation **C.** > SMART n.0 > Smart Populations oder: Wer nicht kooperiert, verliert > Chaos zivilisierender Entwicklungen > Kooperation und informationelle Intelligenz > Das Schema Smarter Selbstorganisation

Kapitel 4: Von örtlichem Leben und globalen Sensornetzwerken.

223

A. > Universalismus, überall > Good Digital? > Geosozialität > Nach dem Territorium: globale Gesellschaftsföderationen? > Verstreute Zusammenhänge > Globalisierung, selektiv > Geocode und Geobrowser **B.** > Mediamorphe Räume > Raum als Marker > Wie viel / welche Räume braucht der Mensch? > Infogenetische Räume > Informationelle Operationsketten und Räumliches **C.** > Raum, Interface und virtuelle Zivilisation > Media-Community-Space is the Message > Raumwerkzeug > 'Ubiquitous Computing' aber 'Social Software'? > Die Umriss einer *virtuellen Zivilisation* > Keine Ding-Raum-Achse > Souveränität (Kollektiv) versus Anwesenheit (Community) > Raum: Geometrie versus Genese? > Pythagoras und Programme > Space, reloaded > Raum rechnen? Diskret.

Kapitel 5: Wissenswertes über Nicht-Wissen.

273

A. > Kunstraum Wissen > Wissen – anwendbare Imagination > Vom Ende der Lizenz zu wissen > Wissen: nicht Entsprechung, sondern Format von Interaktivität > Dualismus / Monismus / interaktive Dauersuche > Überkapazitäten > Realfigur, Virtualfigur und Infogenität des Wissens > Technische Realität des Wissens > Mediale Kopplung des Wissens **B.** > Hochstapelei, Bekennervideos oder Erzählungen? Oder: Wie bewerbe ich mich um Beteiligung an der Welt? > Digitale Erzählung ist keine Toolbox > Erzählung – eine gemeinsame Leistung von Mensch, Medium, Maschine > Kooperation oder: wie beschreibe ich Vielfalt > Erzählung: Erfahrungsmoni-

tor > Erzählung: die alte Expertise der Eigenkomplexität > Phasen der Digitalisierung > Inhomogenität der Sinne, Reichtum der Kombinationen > gnulhäzrE. Eine Umkehr > Lasst mich von meinen fremden Körpern berichten, von Kunstessen, Implantaten, von Bioadaptoren und informationeller Selbstversorgung... > Über erhalten, kontrollieren und den evolutionären Bedarf des Löschens.

Literaturverzeichnis

324



http://danglingbits.blogspot.com/2007/12/future-iconic-painting-from-popular_11.html