

Kultur digital

—

Begriffe  
Hintergründe  
Beispiele

Herausgegeben von  
Hedy Graber, Dominik Landwehr  
und Veronika Sellier im Auftrag  
des Migros-Kulturprozent  
Mitherausgeber Peter Haber  
und Claudia Rosiny

Christoph Merian Verlag

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung	Hedy Graber	Geleitwort	5
	Die Herausgeber	Vorwort	7
	Dominik Landwehr	Digitaler Wandel	9
Hintergründe	Knut Hickethier	Kultur im Umbruch	17
	Georg Christoph Tholen	Kulturelle Zäsuren	37
	Peter Haber	Computer-Utopien	57
	Aleida Assmann	Tontafeln halten länger	73
	Marc Grellert	Synagogen digital erinnert	87
	Christiane Heibach	Schreiben digital	105
	Klaus Siebenhaar	Medien – Industrie – Publikum	121
	Felix Stalder	Ungleiche Vielfalt	135
	Martin Warnke	Ästhetik des Digitalen	145
Beispiele	Peter Haber	Google – das Buch im Datenmeer	161
	Dominik Landwehr	Bibliothek – morgen ist schon heute	169
	Thomas Meyer	Klassik – alles beim Alten?	183
	Philipp Schnyder von Wartensee	Pop ohne Grenzen	193
	Thomas Burkhalter	Zum Beispiel – arabische Musik	205
	David Meili	Fotografie – nur noch digital?	219
	Hansmartin Siegrist	Digitales Kino	231
	Lukas Bangerter	Theater – Slave oder Master?	249
	Claudia Rosiny	Körper – Tanz – Technik	261
	Reinhard Storz	Kunst – Medien – Games	275
	Meret Ernst	Architektur – visualisierte Ideen	287
	Meret Ernst	Design – kühne Entwürfe	297
	Praxis	Helge Kaul	Web 2.0 – mehr als Hype?
Raphael Rogenmoser,		Praxis der Sozialen Netze	317
Mirko Vaiz,			
Christian Zwinggi			
Philippe Bischof		Kulturpolitik 2.0	329
Peter Haber		Neue Werkzeuge	341
Dominik Landwehr		E-Books – ein Selbstversuch	349
Emanuel Meyer		Copyright – Recht und Unrecht	359
Tabea Lurk, Jürgen Enge		Umgang mit digitalen Daten	371
Anhang			Bildnachweis
		Biografien	383
		Impressum	384

<b>Begriffe</b>	<b>Analog / Digital</b>	<b>191</b>
	Archiv	72
	Code	144
	Computer	55
	Datenbank	71
	Datenträger	85
	Download	192
	E-	347
	Fernsehen	248
	Formate	168
	Fotografie / Film	229
	Games	286
	Hack	143
	Hardware / Software	370
	Hypertext	104
	Informationsgesellschaft	35
	Internet	119
	Interface	295
	Kompression	218
	Medienkunst	285
	Mobiles / Mobilität	316
	Open Source	369
	Original / Kopie	133
	Ortung	259
	Prosumer	327
	Radio	203
	Retrodigitalisierung	167
	Sampling	217
	Simulation	103
	Speicherung	181
	Suchmaschinen	339
	Urheberrecht	357
	Video	247
	Virtualität	273
	Wearables	260
	Web 2.0	315