
MOTIVATION

Die dritte Tagung der *ARGE Kulturelle Dynamiken* widmet sich **transmedialen Überführungen** in Gesellschaft, Kunst und Kultur. Beleuchtet werden die zunehmende Bedeutung virtueller Welten und Darstellungsformen in sämtlichen Bereichen des Lebensalltags sowie die Beschleunigung der Informationsgesellschaft im Hinblick auf unseren Wissensbegriff und die Möglichkeiten bildungspolitischer Umsetzungen.

Zum einen soll das **Konzept der Transmedialität** aus der Perspektive unterschiedlicher Wissenschaften, insbesondere der Kommunikations- und Medienwissenschaften, der Informatik und Technik, der Text- und Bildwissenschaften sowie der visuellen und performativen Künste profiliert werden. Zum anderen sollen aus diesen Blickwinkeln aktuelle Phänomene diskutiert werden.

Wohin gehen gegenwärtige Spekulationen über die **Interaktion von Mensch und Maschine**? Biodaten, Taktilitätsforschung, Datenvisualisierung von bionischen Prothesen bis zu »Eye-Tracking« und »Quantified Me« sind nur einige Beispiele für die Überführung von physiologischen, sensorischen und kognitiven Vorgängen in virtuelle Daten durch neue Medien und Techniken. Wie können wir Prozesse des Abstrahierens, Visualisierens, Exteriorisierens nachvollziehbar machen? Wie verändert die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung (*augmented reality*) Kategorien des Subjektiven und Objektiven, des Zeitlichen und Räumlichen? Wird durch die zunehmende **Medialisierung öffentlicher Orte** ein Zusammenrücken im Sinne einer Raumbeschleunigung oder Raumnivellierung erzeugt, oder entstehen durch (Über-)Medialisierung »Nicht-Orte« und Observationsräume? Welche Tendenzen und Effekte lassen sich bei der Transmedialisierung politischer, gesellschaftlicher, sportlicher und künstlerischer Ereignisse beobachten, z.B. bei der Emotionalisierung von Kriegsberichterstattung und Katastrophenreportagen?

Des Weiteren sind **Tendenzen von Extropianismus und Transhumanismus** aus medientechnologischer Sicht und im Hinblick auf neue Bild- und Text-Ästhetiken zu untersuchen. Cyber-Literatur, 3D-Film und Hologramme, Morphing, Animatronics und Computerspiele markieren einige Stationen in der rasanten Entwicklung neuer Artefakte und Anwenderbereiche in den Kreativindustrien. Untersucht wird, wie kulturelle Infrastrukturen durch den Einsatz neuer Medien ein neues Verhältnis zur Öffentlichkeit erzeugen und auf neue Publikumsschichten abzielen: virtuelle Galerien und *museum games* sind ebenso Forschungsgegenstand wie die Informationstechnologien in Besucherattraktionen bzw. der Einsatz von Medien und simultanen, multi-sensorischen Spielflächen im zeitgenössischen Theater.