

Inhalt

0.	Einleitung	5
1.	Computerkultur	15
1.1.	Zur Beeinflussung der Kultur durch zunehmende Computerisierung	15
1.2.	Technikgeschichtliche Implikationen	21
1.2.1.	Traditionelle Technikgeschichte	21
1.2.2.	Computer als Universalmaschinen	26
1.2.3.	Zum Umgang mit Maschinen	30
1.3.	Aspekte der Computerkultur	40
1.3.1	Der Begriff der Simulation bei J. Baudrillard	40
1.3.2.	Der Begriff der Immaterialität bei J.F. Lyotard	47
1.4.	Zusammenfassung	50
2.	Ästhetische Interaktionen	54
2.1.	Grundlagen pragmatischer Philosophie	55
2.2.	Wahrnehmung und abduktives Schließen	58
2.3.	Ästhetische Erfahrung	62
2.4.	Kommunikative Aspekte ästhetischer Erfahrung	64
2.5.	Handlung und ästhetische Erfahrung	69
2.6.	Zusammenfassung	74

3.	Computer in Interaktionsprozessen	76
3.1.	Benutzerfreundlichkeit	76
3.2.	Dialog- Systeme	80
3.3.	Piktogramme in computergestützten Interaktionen	84
3.4.	Einschränkung kommunikativer Fähigkeiten	91
4.	Computerspiele	95
4.1.	Spiel- Typen	95
4.1.1.	Geschicklichkeitsspiele	95
4.1.2.	Action- Spiele	101
4.1.3.	Adventure- Spiele	104
4.1.4.	Sportspiele	107
4.1.5.	Simulationsspiele	112
4.1.6.	Weitere Spiele	114
4.2.	Zur Veränderung des Spielens	115
4.2.1.	Fiktiver Spielcharakter	115
4.2.2.	Computerspiele und Tätigkeitsverlust	117
4.2.3.	Defizitäre Spielkommunikation	119
4.3.	Asthetik von Computerspielen	121
5.	Computer in Gestaltungsprozessen	127
5.1.	Zur Veränderung des Gestaltungsprozesses durch den Einsatz von Computern	127
5.2.	Computergestützte Bildgestaltung	127
5.3.	Malprogramme	130

5.4.	Computer Aided Design	134
5.5.	Gestaltung zwischen Immateriellität und Technikbindung	135
6.	Computer und Kunst.	
	Zur Veränderung von Bildwelten	142
6.1.	Computergrafik und Informationsästhetik in den sechziger Jahren	142
6.2.	Fotorealistische Computerbilder	153
6.3.	Vom Computerbild zur Animation	170
EXKURS: Bewegungsdarstellungen in der bildenden Kunst		171
6.4.	Computeranimationen – eine Welt optischer Effekte verändert die Wahrnehmungsmaßstäbe	183
7.	Zusammenfassung	202
Anmerkungen		211
Literaturverzeichnis		216
Abbildungsnachweis		228