

INHALTSVERZEICHNIS

HEINER WILHARM, RALF BOHN

9 VORWORT DER HERAUSGEBER

SANDRA SCHRAMKE

KYBERNETISCHE SZENOGRAFIE

Charles und Ray Eames – Ausstellungsarchitektur 1959 bis 1965

17 EINLEITUNG

23 1. KAPITEL

EINFÜHRUNG IN EAMES' AUSSTELLUNGSARCHITEKTUR

27 1.1.0 Weltausstellung in Brüssel 1958

30 1.1.1 US-amerikanische Nationalausstellung in Moskau 1959

35 1.1.2 Weltausstellungspavillon in Seattle 1962

42 1.1.3 IBM-Pavillon Weltausstellung in New York 1964/65

51 2. KAPITEL

TYPOLOGIEN UND INSTRUMENTARIEN

51 2.1.0 Wahrnehmungstypologien

51 2.1.1 Raumtypologien

54 2.1.2 Symbolischer Raum

55 2.1.3 Relationaler Raum

56 2.1.4 Die relative Objektivität der Raumbetrachtung

- 57 2.2.0 Interface
- 57 2.2.1 Mensch-Maschine-Schnittstelle

- 62 2.3.0 Aufmerksamkeitsbindungen
- 62 2.3.1 Informationstheoretische Aufmerksamkeitssteuerung
- 63 2.3.2 Indetermination
- 67 2.3.3 Kinematografische Aufmerksamkeitssteuerung
- 68 2.3.4 Computergesteuerte Aufmerksamkeitslenkung

- 68 2.4.0 Psychophysik
- 68 2.4.1 Geschichte der Wahrnehmungstheorien
- 72 2.4.2 Vorgefertigte und vorbildlose Bildwahrnehmungen

75 3. KAPITEL

KYBERNETISCHE ASPEKTE

- 75 3.1.0 Kybernetik oder Mensch-Maschine-Automation
- 75 3.1.1 Geschichte der Steuerungstechnik
- 78 3.1.2 Eames' Ausstellungsarchitektur als Automat

- 79 3.2.0 Informationstheorie
- 81 3.2.1 Statistische Zeichengrößen
- 84 3.2.2 Semantischer Aspekt der Bildwiederholung
- 85 3.2.3 Informationsästhetik
- 86 3.2.4 Demokratisierung durch Informationsästhetik
- 89 3.2.5 Ästhetik zwischen Darstellung und Interpretation
- 91 3.2.6 Die Anfänge digitalen Bildgebrauchs
- 92 3.2.7 Die Geschichte der Informationsästhetik

- 93 3.3.0 Zeit als Verrechnungseinheit. Der Rhythmus
- 93 3.3.1 Rhythmus als Zahl- und Symbolsystem
- 94 3.3.2 Rhythmus als Sinnstruktur
- 95 3.3.3 Kreativität des Rhythmus
- 96 3.3.4 Die Aura der Technik
- 97 3.3.5 Das Überwältigende der Kybernetik

- 98 3.3.6 Feeling and Form
- 99 3.3.7 Zahl- und Symbolsystem

101 4. KAPITEL

ASPEKTE DER BILDERKENNUNG UND -BEDEUTUNG

- 101 4.1.0 Kognitionswissenschaften
- 101 4.1.1 Geschichte der Lerntheorien
- 102 4.1.2 Behaviorismus
- 102 4.1.3 Kognitivismus
- 106 4.1.4 Lerntheorien
- 108 4.1.5 Künstliche Intelligenz
- 109 4.1.6 IBM-Pavillon als kognitive Karte

- 112 4.2.0 Gestaltpsychologie
- 113 4.2.1 Handlungsmotivation oder Automatismus
- 114 4.2.2 Angeborene Muster. Die „gute Gestalt“
- 115 4.2.3 Merkmale der „guten Gestalt“
- 116 4.2.4 Gestaltqualitäten
- 118 4.2.5 Die Gestalten Eames'scher Simultanbildprojektionen
- 123 4.2.6 Ereignisraum
- 123 4.2.7 Kulturtechnik des Digitalen

125 5. KAPITEL

INSTRUMENTEN- GEGEN SINNESWAHRNEHMUNG

- 125 5.1.0 Medien als Psychotechnologien/Instrumentenwahrnehmung
- 125 5.1.1 Kollektive Rezeptionen
- 126 5.1.2 Film als Psychotechnik
- 128 5.1.3 Frühe Wahrnehmungstheorien des Kinos
- 130 5.1.4 Frühe Formen der Kalkulierbarkeit des Films
- 132 5.1.5 Eames' Filmerfahrungen
- 136 5.1.6 Deleuzes Kinotheorie

- 139 5.1.7 Informationsbilder
 - 140 5.1.8 Bildpädagogik
 - 145 5.1.9 Ästhetische Formen der Kommunikation
 - 147 5.2.0 Der beliebige Raum
 - 150 5.2.1 Kino als geistiger Automat
-
- 151 6. KAPITEL
 - KRITIK AN DEN EXPERIMENTALWISSENSCHAFTEN
 - 156 6.1.0 Neue Formen der Macht
-
-
- 159 7. FAZIT
-
-
- 167 LITERATUR
-
-
- 179 ABBILDUNGEN