

# INHALTSVERZEICHNIS

HEINER WILHARM, RALF BOHN

## 9 VORWORT DER HERAUSGEBER

SANDRA SCHRAMKE

KYBERNETISCHE SZENOGRAPHIE

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

TYOLOGIEN 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