

INHALTSVERZEICHNIS

- S 013 **Georg Nees: Prolog**
- S 015 **Thomas Friedrich: Die constraint-orientierte Ästhetik von Georg Nees**
- S 026 **00 EINLEITUNG**
-
- S 030 **01 GRUNDBEGRIFFE**
- S 030 01.1 Struktur, System, Redundanz, Homomorphie und Isomorphie, Pfeile
- S 033 01.2 Symmetrie, Invarianz, Invarianten
- S 034 01.3 Poiesis, Werkvollzug, Werk, Design
-
- S 036 **02 DIE WELTEN DES PHILIP JOSÉ FARMER – DESIGN, KOSMOGONIE, ABENTEUER**
- S 036 02.1 Mythos und Realität
- S 038 02.2 Platon: Timaios
- S 040 02.3 Die Protagonisten
- S 041 02.4 Das Ambiente
- S 043 02.5 Die Lords als Weltendesigner
- S 046 02.6 Eine Art Therapie
- S 048 02.7 William Blake: Der Mythos. Schachtelung von Designs
-
- S 052 **03 ZEICHEN, OBJEKTE, PHÄNOMENE, PHANTOME**
- S 052 03.1 Zweierlei Objekte
- S 053 03.2 Wo erscheint das Bild?
- S 055 03.3 Phänomene und Phantome
- S 057 03.4 Zusammenwirken von Phänomenologie und Semiotik

S 058

04 FARBE

- S 058 04.1 Das Farbbild als System
 - S 059 04.2 Farbe, Form, Gestalt
 - S 061 04.3 Farbabenteuer
 - S 062 04.4 Die Farbe Blau. Kleins Blau
-

S 068

05 DAS AUGE

- S 068 05.1 Vom Lebenstempo
 - S 069 05.2 Differenzierungen
 - S 072 05.3 Max Bense, Abraham A. Moles und Kurd Alslieben: Die Klassiker
 - S 073 05.4 Helmar Frank und Herbert W. Franke: Die Pioniere
 - S 074 05.5 Der Inhalt kommt brockenweise
 - S 077 05.6 Die zwingende Sieben. Der Chunking- oder Bröckelungs-Algorithmus
 - S 079 05.7 Das Bild als Phänomen
 - S 081 05.8 Das erlebte Bild als Objekt eines Zeichens
-

S 084

06 OBJEKTOIENTIERTE SOFTWAREENTWICKLUNG

- S 084 06.1 Objektorientierung und Informationstechnik
- S 086 06.2 Ein Blick in die Geschichte des Objektbegriffs
- S 088 06.3 Klassen und IT-Objekte: Erläuterung an einem Beispiel
- S 093 06.4 UML, die Unified Modeling Language
- S 095 06.5 Philosophie und Informationstechnik, was haben sie gemeinsam?

S 098

07 UNIFIKATION

- S 098 07.1 Die Wahrnehmung als System
 - S 100 07.2 Bewusstseinsleistungen
 - S 102 07.3 Ein erweitertes Zeichen-Diagramm
 - S 104 07.4 Ein Modell des Bewusstseins. Kontrollsätze
 - S 106 07.5 Unifizierender Umgang mit Design und Phänomen. Koinzidenz
-

S 110

08 ALGORITHMEN

- S 110 08.1 Was sind Algorithmen?
 - S 111 08.2 Das erste Programm
 - S 112 08.3 Algorithmus und Bild: Das Verhulst-Phänomen
 - S 115 08.4 Fraktale in der Fläche
 - S 117 08.5 Rekursion. Wiederbegegnung mit den Objekten
 oder rekursive Wiederkehr des Gleichen
 - S 122 08.6 Funktionale Programmierung
-

S 126

09 VARIATIONEN OHNE THEMA: ÜBER INDUKTION, PHÄNOMEN UND SPUR

- S 126 09.1 Einleitung
- S 128 09.2 Das Phänomen und seine Spur. Wiederkehr, Redundanz, Invarianz
- S 130 09.3 Die induktive Methode; sie ist nicht Logik
- S 133 09.4 Das genetische Modell von Jean Piaget
- S 136 09.5 Zweifelhafte Induktion

S 138

10 KOGNITION

S 138

10.1 Was ist Kognition

S 139

10.2 Zwangsbedingungen

S 140

10.3 Das Problem von Schmerz und Lust

S 141

10.4 Die Apologie des Gerhard Roth und die Rehabilitation von Drosophila

S 142

10.5 Die Entdeckung der Physik. Redundanz

S 144

10.6 Maschinen: Die Entdeckung der Technik

S 146

10.7 Ursache und Wirkung. Kausalität. Das Gehirn

S 148

10.8 Wo entsteht der Schmerz?

S 149

10.9 Intentionalität. Goethe, die Brille und das Mikroskop

S 152

11 KOSMOGONIE

S 152

11.1 Andere Blicke auf das Kognitive

S 153

11.2 „Sein und Zeit“ und die Kognition.

Eine Heidegger-Rezeption in den USA

S 156

11.3 Die korrekte kybernetische Einheit

S 157

11.4 Multisubjekt und komprehensive Afferenz

S 159

11.5 Spiegelneurone

S 160

11.6 Weltendesign und Kosmogenie

S 162

12 EPILOG: DESIGN UND MAX BENSES RATIONALER EXISTENZIALISMUS

S 165

Literatur