

# Inhaltsverzeichnis

|   |    |   |     |
|---|----|---|-----|
| <i>Anlagen und Methoden</i> . . . . .                       | 1  | 9 Weitere Gestaltungsbereiche . . . . .       | 62  |
| 1 Computer und ästhetische Prozesse . . . . .               | 1  | Bewegte Bilder . . . . .                      | 63  |
| 2 Analogrechner . . . . .                                   | 1  | Film . . . . .                                | 63  |
| 3 Digitalrechner . . . . .                                  | 1  | Animation . . . . .                           | 63  |
| 4 Aufbau eines Computers . . . . .                          | 3  | Video . . . . .                               | 64  |
| Mikrocomputer . . . . .                                     | 3  | Skulptur . . . . .                            | 64  |
| 5 Hardware . . . . .  | 3  | Tanz . . . . .                                | 68  |
| Speicher . . . . .  | 3  | Musik . . . . .                               | 68  |
| Eingabegeräte . . . . .                                     | 5  | Literatur . . . . .                           | 70  |
| Ausgabegeräte . . . . .                                     | 7  | Multi-Media . . . . .                         | 72  |
| Graphische Ausgabe . . . . .                                | 7  | Umweltgestaltung . . . . .                    | 72  |
| Mechanische Ausgabegeräte . . . . .                         | 8  |   |     |
| Elektronische Ausgabegeräte . . . . .                       | 12 | <i>Geschichte der Computerkunst</i> . . . . . | 97  |
| Druckgeräte . . . . .                                       | 21 | 1 Trends zur Computergraphik . . . . .        | 97  |
| 6 Software . . . . .  | 23 | Technisierung . . . . .                       | 97  |
| Organisation von digitalen Rechenprozessen . . . . .        | 24 | Rechengraphik . . . . .                       | 98  |
| Programmiersprachen . . . . .                               | 24 | Verfremdete Wissenschaft . . . . .            | 99  |
| Graphisches Programmieren . . . . .                         | 26 | 2 Anfänge der Computergraphik . . . . .       | 100 |
| Computergraphik im interaktiven Betrieb . . . . .           | 26 | 3 Internationale Ausstellungen . . . . .      | 108 |
| Graphische Systeme . . . . .                                | 29 | 4 Publikationen über Computerkunst . . . . .  | 112 |
| Mathematische Operationen/Zufallsprozesse . . . . .         | 30 | 5 Die expansive Phase . . . . .               | 114 |
| 7 Computergraphik in der Praxis . . . . .                   | 46 | 6 Jüngere Aktivitäten . . . . .               | 123 |
| Graphische Aufbereitung von Daten . . . . .                 | 47 | 7 Computerskulptur . . . . .                  | 133 |
| Textsysteme . . . . .                                       | 47 | 8 Computerfilm . . . . .                      | 135 |
| Businessgraphik . . . . .                                   | 48 | 9 Computertexte . . . . .                     | 139 |
| CAD/CAM . . . . .   | 48 | 10 Computermusik . . . . .                    | 143 |
| Prozeßüberwachung . . . . .                                 | 49 | 11 Theater, Tanz, Multi-Media . . . . .       | 146 |
| Simulation . . . . .  | 52 | 12 Computerarchitektur . . . . .              | 147 |
| Animation . . . . .   | 52 | 13 Angewandte Computerkunst . . . . .         | 150 |
| Bildverarbeitung (Picture Processing) . . . . .             | 52 | Design . . . . .                              | 150 |
| Mustererkennung (Pattern Recognition) . . . . .             | 56 | Spiel und Unterhaltung . . . . .              | 155 |
| 8 Das gegenständliche Bild in der Computergraphik . . . . . | 56 | Animation . . . . .                           | 155 |
| Picture Processing in der Computerkunst . . . . .           | 59 | Visualisierung im Unterricht . . . . .        | 158 |
| Neue Aufgaben des Picture Processing . . . . .              | 62 | Kunstwissenschaft . . . . .                   | 159 |

|  |     |  |     |
|--|-----|--|-----|
| <i>Theoretische Grundlagen der Computerkunst</i> . . . . . | 160 | 3 Experimentelle Ästhetik . . . . .            | 165 |
| 1 Computerkunst und Kunstkritik . . . . .                  | 160 | 4 Der Zufall als generative Instanz . . . . .  | 169 |
| 2 Exakte Ästhetik . . . . .                                | 162 |  |     |
| Statistische Methoden . . . . .                            | 162 | <i>Die Zukunft der Computerkunst</i> . . . . . | 171 |
| Die Schule von Max Bense . . . . .                         | 162 | <i>Literatur</i> . . . . .                     | 177 |
| Informationsästhetik . . . . .                             | 163 | <i>Personenverzeichnis</i> . . . . .           | 183 |
| Kybernetische Kunsttheorie . . . . .                       | 163 | <i>Sachverzeichnis</i> . . . . .               | 185 |
| Konsequenzen für die Praxis . . . . .                      | 164 |  |     |

