

INHALT

Vorwort / 8

Was ist Digitale Kunst? / 12

Digital Art im Spiegel der Presse / 38

Wurzeln und Zufall – eine Sicht der Anfänge digitaler Kunst / 39

Computergrafik / 42

Plotter, Plots und plotten – warum? / 62

Die Collage als bewusstes Stilmittel / 66

Digitale Fabrikation / 68

Animationen und 3D in der Kunst / 72

Virtuelle Realität / 106

Die ganze Welt ist eine Bühne. Kunst auf virtuellen Plattformen / 107

Net Art / 110

etoy – Corporate Identity im Netz / 128

Software Art / 132

Meine Sicht / 154

Low Tech als Gestaltungsmittel – ASCII Art / 156

Rhizome.org / 158

Processing / 160

Hacktivism / 162

Phantomschmerzen / 180

Interaktive Objekte und Kunst im öffentlichen Raum / 188

CAVE – eine virtuelle Umgebung / 208

Wenn real und virtuell eins sind / 210

Robot-Art / 214

Computerspiele und Kunst / 216

Medienfassaden – Digitale Kunst im öffentlichen Raum / 232

Künstlerische Interfaces für den öffentlichen Raum / 244

Kunst Medien Architektur / 246

Ausblick / 250

Digitale Kunst in Kunstmuseen! / 254

Erinnerungen eines Sammlers / 256

Biografien / 260

Websites / 270

Glossar / 271

Personenregister / 272

Literaturliste / 274

DVD Info und Danksagung / 275

Bildnachweis / 276