

Inhalt

- Vorwort zur zweiten Auflage 7
1. *Das Problem* 9
 2. *Kunst im Zeichen von Wissenschaft und Technik* 15
 - Mathematik und bildende Kunst 22
 - Das visuelle Zeitalter 33
 3. *Versuch, Kunst zu definieren* 38 /
 - Rationale Ästhetik 45
 - Experimentelle Ästhetik 56
 4. *Die Kunst der Programmierer* 62
 - Computerkunst – Grundlage und Methode 62
 - Figurative Computergrafik 66
 - Computeranimation 75
 - Prinzipielle Fragen der Computerkunst 83
 - Videotechnik–Videokunst 90
 5. *Apparative Kunst* 106
 - Wissenschaftliche Fotografie 110
 6. *Das Problem der angewandten Kunst* 118
 - Design 121
 - Ästhetische Prozesse in der Pädagogik 125
 - Das elektronische Museum 128
 - Kunst und Unterhaltung 137
 - Illusionstechnologie 141
 - Kunst in der medizinischen Therapie 146
 7. *Der Kunst-Ingenieur* 150
 - Kunst ohne Schönheit 155
 8. *Materialien zum »Art-Science«-Problem* 158
 - Gespräch mit Abraham Moles 158
 - Gespräch mit Hans-Jürgen Brandt 162
 - Für ein internationales Art-Science-Institut 167
 - Literarische und szientifische Intelligenz (Helmut Kreuzer) 171
 - Computer-Kunst und das »Bauhaus« (Grace C. Hertlein) 173
 - Der schöpferische Künstler und Wissenschaftler (Arthur Koestler) 177