

# Inhalt

1. Das Problem 7
2. Kunst im Zeichen von Wissenschaft und Technik 14
3. Versuch, Kunst zu definieren 25
  - Rationale Ästhetik – Diskussion 31
4. Die Kunst der Programmierer 46
  - Computerkunst / Grundlage und Methode 46
  - Figurative Computergraphik 50
  - Diskussion 56
5. Apparative Kunst 68
  - Wissenschaftliche Fotografie 71
6. Das Problem der »angewandten« Kunst 80
  - Design 83
  - Ästhetik als Mittel der Pädagogik 86
  - Kunst und Unterhaltung 89
  - Kunst in der medizinischen Therapie 93
  - Experimentelle Ästhetik 96
7. Der Kunst-Ingenieur 101
8. Materialien 109
  - Gespräch mit Abraham Moles 109
  - Gespräch mit Hans-Jürgen Brandt 113
  - Vorschlag für ein internationales Art-Science-Institut 118
  - Helmut Kreuzer  
*Literarische und szientifische Intelligenz* 121
  - José Montes-Baquer  
*Audiovisuelle Elektronik und die Museen* 123
  - Grace C. Hertlein  
*Computerkunst und das Bauhaus* 126
  - Arthur Koestler  
*Der schöpferische Künstler und Wissenschaftler* 130