

# Inhalt

Geleitwort 7  
Einführung 11

## TEIL 1

### 1 Schnittstelle Malerei – Fotografie 15

### 2 Geistige Wurzeln 23

- 2.1 Abstraktion und Einfühlung 23
- 2.2 Entwicklungen und Begriffe der Kunst 25
- 2.3 Punkt und Linie zu Fläche 28

### 3 Präzision und System 57

- 3.1 Computer Art, Optical Art 57
- 3.2 Perzeptionsprozesse 60
- 3.3 Der phänomenologische Vergleich 72
- 3.4 Zusammenfassung 118

### 4 Zufall und Intuition 121

- 4.1 Zufall in der Kunst? 121
- 4.2 Der physikalische und der psychologische Zufall 122

4.3 Koexistenz von Zufall und Präzision 124

4.4 Markow-Ketten 128

4.5 Eine ungewöhnliche Textverarbeitung 140

4.6 Simulierte Intuition und  
Zufallsobjektivierung 141

4.7 Zusammenfassung 160

4.8 Exkurs: Pseudozufallsgeneratoren 161

### 5 Ästhetiken 169

5.1 Prozeßästhetik 169

5.2 Semiotische Ästhetik 172

5.3 Analysen computergenerierter Bilder 175  
Georg Nees – Stochastische  
Computergrafik 175

Manfred Mohr – Zeichenfindungen 180

Zdeněk Sýkora – Datenstrukturen 190

Ed Catmull – Problem des Repertoires 194

5.4 Generative Ästhetik 198

5.5 Informationsästhetik 202

## TEIL 2

- 6 Entwicklungen: Rückschritt – Fortschritt? 215**
- 6.1 Gegenständlichkeit und Pop Art 215
  - 6.2 Computer-Realismus 226
  - 6.3 Probleme der Perspektive 240
  - 6.4 Andere Tendenzen 249
- 7 Mathematik und Ästhetik 257**
- 7.1 Unsichtbares sichtbar machen 257
  - 7.2 Fraktale 262
  - 7.3 Schwingungen 289
- 8 Standortbestimmung 309**
- 8.1 Können Computer Kunst erzeugen? 309
  - 8.2 Maschinenstil 323
  - 8.3 Technik und Kunst 341
  - 8.4 Die Immaterialisten 346
- Glossar 353  
Literatur 359  
Personenregister 365  
Sachregister 369