

# Inhalt

Marvin Minsky	Die Geistesmaschine 12
Marvin Minsky	Die Zoologie des Gehirns 20
Joseph Weizenbaum	Gegen die Prostitution des Geistes 26
Tod Machover	Balanceakt im Klangjungle 34
Tod Machover	Konzert mit sensibler Software 36
Bjarne Stroustrup	Der produktive Weg zu C++ 38
Bjarne Stroustrup	Objektorientiertes Programmieren 45
Niklaus Wirth	»Die Dinge beim Namen nennen« 60
Niklaus Wirth	Das Oberon System 65
Philippe Kahn	Turbo-Kommunikation im Jazzrhythmus 72
Das Bonner Klangkollektiv	Oekophon und Café Hypermedia 74
Klaus Brunnstein	Computer-Unfälle 76
Hans-Jürgen Zimmermann	Fuzzy-Logik für unsichere Inhalte 85
David Rokeby	Tanz in der Feedback-Schleife 90
Izumi Aizu	Auf dem Weg zur Hypernetzwerk-Gesellschaft 93
Rena Tangens, Katharina Baumann	Mailboxen – keine Männerkiste 96
Herbert Heckmann	Literarische Automaten 100
Thomas von Randow	Maria Stuart hätte ihren Kopf behalten können, wenn ... 106
Werner Künzel	Zur Geschichte der Logik-Maschine 112
David Galloway	Die Muse in der Steckdose 114
Herbert W. Franke	Die Ästhetik der programmierten Kunst 118
Diskussion mit Marvin Minsky und Joseph Weizenbaum	Künstliche Wunderwelten, natürliche Verständigungsprobleme 122
Biographien und Literaturlisten	129
Impressum	4