Inhalt

Vorwort 7

Anlagen und Methoden

1 Computer und ästhetische Prozesse 9
2 Analogrechner 9
3 Digitalrechner 9
4 Aufbau eines Computers 11
5 Programme 11
6 Speicher 13
7 Ausgabegerät 13
8 Organisation von digitalen Rechenprozessen 14
9 Graphische Ausgabe 14
10 Mechanische Zeichengeräte 19
11 Elektronische Ausgabegeräte 20
12 Druckgeräte 27
13 Zufallsprozesse 27
14 Gegenständliche Computergraphik 30
15 Picture Processing 41
16 Andere Formen der Computerkunst 44

Geschichte der Computerkunst

1 Trends zur Computergraphik 57
2 Anfänge der Computergraphik 60
3 Internationale Ausstellungen 70
4 Publikationen über Computerkunst 71
5 Jüngere Aktivitäten der Computergraphik 72
6 Computerplastik 93
7 Computerfilm 94
8 Computertexte 97
9 Computermusik 100
10 Theater, Tanz, Multi-Media 101
11 Computerarchitektur 105

Theoretische Grundlagen der Computerkunst

1 Computerkunst und Kunstkritik 106
2 Exakte Ästhetik 108
3 Experimentelle Ästhetik 113
4 Der Zufall als generative Instanz 117

Ausblick – Zukunft der Computerkunst 119

Biographie 124

Literaturverzeichnis 127

Stichwortverzeichnis 132