

Inhalt

Vorwort	7
1 Einleitung	9
2 Das Modell der Betrachtung	13
2.1 Die Entdeckung des Betrachters	13
2.2 Die Unschärfe-Relation in der Betrachtung	21
2.3 Der Betrachter wird selbstbewußt	32
2.4 Der Betrachter als Widerpart des Künstlers	52
3 Die Eroberung des Innenraumes	59
3.1 Strukturen des Innenraums	59
3.2 Die Entdeckung der Information	88
4 Kunst im Zeichen der Information	101
4.1 Kunst und Maschine	101
4.2 Elementare Bedingungen der Kunst als Kommunikation	104
4.3 Der Betrachter des Innenraums	118
4.4 Modell, Symbol und Zeichen	122
4.5 Mittelfeld und Randzone	127
4.6 Der kybernetische Künstler	139
5 Kunst und Kybernetik	143
5.1 Die Inkubationszeit	143
5.2 Homunculus und Puppe	144
5.3 Auf dem Weg zur programmierten Maschine	145
5.4 Geschichte der Computer-Art	146
5.5 Das Instrumentarium	169
5.6 Eine neue Wissenschaft: Informationsästhetik	173

5.7	Informationsästhetische Kunsttheorie	179
5.8	Design und Formel	188
5.9	Zufallsstrukturen	194
5.10	Grundzüge einer kybernetischen Kunsttheorie	203
5.11	Simulation des Lebendigen: Man – machine – interface	216
5.12	Modell der Kommunikation	222
Literaturhinweise		232
Verzeichnis und Nachweis der Abbildungen		238
Index		239