

SANDRA SCHRAMKE

Kybernetische Szenografie

Charles und Ray Eames – Ausstellungsarchitektur
1959 bis 1965

!

[transcript]

INHALTSVERZEICHNIS

HEINER WILHARM, RALF BOHN

9 VORWORT DER HERAUSGEBER

SANDRA SCHRAMKE

KYBERNETISCHE SZENOGRAFIE

Charles und Ray Eames – Ausstellungsarchitektur 1959 bis 1965

17 EINLEITUNG

23 1. KAPITEL

EINFÜHRUNG IN EAMES' AUSSTELLUNGSARCHITEKTUR

27 1.1.0 Weltausstellung in Brüssel 1958

30 1.1.1 US-amerikanische Nationalausstellung in Moskau 1959

35 1.1.2 Weltausstellungspavillon in Seattle 1962

42 1.1.3 IBM-Pavillon Weltausstellung in New York 1964/65

51 2. KAPITEL

TYOLOGIEN UND INSTRUMENTARIEN

51 2.1.0 Wahrnehmungstypologien

51 2.1.1 Raumtypologien

54 2.1.2 Symbolischer Raum

55 2.1.3 Relationaler Raum

56 2.1.4 Die relative Objektivität der Raumbetrachtung

| | | |
|----|-------|---|
| 57 | 2.2.0 | Interface |
| 57 | 2.2.1 | Mensch-Maschine-Schnittstelle |
| 62 | 2.3.0 | Aufmerksamkeitsbindungen |
| 62 | 2.3.1 | Informationstheoretische Aufmerksamkeitssteuerung |
| 63 | 2.3.2 | Indetermination |
| 67 | 2.3.3 | Kinematografische Aufmerksamkeitssteuerung |
| 68 | 2.3.4 | Computergesteuerte Aufmerksamkeitslenkung |
| 68 | 2.4.0 | Psychophysik |
| 68 | 2.4.1 | Geschichte der Wahrnehmungstheorien |
| 72 | 2.4.2 | Vorgefertigte und vorbildlose Bildwahrnehmungen |
| 75 | 3. | KAPITEL |
| | | KYBERNETISCHE ASPEKTE |
| 75 | 3.1.0 | Kybernetik oder Mensch-Maschine-Automation |
| 75 | 3.1.1 | Geschichte der Steuerungstechnik |
| 78 | 3.1.2 | Eames' Ausstellungsbau als Automat |
| 79 | 3.2.0 | Informationstheorie |
| 81 | 3.2.1 | Statistische Zeichengrößen |
| 84 | 3.2.2 | Semantischer Aspekt der Bildwiederholung |
| 85 | 3.2.3 | Informationsästhetik |
| 86 | 3.2.4 | Demokratisierung durch Informationsästhetik |
| 89 | 3.2.5 | Ästhetik zwischen Darstellung und Interpretation |
| 91 | 3.2.6 | Die Anfänge digitalen Bildgebrauchs |
| 92 | 3.2.7 | Die Geschichte der Informationsästhetik |
| 93 | 3.3.0 | Zeit als Verrechnungseinheit. Der Rhythmus |
| 93 | 3.3.1 | Rhythmus als Zahl- und Symbolsystem |
| 94 | 3.3.2 | Rhythmus als Sinnstruktur |
| 95 | 3.3.3 | Kreativität des Rhythmus |
| 96 | 3.3.4 | Die Aura der Technik |
| 97 | 3.3.5 | Das Überwältigende der Kybernetik |

- 98 3.3.6 Feeling and Form
 99 3.3.7 Zahl- und Symbolsystem

101 4. KAPITEL

ASPEKTE DER BILDERKENNUNG UND -BEDEUTUNG

- 101 4.1.0 Kognitionswissenschaften
 101 4.1.1 Geschichte der Lerntheorien
 102 4.1.2 Behaviorismus
 102 4.1.3 Kognitivismus
 106 4.1.4 Lerntheorien
 108 4.1.5 Künstliche Intelligenz
 109 4.1.6 IBM-Pavillon als kognitive Karte
- 112 4.2.0 Gestaltpsychologie
 113 4.2.1 Handlungsmotivation oder Automatismus
 114 4.2.2 Angeborene Muster. Die „gute Gestalt“
 115 4.2.3 Merkmale der „guten Gestalt“
 116 4.2.4 Gestaltqualitäten
 118 4.2.5 Die Gestalten Eames'scher Simultanbildprojektionen
 123 4.2.6 Ereignisraum
 123 4.2.7 Kulturtechnik des Digitalen

125 5. KAPITEL

INSTRUMENTEN- GEGEN SINNESWAHRNEHMUNG

- 125 5.1.0 Medien als Psychotechnologien/Instrumentenwahrnehmung
 125 5.1.1 Kollektive Rezeptionen
 126 5.1.2 Film als Psychotechnik
 128 5.1.3 Frühe Wahrnehmungstheorien des Kinos
 130 5.1.4 Frühe Formen der Kalkulierbarkeit des Films
 132 5.1.5 Eames' Filmerfahrungen
 136 5.1.6 Deleuzes Kinotheorie

| | |
|-----|--|
| 139 | 5.1.7 Informationsbilder |
| 140 | 5.1.8 Bildpädagogik |
| 145 | 5.1.9 Ästhetische Formen der Kommunikation |
| 147 | 5.2.0 Der beliebige Raum |
| 150 | 5.2.1 Kino als geistiger Automat |
| 151 | 6. KAPITEL |
| | KRITIK AN DEN EXPERIMENTALWISSENSCHAFTEN |
| 156 | 6.1.0 Neue Formen der Macht |
| 159 | 7. FAZIT |
| 167 | LITERATUR |
| 179 | ABBILDUNGEN |