

Inhalt

8	Intro	46	Körper – Gips – Fotografie	166	Gestaltung als Erfahrung und Differenzierung	226	Virtuelles Designstudio im Internet: Das System Virtual Design
10	bildo - Weg und Programm	51	Die Richtung und Art des Lichts	168	Vorbemerkung	228	Virtuelles Designstudio www.fhtw-berlin.de/virtual-design
18	Die konzeptionellen Voraussetzungen und Ziele	54	Weiß auf weiß	169	Bewegungserfahrung und ihre Transformation ins Bildnerische – eine zeitgemäße Form des Naturstudiums	232	Nutzung und Ziele
20	Einführung	59	Ein Objekt wirft einen fremden Schatten	169	Taijiquan als Gestaltungsprozess im medialen Kontext	233	Zugrundeliegendes pädagogisches Konzept
22	Technische Bilder zwischen Dekonstruktion und Konstruktion	62	Brennweitenvergleich	174	Zeichnerische Bewegungstransformation	234	Kreativität im Virtual Design-Prozess
23	Die medialen Eigengesetzlichkeiten technischer Bilder	69	Nähe – Ferne – Dimensionen	183	Wegezeichnungen	238	Vom Menschen zur Maschine – ein studentischer Erfahrungsbericht
28	Die mediengestalterischen Grundlagen	75	Der mediale Raum in der digitalen Bildbearbeitung	188	Transformation ins Mediale: »Mein Weg«	240	Über »Bildsprache« und die autonome Form
30	Voraussetzungen für eine mediengestalterische Grundlehre	86	Cyborgisierung und Artificial Life	194	Gestalt- und Farbenlehre als methodisches Kreativitätstraining	244	Anhang
34	Der mediale Raum am Beispiel des technischen Bildes	94	Die mediale Zeit in Bezug zum medialen Raum am Beispiel des technischen Bildes	196	Formen im Medienkontext	244	Zur beiliegenden DVD
37	Die Durchdringung des Bildraums mit Erfahrung	96	Belichtungsreihe	197	Digitale Experimente zur Fragmentierung	254	Bildnachweise (chronologisch)
38	Die Perspektive der Betrachtung	104	Einfrieren	199	Bearbeitung von Vektorgrafiken	260	Literatur- und Textnachweise (alphabetisch nach Autoren)
43	Schärfenwanderung	106	Körperauflösung	206	Farbenlehre im Medienkontext	262	Fachwortindex
		114	Tag-Nacht-Vergleich	207	Eine exemplarische Semesteraufgabenliste		
		122	Klonen	208	Synästhesie-Experiment		
		128	Lichtspur	214	Blüten-Experiment		
		134	Die Methode des lateralen bildnerischen Denkens im Kontext intermedialer Bildkonstruktionsprozesse	218	Blueday-Experiment		
		136	Fundbilder: Variationen zum anonymen Bild – eine Epigenese	220	Farbenessen-Experiment		
		140	Fünf Bildentwicklungsprozesse	222	Farbscouting-Experiment		
		150	Fliesenfragmente	224	Zur Methode der Erfahrungsbericht-erstattung		
		152	Drei Fliesenentwurfsprozesse				
		162	Westkreuz, ein Computerspiel zum Thema Fragment				