

Die mediengestalterischen Grundlagen

- 30 Voraussetzungen für eine mediengestalterische Grundlehre
- 34 Der mediale Raum am Beispiel des technischen Bildes
- 37 Die Durchdringung des Bildraums mit Erfahrung
- 38 Die Perspektive der Betrachtung
- 43 Schärfenwanderung
- 46 Körper – Gips – Fotografie
- 51 Die Richtung und Art des Lichts
- 54 Weiß auf weiß
- 59 Ein Objekt wirft einen fremden Schatten
- 62 Brennweitenvergleich
- 69 Nähe – Ferne – Dimensionen
- 75 Der mediale Raum in der digitalen Bildbearbeitung
- 86 Cyborgisierung und Artificial Life

- 94 Die mediale Zeit in Bezug zum medialen Raum am Beispiel des technischen Bildes
- 96 Belichtungsreihe
- 104 Einfrieren
- 106 Körperauflösung
- 114 Tag-Nacht-Vergleich
- 122 Klonen
- 128 Lichtspur

- 134 Die Methode des lateralen bildnerischen Denkens im Kontext intermedialer Bildkonstruktionsprozesse
- 136 Fundbilder: Variationen zum anonymen Bild – eine Epigenese
- 140 Fünf Bildentwicklungsprozesse
- 150 Fliesenfragmente
- 152 Drei Fliesenentwurfsprozesse
- 162 Westkreuz, ein Computerspiel zum Thema Fragment

