

Fachwortindex

A

Abbild 33, 183
Aktzeichnen 33
analog 32, 137, 150, 165
analoge Fotografie 32, 94
artificial life 86
Ausschnitt 39
äußerer Raum 176
Äußere Schule 169
autonome Bildform 241
Autonomie der Bilder 240

B

Beleuchtungscharakteristik 39, 40, 54
Beleuchtungsrichtung 53
Belichtungsspielraum 96
Belichtungszeit 102, 105, 106
Betrachtungsperspektive 59
Bewegtbild 134, 135, 
Bewegungs- und Sinnesempfindungsschule 174
Bewegungsphasen 122
Bewegungsraum 183
Bewegungstransformation 176, 188
Bewegungswahrnehmung 176
Bildausschnitt 38, 41
Bildebene 62
Bildforschung 232
Bildmaschine 23, 24, 33

Bildmontage 85
bildo 10, 22, 135
Bildpaare 36
Bildprozesse 36
Bildraum 75, 83
Bullettime-Effekt 95, 172
Buntheit 214
Buntton 214, 218

C

Chronophotographie 95
Codierung 24
Collage 33

D

Dekonstruktion 22, 134, 150
Designprobleme 135
Designstudium 135
digital 32, 137, 150, 165
digitalen Ästhetik 33
digitalen Bildbearbeitung 75, 126
digitalen Fotografie 126
digitales Bild 32, 228, 229
digitale Bildbearbeitung 45, 74, 80
digital imaging 229
Dimensionen 74, 75
diskontinuierliche Verbindung von
Raum und Zeit 36

E

Echtzeit 94
Eigene (das) 138
eigene Handschrift 235
Eigenes 165
eigene Bilder 137
Eigengesetzlichkeit 25
Eigengesetzlichkeiten 23, 195
Eigengesetzlichkeiten technischer
Bilder 17, 134
Eigenkonstruktion von Wissen 233
eingefrorene Zeit 172
Entwurfs- und Kommunikations-
software 230
Erfahrung 50, 51, 213
Erfahrungs- und Differenzierungs-
lehre 168, 194
Erfahrungsbericht 206, 224
Erfahrungsberichterstattung 168
Erfahrungslehre 25
Erfahrungspotentiale 138
Erfahrungsraum 37, 183
Erfahrungssystem 25
Erfahrungswissen 134, 218, 224
Experiment 183
experimentelle Fotografie 24

F

fachsprachliche Kompetenz 232
Farbenhören 208
Farbenlehre im Medienkontext 206
Farbenwahrnehmung im Medienkontext 206
Formenbibliotheken 199
Formencharakter 196, 199, 208, 214
fotografische Abbildung 46
fotografische Rekonstruktion 141
fotorealistische Integration 80
fotorealistische Konstruktionen 33
Fragment 162
Fragmentierung 24

G

das Ganze und seine Teile 163
Gegensätze 168, 170
geraffte Zeit 172
gestalterisches Ziel 194
gestalterische Kompetenz 232
Gestaltgesetze 69, 195
Gestaltprinzip der Nähe 73
gestalttheoretischer Ansatz 195
Gipsabformung 46
Gleichgewicht 174
Größenverhältnis 71, 78
Grundformen 75
Grundlagenforschung 21

grundlegende Gestaltbedingung 197
Grundlehre-Konzeption 33

H

Hintergrund 106

I

Iconic Turn 31, 235, 241
Ideenskizze 33
Image Science 241
Imagination 32
Immaterialisierung 228
immaterielle Gestaltungsformen 171
innerer Raum 176
innere Form 169
Innere Schule 169
intermedialer Entwurfsprozess 150
intermedialer Konstruktionsprozess 150, 165
Inversion 39, 42

K

Kollaborationstool 233
Kommunikationsprozesse 30
konkav, konvex 46, 51
Konstruieren technischer Bilder 22
Konstruktion 22, 150
Konstruktionscharakter technischer Bilder 32

Konzeption 138, 194
kunsthistorische Kompetenz 232
künstliche Beleuchtung 114

L

Lehrende 234
Lern- und Lehrformen 233
Lernumgebung 233
Lichtcharakteristik 51
Lichtempfindlichkeit 24
Lichtzeichnung 95, 128

M

Maßstab 50
Maßstabsfreiheit 24, 47, 69, 199
medialer Gestaltungsprozess 171
mediale Grundlehre 36, 37
medialer Prozess 46
medialer Raum 33, 34, 36, 37, 38, 62, 86, 134
mediale Eigengesetzlichkeiten 20, 94
mediale Eigenheiten 25
mediale Grundlehre 134
mediale Realitäten 23
mediale Zeit 33, 36, 94, 96, 134
Mediatisierung 86
Mediendesign 14, 175
Mediendesignspezialisten für das Allgemeine 21

Mediengestaltung 31
Medienkompetenz 232
Medienkunst 14, 175
Medienreflexion, medienreflexiv
24, 232
Medientechnik 31
Medientheorie 31
menschliches Auge 37
Mensch und Maschine 94
Methode des kreativen Prozesses
134
methodisches Repertoire 183
Mobilität 24
Moderatoren 234
Motivkontrast 96

N

Naturstudium 174
Neukonstruktion 134, 141, 145

O

Open Source Projekt 230
optische Figuren 199

P

Perspektive der Betrachtung 39, 54
Pictorial Turn 31, 235, 241
Präsentation 224
Präsenzlehre 233

Praxisnähe 135, 225, 233
Primärfarben 206, 220
Projektion 24, 53, 69
Propriozeption 31, 168, 175, 194
prozesshaftes Lernen 233
punctum 144

Q

Qualität 234
Quantität 235

R

Raumebenen 43
Rauminterpretation 62
Raumwahrnehmung 218
Referenzlosigkeit 24
Rekonstruktion 134, 145, 150
Reproduzierbarkeit 24
Reversibilität 24
Rhythmus 174
Rhythmusgefühl 31, 33
Richtung der Beleuchtung 54

S

Schärfe, Unschärfe 43
Schärfenebene 44
Schärfentiefe 37
Schattenwurf 51, 59
schöpferischer Ausdruck 171

Sensorium 86, 241
sinnliche Eindrücke 46
sinnliche Wahrnehmung 188
soziale Kompetenz 232
Synästhesie 208, 213

T

Teamwork 232, 233
technisches Bewegtbild 36
technisches Bild 11, 20, 22, 23, 25,
35, 36, 37, 43, 62, 69, 135, 168,
175, 188, 228
technisches Bildgefüge 241
technisches Bildmedium 32
technische Eigenheiten 138
technische Intuition 32
technische Reproduktion 134
Tele-Teamwork 232
Tiefe 51
Tiefendefinition 37
Tiefenillusionen 37
Tiefensimulation 69
Timeslice-Verfahren 95, 172
Transformation 174
Transformationsprozess 174
transklassische Maschine 229
Transparenz 139
Trendfarbenspektrum 222

U

ultrakurze Belichtungszeit 104

Unbuntheit 214

V

Verbildlichung 241

Vernichtung des Raumes 34

Vernichtung von Raum und Zeit 34

Verschwinden der Orte 34

Virtualität 24, 229

virtueller Raum 228

virtuelles Bild 228

Visualistics 241

Visual Culture 241

Visual Effects 172

W

Wahrnehmungsdimensionen 175

Wahrnehmungsprozess 213

Z

Zeitalter der Bilder 235

Zeitalter der Visualität 228, 229

Zeitmaschinen 35

Zentralperspektive 24, 37