

# Inhalt

<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
Begriffbestimmung: Was ist ein <i>digital-statisches Bild</i> :	16
Arbeitsdefinition der Begriffe <i>Computerkunst</i> und <i>Computergrafik</i>	20
Arbeitsdefinition des Begriffs <i>künstlerisch</i>	23
Anmerkungen zum Computerstandbild in der Landschaft der medialen Kunst	26
Einige Anmerkungen zur Beziehung von Computerbildern zu Kunststilen zeitgenössischer Kunst	31
Bedeutende Ausstellungen, Symposien, Festivals und Wettbewerbe um das statische Computerbild	37
<b>Historische Aspekte</b>	<b>43</b>
Zur Entwicklung der Computertechnologie	44
Zur Entwicklungsgeschichte des Computerbildes	56
Zur Akzeptanz des Mediums Computer als gestalterischem Werkzeug	61
Exkurs: Welchen Zeitpunkt kann man als Geburtsstunde der Computergrafik und der Computerkunst bezeichnen?	71
Computerbilder von 1950 bis 1990	74
Computerbilder der 50er-Jahre	75
Computerbilder der 60er-Jahre	79
Generierende Programmbilder	87
Picture Processing	92

Zufallsbilder	97
Stilanalysierende Bilder	105
Charles Csuri und seine Computerbilder der 60er-Jahre	107
Computerbilder der 70er-Jahre	116
Programmiertes Gestalten	125
Interaktive, intuitive Gestaltung	136
Harold Cohen und seine Computerbilder der 70er-Jahre	139
Herbert W. Franke und seine Computerbilder der 70er-Jahre	143
Computerbilder der 80er-Jahre	146
Programmiertes Gestalten	153
Interaktive, intuitive Gestaltung	162
David Em und seine Computerbilder der 80er-Jahre	171
Aussagen von Künstlern zum Thema <i>Computer im künstlerischen Arbeitsprozess</i>	173
<b>Bildtheoretische und ästhetische Aspekte</b>	<b>179</b>
Der Bildträger <i>Monitor</i>	180
Immaterielles Mal- und Zeichenmaterial	185
Die immateriellen Farben	185
Die immateriellen Mal- und Zeichenwerkzeuge	187
Präsentationsformen des Computerbildes	195
Das Dia	196

Der Ausdruck	197
Das Monitorbild	207
Das Bild im Netz	210
Der Datensatz eines Bildes	211
Eigenheiten digitaler Bilder	213
Spezifische Eigenheiten digitaler 3D-Bilder	224
Exkurs über Sinn und Zweck der computer- realistischen Darstellungsweise	229
Ein kurzer Blick auf bildnerische und technische Methoden, die realitätsdarstellend arbeiten	232
<b>Praktisch-künstlerische Aspekte</b>	<b>237</b>
Über den Prozess des künstlerischen Arbeitens	238
Über das zweckfreie künstlerische Arbeiten am Computer	244
Das Werkzeug Computer	256
Charakterisierung des Werkzeuges Computer	256
Beschreibung des Werkzeuges	263
Apparate zur Generierung von Bildern im Vergleich	267
Das Teilwerkzeug Software	269
Charakterisierung des Teilwerkzeuges Software	269
Software für das Gestalten von Bildern	271
Spezifische Gestaltungsmöglichkeiten des Mediums Computer	278
Künstlerische Arbeitstechniken zur Erstellung statischer Computerbilder	283

Das computergenerierte 2D-Bild	285
Digitale Mischtechniken	289
Das computergenerierte 3D-Bild	291
Bildbearbeitung (Picture Processing)	302
Bildverarbeitung	307
Computercollage	309
Digitales Gestalten mit Fotos (Bildbearbeitung und Bildverarbeitung mit Fotos)	312
Digitales Gestalten mit Videobildern	315
Digitales Gestalten mit manuell erstellten Zeichnungen	317
Digitales Gestalten mit Buchstaben, Zeichen und Textelementen	321
Digital-analoge Mischtechniken	323
Das digitale Bild als Kompositionsskizze für die manuelle Bildgestaltung	326
<b>Kunstpädagogische Aspekte</b>	<b>331</b>
Zu den Auswirkungen der neuen Werkzeuge auf das Aussehen von Computerbildern - und damit auf unser visuelles Umfeld	332
Zur Rolle der Kunstpädagogik	335
Lehrversuch <i>Collagieren in Ebenen</i>	340
Lehrversuch <i>Elektronisches Malen und     elektronische Bildbearbeitung</i>	346
<b>Resümee</b>	<b>351</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>353</b>