

Inhaltsverzeichnis

Thesen zu Gestaltung und Kreativität

Seite 9 - 72

Das Kreativexperiment

Seite 74 - 96

Der traurige Clown
und die digitale Collage

Seite 148 - 153

Eine Bambusfeder-Zeichnung und
deren »Abstraktion« per Computer

Seite 97 - 117

Ein Typo-Raster aus Platzhaltern
wird zur typografischen Harfe,
zum organisches Zufallsprodukt
und zum Schatten-Modell

Seite 154 - 156

Arbeiten an »Halb-Originalen«

Seite 118 - 127

Vom manuell verzerrbaren Gesicht
zum »Picasso«

Seite 157

Ein Trashplakat aus Abfallprodukten

Seite 128 - 137

Spielerisch-experimentelle
Typo-Entwürfe

Seite 158

Raster-Tests

Seite 138 - 139

Vom A über die Kerze zu Spiderman

Seite 159 - 165

//////// EXKURS //////////

Ein Stapel Dachziegel wird zum
»van Gogh« und zum poetischen Bild

Seite 140 - 147

Vom »Munch« zum multiplen Font
und die Ästhetik des Grafikprogramms
als Stilmittel

Seite 166 - 167

Ein Arbeitsprozess -
Zwei völlig unterschiedliche Ergebnisse

Seite 168 - 171

Ein Ast als Vorlage für eine Schrift

Seite 212 - 215

Vom Piktogramm
zur detaillierten Zeichnung

Seite 172 - 173

Digitale Dornenzweige

Seite 216 - 219

Echte Arbeit aus Linol

Seite 174 - 180

Der »digital handgemachte«
Kinderbuch-Stil und das
gleichzeitige Arbeiten
an identischen Kopien

Seite 220 - 223

///////// EXKURS //////////
Das Meer hinter unserem Haus

Seite 181

Chaotische Trash-Collagen

Seite 224 - 225

Ein Porträt aus Würfeln

Seite 182 - 199

Raster-Porträts:
Vom Symbol-Raster
zum »Kaugummi-Raster«
und zum »Francis Bacon«

Seite 226 - 227

Die drei Bäume in unserem Garten
und die Freiheit der Wahrnehmung

Seite 200 - 204

Futuristische Plakate aus Gummiringe

Seite 228 - 231

Schmetterling oder Löwe?

Seite 205 - 211

Die Feinästhetik verändert ein Bild
und lässt es doch gleich

Seite 232 - 233

Pixel-Experimente

Seite 234 - 235

Lego-Raster

Seite 252 - 261

Eine Illustration wechselt ihr Gewand

Seite 236 - 237

Highspeed-T-Shirts

Seite 262 - 281

Schablonen-Typografie

Seite 238 - 239

Handgemachte Buchstaben
und eine Dada-Collage

Seite 282 - 286

Experimentelles Ausreizen
einer Porträt-Skizze

Seite 240 - 243

////////// EXKURS //////////
Der Bildgeschichten-Generator

Seite 287

Miniaturisieren als Entwurfstechnik

Seite 244 - 249

Naiv sein - Bahnen verlassen

Seite 288 - 291

Die »Inspirations-Maschine«
löst Assoziationen aus

Seite 250

Von der Malerei über einen
Computereffekt zur Druckgrafik

Seite 292

Das Porträt als Weltkarte

Seite 251

Die Materialität in der
Entwurfsphase digital simulieren

Seite 293

Die Zeichnung abrunden

Seite 294 - 299

Per Computereffekt zur
»indianischen Formensprache«

Seite 333

»Zerstören« als Stilmittel

Seite 300 - 307

Ein Porträt aus einer Linie

Seite 334 - 341

////////// EXKURS //////////

Der Rhythmus im Holzstapel

Seite 308 - 309

Bleistift auf Millimeterpapier
als leuchtender Bildschirm

Seite 342 - 343

Das Porträt als »Schaltplan«

Seite 310 - 323

Die Dracula-Serie

Seite 344 - 345

////////// EXKURS //////////

Eine intuitive Geheimschrift

Seite 324 - 325

Character-Design per Balkendiagramm

Seite 346 - 347

Piktogramme als Textur

Seite 326 - 331

Gestalten per Regler

Seite 348 - 355

Vom Computereffekt zum Holzschnitt

Seite 332

Eine unsichtbare Transformation

Seite 356 - 357

Der digitale Holzschnitt

Seite 358 - 359

Extremes Verfremden
eröffnet neue Wege

Seite 388 - 389

Vom Vektor-Molekül zur Knochenschrift

Seite 360 - 361

Vom Fingerabdruck zum digitalen
Impressionismus

Seite 390 - 391

Kaugummi und Zahnstocher als
professionelles Entwurfsmaterial

Seite 362 - 365

Entstehung und Weiterverarbeitung
eines Originaldrucks

Seite 392 - 393

Die digitale Imitation der
manuellen Optik

Seite 366

Bunte Plakatmaschine

Seite 394 - 397

Von Jean-Michel Basquiat über
das Filzporträt zur »Radierung«

Seite 367 - 369

3-D-Animation mit realem Material

Seite 398

Satzzeichen als Buchstaben

Seite 270 - 387

Ein Roboter und der
lange Prozess der Variation

Seite 399 - 405

Ein Zufallsraster als kreativitäts-
fördernde Beschränkung