

1 ARCHITEKTUR	1–26
2 BILDNERISCHE MITTEL	29–44
3 COMPUTERKUNST	45–62
4 DESIGN	63–80
5 DRUCKGRAFIK	81–96
6 EPHEMERE KUNST	97–106
7 FARBE	107–118
8 FILM	119–130
9 FOTOGRAFIE	131–142
10 KUNSTVERMITTLUNG	143–154
11 MALEREI	155–182
12 PLASTIK	183–214
13 VIDEO	215–228
14 WOHNEN/UMWELT	229–248
15 ZEICHNUNG	249–264
SYNCHRONOPSE	265 ff.

Inhalt

1.1	Über das Bauen	2	5.4	Der Kupferstich	88	12.4	Gestaltung der Oberfläche	188
1.2	Material und Technologie	4	5.5	Die Radierung	90	12.5	Aus dem Holzblock	190
1.3	Beton	6	5.6	Die Lithografie	92	12.6	Ein Thema – zwei Lösungen in Stein	192
1.4	Papier, Luft und Membrane	7	5.7	Der Siebdruck	94	12.7	Aus dem Nichts: die Aufbauplastik	194
1.5	Massivbau	8	6.1	Tableau vivant	98	12.8	Abformen und Ausgießen	196
1.6	Skelettbau	9	6.2	Mode	99	12.9	Aus vertrauten Teilen etwas Neues schaffen	198
1.7	Industrialisiertes Bauen	10	6.3	Performance Art	100	12.10	Objekte aus dem gewohnten Zusammenhang herausheben	200
1.8	Das Beste für die Besten – der Konsumtempel	11	6.4	Mit der Landschaft arbeiten	102	12.11	Mit dem Raum arbeiten	202
1.9	Sprechende Form oder neutrale Kiste	12	6.5	Naturphänomene erfahrbar machen	104	12.12	Den Raum begehen, hören und erfahren	204
1.10	Schein und Sein und Träumen	13	6.6	Zeit sichtbar machen	105	12.13	Körper und Raum	206
1.11	Herrschaftsarchitektur	14	7.1	Farbtheorien	108	12.14	Licht – Schatten – Oberfläche	208
1.12	Repräsentationsarchitektur	15	7.2	Farbkreis – Farbmischung	109	12.15	Einfachheit als Prinzip	209
1.13	Bauten für Kult und Religion	16	7.3	Farbsehen	110	12.16	Anwendungsbereiche und Funktionen von Plastik	210
1.14	Mehrere Bauten, ein Konzept	18	7.4	Farbe im Gesicht	112	12.17	Plastiken als Ausdrucksmittel von Politik	212
1.15	Demonstration von Technik und Konstruktion	20	7.5	Farbe in Textilkunst und Mode	113	13.1	Videotechnik und Videokunst	216
1.16	Architektur als Bildhauerei, Bildhauerei als Architektur	22	7.6	Farbe und Werbung	114	13.2	Videoinstallation und Videokulptur	218
1.17	102 Entwürfe und ein Auftrag	24	7.7	Farbe in der Architektur	115	13.3	Video: internationale Tendenzen	220
1.18	Urban Art	26	7.8	Farbiges Licht im Raum	116	13.4	Video in Österreich	222
2.1	Zum Aufbau eines Bildes	30	8.1	Ein Film bedeutet bewegte Bilder	120	13.5	Visuelle Musik	224
2.2	Der Blick	32	8.2	Ein neuer Industriezweig entwickelt sich	122	13.6	Der Musikfilm	225
2.3	Der Punkt	33	8.3	Analyse des multimedialen Mediums	123	13.7	Das Musikvideo	226
2.4	Die Linie	34	8.4	Die Einstellungsgrößen des Filmbildes	124	14.1	Jeder Mensch wohnt	230
2.5	Die Fläche	35	8.5	Die Bewegung im Film	125	14.2	Darstellungsmöglichkeiten	232
2.6	Farben und Kontraste	36	8.6	Einige zentrale Filmschaffende und Filme	126	14.3	Bereiche der Wohnung und ihre sinnvolle Kombination	234
2.7	Der Raum auf der Leinwandfläche	40	8.7	Filme über Künstlerinnen und Künstler	128	14.4	Ein Haus wie ein Bild	236
2.8	Symmetrie und Bildebenen	41	9.1	Zur Entstehung der Fotografie	132	14.5	Ein Haus wie ein Fels	237
2.9	Statisch und bewegt	42	9.2	Malerei und Fotografie	134	14.6	Genossenschaftsbau und Sozialwohnung	238
2.10	Ein Kompositionsbeispiel und wie später darauf reagiert wird	43	9.3	Funktionen der Fotografie	136	14.7	Wohnung und Wohnumgebung	240
3.1	Die Anfänge der digitalen Kunst	46	9.4	Das Foto als Dokument	138	14.8	Gebaute Umwelt	242
3.2	Digitale Bildbearbeitung	48	9.5	Die Fotomontage	139	14.9	Historisch gewachsene Städte	244
3.3	Computeranimation	50	9.6	Inszenierte Fotografie	140	14.10	Idealstadt – Stadtplanung	245
3.4	Computer und wissenschaftliche Anwendungen	52	10.1	Wo wird Kunst ausgestellt und zu welchem Zweck?	144	14.11	Der Vergangenheit eine Zukunft	246
3.5	Computer und Architektur	54	10.2	Kunst wird öffentlich zugänglich: Museen und (private) Sammlungen	146	14.12	Platz für die Gegenwart	247
3.6	Computer und Design	56	10.3	Kunst und Geld	148	15.1	Die Zeichnung	250
3.7	Computer und Kunst	58	10.4	Kunstvermittlung und Medien	150	15.2	Zeichenmittel	252
3.8	Internet und Kunst	60	10.5	Kunst im öffentlichen Raum	152	15.3	Übertragende Zeichenmittel	254
4.1	Handwerk und Kunsthandwerk	64	11.1	Maltechniken	156	15.4	Digitale Zeichenmittel	256
4.2	Industrial Design	65	11.2	Das Aquarell	158	15.5	Die Skizze und der Entwurf	257
4.3	Funktion, Form und Styling	66	11.3	Das Fresko	159	15.6	Die Vorzeichnung	258
4.4	Material bestimmt die Form mit	67	11.4	Die Ölmalerei	160	15.7	Die Studie	259
4.5	Die Lust, zu sitzen	68	11.5	Funktionen der Malerei	162	15.8	Die Karikatur	260
4.6	Produktgestaltung	70	11.6	Bildgattung Stillleben	168	15.9	Comic, Graphic Novel, Manga, Bandes dessinées	261
4.7	Formenspiel	71	11.7	Bildgattung Landschaft	172	15.10	Die autonome Zeichnung	262
4.8	Werbung für Designobjekte	72	11.8	Bildgattung Selbstporträt	176	Synchronopse der bildenden Kunst	266	
4.9	Soziales Design	74	12.1	Ein Stück – viele Ansichten	184			
4.10	Kommunikation über Bilder	75	12.2	Das Relief	186			
4.11	Grafikdesign und Kommunikationsdesign	76	12.3	Plastik, Skulptur und Installation	187			
4.12	Layout und Schrift	78						
5.1	Die Druckgrafik	82						
5.2	Der Holzschnitt	84						
5.3	Der Farbholzschnitt	86						