

# INHALT

## **4 WIE DIESES BUCH ENTSTAND**

## **8 DAS EXPERIMENT – TEIL 1**

- 8 Die Ergebnisse des Kreativexperiments im Überblick
- 12 Der traurige Clown und die digitale Collage
- 26 Typoraster, Harfe und Schattenmodell

## **39 DIE VERBINDUNG »KOPF – BAUCH – HAND – COMPUTER«**

- 41 Das Rotationsprinzip der Kreativmaschine
- 47 Kopf oder Bauch?
- 54 Spezialwerkzeug »Hand«
- 59 Körper spüren, Sinne aktivieren
- 61 Sonderwerkzeug »Computer«
- 66 Die digitale Manipulation als Wahrnehmungsschule

## **68 DAS EXPERIMENT – TEIL 2**

- 68 Vom manuell verzerrbaren Gesicht zum »Picasso«
- 76 Das Meer hinter unserem Haus
- 80 Ein »van Gogh« aus Dachziegeln
- 86 Spielerische Typo-Experimente

## THEORIE 2

### 91 ANWENDBARE KREATIVSTRATEGIEN

- 93 Durch Abgeben der Kontrolle zu mehr Qualität
- 99 Das Machen als Voraussetzung des Denkens
- 101 Die Symbiose »Hand – Computer«
- 106 Ein Kreativraum als befreiende Beschränkung
- 109 Das Kreativpotenzial realer Materialien
- 116 Assoziation und Abstraktion führen zur nächsten Idee
- 123 Das Potenzial der formalen Variation

### 128 DAS EXPERIMENT – TEIL 3

- 128 Der »Flow« im Zeitraffer
- 156 Generierte Porträts aus Symbolen
- 166 Schablonen-Typografie

## THEORIE 3

### 177 HALTUNGEN UND PHILOSOPHIE

- 179 DU bist der Gestalter ! – Unabhängigkeit vom Computer
- 182 Weg vom Rechner, raus in die Welt!
- 184 Vom Neukombinierer zurück zum Schöpfer
- 187 Das gute Gefühl als kreative Kraft
- 191 Die freie Wahrnehmung
- 193 Künstler oder Designer?

### 198 DAS EXPERIMENT – TEIL 4

- 198 Per Computereffekt zu »indianischen Formen«
- 202 Futuristische Plakate aus Gummiringen
- 206 Der Rhythmus im Holzstapel
- 214 Vom Computereffekt zum Holzschnitt

### 220 SCHLUSS

- 221 Autoren / Workshops
- 222 Impressum / Dank