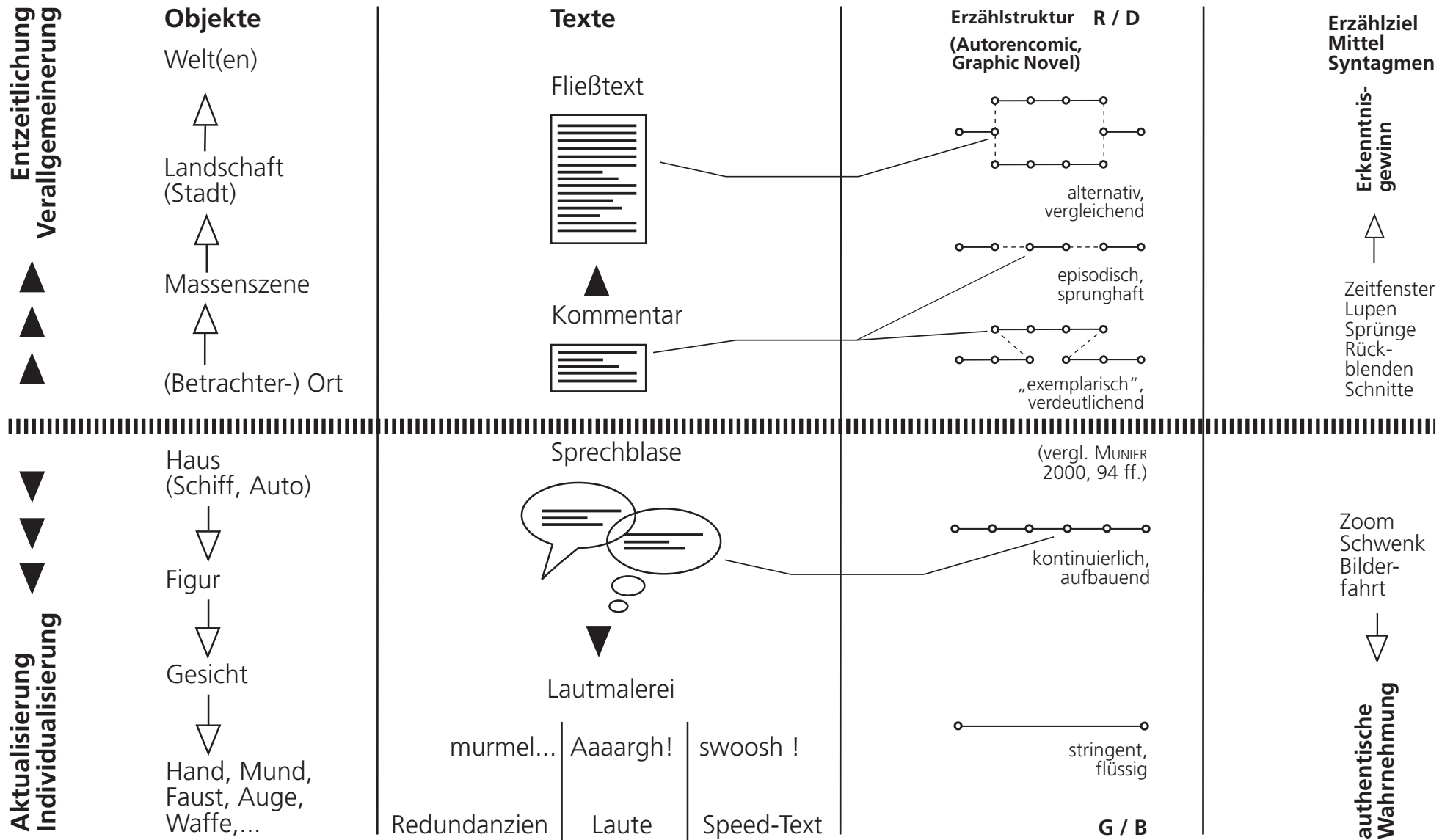
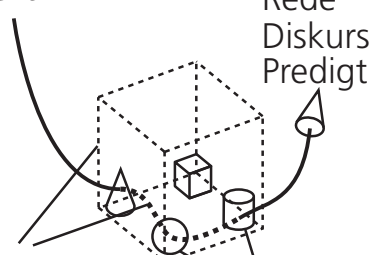
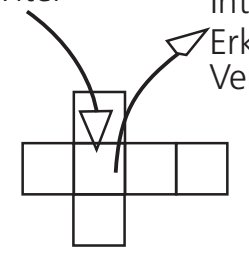
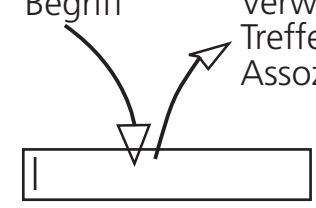
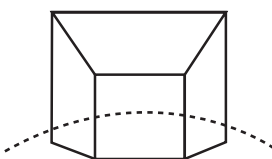
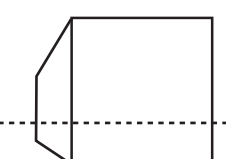
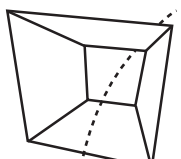


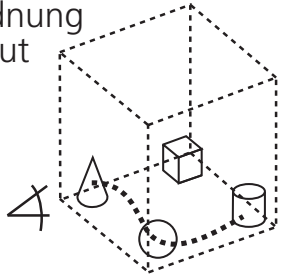
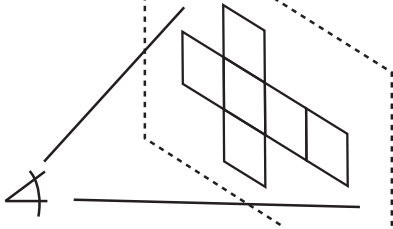
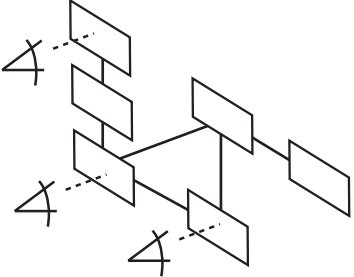



Bildklassen im Comic



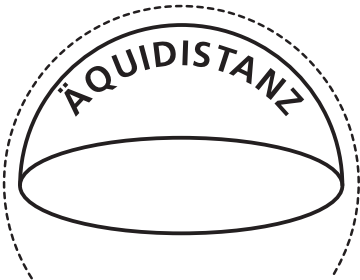
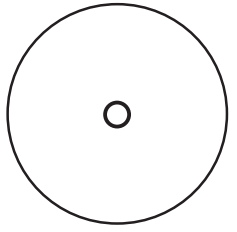
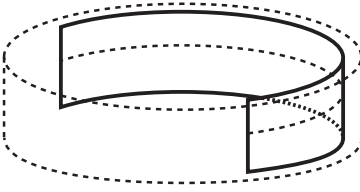
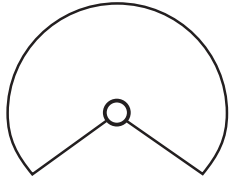
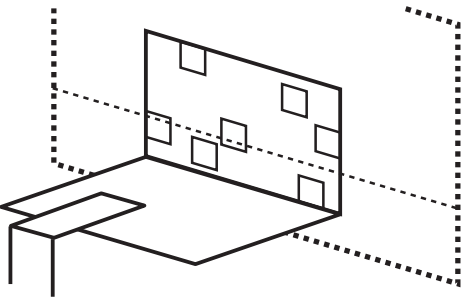
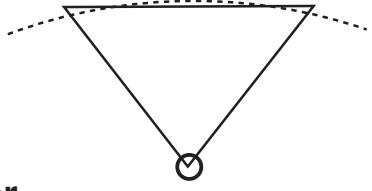
Gedächtnisbilder_I

Ort = Haus = Beispiel (als Würfel abstrahiert)	Mittelalter MA	Renaissance REN	Computerzeitalter ComZ
Anwender	Wanderer	Feldherr	Sammler
Paradigmen- wechsel	phonetische Schrift		bewegliche Letter
Anwendung	<p>Text</p> <p>Rede Diskurs Predigt</p>  <p>vorgestelltes dynamisches Raum-Bild + assoziative Bilder</p>	<p>Titel</p> <p>Interpretation Erklärung Vermittlung</p>  <p>Schema Diagramm + Verzeichnisse Karte Glossare</p>	<p>Begriff</p> <p>Verweise Treffer Assoziationen</p>  <p>Baum Graph String + Listenstapel (Zapping)</p>
erlebte Wissensordnung	Pfad / Linie		Layer / Fläche
Speicher	Gehirn	Bibliothek	Datenbank
Kunst Malerei	<p>Aggregat- raum</p>  <p>Wesen umgekehrte Perspektive</p>	<p>hybrider System- raum</p>  <p>Erscheinung Hybrid-Perspektive</p>	<p>reiner System- raum</p>  <p>Dokument Linearperspektive</p>

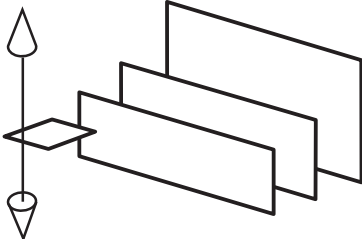
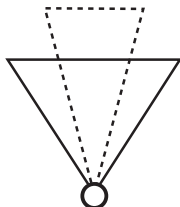
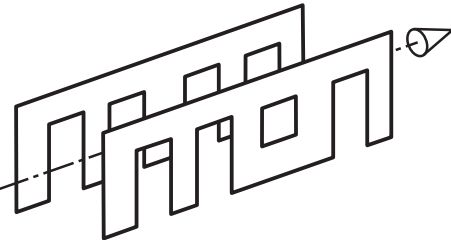
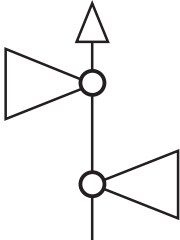
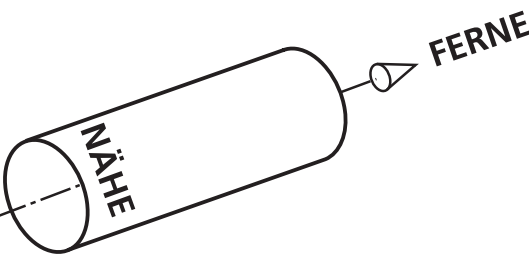

Gedächtnisbilder_II

	Mittelalter MA	Renaissance REN	Computerzeitalter ComZ
Entwurfshilfen Dokumentation	Proportionen Regeln Muster	Risse Isometrien Raster	Primitive Gitter Splines, Flächen
Visualisierung (des Hauses)	Architektur reale Dynamik (bei Begehung)	3D-Animation 3D-Modell virtuelle Dynamik	Third-Person-View First-Person-View avatarische Aneignung
Navigation im Wissensraum	inneres Auge des Wanderers folgt dem Pfad von Bild zu Bild im Haus (die Ordnung des Textes baut sich auf) 	Auge des Feld- herrn erblickt „durch“ das Schema die Ordnung des (vorhandenen) Textes 	Interaktionen (Proben) des Sammlers erschließen Links im Hypertext, -video, -raum 
lineare Erzählformen	Rede Gesang 	Buch Stück 	Film Hörbuch 
Formen der (dar- stellenden) Medien	Prozession Ritual	Theater Park, Schloss	ipod mobilephone
Situation des Menschen	Lauf Prozessualität	Ruhe Lokalität	Sprung Ubiquität

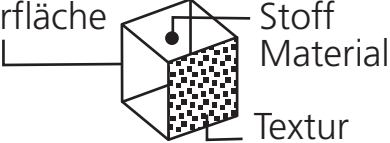

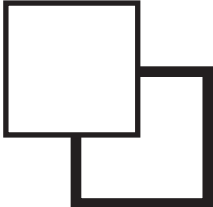
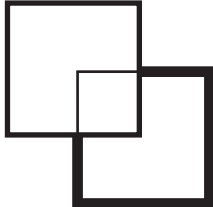
Bildklassen in Spielen_I

Bildklasse:	Bildtyp:	Bildprinzip:	Modulation des Blicks:	Blickfeld:
Kuppel	Fläche		<p>Entstehung der Tiefe</p> <p>↓</p>	<p>Umschau</p> <p>↑</p> 
Panoptikum	Fläche		<p>Horizont entsteht</p> <p>↓</p>	
Wand	Übergang		<p>Tiefe durch horizont-schneidende Objekte</p> <p>↓</p>	<p>Fenster-ausblick</p> 

Bildklassen in Spielen_II

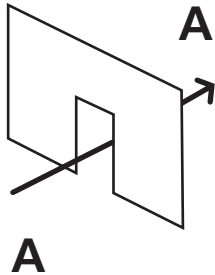
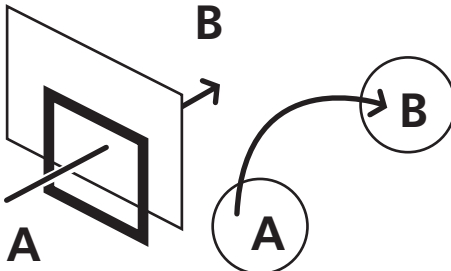
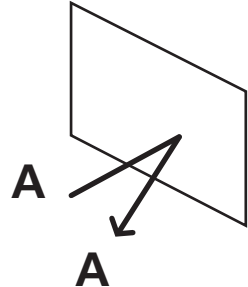
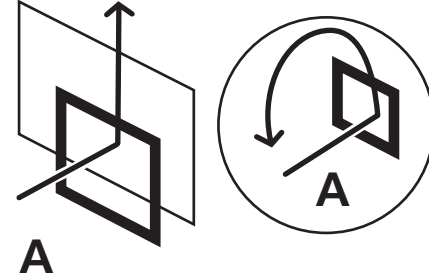
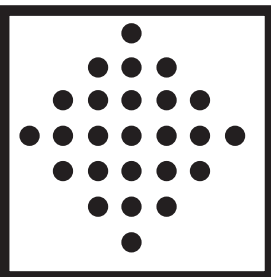

Bildklasse:	Bildtyp:	Bildprinzip:	Modulation des Blicks:	Blickfeld:
Kulissen	Übergang		<p>Tiefe durch Höhenwechsel</p>	<p>Tiefenschärfenwechsel</p> 
Korridor	Tiefe		<p>Tiefenstaffelung entsteht</p>	
Tunnel	Tiefe		<p>Tiefe = Ferne</p>	<p>Zentrierung</p> 

Virtuelle Phänomene_I

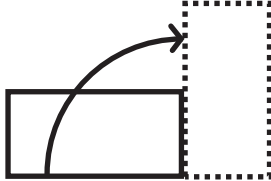
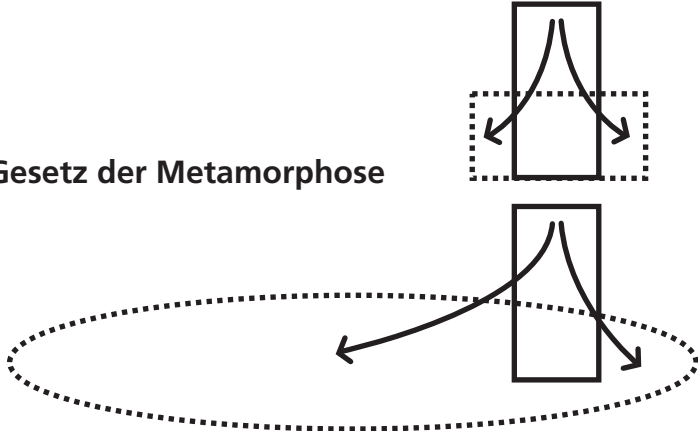
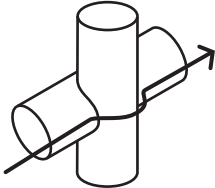
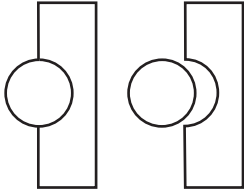
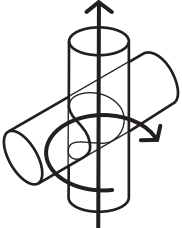
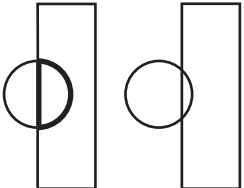
	Realität	Virtualität
Umgebung	Luft / Wind Grenzenlosigkeit Tiefenschärfe Rauschen Widerstand Störung Flimmern	Luftleere / Vakuum Ausgegrenztheit Klarheit Reinheit Ruhe
Körper Oberfläche	Oberfläche  Oberfläche - ist einseitig - gehört zum Körper Textur - ist Materialschnitt - zeigt Haptik, Gewicht	Außenseite  Außenseite - hat Innenseite - ist Trennschicht (Dicke 0) Textur - ist Projektion - ist zweiseitig
	Sichtbares verdeckt Sichtbares 	alles Sichtbare ist sichtbar Gesetz der Sichtbarkeit 

Tarnung /
Mimikry

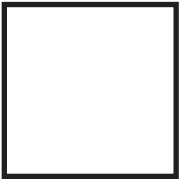
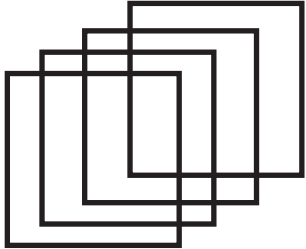
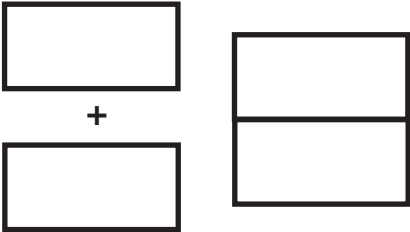
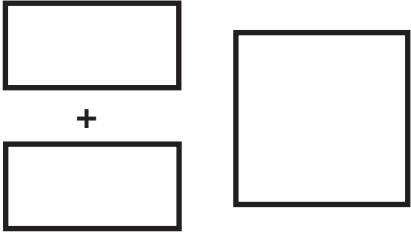
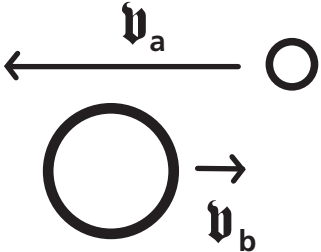
Virtuelle Phänomene_II

	Realität	Virtualität
Wand		 <p>Gesetz der Duplikation der Oberfläche</p>
Körper	<p>Kontinuität der Bedingungen</p> 	<p>Gesetz der Geschlossenheit der Oberfläche</p> 
Volumen		<p>Gesetz der Verallgemeinerung</p> 

Virtuelle Phänomene_III

	Realität	Virtualität
Morphologie	<p>Volumenkonstanz</p> 	<p>Gesetz der Metamorphose</p> 
	<p>Elemente verschmelzen</p>  <p>Trennung führt zur Subtraktion</p> 	<p>Elemente durchdringen sich</p>  <p>Trennung durch Entflechtung</p>  <p>Gesetz der Reversibilität</p>

Virtuelle Phänomene_IV

	Realität	Virtualität
Morphologie	Einmaligkeit 	Gesetz der Unerschöpflichkeit 
		Gesetz der Reinheit 
Kinematik	<p>Feder-Masse-Modelle</p> <p>Trägheit Elastizität Verschleiß Dämpfung</p> 	<p>Gesetz der Vorhersehbarkeit</p> <p>Masselosigkeit Perpetuum mobile Trigger Bahntreue</p> 