

wllVCI vJIdU

Virtuelle Kunst
in Geschichte
und Gegenwart
Visuelle Strategien

Inhalt

Einleitung	13
Zur Vorgeschichte des Panoramas: Das Prinzip Immersion	25
Historische Illusionsräume	27
Der große Fries in der <i>Villa dei Misteri</i>	27
Das Gartenfresko in der <i>Villa Livia</i>	30-
Die Odysseelandschaften des Esquilin	31
Das <i>Chambre du Cerf</i> im Papstpalast von Avignon	33
Imaginärer Olymp: Die <i>Sala delle Prospettive</i> von Baidassare Peruzzi ..	36
Immersion ins biblische Jerusalem: Gaudenzio Ferrari am Sacro Monte ..	39
Deckenpanoramen	44
Das Meerespanorama im Palazzo Colonna von Pietro Tempesta	46
Ein Vorzimmer von Friedrich Wilhelm II. im Schloß Charlottenburg	48
Paul Sandby in Drakelowe Hall. ^s	49
Barkers Erfindung: Weiterentwicklung des illusionären Landschaftsraumes	52
Aufbau und Funktion des Panoramas	54
Um 1800: Diskussion zur Illusion im Panorama	56
Die Ökonomie verbreitet Panoramabildwelten international	60
Die Trias von Künstler, Werk und Betrachter im Panorama der <i>Schlacht von Sedan</i> von Anton von Werner	66
Künstler	67
Die Ware Kunst: Der belgische Auftraggeber	67
Anton von Werner - zur Person	69
Politische •Einflüsse:* Das Programm.....	70
Das Schaffen des Panoramisten: Authentizität und Komposition	72
Die industrialisierte Umsetzung	77

Das Panoramawerk	83
Anlage der Rotunde	83
Die Schlacht im Bild	84
Dioramen: Drei additive Feldherrnbilder	88
Phänomenologie des Werkes	90
Betrachter	92
Kraft des Illusionsraums: Suggestion der Immersion	92
Mit dem Wissen von Helmholtz: Demokratische vs. Soldatenperspektive	95
Intermediale Etappen des Virtuellen im 20. Jahrhundert:	
Kunst als Inspiration medialer Evolution	101
Monets Seerosenpanorama in Giverny	101
Prampolinis Konzept der Futuristischen Raumbühne	103
Film: Extensionen- und Überwindungsvisionen der Kinoleinwand	106
Wege zur VR: Die »ultimative« Verbindung mit dem Rechner im <i>Bild</i>	118
Die Erzeugung der VR-Illusion	124
Rhetorik absoluten Neubeginns: Der <i>kalifornische Traum</i>	128
Der wirtschaftlich-militärische Kontext der VR	129
Kunst und Medienevolution	133
Künstler, Werk und Betrachter in der virtuellen Installation	
<i>The Home of the Brain</i> von Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss	138
Künstler	139
Monika Fleischmann und Wolfgang Strauss	139
Ökonomische Konditionen der Kunstproduktion	140
Künstlerkonzept und technische Grenze	141
Computer: Werkzeug - <i>Denkzeug</i>	147
Bildgebende Verfahren der Virtuellen Realität	150
Exit author?	152
Das virtuelle Werk	155
<i>The Home of the Brain</i> : Spiegel der Medientheorie um 1990	155
Zum Werkbegriff prozessualer/virtueller Kunst	164
Das dynamische Bild der Virtuellen Realität	167

Inhalt	11
Betrachter	171
Immersion und Illusion	171
Interaktion und ihre Kritik	176
Telepräsenz durch Netzwerke: <i>Traces</i> von Simon Penny	179
Ästhetische Distanz	183
Mixed Reality	186
Das natürliche Interface	188
Charlotte Davies: <i>Osmose</i>	188
Suggestionpotential des Interface	192
Bilder der Wissenschaft	195
Knowbotic Research: Dialogue with the Knowbotic South	195
Bildevolution	199
Christa Sommerer & Laurent Mignonneai: <i>A-Volve</i>	199
Bildtechnische Partegänger des künstlichen Lebens	206
Bildliche Evolution: Spiel als Kunst	207
Perspektiven	212
Anmerkungen	218
Abbildungsverzeichnis und Photonachweis	261
Literatur und Quellen	266
Register	294