

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 Baldassare 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 Drakelow Hall	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

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 Mignonneau: <i>A-Volve</i>	199
Bildtechnische Parteigänger des künstlichen Lebens	206
Bildliche Evolution: Spiel als Kunst	207
Perspektiven	212
Anmerkungen	218
Abbildungsverzeichnis und Photonachweis	261
Literatur und Quellen	266
Register	294