

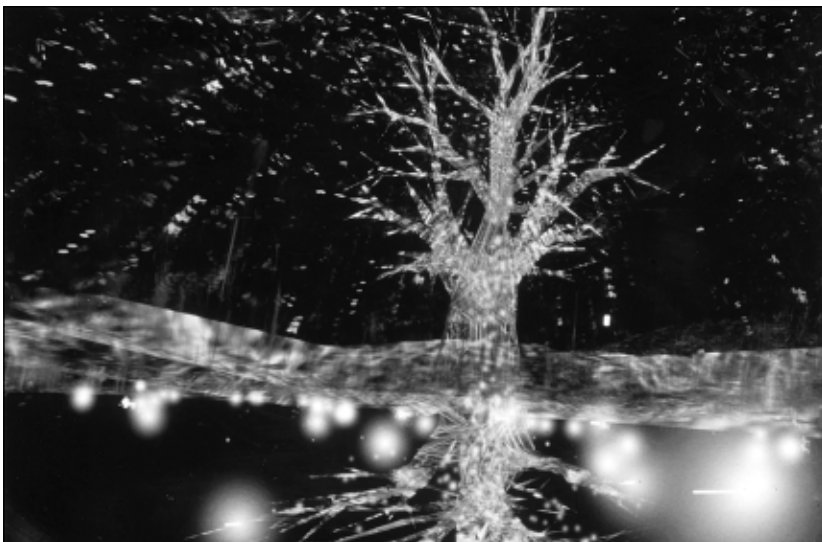
Oliver Grau

Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart

Visuelle Strategien

Der Computer hat das Bild zu einer scheinbar „belebten“ Sphäre gemacht. In High-tech-Laboren entsteht eine komplexe Kunst, die bereits heute die visuelle Zukunft des Internet erahnen lässt. Diese Bildwelt ist jedoch nicht geschichtslos. Oliver Grau spannt den Bogen virtueller Bildwelten von pompejanischer Wandmalerei über Illusionsräume der frühen Neuzeit, Panoramen, 3D- und IMAX-Kinos bis zu den jüngsten Vertretern der Computerkunst.

Künstliche Welten aus dem Computer gelten als neuartiges Phänomen. Die Virtuelle Kunst ist jedoch mindestens 2000 Jahre alt. Die Mysterienvilla in Pompeji, der Sacro Monte bei Varallo, Anton von Werners Schlacht von Sedan; die Seerosen von Monet und die ersten bewegten Bilder der Brüder Lumière – Oliver Grau untersucht die historischen Illusionsräume. Über die Geschichte des Films im 20. Jahrhundert führt er uns dann zu den aktuellen Beispielen Virtueller Kunst, wie der von Charlotte Davies, Monika Fleischmann, Maurice Benayoun oder Christa Sommerer, die Kunst und Wissenschaft miteinander verbinden.



Der Autor zeigt, dass die Virtuelle Realität und ihre Kunst auf einer bislang unerkannten, dezidiert kunsthistorischen Tradition fußt, die sich bis in die Antike zurück verfolgen lässt und in den visuellen Strategien aktueller Medienkunst erneut zu Tage tritt. Das Buch zeigt die grundsätzliche Metamorphose des Kunstbegriffs durch die Digitalisierung: So stellen Interaktivität und Virtualität nicht nur die Scheidung von Autor und Betrachter in Frage, sondern ziehen auch den Status des Kunstwerkes und die Funktion der Ausstellung in Zweifel. Grau zeigt welche Merkmale die virtuellen Bildsysteme von tradierten Bildern oder Filmbildern unterscheiden. Das Buch analysiert die neuen ästhetischen Potentiale, die vor allem aus neuen Gestaltungsparametern, wie Interfacedesign, Telepräsenz und dem Einsatz generativer Algorithmen erwachsen. Graus Analyse leistet einen grundlegenden Beitrag für die aktuelle Debatte um Medienkunst und Virtuelle Welten, indem sie deren meist ahistorische Argumentation durch ihre historische Perspektive und wissenschaftlich-kritische Distanz bereichert.



ca. 300 Seiten mit
74 s/w-Abbildungen und
16 Farbabbildungen,
Format 17 x 24 cm
Broschiert
ca. DM 59,- / sFr 53,- /
öS 431,- / € 30,17
ISBN 3-496-01230-7
BS-WGS 1583

Erscheint Januar 2001

Zielgruppe

Kunsthistoriker
Medienkünstler
Philosophen
Kulturwissenschaftler
Medienwissenschaftler
Architekten
Filmwissenschaftler
Germanisten

Der Autor

Dr. Oliver Grau, geb. 1965;
Studium in Hamburg, London,
Siena, Berlin; lehrt und forscht
an der Humboldt-Universität
Berlin; seit Ende 1999 Aufbau
und Leitung der internationalen
Datenbank der Virtuellen
Kunst; zahlreiche
Veröffentlichungen und
Vortragsreisen

Eine englischsprachige
Ausgabe erscheint
voraussichtlich im
Herbst 2001 bei MIT Press.