

1. Record Nr.	UNINA9910776172303321
Titolo	Bildhafte Räume, begehbare Bilder : Virtuelle Architekturen interdisziplinär / Matthias Aust, Ortrun Bargholz, Pablo Dornhege, Jan Philipp Drude, Casten Jantzen, Sebastian Marwecki, Steffen Masik, Constantinos Miltiades, Kassandra Nakas, Philipp Reinfeld, Franziska Ritter, Alexander Schmidt, Clemens Schöll, Annette Urban, Eva Wilson, Kassandra Nakas, Philipp Reinfeld
Pubbl/distr/stampa	Paderborn, : Brill Fink, 2022
ISBN	9783846767238 3846767239
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (vi, 232 pages) : illustrations
Collana	Architektur der Medien – Medien der Architektur ; 2
Disciplina	111
Soggetti	Architektur Design Computersimulation Raumerfahrung Interaktion Immersion Verkörperung Virtuelle Realität Augmented Reality Kunst Architecture Computer Simulation Spatial Experience Interaction Embodiment Virtual Reality Art
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references.

Nota di contenuto

Intro -- Inhalt -- Bildhafte Räume und begehbare Bilder. Zur Einführung -- I. Bild-Räume des Entwerfens und Kommunizierens -- Vom Reißbrett in die Virtuelle Realität. Wie sich unsere Entwurfsperspektive verändert -- Performatives Entwerfen in Virtual Reality. Körperaktive Hybridisierungen zwischen virtuellem und realem Raum -- Cloud Modelling -- Immersive Participation Lab und Elbedome -- II. Bild-Räume des Erzählens und Vermittelns -- Hybride Realitäten. Virtuelle Theater-Architekturen und kokreative Performance-Räume -- Ein Experimentierraum für VR: Das VRlab des Deutschen Museums München -- Virtualizing Physical Space -- III. Bild-Räume aus historischer und theoretischer Perspektive -- How and Where to Find a Virtual Image -- Spacetime-Craft: An Archaeology of Visions and Explorations of Spatial Experience -- Das Echo der Bilder in der Tiefe des Raums. Historische und heutige Blicke auf virtuelle Bildräume -- Re-Building Virtuality: Lebensweltliche Mikrokosmen und die Referenzialisierung des 3D-Design in der Gegenwartskunst -- Versprochene Realität -- Dank -- Autorinnen und Autoren.

Sommario/riassunto

Virtuelle Räume bestimmen unsere Kultur heute bereits mehr, als uns bewusst ist. Wir betreten sie sowohl zur Unterhaltung, beim Spielen und Lernen, als auch in der Architektur und in industriellen Arbeitsprozessen. Zugleich steht eine kritisch reflektierende Beschäftigung mit der Ästhetik der simulierten Bildräume, den Prämissen ihres Entstehens und den von ihnen ausgehenden Handlungsangeboten noch weitgehend aus. Zwölf Beiträge aus angewandten Bereichen in Forschung und Technik, experimentellen Ansätzen in Architektur, Kunst und Theater sowie aus theoretisch-historischer Perspektive geben erhellende Einblicke in den kulturell und gesellschaftlich zunehmend bedeutsamen Bereich digitaler Raumkonzepte und virtueller Realitäten und loten deren ästhetischen wie auch performativ-praktischen Potenziale aus.
