

## Einleitung und Überblick

9

Barbara Kaesbohrer

19

Erzählen ohne Handlung – Raum als Zeit  
Raum, Zeit und Narration in Videokunst und Computer Art

Lars C. Grabbe

35

Kontagierte Bildnarrative. Storytelling im Kontext des leiblichen  
Spürens in virtuellen und augmentierten Bildmedien

Norbert M. Schmitz

55

Raum und Affekt – Zu Potenzial und Grenzen der Erzählung in  
dynamischen dreidimensionalen Bildmedien

Patrick Rupert-Kruse

83

Panorama – Sphäre – Skulptur: Versuch einer Narratologie  
virtueller Realitäten

Alexander Press

109

Augmented Reality als Rezeptionskompetenz?

Ulrich Meurer

127

Orpheus-Effekt: Die politische Um/Unordnung der Sinne im Medium

Sebastian R. Richter

151

Der subjektive Blick – Zur Frage der Subjektivierung von Blick und Bewegung in der Virtuellen Realität

Christiane Wagner

167

Dialektik der Bildstruktur: Eine Synthese des filmischen und architektonischen Effekts als Narrativ

Katarina Andjelkovic

187

Exploring Architecture with Image Technologies: New Representational Capacities of Film and Panorama Image in Heritage Architecture

Jens Schröter

203

Zur Geschichte und Ästhetik des holographischen Kinos

Autoren und Autorinnen

213