

Ikonografie der Interaktion

Geschichte, Struktur und Funktion
interaktiver Bilder

Zum Geleit

1	Einleitung	11
2	Struktur interaktiver Bilder	17
2.1	Ikonografie als Methode	17
2.2	Spezifik interaktiver Bilder	21
2.3	Elementarstrukturen	28
2.3.1	Analyse vs. Synthese	28
2.3.2	Gestalterische Konkretisierung der Elementarstrukturen	37
2.4	Gestaltungsmethoden	43
2.5	Erzählzeit und erzählte Zeit	52
3	Geschichte der interaktiven Visualistik	57
3.1	Analyse einer Vedute	57
3.2	Aggregatraum und Systemraum	72
3.3	Frontalität und Lateralität	91
3.4	Lebende und tote Dialogobjekte	100
3.5	Lesen und Laufen	110
3.6	Operieren und Orientieren	117
3.7	Kulturgeschichtliche Synopse	119
4	Projektionsverfahren	125
4.1	Klassifikationen und Begriffe	125
4.1.1	Allgemeines Kameramodell	125
4.1.2	Begriffe und Parameter	129
4.1.3	Kameraarten	136
4.2	Multiperspektive	138
4.2.1	Formen der Multiperspektivität	138
4.2.2	Perspektivische Korrektur	144
4.3	Schrift und Interaktion	158
4.4	Visualität und Haptik	176
4.5	Virtuelle Phänomene	186

5	Funktion interaktiver Bilder	191
5.1	Funktionale und narrative Konkretionen der Elementarstrukturen	191
5.2	Interfaceklassen	198
5.3	Fallstudien	208
5.3.1	Erinnern – Mnemotechnik	208
5.3.2	Erkunden – Computerspiel	218
5.3.3	Erzählen – Comic	223
6	Forschungsfragen einer Ikonografie der Interaktion	231
	Bildnachweis / Biografische Notiz	237
	Sachregister	239
	Literaturverzeichnis	243