

# Ikonografie der Interaktion

Geschichte, Struktur und Funktion  
interaktiver Bilder

## Zum Geleit

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| <b>1</b> | <b>Einleitung</b>   | <b>11</b>  |
| <b>2</b> | <b>Struktur interaktiver Bilder</b>                       | <b>17</b>  |
| 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<br>der Elementarstrukturen | 37         |
| 2.4      | Gestaltungsmethoden                                       | 43         |
| 2.5      | Erzählzeit und erzählte Zeit                              | 52         |
| <b>3</b> | <b>Geschichte der interaktiven Visualistik</b>            | <b>57</b>  |
| 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        |
| <b>4</b> | <b>Projektionsverfahren</b>                               | <b>125</b> |
| 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        |

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| <b>5</b> | <b>Funktion interaktiver Bilder</b>                               | <b>191</b> |
| 5.1      | Funktionale und narrative Konkretionen<br>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        |
| <b>6</b> | <b>Forschungsfragen<br/>einer Ikonografie der Interaktion</b>     | <b>231</b> |
|          | <b>Bildnachweis / Biografische Notiz</b>                          | <b>237</b> |
|          | <b>Sachregister</b>   | <b>239</b> |
|          | <b>Literaturverzeichnis</b>                                       | <b>243</b> |