

# Inhalt

<b>DANK</b>	7	Was ist ein Gehäuse?	71
<b>VORBEMERKUNG</b>	8	Hybrid I: Kippbild – oder: Ein Haus, auf dem man sitzen kann	71
<b>EINLEITUNG</b>	9	Hybrid II: Synthese von innen- und außenräumlichen Komponenten	74
<b>TEIL I: AUSGANGSLAGE – GRUNDLAGEN – VORGANGSWEISE</b>	13	Hybrid III: „Herausgestülpte“ Innenräume	87
Der Blick auf die Dinge	13	C. Mobilia	95
„[...] was wir Culturgeschichte nennen könnten, wenn dieser Name nicht durch Missbrauch abgenutzt wäre [...]“	16	Visualisierte Bewegung	95
Forschungsstand	17	„Das Bildzeichen des Mittelalters ist statisch [...]“	97
Die Evolution des Interieurs im Bild	17	Furniture in Motion	102
Die Frage des Dokumentationswerts	22	Der Schemel im Dienst der Aggression	104
Möbel als Symbole	24	Der Schemel als Ausdruck der Aggression	119
Der Einfluss der Werkzeuge	25	D. Möbel: multifunktional	130
Erzählstrategien in visuellen Medien	31	Möbel in Holzschnitten zu „Tristrant und Isalde“ von 1484 – wozu?	132
Dargestellte Möbel als Ausgangspunkt	33	Settings-Palette und Möbelfunktionen	134
<b>TEIL II: PROZESSIERTE MÖBEL UND IHRE FUNKTIONEN</b>	39	<b>TEIL III: ERGEBNISSE UND AUSBLICK</b>	155
A. Strukturen bildende Möbel	39	<b>BIBLIOGRAFIE</b>	158
Gemachte Strukturen	41	<b>ABSTRACT</b>	173
(Wie) Sitzen oder Nichtsitzen, das ist hier die Frage	50		
Aufgebrochene Strukturen als Indikator von erfolgter oder bevorstehender Bewegung im Bild	56		
B. Möbel und/oder Architektur?	61		
Kastenraum vs. Gehäuse	61		