

Inhalt

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