

Inhalt

- 1 Bildhafte Räume und begehbarer Bilder. Zur Einführung 1
Kassandra Nakas, Philipp Reinfeld

I. *Bild-Räume des Entwerfens und Kommunizierens*

- 2 Vom Reißbrett in die Virtuelle Realität. Wie sich unsere Entwurfsperspektive verändert 11
Jan Philipp Drude
- 3 Performatives Entwerfen in Virtual Reality. Körperaktive Hybridisierungen zwischen virtuellem und realem Raum 27
Philipp Reinfeld
- 4 Cloud Modelling 53
Gespräch mit Carsten Jantzen
- 5 Immersive Participation Lab und Elbedome 65
Gespräch mit Matthias Aust und Steffen Masik

II. *Bild-Räume des Erzählens und Vermittelns*

- 6 Hybride Realitäten. Virtuelle Theater-Architekturen und kokreative Performance-Räume 83
Franziska Ritter, Pablo Dornhege
- 7 Ein Experimentierraum für VR: Das VRlab des Deutschen Museums München 105
Gespräch mit Alexander Schmidt
- 8 Virtualizing Physical Space 111
Gespräch mit Sebastian Marwecki

III. *Bild-Räume aus historischer und theoretischer Perspektive*

9	How and Where to Find a Virtual Image	127
	<i>Eva Wilson</i>	
10	Spacetime-Craft: An Archaeology of Visions and Explorations of Spatial Experience	149
	<i>Constantinos Miltiadis</i>	
11	Das Echo der Bilder in der Tiefe des Raums. Historische und heutige Blicke auf virtuelle Bildräume	167
	<i>Kassandra Nakas</i>	
12	Re-Building Virtuality: Lebensweltliche Mikrokosmen und die Referenzialisierung des 3D-Design in der Gegenwartskunst	179
	<i>Annette Urban</i>	
13	Versprochene Realität	201
	<i>Clemens Schöll, Ortrun Bargholz</i>	
	Dank	227
	Autorinnen und Autoren	229