

Inhalt

1	Bildhafte Räume und begehbare Bilder. Zur Einführung	1
	<i>Kassandra Nakas, Philipp Reinfeld</i>	

I. *Bild-Räume des Entwerfens und Kommunizierens*

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

II. *Bild-Räume des Erzählens und Vermittelns*

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

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