

KUNST ZUM SITZEN

Warum man sich für moderne Kunst nicht bewegen muss

Inhalt

Zum Geleit

1	Fragen eines bewegten Betrachters	11
2	Avantgarde für immer	21
3	Sehen, Gehen, Verstehen	49
3.1	Das Haus als Bühne	50
3.2	Die Kuppel als Darsteller	72
3.3	Der Mensch im Mittelpunkt	111
3.4	Der Leib des Betrachters	122
4	Wie alles begann	129
4.1	Theater und Mnemotechnik	131
4.2	Logik und Schrift	139
4.3	Höhle und Karte	145
5	Kultur-Technik	153
5.1	Projizieren	154
5.2	Färben	158
5.3	Drucken	162
5.4	Vermessen	164
5.5	Bauen	172
5.6	Fotografieren	174
6	Geschwindigkeit des Sitzens	181

7	Laufen und Lesen	187
7.1	Immersion und Emersion	189
7.2	Laufen	191
7.3	Lesen	192
7.4	Be-Greifen	197
8	Tanzen und Singen	203
8.1	Tanzen	203
8.2	Singen	205
8.3	Töne setzen	208
9	Algorithmen des Bildes	217
10	Wieder aufstehen	237
11	Bildnachweis	247
12	Literaturverzeichnis	249