

WILHELM FINK VERLAG

Gundolf Winter, Jens Schröter,
Christian Spies, Hrsg.

SKULPTUR – Zwischen Realität und Virtualität

2006. 109 s/w Abb., 282 Seiten, kart.,
€ 39,90/sFr 69,40
ISBN 3-7705-4209-6



Mit dem Aufkommen digital erzeugter Bildformen haben sich die medialen Voraussetzungen visueller Wahrnehmung deutlich verändert. Bildphänomene wie die virtuellen Umgebungen führen mit der interaktiven Einbeziehung des Betrachters zu einem erkundenden Sehen, das – qua Navigation – die plastische Körperlichkeit eines Objekts in einem räumlichen Kontext erschließt. Die Beschreibung solcher Bildphänomene verlangt neue Vorgehensweisen, deren Vorbilder weniger im Umgang mit dem traditionell Piktoralen als vielmehr mit dem Skulpturalen liegen. Denn plastische Körperlichkeit, potentielle Vielansichtigkeit und variable Positionierung im Raum sind die medialen Merkmale von Skulptur, die – beim Betrachter zusammengeführt – zu einem dreidimensionalen Bild zusammenwirken. Entsprechend können hier bild- und medientheoretische Überlegungen zur ‚realen‘ und zur ‚virtuellen Skulptur‘ unmittelbar verknüpft werden, da Skulptur von sich aus zu bildhafter Wirkung tendiert und virtuelle Bildphänomene eine skulpturale Wirkung entfalten.

Im vorliegenden Band bildet deshalb die Auseinandersetzung mit Skulptur bzw. Formen der dreidimensionalen Inszenierung von Figur und Raum, insbesondere in der Regie Gian Lorenzo Berninis, einen ersten Schwerpunkt. Die hier analysierten, dynamischen Beziehungen von Betrachter, Raum und Objekten werden dann im zweiten und dritten Teil in ihrer besonderen Bedeutung für bildwissenschaftliche Fragen an das Medium Skulptur im Installationskontext und für medienwissenschaftliche Fragen an die Simulation im virtuellen Bildraum zum Thema gemacht.