

Inhaltsverzeichnis

Einleitung: Virtuelle Räume – vom Begriff zum Problem	5
Die moderne Gesellschaft und ihre virtuellen Räume: Cyberspace und virtual reality	17
Die moderne Gesellschaft und ihre virtuellen Träume: Die Hütte von Bacardi	26
Video-Installationen: Der (T) Raum der Vernunft gebiert Ungeheuer	32
Der intellektuelle Raum im Film: Tarkowskjis STALKER oder der Versuch, die Hoffnung zu vernichten	37
Der Glanz der Nachkriegswelt: Vittorio de Sicas STAZIONE TERMINI	48
Die Außenarchitektur bei Bruno Taut: Wohnideen und die Utopie einer neuen Gesellschaft	60
Die Erfindung des virtuellen Innenraumes: Mies van der Rohe	72
Der Flaneur im Mikrokosmos: Vom Glaspalast und der Passage zum Warenhaus	96
Der totale Blick: die Panoramen	103

Die Revolutionsarchitektur: eine Revolution, die vor allem im Kopf stattfand	114
Vaux-le-Vicomte und Versailles: ephemere Architektur für die Ewigkeit?	127
Der Architekt gegen den Maler: Raumsetzungen durch Architektur und Malerei. Der Palazzo del Te in Mantua und die Villa Barbaro in Maser (Treviso)	144
Die Privatsphäre als virtueller Raum: Die Entwicklung der Privatsphäre im Palast des 14. und 15. Jh. (Urbino, Rom, Avignon und die mallorquinischen Paläste)	158
Die Perspektive des Potentaten: Das Zeremoniell und seine raumordnende Wirkung	175
Ein besonderer Kriminalfall: Instar domini sepulchri – das virtuelle Grab Christi als Topos und Typus	187
Epilog: Virtuelle Räume contra (visuelle) Wirklichkeit	215
Anmerkungen	225
Wissenschaftlicher Anhang	227