

Dr. Seung-Chol Shin

Vom Simulacrum zum Bildwesen:
Ikonoklasmus der virtuellen Kunst

SpringerWienNewYork

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Einleitung	9
1.1 Bildpraxis in der virtuellen Kunst	9
1.2 Ikonoklasmus	14
1.3 Lebendigkeit des Bildes	20
2 Bild und Blick – Immersive Kunst	25
2.1 Bild und Immersion	25
2.2 Selbstreflexivität des Bildes	30
2.3 Bildmedien	40
2.4 Blick des Bildes	52
3 Körper als Bild – Cyborg Art	65
3.1 Anthropologie und Posthuman-Diskurs	65
3.2 Vergegenwärtigungskraft des Körpers	70
3.3 Lebende Bilder	75
3.4 Prothese und Transfiguration	79
4 Realität des Bildes – Telepresence Art	93
4.1 Posthuman und Telepräsenz	93
4.2 Erweiterung des Körpers	95
4.3 Bildliche Realität	105
5 Latenz im Bild – Virtuelle Architektur	119
5.1 Eine Drehung	119
5.2 Bild und Architektur	122
5.3 Bildliche Imagination	134
5.4 Materielle Performativität des Bildes	141
6 Transgression des Bildes – Bio Art und Artificial Life Art	155
6.1 Leben des Bildes	155
6.2 Simulacrum	163
6.3 Automaten in der Ära des Bildes	171
6.4 Biofakt und Totem	178
6.5 Divino artista	182
6.6 Bildliche Strategie	189
6.7 Bild und Natur	193
6.8 Lebendigkeit des Bildes	203
Bibliographie	221