

Augmented Reality

Für eine Kunstgeschichte der Kollision von Bild und Umgebung

Augmented Reality ist die virtuelle Erweiterung unserer vertrauten Umgebung und damit Symptom einer Gesellschaft, in der die nahtlose Integration von Technik in allen Bereichen des Lebens alltäglich geworden ist. Sie ist Teil einer größeren Debatte um Digitalität, deren historische Rückbindung dringlich erscheint. Das Buch entwirft eine Ästhetik der Augmented Reality, indem es die aktuelle Verschränkung digitaler und physischer Elemente mittels zahlreicher Bezüge auf die hybriden Bildwelten der Kunstgeschichte beleuchtet. Über den Begriff des Areal wird als Spezifik von Augmented Reality die Situiertheit ihrer Bildgebung identifiziert, die dazu dient, in die Wirklichkeit zu intervenieren und sie dadurch kaum merklich zu modifizieren. Dies teilt sie mit den historischen Verfahren des Trompe-l'oeils, Reliefs oder Cut-outs, die seit jeher Übergänge zwischen Illusion und Wirklichkeit, 2D und 3D, Technik und Alltag gestalten. In der Zusammenschau von künstlerischen Werken, philosophischen Konzepten und technischen Apparaturen entwickelt die umfassende Studie Werkzeuge für das Verstehen einer Medienkultur, in der die Differenz zwischen Fakt und Fiktion zunehmend kaschiert wird.

Augmented Reality ist die virtuelle Erweiterung unserer vertrauten Umgebung und damit Symptom einer Gesellschaft, in der die nahtlose Integration von Technik in allen Bereichen des Lebens alltäglich geworden ist. Sie ist Teil einer größeren Debatte um Digitalität, deren historische Rückbindung dringlich erscheint. Das Buch entwirft eine Ästhetik der Augmented Reality, indem es die aktuelle Verschränkung digitaler und physischer Elemente mittels zahlreicher Bezüge auf die hybriden Bildwelten der Kunstgeschichte beleuchtet. Über den Begriff des Areal wird als Spezifik von Augmented Reality die Situiertheit ihrer Bildgebung identifiziert, die dazu dient, in die Wirklichkeit zu intervenieren und sie dadurch kaum merklich zu modifizieren. Dies teilt sie mit den historischen Verfahren des Trompe-l'oeils, Reliefs oder Cut-outs, die seit jeher Übergänge zwischen Illusion und Wirklichkeit, 2D und 3D, Technik und Alltag gestalten. In der Zusammenschau von künstlerischen Werken, philosophischen Konzepten und technischen Apparaturen entwickelt die umfassende Studie Werkzeuge für das Verstehen einer Medienkultur, in der die Differenz zwischen Fakt und Fiktion zunehmend kaschiert wird.



69,00 €

64,49 € (zzgl. MwSt.)

*sofort versandfertig, Lieferzeit: 1-3
Werkstage*

Artikelnummer: 9783770569403

Medium: Buch

ISBN: 978-3-7705-6940-3

Verlag: Brill | Fink

Erscheinungstermin: 13.06.2025

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 2025

Serie: Architektur der Medien – Medien
der Architektur

Produktform: Gebunden

Gewicht: 915 g

Seiten: 398

Format (B x H): 160 x 241 mm

