, (Hg.)

Spätgotik Virtuell

Für und wider die Simulation historischer Architektur

Die moderne Technik greift nachhaltig in die Kunstvermittlung ein. Zu Fotos und Videoaufnahmen gesellt sich der Computer und damit die Möglichkeit, Kunstwerke zu simulieren. Die beiden Autoren gehen davon aus, daß diese virtuellen Kunstwerke in Zukunft das Erleben realer Kunstwerke verändern werden. In ihrem Projekt „Spätgotik Virtuell“ simulieren sie den spätgotischen Baustil. Sie erzeugen Bilder in der Qualität einer Fotografie, denen aber kein Objekt der Wirklichkeit entspricht. Durch die Herstellung verschiedener Datenblocks ist jede beliebige Ansicht des Objekts am Bildschirm abrufbar.

Die Autoren gehen der Frage nach, was diese scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten für den Umgang mit Kunst bedeuten und versuchen, die damit verbundenen Probleme bewußt zu machen.

VDG Weimar
1. Auflage 1999
Band 0
Hardcover
14,3×21cm
143 Seiten
73 Abbildungen, davon 1 in Farbe
Buchausgabe (D): 17,00 €
ISBN: 978-3-89739-055-3
eBook (PDF): 17,00 €
Download: http://dx.doi.org/10.1466/20061109.37