

Ulrike Hick

# Geschichte der optischen Medien

Wilhelm Fink Verlag

# Inhalt

Einleitung: Das Kino als kulturelle Praxis.....	1
---	---

I. Die Welt im Bild	15
---------------------	----

1. <b>Perspectiva artificialis</b>	
<b>Homozentrismus und imitatio naturae.....</b>	<b>15</b>
2. <b>Die Camera obscura oder die Verschiebung des Wahrnehmungshorizontes.....</b>	<b>22</b>
2.1. Vom empirischen optischen Phänomen zum materialisierten Artefakt.	22
2.2. Der 'Schau'-Raum	
Die Dunkle Kammer im Kontext der Renaissance.....	27
2.3. "Nam ut pictura, ita visio"	
Mechanisierung der Abbildung und Instrumentalisierung des Sehens..	39
2.4. Die Camera obscura als Garant der Wahrheit —	
'neutraler' Apparat und interiorisiertes Subjekt.....	47
2.5. Die Camera obscura und das Prinzip der 'Rahmenschau'.....	57
2.6. Zur Dunklen Kammer als Dispositiv.....	77

## II. Der trügerische Augenschein

Inszenierungen, Metamorphosen, Vexierspiele.....	81
1. <b>Inszenierte Schaustellungen in der Dunklen Kammer.....</b>	<b>81</b>
2. <b>Die Anamorphose oder Die Revolutionierung der Zentralperspektive.....</b>	<b>90</b>
3. <b>Barocke 'Schau'-Lust oder Die Paradoxie des Blicks.....</b>	<b>105</b>

## III. Licht-Spiele

Laterna magica oder Zauber der Projektion.....	115
1. <b>Zwischen Magie und Aufklärung.....</b>	<b>115</b>
1.1. Der Auftakt oder Der Teufel an der Wand.....	115
1.2. Zur Magie des Lichtes.....	131
1.3. Zwischen Magie und Wissenschaft, Unterhaltung und Belehrung . . .	139
1.4. Vom Sieg des aufklärerischen Lichtes zum postrevolutionären Reich der Schatten - die Phantasmagorien.....	146
2. <b>Zwischen Attraktion und Narration</b>	
<b>Bildprogramme und Vorführkontexte der Laterna magica im 19. Jahrhundert.....</b>	<b>156</b>
2.1. "Striking Scenes and Stirring Stories".....	156
2.2. Die medialen Voraussetzungen: Licht- und Bildpotential.....	158
2.3. Transitorik und Entgrenzung - die Nebelbilder.....	166
2.4. Varietät und Beschaulichkeit.....	178
2.5. Zwischen pittoreskem Lichtzauber und erhellender Belehrung.....	197
2.6. Bewegende statt bewegter Bilder.....	205
3. <b>Laterna magica und frühes Kino.....</b>	<b>212</b>

IV. Die Welt als Bild . . . . .	216
1. Im Dunkel des Kastens - die Welt Der Weltbildapparat Guckkasten . . . . .	216
2. Die Omnipotenz des privilegierten Blicks Das Panorama . . . . .	235
3. Der Horizont gerät in Bewegung Das Moving Panorama . . . . .	251
4. Die Umwertung der Koordinaten von Raum und Zeit Zur Panoramatisierung der Wahrnehmung . . . . .	261
5. Die Verrückung des Hier und Jetzt Die Photographie . . . . .	264
6. Halluzinatorische Okkupation . . . . .	275
6.1. Die Stereoskopie . . . . .	275
6.2. Das Kaiserpanorama als Weltbildapparat . . . . .	287
V. Zeit-Modellierungen Bildmedien und Bewegungsillusion . . . . .	292
1. Von der Herrschaft über den Raum zur Herrschaft über die Zeit Das Diorama . . . . .	294
2. Zeit infiltriert die visuelle Wahrnehmung Zum Paradigmenwechsel im Wahrnehmungsdiskurs . . . . .	306
3. Im Spannungsfeld aus Wissenschaft und Unterhaltung, aus Mechanik und Leben Die Instrumente der Bewegungsillusion . . . . .	309
4. Eindringen in die Textur der Zeit: Bewegungsanalyse und -resynthese Die Chronophotographie . . . . .	316
5. Im Zeichen fiktionaler Unterhaltung Auf dem Weg zum <b>Kinematographien</b> . . . . .	329
VI. Resümee . . . . .	336
Bibliographie . . . . .	342
Bildquellennachweis . . . . .	360