

Anna Polze, Manuel van der Veen (Hg.)

Virtuelle Landschaften

Raumerkundungen an der Grenze des Screens

[transcript] VIRTUELLE
Lebenswelten

Anna Polze, Manuel van der Veen (Hg.)
Virtuelle Landschaften

Editorial

Die Reihe des DFG-Sonderforschungsbereichs 1567 **Virtuelle Lebenswelten** versammelt interdisziplinäre Perspektiven auf Prozesse der Normalisierung von Virtualität. An Wissensinhalten, Praktiken, Aushandlungsformen und Vernetzungsdynamiken zeigt sich, wie sich virtuelle Lebenswelten entfaltet haben und diverse Formen der Virtualität zur treibenden Kraft für gesellschaftliche und kulturelle Transformationen geworden sind. Im Fokus der Reihe stehen Funktion und Folgen des Virtuellen für die Subjektkonstitution, für lebensweltliche und ästhetische Praxen, für soziale Organisationen und Operationen und nicht zuletzt für die Wissenschaften selbst.

Die am Sonderforschungsbereich beteiligten Fächer – Erziehungswissenschaft, Geschichtswissenschaft, Kunstgeschichte, Linguistik, Literaturwissenschaft, Medienwissenschaft und Sozialwissenschaft – treffen sich in ihrer Forschung dort, wo es um die unterschiedlichen medialen und technischen Bedingungen virtueller Welten geht: Diese können erzählt, errechnet oder immersiv erfahren, modelliert oder imaginiert werden. Mit dem Begriff der Virtualität fokussiert die Schriftenreihe auf den Gebrauch von, den Umgang mit und die Teilhabe an möglichen Lebenswelten.

Die Reihe wird herausgegeben von Stefan Rieger, Florian Sprenger und Anna Tuschling. Sie vertreten den SFB 1567 »Virtuelle Lebenswelten«.

Anna Polze (Dr.) ist Medienwissenschaftlerin und wissenschaftliche Mitarbeiterin am SFB »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Forensische Ästhetiken und Zeugenschaft, Digitales Bewegtbild, Grenzen und Migration.

Manuel van der Veen (Dr.) ist Kunstwissenschaftler und wissenschaftlicher Mitarbeiter am SFB »Virtuelle Lebenswelten« an der Ruhr-Universität Bochum. Zu seinen Forschungsschwerpunkten zählen die Kunstgeschichte der Augmented Reality, raum- und technikphilosophische Untersuchungen digitaler Gegenwartskunst, Schnittstellen zwischen neuen Medien und Malerei wie auch die Theorie und Praxis dreidimensionaler Bildträger.

Anna Polze, Manuel van der Veen (Hg.)

Virtuelle Landschaften

Raumerkundungen an der Grenze des Screens

[transcript]

Gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Sonderforschungsbereich 1567 »Virtuelle Lebenswelten« (470106373)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.dnb.de/> abrufbar.



Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz BY-SA 4.0 lizenziert. Für die ausformulierten Lizenzbedingungen besuchen Sie bitte die URL <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Die Bedingungen der Creative-Commons-Lizenz gelten nur für Originalmaterial. Die Wiederverwendung von Material aus anderen Quellen (gekennzeichnet mit Quellenangabe) wie z.B. Schaubilder, Abbildungen, Fotos und Textauszüge erfordert ggf. weitere Nutzungsgenehmigungen durch den jeweiligen Rechteinhaber.

2026 © Anna Polze, Manuel van der Veen (Hg.)

transcript Verlag | Hermannstraße 26 | D-33602 Bielefeld | live@transcript-verlag.de

Umschlaggestaltung: Maria Arndt

Umschlagabbildung: © Nieves de la Fuente

Druck: Druckhaus Bechstein GmbH, Wetzlar

Redaktionelle Mitarbeit & Korrektorat: Jasmin Kaya, Maximiliane Wildenhues

<https://doi.org/10.14361/9783839455685>

Print-ISBN: 978-3-8376-8026-3 | PDF-ISBN: 978-3-8394-5568-5

Buchreihen-ISSN: 2943-6915 | Buchreihen-eISSN: 2943-6923

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff.

Inhalt

POSITIONEN

Wind, Feuer, Sumpfgewässer

Vorwort

Eine Erkundung mit Harun Farocki 11

Digitale Naturästhetik und Landschaften in der zeitgenössischen Medienkunst

Ein Gespräch

Charlotte Bolwin, Anna Polze, Manuel van der Veen 27

TECHNIKEN

Punktwolken, Wüstenpanoramen, *off-bounds*-Ansichten

Wolkenbilder und Punktwolken

Virtual landscaping als Umgang mit dem Flüchtigen

Alex Wynne Schmiedel 51

Stereoskopisches Reisen und *virtuous VR*

Koloniale Verstrickungen des Einfühlens

Francis Wagner 73

none-but-devils-play-back-here

Nieves de la Fuente 91

GRENZEN

Urbane Rechtsordnungen, sensorische Laubdurchdringung, Drohnen-Testfelder

Verankert in einer Gerechtigkeitslandschaft

Das Gemäldependant *Die Gerechtigkeit Kaiser Ottos III.* von Dieric Bouts

Leonie Ullmann 101

Medienästhetiken der *borderscape*

Die virtuellen Landschaften des Grenzfluss Evros

Anna Polze 117

Overlays

Landschaft als Grenze

Svea Bräunert, Winfried Gerling, Paul Heinicker 141

GESTALTUNG

Waldszenen, Windschirme, InGame-Vegetation

Strategien eines heimlichen Künstlers

Edward Krasinski's virtuelle Horizonte

Carolin Meister 169

Trennwände zwischen Kunst und Landschaft

Skizze eines Faltschirmparadigmas vom Byōbu zum Bildschirm

Manuel van der Veen 191

PPS – *Plants per Second*

Ein pflanzenorientierter Benchmarktest

Daniel Hengst 217

WORLDBUILDING

Biber-Engineering, Insel-Topographien

Virtuelle Biber

Tierliche Landschaftsgestaltung und Biopolitik in digitalen Spielen

Tom Ullrich 235

Insuläre Topografien und welthafte Ganzheit

Künstlerische Auseinandersetzungen mit Landschaft in VR

Annette Urban 259

Anhang

Zu den Autor*innen 309