



- Natur als das rein externe existiert nicht: alles ist Landschaft, also anthropologisch erzeugt (modelliert: in stetiger Umwandlung begriffen, also ein Dispositiv) und anthropozentrisch zu verantworten - da hilft kein Tierschutz

Paul-Armand Gettes Null-Position, Ausgangspunkt für vermessene und vermessende Natur; Endpunkt: vollkommene Überwachungstechnologien/ universales Beobachtetwerden; in gewisser Weise ist heute alles Landschaft; gefährlich sind nicht mehr die unaufhellbaren Zonen des hermetisch Dunkeln und Verborgenen, sondern das, was das Licht der medialen Wahrnehmung erheischt; neue soziale Provokation eines individuell übernommenen Habitus: 'ich bin, weil ich beobachtet werde'; Bsp. für diese Epoche: Annette Weisser/ Ingo Vetter, Controlled Atmosphere# 4 The Garden (seit 1996: konzeptuelle Gärten, Öffentlichkeit etc)

'Digitale Landschaften': Alles Design ist Mediendesign (am Bsp. der abstraktiven Verwandlung des NS-propagandistischen Computerspiels 'Wolfenstein 2')

### Naturbilder in der Kunst

**Dia 2.** Johann Ludwig Aëberli, Scherzlingen bei Thun, um 1770 (KM Bern)

**Dia 3.** Edouard Manet, Gartenallee in Tueil, 1882 (KM Bern)

**Dia 4.** Camille Pissarro, Die Marne in La Varenne-St. Hilaire, um 1864 (KM Bern)

**Dia 5.** Arnold Böcklin, Frühlingssonntag, 1883 (KM Bern)

EXKURS: Natur als/ kraft Kunst der Fiktion; Obsessionen der Umwandlung; Oscar Wilde: Natur ist eine Imitation der Kunst; Artifizialität des fin-de-siècle; Joris K. Huysmans, À rebours; Graf des Esseintes: 'Man muss der Realität Phantasie unterschieben, damit sie interessant wird'

Textauszüge von Huysmans vorlesen

**Dia 6.** Franz Marc, Traum, 1913 (KM Bern)

**Dia 7.** Paul Klee, Pyramide, 1934 (KM Bern)

Virtuelle Landschaft als ultimative Realität: Die Stereotypisierung des gesellschaftlich Imaginären; die Letztgrenzziehungen der visuellen Massenmedien - am Bsp. der Werbung

*Dia 8. PR mit Pyramiden (2/ 1999)*

*Dia 9. PR Pyramiden, anderes Bsp. (2/ 99)*

Alternierende spirituelle Konstruktionen von Landschaften

*Dia 10. Monat März aus den 'Très riches heures du Duc de Berry' der Gebrüder Limburg, um 1416*

*Dia 11. Abtei San Pedro (Pere) de Roda, Pyrenäen, 11. Jh.*

Bemerkungen zu Aussiedlern der frühen christlichen Orden

*Dia 12. Abtei von Fontfroide, bei Narbonne, 12. Jh. (zisterziensische Architektur)*

Perspektivität, Säkularisierung, Trennung von empirischer und transzendierender Landschaft

*Dia 13. Lorenzo di Credi (1459-1537), Verkündigung*

*Dia 14. aus: Johann Henrich Lambert, Die Freye Perspektive II. Teil, Zürich 1774*

Mikroskopische Vergrößerung, Simulation von Landschaft/ Skulptur; endgültig ist von nun an die Natur apparativ durchsetzt - es gibt kein werkzeugunabhängiges oder unberührtes Gegenüber/ Objekt als 'Natur' mehr:

*Dia 15. Karl Blossfeldt, Winterschachtelhalm, 1915-25*

*Dia 16. Hendrik Goltzius (1558-1617), Phaeton (fallender Titan)*

Verwissenschaftlichung: Von den Wunderkammern zur Fachdisziplin und umfassenden Arbeitsteilung: Wissen selber wird Landschaft

*Dia 17. Ole Worm, Museum Wormianum, Amsterdam 1655 (Eine Wunderkammer)*

*Dia 18. Barocker oder französischer Garten, Schloss von Villandry, 16. Jh.*

Garten und Film - ein später Nachklang; der Barockgarten als filmische Schnitttechnik, Sequenzialisierung (cf. Chris Dercon)

*Dia 19. Bernard Tschumi, Parc de la Villette, Paris 1980er Jahre*

*Dia 20. Ebda. andere Sicht auf die 'Folies'*

Imagination als Korrekturprinzip und Gegenwelt

*Dia 21. Albrecht Dürer, Traumgesicht oder 'Traumvision', 1525*

(vgl. auch Leonardo da Vincis visuelle Spekulationen und perspektivische Exzentriken; Weltlandschaften)

*Dia 22. Giovanni Battista (oder: Giambattista) Piranesi (1720-1778), Säulenreihen von Neptuntempel*

einige Publikationen von Piranesi

- Vedute di Roma, 1740-70

- Antichità romane, 1756

- Il Campo Marzio dell' antica Roma, 1762

- Della magnificenza ed architettura de' romani, Rom 1761

**Dia 23.** *Substruktionen der alten Stadt*

Zyklen der 'carceri' (Invenzioni Capric Di Carceri, 1749; Carceri D' Invenzione, 1761)

**Dia 24.** *Titelblatt 'Carceri'*

**Dia 25.** *ebda. Tafel VII*

Konstruktion einer urbanen Landschaft als Archäologie eines Traums,  
Traumkonstruktionen einer Archäologie - Montage; Fiktion als Wahrheit  
zum Vergleich:

**Dia 26.** *Karl Blechen, Blick auf Assisi, um 1829*

**Dia 27.** *Etienne-Louis Boullée, Kenotaph, um 1788*

**Dia 28.** *ders. Kenotaph für einen Krieger*

**Dia 29.** *Grandville, Le pont des planètes, 1844*

**Dia 30.** *Boulevards von Paris - Eingriffe von Baron de Haussmann (artiste démolisseur), 1870er Jahre*

**Dia 31.** *Tony Garnier, Entwürfe der 'cité industrielle', hier Hüttenwerk-  
Werkanlagen, 1917*

**Dia 32.** *dass. Variante/ 3. Zustand*

**Dia 33.** *Le Corbusier, Plan Voisin, Paris 1922-25*

Corbusiers Transformation der Natur unter Aufhebung jeder Entgegensetzung  
von Natur und Architektur - alles wird Landschaft

Utopien der Universalisierung der Moderne

Corbusiers Ordnung vs. Gestaltformung der Ungleichzeitigkeiten und des  
Heterogenen

**Dia 34.** *Plaza Mayor, Vittoria, Spanien, 17. Jh.*

**Dia 35.** *Collage 'High Tech/ Townscape' aus 'Collage City' (Koetter/ Rowe,  
1984)*

**Dia 36.** *John Heartfield/ George Grosz, dada-Montage, 1919*

**Dia 37.** *Giuseppe Arcimboldo, Der Winter, Anf. 17. Jh.*

**Dia 38.** *Paul Citroen, Metropolis, 1923*

**Dia 39.** *Grenze zwischen Ordnung und Vielfalt, selber unordentlich; Aufnahme  
aus Brüssel, 80er Jahre 20. Jh.*

Knowbotic Research, Dialogue with the Knowbotic South' (ab 1994)  
(Einspielen: Videoband zu DWTKS)

ausgehend von der Kontinentenallegerie des Jan van Kessel

***Dia 40.** Karte im Internet/ Aufbereitung*

***Dia 41.** Knowbot auf Internet-Site*

***Dia 42.** im Realraum mit Datenhelm unterwegs mittels digitaler Navigation, Klangwolken etc*

***Dia 43.** Visualisierte Klangwolke im Raum*

Ulrike Gabriel, Perceptual Arena

***Dia 44.** Ulrike Gabriel, Perceptual Arena/ Space Paradox Interactive Environment, 1993 (Artlab Tokio); Raumsituation mit den zwei Ebenen: Beobachtung und Beobachtung der Beobachtung*

***Dia 45.** Ulrike Gabriel, Perceptual Arena/ Space Paradox Interactive Environment, 1993 (Artlab Tokio); Projektionsbilder (Polygone), die durch die Aufmerksamkeit des Betrachters gesteuert werden. Sie weisen, ob absichtlich oder nicht, Struktur und Gestalt des Kristallinen auf, wie sie für die einschlägigen Utopien der Moderne (u. a. Bruno Taut, Paul Klee, Hermann Finsterlin, Paul Camenisch) kennzeichnend sind*

***Dia 46.** dass. Variante*