

## ILLUSIONSRÄUME

Panoramabilder als Kunstform entsprechen einer langen Tradition, die sich durch sämtliche Epochen der Kunstgeschichte zieht. Wichtigstes Element dieser Kunstform ist die Illusion. Es gibt verschiedene Wege, Illusion zu erzeugen. Die Entwicklung von Illusionsmalerei und Illusionsräumen soll ebenso aufgezeigt werden, wie die verwendeten Techniken oder Technologien. Seit den ersten Fresken- und Wandmalereien bis hin zum Riesenpanorama hat sich das Bedürfnis der Menschen nach visuellen Spektakeln nicht geändert. Das Erzeugen von Illusion ist zu einer riesigen Industrie herangewachsen. Beim genaueren Hinschauen stellen wir fest, dass auch heute noch mit denselben Mitteln gearbeitet wird wie zu Zeiten der Panoramen. Der einzige Unterschied liegt im Gebrauch der neuen Technologien.

### 1. HISTORISCHE ILLUSIONSRÄUME<sup>1</sup>

Durch viele Epochen der europäischen Kunstgeschichte wurde versucht, dem Betrachter eine möglichst naturgetreue Darstellung von Szenen und Landschaften zu vermitteln. Dazu wurden verschiedene Techniken verwendet, wie z.B. das Aneinanderreihen von Szenenfolgen oder die Gestaltung von Illusionsräumen. Das Ziel von Illusionsräumen ist die Erreichung der totalen Illusion durch Immersion (Eintauchen): Der Betrachter wird in eine raum- und zeiteinheitliche Darstellung versetzt.

Bereits mit Beginn des 16. Jahrhunderts entstand in Oberitalien, gewissermaßen als Bilderwall gegen die anbrandende Reformation, die Bewegung der Sacri Monti, die später auf die gesamte katholische Welt übergriff. Idee war es, täglich Tausende von Pilgern in eine dioramatisch hochillusionistische Simulation der heiligen Stätten der Bibel zu tauchen. Den wohl berühmtesten Illusionsraum am Sacro Monte bei Varallo »Der große Kalvarienberg« schuf ab 1518 Gaudenzio Ferrari. Heute wenig beachtet, wurde dieser von seinen Zeitgenossen durchaus mit Raffael und Leonardo auf eine Stufe gestellt. Ferrari löste die Forderung der Kunsttheorie seiner Zeit ein, die neben naturgetreuer Einhaltung der Proportionen, Farben und Perspektive insbesondere auch seelische Leidenschaft realisierte. Sein handwerkliches Können stand im Dienst einer verabsolutierten Nachahmung, so dass manche seiner lebensgroßen, farbigen Terracottafiguren echte Kleidung, Perücken und Glasaugen trugen.

Jene in der Kunst- und Mediengeschichtsschreibung bislang nicht wahrgenommene Geschichte der Immersion lässt sich erstaunlicherweise fast durch die gesamte westliche Kunstgeschichte bis in die Antike verfolgen: So ließen sich Wandmalereien, die den Raum erweitern und den physikalischen und Illusionsraum miteinander verschmelzen (Trompe l'oeil), bereits in römischen oder pompejanischen Villen nachweisen. Die zunächst visuelle Strategie der Immersion, welche bereits mit allen der Zeit verfügbaren medialen Mitteln erzeugt wurde, öffnete mithin die Grenze zum Bildraum und integrierte die Betrachter in die Szenerie. Die Entwicklung von Illusionsräumen kam im 18. Jahrhundert zum Höhepunkt durch die Erfindung

---

<sup>1</sup> Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart – Visuelle Strategien, Oliver Grau

von Robert Barker, der ein Verfahren „la nature à coup d’oeil“ patentieren liess. Einige Jahre später wurde dieses Verfahren unter dem Namen Panorama bekannt.