

Inhalt

Einleitung 9

Grundlagen

1. **Multimodalität: Eine Begriffsbestimmung** 27

1.1 Perzeptuelle Multimodalität 29

1.2 Referenzielle Multimodalität 32

1.3 Partizipatorische Multimodalität 33

1.4 Semiotische Multimodalität 34

2. **Die Faszinationsfigur Synästhesie: Eine kunsthistorische Verortung** 37

3. **Biofiktion: Verfahren und Semantiken des Perspektivwechsels** 45

3.1 Biofiktion I (Das Dokumentarische) 45

3.2 Biofiktion II (Artistic Research) 47

3.3 Biofiktion III (Becoming) 49

4. **Interfaces in zeitgenössischer Kunst** 59

4.1 Das Interface in der Kunstproduktion 61

4.2 Das Interface in der Kunstvermittlung 63

4.3 Interfacekunst 66

Materialien

5. **Osmose – der ›Prototyp‹ des VR-Environments** 75

5.1 Zugangsmodalitäten 84

5.2 Der virtuelle Tauchgang 88

5.3	Verkörper/Entkörper: Zur Rezeption im Virtuellen	89
5.4	Dokumentieren 2.0	93
5.5	Distanzierende Annäherung	98
6.	Inside Tumucumaque – die VR-Installation	103
6.1	Interdisziplinäres Produzieren	103
6.2	Ausstellungssetting ZKM 2018	104
6.3	Modi und Rezipient:innenkörper I – ›What is it like to be a bat?‹	107
6.4	Dokumentieren 2.0	116
7.	In the Eyes of the Animal – die AR-Installation	121
7.1	Ausstellungssetting AND Festival 2015	122
7.2	Modi und Rezipient:innenkörper II – ›What is it like to be a dragonfly?‹	125
7.3	Techniken der Augmentierung: »A speculation of an alternative reality«	129
7.4	Dokumentieren 2.0	133
8.	Au-delà des limites – die Smart Surface Installation	141
8.1	Ausstellungssetting Halle de la Villette 2018	141
8.2	Der Großbild-Immersionsraum	144
8.3	Multimodalität	151
8.4	Dokumentieren 2.0	157

Themen

9.	Der Wald als virtuelle Szenerie	165
9.1	Politisch-ökonomische Konnotation	166
9.2	Ästhetische Konnotation	168
9.3	Ökologische und soziale Konnotation	169
9.4	Der Wald in den virtuellen Realitäten des Materialkorpus	171
10.	Kunst durch Störung – Störung durch Kunst	187
11.	Der Körper in virtueller Medienkunst	193
11.1	Physiologisierung der Kunst	196
11.2	Performative Rezeption – Rezipierende Performanz	199
11.3	Der verteilte Körper. Von Embodiment und Agency	201
11.4	Körperliche Synchronisation, Relation und Identifikation	205

11.5	Multimodaler und Biofiktionaler Körper	207
12.	Multimodale RückBeSinnung	211
12.1	Die Empathie-Maschine	211
12.2	Biofiktionale Bedrohungsszenarien	215
12.3	Das empathische Missverständnis oder die RückBeSinnung	220
13.	Das Dokumentarische in zeitgenössischer multimodaler Medienkunst	225
13.1	Dokumentarische Operationen	228
13.2	Das Potenzial der Krise	232
Exkurs.	»Can we accelerate human evolution?«	235
Fazit		
	Zu einer Medientheorie der multimodalen RückBeSinnung in zeitgenössischer Medienkunst	245
Dank		255
Literaturverzeichnis		259
VR-Projekte		281
Abbildungsverzeichnis		283

