

Fazit

Zu einer Medientheorie der multimodalen RückBeSinnung in zeitgenössischer Medienkunst

Diese medienwissenschaftliche Auseinandersetzung widmete sich dem Begriff der Multimodalität und damit einem Phänomen, das die aktuelle Medienkunst thematisch wie methodisch prägt und symptomatisch für einen Diskurs steht, der sich entlang eines Medienumbruchs nicht nur zum Digitalen, sondern auch zum Virtuellen entwickelt. Multimodalität ist dabei als mehrdimensionales Konzept zu verstehen: Neben der Perzeptiven Multimodalität, die sich auf die simultane Affizierung mehrerer Sinnesreize bezieht, wurde sich dem Multimodalen auch als einem relationalen ›Mitsein‹ innerhalb komplexer Gefüge heterogener Akteure und über raumzeitliche Dimensionen hinweg gewidmet.

Die vier zeitgenössischen medienkünstlerischen Arbeiten, die den Materialkorpus (vgl. Kapitel 5 bis 8) bilden, spielen diese Formen des Multimodalen auf sensomotorischer und metaphorischer Ebene durch. *Osmose*, *Inside Tumucumaque*, *In the Eyes of the Animal* und *Au-delà des limites* wurden explizit danach ausgewählt, dass sie heterogene Zugänge zu VR repräsentieren und verschiedene Schnittstellentechnologien wählen. Damit einher gehen unterschiedliche Entstehungs- und Ausstellungskontexte sowie diverse multimodale Rezeptionsformate. Aus der detaillierten Werkanalyse entspinnen sich diverse rote Fäden, welche die virtuellen Installationen miteinander verknüpfen und darüber hinaus ein Genre multimodaler digitaler Medienkunst umreißen. Dieses referiert auf eine Krisensituation, die sich einerseits auf den medialen Umbruch zu einem digitalen Zeitalter bezieht und (im Speziellen) mit einer vermeintlichen Krise des Dokumentarischen einhergeht, andererseits aus der veränderten Lebenswelt des Anthropozäns resultiert, vor dessen Folie die künstlerischen Arbeiten eine durchaus medien- und sozialpolitische

Haltung einnehmen. Vor dem Hintergrund aktueller Bedrohungsszenarien für den Menschen und dessen Lebenswelt und auf Basis eines »Band[es] der Vulnerabilität«¹ zielen die künstlerischen Arbeiten darauf ab, in der sensorischen Interaktion und Kommunikation einen Prozess des Werdens anzustoßen, der in manchen künstlerischen Positionen in der Annahme gipfelt, dass es des sensorischen Enhancements bedürfe, um das menschliche Überleben zu sichern.

Zunächst erscheint es interessant, dass im Rahmen der multimodalen künstlerischen Projekte Virtual Reality und Natur in ein und demselben Diskurs verhandelt werden. Es geht also ganz zentral um den Begriff der Umwelt, welcher in doppelter Hinsicht relevant wird, wenn virtuelle Environments mit ökologischen Lebensräumen eingeführt werden. Im Hinblick auf die ubiquitäre Repräsentation von Naturlandschaften innerhalb des Genres multimodaler Medienkunst sticht das Motiv des Waldes hervor (vgl. Kapitel 9). Dieser steht wiederum gleichermaßen für eine wilde ungebändigte Natur und eine durch den Menschen geprägte medientechnisch überformte Kulturlandschaft. Das Motiv des Waldes rekurriert folglich auf jenes speziesübergreifende Konstrukt eines biofiktionalen »Mitseins« heterogener Akteure, das die künstlerischen Beiträge ausloten. Ausgangspunkt der multimodalen Projekte ist demnach die Annahme, dass die aktuelle Lebenswelt, die ein komplexes multiskalares Gefüge aus menschlichen und nicht-menschlichen Akteuren sowie medialen Dispositiven darstelle, Praktiken und Operationen einer speziesübergreifenden Ko-Existenz fordere. Die virtuellen Installationen loten entsprechend non-verbale Interaktions- und Kommunikationsmodelle aus und bedienen sich dabei der sinnlichen Perzeption als Medium und Methode einer performativen Annäherung und Begegnung (Encounter) von Mensch, Tier, Technologie und Umwelt. Die temporäre Ausdehnung und Steigerung des Wahrnehmungsapparats durch die Integration wesensfremder Sinnesreize oder ungewohnter Körpertechniken innerhalb eines interaktiven und immersiven Szenarios verstärkt diesen Prozess, welcher in zahlreichen medienphilosophischen Theorien unter dem Begriff des »Werdens« oder des »becoming-with« gefasst wird.² Zentral hierfür ist zudem das Embodiment eines virtuellen – oder wie ich ihn bezeichne – biofunktionalen Körpers, welches der Rezeption von virtuellen Realitäten konstitutiv zugrunde liegt. In dem der Wortschöpfung des »biofunktionalen Körpers« ein »multimodaler Kör-

1 Braidotti 2014, S. 68.

2 Vgl. Deleuze/Guattari 1993; Haraway 2016; Myers 2017.

per« als realphysisches Pendant zur Seite gestellt wird, fügt die Auseinandersetzung einem regelrechten Vokabularium an Bezeichnungen, mit welchen virtuelle und physische Körper innerhalb des Diskurses betitelt werden, eine eigene Begriffskombination hinzu. Dies erscheint in Anbetracht dessen notwendig, dass die bisher kursierenden Unterscheidungen in einen z.B. »objektiven« und »virtuellen Körper«, einen »Here« und »Image Body«, oder einen »Fleisch-« und »Datenkörper« den beiden zentralen Aspekten multimodaler Medienkunst nicht gerecht werden. In ihnen wird weder die multimodale Ansprache adressiert noch dem relationalen »becoming-with« entsprochen. Während der »multimodale Körper« in den virtuellen Installationen des Materialkorpus' durch Schnittstellentechnologien als perzeptiver Leib im realen Raum multisensorisch gereizt wird, ist es der »biofiktionalen Körper«, welcher auf Basis dieser Stimuli im Virtuellen (inter-)agiert und kommuniziert und dabei die alternative Perspektive eines Avatars einnimmt. Durch die simultane Wahrnehmung zweier Umwelten kommt es folglich zu einer Differenzierung in zwei, in Abhängigkeit voneinander agierende, Körper. Auch im Hinblick auf die multimodalen künstlerischen Enhancement-Projekte, die im Exkurs thematisiert wurden, wird deutlich, inwiefern das Begriffspaar im Rahmen der Analyse von multimodaler Medienkunst eine sinnvolle Ergänzung darstellt: Hier ist der »multimodale Körper« derjenige, dessen defizitäre Sensorik festgestellt, ausgeglichen oder prothetisch erweitert wird. Den »biofiktionalen Körper« verstehe ich hingegen als Kollaboration und temporären Zusammenschluss heterogener Akteure, eine Hybridisierung von Mensch, Technologie und Tier.

Nicht zuletzt jener Bedarf, den kohärenten Rezipient:innenleib begrifflich in mehrere Körper zu differenzieren und diese entsprechend zu benennen, verweist auf eine Vervielfältigung von Körperlichkeit in den Virtual Reality Installationen, welche unter dem Stichwort der »Physiologisierung der Kunst« Beachtung findet (vgl. Kapitel 11) und eine zentrale Erkenntnis des Forschungsprojekts darstellt. Diese Hinwendung zum Körper und der Leibeserfahrung innerhalb des Genres multimodaler Medienkunst erscheint zunächst kontraintuitiv, geht das Digitale und die vermehrte Präsenz in virtuellen Welten doch mit einer vermeintlichen Distanzierung der User:innen von ihrer Körperlichkeit und dem damit einhergehenden Verlust eines ausdifferenzierten und sensibilisierten Wahrnehmungsapparates einher. Die Analyse offenbart jedoch, dass virtuelle Medienkunst sich erst an und mit dem performativen sensomotorischen Körper materialisiert, welcher zugleich künstlerisches Objekt und Rezeptionsmedium ist. Wird dieser zudem inhaltlich adressiert,

weil es – wie in den versammelten Arbeiten – um multimodales sensomotorisches Mitempfinden im Sinne des Biofiktionalen geht, kann tatsächlich von einer »rauschhaften Steigerung der eigenen Leiblichkeit«³ die Rede sein. Dafür bedarf es der entsprechenden Schnittstellentechnologien, mittels derer die Teilnehmer:innen sich in die virtuellen Welten versetzen und mit dieser interagieren können.

Das Interface wird in der Kunst in heterogenen Bereichen der Kunstproduktion, -präsentation und -vermittlung eingesetzt. Im Rahmen des Grundlagenkapitels wurde das Interface als Zugangsmedium zu den vier multimodalen Virtual Reality Arbeiten eingehend betrachtet (vgl. Kapitel 4). Eine Analyse anderer Einsatzorte im künstlerischen Produktions- und Ausstellungskontext sowie in der Kunstvermittlung stellt weiterführend ein aktuelles wie ergiebiges Forschungsfeld dar.

Wenn die Schnittstellentechnologie in Form eines multimodalen Interfaces auf den Körper übergeht und im Zuge des Rezeptionsaktes regelrecht mit diesem verschmelzen soll, werden Naturalisierungsgesten relevant, die wiederum die intuitive Handhabbarkeit der Medientechnologie für *sämtliche* User:innen versprechen. Neben den intuitiven Bedienkonzepten sind es die sogenannten »niederen« Sinne – Haptik, Riechen und Schmecken⁴ – die der Rezeption multimodaler Arbeiten eine instinktive Komponente verleihen und die immersive Wirkung verstärken.

Die Synästhesie als Topos der Steigerung von Wahrnehmung, welche seit den Avantgarden eine Faszinationsfigur darstellt, der sich in experimentellen medienkünstlerischen Formaten wiederholt angenähert wurde, bildet den Ausgangspunkt der Überlegungen zu diesem Buch. Nicht ohne Grund wird das Multimodale im Rahmen der Auseinandersetzung in eine kunsthistorische Traditionslinie mit jener künstlerischen Aneignung des neurophysiologischen Krankheitsbildes gestellt (vgl. Kapitel 2). So teilen die künstlerischen Experimentalanordnungen, welche zu Beginn des 20. Jahrhunderts entstanden, eine zentrale Hypothese mit jenen aktueller multimodaler Medienkunst

3 Grabbe et al. 2018, S. 17.

4 Innerhalb des Analysekorpus wird das Schmecken im Rahmen der multimodalen Rezeption vernachlässigt. In anderen multimodalen Kunstprojekten wird der gustatorische Sinn jedoch bereits explizit künstlerisch adressiert (vgl. z.B. das Projekt *Tate Sensorium*) und es kann angenommen werden, dass das Gustatorische zukünftig vermehrt Anwendungen in multimodaler Medienkunst finden wird.

(die durchaus häufig und relativ undifferenziert mit dem Begriff des Synästhetischen beschrieben wird): Beide arbeiten sich an der Vorstellung ab, dass die menschliche Sinneswahrnehmung begrenzt sei, aber durch den gezielten medientechnologischen Einsatz sensorischer Stimuli erweitert werden könne. Das Konzept der Multimodalität hat sich für die Betrachtung der vier künstlerischen Arbeiten und darüber hinaus als gewinnbringend erwiesen, da es im Gegensatz zur Synästhesie über ein ›Viel‹ der Sinne hinaus referenzielle und partizipatorische Aspekte inkorporiert, also auch nach den Modi des Weltbezugs fragt und die Netzwerkstrukturen einer hybriden Koexistenzialität adressiert (vgl. Kapitel 1).

Im Hinblick auf die Physiologisierung der Kunst und die Biofiktion, derer sich als übergreifende theoretische Konstrukte innerhalb der Auseinandersetzung mit multimodaler Medienkunst bedient wurde, kann das Synästhetische jedoch als Bestandteil eines multimodalen Mitseins wieder eingeholt werden. Zurückgeführt auf seine altgriechische Wortherkunft bezeichnet der Begriff der Synästhesie schlicht ein ›Mitempfinden/Mitwahrnehmen‹. Im Rahmen dieses Beitrags künstlerischer Forschung wurde er in jener grundlegenden Bedeutung fruchtbar gemacht und folglich losgelöst davon betrachtet, dass Synästhesie als ein intermodales Wahrnehmen ausschließlich auf einen isolierten Wahrnehmungsapparat beschränkt bleiben muss. Die multimodalen medienkünstlerischen Arbeiten machen eine modifizierte Anwendung des Begriffs insofern plausibel, als dass sie ein auf mehrere Körper/Figuren verteiltes syn-ästhetisches Wahrnehmen adressieren. Dabei wird Bedeutung aus der Synthese von Wahrnehmungseindrücken generiert, die auf mehrere Körper und mehrere Spezies verteilt sind. Diese Feststellung bezieht sich auf die Beobachtung, dass sich der Teilnehmer:innenkörper im Rahmen der Rezeption notwendigerweise vervielfältigt, um simultan in verschiedenen Räumen beziehungsweise Realitäten multimodal wahrzunehmen und zu (inter-)agieren. Damit einhergehend möchte ich das Syn-ästhetische als Bestandteil eines biofiktionalen Multiperspektivismus verstehen, welcher aus der sensomotorischen Annäherung von Spezies, basierend auf realweltlicher und virtueller Interaktion sowie auf dem Embodiment (teilweise mehrerer) virtueller Stellvertreter:innenfiguren, resultiert.

Eine solche Annäherung wird im Rahmen von sinnesprothetischen medienkünstlerischen Selbstversuchen, wie sie der Exkurs knapp umreißt, auf die Spitze getrieben. Diese sind als Enhancementstrategien auf Basis sensosymbiotischer Syn-Ästhesie zu verstehen. Eine eingehende Betrachtung dieser ebenfalls dezidiert künstlerischen Bestrebungen hinsichtlich des Multimoda-

len verspricht ein spannendes Feld zukünftiger Forschung zu sein. Die Ausführungen im Exkurs zeigen auf, dass das Konzept der Synästhesie im Rahmen zeitgenössischer multimodaler Medienkunst als ein spezieübergreifender Akt des verteilten Mitempfindens fruchtbar zu machen ist, der sich über raumzeitliche Dimensionen hinweg vollzieht. Statt einer Steigerung von Sineseeindrücken, die sich auf einen individuellen Rezipient:innenkörper konzentriert, geht mit dem Begriff eine Geste der exzessiven Öffnung einher, welche durchaus auch als überfordernd und anmaßend empfunden werden kann.⁵ Das verteilte Mit-Empfinden, so eine Erkenntnis dieser Auseinandersetzung, wird dabei zu einem (arten-)übergreifenden Kommunikationsmedium. Als solches ist das Syn-ästhetische als ein spezifischer Aspekt des Multimodalen zu verstehen, welches in Bezug auf Medienkunst Anwendung fand.

Der relationale, non-hierarchische Anspruch der Künstler:innen gewinnt vor dem Hintergrund des Anthropozäns an Bedeutung, mit dem ein Gefahrenpotenzial einher geht, das in den Kunstwerken gezielt adressiert und reflektiert werden soll. In der allgemeinen wie spezifischen Auseinandersetzung mit den diversen virtuellen Welten, die im Rahmen einer multimodalen zeitgenössischer Medienkunst imaginiert werden, konnte entsprechend festgestellt werden, dass diese bevorzugt mögliche Bedrohungsszenarien darstellen. Wie eingangs ausgeführt, adressiert der Materialkorporus im Speziellen die Vulnerabilität der Natur durch multimodale Settings, in die sich die Teilnehmer:innen immersiv ›mit Haut und Haar‹ hineinbegeben. Dies geschieht durchaus mit einer gewissen umweltaktivistischen Intention seitens der Produzierenden. Derart schreiben sich die Künstler:innen in eine Debatte ein, die sich an der Frage entzündet, inwieweit es das Alleinstellungsmerkmal und die Stärke des Mediums der Virtual Reality sei, Empathie in den User:innen hervorzurufen. Schließlich könnten sich diese, durch ihre ganzheitliche multimodale Adressierung, durch das Embodiment virtueller Avatare, sowie durch die daran gekoppelte Agency, ganz und gar mit den simulierten Situationen identifizierten.

5 Eine Form des ›Gegen-Relationalismus‹ angesichts der Zumutung zur exzessiven Vernetzung gilt es zukünftig mit zu adressieren. Einen Aufschlag in diese Richtung wagte Alexander Galloway 2016 im Rahmen seines Vortrags *The Black Box of Philosophy – Compression and Obfuscation* bei der Tagung *Techno-Collectivities* der DFG-Forscherguppe *Mediale Teilhabe Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme* der Universität Konstanz. Vgl. Videomitschnitt des Vortrags.

Die Analyse zeigt jedoch, dass die affektive Mehrfachadressierung der Rezipierenden in VR-Szenarien nur zum Teil mit Identifikationsmomenten einhergehen kann. Allerdings lassen sich diese nicht unter der Kategorie des Empathischen subsumieren, da das Paradigma der Distanz gegenüber dem (eigenen) biofiktionalen Avatarkörper nicht erfüllt ist beziehungsweise der/die Teilnehmer:in im Rahmen der Rezeption stets auf sich selbst und die eigene Körperlichkeit zurückgeworfen wird. Stattdessen wird für diese Rezeptionserfahrungen der Begriff der RückBeSinnung in Stellung gebracht: Aus der Verdopplung des Körpers im Rahmen der Rezeption entsteht eine sensomotorische biofaktionale Annäherung zwischen Rezipient:in und Avatar. Dabei wird sich der/die Teilnehmer:in seiner/ihrer virtuellen Stellvertreter:innenfigur durch Formen des Embodiments bewusst und reflektiert zugleich die eigene Perspektive und Perzeption. Innerhalb der temporären biofiktionalen Relation (connection) kommt es also zugleich zu einer Form der selbstbezogenen Rückbesinnung (reconnection): Virtual Reality fungiert hier entsprechend gleichermaßen als Medium der Vernetzung wie als Medium der multimodalen Rückbesinnung. Bedeutung entsteht wiederum aus der Kombination der Erkenntnisprozesse, weshalb ich im Hinblick auf jenes temporäre Mitempfinden innerhalb virtueller Realitäten den Begriff der RückBeSinnung vorschlage (vgl. Kapitel 12.3.), welcher die divergierenden Bewegungen vereint und über das hinausführt, was ›Empathie‹ bezeichnet. Neben der Reflexion der eigenen Perzeption, die zugleich Begriffe wie Intuition (›niedere Sinne‹) und Unterbewusstsein adressiert, verweist der Begriff der multimodalen RückBeSinnung wiederum auf eine Lesart der Natur als Ort der Ursprünglichkeit und Unberührtheit – allesamt Konzepte, die innerhalb der multimodalen Arbeiten angelegt sind und adressiert werden. Der Begriff der RückBeSinnung verknüpft die heterogenen künstlerischen Arbeiten einer multimodalen Medienkunst miteinander und versteht sich als Beitrag für eine Medientheorie der Sinne in der Kunst.

Wenn es, wie im Rahmen zeitgenössischer multimodaler Arbeiten um Sinne in der Kunst und RückBeSinnung durch die Kunst geht, so werden zugleich substantielle Eigenschaften einer künstlerischen Praxis aufgerufen, deren Stärke darin besteht, zu reflektieren und zu kommentieren sowie zu hinterfragen und anzustoßen. Entsprechend sind die multimodalen Installationen durch eine Doppelbewegung gekennzeichnet: das Rückbinden, Reflektieren und Einordnen auf der einen und das Loslösen, Öffnen und Vernetzen auf der anderen Seite. Jenes Oszillieren, welches dem Begriff der multimodalen RückBeSinnung eingeschrieben ist, will ich als zentralen Prozess hervor-

heben. Das Konzept der RückBeSinnung umfasst die Komponente des Intuitiven und Unbewussten, verweist auf ein relationales Moment der Öffnung in Form eines ›becoming-with‹ ebenso wie auf ein selbstreflexives Rückbinden. Die Vervielfachung des Körpers wird adressiert und zugleich ein erweitertes Verständnis von Multimodalität offenbar, das über das Multisensorische hinausweist. Der Begriff der RückBeSinnung verbindet als theoretisches Konzept folglich alle vier Arbeiten des Korpus und kann darüber hinaus für ein generelles Genre multimodaler zeitgenössischer Medienkunst fruchtbar gemacht werden.

Nicht zuletzt galt es die multimodalen Installationen auf den Begriff des Dokumentarischen hin zu befragen (vgl. Kapitel 13). Vor dem Hintergrund einer vermeintlichen Krise des Dokumentarischen, welche für die zeitgenössische Medienkunst im Allgemeinen konstatiert wird, stellte sich die Frage, inwiefern und auf welche Weise sich die ausgewählten Künstler:innen und Kollektive dokumentarischer Praktiken und Operationen bedienen. In der Beschäftigung mit den Projekten wurde zunächst deutlich, dass offensichtlich eine gewisse Dringlichkeit darin besteht, den künstlerischen Arbeiten Sichtbarkeit zu verleihen und sie auf diese Weise zugleich zu legitimieren. Dies lässt sich daraus herleiten, dass alle medienkünstlerischen Projekte, die den Materialkorpus bilden, das Dokumentarische sowohl auf Ebene der Produktion einbeziehen – sich also dokumentarischer Verfahren bedienen und die Arbeiten beispielsweise auf Grundlage von Bilddaten gestalten – als auch auf einer Metaebene dokumentarisch operieren.⁶ Während ersteres die Arbeiten verortet und legitimierend rückbindet, ist letzteres als eine neue dokumentarische Praxis der Öffnung und Vernetzung zu verstehen, mit welcher die Künstler:innen ihre Arbeiten aktiv in einen übergeordneten Diskurs einschreiben, bewerben und darüber in Dialog treten. So kursieren audiovisuelle Formate wie Trailer und Making-Ofs auf Videoplattformen und reflektieren die interdisziplinären künstlerischen Produktionsprozesse. Darüber hinaus wird sich aktiv auf Social Media präsentiert und die eigene Kunst dabei als eine Art Lifestyleschablone vermarktet. Schließlich dienen TED Talks und vergleichbare Vortragsformate der Verortung innerhalb eines populärwissenschaftlichen Online-Diskurses. Signifikant ist außerdem

6 Darüber hinaus werden parallele zweidimensionale Projektionen der individuellen virtuellen Erfahrungen in den musealen Raum als dokumentarische Praxis der Öffnung verstanden.

die Tatsache, dass die Künstler:innen sich in zahlreichen Formaten Grauer Literatur auf einschlägige kulturwissenschaftliche Theorien und Konzepte beziehen. Sie positionieren und integrieren das eigene künstlerische Schaffen in Form wissenschaftlicher Beiträge innerhalb eines kunst- und medientheoretischen Diskurses. Jenes dokumentarische Vorgehen verstehe ich als eine Form des künstlerischen Forschens. All diese exemplarischen dokumentarischen Strategien weisen ein erweitertes Verständnis davon auf, was Dokumentation innerhalb der Kunst bedeuten kann und angesichts flüchtiger Formate zeitgenössischer Medienkunst seit den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts bedeuten muss. Es gilt folglich, sich von dem lähmenden institutionsinhärenten Zwang mimetischer Dokumentierbarkeit zu lösen, aufgrund dessen in letzter Instanz gar angezweifelt wird, ob es sich bei zeitgenössischen digitalen Formaten überhaupt um Kunst handelt. Wie einst in Bezug auf das Medium der Fotografie und die übergeordnete Debatte nach dem Status des Kunstwerks im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Benjamin), die sich daran entzündete, findet mit dem Digitalen erneut eine medientechnische Evolution statt, deren Anwendung innerhalb der Kunst vermeintliche Prämissen infrage stellt. Will die Kunst aktuell und lebendig bleiben, gilt es mehr denn je neue Medien einzubeziehen und (abermals) einen Bruch mit den gängigen Formaten des Dokumentarischen in Kauf zu nehmen.

Die vorherigen Ausführungen in Bezug auf multimodale Kunst führen daher zu der abschließenden Einschätzung, dass statt von einer Krise vielmehr von Transformation des Dokumentarischen in der Kunst die Rede sein muss, welcher ein Potenzial der Öffnung inhärent ist. Die entstehenden neuen Techniken beschreibe ich deshalb als dokumentarische Praktiken künstlerischer Forschung, anhand derer sich eine generelle Verschiebung innerhalb der Kunst ablesen lässt – und zwar eine Verschiebung von einem in sich kohärenten geschlossenen Kunstobjekt zu einem relationalen, interdisziplinären und multimodalen Format sowohl auf Ebene der Produktion als auch der Rezeption. Auf diese Weise gelingt zugleich, was angesichts schwindender Besucher:innenzahlen einer unnahbaren wie isolierenden Ausstellungsinstitution immer wieder reklamiert wird: Die Kunst öffnet sich für unterschiedliche Schauplätze und Akteure der Medienkulturen der Gegenwart und schreibt sich diskursiv in diese ein. So steht am Ende dieser Auseinandersetzung mit den Sinnen in der Kunst die dokumentarische, biofiktionale und multimodale Öffnung.

