

Literaturverzeichnis

- Abandon Normal Devices (AND): Homepage, zuletzt abgerufen am 26.09.2018 unter <https://www.andfestival.org.uk/in-the-eyes-of-the-animal-tour-dates/>.
- Ackermann, Tim (2018): Selfies. Keine Fotos im Museum! In: *ZEIT Online*, zuletzt abgerufen am 17.01.2020 unter <https://www.zeit.de/kultur/kunst/2018-09/selfie-kunstwerke-fotografieren-museum-handy>, Original erschienen in *Weltkunst*, Vol. 147 (2018).
- Ackers, Susanne (o.J.): Ausstellungsliste ›Osmose‹. In: *Medien Kunst Netz*, zuletzt abgerufen am 04.08.2019 unter www.medienkunstnetz.de/quellentext/138/.
- Acute Art: Homepage, zuletzt abgerufen am 10.03.2019 unter <https://acuteart.com>.
- Adler, Hans/Zeuch, Ulrike (2002): Vorwort. In: Dies. (Hg.): *Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese der Sinne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 1-6.
- Ahn, Sun Joo (Grace)/Fox, Jesse/Dale, Katherine R./Avant, J. Adam (2015): Framing Virtual Experiences: Effects on Environmental Efficacy and Behavior Over Time. In: *Communication Research*, Vol. 42 (6), S. 839-863.
- Ahn, Sun Joo (Grace)/Bostick, Joshua/Nowak, Kristine L./Bailenson, Jeremy (2016): Experiencing Nature: Embodying Animals in Immersive Virtual Environments Increases Inclusion of Nature in Self and Involvement with Nature. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 21, S. 399-419.
- Anderson, Chris (2017): TED Talks: Die Kunst der öffentlichen Rede. Das offizielle Handbuch. Frankfurt a.M.: S. Fischer Verlag.
- Archey, Karen (2018): Caring for Time-Based Media in Major Museums. In: Daniel Birnbaum, Michelle Kuo (Hg.): *More than Real. Art in the Digital Age*. Köln: Walther König, S. 98-113.

- Artificial Rome (2018): Inside Tumucumaque – A Virtual Reality Experience.
In: Vimeo, zuletzt abgerufen am 03.01.2020 unter <https://vimeo.com/270886703>.
- Arvay, Clemens G. (2016): *Der Biophilia-Effekt: Heilung aus dem Wald*. Berlin: Ullstein.
- Asendorf, Christoph (1989): *Ströme und Strahlen. Das langsame Verschwinden der Materie um 1900*. Wetzlar: Anabas.
- Badura, Jens/Dubach, Selma/Haarmann, Anke/Mersch, Dieter/Rey, Anton/Schenker, Christoph/Toro Pérez, Germán (Hg.) (2015): *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*. Berlin/Zürich: Diaphanes.
- Bailey, Nick (2012): Technology at the Service of Art. Nick Bailey im Interview mit Car Davies. In: *Dutch Creatie*, Vol. 9 (3), zuletzt abgerufen am 04.01.2020 unter www.immersence.com/publications/2012/2012-NBailey.html.
- Balsom, Erika/Peleg, Hila (Hg.) (2016): *Documentary Across Disciplines*. Cambridge, MA/London: The MIT Press.
- Bang, EunSeo/Yildirim, Caglar (2018): Virtually Empathetic?: Examining the Effects of Virtual Reality Storytelling on Empathy. In: Jessie Y.C. Chen, Gino Fragomeni (Hg.): *Virtual, Augmented and Mixed Reality: Interaction, Navigation, Visualization, Embodiment, and Simulation, 10th International Conference, VAMR 2018, Held as Part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15-20, 2018, Proceedings, Part I*. Berlin: Springer Nature, S. 290-298.
- BeAnotherLab: Homepage, zuletzt abgerufen am 29.02.2020 unter <http://beanotherlab.org> und <http://beanotherlab.org/home/the-lab/>.
- Beil, Benjamin (2018): Zwischen Affekt und Distanz. Kriegsszenarien und andere Nischen des Massenmediums Computerspiel. In: Heinz-Peter Preußner (Hg.): *Gewalt im Bild – ein interdisziplinärer Diskurs*, Marburg: Schüren, S. 197-221.
- Bennke, Johannes/Seifert, Johanna/Siegler, Martin/Terberl, Christina (Hg.) (2018): *Das Mitsein der Medien: Prekäre Koexistenzen von Menschen, Maschinen und Algorithmen*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Bentz, Dorothée (2017): Behandlung von spezifischen Phobien in der virtuellen Welt. In: *Psychiatrie & Neurologie*, Vol. 3, S. 31-33.
- Bernauer, Joachim (2010): *Labor. Das Projekt einer Multimedia-Oper über Amazonien*. Lissabon: Goethe Institut, zuletzt abgerufen am 28.06.2018 unter www.goethe.de/ins/pt/lis/prj/ama/lab/de5335120.html.
- Bertin, Antoine: Homepage, zuletzt abgerufen am 24.09.2018 unter www.antoinebertin.org/projects.

- Bertrand, Philippe/Guegan, Jérôme/Robieux, Léonore/Andrew McCall, Cade/Zenasni, Franck (2018): Learning Empathy Through Virtual Reality: Multiple Strategies for Training Empathy-Related Abilities Using Body Ownership Illusions in Embodied Virtual Reality. In: *frontiers in Robotics and AI*, Vol. 5 (Article 26), zuletzt abgerufen am 26.01.2020 unter <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frobt.2018.00026/full>.
- Biocca, Frank (1997): The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. In: *Journal of Computer-Mediated Communication*. Vol. 3 (2), zuletzt abgerufen am 29.11.2019 unter <https://academic.oup.com/jcmc/article/3/2/JCMC324/4080399>.
- Biofiction (o.J.): Call for films for the 2019 BIO-FICTION Science Art Film Festival. In: *FilmFreeway*, zuletzt abgerufen am 10.09.2018 unter <https://filmfreeway.com/Biofiction>.
- Biofiction Science Art Film Festival: Homepage, zuletzt abgerufen am 03.09.2018 unter <https://bio-fiction.com>.
- Birnbaum, Daniel/Kuo, Michelle (Hg.) (2018): *More than Real. Art in the Digital Age*. Köln: Walther König.
- Bishop, Bryan (2013): Digital empathy: how ›Hunger in Los Angeles‹ broke my heart in a virtual world. In: *The Verge*, zuletzt abgerufen am 15.03.2020 unter <https://www.theverge.com/2013/6/14/4431308/digital-empathy-how-hunger-in-los-angeles-broke-my-heart-virtual-reality>.
- Blum, Philipp (2013): Doku-Fiktionen. Filme auf der Grenze zwischen Fiktion und Non-Fiktion als ästhetische Interventionen der Gattungslogik. In: *MEDIENwissenschaft*, Vol. 2, S. 130-144.
- Böhme, Gernot (2013): Die sanfte Kunst des Ephemereren. In: Mira Fliescher, Fabian Goppelsröder, Dieter Mersch (Hg.): *Sichtbarkeiten 1: Erscheinen. Zur Praxis des Präsentativen*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 87-108.
- Boyacioglu, Beyza (2017): Interview with Marshmallow Laser Feast. In: *docubase. MIT Open Documentary Lab*, zuletzt abgerufen am 21.09.2018 unter <https://docubase.mit.edu/lab/interviews/interview-with-marshmallow-laser-feast/>.
- Bracker, Jacobus (2016): Ancient Images and Contemporary Sensoria. In: Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz: *Image Embodiment. New Perspectives of the Sensory Turn*. Darmstadt: BÜCHNER-Verlag, S. 17-36.
- Braidotti, Rosi (2014): *Posthumanismus: Leben jenseits des Menschen*. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.

- Brechner, Elke/Dinkelaker, Barbara/Dreesmann, Daniel (2002): *Kompaktlexikon der Biologie. Bd. 2. Foton bis Repr.* Heidelberg/Berlin: Spektrum Akademischer Verlag.
- Brockman, John (Hg.) (2018): A Common Sense. A Conversation With Caroline A. Jones. In: *Edge*, zuletzt abgerufen am 05.09.2018 unter https://www.edge.org/conversation/caroline_a_jones-a-common-sense.
- Brodesco, Alberto/Giordano, Federico (2018) (Hg.): *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of Bodies.* Milano-Udine: Mimesis International.
- Buisine, Alain (1991): Biofictions. In: *Revue des Sciences Humaines – Le Biographique*, Vol. 4 (224), S. 7-13.
- Buschmann, Renate/Šimunović, Darija (Hg.) (2014): Die Gegenwart des Ephe-
meren. Medienkunst im Spannungsfeld zwischen Konservierung und Interpretation. Wien/Düsseldorf: Wiener Verlag für Sozialforschung.
- Canpalat, Esra/Haffke, Maren/Horn, Sarah/Hüttemann, Felix/Preuss, Matthias (Hg.) (2020): *Gegen\Documentation. Operationen – Foren – Interventionen*, Band 2 der Reihe *Das Dokumentarische. Exzess und Entzug*, Bielefeld: transcript.
- Cardiff, Janet/Miller, George Bures (2012): FOREST (for a thousand years...). In: *cardiffmiller.com*, zuletzt abgerufen am 06.11.2019 unter <https://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/forest.html>.
- Castel, Louis Bertrand (1726): Démonstration géométrique du clavecin pour les yeux et pour tous les sens, avec l'éclaircissement de quelques difficultés, et deux nouvelles observations. In: *Mercur de France*, Februar, S. 277-292.
- Catts, Oron (2018): Biological Arts/Living Arts. In: Rosi Braidotti, Maria Hlavajova (Hg.): *Posthuman Glossary*. London/Oxford: Bloomsbury Academic, S. 66-58.
- Clayton, Susan/Luebke, Jerry/Saunders, Carol/Matiasek, Jennifer/Grajal, Alejandro (2014): Connecting to Nature at the Zoo: Implications for responding to climate change. In: *Environment Education Research*, 20 (4), S. 460-475.
- Coyne, Richard (1999): *Technoromanticism*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Crimp, Douglas (1986): Serra's Public Sculpture: Redefining Site Specificity. In: Rosalind E. Krauss (Hg.): *Richard Serra/Sculpture*. New York: Museum of Modern Art, S. 40-57.
- Cronen, William (1996): The Trouble with Wilderness: Or, Getting Back to the Wrong Nature. In: *Environmental History*, Vol. 1 (1), S. 7-28.

- Cyborgnest: Homepage, zuletzt abgerufen am 07.03.2019 unter <https://www.cyborgnest.net>.
- Dalí Museum: Homepage, zuletzt abgerufen am 12.03.2020 unter <https://thedali.org/exhibit/dreams-of-dali-in-virtual-reality/>.
- Davies, Char (1995): Osmose: Notes on Being in Immersive Virtual Space, In: 6th *International Symposium on Electronic Art [ISEA95] – Proceedings*, zuletzt abgerufen am 08.08.2019 unter www.immersence.com/publications/char/1995-CD-ISEA_proceedings.html.
- Davies, Char (2005): *Landscapes of Ephemeral Embrace: A Painter's Exploration of Immersive Virtual Space as a Medium for Transforming Perception*. Plymouth: University of Plymouth.
- Davies, Char (2018): *Char Davies – Artist Biography*, zuletzt abgerufen am 20.12.2019 unter www.immersence.com/biography/.
- Davies, Char: Homepage, zuletzt abgerufen am 13.11.2019 unter www.immersence.com sowie www.immersence.com/osmose/.
- Davis, Erik (1996): Osmose. In: *WIRED*, zuletzt abgerufen am 25.01.2020 unter <https://www.wired.com/1996/08/osmose/>.
- Davis, Heather (2016): Molecular Intimacy. In: James Graham, Caitlin Blanchfield, Alissa Anderson et.al. (Hg.): *Climates: Architecture and the Planetary Imaginary*. Columbia: Columbia Books on Architecture and the City/Lars Müller Publishers, S. 205-210.
- Davis, Heather (2018): Art in the Anthropocene. In: Rosi Braidotti, Maria Hlavajova (Hg.): *Posthuman Glossary*. London/Oxford: Bloomsbury Academic, S. 63-65.
- de Vignemont, Frédérique/Singer, Tania (2006): The empathic brain: how, when and why? In: *Trends in Cognitive Sciences*, Vol. 10 (10), S. 435-441.
- Decety, Jean (2010). The neurodevelopment of empathy in humans. In: *Developmental Neuroscience*, Vol. 32 (4), S. 257-267.
- Decety, Jean/Meyer, Meghan (2008): From emotion resonance to empathic understanding: a social developmental neuroscience account. In: *Development and Psychopathology*, Vol. 20 (4), S. 1053-1080.
- Decety, Jean/Cowell, Jason M. (2015): Empathy, justice, and moral behavior. In: *AJOB Neuroscience*, Vol. 6 (3), S. 3-14.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Gilles (1993): *Tausend Plateaus: Kapitalismus und Schizophrenie*. Herausgegeben von Günther Rösch, Leipzig: Merve.
- Design Research Lab: Homepage, zuletzt abgerufen am 11.03.2020 unter <https://www.drllab.org>.

- DFG-Graduiertenkolleg 2132 *Das Dokumentarische. Exzess und Entzug*: Homepage, zuletzt abgerufen am 10.03.2020 unter <https://das-dokumentarische.blogs.ruhr-uni-bochum.de>.
- Dickmann, Axel (2014): *Grimms Märchen von A bis Z: Kleines Lexikon der Märchenmotive*. BoD Books on Demand.
- Dongus, Ariana (2017): Life is real = Reality is a Platform. Creating Engineered Experiences where fiction and reality merge. In: Alberto Brodesco, Federico Giordano (Hg.): *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of Bodies*. Milano-Udine: Mimesis International, S. 151-162.
- Enfield, Nick; Kockelman, Paul (Hg.) (2017): *Foundations of Human Interaction: Distributed Agency*. Oxford: Oxford University Press.
- Fabbula (o.J.): Marshmallow Laser Feast – Focus #1: In the Eyes of the Animal, Interview with Marshmallow Laser Feast. In: *Fabbula*, zuletzt abgerufen am 04.01.2020 unter <https://fabbula.com/artists/marshmallow-laser-feast-focus-1-in-the-eyes-of-the-animal/>.
- Facebook Technologies, LLC (o.J.): In the Eyes of the Animal. In: *Oculus.com*, zuletzt abgerufen am 14.01.2020 unter <https://www.oculus.com/experiences/go/1237598576314376>.
- Faulstich, Werner (Hg.) (1991): *Medien und Kultur*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.
- Fischer-Lichte, Erika (2014[2004]): *Ästhetik des Performativen*. 9. Aufl., Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Forestry Commission England: Homepage, zuletzt abgerufen am 13.03.2020 unter <https://www.forestryengland.uk/article/embedded>.
- Foucault, Michel (1966): *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard.
- Fromm, Erich (1964): *Die Seele des Menschen: Ihre Fähigkeit zum Guten und zum Bösen*. Berlin: Ullstein.
- Fuentes, Agustín (2010): Naturalcultural Encounters in Bali: Monkeys, Temples, Tourists, and Ethnoprimateology. In: *Cultural Anthropology*, Vol. 25 (4), S. 600-624.
- Galloway, Alexander (2016): *The Black Box of Philosophy – Compression and Obscuration*. Vortrag im Rahmen der Tagung *Techno-Collectivities* der DFG-Forschergruppe *Mediale Teilhabe Partizipation zwischen Anspruch und Inanspruchnahme*, Universität Konstanz. Videomitschnitt zuletzt abgerufen am 08.03.2020 unter <https://vimeo.com/171535609>.
- Gardner, Howard (1983): *Frames of Mind. The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.

- Garud, Raghu/Karnøe, Peter (2005): Distributed Agency and Interactive Emergence. In: Steven W. Floyd, Johan Roos, Claus D. Jacobs, Franz W. Kellermanns (Hg.): *Innovating Strategy Processes*. Oxford: Blackwell Publishing, S. 88-96.
- Giannetti, Claudia (2004): Ästhetik des Digitalen – Endoästhetik. In: *Medien Kunst Netz*, zuletzt abgerufen am 01.10.2019 unter www.medienkunst-netz.de/themen/aesthetik_des_digitalen/endoaesthetik/scroll/.
- Gibson, James J. (1966): *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Gibson, James J. (1982): *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*. München: Urban & Schwarzenberg.
- Gillet, Rohan (2020): TeamLab Borderless – One for Instagram lovers. In: *Tokyo in Pics*, zuletzt abgerufen am 13.02.2020 unter <https://www.tokyo-in-pics.com/blog/2020/1/26/teamlab-borderless-one-for-instagram-lovers>.
- Giordano, Federico (2017): »Touch me, Hit me, Kill me!« Wearable, Haptic and Multisensorial Devices as Tools for a New Bodily Spectatorship. In: Alberto Brodesco, Federico Giordano (Hg.): *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of Bodies*. Milano-Udine: Mimesis International, S. 123-140.
- Gludovatz, Karin (Hg.) (2004): *Auf den Spuren des Realen. Kunst Dokumentarismus*. Wien: Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien.
- Goebel, Pia (2020): *A Community of Documentary Practice? – Dokumentarische Praktiken zeitgenössischer Bewegtbildkünstler*innen*, Dissertation im DFG-Graduiertenkolleg 2132 *Das Dokumentarische – Exzess und Entzug*, Ruhr-Universität Bochum (in Vorb.).
- Gottschalk, Molly (2016): Virtual Reality Is the Most Powerful Medium of Our Time. In: *Artsy*, zuletzt abgerufen am 28.06.2018 unter <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-virtual-reality-is-the-most-powerful-artistic-medium-of-our-time>.
- Grabbe, Lars C./Rupert-Kruse, Patrick/Schmitz, Norbert M. (Hg.) (2016): Introduction. In: Dies.: *Image Embodiment. New Perspectives of the Sensory Turn*. Darmstadt: Böhner-Verlag, S. 10-16.
- Grabbe, Lars C./Rupert-Kruse, Patrick/Schmitz, Norbert M. (Hg.) (2018): *Immersion-Design-Art: Revisited*. Marburg: Böhner-Verlag.
- Grabbe, Lars C./Rupert-Kruse, Patrick/Schmitz, Norbert M. (2018): Einführung und Überblick. In: Dies. (Hg.): *Immersion-Design-Art: Revisited. Transmediale Formprinzipien neuzeitlicher Kunst und Technologie*. Marburg: Böhner-Verlag, S. 6-22.

- Grau, Oliver (1997): Vom Zen des Tauchens. Die virtuelle Installation Osmose läßt [sic.] erstmals die Macht der neuen Illusionskunst erahnen. In: *Die ZEIT*, 26/1997, zuletzt abgerufen am 04.08.2019 unter <https://www.zeit.de/1997/26/osmose.txt.19970620.xml>.
- Grau, Oliver (2001): *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart*, Berlin/Bonn: Dietrich Reimer Verlag.
- Grau, Oliver (2003): *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Grau, Oliver (2004): Immersion und Interaktion. Vom Rundfresko zum interaktiven Bildraum. In: *Medien Kunst Netz*, zuletzt abgerufen am 10.07.2017 unter www.medienkunstnetz.de/themen/medienkunst_im_ueberblick/immersion/1/.
- Grau, Oliver (2018): Telepräsenz. Zu Genealogie und Epistemologie von Interaktion und Simulation. In: Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Nobert M. Schmitz (Hg.): *Immersion-Design-Art: Revisited*. Marburg: BÜCHNER-Verlag, S. 26-42.
- GrimmWelt Kassel (2019): Rückblick: »FinsternWald«. In: GRIMMWELT Kassel gGmbH, zuletzt abgerufen am 06.11.2019 unter <https://www.grimmwelt.de/praesentationen/finsternwald/>.
- Groys, Boris (2003): *Topologie der Kunst*. München: Carl Hanser Verlag.
- Gruß, Melanie (2017): *Synästhesie als Diskurs. Eine Sehnsuchts- und Denkfigur zwischen Kunst, Medien und Wissenschaft*. Bielefeld: transcript.
- Gsöllpointner, Katharina/Schnell, Ruth/Schuler, Romana Karla (2016): *Digital Synesthesia: A Model for the Aesthetics of Digital Art*, Berlin: de Gruyter.
- Guattari, Félix (2009): Entering the Post-Media Era. In: *Soft Subversions: Texts and Interviews 1977-1985*. Herausgegeben von Sylvere Lotringern, Los Angeles, CA: Semiotext(e), S. 301-306.
- Günzel, Stephan (2008): The Space-Image. Interactivity and Spatiality of Computer Games. In: Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch und Sebastian Möhring (Hg.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*, DIGAREC Series Vol. 1, Potsdam: Potsdam University Press, S. 170-188.
- Hadler, Florian (2018): Beyond UX. In: *Interface Critique Journal*, Vol. 1, S. 2-9.
- Hainich, Waldresorts: Homepage, zuletzt abgerufen am 07.11.2019 unter <https://www.waldresort-hainich.de/tagen/>.
- Hamilton, Kathryn (2017): Voyeur Reality. In: *The New Inquiry*, zuletzt abgerufen am 04.02.2020 unter <https://thenewinquiry.com/voyeur-reality/>.

- Hamilton, Nigel (2016): What next? Reflexions on Biography. In: *The Biography Society*, zuletzt abgerufen am 31.08.2018 unter <https://biographysociety.org/tag/biofiction/>.
- Hankins, Evelyn Carol (2016): *Robert Irwin: All the Rules Will Change*. Washington D.C.: Hirshhorn Museum and Sculpture Garden.
- Haraway, Donna (2003): *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press.
- Haraway, Donna J. (2007): *When Species Meet*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Haraway, Donna J. (2016): Playing String Figures with Companion Species. In: Dies.: *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press, S. 10-29.
- Harbisson, Neil/Ribas, Moon (Cyborgarts): Homepage, zuletzt abgerufen am 07.03.2020 unter <https://www.cyborgarts.com>.
- Hartmann, Frank (2000): *Medienphilosophie*. Wien: WUV-Universitätsverlag.
- Hartmann, Patrick/Apaolaza-Ibáñez, Vanessa (2008): Virtual Nature Experiences as emotional benefits in green product consumption: The moderating role of environmental attitude. In: *Environment&Behavior*, 40 (6), S. 818-842.
- Hausmann, Andrea/Frenzel, Linda (2014): *Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale*. Wiesbaden: Springer.
- Haverkamp, Michael (2011): Die »Farbe-Ton-Forschung« in Hamburg 1925-1936. In: *DAGA 2011, 37. Jahrestagung für Akustik*, S. 159-160.
- Havráněk, Vit/Steinbrügge, Bettina/Schaschl-Cooper, Sabine (Hg.) (2005): *The Need to Document*. Zürich: JRP Editions.
- Heibach, Christiane (2012): Vom Sinn der Sinnlichkeit: Multimediale Sprachkunstexperimente. In: Stefanie Kreuzer (Hg.): *Experimente in den Künsten. Transmediale Erkundungen in Literatur, Theater, Film, Musik und bildender Kunst*. Bielefeld: transcript, S. 397-422.
- Heidegger, Martin (1963): *Holzwege*. 4. Aufl., Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann.
- Heidegger, Martin (2012[1935]): *Der Ursprung des Kunstwerkes*. Herausgegeben von Friedrich-Wilhelm v. Herrmann, Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann, RoteReihe Bd. 48.
- Heilig (2001 [1955]): The Cinema of the Future. In: Randall Packer, Ken Jordan (Hg.): *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*. New York/London: Norton, S. 219-231.

- Hertrich, Susanna (2014/15): Jacobson's Fabulous Olfactometer. A sensorial prosthesis for extreme environments, In: *Vimeo*, zuletzt abgerufen am 08.03.2020 unter <https://vimeo.com/102654799>.
- Hertrich, Susanna: Homepage, zuletzt abgerufen am 27.02.2020 unter www.susannahertrich.com/texts/.
- Himmelsbach, Sabine (2004): Vom ›White Cube‹ zur ›Black Box‹ und weiter. Strategien und Entwicklungen in der Präsentation von Medienkunst im musealen Rahmen. In: Monika Fleischmann, Ulrike Reinhard (Hg.): *Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst, Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft*. Heidelberg: S. 170-173.
- Hißnauer, Christian (2010): MöglichkeitsSPIELräume. Fiktion als dokumentarische Methode. Anmerkungen zur Semio-Pragmatik fiktiver Dokumentationen. In: *MEDIENwissenschaft*, Vol. 1, 2010, S. 17-28.
- Honsel, Gregor (2018): Ein Dschungel für Karlsruhe. In: *Technology Review*, Vol. 8, S. 24, zuletzt abgerufen am 04.06.2018 unter <https://www.heise.de/select/tr/2018/5/1525062140375904>.
- Hookway, Brandan (2014): *Interface*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hörl, Erich (2012): Die technische Verwandlung. Zur Kritik der kybernetischen Einstellung bei Günther Anders. In: Peter Berz, Marianne Kubaczek, Eva Laquière-Waniek, David Unterholzner (Hg.): *Spielregeln. 25 Aufstellungen*. Zürich/Berlin: Diaphanes, S. 327-341.
- Hörl, Erich/Hansen, Mark B. N. (2013): Medienästhetik. Einleitung in den Schwerpunkt. In: *ZfM Zeitschrift für Medienwissenschaft*, Vol. 8 (1), S. 10-17.
- Husserl, Edmund (2006[1904]): *Phantasie und Bildbewusstsein. Text nach Husserliana*, Bd. XXIII. Herausgegeben von Eduard Marbach, Hamburg: Felix Meiner Verlag GmbH.
- Hustak, Carla/Myers, Natasha (2012): Involuntary Momentum: Affective Ecologies and the Science of Plant/Insect Encounters. In: *differences*, Vol. 23 (3), S. 74-118.
- Ilde, Don (2002): *Bodies in Technology*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
- Inoko, Toshiyuki (2019): Davos 2019 – Creating Visions of Another World. In: *YouTube World Economic Forum*, zuletzt abgerufen am 05.02.2020 unter <https://www.youtube.com/watch?v=IalODhk4urc>.
- Inside Tumucumaque: Homepage, zuletzt abgerufen am 02.02.2020 unter <https://www.inside-tumucumaque.com/de>.
- Institute of Experimental Design and Media Cultures: Homepage, zuletzt abgerufen am 07.03.2019 unter <https://www.ixdm.ch>.

- ITEOTA: Homepage, zuletzt abgerufen am 18.12.2019 unter <http://iteota.com/experience/welcome-to-the-forest> (alt) sowie <http://intheeyesoftheanimal.com/#home>, abgerufen am 14.03.2020 (aktuell).
- Jebari, Karim (2015): Sensory Enhancement. In: Jens Clausen, Neil Levy (Hg.): *Handbook of Neuroethics*. Dordrecht: Springer, S. 827-838.
- Jewanski, Jörg (2002): Die neue Synthese des Geistes. Zur Synästhesie-Euphorie der Jahre 1925-1933. In: Hans Adler; Ulrike Zeuch (Hg.): *Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese der Sinne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 239-248.
- Jewanski, Jörg (2006): Von der Farbe-Ton-Beziehung zur Farblichtmusik. In: Jörg Jewanski, Natalia Sidler (Hg.): *Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik*. Bern: Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften, S. 131-210.
- Jones, Caroline A. (2006): *Sensorium. Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Jung-Kaiser, Ute (2008): Der Wald als romantischer Topos. Eine Einführung. In: Dies. (Hg.): *Der Wald als romantischer Topos. 5. Interdisziplinäres Symposium der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst Frankfurt a.M. 2007*. Bern: Peter Lang, S. 13-36.
- Jürgens, Anna-Sophie/Tesche, Tassilo (Hg.) (2015): *LaborARTorium. Forschung im Denkraum zwischen Wissenschaft und Kunst. Eine Methodenreflexion*. Bielefeld: transcript.
- Jütte, Robert (2000): *Geschichte der Sinne*. C.H. Beck Verlag: München.
- Kasprovicz, Dawid (2019): *Der Körper auf Tauchstation: Zu einer Wissensgeschichte der Immersion*. Baden-Baden: Nomos.
- Kemper, Hella (2018): Spring! Waldbaden. In: ZEIT Wissen, Nr. 3/2018, zuletzt abgerufen am 24.10.2019 unter <https://www.zeit.de/zeit-wissen/2018/03/waldbaden-natur-heilung-gesundheit-japan>.
- Kersten, Jens (2017): Die Konsistenz des Menschlichen. Post- und transhumane Dimensionen des Autonomieverständnisses. In: Christian Bumke, Anne Röthel (Hg.): *Autonomie im Recht. Gegenwartsdebatten über einen rechtlichen Grundbegriff*. Tübingen: Mohr Siebeck, S. 315-352.
- Kinsey, Cadence (2013): From Post-Media to Post-Medium: Re-thinking Ontology in Art and Technology. In: Clemens Apprich, Josephine Berry Slater, Anthony Iles, Oliver Lerone Schultz (Hg.): *Provocative Alloys: A Post-Media Anthology*. Lüneburg/London: Post-Media Lab/Mute Books, S. 68-83, zuletzt abgerufen am 05.03.2020 unter <https://www.metamute.com>.

- org/sites/www.metamute.org/files/u1/a-post-media-anthology-mute-books-9781906496944-web-fullbook.pdf.
- Kirksey, S. Eben/Helmreich, Stefan (2010): The Emergence of Multispecies Ethnography. In: *Cultural Anthropology*, Vol. 25 (4, Special Issue: Multispecies Ethnography), S. 545-576.
- Klein, Julian (2010): Was ist künstlerische Forschung? In: *Gegenworte*, Vol. 23, S. 24-28 und in: *kunsttexte.de/Auditive Perspektiven*, Vol. 2 (2011), zuletzt abgerufen am 28.02.2020 unter <https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/7501/klein.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Klein, Julian (2011): Wie kann Forschung künstlerisch sein? In: Martin Tröndle, Julia Warmers (Hg.): *Kunstforschung als ästhetische Wissenschaft*. Bielefeld: transcript.
- Klevjer, Rune (2012): Enter the Avatar: The Phenomenology of Prosthetic Telepresence in Computer Games. In: Hallvard Fossheim, Tarjei Mandt Larsen und John Richard Sageng (Hg.): *The Philosophy of Computer Games Research Conference*, London: Springer, S. 17-38.
- Kobayashi, Hiroki/Ueoka, Ryoko/Hirose, Michitaka (2008): Wearable Forest-Feeling of Belonging to Nature. In: *ACM Multimedia Conference MM'08, October 26-31, Vancouver*, S. 1133.
- Kobayashi, Hiroki/Fujiwara, Akio/Nakamura, Kazuhiko W./Saito, Kaoru/Sezaki, Kaoru (2013): Tele Echo Tube: Beyond Cultural and Imaginable Boundaries. In: *ACM Multimedia Conference MM'13, October 21-25, Barcelona*, S. 174.
- Koch, Gertrud (2010): Vorwort. In: Robin Curtis, Marc Glöde, Gertrud Koch (Hg.): *Synästhesie-Effekte. Zur Intermodalität der ästhetischen Wahrnehmung*. München: Wilhelm Fink Verlag, S. 7-10.
- Koschorke, Albrecht (2009): Zur Epistemologie der Natur/Kultur-Grenze und zu ihren disziplinären Folgen. In: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte*, Vol. 83 (1), S. 9-25.
- Krämer, Sybille (2002): Verschwindet der Körper? Ein Kommentar zu virtuellen Räumen. In: Rudolf Maresch, Niels Werber (Hg.): *Raum Wissen Macht*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 49-67.
- Krauss, E. Rosalind (2000): »A Voyage on the North Sea«. *Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames & Hudson.
- Künzler, Jan (1990): Interpenetration bei Parsons und Luhmann. Von der Integration zur Produktion von Unordnung. In: *System Familie*, Vol. 3, S. 157-171.

- László, Alexander (2006 [1939]): Die Farblichtmusik und ihre Forschungsgebiete. Ein Vortrag für Universitäten, Colleges und musikalische Hochschulen. In: Jörg Jewanski, Natalia Sidler (Hg.): *Farbe – Licht – Musik. Synästhesie und Farblichtmusik*. Bern: Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften, S. 276-280.
- Lauwrens, Jenni (2012): Welcome to the revolution: The sensory turn and art history. In: *Journal of Art Historiography*, Vol. 7, zuletzt abgerufen am 15.12.2019 unter <https://arthistoriography.files.wordpress.com/2012/12/lauwrens.pdf>.
- Leder, Drew (1990): *The Absent Body*. Chicago: University of Chicago Press.
- Levin, David Michael (1985): *The Body's Recollection of Being: Phenomenological Psychology and the Deconstruction of Nihilism*. Abingdon: Routledge & Kegan Paul.
- Li, Qing (2018): *Forest Bathing: How Trees Can Help You Find Health and Happiness*. New York: Viking Press.
- Lind, Maria/Steyerl, Hito (Hg.) (2008): *The Greenroom: Considering the Documentary and Contemporary Art #1*. Center for Berlin: Curatorial Studies, Bard College, Sternberg Press.
- Loh, Alyssa K. (2017): I feel you. In: *Artforum International*, zuletzt abgerufen am 04.02.2020 unter <https://www.artforum.com/print/201709/alyssa-k-loh-on-virtual-reality-and-empathy-71781>.
- Loh, Janina (2018): *Trans- und Posthumanismus. Zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Lughi, Giulio (2017): Mobile/Locative Paradigm. Embodiment and Storytelling in Digital Media. In: Alberto Brodesco, Federico Giordano (Hg.): *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of Bodies*. Milano-Udine: Mimesis International, S. 141-149.
- Luhmann, Niklas (1978): Interpénétration bei Parsons. In: *Zeitschrift für Soziologie*, Vol. 7, S. 299-302.
- Maeder, Marcus (2017): Kunst, Wissenschaft, Natur. Zur Ästhetik und Epistemologie der künstlerisch-wissenschaftlichen Naturbeobachtung. In: Ders. (Hg.): *Kunst, Wissenschaft, Natur. Zur Ästhetik und Epistemologie der künstlerisch-wissenschaftlichen Naturbeobachtung*. Bielefeld: transcript, S. 13-82.
- Maeder, Marcus et al. (o.J.): Kunst und Ökologie. Ein programmatischer Entwurf für das treelab (mit Auszügen aus dem 2017 erscheinenden Buch »Kunst, Wissenschaft und Natur« von Marcus Maeder et al.). In: treelab,

- zuletzt abgerufen am 13.03.2020 unter <https://blog.zhdk.ch/treelab/bioart/>.
- Malone, Nicholas/Ovenden, Kathryn (2017): Natureculture. In: Agustín Fuentes et al. (Hg): *The International Encyclopedia of Primatology*. New Jersey: John Wiley & Sons, zuletzt abgerufen am 10.11.2019 unter <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/9781119179313.wbprim0135>.
- Mangranés, Daniel Steegmann: Homepage, zuletzt abgerufen am 06.11.2019 unter www.danielsteegmann.info/works/61/index.html.
- Mann, Steve/Janzen, Ryan/Ali, Mir Adnan/Nickerson Ken (2015): Declaration of Veillance. (Surveillance is Half-Truth). In: *IEEE Games Entertainment Media Conference (GEM)*.
- Marinetti, Filippo Tommaso (1995 [1909]): Gründung und Manifest des Futurismus. In: Wolfgang Asholt, Walter Fähnders (Hg.): *Manifeste und Proklamationen der europäischen Avantgarde (1909-1938)*. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, S. 5.
- Markowitz, David M./Laha, Rob/Perone, Brain P./Pea, Roy D./Bailenson, Jeremy N. (2018): Immersive Virtual Reality Field Trips Facilitate Learning about Climate Change. In: *frontiers in Psychology*, zuletzt abgerufen am 23.01.2020 unter <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.02364/full>.
- Matthias, Ludwig Christian (1863): Farben-Musik. In: *Organ der Taubstummen- und Blindenanstalten in Deutschland und den deutschredenden Nachbarländern*, Vol. 9 (11), S. 168-187.
- Mayer, F. Stephan/Frantz, Cynthia McPherson (2004): Connectedness to nature scale: A measure of feeling in community with nature. In: *Journal of Environmental Psychology*, 24 (4), S. 503-515.
- McRobert, Laurie (2007): *Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*. Toronto: University of Toronto Press.
- Merleau-Ponty, Maurice (1966 [1945]): *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Übers. und mit einem Vorw. versehen von Rudolf Boehm. Berlin: de Gruyter.
- Milgram, Paul/Takemura, Haruo/Utsumi, Akira/Kishino, Fumio (1995): Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. In: *Proceedings of SPIE 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies*, S. 282-292, zuletzt abgerufen am 13.01.2020 unter https://web.archive.org/web/20061004044435/http://vered.rose.utoronto.ca/publication/1994/Milgram_Takemura_SPIE1994.pdf.
- Milk, Chris (2015): Wie virtuelle Realität zur ultimativen Empathie-Maschine werden kann. In: *TED – Ideas worth spreading*, zuletzt abgerufen am

- 19.02.2020 unter https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine?language=de.
- Mori, Masahiro (1970): The Uncanny Valley. In: *Energy*, Vol. 7 (4), S. 33-35.
- Mufson, Beckett (2016): A War Survivor's Virtual Reality Film Brings the Terror of a Conflict Zone to Life. In: *Vice*, zuletzt abgerufen am 15.03.2020 unter https://www.vice.com/en_us/article/8qv7jg/giant-vr-film-gdc.
- Müller, Julian (2011): Von Sehnsüchten und Holzwegen. Der Wald als ästhetischer Topos und als gesellschaftliche Utopie. In: Bayrische Staatsforsten (Hg.): *Unlängst im Wald. Kunstaussstellung zum Internationalen Jahr der Wälder*. München: Ausstellungskatalog Gerber KG Druck + Medien, S. 10-11.
- Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Museum für Naturkunde Berlin (2017): Workshop ›Virtual Reality im Museumskontext‹, zuletzt abgerufen am 04.06.2018 unter <https://www.museumsbund.de/wp-content/uploads/2017/09/vr-workshop-mfn-programm-registrierung.pdf>.
- Myers, Natasha (2017): Becoming Sensor in Sentient Worlds: A More-than-natural History of a Black Oak Savannah. In: Gretchen Bakke, Marina Peterson (Hg.): *Between Matter and Method. Encounters in Anthropology and Art*. London/Oxford: Bloomsbury Academic, S. 73-96.
- Nagel, Thomas (1974): What is it like to be a bat? In: *Philosophical Review*, Vol. 83, S. 435-450.
- Nash, Mark (Hg.) (2004): *Experiments with Truth*. Philadelphia: The Fabric Workshop and Museum (FWM).
- Neubauer, Susanne (Hg.) (2005): *Documentary Creations*. Frankfurt a.M.: Kunstmuseum Luzern.
- Nottingham Contemporary (2019): Daniel Steegmann Mangrané. In: *Nottingham Contemporary*, zuletzt abgerufen am 06.11.2019 unter <https://www.nottinghamcontemporary.org/whats-on/daniel-steegmann-mangrane/>.
- o. A. (2019): teamLab Borderless Becomes the Most Visited Single-Artist Museum in the World. In: *Business Wire*, zuletzt abgerufen am 10.02.2020 unter <https://www.businesswire.com/news/home/20190808005373/en/teamLab-Borderless-Visited-Single-Artist-Museum-World>.
- o. A. (o.J.): Cosmic Tree. In: *Oxford Reference*, Oxford University Press, zuletzt abgerufen am 25.10.2019 unter <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095641383>.

- O'Doherty, Brian (1999): *Inside the White Cube. The Ideology of the Gallery Space*. Expanded Edition, London: University of California Press, zuerst veröffentlicht in: *Artforum*, März 1976, Vol. 14 (7).
- Obrist, Marianna/Spence, Charles/Ranasinghe, Nimesha/Velasco, Carlos (2017): Digitizing the chemical senses. In: *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 107 (C).
- Ochsner, Beate/Stock, Robert (Hg.) (2016): *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*. Bielefeld: transcript.
- Paul, Christiane (2015): *Digital Art*. 3. Aufl., London: Thames & Hudson.
- Pesce, Mark (1996): *Osmose and Me*. Zuletzt abgerufen am 12.01.2020 unter www.immersence.com/publications/1996/1996-MPesce.html, aus dem Niederländischen von Pesce, Mark (1996): *Osmose en ik*. In: *Wave*, Vol. 17 (März-April), S. 44-47.
- Pesce, Mark (2000): *The Playful World: How Technology Is Transforming Our Imagination*. New York: Ballentine Books.
- Preiß, Cecilia (2016): *Auf der Klaviatur der Sinne. Synästhesie als Kunst- und Wahrnehmungsgenre der historischen Avantgarden*. Unveröffentlichte Masterarbeit im Fachbereich Medienwissenschaft bei Prof. Dr. Stefan Rieger, Fakultät für Philologie, Ruhr-Universität Bochum.
- Provan, Alexander (2015): *Formatting Reality*. In: *Surround Audience. Catalogue of the New Museum Triennial 2015*. New York: Skira Rizzoli, S. 50.
- Rafferty, Penny (2017): *Virtual Reality//Healing Practice: An Interview with Char Davies*. In: *Berlin Art Link*, zuletzt abgerufen am 08.10.2019 unter <https://www.berlinartlink.com/2017/01/04/virtual-reality-healing-practice-an-interview-with-char-davies/>.
- Rancière, Jacques (2004[2000]): *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible* [Le Partage du sensible: Esthétique et politique]. Übers. von Gabriel Rockhill, London/New York: Continuum International Publishing Group.
- Reich, Julia (o. J): *Arrangements des Abwesenden in der Performancekunst seit den 1960er Jahren*. Dissertation im DFG-Graduiertenkolleg 2132 Das Dokumentarische – *Exzess und Entzug*, Ruhr-Universität Bochum (in Vorb.).
- Rémi, Cornelia (2017): *Wimmelbooks*. In: Bettina Kümmerling-Meibauer (Hg.): *Routledge Companion to Picturebooks*. London/New York: Routledge, S. 158-168.
- Rieger, Birgit (2019): *Wird Virtual Reality jetzt Kunst? Julia Stoschek Collection startet vielversprechende VR-Reihe*. In: *Der Tagesspiegel*, zuletzt

- abgerufen am 12.03.2020 unter <https://www.tagesspiegel.de/kultur/wird-virtual-reality-jetzt-kunst-julia-stoschek-collection-startet-vielversprechende-vr-reihe/25138706.html>.
- Rieger, Stefan (2018): *Die Enden des Körpers: Versuch Einer Negativen Prothetik*. Wiesbaden: Springer.
- Rieger, Stefan (2019): Von Kindern und Kätzchen. Technische Schnittstellen und ihre Agenten. In: Ina Bolinski, Stefan Rieger (Hg.): *Das verdatete Tier: Zum Animal Turn in den Kultur- und Medienwissenschaften*. Cultural Animal Studies, Band 5, Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler, S. 151-166, hier S. 159.
- Ripple, William J./Wolf, Christopher/Newsome, Thomas M./Galetti, Mauro et al. (2017): World Scientist's Warning to Humanity: Second Notice. In: *Bio Science*, Vol. 67 (12), S. 1026-1028.
- Robertson, Adi (2017): VR was sold as an ›empathy machine‹ – but some artists are getting sick of it. In: *The Verge*, zuletzt abgerufen am 27.01.2020 unter <https://www.theverge.com/2017/5/3/15524404/tribeca-film-festival-2017-vr-empathy-machine-backlash>.
- Rupert-Kruse, Patrick (2016): Avatarial (Re-)Embodiment: Immersive Interfaces and the Phenomenology of the User/Avatar-Relationship. In: Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz.: *Image Embodiment. New Perspectives of the Sensory Turn*. Darmstadt: BÜCHNER-Verlag, S. 182-210.
- Rupert-Kruse, Patrick (2018): Phantomatische Ästhetik. Immersive Ensembles zwischen intermodaler Kongruenz und Differenz. In: Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse, Norbert M. Schmitz (Hg.): *Immersion-Design-Art: Revisited*. Marburg: BÜCHNER-Verlag, S. 78-97.
- Sachs-Hombach, Klaus/Bateman, John/Curtis, Robin/Ochsner, Beate/Thies, Sebastian (2018): Medienwissenschaftliche Multimodalitätsforschung. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen/Reviews*, Vol. 1, S. 8-26.
- Salter, Chris (2017): Technologien der Sinne. Die Erweiterung des Sensoriums in Zeiten der Immersion. In: Thomas Oberender, Johanna Petkiewicz (Hg.): *Limits of Knowing*, Berlin: Kerber, S. 13-29.
- Schauspielhaus Bochum (2019): Meine Heimat ist ein düsteres, wolkenverhangenes Land. In: *Schauspielhaus Bochum*, zuletzt abgerufen am 06.11.2019 unter <https://www.schauspielhausbochum.de/de/stuecke/3146/meine-heimat-ist-ein-dusteres-wolkenverhangenes-land>.
- Scheutle, Rudolf (2011): Wenn der Wind durch die Blätter rauscht. Zeitgenössische Künstler zum Thema »Wald«. In: *Bayrische Staatsforsten* (Hg.): *Unlängst im Wald. Kunstausstellung zum Internationalen Jahr der Wälder*. München: Ausstellungskatalog Gerber KG Druck + Medien, S. 12-14.

- SCHI Lab – Multisensory Experiences: Homepage, zuletzt abgerufen am 11.03.2020 unter <https://multi-sensory.info/index.php>.
- Schons, Donna (2019): Das Digitale Wunderland. Besuchermagnet in Tokio. In: *Monopol. Magazin für Kunst und Leben*, zuletzt abgerufen am 14.02.2020 unter <https://www.monopol-magazin.de/team-lab-besucherrekord-das-digitale-wunderland>.
- Schott, Heinz (2002): Synästhesie, Sympathie und *sensus communis*: Zur medizinischen Anthropologie in der frühen Neuzeit. In: Hans Adler, Ulrike Zeuch (Hg.): *Synästhesie. Interferenz – Transfer – Synthese der Sinne*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S 95-107.
- Sensorium of Animals: Homepage, zuletzt abgerufen am 07.03.2019 unter <https://sensorium.ixdm.ch>.
- Serenxhe, Bernhard (2013): *Digital Art Conservation. Konservierung digitaler Kunst: Theorie und Praxis*. Wien/NewYork: Springer.
- Singer, Tania/Lamm, Claus (2009): The social neuroscience of empathy. In: *Annals of the New York Academy of Sciences*. Vol. 1156 (1), S. 81-96.
- Singer, Wolf (2005): Das Bild im Kopf – aus neurobiologischer Perspektive. In: Bernhard Graf, Astrid B. Müller (Hg.): *Sichtweisen. Berliner Schriften zur Museumskunde*. Bd. 19, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 143-158.
- Sinigaglia, Natan (2015): In the Eyes of the Animal. VR experience and installation 2015. In: *Natan Sinigaglia Homepage*, zuletzt abgerufen am 13.01.2020 unter <http://natansinigaglia.com/works/in-the-eyes-of-the-animals/>.
- Siree (2018): An Instagram Guide to teamLab's Borderless. In: *The Hidden Thimble*, zuletzt abgerufen am 13.02.2020 unter <https://www.thehiddenthimble.com/teamlab-borderless-an-instagram-guide/>.
- Skrjabin, Alexander (1910): *Prometheus, Sinfonie No. 5 für Orchester mit Klavier, Chor und Tastiera per luce* Op. 60, Berlin, S. 5, zuletzt abgerufen am 10.03.2020 unter [http://imslp.org/wiki/Symphony_No.5,_Op.60_\(Scriabin,_Aleksandr\)](http://imslp.org/wiki/Symphony_No.5,_Op.60_(Scriabin,_Aleksandr)).
- Stallabrass, Julian (Hg.) (2013): *Documentary*. London: Whitechapel Gallery.
- Stapelkamp, Torsten (2010): *Interaction- und Interfacedesign*. Berlin/Heidelberg: Springer.
- Steel, Barnaby (2018): re:publica 2018 – Barnaby Steel: We are nature – An exploration from non-human perspectives. In: *YouTube re_publica*, zuletzt abgerufen am 04.10.2018 unter <https://www.youtube.com/watch?v=gowXxhLm4pI>.

- Stenzel, Julia (2009): Embodiment. Von der Produktivität interdisziplinärer Missverständnisse. In: *Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theater-, Film- und Medienwissenschaft*. Vol 55 (1-2), S. 347-358, zuletzt abgerufen am 03.12.2019 unter <https://www.degruyter.com/downloadpdf/j/muk.2009.55.issue-1-2/muk.2009.55.12.347/muk.2009.55.12.347.pdf>.
- Steyerl, Hito (2008): *Die Farbe der Wahrheit. Dokumentarismen im Kunstfeld*. Wien: Turia + Kant Verlag.
- Stumpf, Ursula/Zingsem, Vera et al. (2017): *Mythische Bäume. Kulte und Sagen, Heilkunde und Nutzwerte, traditionelles Handwerk*. Stuttgart: Komos.
- Tate Modern (2015): IK Prize 2015. Tate Sensorium. In: *Tate*, zuletzt abgerufen am 05.11.17 unter www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium.
- Tavares, Paulo (2018): Forests. In: Rosi Braidotti, Maria Hlavajova (Hg.): *Posthuman Glossary*. London/Oxford: Bloomsbury Academic, S. 162-167.
- teamLab (2016a): Forest of Resonating Lamps. In: *Mori Building Digital Art Museum, teamLab – Borderless*, zuletzt abgerufen am 15.03.2019 unter https://borderless.teamlab.art/ew/forest_of_resonating_lamps_fireonice/.
- teamLab (2016b): Graffiti Nature – Mountains and Valleys. In: *teamLab.art*, zuletzt abgerufen am 07.02.2020 unter <https://www.teamlab.art/w/valleys/>.
- teamLab (2017): Crows are Chased and the Chasing Crows are Destined to be Chased as well, Transcending Space. In: *YouTube teamLab*, zuletzt abgerufen am 10.02.2020 unter https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&v=hk7MAvOvKdk&feature=emb_title.
- teamLab (2018a): Peace can be Realized Even without Order. In: *teamlab.art*, zuletzt abgerufen am 07.02.2020 unter <https://www.teamlab.art/ew/peace/>.
- teamLab (2018b): teamLab. Au-delà des limites. In: *teamlab.art*, zuletzt abgerufen am 14.03.2020 unter <https://www.teamlab.art/e/lavillette>.
- teamLab (o.J.a): Body Immersive. In: *teamLab.art*, zuletzt abgerufen am 14.03.2019 unter <https://www.teamlab.art/ko/concept/body>.
- teamLab (o.J.b): Co-Creation. Collaborative Creation. In: *teamlab.art*, zuletzt abgerufen am 14.03.2019 unter <https://www.teamlab.art/concept/co-creation/>.
- teamLab (o.J.c): Digitized Nature. Nature Becomes Art. In: *teamlab.art*, zuletzt abgerufen am 30.10.2019 unter <https://www.teamlab.art/concept/digitizednature>.

- teamLab (o.J.d): Ultrasubjective Space and Digital Art. In: *teamlab.art*, zuletzt abgerufen am 14.03.2019 unter <https://www.teamlab.art/ko/concept/digital-logicalconstruction/>.
- teamLab: Homepage, zuletzt abgerufen am 17.02.2020 unter <https://www.teamlab.art/contact/sowie> <https://www.teamlab.art/e/mifuneyamarakuen>.
- The Whole World is a Playground (2019): TeamLab Borderless Tokyo – Ultimate Guide. In: *ThewholeworldisaPlayground*, zuletzt abgerufen am 14.02.2020 unter <https://www.thewholeworldisplayground.com/teamlab-borderless-tokyo-guide/>.
- Thiele, Jens (2003): Das Bilderbuch. Ästhetik, Theorie, Analyse, Didaktik, Rezeption. Mit Beiträgen von Jane Doonen, Elisabeth Hohmeister, Doris Reske und Reinbert Tabbert. Bremen/Oldenburg: Universitätsverlag Aschenbeck & Isensee.
- Thompson, Mark (2017): Reconnecting with our nature: teamLab's digital revolution. In: *The Japan Times*, Onlineartikel vom 26.08.2017, zuletzt abgerufen am 04.01.2020 unter <https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/08/26/arts/teamlab-digital-revolution-reconnecting-nature/#.XhDBwy1oQWo>.
- Tilt Brush by Google: Homepage, zuletzt abgerufen am 12.03.2020 unter <https://www.tiltbrush.com>.
- Uexküll, Jakob von (1909): Umwelt und Innenwelt der Tiere. Berlin: Springer.
- USC School of Cinematic Arts (o.J.): Inventor in the Field of Virtual Reality. Sensorama Machine. In: USCHughM.HefnerMovingImageArchive, zuletzt abgerufen am 15.03.2019 unter <http://uschefnerarchive.com/morton-heilig-inventor-vr/>.
- Vi, Chi Than/Ablart, Damien/Gatti, Elia/Velasci, Carlos/Obrist, Marianna (2016): Not just seeing, but also feeling art: Mid-air haptic experiences integrated in a multisensory art exhibition. In: *International Journal of Human-Computer Studies*, Vol. 108, S. 1-14.
- Viola (2019): Guide to teamLab Borderless Tokyo: An Instagrammer's Dream. In: *The Blessing Bucket*, zuletzt abgerufen am 13.02.2020 unter <https://theblessingbucket.com/teamlab-borderless-tokyo/>.
- Viveiros de Castro, Eduardo (1998): Cosmological deixis and Amerindian perspectivism. In: *Journal of the Royal Anthropological Institute*, Vol. 4 (3), S. 469-488.
- Weibel, Peter (1988): Von der sozialen Bühne zur immateriellen Szene. In: *Ars Electronica. Kunst der Szene*, zuletzt abgerufen am 10.03.2020 un-

- ter http://www.o6.zkm.de/zkmarchive/wwwo2_pewe/html/images/stories/pdf/1988/0312_KUNST_DER_SZENE.pdf, S. 25-28.
- Weinzirl, Johannes/Lutzker, Peter/Heusser, Peter (Hg.) (2017): *Bedeutung und Gefährdung der Sinne im digitalen Zeitalter*. Wittener Kolloquium für Humanismus, Medizin und Philosophie. Bd. 5, Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Weizman, Eyal (2017): *Forensic Architecture: Violence at the Threshold of Detectability*. Cambridge, Massachusetts. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Westermann, Bianca (2010): Prothese oder Cyborg? Zur kulturellen Aktualität des Verhältnisses von Technik und Körper. In: *Vokus*, Vol. 1 (20), S. 31-51.
- Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz: Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Wilson, Edward O./Kellert, Stephen R. (1993): *The Biophilia Hypothesis*. Washington: Island Press.
- Wong, Henry (2020): The virtual reality platform changing how we experience art. In: *Design Week*, zuletzt abgerufen am 12.03.2020 unter <https://www.designweek.co.uk/issues/20-26-january-2020/the-virtual-reality-platform-changing-how-we-experience-art/>.
- Wright, Katherine (o.J.): Becomings. In: *Multispecies-Salon*, zuletzt abgerufen am 04.10.2018 unter: www.multispecies-salon.org/becomings/.
- Yi, Anicka (2018): Biofiction. In: Daniel Birnbaum, Michelle Kuo (Hg.): *More than Real. Art in the Digital Age*. Köln: Walther König, S. 36-51.
- Zahed, Ramin (2019): Animating the Refugee Experience: Celine Tricart's ›The Key‹ VR. In: *Animation Magazine*, zuletzt abgerufen am 15.01.2020 unter <https://www.animationmagazine.net/immersive/animating-the-refugee-experience-celine-tricarts-the-key-vr/>.
- Ziegler, Michael (2019): DIGITAL ART MUSEUM von TeamLab kommt nach Hamburg. In: *Sumikai*, zuletzt abgerufen am 21.02.2020 unter <https://sumikai.com/japan-erleben/in-deutschland/digital-art-museum-von-teamlab-kommt-nach-hamburg-261862/>.

