

Inhalt

Virtuelle Tiere

Schauplätze codierter Natürlichkeit

Ina Bolinski, Thomas Hawranke und Stefan Rieger 7

Ameise

Tierwerdungen – Projekte künstlerischer Forschung

Daniel Fetzner und Martin Dornberg 25

Chimäre

Scanning als de-domestizierende Praxis

Pascal Marcel Dreier 39

Fledermaus

What is it like to be ...?

Stefan Rieger 49

Flusspferd

Künstlerisches Forschungsprojekt zu einem Kupferstich aus der *Histoire Naturelle*

Anne Hölck 69

Fuchs

Tierwissen zwischen Begegnung, Kalkulation und Imagination

Sophia Gräfe 81

Hund

Gassi gehen im Latent Space

Lasse Scherffig und Thomas Hawranke 101

Kuh

180° – 330° – 360° – Annäherungen an tierliche Perspektiven und Wahrnehmungsweisen <i>Ina Bolinski</i>	127
---	-----

Küken

How to Tamagotchi <i>Raphaela Gilles und Sandra Abmann</i>	145
---	-----

Löwe

»For as-yet-unknown uses«: Mögliche Geschichten und die Zukunft der ›Maneaters‹ von Tsavo <i>Sam Hopkins und Marian Nur Goni</i>	167
--	-----

Papagei

Von Karten, Fabeln und Schubladen <i>Ute Hörner und Mathias Antlfinger</i>	173
---	-----

Qualle

Von Mode, Fleisch und Frieden <i>Verena Meis</i>	183
---	-----

Reh

VR-Erfahrung zur Trauer um überfahrene Tiere in <i>On the Road</i> (2019) <i>Jiha Jeon</i>	193
---	-----

Vogel

Virtuelle Wanderungen in der Sphäre Auspicia <i>Christina Katharina May</i>	197
--	-----

Gesamtbibliografie	217
---------------------------------	-----

Abbildungsverzeichnis	241
------------------------------------	-----

Autor*innen	249
--------------------------	-----