

# Inhalt

---

Einleitung .....	9
------------------	---

## Grundlagen

<b>1. Multimodalität: Eine Begriffsbestimmung .....</b>	<b>27</b>
1.1 Perzeptuelle Multimodalität .....	29
1.2 Referenzielle Multimodalität .....	32
1.3 Partizipatorische Multimodalität .....	33
1.4 Semiotische Multimodalität .....	34
<b>2. Die Faszinationsfigur Synästhesie: Eine kunsthistorische Verortung.....</b>	<b>37</b>
<b>3. Biofiktion: Verfahren und Semantiken des Perspektivwechsels .....</b>	<b>45</b>
3.1 Biofiktion I (Das Dokumentarische).....	45
3.2 Biofiktion II (Artistic Research) .....	47
3.3 Biofiktion III (Becoming) .....	49
<b>4. Interfaces in zeitgenössischer Kunst .....</b>	<b>59</b>
4.1 Das Interface in der Kunstproduktion .....	61
4.2 Das Interface in der Kunstvermittlung.....	63
4.3 Interfacekunst .....	66

## Materialien

<b>5. Osmose – der ›Prototyp‹ des VR-Environments .....</b>	<b>75</b>
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
<b>6.</b>	<b>Inside Tumucumaque – die VR-Installation .....</b>	<b>103</b>
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
<b>7.</b>	<b>In the Eyes of the Animal – die AR-Installation .....</b>	<b>121</b>
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
<b>8.</b>	<b>Au-delà des limites – die Smart Surface Installation .....</b>	<b>141</b>
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

<b>9.</b>	<b>Der Wald als virtuelle Szenerie .....</b>	<b>165</b>
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
<b>10.</b>	<b>Kunst durch Störung – Störung durch Kunst .....</b>	<b>187</b>
<b>11.</b>	<b>Der Körper in virtueller Medienkunst .....</b>	<b>193</b>
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 Biofunktionaler Körper .....	207
<b>12.</b>	<b>Multimodale RückBeSinnung .....</b>	<b>211</b>
12.1	Die Empathie-Maschine .....	211
12.2	Biofiktionale Bedrohungsszenarien .....	215
12.3	Das empathische Missverständnis oder die RückBeSinnung .....	220
<b>13.</b>	<b>Das Dokumentarische in zeitgenössischer multimodaler Medienkunst .....</b>	<b>225</b>
13.1	Dokumentarische Operationen .....	228
13.2	Das Potenzial der Krise .....	232
	<b>Exkurs. »Can we accelerate human evolution?« .....</b>	<b>235</b>
	<b>Fazit</b>	
	Zu einer Medientheorie der multimodalen RückBeSinnung in zeitgenössischer Medienkunst .....	245
	<b>Dank .....</b>	<b>255</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>259</b>
	<b>VR-Projekte .....</b>	<b>281</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>283</b>