

Inhaltsverzeichnis

Stephanie Catani, Jasmin Pfeiffer

Mit allen Sinnen. Multisensorisches Erleben in den Künsten und Medien der Gegenwart — 1

Projektbeispiel: *Medienfassade* (HBKsaar) — 17

Christiane Heibach

Geschichten erleben? Zu den Bedingungen immersiven Erzählens — 19

Cornelia Ortlieb

Augenfällige Berührungen, sichtbare Klänge. Stefan Georges Mallarmé-Buch — 39

Daniel Kazmaier

Berühren und Beschreiben. Pluralität und Integrität der Sinne bei Diderot und Goethe — 59

Projektbeispiel: *Gravity Games* (HBKsaar, 2015) — 77

Christoph Kleinschmidt

Ästhetische Dichte. Zur sinnlichen Komplexität intermaterialer Kunst — 79

Juliane Blank

Sinnlicher Schein. Evokationen von (multi-)sensuellem Kunsterleben um 1800 — 91

Svetlana Chernyshova

Sensuelle Welten. Modalitäten des Sinnlichen in Settings zeitgenössischer Kunst — 117

Projektbeispiele: *Schacht & Heim* | *Escape the Schacht* (HBKsaar, 2017–2018) — 139

Patrick Rupert-Kruse

Das Kino der Zukunft ... Zur Möglichkeit multi-sensorischen Erzählens in immersiven Medien — 141

Stephanie Catani

Richtig gestellt. Filmische Immersion im vertikalen *Screenmovie* — 165

Projektbeispiel: N.A.B.U. (HBKsaar, 2018) — 185

Christian Wobbeler

Mehr als ein ‚Bild der Eitelkeit‘. Über ephemere Materialitäten als (re-)materialisierte Vanitas-Symbole in zeitgenössischen Theaterinszenierungen — 187

Johannes Birgfeld

Multimedialität und Multisensorik auf dem Theater und in postdramatischen Theaterformen seit 2002. Zu Ant Hampton, Tim Etchells, Ivo Dimchev, She She Pop und Milo Rau — 207

Marco Agnetta

Medium, Disposition, Semantik und Diskurs. Zur systematischen Analyse eines Werbespots als polysemiotisches Kommunikat — 231

Projektbeispiel: *Hörspur* (HBKsaar, 2019) — 257

Winfried Gerling

Virtuelles Licht. Bildschirmbilder als dokumentarische Bilder des Digitalen — 259

Jasmin Pfeiffer

Mechanics and Their Message. Interaktion und Narration im Videospiele — 287

Verzeichnis der Beiträger*innen — 305

Personenregister — 309