

1. Record Nr.	UNISA996582065503316
Autore	Preiß Cecilia Mareike Carolin (Ruhr-Universität Bochum, Deutschland)
Titolo	Kunst mit allen Sinnen : Multimodalität in zeitgenössischer Medienkunst / Cecilia Mareike Carolin Preiß
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2021
ISBN	3-8394-5671-1
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (289 pages)
Collana	Das Dokumentarische. Exzess und Entzug ; 4
Disciplina	700
Soggetti	Medien; Kunst; Multimodalität; Embodiment; Dokumentation; Körper; Sinne; Ästhetik; Medienkunst; Medientheorie; Medienästhetik; Medienwissenschaft; Media; Art; Multimodality; Documentary; Body; Senses; Aesthetics; Media Art; Media Theory; Media Aesthetics; Media Studies
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Cover -- Inhalt -- Einleitung -- Grundlagen -- 1. Multimodalität: Eine Begriffsbestimmung -- 1.1 Perzeptuelle Multimodalität -- 1.2 Referenzielle Multimodalität -- 1.3 Partizipatorische Multimodalität -- 1.4 Semiotische Multimodalität -- 2. Die Faszinationsfigur Synästhesie: Eine kunsthistorische Verortung -- 3. Biofiktion: Verfahren und Semantiken des Perspektivwechsels -- 3.1 Biofiktion I (Das Dokumentarische) -- 3.2 Biofiktion II (Artistic Research) -- 3.3 Biofiktion III (Becoming) -- 4. Interfaces in zeitgenössischer Kunst -- 4.1 Das Interface in der Kunstproduktion -- 4.2 Das Interface in der Kunstvermittlung -- 4.3 Interfacekunst -- Materialien -- 5. Osmose - der 'Prototyp' des VR-Environments -- 5.1 Zugangsmodalitäten -- 5.2 Der virtuelle Tauchgang -- 5.3 Verkörpert/Entkörpert: Zur Rezeption im Virtuellen -- 5.4 Dokumentieren 2.0 -- 5.5 Distanzierende Annäherung -- 6. Inside Tumucumaque - die VR-Installation -- 6.1 Interdisziplinäres Produzieren -- 6.2 Ausstellungssetting ZKM 2018 -- 6.3 Modi und Rezipient:innenkörper I - 'What is it like to be a bat?' -- 6.4 Dokumentieren 2.0 -- 7. In the Eyes of the Animal - die AR-Installation -- 7.1 Ausstellungssetting AND Festival 2015 -- 7.2 Modi und Rezipient:innenkörper II - 'What is it like to be a dragonfly?' -- 7.3 Techniken der Augmentierung: »A speculation of an alternative reality«

-- 7.4 Dokumentieren 2.0 -- 8. Audelà des limites - die Smart Surface Installation -- 8.1 Ausstellungssetting Halle de la Villette 2018 -- 8.2 Der Großbild-Immersionsraum -- 8.3 Multimodalität -- 8.4 Dokumentieren 2.0 -- Themen -- 9. Der Wald als virtuelle Szenerie -- 9.1 Politisch-ökonomische Konnotation -- 9.2 Ästhetische Konnotation -- 9.3 Ökologische und soziale Konnotation -- 9.4 Der Wald in den virtuellen Realitäten des Materialkorpus. 10. Kunst durch Störung - Störung durch Kunst -- 11. Der Körper in virtueller Medienkunst -- 11.1 Physiologisierung der Kunst -- 11.2 Performative Rezeption - Rezipierende Performanz -- 11.3 Der verteilte Körper. Von Embodiment und Agency -- 11.4 Körperliche Synchronisation, Relation und Identifikation -- 11.5 Multimodaler und Biofiktionaler Körper -- 12. Multimodale RückBeSinnung -- 12.1 Die Empathie-Maschine -- 12.2 Biofiktionale Bedrohungsszenarien -- 12.3 Das empathische Missverständnis oder die RückBeSinnung -- 13. Das Dokumentarische in zeitgenössischer multimodaler Medienkunst -- 13.1 Dokumentarische Operationen -- 13.2 Das Potenzial der Krise -- Exkurs. »Can we accelerate human evolution?« -- Fazit -- Dank -- Literaturverzeichnis -- VR-Projekte -- Abbildungsverzeichnis.

---

#### Sommario/riassunto

Die in diesem Buch vorgenommene Auseinandersetzung mit den Sinnen in der Kunst entfaltet sich an der Schnittstelle von Medien- und Kunstwissenschaft. Entgegen der Auffassung, dass in virtuellen Räumen Körperlichkeit und die Vielfalt sinnlicher Wahrnehmung an Bedeutung verlieren, deuten aktuelle Beispiele der Medienkunst in eine andere Richtung. Kunst löst sich hierbei vom Objekt und wandert auf die interagierenden Körper der Rezipient:innen. Wenn deren ephemerale sensomotorische Erfahrung zum eigentlichen künstlerischen Gegenstand wird, kommen neue Praktiken des Dokumentarischen ins Spiel. Cecilia Preiß geht der Konjunktur der Multimodalität in zeitgenössischer digitaler Medienkunst auf den Grund.

---