

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Record Nr. | UNINA990005288330403321 |
| Autore | De Blasio, Abele <1858-1945> |
| Titolo | Inciarmatori, maghi e streghe di Benevento / A. De Blasio |
| Pubbl/distr/stampa | [Bologna] : Arnaldo Forni, stampa 1976 |
| Edizione | [Ristampa anastatica] |
| Descrizione fisica | XXX, 249 p. ; 21 cm |
| Disciplina | 133.43 |
| Locazione | FLFBC |
| Collocazione | P.1 FER 244 |
| Lingua di pubblicazione | Italiano |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| | |
| 2. Record Nr. | UNINA9910946889603321 |
| Autore | Sieß Andreas |
| Titolo | Maschinen und Atmosphären : Zur Ästhetik des Virtuellen Bei E. T. A. Hoffmann |
| Pubbl/distr/stampa | Bielefeld : , : transcript Verlag, , 2024
©2025 |
| ISBN | 9783839473726
3839473721 |
| Edizione | [1st ed.] |
| Descrizione fisica | 1 online resource (589 pages) |
| Collana | Medien- und Gestaltungsästhetik ; ; 20 |
| Soggetti | SOCIAL SCIENCE / Media Studies |
| Lingua di pubblicazione | Tedesco |
| Formato | Materiale a stampa |
| Livello bibliografico | Monografia |
| Nota di contenuto | Frontmatter -- Inhaltsverzeichnis -- Vorbemerkung -- I. EINLEITUNG
-- Prolog -- 1 Zur Arbeit -- 2 Zur Methodik -- II. ZUR ROMANTIK- |

UND HOFFMANN-FORSCHUNG -- 3 Aspekte einer Theorie der Romantik
-- 4 Romantisieren der Welt -- III. IMAGINÄRE WIRKLICHKEITEN -- 5
Das Imaginäre und die Imagination – eine Annäherung -- 6 Zum
Imaginären im Hoffmann-Korpus -- IV. MASCHINE -- 7 Zum Begriff der
›Maschine‹ -- 8 Romantische Maschinen -- 9 Zum Menschen als
Maschine -- 10 Imaginäre Wirklichkeiten als ›Maschine‹ -- V.
ATMOSPHERE -- 11 Zum Begriff der Atmosphäre -- 12 Zur Potentialität
des Texts -- 13 Das ›dialektische Prinzip‹ der Atmosphäre -- VI.
SCHLUSS -- 14 Virtual Reality und Fantasie -- 15 ›Virtuelle Orte‹ -- VII.
ANHANG -- Siglenverzeichnis -- Literaturverzeichnis -- Dank

Sommario/riassunto

In welchem Zusammenhang steht ›das Virtuelle‹ mit Poetiken, die in der Romantik konturiert wurden? Andreas Sieß zeigt, dass sich die ästhetischen Vorstellungen dessen, was ›das Virtuelle‹ ist, nicht nur bereits um 1800 konsolidierten, sondern dass die (bild-)ästhetischen Maßstäbe, die heute grundlegend für moderne Anwendungen der Virtual Reality sind, bereits damals Gegenstand von Aushandlungen waren. Anhand der Begriffe ›Maschine‹ und ›Atmosphäre‹ verhandelt er zwei gegenläufige Stoßrichtungen des Virtuellen, deren dialektisches Spiel eine neue Perspektive auf Fragestellungen zu der Gestaltung von gegenwärtigen virtuellen Medien anbietet.
