

1. Record Nr.	UNINA9910483790503321
Titolo	In Bewegung setzen .. : Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung // herausgegeben von Franziska Bruckner, Erwin Feyersinger, Markus Kuhn, Maïke Sarah Reinerth
Pubbl/distr/stampa	Wiesbaden : , : Springer Fachmedien Wiesbaden : , : Imprint : Springer VS, , 2017
ISBN	3-658-13018-0
Edizione	[1st ed. 2017.]
Descrizione fisica	1 online resource (VI, 222 S. 53 Abb., 39 Abb. in Farbe.)
Disciplina	302.23
Soggetti	Communication Animated films Media and Communication Animation
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references at the end of each chapters.
Nota di contenuto	Semieose des Zeichentrickfilm.-Animierte Hybrdität -- Fenster zur Animierten Welt: Genrekollisionen in "Who Framed Roger Rabbit" -- Belebende Musik: Zur Akustik der animierten Welt um 1930 -- Animation und Reproduktion von (menschlichen ) Lebewesen und filmischen Bildern: Disneys "Pinocchio" und Spielbergs "AI. Artificial Intelligence" -- Die motorische Seele des Affen Caesar: Bedeutungsdimensionen von Motion Capturing-Anima(tion) -- Tech Demos für Computerspiel-Engines als animierte Kurzfilme -- Animierte Anatomie: Zum wissen algorithmischer Bewegungsbildlichkeit in der modernen Medizin -- Animation und visuelle Abstraktion -- Gewürfelt, gestaucht und durch die Straßen gejagt: Animierte Architekturvisionen -- Zwischen Avantgarde und Blockbuster: Informationsräume in der aktuellen deutschen Fernsehlandschaft.
Sommario/riassunto	Der Sammelband analysiert die grundsätzliche Bedeutung, die Animation in unserer medialisierten Welt einnimmt. Animation bewegt Bilder, Emotionen, die Kunst, die Industrie und wandelt auch die Forschung – sie stellt traditionelle Disziplinen und Theorien des (Audio-)Visuellen vor neue Herausforderungen. Die Aufsätze thematisieren signifikante Phänomene der Animationstheorie, -

geschichte und -ästhetik wie etwa Hybridität, Bewegungsdarstellungen, Verbindungen von Ton und Bild, Motion Capture, bildgebende Verfahren der Medizin, experimentelle Architekturvisualisierungen oder Werbefilme für Game Engines. Der Inhalt Semiose des Zeichentrickfilms.- Animierte Hybridität.- Hybride Genrekollisionen.- Akustik der animierten Welt um 1930.- Animation und Reproduktion von Lebewesen und filmischen Bildern.- Bedeutungsdimensionen von Motion Capture.- Tech Demos für Computerspiel-Engines.- Animierte Anatomie.- u. a. Die Zielgruppen Dozierende und Studierende der Film-, Medien-, und Kulturwissenschaften Die Herausgeber Franziska Bruckner ist Dozentin am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Universität Wien und an der FH Oberösterreich Campus Hagenberg. Dr. Erwin Feyersinger ist akademischer Mitarbeiter am Institut für Medienwissenschaft der Universität Tübingen. Dr. Markus Kuhn ist Associate Professor für Media Studies am Department for the Study of Culture, University of Southern Denmark, Odense. Maike Sarah Reinerth ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Medien und Kommunikation der Universität Hamburg.

---