

1. Record Nr.	UNINA9910459770203321
Autore	Rosenberg John D.
Titolo	Elegy for an age : the presence of the past in Victorian literature // John D. Rosenberg [[electronic resource]]
Pubbl/distr/stampa	London : , : Anthem Press, , 2005
ISBN	1-283-37759-4 9786613377593 1-84331-375-8
Descrizione fisica	1 online resource (292 pages) : digital, PDF file(s)
Collana	Anthem Nineteenth-Century Series
Disciplina	821/04
Soggetti	Elegiac poetry, English - History and criticism English poetry - 19th century - History and criticism English literature - 19th century - History and criticism
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Title from publisher's bibliographic system (viewed on 02 Oct 2015).
Nota di contenuto	The age of elegy -- Carlyle : history and the human voice -- Stopping for death : Tennyson's In memoriam -- Tennyson and the passing of Arthur -- Ruskin's benediction : a reading of Fors clavigera -- Water into wine : the miracle of Ruskin's Praeterita -- Mr. Darwin collects himself -- The Oxford elegists : Newman, Arnold, Hopkins -- Swinburne and the ravages of time -- Walter Pater and the art of evanescence -- Varieties of infernal experience : the fall of the city in Victorian literature.
Sommario/riassunto	A magisterial study of the Victorian longing for the past in the face of a turbulent present.

2. Record Nr.	UNINA9910831595303321
Autore	Hillmayer Moritz
Titolo	Zwischen Spiel und Story : Mimetische Strukturen im Computerspiel / Moritz Hillmayer
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2022
ISBN	9783839462034 3839462037
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (320 p.)
Collana	Literatur in der digitalen Gesellschaft ; 1
Classificazione	AP 15963
Disciplina	794.8
Soggetti	Videospiel; Computerspiel; Interpretation; Analyse; Mimesis; Game Studies; Erzählung; Handlung; Literatur; Medien; Popkultur; Germanistik; Computerspiele; Allgemeine Literaturwissenschaft; Digitale Medien; Literaturwissenschaft; Video Game; Computer Game; Analysis; Narrative; Agency; Literature; Media; Popular Culture; German Literature; Computer Games; Literary Studies; Digital Media
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter -- Inhalt -- Danksagung -- Vorbemerkungen -- Hinführung -- 1. Hitman und die ludonarrative Grätsche -- 2. Metal Gear Solid und die sinnliche Ästhetik -- 3. Skyrim und die lebendige Interaktivität der Welt -- 4. Assassin's Creed und die Identität des Avatars -- 5. Grand Theft Auto und die Glaubwürdigkeit -- 6. Red Dead Redemption und die Involvierung -- 7. Hellblade und die innere Mimesis -- Schlussbetrachtungen -- Anhang A: Dialog aus Grand Theft Auto V -- Anhang B: Inhaltszusammenfassung Hellblade: Senua's Sacrifice -- Anhang C: Hellblade: Senua's Sacrifice – Ereignisgrafik -- Quellenverzeichnis
Sommario/riassunto	Die Frage nach dem Zusammenhang von Erzählung und agency der Spielenden im modernen Computerspiel gehört zu den Gründungsherausforderungen der Game Studies, an dem selbst hybride Ansätze oft scheitern. Moritz Hillmayer versucht nicht, die Trennung der beiden Pole Spiel und Story aufzuheben, sondern nutzt gerade ihre Unterschiedlichkeit als Basis für seine Analysen. Auf der Grundlage des seit der Antike diskutierten Konzepts der Mimesis stellt er eine Perspektive auf das Computerspiel vor, die sowohl die

Unterschiedlichkeit der beiden Aspekte als auch ihr Zusammenwirken
in den Fokus nimmt.
