

1. Record Nr.	UNISALENTO991004346104707536
Autore	Vives, Juan Luis
Titolo	Ludovico vives tradotto in lingua volgare dal dottor D. Giacinto Garcea di Santo Procopio terra di Calabria ultra
Pubbl/distr/stampa	In Napoli : per il Valiero, 1753
Descrizione fisica	272 p. ; 8°
Altri autori (Persone)	Garcea, Giacinto Briganti-Stajano <fam.> <sec. 18-19.>possessore precedente
Altri autori (Enti)	Valiero
Lingua di pubblicazione	Italiano Molteplice Latino
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Fregio sul frontespizio; iniziali xilografiche Segnatura: A-R

2. Record Nr.	UNISA996647827403316
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 Siß 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.

