Jahrbuch immersiver Medien 2011

Mittwoch, den 26 Oktober 2011 um 14:37

...frisch gedruckt pünktlich zur Konferenz iii

Das Jahrbuch immersiver Medien versteht sich als begutachtete und bewusst interdisziplinäre und internationale Fachpublikation, deren wissenschaftlicher Fokus sich multimedial gestaltet (360°-Projektionen, Visuals, Film, Games usw.). Das Jahrbuch erscheint seit 2011 jährlich mit deutschen und englischen Beiträgen unter einem Themenschwerpunkt. Neben themenbezogenen und freien Artikeln sind zudem Rezensionen relevanter Medien und Publikationen zum Thema Immersion, Texte zur Praxis immersiver Medien, Interviews und Ergebnisse aus der angewandten Forschung enthalten.

Artikel:
Tobias Hochscherf, Heidi Kjär und Patrick Rupert-Kruse: Einleitung: Phänomene und Medien der Immersion // Matthias Bauer: Immersion und Projektion // Patrick Rupert-Kruse: Im Sog des Blicks. Die Erste-Person-Perspektive als immersive Strategie des Films // Anja Kühn: Computerspiel und Immersion. Eckpunkte eines Verständnisrahmens // Peter Dallow: The Media Multiverse And Adaptive Virtuality // Jürgen Rienow: Echtzeitvisualisierung mit digitaler Kuppelprojektion // Hermann Schmitz: Wahrnehmung als leibliche Kommunikation.

Rezensionen:
Jesko Jockenhövel: "Setzen Sie ihre 3-D-Brille nicht ab!" Immersion und Cyberspace in Disneys Tron: Legacy // Thomas Heuer: An der Grenze zur Gewalt. Der Home-Invasion-Film Kidnapped zwischen Immersion und Invasion // Isabella Buczek und Jürgen Rienow: Die wunderbare Vielfalt des Lebens als visuelles Erlebnis in der 360°-Fulldomeshow Rätsel des Lebens von Mirage3D // Melanie Voit: Der Film im Computerspiel. Heavy Rain als interaktives Drama // Matthias Bauer: Der Golem-Effekt. Fiktionale Immersion zwischen Re- und Desorientierung.

Die Ausgabe 2012 widmet sich dem Thema "Bildräume Grenzen und Übergänge".

Weitere Informationen zum Jahrbuch immersiver Medien und dem Institut für immersive Medien finden Sie unter: www.immersive-medien.de.