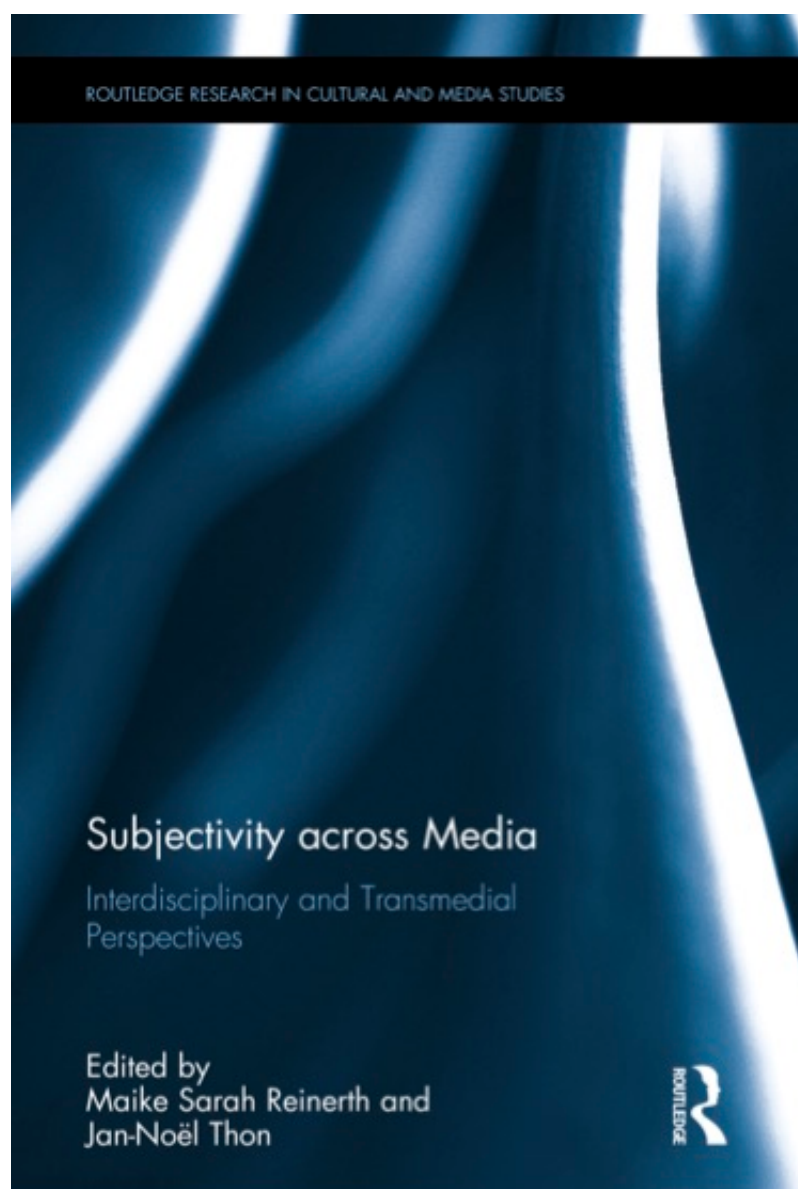


## Out now: «Subjectivity Across Media» und «In Bewegung setzen ...»

Mit *Subjectivity Across Media. Interdisciplinary and Transmedial Perspectives* (Routledge 2017) und *In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung* (Springer VS 2017) sind in diesem Herbst zwei von mir mitherausgegebene Bücher erschienen.

### Subjectivity Across Media



Hrsg. von Maike Sarah Reinerth und Jan-Noël Thon

### **Inhaltsbeschreibung:**

Media in general and narrative media in particular have the potential to represent not only a variety of both possible and actual worlds but also the perception and consciousness of characters in these worlds. Hence, media can be understood as "qualia machines," as technologies that allow for the production of subjective experiences within the affordances and limitations posed by the conventions of their specific mediality. This edited collection examines the transmedial as well as the medium-specific strategies employed by the verbal representations characteristic for literary texts, the verbal-pictorial representations characteristic for comics, the audiovisual representations characteristic for films, and the interactive representations characteristic for video games. Combining theoretical perspectives from analytic philosophy, cognitive theory, and narratology with approaches from phenomenology, psychosemiotics, and social semiotics, the contributions collected in this volume provide a state-of-the-art map of current research on a wide variety of ways in which subjectivity can be represented across conventionally distinct media.

Weitere Informationen finden sich auf der [Website](#) von Routledge oder im Flyer.

### **Info-Flyer des Verlags**

[Flyer Subjectivity Across Media \(319,5 KiB\)](#)

### **In Bewegung setzen ... Beiträge zur deutschsprachigen Animationsforschung**



Hrsg. von Franziska Bruckner, Erwin Feyersinger, Markus Kuhn und Maike Sarah Reinerth

### **Inhaltsbeschreibung:**

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 in 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.

Weitere Informationen finden sich auf der [Website](#) von Springer oder im Flyer.

### **Info-Flyer des Verlags**

[Flyer In Bewegung setzen ... \(319,5 KiB\)](#)