

Institut für immersive Medien (Hrsg.)
im Auftrag des Fachbereichs Medien der Fachhochschule Kiel

JAHRBUCH **2012**
IMMERSIVER MEDIEN

INHALT

- 7 Hans Peter Reuter | Über das Prinzip des Trompe-l'oeil in meinen Bildern der 70er Jahre

Editorial

- 11 Patrick Rupert-Kruse | Notizen zur Strukturierung medialer Erlebnisräume zwischen Phantasma und Apparatus

Artikel

- 21 Gabriel Hubmann | Der prekäre Status der Immersion. Grenze und Übergang in Théodore Géricaults Gemälde *Das Floß der Medusa*
- 37 Armin Bergmeier | Dominanz der Imagination. Die Konstruktion immersiver Räume in der Spätantike
- 49 Hans J. Wulff | Vom Wahr-Genommenen zum Imaginären. Rezeptive Schichten des filmischen Raums
- 60 Florian Berger und Laura Flöter | Eintreten in imaginäre Räume. Der Avatar als Funktion der Immersion im phantastischen Rollenspiel
- 71 Lars C. Grabbe | Immersion und ästhetisches Bewusstsein. Die Konvergenz externer und interner Repräsentationen im Kontext philosophischer und kunsttheoretischer Tradition

Projekt

- 87 Nadja Franz | Licht und Schatten V. 3.0

Fulldome-Szene

- 93 Mickey Remann | Janus 2.0 – God of Fulldome

Quellen

- 103 René Allendy | Der psychologische Wert des Bildes. Übersetzt und editiert von Matei Chihaiia

Besprechungen

- 119 Jesko Jockenhövel | Tastend... von Raum zu Raum. Immersion als kultureller Topos
- 123 Susanne Marshall | Monomythos und transkulturelle Synthese – Immersion am Beispiel von AVATAR

Jürgen Rienow Die 360°-Fulldomeshow WE ARE ASTRONOMERS von NSC creative	128
Knut Hartmann UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION. Actionreiches Abenteuer im Google-Test	132
Thomas Heuer 3-D für überall und unterwegs? Technikrezension: Nintendo 3DS	138
Autorenhinweise	144
Call for Papers: «Atmosphären: gestimmte Räume und sinnliche Wahrnehmung»	148