



BÜCHNER-VERLAG

Wissenschaft und Kultur



Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse,
Norbert M. Schmitz (Hg.)

Bildverstehen

Spielarten und Ausprägungen der Verarbeitung
multimodaler Bildmedien

Reihe *Bewegtbilder*, Band 4

248 Seiten, 13,3 × 20,5 cm, kartoniert

ISBN 978-3-941310-79-7 (Print)

29,90 € (Print)

ISBN 978-3-941310-80-3 (ePDF)

26,90 € (ePDF)

In der menschlichen Wahrnehmung, Verarbeitung und Speicherung bewegter (interaktiver) Bildtypen spielen die Systeme des Mentalen und Leiblichen eine zentrale Rolle: Wir entschlüsseln Zeichen und Symbole, verstehen und erleben multimodale Artefakte, lassen uns vom Realismus digitaler Bilder überrumpeln oder koppeln uns mental und motorisch mit Filmen oder Computerspielen.

Folglich formieren sich erst im Zusammenwirken von sinnlicher Adressierung, kognitiver Organisation und leiblicher Partizipation sowohl phänomenale als auch semiotische Prozesse des Verstehens oder Erlebens. Die davon geprägten spezifischen Verarbeitungs- und Speichervorgänge medialer Impulse stehen im Fokus des Bandes.

Lars C. Grabbe, Dr. phil., Professor für Theorie der Wahrnehmung, Kommunikation und Medien an der MSD – Münster School of Design der Fachhochschule Münster. Forschungsschwerpunkte: Phänosemiose, Medientheorie und -philosophie, Wahrnehmungstheorie, Kommunikationstheorie, Ästhetik, Semiotik, Filmwissenschaft.

Patrick Rupert-Kruse, Dr. phil, Professor für Medientheorie und Immersionsforschung am Fachbereich Medien, an der Fachhochschule Kiel. Seine Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte sind: Theorie immersiver Medien, Medientheorie und -philosophie, Medienwirkungsforschung, Bewegtbildwissenschaft.

Norbert M. Schmitz lehrt als Professor für Ästhetik an der Muthesius – Kunsthochschule. Im Jahr 2000 war er wissenschaftlicher Mitarbeiter am SFB 240 an der Universität-Gesamthochschule Siegen für das Projekt ›Anschluß – Einschluß – Teilnahme‹ Formen interaktiver Medienkunst.