Inhalt

Einleitung: Zur Entstehung einer neuen Filmästhetik - Intermedialität und mediales Spiel
9

1. Erscheinungsformen und Ästhetik der Intermedialität im Film
21

2. Die ‚Wiederkehr' des Buchs und der Schrift im Spielfilm. 1985-2010
47

2.1 Konjunktur und Verbreitung des intermedialen Phänomens - Formen und Funktionen in ausgewählten Filmbeispielen
50

2.2 Die Bibliothek als kriminalistischer Schauplatz - Jean-Jacques Annauds Der Name der Rose als Prototyp einer detektivischen Zeichenlektüre
64

3. Konstellationen des ‚Dazwischen' im Kinofilm der Gegenwart: Medienwechsel und Grenzgänge zwischen Literatur - Theater - Film
77

3.1 Wechselspiel der Medien und kulturanthropologische Perspektiven
77

Bibliografische Informationen
http://d-nb.info/1002748607

digitalisiert durch DEUTSCHE NATIONAL BIBLIOTHEK

3.2 Der Ort der Bücher im ‚Zwischenraum' von Theater und Film: Peter Greenaways PROSPERO'S BOOKS (1991)
84

3.2.1 Prospero, der Herr der Medien
89

3.2.2 Die verborgene Anatomie der Bücher
96

3.2.3 Theatralische Strukturen und Raumentwürfe
99

3.3 SHAKESPEARE IN LOVE - theatrale Räume und filmische *Mise-en-scène*
103

3.4 Der Film als Kryptogramm - THE DA VINCI CODE oder Dechiffrierung des Geheimen zwischen Mythos und Profanierung
115

4. Die ‚gefilmte' Stimme - Gérard Corbiaus FARINELLI - *IL CASTRATO* (1994)
129

4.1 Das Farinelli-Projekt
130

4.2 Farinelli im Spannungsfeld zwischen barocker Thetralik und modernem Psychogramm des Sängers
135

4.3 Die Produktion der imaginären Stimme
147

4.4 Zwischen Romantik und Barock - Corbiaus Synthese zweier unterschiedlicher Musikkonzepte
156

4.5 Funktionen der Intermedialität in FARINELLI
162

5. Peter Jacksons Filmtrilogie THE LORD OF THE RINGS - ein Klassiker der fantastischen Literatur und ‚Kultbuch' gelangt ins Kino
165

5.1 Der Kinotrailer: Flammende Schriftzeichen und bewegte Bilder
172

5.2 Die Rätselschrift von Moria
176

5.3 Die Sprachen des Fantastischen - Mythische Sprachenvielfalt in ‚Mittelerde'
182

5.4 Filmbilder und Buchillustrationen, Bildzitate und historische Kunststile
190

5.5 Digitalisierung des Mythos: Film und Computer
207

6. Ausblick: Ludische Filmästhetik - zur Ausdifferenzierung neuer Zuschauerrollen und filmischer Subgenres
217

Literaturverzeichnis
221