

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

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

