

---

# Hinter Der Leinwand Film Und Kinogeschichten

---

Amy & Matthew - Was ist schon normal?

Religion und Ästhetik

Medienwissenschaft. 2. Teilband

Kanon, Wertung und Vermittlung

Picasso und das Theater

Meeresdonner

Drei Herzen

Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen

The cinematic child

FilmMusik - Sound Design

Audio-Vision

Wie ich im Disneyland erwachsen wurde

"Was wir einsetzen können, ist Nüchternheit"

Die Wissenschaft bei James Bond

Der digitale 3D-Film

split screens

Hinter der Leinwand

Masken, Geister, Sphären

Film- und Fernsehanalyse

Handbuch Kritische Theorie

Der Boden unter ihren Füßen

Medienreflexion im Film

Gefährliche Musen

KINtop

Film- und Fernsehanalyse

Litho

Film und Musik  
There is a New Star in Heaven ... Valentino  
Menschen im Kino  
Leidenschaft Filmmusik  
Simple Past  
Wien und Tokyo um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert  
Die Audio-Enzyklopädie  
Künstliche Paradiese  
Warum es Gott nicht gibt und er doch ist  
Kleines Glossar des Verschwindens  
Hollywood und das Projekt Amerika  
Erinnerung an Diktatur und Krieg  
Reflexionen des stereoskopischen Spielfilms  
Parodistische Konstellationen von Nationalsozialismus und Holocaust

*Hinter Der Leinwand  
Film Und  
Kinogeschichten*

Downloaded from [music-  
school.fbny.org](http://music-school.fbny.org) by guest

---

## CARLO HARLEY

---

Amy & Matthew - Was ist schon normal?

edition text + kritik

Mit der vollständigen Implementierung einer digitalen Wertungskette wird seit einigen Jahren eine große Anzahl aufwändiger, stereoskopischer 3D-Filme produziert. Jesko Jockenhövel untersucht die Ästhetik dieser digitalen 3D-Produktionen, analysiert das Verhältnis

von Narration und Filmstil und betrachtet die Adressierung und Einbindung der Zuschauer durch eine spezifische digitale 3D-Gestaltungsweise. Im Mittelpunkt des Buches stehen ausführliche Filmanalysen von Avatar bis Hugo Cabret, die sowohl auf das kognitive Verstehen als auch das Erleben dreidimensionaler Filme eingehen. Anstatt von einer einheitlichen Ästhetik auszugehen, beschreibt der Autor die Varianten digitaler 3D-Produktionen. *Religion und Ästhetik* V&R unipress  
Träume und Katastrophen haben das amerikanische Projekt von Anfang an

begleitet. Das Kino ist der Ort, wo sie aufgegriffen, verhandelt und neu konzipiert wurden. Die Essays dieses Bandes widmen sich den kulturellen Imaginationen Amerikas als einer Geschichte der Heimsuchungen. Elisabeth Bronfen stellt dazu Crossmapping als ein Verfahren vor, welches Verbindungslinien zwischen Literatur, Film und anderen Medien aufzeigt, etwa das kulturelle Nachleben von Shakespeare und Wagner in Hollywood. Auch analysiert sie die ästhetische Verschränkung von Weiblichkeit und Tod, mit besonderem

Fokus auf der Figur der Femme Fatale, und stellt die Praktiken und Strukturen der kinematischen Re-Imagination von Geschichte vor.

Medienwissenschaft. 2. Teilband Springer-Verlag

Religionen sind ästhetisch vermittelt. Nicht nur die religiöse Praxis, sondern der religiöse Habitus überhaupt vollzieht sich in ästhetischen Akten. In diesem Band wird dem komplexen Feld der ästhetischen Inszenierung des Religiösen multidisziplinär Rechnung getragen, und zwar mit besonderem Augenmerk auf filmisch-serielle Narration.

### **Kanon, Wertung und Vermittlung**

C.H.Beck

Der stereoskopische Unterhaltungsfilm, der sogenannte 3D-Film, ist integraler Bestandteil der Filmgeschichte. Luisa Feiersinger verfolgt in einer longue durée die sich wandelnden narrativen, technischen und diskursiven Anordnungen am Beispiel ausgewählter Unterhaltungsfilme. Dabei zeigt sie, dass gerade im populären Format diese Anordnungen immer wieder selbstreflexiv in die Narrationen verwoben werden. Filmwissenschaftliche

Untersuchungsmethoden zur Beschreibung der nur in der Wahrnehmung existierenden stereoskopischen Beweg- und Raumbilder dienen als exemplarischer Vorschlag zur Integration von Bewegtbildern in die Kunst- und Bildgeschichte.

Picasso und das Theater Springer-Verlag  
John Stezaker (\* 1949) gilt als einer der einflussreichsten Künstler seiner Generation im Bereich der Collage. Dabei basieren seine Arbeiten vor allem auf gefundenen Fotografien von Schauspieler\_innen und Filmstills aus Hollywood-B-Movie-Produktionen der 1930er und 1940er Jahre sowie auf veralteten Postkarten. Aus diesen Flohmarktfunden generiert Stezaker Collagen, die grundsätzliche bild- und medientheoretische Fragestellungen formulieren und dabei Anklänge an dadaistische und surrealistische Vorbilder deutlich werden lassen. Die Collage-Serien Stezakers verhandeln zudem verschiedene Figuren und Figurationen des Dritten, die in Masken, Geistern und Sphären als Zwischen-Figuren auftreten und die Wahrnehmung der Betrachter\_innen herausfordern. Auf diese Weise stellen die

Collagen die Einheit des Bildes sowie seine Begrenzung grundlegend infrage. Mittels der auf Jacques Derrida zurückgehenden Metapher der Pfropfung geht Florian Flömer einem ambivalenten, auf Differenzen und Brüchen basierenden Bildbegriff nach. An der diskursiven Schnittstelle von Film und Fotografie operierend gelingt es den Collagen Stezakers mediale Kategorien zu unterlaufen und einen Bildbegriff des Dritten jenseits binärer Schematisierungen zu etablieren. Florian Flömer liefert die erste Darstellung des vier Jahrzehnte umfassenden Werks des britischen Konzeptkünstlers.

Meeresdonner transcript Verlag

This Handbook aims to compile received knowledge about media. Starting from the technical and organisational prerequisites, it proceeds to deal with historical foundations and developments, expanding the historical account with a series of cross-sections and longitudinal sections. Its account of present-day media concentrates on technology, organisation, programmes, communicative and aesthetic functions, and developmental trends. Media society is analysed from the

viewpoints of market strategy, politics, law, ethics, education and culture. Surveys are provided of major research areas, research organisations and allied and supplementary disciplines as a ready aid to orientation within the field.

Drei Herzen Springer-Verlag

Wer die Filmmusiktage Sachsen-Anhalt kennt, kann sich Filmmusik ohne Leidenschaft gar nicht vorstellen. Filmmusik wird mit Leidenschaft produziert, mit Leidenschaft rezipiert und mit Leidenschaft diskutiert. Dabei können die Zugänge, sich intensiv mit Filmmusik auseinanderzusetzen, ganz verschieden sein und, je nach Fachdisziplin, sehr unterschiedliche Fragestellungen in den Blick nehmen. Welche Rolle spielt Filmmusik in der Lebenszeitperspektive? Wie wird Musik/Musizieren im Film inszeniert? Und – historisch gesehen – welche Rolle spielten Twist und Walzer in Spielfilmen? Der fünfte Band der Reihe widmet sich in vier verschiedenen Schwerpunkten dem Verhältnis von Musik, Film und persönlicher Lebensgeschichte. In einem bunten interdisziplinären Kaleidoskop vereint der Band Überlegungen von Wissenschaftler:innen

und Praktiker:innen zum Einsatz von Musik in Filmen wie *Some like it Hot*, *Elvis*, *Harold and Maude* oder *Dirty Dancing*, in Serien wie *Chernobyl* oder *Der gleiche Himmel*, in Werken von Regisseuren wie Quentin Tarantino, Jim Jarmusch oder Alfred Hitchcock. Dabei geht es nicht nur um wissenschaftliche Analysen, sondern ebenso um die Perspektive der Praxis und die Frage, wie ein produktiver Austausch zwischen Forschung und Praxis gelingen kann. Spannend ist dies auch für die (oft leidenschaftliche) Auseinandersetzung und Vermittlung von Filmmusik in Schule und Universität.

### **Sortieren, Sammeln, Suchen, Spielen**

Walter de Gruyter GmbH & Co KG  
Die Geschwindigkeit, mit der Josh, Pitje, Nora und all die anderen durch die Welt stürmen, kann einen schwindlig machen. Ihre Neugier ist ebenso unbezähmbar wie mitreißend. Alle Oberflächen müssen abgetastet, alles muß im Bild festgehalten werden - freilich nicht 1:1 und schon gar nicht akribisch geordnet für die wohligen Erinnerungen der Enkel. Vor allem gilt es, die Geschwindigkeit der Neuronen im eigenen Kopf mit dem ekstatischen JETZT zu synchronisieren. Was fertig aussieht, ist

nur Rohmaterial und muß immerzu neu zusammengesetzt und abgemischt werden. Selbstverständlich werden dabei die 10 goldenen Regeln der Lomographie hochgehalten, ebenso aber Super 8-Filme, Digitalkameras und Fotofixautomaten genutzt sowie alte Fotos durchgeblättert - und unweigerlich taucht die Frage auf, wie das unstillbare Nasenbluten zu erklären ist, das seit über drei Generationen die Familie plagt. Überall lauern Geschichten: von Lis und ihren Edelweißpiraten in den dreißiger Jahren, von Burkhard und dessen Freunden in den Sechzigern, und schließlich sogar solche aus der eigenen Vergangenheit zwischen Schallplatten, Filmsequenzen und drei schlagenden Herzen. Jörg Albrecht erzählt sie auf eine Weise, wie wir sie noch nicht vernommen haben.

The cinematic child transcript Verlag  
Tödliche Armbanduhren, unsichtbare Autos, Atombomben vor Miami: In James Bond Filmen ist schon was geboten. Oft phantastisch, gelegentlich seiner Zeit voraus und manchmal erschreckend realistisch bringen Schurken und Helden die Welt seit 1962 zum Schmunzeln und GrÄ1/4beln. Was ist dran an den

Erfindungen von Q und Consorten? Welche technischen Spielereien gibt es wirklich, was wÄ1/4rde passieren, wenn der eine oder andere Schurke seine Pläne verwirklichen könnte. Diesen Fragen und vielem mehr gehen Lois H. Gresh und Robert Weinberg nach und geben Ihnen so nicht nur einen Äberblick Ä1/4ber die Bond-Reihe, sondern auch Ä1/4ber den Stand der Wissenschaft in einigen Gebieten.

FilmMusik - Sound Design Springer-Verlag

Die kulturellen Diskurse, innerhalb derer Vorstellungen von Kind und Kino miteinander verschaltet werden, sind insbesondere in den letzten Jahren allgegenwärtig, vielgestaltig und komplex vernetzt. Mithilfe des Begriffs des "Cinematic Child" lassen sich zentrale Deutungsebenen auffächern und miteinander in Beziehung setzen. Die Bezeichnung eröffnet den Blick auf eine spezifisch filmisch generierte Vorstellung von Kindheit. Mit Bezug auf aktuelle US-amerikanische Spielfilme der 1990er und 2000er Jahre stellen sich anhand der vier Analysekatoren Fantasie, Unschuld, Geschichte und Störung die Fragen nach medialen Konstruktionsformen und -

mechanismen von Kindheit. Detaillierte Filmanalysen leiten über in die Betrachtung populärer, medienpädagogisch motivierter Diskurse, die in der Auseinandersetzung mit den filmischen Strukturen ganz ähnliche Vorstellungen von Kindheit und Medialität und ihrer wechselseitigen Beziehungen entwickeln. Innerhalb verbreiteter "Moral Panics" wird das zuschauende Kind als gleichsam fremd bestimmtes Opfer medialer Gewalteinwirkungen und in diesem Sinne als ein negativ geprägtes "Cinematic Child" sinnhaft. Der Band bietet u.a. Analysen der Filme THE CHRONICLES OF NARNIA (USA/UK 2005-2008), HARRY POTTER (UK/USA 2001-2007), ROAD TO PERDITION (USA 2001), HEARTS IN ATLANTIS (USA 2001), WALK THE LINE (USA 2005), THE OTHERS (USA u.a. 2001) und THE RING (USA 2002). Die Arbeit wurde mit dem Medius-Sonderpreis ausgezeichnet, der seit 2008 von der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF), der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) sowie dem Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW) vergeben wird.

*Audio-Vision* Verlag Herder GmbH  
Litho, die geheimnisvolle, umtriebige Stadt in der Mitte des Inselkontinents Asthenos wird von zwei Morden und der Droge Splitterlauf erschüttert. Selbst die Falkenauten, die vom Tempel aus über die Stadt wachen, sind machtlos. Steckt längst vergessen geglaubte Hexerei dahinter? Aki, genannt Wegemeistersohn, stolpert als nordländischer Flüchtling in das Gewirr aus Intrigen und Verrat. Auch das Leben der rebellischen Filmliebhaberin Frida Iringa gerät nach dem Attentat auf ihren Freund aus den Fugen. Die Wege von Aki und Frida kreuzen sich an unvermuteter Stelle. Gemeinsam verfolgen sie eine Spur, die weit in die düstere Vergangenheit des Kontinents reicht.

*Wie ich im Disneyland erwachsen wurde*  
John Wiley & Sons

Der Band "Sound Design" widmet sich dem Thema Klang und Geräusch im Film aus einer musik- und medienwissenschaftlichen Perspektive und fokussiert die Schnittstellen und Überschneidungen der Ton-Ebenen. Im Mittelpunkt stehen die narrativen und ästhetischen Möglichkeiten der Kontrolle, Verzahnung und Grenzverwischung von

Geräuschen, Musik und Sprache im Film. Wie auch die Kunstmusik im Laufe ihrer Entwicklung die Liaison mit dem ihr vermeintlich Entgegengesetzten – dem nicht-musikalischen Geräusch – suchte, verknüpften sich Geräusche auf neue Weisen mit Dialogen und Musik als den anderen beiden Ebenen der Tonspur. Am Beispiel des Sounds im Stummfilm, des musikalisierten Geräuschs im animierten Film, der Schnittstelle von Musik und Klang und dem Meta-Storytelling durch Sound untersuchen die vier Beiträge des Bandes, wo die Filmmusik anfängt und das Sound Design aufhört. Oder ist eine solche Grenzziehung längst überholt? Mit Beiträgen von Julia Heimerdinger, Saskia Jaszoltowski, Jörg Lensing und Claus Tieber.

"Was wir einsetzen können, ist Nüchternheit" Lulu.com

Diktatur und Krieg verbinden die historische Erinnerung in Russland und Deutschland und trennen sie zugleich. 29 deutsche und russische Autoren erschließen zentrale Brennpunkte der russischen und deutschen Erinnerungskultur und ihrer traumatischen Dimensionen. Behandelt werden - aus je

zweifacher Perspektive - "klassische" Erinnerungsorte wie etwa Stalingrad, ferner spezifische "Gruppendächtnisse", Probleme historischer Orte und Aspekte der filmischen Auseinandersetzung mit der Geschichte des deutsch-sowjetischen Kriegs. Der Band ist das Ergebnis einer insgesamt viertägigen Konferenz, die in der Akademie der Wissenschaften in Moskau und im Institut für Zeitgeschichte in München stattgefunden hat.

*Die Wissenschaft bei James Bond*  
Königshausen & Neumann

Viele Spielfilme beschäftigen sich mehr oder weniger intensiv mit ihren »Nachbarmedien«: Theater, Malerei, Fotografie, Fernsehen und Video, aber auch mit Telefon, Computer, Radio, Zeitung und Schrift. Das Handbuch »Medienreflexion im Film« stellt sich die Aufgabe, dieses Phänomen erstmals systematisch zu untersuchen, um in der Gesamtschau die Frage zu klären, wie Medialität erst in Selbst- und Fremdreferenz erzeugt wird. Film wird dabei ausdrücklich in seiner Spezifik als audiovisuelles Instrument zur Beobachtung anderer Medien verstanden, das sich in dieser Beobachtung selbst als

Medium konstituiert.

**Der digitale 3D-Film** Königshausen & Neumann

Schauplatz Kino. Anne und Joachim Paech beschreiben Filme und ihre Zuschauer, die kleinen Ladenkinos in den Anfängen und die Kinopaläste und glitzernden Raumschiffe der heutigen CineCenter. Die Autoren erzählen anhand von Beispielen aus vielen bekannten Filmen und literarischen Texten mit über 200 Abbildungen die Geschichte der "Menschen im Kino", die oft nicht weniger abwechslungsreich und spannend ist als die Filme, die in den Kinos zu sehen sind.

**split screens** transcript Verlag  
Das Handbuch Kritische Theorie beleuchtet aus ganz unterschiedlicher Perspektive, was Kritische Theorie heute bedeuten kann. Das Handbuch reklamiert, trotz seines Umfangs, keine eindeutige oder definitorische Antwort auf die Frage, was Kritische Theorie heute ist oder zu sein hat. Die Programmatiken Kritischer Theorie sind in den letzten 85 Jahren weder konstant geblieben noch lässt sich Kritische Theorie auf die Interpretation eines Kanons von Texten festlegen. Gleichwohl sind Kritische Theorie und die

Bezugnahmen auf sie nicht beliebig, sondern, so die Überzeugung der Herausgeber\*in, bei allen Auseinandersetzungen um die richtige Interpretation und institutionelle Praxis, mehr als eine „bloße Metapher“. Im Zentrum steht nach wie vor die Diskrepanz zwischen dem Ausmaß an real vorhandenen und in gesellschaftliche Institutionen gegossenen Herrschaftsverhältnissen einerseits und den Möglichkeiten der (radikalen) Verringerung von Herrschaft von Menschen über sich, über andere und über Natur andererseits. In diesem Grundverständnis sind sich – bei aller Heterogenität – die im Handbuch versammelten Beiträge und Beitragenden einig.

**Hinter der Leinwand** Schüren Verlag Soll die Erinnerungskultur zu Nationalsozialismus und Holocaust mehr als das politische Abtragen von vergangener Schuld sein, muss sie gegenwartsrelevant und anschlussfähig für das medienkulturelle Gedächtnis der aktuellen Generationen sein. Die hier untersuchten Gegenstände aus Literatur, Film, Kunst und Comic (Christian Kracht:

Faserland, Thomas Meinecke: Hellblau, Alexander Kluge/Gerhard Richter: Dezember, Quentin Tarantino: Inglourious Basterds, Jean-Luc Godard: Histoire(s) du cinéma, Zbigniew Libera: Lego. Concentration Camp, Walter Moers: Adolf. Äch bin wieder da!!, Der Bonker) bilden eine Poetik parodistischer Konstellationen aus, die die historische Katastrophe des Holocaust als radikale Alterität anerkennt und diese mittels popkultureller und postmoderner Verfahren in ihrer Unverfügbarkeit sichtbar und zugänglich macht. Die auf diskursive Öffnung zielenden parodistischen Konstellationen widerlegen damit die scheinbare Unvereinbarkeit von Popkultur/Postmoderne und Erinnerungskultur.

**Masken, Geister, Sphären** Schüren Verlag Catalogue of an exhibition held Oct. 21, 2006-Jan. 21, 2007. Language Note: Text in German and English. *Film- und Fernsehanalyse* btb Verlag Die Geschichte einer großen Liebe, die sich gegen alle Widerstände behauptet Die 17-jährige Amy ist ein besonderes Mädchen. Sie kann nicht sprechen und

nicht ohne Hilfe laufen. Aber sie ist unglaublich klug und wahnsinnig hübsch – zumindest in den Augen ihres Klassenkameraden Matthew, der auch nicht so ist wie die anderen. Vor allem mit Nähe hat Matthew ein Problem. Doch genau die sucht Amy, die genug davon hat, wie ein rohes Ei behandelt zu werden. Im letzten Jahr der Highschool beschließt sie, dass das Leben jetzt beginnen muss. Und sie verliebt sich in den sensiblen Matthew. Dann aber begeht sie auf dem Abschlussball einen verhängnisvollen Fehler und verletzt Matthew zutiefst. Wird er ihr verzeihen?

Handbuch Kritische Theorie BookRix Die Datenbank - sie ist aus unserer modernen technisierten Gesellschaft nicht mehr wegzudenken, und verändert so unterschiedliche Lebensbereiche wie die Wissensbeschaffung, diverse Bereiche der Wirtschaft von der Logistik bis zum Personalwesen, biotechnologische Forschung aber auch die Partnersuche, die fiskalische Profilbildung, unser Freizeitverhalten und vieles mehr. Dieser Sammelband widmet sich der Datenbank im Hinblick auf die Frage nach ihrer Signifikanz für eine durch digitale

Technologien und ludische Praxen geprägten Medienkultur. Sortieren,

Sammeln, Suchen und Spielen werden dabei als zentrale Bereiche medialer Praxen begriffen, die sich auf

Datenbanken rückbeziehen lassen und spezifisch durch diese informiert werden.