

Adrian Gmelch, Daniel Hercenberger, Jan Niklas Hochfeldt (Hg.),

Perspektive auf Robert Eggers' Filme

Robert Eggers hat sich als einer der herausragenden Avantgardisten der US-Filmbranche etabliert. Mit seinen Filmen *The Witch* (2015), *The Lighthouse* (2019) und *The Northman* (2022) hat er eine faszinierende, nie dagewesene Schnittstelle zwischen (Folk-)Horror, Arthouse, historischer Genauigkeit und Mythologie geschaffen. Seine Werke, die sich von Hexenverfolgungen im Neuengland des 17. Jahrhunderts über die Auseinandersetzung eines traumatisierten Leuchtturmwärters mit dem kosmischen Grauen bis hin zum Schicksal eines rachsüchtigen Wikinger-Kriegers spannen, fordern geradezu eine Mehrperspektivität heraus. Dieser Band bietet daher eine erstmalige, essayistische Analyse von Eggers' Filmografie aus Perspektiven der Filmwissenschaft, der Mediävistik, der Gender Studies und anderen Disziplinen. Erweitert wird das Vorgehen durch ein exklusives Gespräch mit Eggers' Stammkameramann Jarin Blaschke, der nicht nur Einblicke in ihre kreative Partnerschaft gibt, sondern auch eine Vorschau auf den kommenden Film *Nosferatu* (2024) gibt. Ein essenzielles Buch für alle, die Eggers' facettenreiches Werk aus neuen Blickwinkeln betrachten möchten.

ISBN 978-3-96317-389-9

ca. 290 S., Klappenbroschur, Format 14,5 × 20,5 cm

29,00 €

[Büchner Verlag](#)

Arno Görgen, Rudolf Thomas Inderst (Hg.) Old World Blues - Fallout und das Spiel mit der Postapokalypse

Die US-amerikanische Digital-Rollenspielreihe *Fallout* zeichnet sich seit den späten 1990er-Jahren nicht nur durch die Popularität und den ökonomischen Erfolg ihrer bisher fünfteiligen Hauptreihe sowie ihrer insgesamt fünf Serien-Ableger aus. Sie weist zudem tiefgreifende und komplexe Erzählungen auf, bildet moralische Dilemmata ab, stellt alternative Geschichtsverläufe dar und lässt Spieler_innen umfangreiche postapokalyptische Szenarien erforschen. Der vorliegende Forschungssammelband bietet die Möglichkeit, diese Narrative sowie ihre Spielmechaniken und Ästhetiken umfassend zu analysieren und – weiter ausgreifend – ihre Auswirkungen auf die Spielerfahrung zu verstehen. Die Beiträge nähern sich thematisch bewusst breit aufgestellt der *Fallout*-Reihe an und lassen sich etablierten Analysezugängen aus den Medienwissenschaften zuordnen: einer Produktions-, Produkt- und Rezeptionsanalyse. Die insgesamt 22 Autor_innen sind ausgewiesene Digitalspiel- und *Fallout*-Expert_innen und durchdringen mit ihren unterschiedlichen Perspektiven die komplexe, transmediale Materie, welche dieses Franchise über die Jahre hinweg hat entstehen lassen. Dieser Band ist die erste deutschsprachige digitalspielwissenschaftliche Einordnung der *Fallout*-Serie und stellt den längst überfälligen und vielversprechenden Auftakt zu einer fachlichen Beschäftigung dar.

ISBN 978-3-96317-390-5

ca. 400 S., Klappenbroschur, Format 14,5 × 20,5 cm

32,00 €

[Büchner Verlag](#)

Katja Grashöfer, EREIGNISSE SCHREIBEN - Dokumentarische Operationen in der Wikipedia

Die Online-Enzyklopädie Wikipedia ist ein zentraler Orientierungspunkt für Wissenssuchende im Netz. Ihren Aufstieg verdankt sie einer Phase des Web 2.0, die Formen vernetzten Arbeitens und neuformulierte Ideale der Wissensproduktion für sich nutzt: Jenseits bisheriger Beglaubigungsstrategien von Expertise und verlegerischen Produktionsbedingungen entsteht mit ihr eine Enzyklopädie unter Anrufung kollektiver Intelligenz und kollaborativen Engagements. Die Entgrenzung enzyklopädischer Schreibprozesse führt zu einem Paradigmenwechsel, weg von der Repräsentation exemplarischer Vollständigkeit hin zur Präsentation restlosen Sammelns. In diesem Modus wird alles zum Gegenstand der Dokumentation, von der Entstehung eines Artikels bis hin zu Diskussionen um die Löschung von Einträgen. Das Schreiben selbst wird zum Ereignis und präfiguriert das Wissen der Wikipedia als ein immer schon vorläufiges, fortwährend auszuhandelndes Wissen im Widerstreit. Anhand einer genauen Untersuchung exemplarischer ›Ereignis-Lemmata‹ samt ihren

Bearbeitungsgeschichten liefert Katja Grashöfer eine genaue Bestandsaufnahme dieser dokumentarischen Operationen. Dabei wird deutlich, inwiefern die Praktiken der Wikipedia selbst nicht nur Ergebnis, sondern auch Motor neuer Formen von Wissen, Wissensproduktion und Autor_innenschaft sind.

ISBN 978-3-96317-384-4

ca. 240 S., Geb., Format 14,5 × 20,5 cm

39,00 €

[Büchner Verlag](#)

Martin Ramm, Das Schiff und die Fremde Extraterrestrische Raumstrukturen im Science-Fiction-Film

Die Popularität von Science-Fiction-Filmen ist ungebrochen. Obwohl das Phänomen der Fremdheit zentrales Element dieser Narrationen ist, ist es noch nie konkreter Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen gewesen. – Was genau ist das Fremde, was das Eigene? In knapp 200 Spielfilmen zum Thema Weltraumerkundung, die sich über die gesamte Filmhistorie erstrecken, ergründet Martin Ramm die Besonderheiten von Eigenem und Fremdem, studiert ihre verflochtenen Wechselwirkungen und durchleuchtet daran geknüpfte Diskurse. Kernstück des Buches sind zehn Close-Reading-Analysen, in denen vermeintlich ausgedeutete Kanonfilme neue Facetten offenbaren und sich weitestgehend unbeachtete Werke als erstaunlich relevant erweisen. Ein weiteres Mal zeigt sich, dass solche ›Unterhaltungsprodukte‹ hochverdichtete Texte sind, die einen Brennglaseffekt auf unsere Kultur und elementare gesellschaftliche Fragestellungen haben.

ISBN 978-3-96317-388-2

ca. 540 S., Geb., Format 15,0 × 22,0 cm

40,00 €

[Büchner Verlag](#)

www.verlagsvertretung-schaefer.de