

CHRISTOF DECKER (Hg.)
Visuelle Kulturen der USA.
Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film,
Fernsehen und Neuen Medien in Amerika

[transcript]

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2010 transcript Verlag, Bielefeld

Die Verwertung der Texte und Bilder ist ohne Zustimmung des
Verlages urheberrechtswidrig und strafbar. Das gilt auch für
Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für
die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Kordula Röckenhaus, Bielefeld

Umschlagabbildung: Christof Decker

Lektorat & Satz: Christof Decker

Druck: Majuskel Medienproduktion GmbH, Wetzlar

ISBN 978-3-8376-1043-7

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei
gebleichtem Zellstoff.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.transcript-verlag.de>

Bitte fordern Sie unser Gesamtverzeichnis
und andere Broschüren an unter:

info@transcript-verlag.de

3. Der amerikanische Film

CHRISTOF DECKER

»The Photoshow is the best school in the world in which to study human nature. Not only are the pictures themselves a good mirror of conditions that are and were, but the audiences are like a sensitized photoplate which takes every impression.«
The Motion Picture Story Magazine (1911)

3.1 Einleitung

Tränenreiche Dankesreden, exquisite Kleider, witzige Moderationen, Stars, die auch im Alter noch jugendlich und sexy wirken: Für viele Menschen sind die jährlich wiederkehrenden Oscar-Preisverleihungen der Inbegriff des Hollywood-Glamour. Als man sie in den späten 1920er Jahren einrichtet, sind sie zunächst als Public Relations-Maßnahme gedacht. Einer durch Drogenskandale in Verruf geratenen Industrie sollten sie zu besserem Ansehen und höherem kulturellen Status verhelfen. Mit den Jahren wurden sie dann zu jener ritualisierten Form der kollektiven Selbstfeier, die die Einzigartigkeit, aber auch die Eigenartigkeit der Hollywood-Community veranschaulicht.

Bei den ›Oscars‹ präsentiert sich der amerikanische Film als hochgradig spezialisiertes Zusammenspiel kreativer Kräfte: Regie, Produktion, Schauspieler, Kamera, Schnitt, Ausstattung, Sound-Design, Musik, Spezialeffekte und vieles mehr müssen koordiniert werden, damit ein Ganzes entstehen kann. Diese kreativen, in Dachverbänden organisierten Kräfte wollen – trotz der Kommerzialität Hollywoods – am Ideal des Künstlers oder zumindest des kunstschaffenden Handwerkers gemessen werden. Darüber hinaus zeigen die Preisverleihungen zwei weitere Seiten: das utopische Versprechen einer neuen Kultur, die auf Jugendlichkeit und Individualismus beruht, auf körperlicher Attraktivität und Popularität – ein Versprechen, das seit den 1920er Jahren mit Hollywood assoziiert und bei der glamourös-modebewussten Inszenierung der ›Oscars‹ immer wieder aufs Neue bekräftigt wird. Aber auch das Gegenstück dieser Fantasie: die Selbstdarstellung einer Industrie, die hermetisch und künstlich wirkt, abgeschottet von anderen Kunstbereichen (ganz zu schweigen von gesellschaftlicher Realität), und die mit einer untergründigen Angst versehen ist, man könnte sie für weniger anspruchsvoll halten als Literatur, Theater oder Musik.

Hinter dem Spektakel der Oscar-Preisverleihungen stehen demnach bereits zahlreiche Spannungsfelder und kulturgeschichtliche Fragen, die den amerikanischen Film zu einem äußerst faszinierenden und vielschichtigen

Phänomen machen. Wobei zu betonen ist, dass unter der Bezeichnung ›amerikanischer Film‹ in diesem Kapitel eine große Bandbreite filmischer Formen verstanden werden soll: neben fiktionalen Spielfilmen, die an ganz unterschiedlichen Orten (also nicht nur in einem kleinen Stadtteil von Los Angeles namens ›Hollywood‹) sowie unter ganz unterschiedlichen Bedingungen entstanden sind, auch Animationsfilme und nicht fiktionale Formen. Obwohl das Hollywood-Kino zweifellos die öffentliche Wahrnehmung dominiert, lässt sich der amerikanische Film – national wie international – nur als interdependentes Ensemble unterschiedlicher Filmkulturen und -formen angemessen darstellen.

Zum besseren Verständnis sollen einleitend einige Merkmale von Spiel-, Dokumentar-, Experimental- sowie Animationsfilmen stichpunktartig genannt werden, die es im weiteren Verlauf im Sinn einer funktionalen Differenzierung von Gattungen und Genres zu vertiefen gilt (andere Bereiche, die zu einer nationalen Filmkultur gehören, etwa Industriefilme, werden nicht berücksichtigt).

- Der *Dokumentarfilm* entsteht in den 1920er Jahren und ist eine faktuale Erzählung, die ihre Autorität durch den Bezug auf die außerfilmische Wirklichkeit erhält. Das Filmmedium wird als Realitätsspeicher verstanden, mit dem Aussagen über Wirklichkeit oder Geschichte verbürgt, dokumentiert oder appellativ untermauert werden können – auch wenn es in der berühmten Definition von John Grierson nur eine kreative, sprich: künstlerisch-ästhetische Bearbeitung von ›Wirklichkeit‹ sein kann. Das Verhältnis zwischen Filmmedium und Realität ist komplex, aber zwei zentrale Anliegen kennzeichnen den Dokumentarfilm: Er problematisiert zum einen Wirklichkeit(en) und das Verständnis von Wirklichkeit, zum anderen stellt er eine Auseinandersetzung über Geschichte dar; er ist gleichermaßen eine Geschichtsintervention wie -konstruktion. Unterschiedliche Ausprägungen dieser ›Konstruktion‹ – etwa expositorische, beobachtende, interaktive, performative oder reflexive Formen – haben sich historisch herausgebildet (vgl. Nichols).
- Der *Experimentalfilm* (in seiner ersten Phase ab den späten 1910er Jahren häufig als Film-Avantgarde bezeichnet) betont im Unterschied zur Wirklichkeitsreferenz des Dokumentarfilms die Selbstreferenz des Mediums. Seine Experimente beziehen sich zum einen auf Prozesse der Wahrnehmung und Erfahrung, wie sie durch den Rückbezug auf die Materialität des Mediums oder formale Verfahren aktiviert werden können. Darin ähnelt er der modernen Kunst. Zum anderen gelten die Experimente alternativen Erzählformen, die im Hollywood-Film keinen Eingang finden, weil sie ihn subversiv unterlaufen (Surrealismus, Underground Film) oder andere expressive Ziele verfolgen – etwa den ›lyrischen‹ Ausdruck einer Künstlerin oder eine nicht lineare Erzählform.
- Der *Animationsfilm* verknüpft unterschiedliche visuelle Darstellungstraditionen (Bildergeschichten, Comics, Puppenspiel) mit der Bewegungssillusion des Filmmediums. Er bringt in den 1920er Jahren mit den Anfängen des Disney-Studios eine höchst einflussreiche Ästhetik hervor und wird zur bevorzugten Gattung des vollständig digitalisierten Kinos.
- Der *Spielfilm* verweist mit seinen Bildern und Tönen auf fiktionale, imaginäre Welten. Er ist als Erzählsystem organisiert, das bestimmten Konventionen und historischen Normen folgt. Für das sogenannte ›klassische‹

Hollywood-Kino (ab den späten 1910er Jahren) werden die starke dramaturgische und stilistische Geschlossenheit sowie die allgemeinverständliche Nachvollziehbarkeit der Erzählungen betont, die einen weltweit wirksamen Standard etablieren. Ein typischer Hollywoodfilm schafft ein in den jeweiligen Genre Grenzen plausibles Kontinuum von Raum und Zeit, dem die Zuschauer ohne Mühe folgen können und das ihnen ein bestimmtes Vergnügen bereiten soll. Dieses besondere (dabei kontrovers diskutierte) Vergnügen speist sich neben dem konkreten Akt des Kinobesuchs häufig aus alltagsnahen, aber auch aus spektakulären oder spannenden Geschichten, die durch die Transparenz der Vermittlung, Ökonomie der Mittel und durch ihre schiere Geschwindigkeit beeindrucken. Modernität, Alltagsnähe, Körperlichkeit und treffender Ausdruck des Zeitgeistes werden dem amerikanischen Spielfilm seit den 1920er Jahren immer wieder attestiert. Sie hängen eng mit der Dominanz populärer Genres, dem Star-System sowie dem Vorherrschen einer ›kommerziellen Ästhetik‹ (Maltby) zusammen, der man die *production values* (die investierten Finanzmittel) ansehen soll. Neben der Schaffung (unzähliger) imaginärer Welten trägt der Spielfilm zur kulturellen Selbstverständigung in zweierlei Hinsicht bei: Er reflektiert zum einen Umgangsformen zwischen Individuum und Gesellschaft sowie die ihnen zugrundeliegenden Wertvorstellungen, zum anderen thematisiert er (unablässig) das Streben nach Glück und dem guten Leben. Historisch hat man ein spektakuläres Kino der Attraktionen von einem stärker konventionsgebundenen Kino der Narration unterschieden (vgl. Gunning). Nicht zu vergessen ist, dass der Spielfilm in Zeiten des Medienumbruchs, der Medienkonkurrenz oder -konvergenz auch hochgradig selbstbezüglich sein kann. Neben den beiden idealtypischen Polen des spektakulären Effekts und der regelgebundenen Erzählung muss daher auch die Selbstreferenz Beachtung finden.

Für die Analyse der unterschiedlichen Filmgattungen haben sich drei konzeptionelle Bereiche bewährt, die das Spezifische des amerikanischen Kinos über seinen gesamten Entwicklungszeitraum hinweg ergründen helfen. Sie werden mit den Begriffen ›Kino als Institution‹, ›Filmästhetik‹ und Film als ›kulturelle Selbstdefinition‹ den roten Faden des vorliegenden Kapitels darstellen. Damit sind zwei Vorannahmen verbunden: Zum einen kann Filmgeschichte nicht nur eine Geschichte von Filmen oder von Filmästhetiken sein. Dafür ist das Phänomen Film oder genauer gesagt, das Phänomen Kino als Resultat technologisch-industrieller, kulturpolitischer oder ökonomischer Faktoren zu komplex. Filmästhetik muss demnach immer auf den Kontext ihres Produktionssystems und auf ihre kulturellen Funktionen bezogen werden. Zum anderen können derartig breit angelegte Begriffe nur im Sinn eines Spannungsfeldes gedacht werden, das ein weit gefächertes, häufig widersprüchliches Spektrum an Möglichkeiten aufweist, aber zu keinem Zeitpunkt seiner historischen Entwicklung auf eine dieser Möglichkeiten reduziert werden kann. Um ein Beispiel zu nennen: Man hat Hollywood häufig vorgehalten, dass es aufgrund seiner kommerziellen Ausrichtung, d. h. aus Selbsterhaltungsgründen, die negativen Seiten des Kapitalismus verharmlost hat. Auch wenn dieser Aspekt der ›kulturellen Selbstdefinition‹ immer wieder zu beobachten war, gab es keine Periode, in der nicht auch gegenläufige Ten-

denzen bestanden hätten und in einzelnen Produktionen Kritik an den gesellschaftlichen Verhältnissen geäußert wurde.

Kurz, mit den drei konzeptionellen Bereichen, die im Folgenden genauer charakterisiert werden, verbindet sich eine Analyse von Spannungsfeldern oder ›Feldkräften‹ (Bourdieu), deren historische Entwicklung keiner monokausalen Logik folgt. Es soll daher zunächst um eine möglichst präzise Beschreibung ihrer jeweiligen Konstellationen gehen – ihres Verhältnisses von Produktionsweisen, ästhetischen Formen und gesellschaftlichen Machtverhältnissen – und in einem zweiten Schritt um mögliche Erklärungen für diese Konstellationen. Damit folgt das vorliegende Kapitel einer deskriptiven und explikatorischen (erklärenden) Filmgeschichtsschreibung, die ihren Gegenstand anhand von bestimmten Leitfragen erschließt (vgl. Bordwell und Thompson, »Doing«). Sie lauten in ihrer einfachsten Formulierung: 1. Welche Wechselwirkungen bestehen zwischen den ästhetischen Konventionen des amerikanischen Films und seinem institutionellen Kontext? 2. Welche kulturellen Funktionen charakterisieren den amerikanischen Film? Und 3. Welche kulturgeschichtliche Bedeutung nimmt das Filmmedium damit im Umfeld der vielfältigen visuellen, audiovisuellen oder literarischen Erzählformen ein? Thomas Elsaesser und Warren Buckland haben das Hollywood-Kino als »American art par excellence« bezeichnet; es stelle eine neue kulturelle Form dar, die für das 20. Jahrhundert den Triumph des ›amerikanischen Jahrhunderts‹ belege: »the twentieth century was the American century, and its cinema – its film genres, stars and stories – most consistently enchanted a public, an international public« (4). Doch obwohl man seit dem Ersten Weltkrieg von einer mittlerweile fast hundert Jahre währenden Dominanz des amerikanischen Films ausgehen kann, ist diese kulturhistorische Bedeutung voller Brüche und Widersprüche, die es im Folgenden darzustellen gilt.

DAS KINO ALS INSTITUTION

Mit dem ersten Themenfeld ›Kino als Institution‹ ist die grundsätzliche Frage gemeint, welche Faktoren für eine spezifische Filmpraxis besonders einflussreich sind und wie sie mit Kultur und Gesellschaft insgesamt in Wechselwirkung stehen. Betrachtet man das Kino als ›Institution‹, geht man davon aus, dass alle Schritte von der Herstellung über den Vertrieb bis zur Aufführung von Filmen in einer organisierten Form ablaufen. Der Grad dieser Organisiertheit kann einfach oder komplex, spontan oder regelgesteuert, zufällig oder systematisch sein, aber sie ist in jedem Fall Ausdruck eines kulturellen Arrangements, das als Institution bezeichnet werden kann. Dies gilt in besonderer, ja konstitutiver Weise für den Film, da er ohne ein industriell-technisches Fundament nicht existieren würde und sich sein ästhetischer oder thematischer Wandel daher nur mit Bezug auf die Entwicklungsgeschichte seiner institutionellen Organisation erklären lässt.

Zu den wichtigsten Faktoren dieser Organisation gehört der Produktionsmodus (*mode of production*), der häufig auch als Produktionssystem bezeichnet wird. Hierzu zählen Filmtechnologien und die Arbeitsorganisation der einzelnen kreativen Prozesse sowie das System der Finanzierung und ökonomischen Verwertung. Jenseits der Produktion ist auch der Vertrieb von Filmen auf Institutionen angewiesen, und schließlich findet ihre Aufführung an Orten statt, deren Entstehung beispielsweise durch Zusammenarbeit von

Investoren, Architekten, Stadtplanern und Behörden ebenfalls in einem zumeist hochgradig organisierten gesellschaftlichen Umfeld stattfindet. Die sogenannte ›vertikale Integration‹ des Studiosystems, als ein Studio wie MGM sowohl den Produktionsmodus, die Vertriebswege und die Aufführungsstätten kontrollieren konnte, führt alle Merkmale des Kinos als ›Institution‹ an einem (allerdings hoch komplexen) Punkt – eben dem Filmstudio – zusammen. Doch gilt es, für die amerikanische Filmgeschichte die Vielfalt der Organisationsformen in ihrer Gesamtheit zu betonen. Als modernes Medium stellt der Film traditionelle Vorstellungen von Kunst auf eine neue Grundlage: Er beruht auf einem profitorientierten und arbeitsteiligen Produktionssystem, das die ›Frankfurter Schule‹ in den 1940er Jahren als ›Kulturindustrie‹ bezeichnet. Aber neben dieser industriellen Form hat es immer auch alternative Produktionspraktiken gegeben: den experimentellen Bastler, den passionierten Amateur, die multimediale Künstlerin, das Filmkollektiv, das ›Mini-Studio‹ des Autorenfilmers.

Ob ein Film arbeitsteilig von vielen Spezialisten geschaffen wird wie im Studiosystem, oder ob eine Einzelperson die wichtigsten Produktionsschritte selbständig durchführt, hat zu heftigen Diskussionen über den Status seiner ›Autorschaft‹ geführt. Ist es, wie Thomas Schatz in *The Genius of the System* argumentiert, ein ›geniales‹ System, das die Hollywood-Ästhetik hervorbringt, oder gibt es herausragende ›Autoren‹ mit individueller Handschrift, wie es die Autorentheorie postuliert (Cook, *Cinema Book* 387-483)?¹ Wer ist dann für den Filmstil verantwortlich: Regie oder Drehbuch, Kameraführung, Schauspiel oder Musik? In diesem allgemeinen Sinn verstanden, verbirgt sich hinter der Frage nach dem ›Produktionsmodus‹ die Einsicht, dass Filmästhetik ohne die systemische Logik ihrer Produktionsweise nicht historisierbar ist. Wie David E. James (3-28) argumentiert, schreibt sich das Produktionssystem in die Ästhetik eines Films ein, und damit werden auch die in den Produktionsverhältnissen wirksamen gesellschaftlichen Machtverhältnisse erkennbar. Den Spezialeffekten des neuesten Blockbuster-Films kann – und soll – man ihre Herkunft aus einem hoch spezialisierten Bereich der Hightech-Industrie ebenso ansehen, wie sich in *home movies* ihre bescheidenen Mittel und ihre Amateurhaftigkeit einschreiben.

Wie für die anderen beiden Themenbereiche gilt, dass der Begriff des Kinos als ›Institution‹ in jeder historischen Periode im Plural verstanden sein will. Es gibt zumeist dominierende Vorstellungen, welcher Produktionsmodus als besonders professionell – und damit als historische Norm, als Orientierung und Gradmesser für andere Filme – gilt, aber es lassen sich immer auch gegenläufige Praxen beobachten, die zum Mainstream häufig in kreativer Opposition stehen und an den ›Rändern‹ des Produktionssystems alternative filmische Formen und Produktionsweisen entwickeln. Der Dokumentarfilmer Richard Leacock hat beispielsweise immer wieder eine falsch

1 Zu den kompakten und empfehlenswerten Überblicksdarstellungen von Pam Cook und Geoffrey Nowell-Smith sowie den ebenfalls äußerst ergiebigen Bänden der *History of the American Cinema*-Serie der University Press of California tragen zahlreiche Autorinnen und Autoren bei. Der Einfachheit halber werden im Folgenden nur die Herausgeber bzw. die für die jeweiligen Bände verantwortlich zeichnenden Autoren genannt. Ein empfehlenswertes enzyklopädisches Nachschlagewerk zu Personen und Fachbegriffen hat Ephraim Katz verfasst.

verstandene Vorstellung von Professionalität angeprangert und demgegenüber – wie die Filmavantgarde insgesamt – das Amateurhafte aufgewertet, weil es ihm spontaner und lebensnäher erschien. Aber der Kontrast zwischen Produktionszentrum und -rand geht darüber hinaus: Spannungsfelder lassen sich innerhalb des Studiosystems beobachten (etwa zwischen *A-* und *B-movies*), zwischen unterschiedlichen Industriebereichen wie dem Independent-Film und dem Hollywood-Kino, aber auch auf internationaler Ebene zwischen markt- oder subventionsgesteuerten Produktionssystemen. Die Analyse des Kinos als ›Institution‹ berücksichtigt diese Relationen und ihre je spezifische Art der ›Einschreibung‹ in die Filmästhetik in synchroner wie diachroner Hinsicht (im Sinn eines historischen Quer- oder Längsschnitts).

Die Produktion, der Vertrieb und die Aufführung können als primäre Ebene des Kinos als ›Institution‹ gelten. Sie stehen auf einer sekundären Ebene in konstanter Wechselwirkung mit anderen politischen und kulturellen Institutionen, die in der gesamten Kino- und Filmgeschichte versucht haben, auf die primäre Ebene Einfluss zu nehmen. Gerade die Anfänge des amerikanischen Films fallen in eine Zeit – die sogenannte »Progressive Era« –, als man bemüht ist, kulturelle Kommunikation an politisch motivierten Zielen, etwa der Amerikanisierung von Immigranten, auszurichten. Das Kino erscheint dank seiner industriell-technischen Basis nicht nur als Inbegriff einer Massenkultur, die auf ähnliche Weise und zeitgleich an unterschiedlichen Orten rezipierbar ist, es schafft auch einen neuen Modus des regulatorischen Eingriffs durch politische oder kulturpolitische Kräfte. Mit anderen Worten, die primäre Ebene des Kinos als ›Institution‹ ist häufig eng verzahnt mit sekundären Institutionen, und es gilt, ihre lange, häufig komplizierte gegenseitige Beeinflussung zu untersuchen.

Damit kann deutlich werden, dass die Frage nach dem ›Kino als Institution‹ neben der Analyse von Produktion und Rezeption auch den zentralen Ansatzpunkt für periodisch wiederkehrende Diskussionen bildet, welches *Kulturverständnis* man mit dem Film als neuer Form von Unterhaltung und Kunst verbindet. Ohne Zweifel ist der amerikanische Film für die Emergenz einer modernen, weltumspannenden Populärkultur mitverantwortlich, die sich an ein möglichst großes Publikum wendet und diesem in der Konkurrenzdynamik eines kommerziellen Marktes die Auswahl der kulturellen Objekte und damit auch den Grad ihrer Popularität überlässt. Doch ist dies bei genauerer Betrachtung ein recht vielschichtiger Prozess, und es ist bei weitem nicht die einzige Vorstellung von Kultur, die es in der Geschichte des amerikanischen Films gegeben hat. Unterschiedliche soziokulturelle Kräfte, darunter das Publikum, Bildungseinrichtungen, Zensurbehörden oder Hüter traditioneller Werte, tragen dazu bei, dass mit dem Film ein neuer Kampf um kulturelle Legitimität beginnt.

Darüber hinaus zeigt sich das Kulturverständnis einer Filmpraxis in der ästhetischen Erfahrung, die ein Film anbietet oder möglich macht. Das Hollywood-Kino wird nicht zuletzt deshalb so stilprägend, weil es neben der Ansprache eines heterogenen, multiethnischen Publikums eine Filmästhetik entwickelt, die auf Nachvollziehbarkeit und Zugänglichkeit ausgelegt ist. Den packenden Erlebnissen der Alltagshelden möglichst unmittelbar folgen zu können, wird zum Erfolgsrezept der amerikanischen Populärkultur, aber auch zum Ausgangspunkt für gegenläufige – etwa reflexive oder experimentelle – Erzählformen. Das Kulturverständnis einer Filmpraxis lässt sich dem-

nach aus einer je spezifischen Modellierung von Kommunikation herauslesen: einem Angebot, mit Filmen ästhetische, affektive oder intellektuelle Erfahrungen zu machen.

Häufig hat man das Hollywood-Kino hinsichtlich dieser Modellierung weniger mit Populärkultur als mit Massenkultur assoziiert, einem zumeist negativ konnotierten Konzept, das für den Niedergang der abendländischen Kultur verantwortlich gemacht wurde (vgl. Macdonald). Mit Massenkultur verbanden ihre Kritiker die Profitorientierung der Produzenten, ein ›Herunterziehen‹ der Hochkultur, die kurzfristige Gratifikation von Zuschauerbedürfnissen oder die allgemeine Einbuße an Qualität (vgl. Gans 1966). Doch mittlerweile ergibt sich ein differenzierteres Bild, das die – verglichen mit früheren Jahrhunderten – unvorstellbare Ausweitung populärkultureller Formen und Angebote als stetigen (wenngleich nicht unumstrittenen) Demokratisierungsprozess versteht. Stellvertretend sei hier der amerikanische Soziologe Herbert J. Gans genannt, der sich in den 1960er Jahren um eine weniger normative Analyse von Populärkultur bemüht.

Ohne Kunst von Unterhaltung, Freizeit oder Konsum genauer abzugrenzen, unterscheidet er zwischen ›Geschmackskulturen‹ (*taste cultures*) und ›Geschmacksöffentlichkeiten‹ (*taste publics*). Für eine *taste subculture* gilt, dass sie über Standards von kulturellen Objekten verfügt, die sie für ästhetisch wertvoll hält, ohne dass damit bereits ein allgemeines oder allgemeingültiges Qualitätsurteil verbunden wäre. Eine *taste public* ergibt sich, sobald unterschiedliche Menschen ähnliche Produkte aufgrund ähnlicher ästhetischer Vorlieben auswählen. Beide Phänomene, Geschmackskulturen wie Geschmacksöffentlichkeiten, lassen sich nach Gans sowohl im Bereich der Populärkultur als auch der Hochkultur beobachten. Strukturell unterscheiden sie sich daher nicht – anders als die Gegner der Massenkultur behaupten –, aber sie sind auch nicht identisch. Der Hauptunterschied zwischen den kulturellen Schichten, die Gans in sechs Gruppen (von der *lower-lower culture* bis zur *creator-oriented high culture*) ausdifferenziert, besteht vielmehr in dem stark abweichenden Bildungsgefälle. Sein Fazit ist demnach nicht die Verteufelung von Massenkultur, sondern ein Plädoyer für größere Bildungschancen und damit für eine größere Bandbreite an Wahlmöglichkeiten, die Menschen zur Verfügung stehen sollten. Gans vertritt damit einen kultursoziologischen Ansatz, der neben dem Bemühen um größere Differenziertheit veranschaulicht, dass die Frage nach dem Kulturbegriff einer Filmpraxis immer auch ein kulturpolitisches Anliegen ist. Gegen die Kritiker der Massenkultur wendet er ein:

»The sociological analysis of popular culture makes it possible to look at the popular-culture critique in a different light. Such an analysis suggests that popular culture is composed of varying taste cultures and publics that in both structure and function resemble high culture and its public. All of them have aesthetic standards that reflect their cultural backgrounds and needs, and all of them seek to express these standards in their cultures. They differ only because differing backgrounds have caused them to develop different aesthetic standards« (598).

FILMÄSTHETIK

Der zweite Themenbereich, der einen roten Faden dieses Kapitels bilden wird, ist die Filmästhetik. Sie umfasst die grundsätzliche Frage, welche gestalterischen Mittel einen Film kennzeichnen und welches Angebot einer ästhetischen Erfahrung damit für das Publikum gemacht wird. Auch wenn unter Ästhetik traditionell das Schöne oder Künstlerische verstanden wird, soll sie hier in einem umfassenderen Sinn gebraucht und – wie erwähnt – immer in Relation zu den institutionellen oder systemischen Bedingungen des Kinos sowie zu ihrer Funktion für eine ›kulturelle Selbstdefinition‹ verstanden werden. Aus welchen formalen Bausteinen ein Film zusammengesetzt ist und wie diese aufeinander bezogen sind, lässt sich auf einer ersten, grundsätzlichen Ebene als Design eines Films beschreiben. Die Wahl eines Objekts, die Entfernung der Kamera zum Geschehen, die Perspektive auf das Geschehen, die Entscheidung, die Kamera zu bewegen oder nicht – allein anhand dieser nur auf wenige Aspekte der Kamera bezogenen Möglichkeiten kann deutlich werden, dass das Film-Design bei genauerer Analyse ein hochkomplexes ästhetisches Gebilde darstellt und man seine sorgfältige Untersuchung erlernen muss.

Für den amerikanischen Film hat sich der Neoformalismus von Kristin Thompson und David Bordwell als hilfreicher Ansatz erwiesen, um Konstruktionsprinzipien filmischer Formen erkennen und beschreiben zu können. Auf der Design-Ebene unterscheiden sie vier große Bereiche: Mise-en-scène, Bildgestaltung (*cinematography*), Montage und Ton. Mit Mise-en-scène ist die Inszenierung des Bildraums gemeint, die aus dem Zusammenspiel von Ausleuchtung, Setting, Kostümen, Platzierung der Figuren im Raum u. a. entsteht. Hierbei werden viele Elemente des Films aus dem Theater übernommen und adaptiert. Die Bildgestaltung umfasst alle Entscheidungen, die hinsichtlich zentraler Filmtechnologien wie der Kamera getroffen werden und auf die Komposition der Einstellungen – des Bildkaders – einwirken: Filmmaterial, Seitenverhältnis, Objektive, Entfernung zum Objekt (Einstellungsgröße), Perspektive, Bewegungen der Kamera etc. In der Montage werden Einstellungen bzw. Bildsequenzen in eine Abfolge gebracht, die räumliche und temporale Verhältnisse definiert oder rhythmische und grafische Muster entstehen lässt. Schließlich spricht der Film neben der visuellen auch die akustische Ebene an, für die es gilt, zwischen Geräuschen, Stimme oder Musik zu unterscheiden sowie das Verhältnis zwischen Bild- und Tonspur zu bestimmen (vgl. Bordwell und Thompson, *Film Art*, Krützen).

Jeder Film lässt sich mit diesen Kategorien als Design-Objekt beschreiben, das nach bestimmten Prinzipien zusammengesetzt ist, und jeder Film erreicht seine Wirkungen aufgrund der im Design angelegten und im Rezeptionssprozess aktivierten ästhetischen Vermittlung. Doch für die ›Filmästhetik‹ werden diese Prozesse nicht nur auf der basalen Ebene gestalterischer Einzelmerkmale untersucht, sie lassen sich zu größeren formalen und stilistischen Einheiten zusammenfassen. Filme, die in bestimmter Hinsicht gemeinsame Merkmale aufweisen, werden Gruppen zugeordnet: Bordwell und Thompson unterscheiden zwischen narrativen oder nicht narrativen Formen, andere Klassifikationen greifen auf Gattungsbegriffe wie Spiel-, Dokumentar- und Experimentalfilm zurück und differenzieren diese hinsichtlich unterschiedlicher Genres aus. Die Filmnarratologie untersucht, wie fiktionale

Geschichten mit filmischen Mitteln erzählt werden, wie es also zu dem Eindruck einer (mehr oder weniger) kohärenten und nachvollziehbaren Ereigniskette kommt. Oder sie widmet sich nicht-fiktionalen bzw. faktualen Erzählungen, die im Dokumentarfilm überwiegen. Auch experimentelle Formen, die im Sinn des Neoformalismus vor allem abstrakten oder assoziativen Gestaltungsprinzipien folgen, lassen bestimmte Gemeinsamkeiten erkennen.

Neben Filmdesign und gattungsspezifischen Formen der Erzählung, Rhetorik oder nicht narrativen Gestaltung gehört zur ›Filmästhetik‹ auch die Stilgeschichte. Hier steht die Frage im Vordergrund, wie innerhalb eines institutionellen Systems kreative Entscheidungen getroffen werden, die ästhetische Parameter festlegen und die es dann sowohl synchron (mit zeitgleichen Filmen) als auch diachron (in ihrer Entwicklungsgeschichte) einzuordnen gilt. Dies trifft auf alle Filmästhetiken zu und ließe sich für einen Western wie *High Noon* (Fred Zinnemann, 1952) ebenso untersuchen wie für *Roger and Me* (1989) von Michael Moore. Entscheidend für die Stilgeschichte ist die Frage nach historischen Gestaltungskonventionen oder -normen, denen ein Film entspricht oder von denen er sich absetzt – oder die er durch radikale Innovation auf eine neue Grundlage stellt. Aus der Vorstellung vom Kino als ›Institution‹ resultiert, dass kreative Prozesse in großem Maß regelgesteuert sind und Konventionen folgen, beispielsweise wie man in einem Studiofilm der 1930er Jahre ein Gespräch aufnimmt und montiert. Wenn diese Konventionen allgemein anerkannt sind und in der täglichen Praxis reproduziert werden, nehmen sie einen normbildenden Charakter an: Sie sind der Maßstab, an dem die Praxis anderer Filmästhetiken gemessen wird.

Für den amerikanischen Film wird häufig zwischen einem Gruppenstil und einem Individualstil unterschieden. So zeichnen sich die Filme bestimmter Studios durch einen wiederkehrenden Look, einen Studiostil aus, und da man diesen aufgrund der starken Arbeitsteilung nicht mehr auf Individuen zurückführen kann, spricht man von einem Gruppenstil. Demgegenüber hat es immer auch im Film Bemühungen gegeben, traditionelle Vorstellungen von Kunst als kreative Autonomie umzusetzen. Viele Filmästhetiken jenseits von Hollywood halten an diesem Ideal eines individuellen Ausdrucks und Stils fest, aber auch innerhalb des Hollywood-Gruppenstils hat man Möglichkeiten einer individuellen Handschrift aufgezeigt. Angesichts der vielen kreativen Kräfte ist das Spektrum möglichst weit anzusetzen: Individualstil kann sich auf einen Regisseur (wie Frank Capra) beziehen, aber auch auf Filmkomponisten (Bernard Herrmann), Produzenten (David O. Selznick), Drehbuchautorinnen (Anita Loos), Kameraleute (Gregg Toland), Schauspielerinnen (Bette Davis) und viele andere Gruppen.

KULTURELLE FUNKTIONEN DES KINOS

Die dritte Analysekatgorie dieses Kapitels versteht Filme als Bestandteil einer kulturellen ›Selbstdefinition‹ (häufig auch kulturelle ›Selbstverständigung‹ genannt). Damit ist zum einen gemeint, dass die filmästhetischen Angebote vom Publikum ganz unterschiedlich aufgenommen und verstanden werden können. Im Prozess der Rezeption treffen sie auf individuelle Erfahrungs- und Erwartungshorizonte, auf unterschiedliche Niveaus der Rezeptionskompetenz und auf ein breites Spektrum an *taste cultures*. Die Wirkung von Filmen ist daher sehr vielfältig und kann nur annäherungsweise durch

(mitunter mühsame) Rekonstruktion historischer Quellen bestimmt werden. Zum anderen versucht man aber auch, die ›kulturelle Selbstdefinition‹ aus den Themen und Figuren, den Darstellungsformen und Konfliktlösungen der Filme selbst zu bestimmen. Wie Literatur oder Theater wird das Kino als Forum populärer Fantasien oder faktualer Erzählungen verstanden, mit denen eine Gesellschaft versucht, ihre Werte und ihr kulturelles Selbstverständnis zu definieren.

Gerade dem Film sagt man häufig einen kollektiven, in besonderem Maß öffentlichkeitsbezogenen Charakter nach. Das diesem Kapitel vorangestellte Motto stammt beispielsweise aus der Zeitschrift *The Motion Picture Story Magazine*. Darin findet sich eine Kolumne, in der ein anonymes *Photoplay Philosopher* über die Bedeutung des neuen Mediums reflektiert. In der Ausgabe vom November 1911 hebt er den besonderen Wirklichkeitsbezug des Films sowie die ›ästhetische‹, alle Sinne aktivierende Empfänglichkeit des Publikums für das neue Medium hervor. Dann merkt er ein weiteres Charakteristikum an: »And, too, the picture makers seem to have their finger on the public pulse; they are very near to the people. They know, for example, that race prejudice is just so strong that it would never do to let a black villain conquer a white hero, nor the Indians to defeat the cowboys« (»Musings« 146).

Diese Einschätzung veranschaulicht, wie eng das amerikanische Kino seit seinen Anfängen mit gesellschaftlicher Wirklichkeit in Verbindung gebracht wird, indem man ihm nachsagt, im Positiven wie im Negativen unmittelbar mit populären Affekten kurzgeschlossen zu sein. Auch das ist ein zentrales Kennzeichen kultureller Selbstverständigung, wobei bis heute umstritten ist, ob dieses Kennzeichen eine Reaktion des Kinos auf bereits bestehende Affekte darstellt, oder ob diese mit ihrer filmischen Darstellung überhaupt erst heraufbeschworen werden – eine Frage, die zumeist an Gewaltdarstellungen entwickelt wurde. Tatsächlich trifft häufig sicherlich beides zu, denn das Kino schafft einen neuen Modus, wie Prozesse der Sozialisation unter den Bedingungen einer Massenkultur ablaufen. Bis in die 1950er Jahre (als das Fernsehen hinzukommt) prägt es Rollenbilder und Verhaltensmodelle, die für den Prozess der individuellen und kollektiven Selbstwahrnehmung eine exemplarische Bedeutung annehmen können. Nicht zuletzt der – periodisch wiederkehrende – öffentliche Druck, bestimmte Inhalte einer normativen (und idealisierten) Vorstellung des richtigen und guten Verhaltens anpassen zu müssen, belegt die Annahme, dass das Kino als neue Instanz der kulturellen Sozialisation verstanden wird.

In diesem Sinn werden Filmen wichtige kulturelle Funktionen zugesprochen. Dies gilt zwar bereits für Literatur, Theater und andere Formen populärer Unterhaltung wie *minstrel shows* und Vaudeville, aber das Kino steht als genuines Massenphänomen und durch die intensivierte Visualität unter besonderer Beobachtung. Es gibt unzählige potentielle Funktionen, die Filme erfüllen können, aber die Diskussion hat sich vordringlich mit Mythen und Ideologien der amerikanischen Selbstwahrnehmung auseinandergesetzt. Als Prämisse dieser Diskussionen gilt, dass die filmische Darstellung gesellschaftlicher oder kultureller Werte – selbst in Produktionen, die vordergründig auf harmlose Unterhaltung ausgelegt erscheinen – häufig widersprüchlich und mit widerstreitenden Bedürfnis- oder Affektqualitäten erfolgt. Die kulturelle Definition von Werten findet dabei in zwischenmenschlichen Interakti-

onsprozessen statt, für die Dietrich Schwanitz (am Beispiel des Theaters) den Begriff der »Interaktionsprogramme« vorgeschlagen hat (99-129). Darunter versteht er Formen der Interaktion zwischen Individuen und Gruppen, die das Publikum aus Alltagssituationen wiedererkennt und mit denen soziale Kommunikation simuliert wird: Rituale, Intrigen, Konflikte, Manieren, Täuschungen oder das Spiel im Spiel (die Verdoppelung der Beobachterposition in der Diegese). Um regelabhängige »Programme« handelt es sich nach Schwanitz, weil sie durch »Eingrenzung der Themen, der prinzipiellen Einteilung des Ablaufs, der vorherigen Rollenverteilung und der Festlegung eines gewissen Interaktionsstils einen deutlich identifizierbaren »Rahmen« abstecken, aus dem man dann nicht fallen darf, wenn man sich beteiligen will« (107). Und was er über das Drama schreibt, lässt sich – trotz der sekundären, semiotisch vermittelten Ebene, auf der es stattfindet – durchaus auch auf das Filmmedium übertragen, zumal der amerikanische Spielfilm darum bemüht ist, einen möglichst transparenten »Durchblick« auf seine Figuren und ihre Handlungen zu schaffen: »Das Drama bezieht seine Wirkung aus der überhöhten und stilisierten Repräsentation von Interaktionsprogrammen und lebensweltlichen Inszenierungen, die bereits theateranalog sind« (110).

Auch der amerikanische Film entwickelt also eine große Vielfalt dieser Interaktionsprogramme, da für das Selbstverständnis einer demokratischen Kultur »Interaktion« den entscheidenden Prozess darstellt, mit dem sich das demokratische Versprechen realisieren lässt oder an dem es scheitert. Rituale, Täuschungen oder Konflikte sollen demnach als Rahmungen von Interaktion verstanden werden, die ihre kulturgeschichtliche Bedeutung erklären helfen. Denn sie lassen sich mit einer Fähigkeit oder auch: Notwendigkeit in Beziehung setzen, die Norbert Elias in seiner Studie der höfischen Kultur als »Kunst der Menschenbeobachtung« bezeichnet hat. Hierbei geht es um komplexe Prozesse der Beobachtung, bei denen man »das Individuum immer in seiner gesellschaftlichen Verflochtenheit, als *Menschen in seiner Beziehung zu anderen*« (180) betrachtet, weil Individuen (in der höfischen Kultur) nach Prestige und Einfluss streben und den Blick immer auf das Verhalten der anderen und insbesondere des Königs richten müssen.

Im Unterschied zur höfischen Gesellschaft bei Elias, auf die er die Kunst der Menschenbeobachtung zunächst beschränkt sieht, ist in modernen Gesellschaften nicht alles auf die Gunst des Königs ausgerichtet. Dennoch besteht in funktional ausdifferenzierten Gesellschaften ein hoher Orientierungsbedarf, wie Interaktionen organisiert sind und wie sich aus ihnen unterschiedliche Rollen sowie Fremd- und Selbstbilder ergeben. Wenn man von einer Sozialisation durch das Kino spricht, ist daher Folgendes gemeint: In modernen Gesellschaften vermitteln Filme Wissen über Regeln der Interaktion, und sie führen unterschiedliche Formen der Anpassung an diese Regeln, ihre Variation oder auch ihre Überschreitung vor. Das amerikanische Kino mit seiner transparenten Erzählweise, seinem Fokus auf Individuen und seiner starken Handlungsdominanz wird daher zum modernen Experimentierfeld der Menschenbeobachtung, es zeigt uns »models of human behavior« (Naremore, *Acting* 71). Genreerzählungen, die in der historischen Entwicklung von höchster Bedeutung sind, erscheinen in diesem Sinn als Rahmungen unterschiedlicher Interaktionsprogramme. In einer unübersichtlichen, funktional ausdifferenzierten Gesellschaft leisten sie punktuelle (wenngleich höchst stilisierte) Orientierungshilfen, wie Interaktionsprogramme – konkret etwa: der

Flirt, der Kampf, der Umgang mit Autoritäten, das Teamwork, die Trauer, der Protest, die empathische Zuwendung, das Freundschaftsritual – ablaufen oder ablaufen könnten. Zur Sozialisation tragen sie bei, wenn sie einen performativen Charakter annehmen, also Verhaltensmuster, Sprechakte, Skripte, Posen, Charaktereigenschaften, Konfliktlösungen, Etikette oder Genderfantasien einstudieren helfen.

Die Interaktion zwischen Figuren und Gruppen dient daher in vielen Fällen dazu, eine Reflexion auf gesellschaftliche Werte vorzunehmen und ihre Spannungen oder widerstreitenden Kräfte performativ in Szene zu setzen. Drei kulturgeschichtlich bedeutsame Wertediskurse werden dabei für den amerikanischen Film besonders prägend: das amerikanische Zivilisationsversprechen, das Streben nach Glück und der Individualismus. Zum besonderen Zivilisationsversprechen der amerikanischen Kultur gehört die Vorstellung, eine neue, historisch weniger vorbelastete, christlich vorbildliche und gerechte Gesellschaft darzustellen. Auch in der reformorientierten »Progressive Era«, die im späten 19. Jahrhundert angesichts rasanter Urbanisierung und Immigration entsteht, ist diese kulturelle Selbstwahrnehmung noch virulent. Für das Kino begründet sie einen ausgeprägten Moralismus, der auf den Fortschritt der amerikanischen Kultur hinarbeitet. Gleichzeitig leitet es daraus zahlreiche konzeptionelle Oppositionen ab: den Kontrast zwischen Urbanität und Landleben, Unrecht und Wiedergutmachung, Unterdrückung und Freiheit, Gewalt und Ordnung oder den Zusammenprall von zivilisationsstiftenden Siedlern und unerschlossener, feindlicher Wildnis, die es im Sinn der *frontier*-Mythologie des Western zu erobern gilt. Die Vorstellung zivilisatorischer Höherwertigkeit ruht, wie der *Photoplay Philosopher* andeutet (und ideologiekritische Ansätze betonen), auf einem rassistisch-exkludierenden Fundament, das der amerikanische Film gleichermaßen zum Ausdruck bringen kann. Aber es scheint unstrittig, dass die Selbstwahrnehmung eines herausgehobenen zivilisatorischen Auftrags der amerikanischen Kultur in der gesamten Filmgeschichte ihre »kulturelle Selbstdefinition« prägt.

Ähnliches gilt für das Streben nach Glück. Es umfasst die Bedeutung von Arbeit und den Wandel der Arbeitsethik, aber auch die ausgeprägte Erfolgsideologie. »Nice guys finish last«, so umschreibt Michael Wood den ambivalenten Charakter von Erfolgs- und Aufstiegsszenarien, die bestimmte Werte wie materiellen Wohlstand und persönliches *self-improvement* propagieren, sie aber auch mit einer gegenläufigen Vorstellung von Rücksichtslosigkeit und antisozialem Verhalten verkoppeln (75-96). Eine weitere – vielleicht die wichtigste – Facette von Glück ist der allgegenwärtige Liebesdiskurs, mit dem Rituale sozialer Bindungen und Formen der Integration thematisch werden. Auch hier gilt, dass die Darstellungen kultureller Ideale von Partnerschaft oder Familie selten ohne Erwähnung ihres Gegenteils (Zerstörung des »Heims«, Unmöglichkeit »wahrer Liebe«) erfolgen, und dass sie als in besonderem Maß wertstiftend wie ideologieträchtig gesehen werden.

Erzählerisch wird dies zumeist durch parallel laufende, häufig miteinander verschränkte Erzähllinien umgesetzt. Neben unterschiedlichen Konflikten existiert im klassischen Hollywood-Kino fast immer eine zweite *romance*-Linie, eine romantische, dabei häufig klischiert und konventionell wirkende, aber für den Liebesdiskurs unerlässliche (meist heterosexuelle) Verbindung, die den Glauben an das Prinzip Liebe bekräftigt (vgl. Bordwell, Staiger und Thompson 17). Auch für die Vorstellung, über eine Liebesheirat neue ethni-

sche, interkulturelle oder Klassengrenzen sprengende Verbindungen herstellen zu können, um auf diesem Weg das amerikanische Zivilisationsversprechen einer neuen (anti-europäischen) Kultur der Gleichheit und sozialen Mobilität zu realisieren, ist die emotionale Bekräftigung von ›Liebe‹ ein wesentlicher Grund.

Die hohe wertstiftende (wie ideologieträchtige) Bedeutung trifft auch auf den dritten Aspekt der ›kulturellen Selbstdefinition‹ zu, den Individualismus oder genauer gesagt: das Verhältnis von Individuum und Gruppe. Ohne Zweifel ist der amerikanische Film – abgesehen vielleicht von einigen experimentellen und dokumentarischen Formen – in überwiegendem Maß ein Kino der Individuen. Das Starsystem entwickelt sich schnell zu einer wesentlichen Attraktion des neuen Mediums, und es besteht von Anfang an die Tendenz, historische oder soziale Verhältnisse zu personalisieren. Doch im Unterschied zur viktorianisch geprägten Kultur des 19. Jahrhunderts ändert sich der kulturelle Rahmen für die Definition des Subjekts im 20. Jahrhundert grundsätzlich. Als Ausdruck der neuen Massenkultur trägt das Kino dazu bei, dass neue ›Programme‹ für die Interaktion zwischen Individuum und Gruppe gefunden werden. Auch wenn man den Menschen im Film echte Individualität abgesprochen hat – »Jeder ist nur noch, wodurch er jeden anderen ersetzen kann: fungibel, ein Exemplar« (Horkheimer und Adorno 154) – gilt ihre filmische Repräsentation als wesentliches Anschauungsobjekt für moderne Konflikte um Rollenbilder und Identität. Vorstellungen des exzentrischen oder konformen Verhaltens, Spannungen zwischen Egoismus und Altruismus, Fantasien einer multiethnischen oder nativistisch-homogenen nationalen Identität, Imaginationen von Weiblichkeit oder Männlichkeit und vieles mehr, was in den ›Interaktionsprogrammen‹ vermittelt wird, sind kontinuierlicher Bestandteil der dritten Analysekategorie, der ›kulturellen Selbstdefinition‹.

PERIODEN UND SCHWELLENPHÄNOMENE

Für die folgende Darstellung der wichtigsten historischen Entwicklungslinien gilt es nun, Wechselwirkungen und Spannungsfelder der drei Kategorien Industrie, Ästhetik und kulturelle Funktion herauszuarbeiten. Fünf historische Abschnitte sollen dabei der Orientierung dienen; ihre Periodisierung folgt wichtigen ästhetischen, technischen, kulturhistorischen oder politischen Zäsuren. Doch historischer Wandel lässt sich selten an einzelnen Jahreszahlen festmachen. Diese sind daher primär als Hinweise auf Schwellenphänomene zu verstehen: auf eine quantitative Ballung bestimmter Merkmale, die schließlich eine neue Qualität begründen. Im ersten Abschnitt wird der frühe Film von seinen Anfängen in den 1890er Jahren bis zum Jahr 1918 angesetzt, als wesentliche Parameter des ›klassischen‹ Hollywood-Kinos etabliert sind und der Erste Weltkrieg eine historische Zäsur darstellt. Von 1918 bis 1941 dominiert in Hollywood das Studiosystem, im Dokumentarfilm entsteht ein eigenständiges, häufig sozial engagiertes Kino. Das Jahr 1941 ist für die USA durch den Kriegseintritt eine historische Zäsur, die als neue globale Rolle Amerikas im Film thematisiert wird und den in den späten 1930er Jahren vor allem nach innen gerichteten Diskurs zum politischen Selbstbild fortsetzt. Der Kriegseintritt markiert im Spiel- und Dokumentarfilm eine zunehmende Ausrichtung auf kriegsrelevante Produktionen und schafft – verstärkt durch

den Kalten Krieg – eine neue, politisierte soziokulturelle Konstellation, die bis in die 1960er Jahre einflussreich bleibt.

Von 1960 bis in die Mitte der 1980er Jahre spannt sich eine Periode des ästhetischen Umbruchs, die im Dokumentar- und Underground-Film beginnt und gegen Ende der 1960er Jahre auch das Hollywood-Kino erreicht. Dort scheint sie wenige Jahre später schon wieder an kreativer Kraft einzubüßen, doch die vorliegende Darstellung setzt die nächste Zäsur in der Mitte der 1980er Jahre an. Zu diesem Zeitpunkt erreichen zwei signifikante Entwicklungen eine neue Qualität: Das analoge Filmmedium beginnt langsam, aber stetig mit neuen, digitalen Technologien zu konvergieren, und es entsteht ein Kino, das im Anschluss an das New Hollywood Cinema um eine kritische Ausweitung von Identitätskonzepten im Sinn einer multiethnischen Gesellschaft bemüht ist.

Diese fünf Abschnitte sind – das muss ausdrücklich betont werden – nur Hilfskonstruktionen. Sie sollen keine geordnete Abfolge oder einfachen Kausalitäten suggerieren. Historische Entwicklungen sind vielschichtig, voller Brüche, Überraschungen und Widersprüche, die in einer knappen Darstellung zu kurz kommen müssen. Aber die Abschnitte können einer ersten Orientierung dienen, und sie werden mit den anderen Kapiteln dieses Buchs kurzgeschlossen, um zu unterstreichen, dass sich der amerikanische Film immer in Wechselwirkung mit anderen kulturellen Bereichen entwickelt hat. Er steht zudem von Anbeginn im Zusammenspiel mit anderen nationalen Filmkulturen, sei es durch Anfertigung mehrsprachiger Versionen für den internationalen Markt oder durch die Emigration vieler europäischer Filmschaffenden in die USA. Das amerikanische Kino ist in dieser Hinsicht ab den späten 1910er Jahren eine auf Globalität angelegte Kunst und Kulturindustrie. Dennoch hat es sein wichtigstes Publikum zunächst innerhalb des Landes und richtet sich an den Bedürfnissen einer durch Immigration, Urbanisierung und Multikulturalität gekennzeichneten, im rasanten Umbruch befindlichen Gesellschaft aus (vgl. Fluck).

Für die in diesem Kapitel betrachteten Filmgattungen gilt, dass sich ihre ästhetischen und expressiven Mittel seit den Anfängen im späten 19. Jahrhundert kontinuierlich erweitern oder verfeinern. Obwohl der farbige Tonfilm bereits in den 1890er Jahren imaginiert (und teilweise auch realisiert) wird, kann er erst in den 1930er Jahren mit erheblichem technischen Aufwand umgesetzt werden. Die gesamte Filmgeschichte ist gekennzeichnet von solchen technischen Umbrüchen und Innovationen, die zu einer Ausweitung der darstellerischen Mittel (aber beispielsweise auch der Rezeptionssituation im Kino) beigetragen haben. Es wäre jedoch irreführend, diese Verbindung von Technikentwicklung und Filmästhetik als kontinuierliche Fortschrittsgeschichte zu erzählen. Zum einen unterscheiden sich die Gestaltungsmittel in den verschiedenen Filmgattungen erheblich, da sie immense Kosten verursachen und dadurch zu einer produktionsbedingten Ungleichzeitigkeit führen. Für die Dokumentaristen der 1960er Jahre wird das 16mm-Format zum neuen Standard, obwohl es für andere Bereiche, etwa den Spielfilm, ein Amateurformat darstellt. Zum anderen kann man weder für die Filmästhetik noch für die Rezeption ein (teleologisches) Ziel ausmachen, das einen linearen Fortschrittsgedanken rechtfertigen würde. Vielmehr sollte die Spezifik der historischen Konstellationen herausgestellt werden: Zum Beispiel könnte man durchaus glauben, dass der Stummfilm der 1920er Jahre im Vergleich zu

heutigen THX-Klangsystemen weniger intensiv wirkte. Doch stellt man sich einmal vor, in den ›Roaring Twenties‹ im ausverkauften New Yorker ›Loew's State‹ (Fassungsvermögen 3500 Zuschauer) zu sitzen, vor der Leinwand ein Orchester bestens ausgebildeter Musiker zu hören und eine Show zu erleben, die neben dem Film auch Gesangseinlagen, Tanz und Sketche aufweist, dann wird klar, dass die Filmerfahrung der 1920er Jahre schlichtweg eine ganz andere war als die der 2010er Jahre (vgl. Gomery 57-82, Koszarski). Ob und wie man sie vergleichen kann, ist in der Filmgeschichte umstritten. Auf jeden Fall muss der heutige Kinobesuch dank des technischen Wandels nicht notwendigerweise intensiver oder gar besser sein als das Erlebnis einer anderen Periode. Es ist also durchaus sinnvoll, nach langfristigen Entwicklungen zu fragen – wie hat sich das Erzählen durch den beschleunigten Filmschnitt verändert, welche Folgen ergeben sich aus der gesteigerten Intensität von Gewaltdarstellungen –, aber es gilt, sie nach Filmgattungen, Genres oder kulturellen Funktionen zu differenzieren und sie nicht ›technisch‹ zu erklären. Einen stetigen künstlerischen oder thematischen Fortschritt (oder Niedergang) des amerikanischen Films gibt es nicht.

3.2 Früher Film: eine neue demokratische Kunst, 1890er Jahre-1918

Die Vorstellung, ›bewegte Bilder‹ projizieren zu können und damit zum Leben zu erwecken, lässt sich kulturgeschichtlich über viele Jahrhunderte zurückverfolgen. Im 19. Jahrhundert nehmen diese utopischen Imaginationen und Vorstufen des Kinos jedoch immer konkretere Formen an, und sie gehen gleichermaßen auf ein spielerisches wie naturwissenschaftlich-experimentelles Interesse zurück. Spielzeuge wie das Zoetrope gehören ebenso zur Vorgeschichte des Filmmediums wie Laterna Magica-Vorführungen, aber vor allem die Fotografie, die mit den Bildreihen der Serienfotografie in den 1870er Jahren wesentliche Funktionsprinzipien des Films enthält (vgl. Kapitel 2.3, Thompson und Bordwell 3-21). Nathaniel Hawthorne beschreibt in seiner Kurzgeschichte ›The Birthmark‹ aus dem Jahr 1843 die magisch-fantastische Seite dieser Manipulationen von Licht und Bewegung, als ein Wissenschaftler bewegte Bilder für seine Frau (die er bei einer späteren Operation töten wird) erzeugt:

»Airy figures, absolutely bodiless ideas, and forms of unsubstantial beauty came and danced before her, imprinting their momentary footsteps on beams of light. Though she had some indistinct idea of the method of these optical phenomena, still the illusion was almost perfect enough to warrant the belief that her husband possessed sway over the spiritual world« (Hawthorne 182).

In vielen Ländern – neben den USA u. a. auch Frankreich, Großbritannien und Deutschland – steht die Entwicklung erster Film-Kameras und Projektoren im Zusammenhang weiterer technologischer Innovationen (z. B. der Tonaufzeichnung) und der Suche nach Möglichkeiten kommerzieller Expansion: Thomas A. Edison, der für die USA wichtigste Erfinder und Industrielle dieser Jahre, stellt seinen Kinetographen im Jahr 1893 vor. Wenig später eröff-

net er in New York City einen Kinetoscope *parlor*, in dem das Publikum an Sichtgeräten kurze Filme anschauen kann. In der Metropole an der Ostküste sind die wichtigsten Produktionsfirmen dieser frühen Phase angesiedelt, die Edison Manufacturing Company, American Mutoscope and Biograph oder die Vitagraph Company. Doch die Filmindustrie steht von Anbeginn sowohl hinsichtlich der technischen Ausrüstung und der dazu gehörigen Patente als auch bezüglich der Filme in einem globalen Wettbewerb. Die mit Abstand einflussreichste Produktionsfirma der frühen Jahre in den USA ist die französische Pathé (vgl. Grainge, Jancovich und Monteith 3-20, Musser 55-89).

Zwei Entwicklungen sind für den frühen Film entscheidend: Zum einen bilden sich um das Jahr 1906 eigenständige Abspielstätten heraus, an denen Filme gezeigt werden und die dem neuen Medium – sozial wie ästhetisch – einen eigenen Raum geben. Zum anderen werden nach den sehr kurzen Filmen der Anfangsjahre – von wenigen Sekunden bis zur maximalen Länge einer Filmspule (engl. *reel*, ca. 15 Minuten) – ab etwa 1913 immer ambitioniertere Projekte produziert. Eine Anleitung zum Drehbuchschreiben aus diesem Jahr beschreibt den rasanten Wandel:

»Five years ago, almost anyone connected with the moving-picture industry would have laughed at the idea of taking five reels to tell a film story, yet the Milano films Company produced Dante's ›Inferno‹ in five reels, and now we have an immense production of Victor Hugo's masterpiece, ›Les Miserables,‹ which requires eleven reels of film to show complete« (Esenwein und Leeds 142).

Die Entstehung eigenständiger Kinobauten sowie diese durch den europäischen Film angeregte Verschiebung von kurzen zu längeren Formen tragen zu spürbaren Entwicklungsschüben bei. Das Kino wird zu einer im urbanen Lebensraum sichtbaren Institution, und die längere Form schafft Freiräume sowie Herausforderungen für eine kreative neue Kunst. Doch auch die ersten Jahre des Mediums sind kulturhistorisch äußerst bedeutsam. Sie zeigen die Umrisse einer neuen Massenkultur auf, die zur Demokratisierung des Freizeitlebens beitragen wird.

Dabei greift der frühe Film einflussreiche Erzählmuster des 19. Jahrhunderts auf, die längerfristig zur Enthierarchisierung kultureller Umgangsformen beitragen und die Rede von einer neuen demokratischen Populärkultur erlauben. Aus aktionsbetonten Genres wie dem Western stammt die spannungslösende Konfrontation als mitreißendes Vergnügen, die Komödie verbindet körperbetonte Akrobatik mit einer (temporären) Umkehrung kultureller Hierarchien, und das Melodrama überwältigt die Zuschauer mit einer erschütternden Unrechtserfahrung, die nach Wiedergutmachung, nach poetischer Gerechtigkeit verlangt. Hier, in den populären Niederungen von Aktion, Komik und Melodrama, liegen die Anfänge des amerikanischen Spielfilms, nicht im modernen Theater oder im realistisch-naturalistischen Roman der Jahrhundertwende (vgl. Musser 109-189, Elsaesser, *Early Cinema*).

Am Ende des 19. Jahrhunderts sind Freizeit und Unterhaltung im urbanen Raum entlang bestimmter Geschlechter- und Klassengrenzen aufgeteilt. In die Oper und das Theater gehen ›gehobene‹ Schichten, Konzertsäle sind mit Kirchengemeinden verbunden, dann folgen in der kulturellen Hierarchie Vaudeville, *minstrel shows* oder das melodramatische Theater, und am Schluss stehen die den männlichen Besuchern vorbehaltenen *vice districts*

(May 3-21). Der Film durchbricht diese Hierarchie in mehrfacher Hinsicht. Als Attraktion auf Jahrmärkten und in *amusement parks* oder als Teil von Vaudeville-Shows spricht er zunächst jene ›niedereren‹ Schichten an, die vom Vergnügen kultureller Eliten ausgeschlossen sind. Das Komische in seiner derben oder vulgären Spielart sowie die hyperbolischen Affekte des populären Melodramas, kurz, die starke Körperlichkeit der Darstellung sind eine Folge dieser Anfänge. Gleichzeitig wendet sich der frühe Film an die Arbeiterschichten und Immigranten, die in steigender Zahl das Land erreichen. Längerfristig – besonders prägnant mit der »nickel madness« im Jahr 1907, als die Zahl der *nickelodeons* bzw. Ladenkinos (mit üblicherweise zwischen 100 bis 200 Zuschauern) explodiert – definiert das Kino damit den urbanen öffentlich Raum um (vgl. Musser 417-48). Das Freizeitvergnügen wird für ein möglichst großes Publikum erschwinglich und soll allen gesellschaftlichen Gruppen – zum Beispiel Frauen ohne männliche Begleitung – offen stehen. Dabei kommt den Kinobetreibern eine Schlüsselfunktion zu. In der Präsentation und Vorführung können die vielen kurzen Filme zu einem unterhaltsamen Ganzen zusammengestellt und auf die Bedürfnisse des jeweiligen urbanen *neighborhoods* abgestimmt werden (vgl. Bowser 1-20, Musser 193-224, Hansen).

Die Demokratisierung durch den Film umfasst demnach zwei zentrale Aspekte: Zum einen orientiert sich populäre Massenkultur hinsichtlich ihrer Inhalte an den Interessen und Vorlieben der ›niedereren‹ Schichten und unterläuft damit bestehende Hierarchien kultureller Wertschätzung. Zum anderen muss sie darum bemüht sein, niemanden vom Kulturkonsum auszuschließen und ist dezidiert nicht elitär angelegt. Um die Jahrhundertwende kann man, wie Charles Musser (297-369) zeigt, noch nicht von einer wirklichen Massenkultur des Films sprechen, aber die Anzeichen einer Enthierarchisierung der Kultur sind bereits so deutlich, dass im amerikanischen Kontext (aber nicht nur dort) massive Anstrengungen unternommen werden, die Folgen des Kinos einzudämmen oder zu kanalisieren. Dies gilt für verschiedene kulturpolitische Institutionen und Initiativen, aber auch für Filmproduzenten und Kinobetreiber, die zunehmend darauf abzielen, neue Publikumsschichten – die sogenannten *better classes* – für das Kino zu gewinnen.

In den ersten zehn Jahren (bis ca. 1906/07) sind die häufig sehr kurzen und einfach gehaltenen Filme Bestandteil von Unterhaltungsprogrammen, vor allem im Vaudeville (vgl. Gomery 3-17). Es gibt bereits kurze Spielhandlungen, die für die zumeist noch regungslos-stationäre, in einer mittleren Entfernung aufgebaute Kamera inszeniert werden, doch das ist eher die Ausnahme. Die erhalten gebliebenen Filme aus dieser Zeit (die überwiegende Mehrheit wurde nicht aufbewahrt und ist verloren) legen nahe, dass eine ›dokumentarische‹ Funktion überwogen hat. Zum einen werden mit Hilfe der Kamera bestehende Nummern unterschiedlicher Shows aufgenommen: akrobatische Akte, komische Vaudeville-Sketches, burlesk-anzügliche Gags, Tanzeinlagen oder Tiervorführungen. Hier wird an der Nummer zumeist nichts verändert, sie findet statt wie auf der Bühne. Zum anderen resultiert die Faszination an bewegten Bildern aber auch aus einer neuen Repräsentation von Wirklichkeit. Den größten Anteil des frühen Films haben sogenannte *actualities*, deren Genreverständnis häufig aus der Fotografie stammt und die dank der Bewegungszusammenhangsillusion unmittelbar auf alle Lebensbereiche ausgedehnt werden: Boxkämpfe, Reiseerlebnisse, technischer Fortschritt, Freizeitvergnü-

gen, Politik und Gesellschaft, Natureindrücke, Handel, das Leben in der Großstadt. Katastrophen wie das Erdbeben in San Francisco von 1906 oder der Spanisch-Amerikanische Krieg von 1898 werden zu dokumentarischen Ereignissen und tragen auf diese Weise zu einem neuen kulturellen Gedächtnis des modernen öffentlichen Lebens bei.²

Für den frühen Film, der seine Themen und Ästhetik zunächst überwiegend aus bestehenden Formen ableitet (auch wenn bereits mit kamerabedingten Tricktechniken gearbeitet wird), spielen demnach faktual-dokumentarische Vorbilder eine wichtigere Rolle als fiktionale Spielhandlungen. Tatsächlich wird häufig nicht genau zwischen beidem unterschieden. Viele Aufnahmen aus dem Spanisch-Amerikanischen-Krieg sind beispielsweise nachinszeniert, und im allgemeinen werden die kurzen Szenen neben einer Begleitung durch Musik (Klavier) und Geräusche mit Kommentaren und Erklärungen der Filmvorführer versehen. Tom Gunning hat vorgeschlagen, den frühen Film als ›Kino der Attraktionen‹ zu verstehen. Von den filmischen Formen nach 1907, als es zu einer Hegemonie des (fiktionalen) Erzählens kommt, möchte er ein davor liegendes Filmverständnis abgrenzen, das primär auf spektakuläre Formen von Bildlichkeit ausgerichtet ist. Nicht die Abfolge von kausalen Ereignissen ist hier der Reiz, sondern die Sichtbarkeit an sich, das Spektakel oder der visuell stimulierende Eindruck. Gunning versteht in diesem Sinn unter ›Attraktionen‹ das Vergnügen am Visuellen und jenen Charakter von *showmanship*, der mit den Anleihen beim Vaudeville einhergeht: eine Mischung aus exhibitionistischer Selbstdarstellung und Illusionsbruch durch Ansprache des Publikums.

Als erste Orientierung ist die Unterscheidung von Gunning hilfreich. Im frühen amerikanischen Film dominiert eine serielle Ästhetik der Attraktionen, stark beeinflusst durch die Auswahl und Präsentationsweise der Filmvorführer, angetrieben durch das schiere Vergnügen am Schauen. In den späten 1900er Jahren setzt dann eine Dynamik ein, die der Lust am Spektakel die stärkere Ordnung des Narrativen entgegensetzt und spektakuläre ›Exzesse‹ einzudämmen beginnt. Tatsächlich ist mit dieser Spannung zwischen visueller Attraktion und narrativer Ordnung eine für das amerikanische Kino immer wieder beschriebene Dialektik umrissen. Aber auch der frühe Film kann stärker differenziert werden. Ben Brewster und Lea Jacobs merken an, dass unter ›Attraktion‹ am ehesten eine Form der *Präsentation* verstanden werden kann, die sich auf narrative wie nicht narrative Filme gleichermaßen beziehen lässt. Sie betonen daher die herausragende Bedeutung der Filmvorführung für das neue Medium. Darüber hinaus entwickeln sie stärker als Gunning die frühe Visualität aus der Tradition des *stage pictorialism* des Theaters (85-187). Schließlich ist es notwendig, die ersten faktual-dokumentarischen Filme mit der fotografischen Tradition des späten 19. Jahrhunderts – beispielsweise der Slum-Darstellung – kurzzuschließen. Aus heutiger Sicht besitzen die kurzen Einblicke in Szenen des Alltags selten die Qualität eines Spektakels. Aber als Beginn sozialdokumentarischer und *newsreel*-artiger Darstellungsformen sind sie höchst aufschlussreich (vgl. Kapitel 2.4).

2 Einen (kleinen) Einblick in die unglaubliche Vielfalt dieser frühen *shorts* erlaubt die Library of Congress, die verschiedene Sammlungen zugänglich gemacht hat (vgl. *American Memory*).

Was hat man sich unter den kurzen frühen Filmen konkret vorzustellen? Aus dem Fundus der Library of Congress seien zwei Beispiele herausgegriffen. In dem nur zwanzig Sekunden dauernden *Shooting Captured Insurgents* von 1898 (Edison) sehen wir aus größerer Distanz eine Szene aus dem Spanisch-Amerikanischen-Krieg. Einige (kubanische) Kämpfer werden vor einer Wand stehend von spanischen Soldaten erschossen. In Edisons Katalog heißt es dazu: »The flash of rifles and drifting smoke make a very striking picture«. Nur durch die große Distanz der Kamera zum Geschehen kommt dieser Effekt der weißen Rauchwolke vor dunklem Hintergrund zur Geltung. Und vielleicht soll dies die wesentliche Attraktion darstellen, denn was den Anschein des authentischen Geschehens erweckt, wird von den Archivaren der Library of Congress als »reenactment« bezeichnet (»probably in New Jersey«). Das Vergnügen an historischer Bewegtheit – in anderen Filmen etwa die Mobilmachung der Soldaten – und die Bewegung im Bild, die Geschichte zum Spektakel machen kann, sind kaum voneinander zu trennen. Andere Kurzfilme verweisen noch deutlicher auf das Bedürfnis, die Zuschauer durch das *Bild* zu faszinieren: *From Show Girl to Burlesque Queen* von 1903 (American Mutoscope and Biograph) zeigt eine Bühnendarstellerin, die in ihrer Ankleide von einem knöchellangen Kostüm in einen kurzen, beinfreien Rock wechselt und damit zur »burlesque queen« wird. Immer wieder schaut sie kokett in die Kamera oder in den Spiegel an der Wand, kurz zieht sie den Träger des Kostüms provokativ über die nackte Schulter, schließlich verschwindet sie hinter einem Paravent. Die dezenten Anleihen beim Striptease sowie der Augenkontakt der jungen Frau unterstreichen in dieser frühen Vaudeville-Nummer das Bemühen um eine möglichst direkte, spektakuläre Ansprache der Zuschauer.

Auch für geschlossene, illusionsstiftende Erzählungen lassen sich in der Frühzeit erstaunlich komplexe Beispiele finden. Eine der berühmtesten Edison-Produktionen dieser Zeit ist *The Great Train Robbery* von 1903 des Produzenten Edwin S. Porter (vgl. Abb. 1). Der Edison-Katalogeintrag veranschaulicht, dass mit diesem Überfall auf einen Zug, bei dem die Reisenden ausgeraubt, die Räuber aber später gefasst und zum Teil erschossen werden, ein spektakuläres Sujet zur Vorführung steht:

»This sensational and highly tragic subject will certainly make a decided ›hit‹ whenever shown. In every respect we consider it absolutely the superior of any moving picture ever made. It has been posed and acted in faithful duplication of the genuine ›Hold Ups‹ made famous by various outlaw bands in the far West, and only recently the East has been shocked by several crimes of the frontier order, which fact will increase the popular interest in this great Headline Attraction« (»The great train robbery«).

Der Hinweis auf das populäre Interesse, das mit dem Film befriedigt würde, wie auch seine Charakterisierung als »Headline Attraction« veranschaulichen, wie schnell das Kino zum Motor einer auf Konkurrenz beruhenden Populärkultur geworden ist, in der kommerzieller Erfolg zunächst primär am Schauwert und Sensationalismus festgemacht wird. Doch *The Great Train Robbery* ist auch durch verschiedene gestalterische Mittel bemerkenswert. Er verbindet Szenen in Innenräumen mit Kampfszenen auf der fahrenden Lokomotive, den Schrecken des Überfalls mit dem Thrill der Verfolgung. Un-

verkennbar nimmt das Kino die handlungsdominierten, dynamischen Konflikte der *wild west shows* auf, die den Kontrast zwischen Zivilisation und Wildnis aus der *frontier*-Erfahrung zu einer populären Mythologie entwickelt haben. Mit den Elementen Überfall, Raub, Verfolgung, Kampf und Sieg der Verfolger enthält *The Great Train Robbery* aber bereits das Kerngerüst des im Grunde bis heute gültigen amerikanischen Aktionskinos. Der Film endet mit dem berühmten Schuss des Anführers der *outlaws* direkt in das Objektiv und damit in den Zuschauerraum. Der Katalog verspricht: »The resulting excitement is great«.



Abb. 1: *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, Edison, 1903).

Auch das beliebteste Genre der Frühzeit, die Slapstick-Komödie im Stil von Fatty Arbuckle, Mack Sennetts »Keystone Kops«, Charles Chaplin oder Harold Lloyd lebt von der schieren kinetischen Energie und Akrobatik des Körpers sowie von den Vaudeville-Fantasien einer antibürgerlichen und antiautoritären Grenzüberschreitung. Gleichermäßen werden jedoch – etwa in den Biograph-Kurzfilmen von D.W. Griffith wie *A Corner in Wheat* (1909) – gegenläufige und die Mentalität des »Progressivism« deutlich zum Ausdruck bringende Erzählungen produziert. Mit einer melodramatisch gesteigerten Wirkungsästhetik entfalten sie Geschichten von Opferfiguren, deren Notlage aus destruktiven und lasterhaften Handlungen resultiert. Der gierige Weizenspekulant, der profitsüchtige Fabrikbesitzer, der alkoholabhängige Vater, sie alle werden im kruden Melodrama des frühen Films zu Allegorien einer unmoralischen Gesellschaft, die es zu reformieren gilt. Dabei soll das Kino nicht nur mahnende Konversionsgeschichten vorstellen, es steht für viele Sozialreformer auch selbst unter der normativen Vorgabe des *uplift*. Als neues Forum kultureller Selbstverständigung soll es die Kultur insgesamt weiter- und höherentwickeln, oder es muss Eingriffe von Einrichtungen wie dem National Board of Censorship (gegründet im Jahr 1909) fürchten. Dem Kino als Massenmedium wird ein instrumenteller Charakter zugesprochen, den die kulturellen Eliten zu steuern bemüht sind, es unterliegt nach einem Urteil von 1915 (*Mutual decision*) nicht dem Schutz der freien Meinungsäußerung (Brownlow 4-23, Bowser, Uricchio und Pearson). Dass die Filmproduzenten danach streben, sich aus kommerziellen Erwägungen diesem Erwartungsdruck (wie in späteren Jahren auch) anzupassen, unterstreicht eine Liste, die der anonyme *Photoplay Philosopher* 1911 veröffentlicht. Er hat die Lektionen zahlreicher Filme notiert und offenbart damit die besondere Bedeu-

tung moralischer Instruktion für den Legitimationsprozess des frühen Films: »Respect the aged; decide not rashly; return good for evil; defer not to give what thou intendest; relieve the wants of thy friends; disparage none; boast not of strength; be civil to all; give no occasion for reproach; accomplish quickly; do not that which though shalt repent« (146).

EMERGENZ DER ›FEATURE FILMS‹

Der Übergang von kurzen Filmen zur längeren Form der mehrere Filmrollen umfassenden ›feature films‹ vollzieht sich in den 1910er Jahren im Kontext weitreichender institutioneller Verschiebungen. Die ersten Produktionsfirmen (u. a. Edison, Vitagraph und Biograph), die sich zum Schutz ihrer Patente und ihrer Marktmacht in der Motion Picture Patents Company (MPPC) zusammengeschlossen haben, werden durch neue Gruppierungen, etwa die ›Independents‹ mit Carl Laemmle als Wortführer, herausgefordert (vgl. Thompson und Bordwell 28-29). Sie entstammen dem Milieu der Kinobetreiber und sind häufig jüdische Immigranten, die mit ihrem Publikum gut vertraut sind – in den 1920er und 1930er Jahren werden sie die großen Studios leiten. Gegen die Abschottung der MPPC weichen sie auf längere Filme aus, die sie jenseits der etablierten Produktions- und Vertriebswege vermarkten können, und sie engagieren sich stärker als die alteingesessenen Produktionsfirmen bei der Schaffung eines Star-Systems. Die Produktion verlagert sich nicht zuletzt angesichts der geeigneteren klimatischen Verhältnisse und einer abwechslungsreicheren Landschaft von New York nach Los Angeles an die Westküste, wo die ersten Studiokomplexe entstehen, etwa der Nestor Company im Jahr 1911 (vgl. Bowser 149-165, Gabler).

Die längere Form verlangt nach größerer erzählerischer Komplexität, auch das Bemühen um eine möglichst klar und logisch strukturierte Filmerzählung wird mit ihr verstärkt. Der ›feature film‹ erlaubt die Ausweitung des Publikums auf Schichten, die üblicherweise ins Theater gehen würden, und lässt damit die Erzählkonventionen des Dramas einflussreicher werden als für die kurzen *one-reelers* oder *serials*. Gleichzeitig gewinnen die Produzenten mit der langen Form größeren Einfluss auf die Aufführung, denn neben ein individuell durch die Kinobetreiber zusammengestelltes Programm von Kurzfilmen tritt die Konzentration auf wenige, dafür längere und komplexere ›Attraktionen‹ (vgl. Bowser 191-215, Musser 337-369).

In ihrer Anleitung zum Drehbuchschreiben von 1913 formulieren J. Berg Esenwein und Arthur Leeds einen pragmatischen ›Katechismus‹ für angehende Drehbuchautoren, der zahlreiche der institutionellen Veränderungen veranschaulicht: »Is my plot really fresh?«, lautet ihre erste Frage, »Is it strong enough? Is it logical?«. Damit deuten sie den Innovationsdruck innerhalb der Industrie an (es muss etwas Neues, Unverbrauchtes sein) sowie das Bemühen, Filmhandlungen möglichst nachvollziehbar und plausibel zu erzählen. Gleichzeitig heben sie die Bedeutung eines ausdifferenzierten Produktionssystems hervor, in dem es einen Produzenten geben sollte, dem das Drehbuch gefallen muss: »Is the material desired by the producer to whom I am sending it? Does the company make that style of story?«. Schließlich zeigen ihre Ratschläge, dass für den neuen *feature film* weniger die Angst vor der Zensur als der Versuch dominiert, vor dem Geschmacksurteil des Publikums bestehen zu können: »Will it pass the Censors? Even if it does, will it

offend even one spectator?» (Esenwein und Leeds, 150-51). Ein Drehbuch, das neuartig ist, nachvollziehbar erzählt wird, für Produzenten von kommerziellem Reiz sein soll und ein breites Publikum erreichen könnte: In den frühen 1910er Jahren stehen bereits Rahmenbedingungen der Filmindustrie fest, die im späteren ›Studiosystem‹ perfektioniert werden und in dieser Form auch für andere kommerziell ausgerichtete Kulturbereiche – beispielsweise das Theater oder den Kurzgeschichtenmarkt – gelten.

Bekannte amerikanische Langfilme der 1910er Jahre sind *Regeneration* (Raoul Walsh, 1915) oder *The Cheat* (Cecil B. De Mille, 1915). Mit Abstand am einflussreichsten ist jedoch *The Birth of a Nation* von D.W. Griffith (1875-1948) aus dem Jahr 1915. Das Bürgerkriegsepos geht auf den Roman bzw. das Theaterstück *The Clansman* (1905) von Thomas Dixon zurück und sprengt alle Dimensionen damals üblicher Projekte. Mit zwölf Filmrollen und einer Gesamtlänge von etwa drei Stunden ist er der bis dahin längste amerikanische Film. Er hat die höchsten Produktionskosten, spielt die höchsten Erlöse ein und ist der erste Film, für den eine eigene Filmmusik komponiert wird. Wie Melvyn Stokes schreibt, kann man ihn für das amerikanische Kino getrost als »the first ›blockbuster‹« (3) bezeichnen.

Neben diesen Superlativen gewinnt er jedoch vor allem in zweierlei Hinsicht kulturgeschichtliche Bedeutung: Er perfektioniert die frühen Formen des filmischen Erzählens auf eine Weise, die eine ›Geburt‹ des amerikanischen Kinos signalisiert, und er propagiert eine unverholene rassistische Deutung der amerikanischen Geschichte, die ihn unmittelbar zu einem bis heute nachwirkenden Politikum macht. Für die National Association for the Advancement of Colored People (NAACP) ist seine Darstellung von Bürgerkrieg und Rekonstruktionszeit, die exemplarisch anhand von zwei befreundeten Familien aus den Nord- und Südstaaten erzählt wird, eine Provokation, die sie mit öffentlichen Protesten, Zensur und rechtlichen Mitteln zu bekämpfen versucht. Gleichzeitig verhilft der Film dank seiner opulenten Racheerzählung, die den »myth of the bestial black rapist« (Williams 105) propagiert, dem Klu Klux Klan zu einer modernen Wiederauferstehung (Stokes 231-235). Michael Rogin führt beide Beobachtungen – die ›Geburt‹ der amerikanischen Filmkunst sowie den Rassismus der Darstellung – zu einem provokativen Schluss zusammen: »American movies were born, then, in a racist epic« (Rogin, »Sword« 150).



Abb. 2: *The Birth of a Nation*
(D.W. Griffith, Kamera: Billy Bitzer, *Epoch*, 1915).

D.W. Griffith ist zweifellos einer der wichtigsten Stummfilm-Regisseure. Er ist geprägt durch das populäre melodramatische Theater, in dem er als Autor und Schauspieler allerdings nicht Fuß fassen kann, erweist sich in seinen unzähligen *one-reelers* jedoch als innovativer Regisseur, der die Möglichkeiten des neuen Filmmediums entscheidend voranbringt: ein elaboriertes *Mise-en-scène*, das den Bildraum in Vorder- und Hintergrund strukturiert und dem Handlungsraum mehr Tiefe verleiht; eine Lichtführung, die selektiver und expressiver eingesetzt wird; eine analytische Montage, die durch den Wechsel von Einstellungsgrößen (Bildausschnitt und Distanz zum Objekt) die erzählerisch wichtigen Details betont; sowie eine auf zeitliche Kontinuität angelegte Parallelführung unterschiedlicher Schauplätze, die als Parallelmontage vor allem der Spannungssteigerung (aber in den frühen Biograph-Produktionen auch der anklagenden Kontrastierung von Arm und Reich) dient. Griffith entdeckt also auf der einen Seite die Modernität des Films mit rapiden Perspektivwechseln, der analytischen Zerlegung und Neukonstruktion von Wirklichkeitsfragmenten oder der Beschleunigung von Wahrnehmungsprozessen. Auf der anderen Seite ist er mentalitätsgeschichtlich jedoch noch fest dem viktorianischen Weltbild verpflichtet. Diese paradoxe Spannung zeigt sich in *The Birth of a Nation* nicht zuletzt in dem Umstand, dass nur wenige ›echte‹ afroamerikanische Schauspieler zum Einsatz kommen. Die Hauptrollen der schwarzen *villains* werden durch weiße Schauspieler in *blackface* verkörpert, womit diese auf Ausschluss und rassistischer Stereotypie beruhende Tradition ungebrochen weitergeführt wird.

Das Interaktionsprogramm von *The Birth of a Nation* ist der Konflikt, dem immer eine Logik der Eskalation zugrundeliegt. In diesem Fall steuert die Auseinandersetzung zwischen den auftrumpfenden Afroamerikanern und ihren Verbündeten im Norden mit den gedemütigten ›Ehrenmännern‹ und Familien des Südens auf einen unaufhaltsamen Kampf zu, bei dem Willenskraft und Gewaltmittel entscheiden müssen. Diese Eskalation wird durch die ausgeklügelte Parallelmontage, mit der das Epos von Griffith endet, in neuer, bislang unerreichter Intensitätsteigerung dargestellt. Am Ende sprengt die Gewalt den Interaktionsrahmen – zum Teil im wörtlichen Sinn, indem die Kampfhandlungen den Bildrahmen oder Kader als umkämpfte Grenze hervorheben und die weißen Uniformen alles Dunkle aus dem Bild scheuchen –, und sie schafft damit einen neuen Rahmen für Interaktion. Das (weiße) Individuum ist zum Bestandteil eines siegreichen Kollektivs geworden, in dem es nicht mehr gedemütigt werden kann. Aus dem instabilen Gegeneinander zwischen Afroamerikanern und Repräsentanten der Südstaaten geht die Allianz zwischen dem weißen Amerika des Nordens sowie des Südens hervor, das in einer neuen ›Rassehierarchie‹ vereinigt wird. Das pazifizierte und geeinte Gemeinschaftsgefühl des weißen Amerika beruht auf der Unterdrückung der Afroamerikaner und einer Ideologie ihrer ›rassischen‹ Minderwertigkeit (vgl. Rogin »Sword«).

Mit dieser ideologisch motivierten Umdeutung von Geschichte markiert *The Birth of a Nation* zunächst den Anspruch des Kinos, neben historischem Roman und Theaterstück wirkungsmächtige Geschichtsbilder schaffen zu wollen. Der Film wird den politischen Eliten des Landes vorgeführt (u. a. Präsident Woodrow Wilson) und dort zum Teil begeistert aufgenommen. Gleichzeitig wird deutlich, wie stark das Kino trotz des historischen Themas in die moderne Selbstwahrnehmung eingebunden ist. Denn neben den Attrak-

tionen der frühen Populärkultur und dem Reformeifer der »Progressive Era« zeigt sich mit *The Birth of a Nation* ein weiterer Diskurs der Jahrhundertwende. Es ist die Frage nationaler Identität, die seit den 1890er Jahren verstärkt zur Diskussion steht – insbesondere seit dem Spanisch-Amerikanischen Krieg, dessen imperiales Programm die Konturen der Nation nicht nur nach innen, sondern auch gegenüber der ›Fremdheit‹ anderer Nationen nach außen klärungsbedürftig macht. Die literarischen Vorlagen von Dixon erscheinen bereits in der ersten Dekade des 20. Jahrhunderts, aber erst Griffith gelingt es, einen umfassenden Gegendiskurs zur bis dahin kanonisierten Geschichte von *Uncle Tom* zu schaffen. Die nationale Einheit in der Folge des Bürgerkriegs beruht nicht mehr auf der Empathie mit den Afroamerikanern wie bei Harriet Beecher Stowe, sondern auf ihrer Unterwerfung und ihrem Ausschluss. Ein neues Selbstbild des weißen Amerika und ein modernisiertes, rassistisch geprägtes Bild des Fremden sind ›geboren‹ (vgl. Rogin »Sword«, Williams 96-135).

Trotz der beinahe übermächtigen Präsenz von D.W. Griffith wäre es allerdings falsch, den Rassismus seines Films als einziges oder dominantes Modell nationaler Identität zu verstehen. Der Konflikt zwischen dem weißen und schwarzen Amerika wird sich zwar fortsetzen, aber die Auseinandersetzungen um nativistische oder multiethnische Selbstbilder sind wesentlich komplexer. Zum einen sind die regionalen Empfindlichkeiten so unterschiedlich, dass die Popularität oder Ablehnung von Filmen nicht pauschal für die gesamte Nation gilt (im Bundesstaat Kansas wird *The Birth of a Nation* beispielsweise temporär verboten, vgl. Stokes 6). Zum anderen hat sich der Filmmarkt bereits so weit ausdifferenziert, dass es eigene Produktionsfirmen für ethnische Minderheiten gibt, etwa die Filme des Afroamerikaners Oscar Micheaux (und etliche auf derartige Produktionen spezialisierte Kinos, vgl. Gomery 155-196). Schließlich gibt es trotz des großen Erfolgs von *The Birth of a Nation* zahlreiche parallele Projekte, die in der Hinwendung zur modernen, von Urbanisierung und Immigration gekennzeichneten Gesellschaft zu einem anderen, stärker multiethnischen Bild beitragen, beispielsweise *The Italian* (Reginald Barker, Thomas H. Ince, C. Gardner Sullivan, 1915) – obwohl die afroamerikanische Minderheit auch hier nur selten zu einem integralen Bestandteil wird.

In den späten 1910er Jahren hat der amerikanische Spielfilm eine Form angenommen, die gemeinhin als ›klassisch‹ bezeichnet wird. Sie folgt ästhetischen, praktisch-gestalterischen und soziokulturellen Regeln, die als Standard Akzeptanz gefunden haben und den Charakter einer historischen Norm besitzen, d. h. eines Möglichkeitsspektrums, das kreativen Entscheidungen als Vorgabe dient, aber immer wieder auch überschritten werden kann (vgl. Bordwell, Staiger und Thompson 3-11). Nach dem Ersten Weltkrieg setzt sich diese Norm im globalen Maßstab durch, wobei sie dies nur durch stetige Weiterentwicklung erreicht und vielfältige Wechselwirkungen mit anderen Filmkulturen bestehen. Zum ›klassischen‹ Charakter gehören zahlreiche gestalterische Merkmale: eine auf Geschlossenheit und Kontinuität angelegte Konstruktion von Raum und Zeit, die kausale Verbindung von Szenen, wobei die ›Heldenfiguren‹ durch ihre Wünsche und ihr Begehren – ihre psychologischen Motivationen – zum antreibenden Element der Geschichte werden, eine Parallelführung von zwei zentralen Handlungslinien, von denen eine zumeist dem romantischen Liebesdiskurs gewidmet ist, sowie eine Erzähl-

form, die alle stilistischen und narrativen Mittel (Fokalisierung, Bildkomposition, Räumlichkeit, Kontinuitätsmontage) in den Dienst der Geschichte stellt. Das (heldenhafte) Individuum mit seinen oder ihren Motivationen und dem Versuch, diese durch aktives Handeln zu realisieren, steht im Zentrum des klassischen Hollywood-Films (vgl. Bordwell, Staiger und Thompson 1-84). David Bordwell fasst zusammen, dass diese Erzählkonventionen starke Anleihen beim *well-made play* des späten 19. Jahrhunderts machen:

»Psychological causality, presented through defined characters acting to achieve announced goals, gives the classical film its characteristic progression. The two lines of action advance as chains of cause and effect. The tradition of the well-made play, as reformulated at the end of the nineteenth century, survives in Hollywood scenarists' academic insistence upon formulas for Exposition, Conflict, Complication, Crisis, and Denouement« (Bordwell, Staiger und Thompson 17).

Hollywood wird zum neuen Zentrum der Produktion (die Finanzabteilungen bleiben hingegen in New York), aber auch zum Fixpunkt einer neuen Populärkultur, deren Wertesystem – Modernität, Konsum, Individualität, Attraktivität, Jugendlichkeit und Körperlichkeit – den Wertekanon des viktorianischen Zeitalters radikal umdefiniert. Dieser kulturelle Wandel kommt ebenfalls in den neuen Kinobauten zum Ausdruck, die größer, komfortabler und architektonisch gewagter werden. Die Zeit der Nickelodeons geht langsam zu Ende und wird von der Ära des *movie palace* abgelöst, in dem der Kinobesuch für das urbane Mittelklassepublikum zu einem exquisiten Freizeiterlebnis beitragen soll. In den Produktionsfirmen – Warner und die Fox Film Corporation werden 1913 gegründet, Metro 1914, Goldwyn and Mayer 1917 – wird die Arbeitsweise im Sinn eines ökonomisch effizienten Systems organisiert, das den steigenden Bedarf an Filmen decken soll. Dazu gehört die Unterteilung der Produktion in einzelne Arbeitsschritte, die von speziell ausgebildeten Fachleuten übernommen werden, oder eine Aufnahme von Szenen, die nicht der Chronologie der Geschichte, sondern den Bedürfnissen einer effektiven Planung (etwa bei der Nutzung von Kulissen) dient (vgl. Grainge, Jancovich und Monteith 67-92). Als der damalige UFA-Regisseur Fritz Lang im Jahr 1924 von einer Reise nach Hollywood zurückkehrt, schreibt er bewundernd: »Dieser Hunger des ungeheuren Landes ist nur durch Massenspeisung mit einer fabrikmäßig hergestellten Ware zu stillen« (213).

Auch die starke Genredominanz und das Starsystem können im Sinn dieses ›Fabrikmäßigen‹ verstanden werden. Populäre Genres erlauben es, bewährte Handlungsverläufe, Schauspieler und Ausstattungsmerkmale in leicht variiert Form erneut zu verwenden und standardisieren damit die Herstellung einer publikumswirksamen Erzählung. Mit Stars schaffen sich die Produktionsfirmen zudem beliebte und wiedererkennbare ›Markenzeichen‹, die ein bestimmtes Vergnügen (zusammengefasst in den Merkmalen der Star-Persona) versprechen und ökonomischen Erfolg berechenbarer machen sollen. Das emergente Studiosystem schafft mit seinen Prämissen der Effizienz (Rationalisierung, Standardisierung, Wiederholung), Innovation und Diversifikation von Kulturprodukten den neuen Typus einer modernen ›Kulturindustrie‹ (vgl. Grainge, Jancovich und Monteith 67-92). Beide Kennzeichen des klassischen Hollywood-Kinos, Stars und Genres, haben neben der starken

ökonomischen Bedeutung jedoch auch wichtige kulturelle Funktionen. Die Möglichkeit des Identitätswechsels, der mit Stars wie Mary Pickford oder Lillian Gish assoziiert wird, ist beispielsweise ein zentraler Faktor beim Wandel von Weiblichkeitsbildern und der Popularisierung der ›new woman‹.

Den stetigen Wandel der Filmindustrie bekommt auch D.W. Griffith zu spüren, dessen Karriere im wesentlichen auf den Stummfilm beschränkt ist. Mit *Intolerance* (1916), *Broken Blossoms* (1919) oder *Way Down East* (1920) schafft er Filme, die sehr dezidiert den Anspruch einer neuen amerikanischen Filmkunst markieren und auf der unumstrittenen Position des Regisseurs als letzter kreativer Instanz beruhen. Diese Position kann Griffith in den späten 1910er Jahren noch einnehmen, doch mit dem ökonomischen Wachstum der Produktionsfirmen, die durch Zusammenschlüsse und Übernahmen in den 1920er Jahren zu einem Oligopol weniger starker Studios wachsen, kommt es zu einer Machtverschiebung von kreativen, aber ›exzentrischen‹ Regisseuren wie Griffith oder Erich von Stroheim (*Greed*, 1924) zu den ausführenden Produzenten in den Studios. Die Kulturindustrie von Hollywood schafft es, eine hochgradig effiziente, aber für Filmkünstler aus aller Welt auch überaus anziehende ›Filmfabrik‹ darzustellen, die mit ihren Erzählkonventionen die Lingua franca des internationalen Films definiert.

3.3 Studiosystem und ›goldenes Zeitalter‹: 1918-1941

Modernität, Geschwindigkeit und die Gegenwartsbezogenheit der Geschichten, aber auch die Professionalität des Produktionssystems sind Merkmale des amerikanischen Kinos, die für Filmschaffende aus aller Welt einen Vorbildcharakter annehmen. Ernst Lubitsch, Victor Sjöström, F.W. Murnau, Paul Fejos oder Josef von Sternberg emigrieren in den 1920er Jahren nach Hollywood. Das Studiosystem wird am Ende der Dekade von fünf großen und drei kleineren Studios dominiert (MGM, Warner, Fox, Paramount und RKO sind die ›big five‹, Universal, Columbia, United Artists die ›little three‹). Viele von ihnen verfügen nach Zusammenschlüssen nicht nur über Produktionsanlagen, sondern auch über Kinoketten, in denen sie sich einen berechenbaren Absatz der Filmware sichern. Es kommt zu einer ›vertikalen Integration‹ der Studios, die alle Stationen der Wertschöpfungskette kontrollieren: Produktion, Vertrieb und Aufführung (vgl. Thompson und Bordwell 195-206). Gerade der Kinobesuch hat sich im Umfeld der modernen Konsumkultur mit ihren neuen Strategien der Werbung stark weiterentwickelt. In den ›Kinopalästen‹ ist der Spielfilm häufig nur eine Attraktion unter vielen: Musikstücke, Lieder, Ballettnummern, *newsreels* und Filme bilden häufig ein bunt gemischtes Programm, das den eklektischen Charakter der Populärkultur hervorhebt: Sie fragmentiert längere Werke, wählt die populärsten Passagen aus und kombiniert diese frei nach ihrem Unterhaltungswert oder ihrer kulturellen Reputation (vgl. »Capitol Theatre, 1920«, Gomery 57-82 und Koszarski).

In anspruchsvollen Produktionen von D.W. Griffith wie *Way Down East* (1920) ist der vorherrschende Erzählmodus das Melodrama. Es dient einer kritischen Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Verhältnissen, die anhand der Viktimisierungserfahrung der weiblichen Hauptfigur Anna Moore (Lillian Gish) als ungerecht und beschädigend dargestellt werden. Indem sie wegen einer unehelichen Schwangerschaft ausgestoßen wird und im dramati-

schen Finale auf Eisschollen vor dem Tod gerettet werden muss, appelliert der Film an ein Ethos der männlichen Selbstdisziplinierung und das Ideal der Monogamie. Die Sexualpolitik einer Reglementierung des weiblichen und männlichen Körpers ist ein wesentliches Reformanliegen in der »Progressive Era«. Neben dem Melodrama, dessen emotionale Zuschaueransprache solche Anliegen im Akt des Kinobesuchs legitimieren möchte, sind sie auch Gegenstand der Komödie, die subversiver mit ihnen verfährt. In zahllosen *one-reelers* wählt Charles Chaplin (1889-1977), der wichtigste Komiker des Stummfilms, die Reformpolitiker oder Repräsentanten gesellschaftlicher Institutionen zu Objekten einer mitunter recht handfesten Slapstick-Komik.

In *The Kid* (1921), Chaplins erstem »feature film«, verbindet er auf eine für ihn typische Weise sentimentale mit komischen Elementen. Auch hier steht ein uneheliches Kind am Anfang, das die junge Mutter in ihrer sozialen Not aussetzt und das der »Tramp« – jene von Chaplin geschaffene und bis in die letzte Geste perfektionierte Kunstfigur – findet und aufziehen wird. Als das Jugendamt ihm, dem deklassierten Außenseiter, das Kind entreißen will, kommt es zum emotionalen Höhepunkt: der schmerzhaften Trennung und glücklichen Wiedervereinigung, als das Kind der Institution entfliehen kann (vgl. Abb. 3). Schließlich kommt auch die mittlerweile wohlhabende Mutter zu ihrem Recht, für das Kind sorgen zu können. Die vom erzählerischen Grundgerüst her einfach gehaltene Geschichte – wie bei Griffith wird noch kein Wert auf eine übermäßige Individualisierung der Figuren gelegt, sie stellen vielmehr Typen dar – gewinnt ihre wahre Komplexität erst durch die von Chaplin unglaublich virtuos eingesetzte Körpersprache. Seit den frühen 1900er Jahren vermitteln Zwischentitel wichtige narrative Informationen (Schauplätze, Dialoge, Erzählerkommentare), und immer werden die sogenannten Stummfilme durch Musik und manchmal auch Geräusche begleitet (Bowser 137-147). Neben der musikalischen Improvisation (auf dem Klavier oder der Orgel) entstehen eigenständige Filmkompositionen, daneben kommen genretypische Musikstücke aus der gesamten Musikgeschichte für entsprechende Filmszenen zum Einsatz. Doch Charles Chaplin gewinnt seine Ausnahmestellung durch die Vielfalt und Nuancen des nonverbalen Spiels.



Abb. 3: *The Kid* (Charles Chaplin, Kamera: Roland H. Totheroh, First National, 1921).

In *The Kid* reicht das Spektrum von der Sorge um das Kind in der ärmlichen Behausung des Tramp bis zum Boxkampf im Slum-Milieu, bei dem er sich gegen körperlich übermächtige Gegner bewährt. Charakteristisch ist das enge Zusammenspiel zwischen Mimik und Körperbewegung sowie die Fähigkeit, Situationen durch blitzschnelle Verhaltensänderungen zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Das nuancenreiche Spiel erreicht Chaplin, der als Regisseur, Produzent, Hauptfigur und Komponist in Personalunion auftritt, dabei durch eine dem Effizienzdenken diametral entgegengesetzte Inszenierungsstrategie: Er entwickelt Handlungsverläufe und das exakte Timing häufig erst durch zahllose Improvisationsversuche vor laufender Kamera. Nicht Effizienz, sondern ›Verschwendung‹ kennzeichnet dieses Verfahren, doch der weltweite Erfolg seiner Filme bestätigt das ästhetische Programm.

Die akrobatische, körperbetonte Filmkomik ist in den 1920er Jahren ein populäres Genre, das durch die häufigen *sight gags* (Situationen, die mit den Erwartungen der Zuschauer spielen) in einen beständigen Dialog mit dem Publikum tritt. Neben Chaplin gelten Harold Lloyd, Harry Langdon und Buster Keaton als besonders einflussreich. Lloyd erschafft – beispielsweise in *Safety Last* (1923) – eine ebenso reaktionsschnelle und anpassungsfähige Figur wie der Tramp, siedelt sie aber in der konsumorientierten jungen Mittelklasse der 1920er Jahre an. Bei Chaplins Tramp und der Lloyd-Persona werden zentrale kulturelle Funktionen der Komik deutlich. Zum einen zeigt sie mit ihren Formen der Subversion und Wiederherstellung kultureller Hierarchien das soziale Gefüge als dynamisch und instabil: als Interaktionsfeld, in dem der Wunsch nach sozialem Aufstieg nur durch geschmeidige Anpassungsfähigkeit gelingt, in dem sich aber auch niemand sicher sein kann, der es nach ›oben‹ geschafft hat. Zum anderen führt sie die zentralen komischen Figuren als Modelle der Grenzüberschreitung, als transgressive Figuren vor. Nur weil der Tramp den Habitus und die Körpersprache des Millionärs kennt und temporär in seine Rolle schlüpfen kann (wie in *City Lights* von 1931), kann er Klassengrenzen überschreiten, ohne sie damit aufzuheben. Das Interaktionsprogramm vieler Komödien ist das ›Spiel im Spiel‹, eine soziale Interaktion, die ihre Rollenhaftigkeit und Regelgebundenheit betont und auf diese Weise kulturelle Hierarchien unterlaufen kann.

Ein Film wie *Safety Last*, bei dem die Harold Lloyd-Persona am Schluss ohne Netz und unter Lebensgefahr ein Hochhaus erklimmen muss, partizipiert allerdings auch ganz entscheidend am Kino der Attraktionen. In anderen Produktionen der Zeit, beispielsweise *The Thief of Bagdad* (Raoul Walsh, 1924) mit dem virilen *man of action* Douglas Fairbanks in der Hauptrolle, kommen gleichermaßen elaborierte Spezialeffekte zum Einsatz, die die Faszination am visuellen Spektakel unterstreichen. Als der Dieb sich zur liebesbedingten, persönlichen Umkehr entschließt, muss er zur Bewährung gegen Drachen, Feuer und feindliche Armeen kämpfen. Mit dieser kinetischen Energie schafft der amerikanische Spielfilm offensichtlich eine Rezeptionserfahrung, die eine spürbare Differenz zwischen dem amerikanischen und dem europäischen Kino markiert. Fritz Lang, der in den 1930er Jahren vor den Nazis nach Frankreich fliehen und später nach Hollywood emigrieren wird, berichtet Mitte der 1920er Jahre für die deutschen Leser des *Film-Kurier*, was den amerikanischen Film für ihn so attraktiv macht:

»Ich sitze im Kino, lasse mir anderthalb Stunden lang durch eine herrliche Räubergeschichte alles Europäisch-allzu-Europäische aus dem Kopf blasen und bin hinterher vergnügt und guter Dinge und irgendwie erfrischt. [...] Fast unerreichbar sind die Amerikaner, wo sie Themen mitten aus ihrem ureigensten Leben verfilmen. Sei es kurz vergangene Vergangenheit – aus der ihnen die Geste des Revolverhaltens noch in allen Fingerspitzen kribbelt und lebendig ist – oder die Geschichte einer Broadway-Tänzerin, eines Bowery-Boxers« (Lang 212-213).

Technisch wie ästhetisch kommt es in den späten 1920er Jahren zu einer radikalen Zäsur. Im Konkurrenzkampf der Studios setzen die Warner Brothers auf eine Strategie der technischen Innovation, indem sie den Tonfilm einführen. Versuche mit der Verbindung von Bild- und Tonaufnahmen hat es schon früher gegeben, aber erst jetzt stehen technische Verfahren der Vitaphone Company zur Verfügung, die einen flächendeckenden Einsatz erlauben. Produktion und Aufführung müssen in der Folgezeit angepasst werden, und auch die Filmästhetik wird beeinflusst. Modernität und Gegenwartsbezug werden auch weiterhin Kennzeichen des amerikanischen Spielfilms sein, doch das große Zeitalter der Stummfilm-Erzählungen, der ausgefeilten Körpersprache und des vordringlichen Erzählens in Bildern ist in den frühen 1930er Jahren zu Ende (vgl. Thompson und Bordwell, 128-151, 178-184, Naremore, *Acting* 34-67, Crafton).

Für die Übergangszeit vom Stumm- zum Tonfilm ist *The Jazz Singer* (Alan Crosland, 1927) mit Al Jolson in der Hauptrolle das wichtigste Beispiel. Nur wenige Gesangspassagen und Gespräche sind tatsächlich mit Synchronon aufgenommen – die religiösen Lieder des Kantors Rabinowitz und die Jazz-Nummern seines Sohns Jakie –, doch gerade dieser Zusammenprall zwischen dem gestenreichen Pathos des Stummfilms und der neuen Präsenz des Individuums durch die Synchronität von Stimme und Bild veranschaulicht die tiefe filmästhetische Zäsur. Viele Aspekte der Zwischentitel können tatsächlich unmittelbar übernommen werden, ihr Witz, ihre Milieuverbundenheit, ihre Konzentration auf das Wesentliche der Geschichte, aber das Ausdrucksspektrum der Stimme trägt – nachdem die anfänglichen technischen Schwierigkeiten der Tonaufnahme weitgehend überwunden sind – zu einer spürbaren Beschleunigung und Modernisierung in den frühen 1930er Jahren mit Filmen wie *Little Caesar* (Mervyn LeRoy, 1930), *42nd Street* (Lloyd Bacon, 1933) oder *It Happened One Night* (Frank Capra, 1934) bei.

In *The Jazz Singer* dient der Synchronon zudem einer Ethnisierung der Erzählung, die den für die 1920er Jahre typischen Konflikt zwischen Tradition und jungem Aufbruch als Wettstreit zwischen jüdisch-religiösen Liedern und amerikanischem Jazz ansetzt. Jakie Rabinowitz, der sich den neuen Namen Jack Robin gibt, ist zerrissen zwischen der Kantoren-Tradition seiner Familie, in die er sich einreihen soll, und der populärkulturellen Attraktion des Jazz, den er gleichermaßen beherrscht und als die ihm zeitgemäße Musik empfindet. Es ist ein paradigmatischer Generationenkonflikt, mit dem die Assimilationsproblematik unterschiedlicher Immigrantengruppen thematisiert wird. Die Eltern verharren im religiösen und kulturellen Wertesystem der alten Welt, ihre Kinder suchen Zugehörigkeit im *melting-pot* der neuen, amerikanischen Kultur. Als sein Vater im Sterben liegt, singt Jakie in der Synagoge das Kol Nidre-Gebet, doch unmittelbar danach steht er wieder auf der Theaterbühne und singt »My Mammy« vor den Augen seiner Mutter,

die im Unterschied zum Vater seine Begeisterung für die neue Musik des Jazz immer verstanden hat.

Bei seinen letzten Gesangseinlagen tritt Jakie in *blackface* auf, mit dem eingeschwärzten Gesicht der *minstrel shows*. Damit werden die bislang ausgeblendeten afroamerikanischen Ursprünge des Jazz präsent gehalten, gleichzeitig bekommt die Auseinandersetzung um jüdische Orthodoxie und amerikanische Assimilation eine weitere komplexe Wendung (vgl. Abb. 4). Denn der Weg in den Mainstream der Unterhaltungsindustrie scheint für Jakie nur über den Umweg einer Verkleidung möglich zu sein, die Marginalität signalisiert und gleichzeitig überwindet. Als Nicht-Schwarzer könnte er nominell zum weißen Amerika gehören, in der *blackface*-Verkleidung markiert er aber eine Distanz, die zweifellos zum protestantisch-weißen Milieu besteht (vor allem durch die ambivalent-lockende »shiksa« Mary Dale).



Abb. 4: *The Jazz Singer* (Alan Crosland, Kamera: Hal Mohr, Warner Brothers, 1927).

Das Interaktionsprogramm von *The Jazz Singer* ist demnach hochgradig reflexiv. Durch die permanente ›Spiel-im-Spiel‹-Thematisierung von Bühnensituationen sowie des unterschiedlichen Rollenverständnisses, das sie mit sich bringen – hier das strenge religiöse Ritual mit der Anrufung Gottes, dort das Showbusiness mit dem Konkurrenzdruck, unterhalten zu müssen –, thematisiert der Film die Ängste und Hoffnungen eines Assimilationswunsches, der sich in einer Phase des Übergangs befindet, seine stabile Rolle also noch nicht gefunden hat. Die gespaltene Selbstwahrnehmung von Jakie ist dabei nicht nur für Al Jolson selbst und andere jüdische Entertainer charakteristisch, sie trifft auch auf viele Studiogründer wie Samuel Goldwyn, die Warner Brothers oder Louis B. Mayer zu, die aus einem jüdischen Immigrantenumfeld stammen und das Filmmedium als Möglichkeit verstehen, sich größere kulturelle Akzeptanz zu verschaffen. Ist für den alten Kantor die Bezeichnung ›Jazz Singer‹ eine Schmähung, so will der junge Jakie zeigen, dass der künstlerische und ökonomische Erfolg in der Populärkultur für ethnische oder religiöse Minoritäten zum Gradmesser ihrer gesellschaftlichen Zugehörigkeit geworden ist. Dies gilt nicht nur für ihn als Einzelperson, es ist ein kulturelles Begehren, dem die Studios insgesamt anhängen (vgl. Rogin *Blackface*, Gabler).

DIE METROPOLE IM FILM

Großstädte wie Chicago oder New York City sind in den Anfangsjahren des amerikanischen Films nicht nur Produktionszentren, sie werden auch zu bevorzugten Schauplätzen des beschleunigten modernen Lebensstils der 1920er Jahre. Mit Tin Pan Alley (Musik), Broadway (Theater, Musical), Madison Avenue (Werbeindustrie), Radiostationen und Filmgesellschaften ist New York City das Medienzentrum der Nation. Gleichzeitig hält es mit Immigrantenghettos, dem afroamerikanischen Harlem oder berüchtigten Sozialmilieus wie ›Hell's Kitchen‹ zahlreiche Orte bereit, die – wie in der modernen Kunst insgesamt – in metonymischer Form nationale Entwicklungen vorwegnehmen. Für die literarische Moderne bringt New York City in F. Scott Fitzgeralds *The Great Gatsby* (1925) das neue materialistische Ethos der amerikanischen Kultur am deutlichsten zum Ausdruck, und es unterwirft in *Manhattan Transfer* (1925) von John Dos Passos den Handlungsraum des Individuums einer unausweichlichen Dynamik der Wahrnehmungsfragmentierung und des Konkurrenzdrucks.

Auch in unterschiedlichen Filmgenres wird die Großstadt als Ort des Verbrechens, des sozialen Aufstiegs, der Multiethnizität, des Zusammenpralls von alter und neuer Welt, des technischen Fortschritts, der ästhetischen Kontraste oder der Vergnügungssucht thematisch. In *The Crowd* von King Vidor (1894-1982) aus dem Jahr 1928 überwiegt wie bei Dos Passos, wenngleich im Milieu der unteren Mittelschicht angesiedelt, eine skeptische Darstellung des Großstadtlebens. Jugendlichkeit und Dynamik stehen am Anfang der Beziehungsgeschichte von John Sims (James Murray) und Mary (Eleanor Boardman), aber die Anonymität der Metropole und ein Gefühl der Austauschbarkeit, das in der strengen visuellen Rasterung des Großraumbüros anschaulich wird, heben die destruktiven Folgen des Modernisierungsprozesses hervor. Als sein Kind von einem Auto angefahren wird und im Sterben liegt, versucht John vergeblich, sich gegen den unerträglichen Lärm der Großstadt zu stemmen. Es stirbt, und ein Zwischentitel (von Joe Farnham) formuliert die resignativ-sentimentale Moral des Films: »The crowd laughs with you always, but it will cry with you for only a day«.

In seinem urbanen Setting veranschaulicht *The Crowd* damit einen Grundkonflikt der modernen Erfahrung: Wie können sich Individualität, Glück und sozialer Fortschritt in einem Umfeld entwickeln, das hochgradig auf Konkurrenz angelegt und im Arbeits- wie auch im Freizeitleben durch zunehmende Standardisierung gekennzeichnet ist? Dabei bringt der Film diesen Konflikt zum Ausdruck, als Bestandteil einer technisierten Kultur verstärkt er ihn aber auch. Unterhaltungsmedien in der Geschichte (Coney Island, Grammophon-Musik) bieten ein künstlerisches oder vergnügliches Refugium, aber sie entlasten die Entfremdungsgefühle moderner Subjektivität nur kurzfristig, was schließlich nur durch die Hinwendung zu neuen Erzählungen und Attraktionen – in diesem Fall durch den abschließenden Besuch einer Vaudeville-Show – besänftigt werden kann. *The Crowd* offenbart die Verlockungen, aber auch die Paradoxien der neuen Konsum- und Unterhaltungskultur (vgl. Decker, *Blick* 172-223).

Einer der ersten amerikanischen Avantgarde-Filme wendet sich ebenfalls der Metropole New York City zu, aber er offenbart ein ganz anders gelagertes Interesse. *Manhatta* von Paul Strand und Charles Sheeler entsteht 1921

und kann als frühe ›Stadtsymphonie‹ bezeichnet werden. Zwischentitel aus Gedichten von Walt Whitman gliedern den Film in einzelne Kapitel, die unterschiedliche zeitliche und räumliche Ausschnitte des Stadtlebens zeigen und dabei den hymnischen Ton von Whitman adaptieren (›Gorgeous clouds of sunset! drench with your splendor me or the men and women generations after me‹). Strand und Sheeler sind beide als Fotografen (Sheeler auch als Maler) aktiv und nähern sich den Stadtmotiven mit der kühlen Sachlichkeit der ›straight photography‹ (vgl. Kapitel 1.7 und 2.4). Menschenmassen strömen in die Stadt, verteilen sich in den Straßen, Häuser werden gebaut, Kräne ragen empor, Schiffe und Eisenbahnen kommen an – *Manhatta* wählt die Beobachterposition aus höchster Distanz und setzt das dynamische, technisch bedingte Wachstum der Stadt in eine kreative Spannung mit der menschen- und naturverbundenen Perspektive von Whitman. Im Unterschied zu *The Crowd* ist der urbane Raum weniger ein soziales Interaktionsfeld als ein Raum der ästhetischen Kontraste und künstlerischen Abstraktion.

Mit ihrer Faszination an der schlichten Funktionalität der neuen *skyscraper* und an der kontinuierlichen Bewegtheit des Stadtlebens, die das Bild von *innen* her dynamisiert – durch Rauchschwaden und Maschinen, durch den Kontrast zwischen Architektur und ameisengleichen Menschenströmen – repräsentieren Strand und Sheeler einen technikzugewandten Strang der amerikanischen Moderne. In der abstrakten (ästhetischen) Reduktion der neuen Stadtlandschaft verschwindet zwar das Individuum, aber es wird in einen übergeordneten urbanen ›Mechanismus‹ integriert, der traditionellen Vorstellungen eines organisch-natürlichen Gebildes entsprechen soll. Die Vision der Stadt als lebendiger Organismus kennzeichnet auch andere Filme der frühen Avantgarde – *The Twenty-Four-Dollar Island* (Robert Flaherty, 1927), *A Bronx Morning* (Jay Leyda, 1931), *City of Contrasts* (Irving Browning, 1931) –, doch obwohl fast immer New York City und damit *die* stilbildende Stadt der Moderne gewählt wird, erreichen diese Stadtsymphonien nicht die gleiche virtuose Komplexität wie ihre europäischen Pendanten (z. B. Walter Ruttmanns *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* von 1927). Durch die starke Dominanz von Hollywood entwickeln sich die für den Avantgarde- wie auch Dokumentarfilm nötigen Institutionen (Filmclubs, *art cinemas*) langsamer als in Europa, wo das kommerzielle amerikanische Kino häufig als künstlerisches Feindbild dienen kann. Dennoch entsteht neben den Stadtsymphonien mit Formen des experimentellen Erzählens oder des Kompilationsfilms eine eigenständige amerikanische Filmavantgarde (vgl. Horak 14-66).³

Im Dokumentarfilm, dessen Anfänge nach den *actualities* der Frühphase mit *Nanook of the North* (Robert Flaherty, 1922) im Bereich der Reiseexplorationen und -exotik liegen, wird New York City zum Zentrum zahlreicher Gruppen und Initiativen. Tatsächlich überschneiden sich in den Stadtsymphonien Darstellungsansprüche des dokumentarischen Films und der künstlerischen Avantgarde. Doch spätestens in den 1930er Jahren wird deutlich, dass die Dokumentarfilmbewegung – mit Gruppen wie The Workers Film and Photo League of America, Nykino oder Frontier Films – ihre Filme als Interventionen in historische, politische oder sozialplanerische Diskurse versteht.

3 Eine hervorragende Zusammenstellung dieser schwer zugänglichen Filme findet sich auf den DVD-Sammlungen *Unseen Cinema: Early American Avant-Garde Film, 1894-1941* (2005) und *Treasures from American Film Archives* (2000).

Obwohl die Repräsentation von Realität ein kreativ-künstlerisches Anliegen darstellt, entstehen viele Projekte aus einem gesellschaftspolitischen Engagement, das in den 1930er Jahren primär von der politischen Linken sowie unterschiedlichen Reformgruppen geprägt wird. Auch die ersten Wochenschauen wie *The March of Time* kommen in dieser Dekade in die Kinos (vgl. Barsam 137-169, Balio 351-386).

Eine der wichtigsten dokumentarischen Stadtdarstellungen, *The City* von Ralph Steiner und Willard van Dyke aus dem Jahr 1939, wird anlässlich der New Yorker Weltausstellung dieses Jahres produziert und soll unmittelbar der Popularisierung des Konzepts der *garden city* dienen. Es geht u. a. auf Lewis Mumford zurück und enthält im Kern die Vorstellung einer harmonischen Synthese von Urbanität und natürlicher Umgebung, die mit der naturnahen, gesunden Entwicklung des Einzelnen auch der sozialen Gemeinschaft zugute kommt. In *The City* bildet das Ideal der *garden city* das vierte und abschließende Segment eines rhetorischen Aufbaus, der durch die Begleitung einer männlichen Kommentarstimme sowie die dramatische Musik von Aaron Copland die Interpretation der Bildsequenzen lenkt. Das geruhsam-gemächliche, erdverbundene Landleben des ersten Segments gehört der Vergangenheit an. Dann folgen die beiden Gegenpole der *garden city*: die menschenfeindliche, krankmachende Umgebung des industriellen *steel belt* sowie die hektische Unruhe der Metropole. Obwohl eine gekonnte Montage im Stil der avantgardistischen Stadtsymphonien die Dynamik des Großstadtlebens evoziert, wendet die Rhetorik von *The City* die Modernität der Metropole letztlich gegen sie. Innerhalb weniger Jahre ist sie vom Signum des Gegenwartigen und Neuen zum reformbedürftigen Moloch geworden, dem nur durch die Reintegration der Natur beizukommen ist. Doch wirklich neu ist dieser Gedanke nicht. Auch *The Crowd* oder *Manhatta* lassen sich als implizites Plädoyer der amerikanischen Moderne dafür verstehen, dass Urbanität in einer Balance mit Natürlichkeit gehalten werden sollte.

Zu den Genreinnovationen der Großstadt, die eher die destruktiven ›Auswüchse‹ als die harmonische Balance innerhalb ihres ›Soziotops‹ betonen, gehört der frühe Gangsterfilm. Auch wenn er mit Beispielen wie *The Musketeers of Pig Alley* (D.W. Griffith, 1912) bis in die zehner Jahre zurückreicht, wird er erst mit dem frühen Tonfilm – beispielsweise in *Doorway to Hell* (Archie L. Mayo, 1930), *Little Caesar* (Mervyn LeRoy, 1930), *The Public Enemy* (William A. Wellman, 1931), *Scarface* (Howard Hawks, 1932), *Dead End* (William Wyler, 1937) oder *The Roaring Twenties* (Raoul Walsh, 1939) – zu einem ausgereiften neuen Sozialisationstypus. Wie Jolsons *Jazz Singer* ist der Gangster ethnisch kodiert, ein sozialer Außenseiter, der mit Ehrgeiz und Tatkraft den sozialen Aufstieg versucht und kulturelle Anerkennung begehrt. Aus der Umklammerung der ersten Immigrantengeneration muss er sich herauslösen, ökonomischer Erfolg – häufig verdichtet in einer Ankleideszene neuer Anzüge –, wird zum Zeichen seiner Assimilation in der amerikanischen Konsumkultur. Doch im Unterschied zum Jazz ist das Medium des Gangsters die Gewalt. Gerade der frühe Tonfilm, in dem Musik spärlich eingesetzt wird, nutzt die neue Klangkulisse der Pistolen und Maschinengewehre gekonnt für sein Bild des ›Großstadtdschungels‹.

Zu einem neuen Typus wird der Gangster daher, indem er die *outlaw*-Tradition der *frontier*-Erfahrung in eine Großstadt transponiert, die durch vielfältige Ethnien und einen Kampf gekennzeichnet ist, an dem moderne

Institutionen wie Politik, Polizei und Gangstersyndikate ebenso beteiligt sind wie herausragende Individuen, die sich durch besonders rücksichtslose Brutalität an die Spitze der jeweiligen Organisationen stellen können. In dieser amerikanischen Gangster- und Räubermythologie steckt die Vision einer blitzartigen Erfolgsgeschichte, deren Aufstieg auf Durchsetzungskraft, aber eben auch auf ungesetzlichen und antisozialen Mitteln beruht, und die den Gangster zum Antipoden einer Ethik der harten und ehrlichen Arbeit macht (vgl. Munby 39-65, Cook, *Cinema Book* 279-285). Dass sie nicht nur durch ihre mitreißenden Kampf- und Tötungsszenen einen besonderen Thrill verspricht, ist seit den Anfängen des Kinos bekannt. In den frühen 1930er Jahren sind es jedoch vor allem die intensivierten Darstellungen von Gewaltakten und sexueller Attraktion, die eine lange währende Zensurdebatte des Kinos um das Jahr 1934 kulminieren lassen.

Am Ende dieser Debatte, die als apokalyptische Geschichte plötzlicher Läuterung gepriesen wird, obwohl sie doch eher auf einen stetigen Prozess zurückgeht, steht die Production Code Administration (PCA) unter der neuen Leitung von Joseph I. Breen sowie der Production Code, ein normatives Regelwerk, welches filmische Inhalte und Darstellungsformen festlegt. Man hat den Code häufig als Ausdruck puritanischer Engstirnigkeit interpretiert, doch das Filmmedium wird in allen Ländern von staatlichen Behörden überwacht und mit Vorgaben versehen. Seit den 1900er Jahren gibt es in den USA entsprechende Bemühungen, auf den Inhalt von Filmen einzuwirken. Die Produzenten und Kinobetreiber haben ein Interesse an möglichst sensationellen Attraktionen, während die kulturellen Eliten Einfluss auf Lebensstile und Wertdiskurse nehmen wollen. Am Ende überwiegt jedoch aus kommerziellen und Effizienzgründen das Ziel der Filmindustrie, die Risiken ihrer ›Produkte‹ kalkulierbar zu halten und den Zugriff durch Behörden von außen abzuwehren (vgl. Balio 37-72).

In den frühen 1920er Jahren soll angesichts publikumsträchtiger Drogen- und Sexskandale das nach Will H. Hays benannte Hays Office diesen Zweck erfüllen. Es formuliert eine Liste der ›Do's and Dont's‹, die den Produzenten als Orientierungshilfe dienen soll (und frühere Vorschläge weiterführt). Auch die Preisverleihungen der Academy of Motion Picture Arts and Sciences werden 1927 partiell ins Leben gerufen, um den ramponierten Ruf der Industrie aufzupolieren und ihre Leistungsfähigkeit zu demonstrieren. Doch spätestens in der Wirtschaftskrise der Great Depression, als die Studios verzweifelt nach neuen Einnahmequellen suchen und Tabugrenzen testen, wird die inkonsequente Anwendung des Code offenbar. Gruppierungen wie die katholisch geprägte National Legion of Decency machen gegen Hollywood mobil, dessen Position als ›jüdische‹ Industrie ohnehin fragil erscheint. Als einzelne Filme und Kinos boykottiert werden, entschließen sich die Studios, den Production Code im Produktionsprozess systematisch zu berücksichtigen. Nur Filme mit dem Siegel der PCA können in den großen Kinoketten aufgeführt werden. Die PCA repräsentiert damit eine ungeliebte Selbstregulation von innen, die jedoch eine Zensur von außen verhindern hilft. Viele Vorschriften des Code sind konservativ und kunstfeindlich, aber den Filmschaffenden gelingt es auch, sie kreativ zu umgehen oder zu nutzen. In den 1950er Jahren wird der Code durch ambitionierte Produktionen überschritten oder missachtet (*The Man with the Golden Arm* von Otto Preminger erhält 1955 kein Siegel), bis er in den späten 1960er Jahren durch das *rating system* der Motion

Picture Association of America (<<http://www.mpa.org>>) abgelöst wird, ein Verfahren, das nicht in die Produktion eingreift, sondern Empfehlungen für den Kinobesuch gibt und damit die Aufführungspraxis neu ordnet (vgl. Nowell-Smith 235-248, Brownlow 4-23, Inglis, Black).

DAS ZIVILE ENGAGEMENT DES KINOS

Das ›goldene‹ Zeitalter des amerikanischen Kinos liegt in den 1930er Jahren und hat seinen Höhepunkt 1939, als innerhalb eines Jahres zahlreiche seiner populärsten ›Klassiker‹ entstehen, darunter *Gone with the Wind* (Victor Fleming, George Cukor, Sam Wood), *The Wizard of Oz* (Victor Fleming, King Vidor), *Dark Victory* (Edmund Golding), *Stagecoach* (John Ford), *Young Mr. Lincoln* (John Ford) oder *Wuthering Heights* (William Wyler). Mit bis zu 80 Millionen Zuschauern pro Woche ist das Kino unbestritten das Leitmedium der Zeit (Maltby 124). Trotz der weltweiten Wirtschaftskrise geht das Studio-system (u. a. dank des Code of Fair Competition for the Motion Picture Industry von 1933) strukturell gestärkt aus der Great Depression hervor. Es muss zwar die zuvor bekämpften Aktivitäten von Gewerkschaften zulassen, sieht aber auch die Grundlagen der vertikalen Integration bestätigt. Die monopolistischen Praktiken (u. a. das *block-booking*, die erzwungene Abnahme von kompletten Filmpaketen durch Kinobetreiber unabhängig von der Qualität der einzelnen Produktionen) werden von der Regierung nicht ange-tastet (Balio 13-36). Künstlerisch haben Regisseure wie John Ford, Howard Hawks, Lewis Milestone, Frank Borzage, Frank Capra, Preston Sturges, Wil-liam Wyler, Ernst Lubitsch oder Fritz Lang die Produktivität des Studiosys-tems mit eigenen Akzenten versehen können, einer ›Handschrift‹, die ihnen die Autorentheorie retrospektiv zuerkennen wird. Das Gros der Produktionen ist jedoch durch Stars, Genrekonventionen, einen spezifischen Studiostil so-wie die gewachsene Bedeutung der Produzenten (wie Irving Thalberg, Hal Wallis oder David O. Selznick) geprägt. MGM repräsentiert Glamour (Greta Garbo, Clark Gable), opulente Kostüme (Cedrick Gibbons) und Sets, Warner Brothers steht für ökonomisch erzählte, urbane und sozial engagierte Ge-schichten (*I Am a Fugitive From a Chain Gang*, 1932), Paramount prägt in-telligente Gesellschaftskomödien (*The Lady Eve*, 1941), RKO mit Fred As-taire und Ginger Rogers das Musical, und 20th Century-Fox hat den mit Abstand beliebtesten Filmstar der 1930er Jahre unter Vertrag: Shirley Temp-le, die singt und tanzt, aber insgesamt in eher formelhaften Filmerzählungen auftritt. Die kleineren Firmen spezialisieren sich auf bestimmte Genres oder Produktionssegmente, Universal auf den Horrorfilm, United Artists (eine Vertriebsgesellschaft, die 1919 von Charles Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks und D.W. Griffith gegründet wird) auf besonders anspruchsvolle Filme, beispielsweise Produktionen von Sam Goldwyn wie *Dead End* (vgl. Cook, *Cinema Book* 19-44).

Die spektakulärste Attraktion dieser Zeit liegt sicherlich in der neuen Farbästhetik, die mit großem technischen Aufwand in *Gone With the Wind*, der Traumsequenz von *The Wizard of Oz*, aber auch im ersten animierten Spielfilm *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) der Disney Studios zum Einsatz kommt. Mit ihrer starken Farbintensität steht sie dort ganz im Zei-chen des Märchenhaft-Fantastischen und der melodramatischen Effektsteige-rung. Weniger prominent, aber angesichts der noch geringen Verbreitung des

Farbfilms zu diesem Zeitpunkt vielleicht bedeutsamer ist der gestiegene Einfluss der Filmmusik. Sie wird mittlerweile von klassisch geschulten Europäern wie Max Steiner oder Erich Wolfgang Korngold sowie von Komponisten wie Alfred Newman, Aaron Copland oder Bernard Herrmann eigens für die jeweiligen Filmerzählungen geschrieben. Von der flächigen und mitunter recht konventionellen Untermalung (etwa bei Chaplin) hat sie sich zunehmend zu einem eigenständigen Stilmittel der Filmerzählung entwickelt, das durch Leitmotive, Handlungsunterstützung, Kontrapunkte, Spannungssteigerung oder Vorwegnahme narrativer Wendungen immer präziser mit dem Bild abgestimmt wird und die affektive Dimension der Filmerfahrung ganz wesentlich ausbildet – Max Steiners Kompositionen bilden in komprimierter Form die ›Ouvertüre‹ von *Gone with the Wind*.

Das ›goldene‹ Zeitalter beruht demnach zum Teil auf einer intensivierten Qualität des Spektakels, doch es ist gleichermaßen durch den Geist des New Deal geprägt. Die Studiomogule sind politisch überwiegend konservativ und in ihrer Studiopolitik dezidiert gegen die Interessen der Arbeiter und Gewerkschaften eingestellt. Auf der Ebene der Filmschaffenden jedoch, bei den Themen und hinsichtlich der kulturellen Anliegen, bestehen personelle Verbindungen zu den Kulturprogrammen des New Deal, aber auch zum politisch radikaleren Spektrum der *popular front*. Nie wieder wird die vielbeschworene ›social significance‹ des amerikanischen Spielfilms eine ähnliche Bedeutung erlangen wie in den 1930er und 1940er Jahren. Das ›zivile Engagement‹ umkreist dabei zwei zentrale Problembereiche: die krisenhafte Wahrnehmung politischer Institutionen innerhalb des Landes und die Notwendigkeit, ›nationale Identität‹ angesichts der Bedrohung von außen – durch Diktaturen in Europa und Asien – neu zu definieren.

Im Dokumentarfilm findet das sozialkritische Engagement seinen Höhepunkt in *Native Land* (1942) von Leo Hurwitz und Paul Strand. In einer zeit-typischen Mischform von *reenactments* und faktual-zeithistorischen Aufnahmen, die durch die sonore Kommentarstimme von Paul Robeson thematisch verbunden wird, bilanziert der Film die zahlreichen Bürgerrechtsverletzungen der Zeit gegenüber Gewerkschaften, Minoritäten und Arbeiterführern. Den politischen Kampf der Linken setzt er als Ringen um das besondere amerikanische Versprechen der Demokratie an, das in diesen Gewaltakten zur Disposition steht. Der Film betont damit eine patriotische Besorgnis, die im Jahr seines Erscheinens allerdings bereits tendenziell überholt erscheint, denn das Land befindet sich im Krieg und hat die inneren Missstände durch den Kampf gegen den äußeren Feind überblendet. Der Spielfilm ist weit weniger explizit in seinem systemkritischen Engagement, aber auch hier ist die Politisierung der Kultur nicht zu übersehen, mit der eine junge Generation von Filmschaffenden die Reformbedürftigkeit demokratischer Traditionen und Ideale zur Diskussion stellt.

Im Jahr 1941 kommt mit *Citizen Kane* von Orson Welles (1915-1985) ein Film in die Kinos, der mitunter als ›bester‹ amerikanischer Spielfilm bezeichnet wird; eine zweifelhafte Charakterisierung, die das Bedürfnis, aber auch die Schwierigkeit belegt, Populärkultur im Sinn einer Geschichte der ›Meisterwerke‹ erzählen zu können. Dem jungen Regisseur Orson Welles, der aus der Theaterszene von New York stammt, gelingt ein bemerkenswert innovativer Debütfilm, aber er profitiert vom außerordentlichen Talent der beteiligten kreativen Kräfte (und belegt damit den kollektiven Schaffenspro-

zess des Filmkunstwerks). Mit der Anlehnung an die Biografie von William Randolph Hearst im Drehbuch von Herman J. Mankiewicz wählt er ein skandalträchtiges Sujet, das ihm im Produktionsprozess größte Aufmerksamkeit garantiert. Der Kameramann Gregg Toland perfektioniert in *Citizen Kane* die *deep space photography*, ein Verfahren, das verschiedene Schichten der Dramaturgie (Handlungsteile und Personen) in einem scharf konturierten, große Tiefe suggerierenden Bildraum vereint. Der Komponist Bernard Herrmann schließlich steuert eine Filmmusik bei, die statt der üblichen Leitmotivik stärker auf flächige Tonkaskaden und Stimmungsbilder setzt.

Die stärksten Impulse für das filmische Erzählen setzt *Citizen Kane* jedoch mit zwei weiteren Merkmalen. Durch die *flashback*-Narration, die das Leben von Charles Foster Kane aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet (und auch gattungsspezifisch differenziert wird, denn der Film beginnt mit einer fingierten *newsreel*-Sequenz über sein Leben), definiert er eine neue (filmische) Form des multiperspektivischen Erzählens. Das Porträt der Hauptfigur entsteht aus fünf unterschiedlichen Erinnerungslinien, die sich nicht in allen Details decken und damit die Relativität von Narration und ›Wirklichkeit‹ betonen. Zudem verweigert *Citizen Kane* auch die üblichen Muster einer psychologischen Eindeutigkeit der Figuren, denn die tatsächliche Bedeutung des Wortes ›Rosebud‹, das Kane kurz vor seinem Tod flüstert, enthüllt sich nur für die Zuschauer (nicht jedoch für die Figuren in der Diegese). Als am Schluss Kanes Kinderschlitten im Feuer verbrennt, auf dem das Wort ›Rosebud‹ zu lesen ist, entsteht eine Verbindung zu seiner (traumatischen) Trennung von der Mutter in der Kindheit, doch ob damit seine Persönlichkeit wirklich ›erklärt‹ werden kann, bleibt offen.

Citizen Kane hebt damit eine Rätselhaftigkeit und Undurchsichtigkeit der Hauptfigur hervor, die der mitunter sehr simplifizierenden Psychologie des klassischen Hollywood-Films zuwiderläuft – einer Persönlichkeitskonzeption, die (innere) psychologische Motivation und (äußeres) Handeln häufig in einen direkten und kausalen Zusammenhang stellt. Darin liegt allerdings auch sein entscheidender Beitrag für die Vision des Politischen. Denn mit Kane, dem egomanen Medientycoon, entwirft der Film eine allegorische Figur, die die Ambitionen und das Scheitern der amerikanischen Nation seit den 1890er Jahren – seit jener Dekade imperialer Expansion, in die auch die Anfänge des Films fallen – symbolisieren soll. Das Verfahren ist nicht neu, da das amerikanische Kino seit den 1910er Jahren Erzählungen hervorbringt, die den ›Charakter‹ der amerikanischen Nation definieren oder problematisieren sollen. In *The Crowd* wird diese nationale Symbolik beispielsweise dadurch ausgedrückt, dass die Hauptfigur John am 4. Juli, dem Tag der amerikanischen Unabhängigkeit, zur Welt kommt. Über sechzig Jahre später bedient sich Oliver Stone der gleichen Rhetorik, um in *Born on the Fourth of July* von 1989 die Integrationschwierigkeiten von Vietnam-Veteranen anzuprangern und an die besondere Verantwortung der amerikanischen Nation zu appellieren. Doch bei Welles drückt die Allegorie des Nationalen am eindringlichsten eine kulturellen Selbstdefinition aus, die nationale Größe in Größenwahn, Korruption, kulturelle Leere und den Verlust kindlicher Unschuld münden sieht. Die Biografie der Hauptfigur personalisiert das ambivalente Begehren nach nationaler Expansion, gleichzeitig erweist sich der multiperspektivische Erzählprozess aber auch als offen und in seiner Rätselhaftigkeit unabschließbar. Als Erklärungsversuch ist der Kinderschlitten

ten mit der ›Rosebud‹-Inscription zu oberflächlich, um das (nationale) Dilemma der Figur wirklich auflösen zu können.

Mit den internationalen ›Verstrickungen‹ von Kane sowie seiner Unfähigkeit, politische und kulturelle Ideale einzulösen, wendet sich das Kino demnach dem Motiv der verlorenen (nationalen) Unschuld zu und gibt dem darin aufgerufenen exceptionalistischen Denken eine dezidiert desillusioniert-skeptische Wendung. Für die inneramerikanische Wertediskussion ist in dieser Hinsicht Frank Capras *Mr. Smith Goes to Washington* von 1939 noch wichtiger. Capra (1897-1991), der während des Zweiten Weltkriegs mit *Why We Fight* die einflussreichste Reihe faktual-propagandistischer Produktionen verantworten wird, entwickelt in den frühen 1930er Jahren in Zusammenarbeit mit Drehbuchautor Robert Riskin ein populistisches Protestkino, das jugendlich-naive Helden in den Kampf mit politischer Korruption, tyrannisch-hartherzigen Unternehmern oder den neuen Herrschern über Medien und die öffentliche Meinung schickt. Zwar lässt sich seine Filmarbeit keinesfalls auf diese Ausrichtung reduzieren (er beginnt als Komödienthespezialist), aber *Mr. Smith Goes to Washington* formuliert ähnlich ambitioniert wie *Citizen Kane* eine populäre Imagination politischer Ideale, die am Ende der 1930er Jahre bedroht erscheint und für die der Spielfilm eine neue Form der affektiven Revitalisierung sucht (vgl. Decker, *Blick* 374-433).

Diese Revitalisierung gelingt Capra durch eine geschickte Verschränkung von Handlungsebenen. Das primäre Interaktionsprogramm ist das politische Ritual. Jefferson Smith (James Stewart), der jugendliche Held, erscheint als naiv und idealistisch, weil er – im Unterschied zu den zynisch-abgeklärten Akteuren in Washington – an das Funktionieren politischer Institutionen glaubt. Sowohl ihre ritualisierten Rollen und Abläufe als auch ihre Ziele haben für ihn unverrückbare Gültigkeit. Als Smith in Washington eintrifft, zeigt eine Montage berühmter historischer Monumente (angefertigt vom Spezialisten Slavko Vorkapich) jene demokratischen Institutionen und Erinnerungsorte, aus denen er seine unbändige patriotische Energie bezieht. Sobald er jedoch an dem Ritual partizipieren möchte, wird er durch öffentliche Demütigungen in die korrupte ›Realität‹ der väterlichen Machteliten eingeführt.

Dieser Problemlage verleiht Capra die revitalisierende Funktion durch das nicht minder wichtige Interaktionsprogramm des Spiels im Spiel. Der Schlussteil des Films verdoppelt die Beobachterposition der Kinozuschauer, indem Smith vor den Augen der Zuschauer im Senat (aber auch des Senatspräsidenten) auf der politischen ›Bühne‹ beobachtet wird (vgl. Abb. 5). Das Ritual kann gezeigt und zugleich hinsichtlich seiner Rollen und Interaktionsregeln analysiert werden. Als Smith mit seinem *filibuster* an die Grenzen des Zulässigen geht und sich schließlich in einen tranceähnlichen Zustand der patriotischen Autosuggestion hineinsteigert – »either I'm dead right, or I'm crazy« –, wird er durch die treue Helferin des zweiten Handlungsstrangs, Clarissa Saunders (Jean Arthur), angeleitet und unterstützt. Ihre Zwischenrufe und bewundernden Blicke auf den jugendlichen Helden montiert Capra zur zentralen Regenerationsfantasie des Films. Das korrupte demokratische System kann durch die radikale, aber patriotisch inspirierte Überschreitung seiner Ritualgrenzen reformiert werden, wenn sich zwischen den Zuschauern und den politischen Akteuren eine unmittelbare, affektive Verbindung herstellen lässt. In *Mr. Smith Goes to Washington* gewinnt diese Gefühlsökono-

mie durch den zugleich affirmativen wie reflexiven Umgang mit politischen Ritualen an Überzeugungskraft. Sie veranschaulicht für den Spielfilm eine Individualisierung des »demokratischen Helden«, die sich in dieser Form nicht auf andere Gattungen übertragen lässt. In der Kriegspropaganda von *Why We Fight* wird Capra immer wieder die Glocken für Freiheit und Gleichheit schlagen lassen, aber es dominiert das Bild des kämpfenden Kollektivs.



Abb. 5: Mr. Smith Goes to Washington (Frank Capra, Kamera: Joseph Walker, Columbia, 1939).

3.4 Kriegsschauplätze und Medienumbruch: 1941-1960

Nach dem Kriegseintritt der USA entsteht – wie im Ersten Weltkrieg – eine enge institutionelle und personelle Verflechtung zwischen Politik, Militär und Filmindustrie. Zahlreiche Filmschaffende (darunter John Ford, John Huston und William Wyler) sowie Studios wie Disney widmen sich kriegsbedingten Produktionen. Die sieben von Frank Capra betreuten Teile von *Why We Fight* (über die Ursachen des Kriegs, seine Gegner, die amerikanischen Ziele) entstehen für das 1942 gegründete Office of War Information (vgl. Barsam 216-238, Doherty). Tatsächlich hat man eine systematische Kriegspropaganda aufgrund der negativen Erfahrungen mit dem Creel Committee im Ersten Weltkrieg eher vernachlässigt und sieht sich nun gezwungen, eine ähnlich wirksame Filmrhetorik zu entwickeln, wie sie in den faschistischen und kommunistischen Diktaturen bereits besteht. Im Kriegsfilm der 1930er Jahre – etwa dem eindrucksvollen *All Quiet on the Western Front* (Lewis Milestone, 1930) oder *The Big Parade* (King Vidor, 1925) – ist Krieg als destruktives Relikt des alten Europa gezeigt worden, von dem sich die Neue Welt fern halten sollte. Eine isolationistische Mentalität, die bis zu den europäischen Ruinenfragmenten in *Citizen Kane* reicht, sieht in der alten Welt einen Ort der Kultur, aber auch der Krankheit und des Verfalls. Zudem versuchen einige Hollywood-Studios (darunter MGM, Paramount und 20th Century-Fox) bis zuletzt, sich die europäischen Absatzmärkte zu erhalten und vermeiden aus diesem Grund Darstellungen, die wie die eindeutigen Hassfiktionen des Dritten Reichs Anlass zur Zensur durch nationale Behörden bieten

würden (vgl. Spieker). Nur jene Studios wie Warner Brothers, die seit dem Machtwechsel 1933 ihre Produktionen nicht mehr in Deutschland vertreiben, nehmen mit Filmen wie *Confessions of a Nazi Spy* (Anatole Litvak, 1939) den direkten ›Kampf‹ gegen den faschistischen Gegner auf; viele europäische Emigranten, die es in die USA geschafft haben, engagieren sich bei diesen Projekten (vgl. Birdwell).

Für die von Frank Capra betreuten *Why We Fight*-Filme, die den Krieg erklären und legitimieren sollen, ist der Kampf gegen das rassistische und antisemitische System in Deutschland einer der wesentlichen rhetorischen Gegenpole, von dem die Toleranz und Freiheit der ›kapitalistischen Demokratie‹ abgesetzt wird. Das neue Gebot der Toleranz trägt auch im Spielfilm zu einem Bedeutungswandel der Kriegsdarstellung bei, für die das multiethnische *platoon* als Kontrast zur deutschen ›Herrenrasse‹ zur neuen Norm wird. Ab 1943 kennzeichnet im *combat film* – beispielsweise in *Sahara* von Zoltan Korda – die Zusammenarbeit unterschiedlicher Ethnien und Religionen das Wesen amerikanischer Einheiten, wenngleich afroamerikanische Soldaten – mit Ausnahme von Einzelprojekten wie *The Negro Soldier* (Stuart Heisler, 1944) des United States War Department – weiterhin ›unsichtbar‹ bleiben. Obwohl kulturelle Hierarchien damit also noch nicht aufgelöst sind und in Nachkriegsdokumentarfilmen wie *Strange Victory* (Leo Hurwitz, 1948) auf den nach wie vor virulenten *inneramerikanischen* Rassismus und Antisemitismus reflektiert wird, erweist sich der Zweite Weltkrieg als Zäsur für die (filmische) Definition der amerikanischen Nation. Von der Konfrontation zwischen dem protestantisch-weißen Mainstream und dem ethnischen ›Rand‹, die in *The Birth of a Nation* ganz bewusst auf den Mythos ›arischer Reinheit‹ zurückgeführt worden war, hat sich die Konzeption nationaler Identität ins Multiethnische verschoben. Das kämpfende, solidarische Kollektiv wird zum nationalen Mikrokosmos und ist nach den Regeln einer neuen, auf größerer Heterogenität beruhenden Balance zusammengesetzt: Neben dem traditionellen WASP (White Anglo-Saxon Protestant) gehören ihm Amerikaner mit italienischen, lateinamerikanischen, irischen, jüdischen oder anderen Migrationshintergründen an (vgl. Slotkin, Basinger).

Mit dieser (häufig noch zaghaften) Vision kultureller Anerkennung und gesellschaftlicher Gleichheit finden Anliegen der *popular front* Eingang in den amerikanischen Film, gegen die sich allerdings bereits Widerstand gebildet hat, da man sie zunehmend unter Kommunismusverdacht stellt. Drehbuchautor John Howard Lawson, der an *Sahara* mitarbeitet und 1933 der erste Präsident der Screen Writers Guild ist, wird wenige Jahre später zu einer Gefängnisstrafe verurteilt, weil er sich weigert, mit dem House Committee on Un-American Activities (häufig mit HUAC abgekürzt) zu kooperieren. Diese Anhörungen der Jahre 1947/48 zu möglichen Kontakten der Filmschaffenden mit der kommunistischen Partei oder kommunistischen Kultureinrichtungen sind der deutlichste Ausdruck des Kalten Kriegs im Hollywood-Milieu und ein besonders unrühmliches Kapitel in der Geschichte der Studios. Für zahlreiche Kreative ist der Kontakt mit kommunistischen Einrichtungen, die in den 1930er Jahren weit verbreitet waren, selbstverständlich gewesen, aber jetzt sehen sie mit den damit verbundenen Zweifeln an ihrer Staatstreue ihre gesamte, mühsam erworbene Reputation gefährdet. Ob man mit dem Komitee unter der Leitung von Senator J. Parnell Thomas kooperiert oder nicht, d. h. Namen anderer ›Sympathisanten‹ nennt, wird zur Gewissensfrage,

an der politische Überzeugungen, aber auch Karrieren zerbrechen. Prominente Regisseure wie Elia Kazan versuchen, ihre Kooperation in Zeitungsanzeigen zu legitimieren, doch Ressentiments gegen die *informer* sind noch Jahrzehnte später virulent (etwa als Kazan im Jahr 1999 den Ehrenoscar erhalten soll). Am problematischsten verhalten sich jedoch die Studios. Sie zwingen im berüchtigten ›Waldorf statement‹ ihr Personal, mit dem Komitee zu kooperieren und setzen all jene auf schwarze Listen, die es nicht tun. Viele verlieren durch die *blacklist* ihre Arbeit, versuchen unter Pseudonymen weiterzuschreiben oder müssen das Land verlassen (vgl. Schatz, *Boom* 307-319, Sklar 249-268, Cogley).

Die zweite institutionelle Zäsur in den 1940er Jahren ist ein Gerichtsurteil, das die Studios zwingt, die vertikale Integration aufzugeben und sich von ihren Kinoketten zu trennen. Das Urteil des Supreme Court (*Paramount decision*) von 1948 stellt – wie die HUAC-Anhörungen – den Schlusspunkt einer Entwicklung dar, die in den 1930er Jahren begonnen hatte, aber durch die New Deal-Gesetze und den Krieg unterbrochen worden war. Jetzt hat der Kampf gegen die monopolartige Stellung der Studios Erfolg, und das Urteil leitet einen Prozess ein, bei dem die Studios – auch durch die zunehmende Konkurrenz durch das Fernsehen und das veränderte Freizeitverhalten in der Nachkriegsgesellschaft – bis in die 1960er Jahre an Einfluss verlieren werden. Unabhängige Produktionsgesellschaften, häufig von Veteranen des Studiosystems wie Hal Wallis gegründet, bereichern ein Produktionsumfeld, das differenzierter und flexibler wird (vgl. Schatz, *Boom* 329-352).

FILM UND GESCHLECHTERVERHÄLTNISS

Zu den jungen Regisseuren wie Elia Kazan (*Gentleman's Agreement*, 1947), die nach dem Zweiten Weltkrieg kreative Impulse setzen, gehören auch Fred Zinnemann (*High Noon*, 1952), Edward Dmytryk (*Crossfire*, 1947), Nicholas Ray (*They Live By Night*, 1949), Joseph L. Mankiewicz (*All About Eve*, 1950) oder Robert Rossen (*Body and Soul*, 1947). Obwohl in der Stummfilmära zahlreiche Regisseurinnen wie Lois Weber aktiv sind, ist im Studiosystem die für den Begriff der ›Autorschaft‹ entscheidende Position des Regisseurs eine Männerdomäne (mit signifikanten Ausnahmen wie Dorothy Arzner). Dies hat zu einer paradoxen Konstellation geführt: Obwohl Zuschauerinnen das bevorzugte Publikum darstellen, weibliche Stars allgegenwärtig sind und Frauenfiguren (etwa in *Mildred Pierce* von Michael Curtiz, 1945) häufig den erzählerischen Mittelpunkt bilden, sind die strategisch einflussreichsten Positionen des kreativen Prozesses – Produktion, Regie, Drehbuch, Kamera, Ausstattung, Musik – zumeist männlich besetzt.⁴ In der feministischen Filmgeschichtsschreibung führt diese Konstellation zu der Frage, ob es einen ›männlichen Blick‹ (*male gaze*) gibt, der die Darstellung von

4 Seit den 1980er Jahren hat sich diese Situation mit Regisseurinnen wie Susan Seidelman, Mimi Leder oder Sofia Coppola allerdings weiterentwickelt. Im Jahr 2010 erhält Kathryn Bigelow als erste Frau den begehrten Regie-Oscar für *The Hurt Locker*. Eine ›weibliche Ästhetik‹ ist mit der Arbeit von Regisseurinnen nicht notwendigerweise verbunden, aber einige Projekte verdeutlichen ein besonderes Interesse an Geschlechterfragen, etwa *Monster* (Patty Jenkins, 2003) oder *Boys Don't Cry* (Kimberly Peirce, 1999; vgl. Unterpunkt 3.6 in diesem Kapitel).

Weiblichkeit dominiert. Laura Mulvey argumentiert in einem berühmten Aufsatz von 1975, dass Weiblichkeit innerhalb des klassischen Hollywood-Films mit Passivität gleichgesetzt und sowohl für die männlichen Figuren in der Diegese wie auch das Kinopublikum als Spektakel in Szene gesetzt wird (Mulvey 14-26). Weiblichkeit steht damit für die passive Lust am Exhibitionismus, Männlichkeit für Aktivität und ein voyeuristisches Vergnügen (an dem die Kinozuschauer mit ihrer ambivalenten ›Schaulust‹ teilhaben).

Obwohl das Konzept des *male gaze* zwischenzeitlich weiterentwickelt wurde (u. a. überschreitet die Fantasietätigkeit des Publikums strikte Geschlechtergrenzen), ist damit eine Dynamik benannt, die gerade für die größere erzählerische Komplexität ab den 1940er Jahren aufschlussreich ist. Bilder von Weiblichkeit und Männlichkeit, die als Gendernormen im Mittelpunkt des Liebesdiskurses stehen und damit eine zentrale kulturelle Funktion erfüllen, sind nicht nur als Rollen- und Verhaltensmodelle zu denken, die vorgestellt werden. Vielmehr erscheinen sie als Resultat von *ways of seeing* (Berger), d. h. von audiovisuellen ›Dispositiven‹, in denen Blicke, Wahrnehmungsweisen und Perspektiven zu einem dominanten, von gesellschaftlichen Normen und Machtverhältnissen beeinflussten Bild zusammengesetzt werden. Für Genderfragen, aber auch für Diskussionen um Ethnizität, Nationalität oder Klassenzugehörigkeit wird demnach nicht nur entscheidend, *was* die Zuschauer sehen, sondern ebenso, *wie* sie es gezeigt und perspektiviert bekommen haben.

Für den amerikanischen Film der 1940er Jahre findet die spürbare Komplexitätszunahme erzählerischer und stilistischer Verfahren allerdings nicht nur im Spielfilm, sondern gerade auch an jenen kreativen ›Rändern‹ des Avantgarde- und Dokumentarfilms statt, die auch für Künstlerinnen offener sind. Mit Maya Derens *Meshes of the Afternoon* von 1943 entsteht einer der einflussreichsten Avantgardefilme, mit denen sich das experimentelle Filmmachen in den USA aus seinen – im positiven Sinn – amateurhaften Anfängen lösen und als eigenständige Kunstform emanzipieren wird. Maya Deren (1917-1961) gewinnt ihre ›experimentelle‹ Ästhetik, wie viele spätere Filmemacher, aus einer Ablehnung der vorherrschenden Normen des kommerziellen Kinos. Das Filmbild repräsentiert für sie in einem sehr emphatischen Sinn ein Stück ›Realität‹ (spätere Experimentalfilmer wie Jonas Mekas werden hingegen seinen zeichenhaften Charakter betonen), doch diese Realität will sie nicht zu einem geschlossenen und linearen Zeitfluss zusammensetzen. Sie betont vielmehr das Potential der zeitlichen und räumlichen Verdichtung oder das Spiel mit Kontinuitäten und Brüchen (vgl. Deren). Zentrale Mittel zur Umsetzung dieser Anliegen sind eine häufig fragmentierende Bildkomposition, die sprunghafte Montage von Zeit- und Bildverhältnissen sowie die Arbeit mit Symbolen; zudem tritt Deren in vielen Filmen als Hauptfigur auf.

Mit *Meshes of the Afternoon* wird eine Form des experimentellen Erzählens geprägt, die – ähnlich wie *Citizen Kane*, nur viel umfassender – nach neuen Wegen für eine komplexere Figurendarstellung sucht. Deren orientiert sich an einer surrealistischen Bildsprache, die stark vom psychoanalytischen Modell der Traumerzählung beeinflusst ist. Schlüssel und Messer werden zu zentralen Symbolen für eine junge Frau, die in verrätselten, traumartigen Sequenzen (Verfolgung einer Figur in Schwarz, Begegnung mit dem gedoppelten Selbst, Treppenstufen als Schwelle zu einer anderen Welt) in ihr Unbe-

wusstes eintritt (vgl. Abb. 6). Vieles ist mehrdeutig angelegt – der Schlüssel könnte bedeuten, dass sie Zugang zu ihrem Seelenleben finden muss, das Messer verdichtet Aggressionen gegen andere, aber auch gegen die Frau selbst, die am Ende wie in einer *gothic story* blutüberströmt im Sessel sitzt. Es kommt zu einem Spiel mit den Ebenen von Traum und Realität, mit Brüchen, Wiederholungen und überraschenden Sprüngen durch Zeit und Raum, aus dem eine neue Persönlichkeitskonzeption hervorgeht: ein gespaltenes, widersprüchliches und reflexiv-meditatives Individuum, das der zeitgenössischen Psychologie des Spielfilms entgegensteht, sie aber längerfristig auch beeinflussen wird.



Abb. 6: *Meshes of the Afternoon* (Maya Deren, Kamera: Alexander Hammid, 1943).

Mit ihrer Suche nach experimentellen Erzählformen belegt Maya Deren den künstlerischen Anspruch der Filmavantgarde, das radikal Neue und Unkonventionelle zu suchen (Stan Brakhage, Marie Menken und Robert Breer werden den Prozess einer fragmenthaft-lyrischen Subjektivierung fortführen). Allerdings setzt sich auch im kommerziellen Studiosystem eine Suche nach Ausdrucksformen fort, die der neuen Zeitwahrnehmung – der Verschiebung globaler Machtverhältnisse, aus der die neue Rolle der USA als Weltmacht entsteht, dem Kalten Krieg, aber auch den Kriegserlebnissen vieler Filmschaffender – entspricht. Regisseure wie William Wyler streben mit Geschichten über die Reintegration von Kriegsveteranen in *The Best Years of Our Lives* (1946) einen neuen Realismus in der Darstellung psychischer Probleme an. Auch für *Crossfire* von 1947 dient die Figur des Kriegsveteranen einer Auseinandersetzung mit heimischer Normalität, die nicht gegeben ist. Die *flashback*-Segmente sind stellenweise unzuverlässig erzählt, und einer der Veteranen begeht einen Mord an einem Juden, der antisemitisch motiviert ist. Kriegsbedingte Pathologien werden mit jener inneramerikanischen Angst kurzgeschlossen, die durch die antikommunistischen Aktivitäten und den damit verbundenen Kampf gegen Minderheiten zu einer mitunter paranoiden Selbstwahrnehmung beiträgt.

Am deutlichsten wird die Zerrissenheit vieler Figuren jedoch im Film Noir, eine von *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941) bis *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958) reichende Gruppe von *crime films*, die die ambivalen-

ten Verlockungen des Verbrechens thematisiert und sie in einer neuen visuellen Rhetorik der Dunkelheit und Lichtbrechungen, der Kontraste und Unsichtbarkeit entfaltet. Der Begriff wird im Nachkriegs-Frankreich geprägt, als viele amerikanische Filme erstmals zugänglich werden, und bezeichnet eher einen Periodenstil als ein Genre, da zwischen einzelnen Filmen mit *noir*-Stimmung recht große narrative Unterschiede bestehen können (Naremore, *Night* 9-39). Entscheidend ist jedoch das Zusammenspiel zweier unterschiedlicher Traditionslinien: die *hard-boiled fiction* aus den 1920er und 1930er Jahren im Stil von Raymond Chandler, James M. Cain oder Dashiell Hammett sowie die Sensibilität von europäischen Emigranten wie Billy Wilder, Fritz Lang und Otto Preminger oder von Regisseuren wie Charles Vidor, Howard Hawks und Orson Welles, die in dieser Literatur eine Entlarvung des positiv-optimistischen Amerikabildes entdecken. Sie zeigen die vitale, aber gierige und obsessiv-zerstörerische ›Schattenseite‹ des amerikanischen Traums. Zwar kennzeichnet die sadistische Lust an individuell ausgeübter Gewalt bereits das Gangstergenre oder den Gefängnisfilm der frühen 1930er Jahre, doch mit dem Film Noir wird der Gewaltakt aus sozial deklassierten Milieus herausgelöst, psychologisiert und häufig als sekundäres Symptom einer tiefer liegenden, destruktiven Abhängigkeit oder Pathologie charakterisiert (vgl. Schatz, *Boom* 232-239, Cook, *Cinema Book* 305-315).

Zu den besten Beispielen dieser Psychodynamik gehört *Double Indemnity* von Billy Wilder (1906-2002) aus dem Jahr 1944, das auf einer Geschichte von James M. Cain basiert. Mit ihrer unverblühten Engführung von Sexualität und Aggression läuft sie eigentlich zahlreichen Geboten des Production Code zuwider, doch Wilder und Ko-Autor Raymond Chandler finden eine ausgeklügelte Dramaturgie und Erzählweise, die den tabubrechenden Stoff präsentabel machen. Der zentrale Mord wird dem Code entsprechend nicht direkt gezeigt, aber gerade das Ausweichen auf eine lange Nahaufnahme der regungslosen weiblichen Hauptfigur, während ihr Ehemann stirbt, verlagert das Interesse vom Horror sichtbarer Gewalt auf die Mentalität des Tötens. Die beiden zentralen Handlungslinien umfassen die Suche nach dem perfekten Verbrechen und die Liebesbeziehung zwischen Walter Neff (Fred MacMurray) und Phyllis Dietrichson (Barbara Stanwyck), die den Mord gemeinsamen planen und ausführen werden. Da diese Linien aber üblicherweise in enger Verbindung stehen, bekommt der für die Utopie sozialen Fortschritts im amerikanischen Spielfilm so wichtige romantische Liebesdiskurs eine fatale Wendung. Der Mord am Ehemann von Phyllis soll das Liebesglück ermöglichen, aber seine destruktiv-›perverse‹ Energie setzt ein Affektpotential frei, das zwischenmenschliche Beziehungen grundsätzlich bedroht. In der Screwball-Komödie der 1930er Jahre wird auf ähnliche Weise, aber spielerischer im verbalen Gefecht und mit der Genrekonvention eines nur temporären Ungleichgewichts der ›Krieg der Geschlechter‹ inszeniert (z. B. *Bringing Up Baby*, Howard Hawks, 1938). Der Film Noir hingegen enthüllt mit dem gescheiterten Liebesglück eine antisoziale Kraft im Kern von Intimität, die Freundschaft und Liebe als verklärte Klischees entmystifiziert. In seiner metaphorischen Dunkelheit steckt die Lust an der Zerstörung von Strukturen, die das Individuum an seiner egoistischen Selbstentfaltung hindern, aber auch ein ›böses‹ Vergnügen in der Tradition von Edgar Allan Poe, das Lebendige und Geliebte schlechthin zu bekämpfen.

Die Ursachen für diese destruktive Energie können allerdings sehr unterschiedlich gelagert sein. Sie machen den Film Noir zu einem vielschichtigen modernen Diskurs über das Böse, der als *neo noir* auch in späteren Dekaden fortgeführt wird. In *Double Indemnity* überwiegen zwei zentrale Vorstellungen: Zum einen wird im Sinn der typischen Genderidentitäten die Verführung zum Verbrechen auf die *Femme fatale* projiziert und als Resultat ihrer unwiderstehlichen sexuellen Anziehungskraft erklärt. Walter Neff fungiert als Ich-Erzähler des Films und richtet sein aufgewühltes Geständnis an seinen männlichen Vorgesetzten Barton Keyes (Edward G. Robinson), nachdem er die vormals begehrte, aber mittlerweile verhasste Phyllis aus nächster Nähe erschossen hat. Alles, was die Zuschauer über die Begegnung mit ihr sowie die Planung und Durchführung des Verbrechens erfahren, ist durch das Bewusstsein von Neffs Wahrnehmungen und Erinnerungen gefiltert. Diese für den Film Noir typische Erzählstrategie der Subjektivierung macht die *Femme fatale* – ihr verlockendes Aussehen und ihre Aura – zu einer männlichen Fantasie. Neff merkt bewundernd an, dass sie nach dem Mord keinerlei Nerven zeige, während er hochgradig angespannt sei: Ihre Stärke und Coolness verschärft seine Tendenz zur Hysterie und offenbart damit seine Schwäche in einem Interaktionsfeld, das darauf beruht, die ›wahren‹ inneren Gefühle möglichst erfolgreich zu verstecken.

Zum anderen wird das verbrecherische Begehren aber auch in die innersten Funktionsmechanismen einer anonymen und verwalteten Gesellschaft verlagert, die hier durch ein Versicherungsunternehmen repräsentiert ist. Das Interaktionsprogramm von *Double Indemnity* ist die Intrige. Neff möchte mit dem perfekten Verbrechen jene Institution täuschen, für die er arbeitet und die er am besten zu kennen glaubt. Um dies zu erreichen, passt er sich ihrer durchrationalisierten, ›statistischen‹ Denkweise vollständig an: Minutiös wird das Verbrechen geplant und jedes Detail, das ihn verraten könnte, bis ins Kleinste bedacht. Dass die Täuschung, in die die Zuschauer (aber nicht der Vorgesetzte Keyes) durch die Ich-Erzählung eingeweiht sind, am Ende entlarvt wird, liegt einerseits daran, dass Neff die doppelte Täuschung der *Femme fatale* durchschaut – sie hat ihre Liebesgefühle für ihn nur inszeniert, um ihn für den Versicherungsbetrug zu gewinnen. Andererseits treibt ihn jedoch auch die Angst vor der Allmacht eines bürokratischen Systems, das durch Informationen und Statistiken ›Wahrheit‹ produzieren kann, zum Geständnis. Das Versicherungsunternehmen symbolisiert (wie das Großraumbüro in *The Crowd*) eine rational-instrumentelle Normalität, die das Individuum absichert, aber auch lückenlos erfasst und die es aus diesem Grund zu einem ›Transgressionsakt‹ treibt, bei dem die Logik des Verbrechens der Logik des Systems entspricht. Die Intrige wird – wie in vielen Beispielen des Film Noir – am Ende als Täuschungsversuch entlarvt und geahndet, die Auflehnung des Individuums scheitert. Sein Begehren, sich als solches in der verwalteten Welt behaupten zu können, wird hingegen durch die subjektivierte Erzählweise und einen visuellen Stil, der mit der Innerlichkeit der Figuren korrespondiert, für die Zuschauer anschaulich. Der Film Noir intensiviert damit die Angst vor einer Entindividualisierung in modernen Gesellschaften, aber er findet auch eine neue erzählerische Komplexität, um dieser Angst Ausdruck zu geben und sie damit für die kulturelle Selbstverständigung wiederum verfügbar zu machen.

GENRETRANSFORMATIONEN

Die Femme fatale als Ausdruck männlicher Fantasien ist vielleicht das beste Beispiel für die These des *male gaze*. Auch in *Gilda* (Charles Vidor) von 1946 wird die weibliche Hauptfigur durch den retrospektiven *voice-over* des männlichen Protagonisten ›geschaffen‹. Allerdings bestehen neben dieser Ähnlichkeit auch starke Unterschiede zwischen den beiden Figuren, die von Barbara Stanwyck und Rita Hayworth verkörpert werden. Es ist daher unerlässlich, theoretische Konzepte und historiografische Kategorien möglichst differenziert zu verwenden. Dass Rita Hayworth in *Gilda* singt und tanzt, ist ihrer durch das Musical geprägten Star-Persona zu verdanken (z. B. in *Cover Girl*, Charles Vidor, 1944), die das ›Spektakel‹ ihrer Erscheinung im Film Noir anders konnotiert als bei Stanwyck. Die Filmerzählungen des Hollywood-Kinos stellen daher keine in sich abgeschlossenen Gebilde dar, sondern weisen zahlreiche Querverbindungen zu anderen semiotischen ›Systemen‹ auf: zu Genres, Star-Images, vorherrschenden Inszenierungsformen oder Stilmoden, aber auch zu anderen audiovisuellen Medien. In den 1930er Jahren findet – z. T. in eigenständigen Genres wie dem Reporterfilm – eine kritische Medienreflexion von Radio und Zeitung statt, die Konkurrenten um die Aufmerksamkeit des Publikums sind, während Theater und Roman einer kulturellen Aufwertung des Kinos dienen sollen. In den 1950er Jahren ist die Situation komplizierter. Mit der zunehmenden Verbreitung des Fernsehens verlagert sich ein beträchtlicher Teil der audiovisuellen Kommunikation in ein neues Medium, aber eine direkte Thematisierung seiner ›Bedrohung‹ ist innerhalb der Filmgeschichten noch nicht möglich.

Stattdessen zeigt sich im Spielfilm eine Doppelstrategie zur (indirekten) Thematisierung des Medienumbruchs. Zum einen werden Technologien und Erzählformen forciert, die (wiederum) den Charakter des Spektakels betonen und die ästhetische Differenz zum Fernsehen verstärken. Neue Verfahren des Farb- und 3D-Films sowie *wide-screen*-Formate (CinemaScope, VistaVision, Panavision) werden eingeführt, mit denen das Bild größer und plastischer werden soll (vgl. Cook, *Cinema Book* 154-156, Nowell-Smith 259-267, Brinckmann). Für diese größeren Formate suchen die Studios nach ›monumentalen‹ Stoffen, etwa das bereits in den 1920er Jahren von Cecil B. De Mille verfilmte Bibelespos *The Ten Commandments*, das er 1956 erneut inszeniert, oder *Ben-Hur* (1959) von William Wyler. Zum anderen findet die Auseinandersetzung mit dem Medienwandel indirekt innerhalb der Filmerzählungen statt. Zahlreiche Filme thematisieren den historischen Übergang vom Stumm- zum Tonfilm (in den späten 1920er Jahren) sowie den Wandel von Filmgenres, und sie verbinden diese Reflexion mit der Frage, welchen kulturellen Status das Kino mittlerweile für sich in Anspruch nehmen kann. Nach dem Zweiten Weltkrieg sehen Produzenten wie Darryl Zanuck oder Dore Schary zunächst eine neue Reife des Publikums gegeben und damit die Möglichkeit, ›erwachsene‹ Themen zu produzieren. Doch während dieser Elan durch das politische Klima (und die konkreten Folgen) der HUAC-Anhörungen gebremst wird, kommt durch die Aufrüstung ›spektakulärer‹ Verfahren in den 1950er Jahren die (alte) Angst hinzu, primär als Unterhaltungsindustrie wahrgenommen zu werden, für die die Devise der akrobatischen »Make 'em Laugh«-Gesangseinlage aus *Singin' in the Rain* (1952, Gene Kelly, Stanley Donen) nach wie vor Priorität hat.

Für kulturkritische Autoren wie Gilbert Seldes und andere ist dies tatsächlich der Befund der 1950er Jahre, sie sehen ihre Hoffnungen in den Film als genuine amerikanische und demokratische Kunst enttäuscht (vgl. Auerbach). Doch auch die Filme selbst umkreisen den Konflikt zwischen Kunstideal und ›Massenspeisung‹. *Sunset Boulevard* (1950) von Billy Wilder, eine Mischform aus Film Noir und *black comedy*, erzählt von der (tödlichen) Beziehung zwischen einem ausgebrannten Drehbuchautor und dem ehemaligen Stummfilmstar Norma Desmond (Gloria Swanson). Mit ihren illustren Gästen (darunter Buster Keaton) und ihrem treuen Diener (Erich von Stroheim) erscheint sie als Relikt aus einer fernen, aber intensiven und künstlerisch kraftvolleren Zeit. *Singin' in the Rain* hingegen sieht die Stummfilmära nicht als Zeitalter der ›wahren‹ Filmkunst, sondern als Bestandteil der Unterhaltungsindustrie im Stil des Vaudeville, dessen Regeln – Akrobatik, Geschwindigkeit, komische Effekte, Konkurrenz um das Publikum – auch im Tonfilm gelten.

Mit seinen verschachtelten Ebenen des Bühnenhaften, der Public Relations und journalistischen Medienberichterstattung ist das primäre Interaktionsprogramm dieses Backstage-Musicals das Spiel im Spiel. Doch im Unterschied zur Medienrepräsentation der 1930er Jahre, in der zwischen Rolle und authentischem Selbst noch eine Differenz besteht, verstärkt sich der Eindruck einer zunehmenden Selbstreferenz der Erzählungen und Zeichensysteme. Das Spiel im Spiel dient nicht mehr primär der Reflexion von Rollenvorgaben oder Identitätskrisen, es schafft sich eine eigene Welt, auf die in zukünftigen Erzählungen referiert werden kann, mit der es sich jedoch auch gegen andere Welten – andere Medien und ihre Erzählungen – abschottet. Für *Singin' in the Rain* mit seiner vielschichtigen, dabei fast beiläufigen Reflexion auf das Verhältnis von Technologie, Stimme und Subjekt ist dieses Moment der selbstreferentiellen Künstlichkeit das Ideal von Unterhaltung, aber auch ein Fluch jener isolierten Hollywood-Community, der man ihre selbstverliebte *phoniness* vorhält (vgl. Cook, *Cinema Book* 333-343).

Die Tendenz zur Selbstreferenz ist allerdings auch eine fast unvermeidliche Folge der starken Genreprägung des amerikanischen Spielfilms. Sobald die Grundkoordinaten eines Genres wie Thematik, Figuren, Erzählstruktur und visueller Stil gefunden sind und sich durch populären Publikumszuspruch als Konventionen stabilisiert haben, kommt es zu einer Dynamik aus Variation und Wiederholung, in der immer auch eine Selbstreferenz auf den ›Genrerahmen‹ liegt. Doch in den 1950er Jahren besteht nicht nur im Musical, sondern auch in der Komödie die Tendenz, diese Selbstreferenz als solche zu überzeichnen und damit auch kenntlich zu machen. *Gentlemen Prefer Blondes* (Howard Hawks, 1953) wählt einen Stoff von Anita Loos, der schon in den 1920er Jahren das Verhältnis zwischen Authentizität und Künstlichkeit spielerisch problematisiert, aber vor allem in *Some Like It Hot* (Billy Wilder, 1959) wird erkennbar, dass komische Effekte daraus gewonnen werden können, die Künstlichkeit der Genreerzählungen selbst hervorzuheben (vgl. Abb. 7). Wilder parodiert den Gangsterfilm der 1930er Jahre und evoziert damit zweierlei: das Vergnügen, mit den Regeln einer fiktiven Welt spielerisch-subversiv umzugehen, aber auch das Unbehagen, auf nichts anderes als Genrekonventionen referieren zu können. Das ist auch das Dilemma von *Singin' in the Rain* und hat in der Forschung zu der Erkenntnis geführt, dass Genres den Charakter von mythischen und ritualisierten Erzählformen

haben. Ihr Bezug zur gesellschaftlichen Wirklichkeit erfolgt nicht primär über einen realistischen Repräsentationsmodus – sie beanspruchen Plausibilität für ihre jeweiligen Konventionen, nicht jedoch als wirklichkeitsnahe Modellierung von Realität –, sondern über ihre kulturellen Funktionen oder die ›kulturelle Arbeit‹, die sie verrichten (vgl. Cook, *Cinema Book* 252-264, Langford, Grant).



Abb. 7: *Some Like It Hot* (Billy Wilder, Kamera: Charles Lang, United Artists, 1959).

Auch in den 1950er Jahren gibt es zahlreiche Produktionen, die in der realistischen Darstellungstradition des Sozialdramas stehen, etwa *Salt of the Earth* (Herbert J. Biberman, 1953) oder *On the Waterfront* (Elia Kazan, 1954), aber signifikante Genretransformationen lassen sich neben den Veränderungen in Komödie und Musical vor allem im mythenstiftenden Genre schlechthin, dem Western, beobachten. Mit *The Searchers* von John Ford (1894-1973) entsteht 1956 ein sogenannter *mature western*, der dieses seit der Frühzeit des Kinos äußerst beliebte, aber wenig angesehene Genre für neue Darstellungsansprüche öffnet (vgl. Langford). Das strukturgebende Interaktionsprogramm des Western ist der Konflikt. Die offene Auseinandersetzung zwischen zwei scharf voneinander abgegrenzten Personen (oder Gruppen) teilt die Welt in Verbündete oder Gegner und führt durch die stetige Eskalation zu einer neuen Situationsdefinition: »der Konflikt sprengt alle Rahmen und bildet einen neuen« (Schwanitz 114). Die zunehmende ›Reife‹ des Nachkriegs-Western entsteht durch die größere Aussagekraft dieses neuen Rahmens für Anliegen der kulturellen Selbstverständigung. Der *frontier*-Grundkonflikt ist der Krieg zwischen amerikanischen Siedlern und den Ureinwohnern des Kontinents. Doch mit Western wie *Stagecoach* (John Ford, 1939) wird in diesen Grundkonflikt eine weitere Konfliktebene eingezogen, die Aussagen über die im *westward movement* voranschreitende amerikanische Zivilisation erlaubt.

Bei John Ford wird diese Zivilisation ähnlich wie in *High Noon* (Fred Zinnemann, 1952) skeptisch betrachtet. Sie erscheint als intolerant und elitär oder als feige und heuchlerisch. Weder entspricht sie dem Ideal demokratischer Gleichheit, noch erfüllt sie ihre patriotische ›Pflicht‹, die Freiheit der Community gegen ihre Feinde zu schützen. In beiden Fällen wird das aufrechte Individuum, das sich der Bedrohung entgegenstellt – Ringo (John Wayne) und Will Kane (Gary Cooper) –, die Kleinstadt zusammen mit seiner

Partnerin verlassen, um ganz im Sinn der *frontier*-Mythologie eine bessere Gesellschaft jenseits der bestehenden Zivilisation zu gründen. In *The Searchers* deutet sich hinsichtlich dieses kulturgeschichtlich tradierten Musters eine grundsätzliche Akzentverschiebung an. Der ›neue Rahmen‹ für Handlungen und Wertesysteme, der nach der Eskalation des Konflikts geschaffen wird, ist nicht die Abkehr des Cowboys von der Zivilisation, es ist vielmehr eine veränderte, neue Zivilisation, in die der Cowboy nicht mehr passt und die er daher notgedrungen, aber ohne utopische Implikationen verlassen muss (vgl. Cook, *Cinema Book* 374-384).

The Searchers erreicht seine größere Komplexität auch durch die filmstilistischen Mittel. Wie in *High Noon*, in dem das Titellied (»Do Not Forsake Me, Oh My Darling«) einen *theme song* bildet, der in der Filmmusik von Dimitri Tiomkin vielfach variiert wird, veranschaulicht die Musik von Max Steiner die Anreicherung des symphonischen Standards mit populären Folk Songs (vgl. Kalinak). Und das farbige VistaVision-Breitwandformat erlaubt ein effektvolles, aber auch funktionales *Mise-en-scène* des Monument Valley – jenem mythenstiftenden Universum ursprünglicher Wildnis und überwältigender Naturwüchsigkeit, in dem John Ford zahlreiche Western dreht. Doch entscheidend für die erstaunliche Langzeitwirkung des Films ist die doppelte Motivation, die dem Konflikt zugrunde liegt. Zum einen will Ethan Edwards (John Wayne) Rache nehmen für den Mord an seinem Bruder und dessen Familie, zum anderen will er die junge Debbie, die von den Indianern verschleppt wurde, befreien und töten, weil sie durch den Kontakt ›kontaminiert‹ ist. Die ›Urszene‹ des Western, ein Überfall von Indianern, den es zu rächen gilt, wird mit einer ins Rassistische gewendeten *captivity narrative* verkoppelt.

Auf die Suche macht sich Ethan Edwards mit Martin Pawley (Jeffrey Hunter), einem jungen Begleiter, der seinerseits ein Achtel ›Indianerblut‹ aufweist und das rassistische Reinheitsdenken von Edwards immer stärker hinterfragt wird, bis es am Ende ihm zu verdanken ist, dass Debbie überlebt. Das Rachegehlüst kann Edwards demnach durch den Tod des Indianerhäuptlings ›Scar‹ befriedigen (er schneidet ihm eigenhändig die Kehle durch und veranschaulicht damit seine zerstörerisch-›unzivilisierte‹ Triebkraft), doch die Vision rassistischer Reinheit wird weder von der jungen Generation noch von einer in der Handlung prominenten Immigrantenfamilie geteilt. Wie in zahlreichen Filmen der 1950er Jahre (z. B. *East of Eden*) wird der Generationenkonflikt im Sinn einer größeren Toleranz für die Bedürfnisse der jüngeren Generation aufgelöst. Und obwohl die Basis des Western nach wie vor die ›legitime‹ Vernichtung des Fremden – der amerikanischen Ureinwohner – darstellt, weitet *The Searchers* das Toleranzplädoyer vorsichtig auf ethnische und religiöse Minderheiten aus. Das ist die neue Zivilisation, in die der Rassist Edwards nicht mehr passt und die er in einer berühmten, aus dem Inneren des Hauses aufgenommenen Einstellung verlassen muss. Damit kann abschließend ein häufiger Transfer von Genreerzählungen veranschaulicht werden. Denn obwohl der Western ein historisches Genre ist, hat man die Aktualität der Rassismusproblematik in *The Searchers* vor allem auf die Situation der afroamerikanischen Minderheit in den 1950er Jahren bezogen (vgl. Henderson). Die Eigengesetzlichkeit und ›Künstlichkeit‹ von Genrekonventionen schafft damit eine Entlastung vom Anspruch, realistische Repräsentationen von Wirklichkeit zu schaffen. Dies kann zu spielerischer Selbstreferenz füh-

ren (wie in den Komödienbeispielen), aber gleichermaßen auch zu einer indirekten, ›verschobenen‹ Modellierung aktueller gesellschaftlicher Prozesse, die es in ihrer inneren Logik und Widersprüchlichkeit zu entschlüsseln gilt.

3.5 Das ›doppelte‹ New Hollywood Cinema: 1960-1985

Gegen Ende der 1950er Jahre mehren sich die Anzeichen eines grundsätzlichen Wandels in der Filmkultur. Im Studiosystem hat das Ende der vertikalen Integration zu einer starken Konzentration auf einzelne Filmprojekte geführt, die gegenüber dem Fernsehen auf die Attraktivität des Spektakels setzen. Gleichzeitig sind die Studios nach anfänglichen Berührungängsten in die Fernsehproduktion eingestiegen und haben große Teile ihrer frühen Produktionen an die neuen Sender verkauft, die ihre Herstellungsabteilungen von der Ostküste nach Los Angeles verlagern – erste Anzeichen einer Konvergenz von Produktions- und Erzählbereichen, die stetig zunehmen wird (vgl. Lev, Kapitel 4.3). Der Production Code, jenes Regelwerk, das der Idee eines kulturkonservativen Konsenses von Darstellungskonventionen verpflichtet war, verliert weiter an Einfluss und wird 1968 durch ein *rating system* abgelöst. Empfehlungen, für welche Altersklassen Filme geeignet sind, verlagern die Kontrolle der Inhalte von der Produktion zur Aufführung (Monaco 56-66). Alfred Hitchcock, der profilierteste Regisseur von Thrillern (die wie *Rear Window* von 1954 aber auch höchst versiert die Kinosituation reflektieren können), verdeutlicht mit dem Überraschungserfolg *Psycho* von 1960, dass eine neue Ästhetik der Gewalt und des Schreckens Eingang in den Mainstream finden kann. Andere Produktionen wie die herausragende und tabubrechende Theateradaption *Who's Afraid of Virginia Woolf* (Mike Nichols, 1966) belegen das künstlerische Bedürfnis nach einem größeren Ausdrucksspektrum. Eine logische Konsequenz des *rating system* ist die zunehmende Segmentierung des Publikums. Obwohl gerade die sogenannten Blockbuster in der Tradition des alten Studiosystems weiterhin auf die Ansprache eines möglichst breit gefassten Familienpublikums bauen, findet eine Ausdifferenzierung der Filmzuschauer in unterschiedliche *taste cultures* und *taste publics* statt.

Doch die Strategie, durch möglichst spektakuläre oder publikumsträchtige Blockbuster herausragende ökonomische Erfolge zu erzielen, um damit andere, weniger erfolgreiche Produktionen ›subventionieren‹ zu können, ist in den frühen 1960er Jahren in eine Krise geraten. Zahlreiche Fehlinvestitionen verschärfen die durch die Fernsehkonkurrenz beschleunigten ökonomischen Schwierigkeiten vieler Studios, und die finanziellen Flops veranschaulichen, dass es den einstigen Studiomogulen auch schwerer zu fallen scheint, populäre Stoffe zu finden (vgl. Schatz, »New Hollywood«). Der erfolgreichste Film dieser Jahre, das Musical *The Sound of Music* (1965) über das Leben der Von Trapp-Familie im Salzburg der späten 1930er Jahre und ihre Flucht nach Amerika, ist ein gutes Beispiel für die altbackene und kitschige Harmlosigkeit, die das Hollywood-Kino dieser Jahre kennzeichnen kann. Diese im Ökonomischen wie auch Ästhetischen krisenhafte Ausgangslage hat zu einer Kontroverse um den Begriff des New Hollywood Cinema geführt. Für einige Autoren kennzeichnet er das innovative amerikanische Autorenkino, das Ende der 1960er Jahre den Spielfilm mit *The Graduate* (Mike Nichols, 1967)

oder *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967) künstlerisch belebt. Für andere ist er jedoch mit der perfektionierten Rückkehr des traditionellen Blockbuster-Kinos verbunden, die mit *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) einsetzt (vgl. Cook, *Cinema Book* 60-68). Beide Positionen erfassen signifikante Entwicklungen des Spielfilms, doch die entscheidenden Schwellenphänomene zeigen sich am Ende der 1950er Jahre nicht in Hollywood, sondern im Dokumentar- und Experimentalfilmbereich, der sich selbst den Namen des New American Cinema verleiht (vgl. Nichols, James).

Bewegungen wie das Free Cinema oder die Nouvelle Vague sind Zeichen eines internationalen ›Aufbruchs‹, den der Experimentalfilmer Jonas Mekas in seinen »Notes on the New American Cinema« auch für die amerikanische Konstellation beschreibt. Hier ist die Übermacht von Hollywood der Ausgangspunkt einer neuen Filmkunst, die persönlicher und unberechenbarer werden soll. Für Mekas folgt der neue amerikanische Filmkünstler einer Ethik der Wahrhaftigkeit: »His rejection of ›official‹ (Hollywood) cinema is not always based on artistic objections. It is not a question of films being bad or good artistically. It is a question of the appearance of a new attitude towards life, a new understanding of man« (16). Hinter dieser Ablehnung des ›offiziellen‹ Hollywood steckt ein grundsätzlicheres kulturelles Unbehagen. Es ist die Vorstellung, dass eine Kultur der Lüge und Verdrängung vorherrscht, von der die *independent filmmakers* sich freimachen möchten und gegen die sie rebellieren. Mekas nennt die Dokumentarfilme von Lionel Rogosin und Richard Leacock als Ausdruck dieser ›Rebellion‹, die Filmpoeten Stan Brakhage und Marie Menken, die Spielfilme von John Cassavetes, Shirley Clarke oder den Beat-Film *Pull My Daisy* (Robert Frank, Alfred Leslie, 1959), aber auch das *method acting* von Marlon Brando und James Dean. Allen gemeinsam ist ein ästhetisches Programm, mit dem die größere Ehrlichkeit im Ausdruck gefunden werden soll: die Improvisation. In ihr steckt (wie im Jazz) ein Element der Überraschung und Spontaneität, das als »anxiety to be honest« (Mekas) gesehen wird und damit die Suche nach Wahrhaftigkeit betont: Für die Improvisation ist der Prozess wichtiger als das Resultat.

Die von Jonas Mekas beschriebene Verschiebung im Ästhetischen geht mit einer Politisierung der Filmschaffenden einher, die in der Gegenkultur der 1960er Jahre weiter zunehmen wird. Im Experimentalfilm, der sich mit Künstlern wie Hollis Frampton, Michael Snow, Bruce Conner, Carole Schneeman oder Yvonne Rainer stark ausdifferenziert, entsteht mit dem Underground Film eine Tradition unkonventioneller Darstellungen von Sexualität. Im Dokumentarfilm prägen Richard Leacock, Donn A. Pennebaker, Frederick Wiseman oder die Brüder David und Al Maysles mit dem Direct Cinema eine neue, auf teilnehmender Beobachtung beruhende Form der filmischen Unmittelbarkeit, während Emile de Antonio oder das Newsreel-Kollektiv den Krieg in Vietnam oder die Diskriminierung der afroamerikanischen Bevölkerung explizit anprangern. Verschiedene Initiativen in New York City wie Cinema 16 (seit 1947), The Film-Maker's Cooperative (seit 1962) oder Anthology Film Archives (seit 1969) bieten mittlerweile einen besser organisierten institutionellen Rahmen für diese Bewegungen, und vor allem im Dokumentarfilm ist der entscheidende technische Durchbruch ein neues Synchronon-Verfahren, mit dem es möglich wird, den Ton synchron zum Bild aufzunehmen und die 16-mm-Kameras vergleichsweise mobil be-

wegen zu können (vgl. Barsam 299-351, Nowell-Smith 527-537, Decker, »Leacock«).

Im Underground Film liegt die »Rebellion« und Provokation in der Präsentation sexueller Milieus und Praktiken, die wie bei *Flaming Creatures* von Jack Smith (1963) nicht selten verboten wird. Andy Warhol experimentiert mit langen, ungeschnittenen und tonlosen Aufnahmen seiner Factory-Besucher, die häufig in Zeitlupe aufgenommen werden. Er offenbart dadurch das zeittypische Bemühen, sich der Wesenhaftigkeit – der Essenz – des Filmmediums anzunähern (exemplarisch auch in *David Holzman's Diary* von Jim McBride, 1967). Kenneth Anger, wählt in *Scorpio Rising* (1964) hingegen ein gegenläufiges Verfahren. Sein Film, der in einem schwulen Maskenball kulminiert, unterzieht die Jugend- und Populärkultur einer intertextuellen Ironisierung, die mit dem von Susan Sontag geprägten Begriff des »Camp« korrespondiert. Motorradteile werden in Großaufnahme gezeigt, ebenso die Lederkleidung der männlichen Fahrer; immer wieder kontrastiert die Montage Popsongs mit Bildinhalten, die einen ironischen Kontrapunkt setzen. Durch Stilisierung, Überzeichnung oder komische Entlarvung können auf diese Weise konventionelle Bedeutungen von (heterosexueller) Liebe und Männlichkeit subversiv unterlaufen und im Sinn der schwulen Subkultur umgedeutet werden (vgl. Thompson und Bordwell 536-565, Nowell-Smith 537-550).

Eine andere Facette der Politisierung des Films in den 1960er Jahren ist der Kampf um Bürgerrechte, der für dokumentarische Formen prägend wird. Im beobachtenden Direct Cinema sind die Schwierigkeiten bei der Überwindung der Rassentrennung sowie der Durchsetzung neuer Rechte ein frühes Thema (etwa in *The Children Were Watching*, Drew Associates, 1960; *Black Natchez*, Ed Pincus, David Newman, 1967). Rhetorisch appellativer – und aggressiver – werden sie in Formen des Cinéma Vérité angesprochen, die Beobachtung mit Interaktion und Interviews mischen. In *No Vietnamese Ever Called Me Nigger* (1968) von David Loeb Weiss alterniert die Montage zwischen einer Anti-Vietnamkriegsdemonstration und einem Gespräch mit drei schwarzen Kriegsveteranen. Sie erzählen von ihrer Ungleichbehandlung in der Armee und von dem Gefühl, für ein Land in den Krieg ziehen zu müssen, das ihnen zu Hause fundamentale Bürgerrechte verwehrt. Dabei wenden sie sich mit ihrem Appell für mehr Gerechtigkeit an ein weißes Publikum, das im Unterschied zum *self-effacement* des Direct Cinema explizit als Bestandteil der Filmkommunikation anerkannt wird und durch die kontrastive, konfliktverstärkende Rhetorik aufgerüttelt werden soll. Mit der Ästhetik der Improvisation, der Hinwendung zur Materialität des Filmmediums sowie dem »Wunder« des Synchronons im Dokumentarfilm trägt das New American Cinema in den frühen 1960er Jahren zu einer erstaunlichen Ausdifferenzierung der »marginalen«, hollywoodkritischen Praktiken bei. Doch auch der kommerzielle Spielfilm wird um das Jahr 1967 von einem Innovationsschub erfasst, der erzählerisch, stilistisch sowie thematisch den Charakter des Neuen trägt und ein amerikanisches Autorenkino entstehen lässt.

INNOVATIONEN DES NEW HOLLYWOOD CINEMA

Das künstlerisch innovative New Hollywood Cinema – das im vorliegenden Kapitel mit diesem Begriff bezeichnet und üblicherweise von 1967 bis 1975

(manchmal auch nur bis 1971) angesetzt wird – bezieht seine Anregungen aus verschiedenen Quellen. Neben Avantgarde, Underground und Dokumentarfilm bestehen personelle Verbindungen zum *exploitation film*-Bereich (z. B. von Roger Corman). Viele Regisseure werden an neu eingerichteten universitären Filmkursen ausgebildet, einige arbeiten für das Fernsehen – die meisten sind vergleichsweise jung und durch die Gegenkultur geprägt. Am wichtigsten ist aber wohl das europäische Kino, das mit ›Filmautoren‹ wie François Truffaut, Jean-Luc Godard, Luis Buñuel oder Ingmar Bergmann, aber auch mit einer anspruchsvollen kulturellen Reflexion des Films als Kunstform zu seiner Intellektualisierung beiträgt (vgl. Elsaesser, »American Auteur«). Das in Amerika zum damaligen Zeitpunkt einflussreichste Buch zur internationalen Filmgeschichte, das 1957 erschienene *The Liveliest Art: A Panoramic History of the Movies* von Arthur Knight, assoziiert mit Europa ›wahre‹ Filmkunst, während in Hollywood standardisierte Erzählformen dominieren würden. Gegen Ende der 1960er Jahre gibt es Versuche, diese traditionelle Unterscheidung sowohl theoretisch als auch praktisch zu durchbrechen und im Spielfilm ein neues Verständnis amerikanischer Filmkunst zu schaffen. Der Filmkritiker Andrew Sarris adaptiert seine nach der Persönlichkeit des Regisseurs suchende ›Autorentheorie‹ vom französischen Konzept der *politique-des-auteurs*, doch es geht ihm um eine Emanzipation im Umgang mit der *eigenen* Filmkultur: »The critics of each country must fight their own battles within their own cultures, and no self-respecting American film historian should ever accept Paris as the final authority on the American cinema« (28).

Trotz des spürbaren Einflusses der Nouvelle Vague auf Filme wie *Bonnie and Clyde* (beispielsweise die elliptische *jump cut*-Montage des Anfangs) ist für das amerikanische Autorenkino das Verhältnis zwischen dem neuen und dem alten Hollywood-Kino entscheidend – jenem ›klassischen‹ Film des Studiosystems, dessen Genres, Stars und Regisseure als genuin *amerikanische* Tradition eine langsame Aufwertung erfahren. Das Verhältnis ist kompliziert, denn die Produktionen von Filmemachern wie Arthur Penn, Mike Nichols, Dennis Hopper, John Schlesinger, Bob Rafelson, Peter Bogdanovich, Robert Altman, Sidney Pollack, Martin Scorsese oder den wenigen Frauen wie Barbara Loden müssen einerseits an etablierte Darstellungstraditionen anknüpfen und suchen andererseits nach neuen Erzählweisen und Themen. Diese Ausgangslage führt zu einem ›symbiotischen‹ Verhältnis der gleichzeitigen An- und Ablehnung, das in den Filmen häufig indirekt thematisiert wird. Aus der übermächtigen Tradition des Alten kann sich das Neue nur lösen, indem es das Alte zitiert und gleichzeitig aggressiv umwertet. Diese Umwertungen finden primär in zwei Gestaltungsbereichen statt: den Genrekonventionen und den Erzählverfahren.

Das filmische Geschichtenerzählen im New Hollywood Cinema revidiert die Linearität und Geschlossenheit des klassischen Erzählens. Es ist – etwa in *Five Easy Pieces* (1970) von Bob Rafelson – offen und fragmenthaft-episodisch angelegt. Die Handlungslinien können einen ziellosen, mäandernden Eindruck erwecken, der nicht der üblichen Kausalität von Ursache und Wirkung, sondern dem Primat der Improvisation – des Zufälligen und Eigendynamischen – folgt. Am Ende von *Five Easy Pieces* steigt Robert (Jack Nicholson) an einer Tankstelle ohne Jacke und sonstige persönliche Gegenstände in einen Lastwagen ein, Auto und Freundin hinter sich lassend. Das

Ende des Films unterstreicht seine dramaturgische Offenheit und den Versuch, neue Geschichten und Geschlechteridentitäten aus der Berechenbarkeit und ›Klaustrophobie‹ des klassischen Erzählens herauszulösen.

Ähnliches gilt für die Revision von Genrekonventionen. *Bonnie and Clyde* zitiert die Gangstererzählungen der 1930er Jahre, um an entscheidenden Punkten – etwa der exzessiven Erschießung des Gangsterpaares in der Zeitlupensequenz des Endes – darüber hinaus zu gehen. Noch interessanter, weil reflektierter ist Arthur Penns *Night Moves* (1975), der den Mythos des Privatdetektivs als moralische und kriminalistische Autorität unterläuft. Wie in dem ähnlich revisionistisch angelegten *The Long Goodbye* (1973) und zahlreichen anderen Filmen von Robert Altman zeigt sich damit ein häufiges Muster. Das Alte wird zitiert, aber die historischen Normen der Handlungsverläufe, Figureneigenschaften oder Konfliktlösungen werden im Neuen radikal in Frage gestellt. Mit den Mitteln der Ironie, Dekonstruktion oder nostalgischen Hommage kann auf diese Weise das Verhältnis zwischen Alt und Neu umdefiniert und für kreative Weiterentwicklungen adaptiert werden. Damit lösen sich aber auch die genretypischen Populärmythen des amerikanischen Traums, der historischen Unschuld oder des ›wilden‹ Westens zunehmend auf, die in den 1950er Jahren noch vergleichsweise stabil erscheinen. Einige Genres, etwa der Western oder der *private eye*-Film, scheinen durch den Revisionismus der frühen 1970er Jahre dauerhaft diskreditiert, aber die Entwicklung von Genres folgt keinem evolutionären Muster von ›Geburt‹, Blütezeit und Verfall. In späteren Jahren können sie durchaus wieder eine traditionellere Form annehmen.

Das New Hollywood Cinema vermittelt durch die skizzierten Verfahren einen ungemein zeitaktuellen und wirklichkeitsnahen Charakter, der das Problem der *generation gap* auch im Spielfilm ästhetisch erfahrbar macht. Er ist den neuen Themen und Utopien der Gegenkultur (*Alice's Restaurant*, Arthur Penn, 1969) ebenso geschuldet wie der Improvisations-Ästhetik (*A Woman Under the Influence*, John Cassavetes, 1974), den Genrerevisionen oder dem multiperspektivischen Erzählen (*Nashville*, Robert Altman, 1975). Mit *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969) zeigt sich, dass die Regenerationsfähigkeit des populären Erzählens in Hollywood vor allem in einer neuen Darstellung von Jugendkultur begründet ist, die ihre Inspiration durch *Scorpio Rising* nicht verbergen kann. Drogenkonsum, Biker-Subkultur, Suche nach verlorenen Idealen, Rockmusik als Mittel der Emotionalisierung und des Kommentars, aber auch die kurzen (proleptischen) Sequenzen des *flash cutting*, die als Reverenz an die Wahrnehmungsexperimente der Filmavantgarde erscheinen, markieren eine überraschende ›Verjüngungskur‹ des Spielfilms im Kontakt mit seinen subversiven ›Rändern‹, aber wohl auch eine Glättung und Kooptation ihrer radikalen Energien (vgl. James).

Da *Easy Rider* ein höchst rentabler Low-Budget-Film ist, setzen die Studios temporär auf kleinere Projekte und neue Talente. Doch in vielerlei Hinsicht ist es mit dieser neuen Durchlässigkeit zwischen Gegenkultur und Mainstream nach wenigen Jahren vorbei, und es zeigt sich als primäre Funktion der innovativen frühen Filme, dass sie dabei helfen, das Jugendpublikum zurück zu gewinnen, auszudifferenzieren und damit letztlich das alte, erschütterte Produktionssystem wieder zu stärken (Elsaesser, »American Auteur« 44). Dass die Ambivalenzen zwischen traditionellen Werten und gegenkulturellen Milieus in den Jugendfilmen ausgetragen und häufig im Sinn der Tra-

dition aufgelöst werden, lässt sich an vielen Beispielen zeigen. In *Midnight Cowboy* (John Schlesinger, 1969) verschlägt es beispielsweise die beiden männlichen Hauptfiguren in ein Milieu, das Andy Warhols *factory* ähnelt. Obwohl der Film zuvor homosexuelle Praktiken und Erfahrungen thematisiert hat, betont er an diesem Punkt ihre Heterosexualität und zeigt das Milieu als (traditionelles) Beispiel einer elitären und dekadenten Subkultur. Ohne Zweifel jedoch bringt das New Hollywood Cinema auch zahlreiche innovative Erzählungen hervor, die das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft neu zu fassen vermögen, indem sie etablierte Interaktionsprogramme kreativ weiterentwickeln.

Gerade die erste Hälfte der 1970er Jahre erweist sich als produktives Experimentierfeld, in dem ein »posttraumatisches Kino« (Keathley) entsteht. Es durchtrennt die von Gilles Deleuze vorgeschlagene Kausalkette des amerikanischen Spielfilms, der seine Figuren von der Wahrnehmung zum Affekt und schließlich zur Handlung führt, und lässt sie handlungsunfähig werden. Diese Krise des Aktionsmenschen (und Aktionsbildes im Sinn von Deleuze 275-282), der seinen widerstreitenden Gefühlen ausgesetzt ist und nicht mehr weiß, was zu tun ist, kann auf reale historische Ereignisse wie das Kennedy-Attentat, den Vietnam-Krieg oder die politische Korruption des Watergate-Skandals zurückgeführt werden. Filme wie *The Parallax View* (Alan Pakula, 1974), *Three Days of the Condor* (Sydney Pollack, 1975) oder *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) versetzen ihre Figuren in eine desillusionierte oder überkomplexe Gesellschaft, in der sie Gefühlen politischer Paranoia und narzisstischer Leere ausgesetzt sind. Doch Vorläufer dieses modernistischen Topos eines entfremdeten Individuums lassen sich bereits in früheren Phasen wie dem Film Noir finden, sodass neben die zeitaktuellen Bezüge des New Hollywood Cinema auch das Bemühen tritt, ein etabliertes Thema in neuer und intensivierter Form zu erzählen (vgl. Cook, *Lost Illusions*, Dammann).

Ein hervorragendes Beispiel für dieses Bemühen ist *The Conversation* von Francis Ford Coppola (*1939) aus dem Jahr 1974 mit Gene Hackman in der Hauptrolle. Harry Caul ist ein versierter Abhörspezialist, der seine Arbeit höchst professionell, aber distanziert und eigenbrödlerisch ausführt. Wissen ist Macht, und da Caul illegal Wissen beschafft (das einige Jahre zuvor den Tod Unschuldiger zur Folge hatte), bemüht er sich, seine »Geheimnisse« – die selbstgebauten Überwachungsgeräte oder seine Privatsphäre – möglichst strikt zu kontrollieren. Als er bei einem Auftrag aus dem Gespräch eines Paares den Satz »he'd kill us if he'd got the chance« herausfiltert, imaginiert er ein bevorstehendes Verbrechen, das er nicht zu verhindern vermag und das seine Kontrollillusion zerstören wird. Am Ende zerlegt Caul seine Wohnung, um (vergeblich) herauszufinden, wem es gelungen ist, *ihn* zu überwachen (vgl. Abb. 8). Die (voyeuristische) Machthierarchie zwischen Überwacher und Überwachtem hat sich damit zu Cauls Ungunsten gewendet. Dass in einer technisierten Gesellschaft Überwachung allgegenwärtig sein und gesichtslos-übermächtigen Institutionen dienen könnte, diese »paranoide« Fantasie ist Wirklichkeit geworden.

The Conversation verlegt die Krise des Aktionsbildes und damit auch die Krise eines konventionellen Bildes von (aktiver) Männlichkeit ans Ende der Erzählung. Caul hat seine Privatsphäre im Akt der Zerstörung vollständig bloßgelegt, aber die Übermacht lässt sich dadurch nicht lokalisieren oder gar bekämpfen. Doch Coppolas Film geht weiter. Er veranschaulicht zum einen

die Subjektivierung der Narration, indem er die Erinnerungen von Caul an den Mord (den er nicht verhindern kann) variiert und als Sequenzen unzuverlässigen Erzählens erscheinen lässt. Sie drücken seine panische, traumatisierende Angst aus, die frühere Schuld, seine Arbeit könnte anderen schaden, wiederholen zu müssen. Zum anderen wird die Überwachungsaktion als Spiel-im-Spiel-Situation gerahmt, die deutliche Züge einer Inszenierung trägt und Harry Caul zu einer Künstlerfigur werden lässt. Mit dem Versuch, eine möglichst gelungene Aufnahme zu erhalten, den verschiedenen Perspektiven auf das Geschehen, dem Fotografieren und der späteren minutiösen Arbeit an der ›Tonspur‹ sind Arbeitsschritte beschrieben, die den Überwachungsakt mit dem Filmemachen parallel führen und eine fragile Selbstwahrnehmung in beiden Bereichen signalisieren.



Abb. 8: *The Conversation* (Francis Ford Coppola, Kamera: Bill Butler, American Zoetrope/Paramount, 1974).

Das Spiel-im-Spiel führt damit zu einer im New Hollywood Cinema nicht untypischen *verschobenen* Reflexion auf das (künstlerische) Filmemachen in seiner Abhängigkeit von übermächtigen Institutionen (Studios). Gerade die intensive Beschäftigung mit dem Verhältnis von Stimme, Ton und Imagination erfasst einen wesentlichen Bestandteil der Wirklichkeitsillusion des Kinos. Doch die Metareflexion dient vor allem der Problematisierung eines erschütterten Rollenverständnisses. Als Caul seine professionelle Distanz verliert und zögerlich in das Geschehen eingreifen möchte, um das Verbrechen zu verhindern, fehlen ihm die Handlungsoptionen; er weiß nicht, was zu tun ist. Einer der Gründe für diese Unsicherheit wird erst am Schluss enthüllt, denn das Interaktionsprogramm von *The Conversation* ist (auch) die Intrige. Im Unterschied zu *Double Indemnity* ist das Täuschungsmanöver allerdings auch für die Zuschauer nicht offensichtlich. Die Intrige ist nur dem abgehörten Paar, nicht jedoch dem Abhörer Caul bewusst, der seine (falsche) Interpretation absolut setzt: Caul hört in dem entscheidenden Satz die Betonung auf »kill«, später scheint sie auf »us« zu liegen und als Rechtfertigung des Paares zu dienen, seinen Widersacher umzubringen. Die genauen Zusammenhänge werden zudem am Ende auch nicht wirklich aufgelöst, sodass die Hauptfigur mit Ahnungen und Erklärungsfragmenten zurück bleibt, aber keine kausalen Zusammenhänge mehr herstellen und folgerichtig auch nicht mehr aktiv handeln kann. Die Zuschauer, die den Wahrnehmungshorizont der

Hauptfigur in dieser Hinsicht nicht überschreiten können, werden ebenso getäuscht wie der Protagonist.

Es entsteht damit eine neue Qualität in der Ästhetik des Misstrauens, da die Intrige für die Zuschauer und die Hauptfigur nicht mehr durchschaubar ist. Sie gehören vielmehr zu den Getäuschten, ohne dass ihnen die Täuschungsstrategien offenbart würden. Eine erklärende und Ordnung stiftende Rahmung, wie sie in *Double Indemnity* mit dem detektivischen Spürsinn des Vorgesetzten Barton Keyes gegeben ist, fehlt in *The Conversation*. Aus dieser fehlenden Rahmung resultiert die ›Gefangenschaft‹ (Keathly) der Hauptfigur in einem diffusen ›Affektbild‹ der Deindividualisierung und Nacktheit vor dem allgegenwärtigen Auge des übermächtigen ›Systems‹ (die letzten Einstellungen evozieren mit unmotivierten Schwenks den Modus einer Überwachungskamera). Stärker als im Film Noir symbolisiert dieses Ende die Vision einer Fremdbestimmtheit des handlungsunfähigen Individuums in der verwalteten Welt. Doch Coppola erzählt diese pessimistische Dystopie in einer durch das *art cinema* beeinflussten Weise, die man als implizites Gegenmodell verstehen könnte, als Rebellion der Kunst gegen das System. Auf jeden Fall ist dieser ›Nullpunkt‹ des Individualismus im amerikanischen Spielfilm nur von kurzer Dauer, denn in den späten 1970er Jahren kommt es zu einer ›Remythisierung‹ klassischer Erzähltraditionen.

WIEDERAUFERSTEHUNG DER ›BLOCKBUSTER‹

Für das New Hollywood Cinema wird – wie erwähnt – häufig die Zeitspanne von 1967 bis 1975 angesetzt, als ihm mit *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) der Garaus gemacht wird. Bei genauerem Hinsehen erweisen sich solche Periodisierungen aber häufig als starke Vereinfachung: Das amerikanische Autorenkino ist nach 1975 nicht zu Ende, und der auf mediale Überwältigung und Profitmaximierung ausgerichtete, spektakuläre Blockbuster setzt nicht erst mit *Jaws* ein. Der erfolgreichste Film von 1970 ist *Love Story* (Arthur Hiller), einerseits ein traditionelles Liebesmelodrama, andererseits aber auch – wie der gegenkulturelle Autorenfilm – eine Auseinandersetzung mit dem Generationenkonflikt (wenngleich im privilegierten Milieu von New England). Es sollte daher kein radikaler Gegensatz zwischen kommerziellen Produktionen und Autorenfilmen impliziert werden, sondern eher ein spannungsreiches, aber letztlich interdependentes Nebeneinander, das unterschiedliche Segmente des Publikums zu gewinnen sucht. Allerdings verschieben sich für diese kulturelle Konkurrenz in den späten 1970er Jahren die Koordinaten. Mit *Star Wars* und *Close Encounters of the Third Kind* kann das Jahr 1977 als Zäsur gelten, bei der Regisseure wie George Lucas und Steven Spielberg mit fantastischen und visuell (oder auditiv) möglichst eindrucksvollen Produktionen bislang unerreichte kommerzielle Erfolge erzielen (vgl. Cook, *Lost Illusions*).

In gewisser Weise kann ein Film wie *Star Wars* als Rückkehr zum klassischen Hollywood-Märchen der 1920er Jahre gesehen werden. Wie in *The Thief of Bagdad* muss sich ein jugendlicher Held im Kampf bewähren, um die geliebte Prinzessin zu gewinnen. Magische Helfer (oder Maschinen) unterstützen ihn, und die spektakulärsten Special-Effects-Szenen sind jene des siegreichen Kampfes. Auch die Krise des Aktionsbildes scheint überwunden, der Tatmensch ist wiedergeboren und folgt dem traditionellen Credo, dass sich seine Persönlichkeit im Handeln enthüllt. Doch wie Thomas Schatz ar-

gumentiert, geht der *calculated blockbuster*, der sich in den 1980er Jahren entwickeln wird, darüber hinaus. Das Studiosystem hat sich erholt und trotz nomineller Trennung zwischen Produktion und Aufführung wieder eine vertikale Integration durchgesetzt. Die mittlerweile dominierenden *integrierten* Medienkonzerne (wie Time-Warner, Sony-Columbia oder Viacom-Paramount) mit ihren Kino-, Musik-, Fernseh-, Verlags- und *home video*-Sparten suchen nach Inhalten, die sich in all diesen Bereichen vermarkten lassen. Bekanntlich ist das Merchandising mit den Roboter-Figuren von *Star Wars* mindestens ebenso lukrativ wie das Einspielergebnis im Kino (vgl. Schatz, »New Hollywood«, Maltby 205-212).

Wichtiger als diese optimierte Vermarktung ist jedoch die damit veränderte Funktionsbestimmung der Filmerzählung, in der eine postklassische Konstellation erkennbar wird. Sie dient nicht mehr primär einer um narrative Geschlossenheit und Plausibilität bemühten Geschichte mit mehrdimensionalen Figuren, sondern verschmilzt mit den Zielen der multimedialen Verwertung. Schatz argumentiert, dass spektakuläre Handlungen, Spezialeffekte und das Fantastische einflussreicher werden als die Figuren. Eine mitunter disparat wirkende Offenheit oder gar Inkohärenz der Erzählungen erlaubt ›horizontale‹ Bezüge zu anderen Medien, und es kommt zu einer intertextuellen Überschneidung mit Werbestrategien für Produkte, die zum Franchise-System des jeweiligen Films gehören (Schatz, »New Hollywood«). Mit dieser Charakterisierung des Zusammenhangs von Ökonomie und Ästhetik holt den Hollywood-Spielfilm offensichtlich ein, was die Frankfurter Schule bereits in den 1940er Jahren konstatiert hatte:

»Effekt, Trick, die isolierte und wiederholbare Einzelleistung sind von je der Ausstellung von Gütern zu Reklamezwecken verschworen gewesen, und heute ist jede Großaufnahme der Filmschauspielerin zur Reklame für ihren Namen geworden, jeder Schlager zum plug seiner Melodie. Technisch so gut wie ökonomisch verschmelzen Reklame und Kulturindustrie« (Horkheimer und Adorno 172-173).

Doch obwohl diese Verschmelzung von Werbung und Filmfiktion für die ›Wiederauferstehung‹ der Blockbuster tatsächlich kennzeichnend ist, müssen die Funktionsbestimmungen des Films in der Kulturindustrie differenzierter betrachtet werden. Zum einen kann der *calculated blockbuster* nicht automatisch mit Popularität gleichgesetzt werden – viele Projekte spielen ihre hohen Produktionskosten erst über den Video- bzw. DVD-Absatz ein. Zum anderen besteht nach wie vor eine Unterteilung in Produktionsgruppen, die neben den besonders kostspieligen Projekten auch einen mittleren Bereich und einen kostengünstigeren Independent-Sektor aufweist (vgl. Bordwell, *Way* 1-18, Tzioumakis). Für diese Segmente gelten andere künstlerische Ansprüche und eine Fortführung jener kulturellen Selbstverständigung, die auch das klassische Studiosystem kennzeichnete.

Ein gutes Beispiel für diese Differenzierung ist *Annie Hall* von Woody Allen (*1935), der zusammen mit *Star Wars* ebenfalls im Jahr 1977 in die Kinos kommt. Allen ist – wie Robert Altman oder Stanley Kubrick – ein Beleg für die Existenz eines amerikanischen Autorenfilms, der kreative Energien aus der Abgrenzung von Hollywood zieht. In *Annie Hall* kann man das wörtlich verstehen, Alvy Singer (Woody Allen) ist ein passionierter New Yorker und hasst Los Angeles, wo man Fernsehkomödien mit *laugh tracks*

unterlegt. Im Gegensatz dazu folgt Allens (partiell romantische) Komödie dem Interaktionsprogramm des ›Spiels-im-Spiel‹, das durch seine verschachtelte und höchst reflektierte Form das Komische beinahe beiläufig aus einer komplexen Metafiktionalität entwickelt. Singer spricht die Kamera (wie beim *stand-up act*) direkt an, durchbricht die Geschlossenheit der fiktionalen Diegese, indem er den zuvor erwähnten Marshall McLuhan vor die Kamera rückt, greift in Rückblenden kommentierend ein und nimmt intertextuellen Bezug auf andere Erzählformen wie das Theater, Cartoons oder den europäischen Autorenfilm. Die Liebesgeschichte zwischen dem jüdischen Singer und Annie Hall (Diane Keaton) aus dem Mittleren Westen wird auf diese Weise in eine amüsant-spielerische, aber auch tiefsinnige Reflexion des Verhältnisses von Fiktion und Wirklichkeit eingebunden.

Ein Grund für diese Reflexion ist der Versuch, die Tradition einer möglichst geschlossenen und homogenen Filmerzählung zu durchbrechen, um mit dem anti-illusionistischen Erzählen auch ein anderes Wirklichkeitsverständnis zu schaffen. Es umfasst zwei kontroverse Darstellungsanliegen: die Repräsentation von ethnischer oder religiöser Alterität sowie die durch den Feminismus der 1970er Jahre veränderten Geschlechterverhältnisse (vgl. Abb. 9). Wie für Al Jolson wird auch für Alvy Singer sein ›Jüdischsein‹ durch die Frage aufgeworfen, wie er sich als Entertainer einem Publikum präsentieren soll. Aber im Unterschied zu einflussreichen Nachkriegsproduktionen wie *Gentlemen's Agreement* (Elia Kazan, 1947), in denen das Jüdischsein im Verhältnis zur WASP-Mehrheit als *nicht anders* erzählt wird, hebt *Annie Hall* die Differenz zwischen Singer und seiner von ihm als antisemitisch wahrgenommenen Umwelt besonders hervor. Diese prominente *Betonung* der ethnisch-religiösen Differenz kennzeichnet auch zahlreiche andere Produktionen – das italienische Mafia-Milieu in *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) oder das russische Arbeitermilieu in *The Deer Hunter* (Michael Cimino, 1978) –, aber bei Allen wird die damit verbundene Ambivalenz am deutlichsten: Zum einen entspricht das Ethnische einer authentischen Selbstwahrnehmung, zum anderen ist es aber auch ›konstruiert‹, das Resultat einer Selbststilisierung, die reflektiert werden muss, wenn es um die Suche nach Gemeinsamkeiten des ›Amerikanischen‹ geht (die Problematisierung dieser Dialektik von Differenz und Ähnlichkeit führt Allen 1983 mit *Zelig* fort).

Das zweite Darstellungsanliegen in *Annie Hall* ist ebenfalls ein zentrales Thema der 1970er Jahre: die Revision der Geschlechterverhältnisse. Im feministischen Dokumentarfilm von Michelle Citron, Marjorie Keller, Yvonne Rainer oder Joyce Chopra dominiert – wie bei Alvy Singer – ein autobiografisches Interesse an der Entwicklungsgeschichte der eigenen Person, an familiären Prägungen und dem Versuch, tradierte Geschlechterbilder weiter zu entwickeln. Der öffentlichkeitswirksamste Spielfilm zur Geschlechterproblematik ist *Kramer vs. Kramer* (Robert Benton, 1979), der allerdings weniger die weibliche Entwicklungsgeschichte als die neue Anpassungsfähigkeit des Ehemanns – einem ›Opfer‹ weiblicher Selbstverwirklichungswünsche – zeigt. Wie in diesem Scheidungsdrama scheitert in *Annie Hall* die Paarbeziehung am Ende, die romantische Komödie beginnt und endet melancholisch. Doch Allens Film veranschaulicht, dass die Suche nach individuellem Glück mittlerweile unter erschwerten Bedingungen stattfindet, denn sie scheint nur noch mit therapeutischer Hilfe möglich zu sein. Diese psychoanalytische Therapiebedürftigkeit von Alvy Singer (und Annie Hall) gehört zwar zum

komischen Stereotyp des ›schizophrenen‹ New Yorkers, aber sie ist nicht nur thematisch relevant. Mit der direkten Ansprache durch die Hauptfigur und ihren beständigen, kontrollierenden oder umlenkenden Eingriffe in die Narration manifestiert der Film formal eine exzessive Selbstbezüglichkeit, die als Ausdruck seines Narzissmus verstanden werden kann.



Abb. 9: Annie Hall (Woody Allen, Kamera: Gordon Willis, United Artists, 1977).

In den frühen 1980er Jahren setzt sich mit *The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980) oder *Raiders of the Lost Ark* (Steven Spielberg, 1981) die Tendenz zum *calculated blockbuster* – zunehmend in serieller Form – fort. Wie die ideologiekritische Filmgeschichtsschreibung argumentiert, geht damit eine konservative Wende einher, die zum skeptischen Kino der *counter-culture* in diametraler Opposition steht. Gegen die krisenhafte kulturelle Selbstwahrnehmung entstehen Machtfantasien viriler Männlichkeit, die der Ideologie des männlichen Kämpfers, Eroberers oder Unternehmers huldigen. Nach wie vor können ›antiamerikanische‹ Filme wie *Missing* (Constantin Costa-Gavras, 1982) entstehen, doch die Tendenz zum Märchenhaft-Fantastischen der Erzählungen zusammen mit einer wiederbelebten neoliberalen Erfolgsmythologie ist deutlich spürbar (vgl. Ryan und Kellner, Prince).

Betrachtet man den gesamten Bereich des amerikanischen Films, entsteht allerdings ein etwas anderes Bild. Auch wenn neue Themen wie sexuelle Toleranz, die etwa im Dokumentarfilm aufkommen, weniger publikumswirksam sind, werden sie längerfristig auf den Spielfilm einwirken. Zudem gibt es auch eine medienimmanente Erklärung für die Hinwendung zur spektakulären Unterhaltung. In den frühen 1980er Jahren entsteht mit Computerspielen eine neue Unterhaltungsindustrie, die das Kino als konkurrierendes Freizeitangebot bedroht und die es – wie in früheren Zeiten des Medienwandels – in sein fiktionales Universum einzubinden versucht (vgl. Kapitel 5.3). Gerade der Science Fiction-Film wird zu einem Experimentierfeld, in dem nicht nur ein posthumanes Subjekt imaginiert wird, ein *cybernetic organism* wie in *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) oder *Alien* (Ridley Scott, 1979). Hier wird im Spezialeffekt auch das alte analoge Kino mit dem digitalen zu einer neuen, hybriden Form zusammengeführt. In *Tron* (Steven Lisberger, 1982) oder *War Games* (John Badham, 1983) wird das Computerspiel in seiner neuen

Ästhetik und interaktiven Benutzerlogik zwar noch weitgehend in die traditionellen Interaktionsprogramme des kriegerischen Konflikts integriert, aber sowohl thematisch als auch erzähltechnisch – und hinsichtlich eines Produktionsapparats, der von der Digitalisierung zukünftig in allen Bereichen erfasst wird – hat das digitale Kino seinen Anfang genommen (vgl. Rodowick, Cook, *Cinema Book* 344-366).

3.6 Pluralisierung und postklassisches Kino: 1985-heute

Die Anfänge des hybriden analog-digitalen Kinos sowie die Emergenz des Computers als Unterhaltungs- und Erzählmedium markieren ein Schwellenphänomen, das in den 1990er Jahren voll zur Geltung kommen wird. Als komplexe Systeme schaffen Computer neue Metaphern der Selbstreflexion und der Reflexion auf gesellschaftliche Verhältnisse. So tobt in *Tron* ein Kampf zwischen hierarchischen und nichthierarchischen, unterdrückenden und befreienden Formen der Kommunikation. Wie in späteren Filmen, etwa in *The Matrix* (Andy und Larry Wachowski, 1999), bringen digitale Technologien utopische Hoffnungen oder dystopische Befürchtungen zum Ausdruck. Sie werden zu Allegorien der gesellschaftlichen Verhältnisse und problematisieren ein scheinbar allgegenwärtiges Bedürfnis nach Kontrolle. Dabei besteht eine interessante Dialektik zwischen der Filmthematik und den Produktionsbedingungen von *Tron*. Denn auch für seine futuristische, auf Makellosigkeit und perfekte Illusion zielende Ästhetik gilt die Frage: Welchen Grad der Kontrolle erlangt der Computer über das Kunstwerk? Welche künstlerischen Freiheiten lässt die Maschine den Filmemachern?

Neben der Ökonomie des *calculated blockbuster* trägt damit auch der technologische Wandel – die Konvergenz von digitalen und analogen Verfahren – zu der Diskussion bei, ob das klassische Hollywood-Kino in den 1970er und 1980er Jahren durch ein postklassisches Erzählsystem ergänzt oder gar abgelöst wird. David Bordwell, einer der Autoren von *Classical Hollywood Cinema*, plädiert für die nach wie vor gültige Dominanz des ›Klassischen‹, er bezeichnet es als »default framework for international cinematic expression« (Bordwell, *Way* 12). Angesichts der überwältigenden Popularität eines klassisch erzählten, sentimental Melodramas wie *Titanic* (James Cameron, 1997) und vieler ähnlich gelagerter Projekte leuchtet dieses Plädoyer ein: Tradierte Muster der narrativen Kohärenz, Kausalität und logischen ›Motiviertheit‹ filmstilistischer Elemente, die im ›Dienst‹ der figurenzentrierten Geschichte stehen, bilden nach wie vor eine dominante Norm des amerikanischen Spielfilms (vgl. auch Thompson, *Storytelling*).

Gleichwohl bilden sich in den 1990er Jahren Erzählungen heraus, die dieser Norm nicht mehr folgen und ihre Experimentierfreudigkeit mit dem Erzählakt auch aus der nichtlinearen Logik des Computer-Hypertextes oder den Verlockungen der Virtual Reality beziehen können. Diese neuen Formen des unzuverlässigen Erzählens oder der *mind films* wie *Memento* (Christopher Nolan, 2000) erzeugen komplexe Modellierungen von Bewusstseinsprozessen und subjektiver Zeiterfahrung. Neue Computertechnologien können dabei die zunehmende Verschmelzung von Fantasietätigkeit und technisch gestützter Bilderproduktion hervorheben wie in *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983) oder *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995). Sie schaffen die

Vorstellung, dass von den ästhetisch faszinierenden, computergenerierten Bildern ein besonderes Risiko für das Individuum ausgeht. Hinter diesen Geschichten lässt sich allerdings unschwer eine ›Abwehrstrategie‹ des Kinos erkennen, denn eine besondere Sucht- und Nachahmungsgefahr sowie die Bedrohung, zwischen Fiktion und Realität nicht mehr unterscheiden zu können, hat man historisch dem Kino selbst vorgeworfen. Jetzt dient dieser Vorbehalt dazu, die Computerbilder durch das stabile analoge Medium in einem tradierten Erzählrahmen ›einverleiben‹ zu wollen.

Die Rede von einem postklassischen Kino kann daher am ehesten für eine neue »Poetik‹ der Doppelbödigkeit« (Elsaesser, *Hollywood* 8) überzeugen, die aus verschiedenen Gründen – u. a. aufgrund des Erzähl- und Erfahrungsmediums ›Computer‹ – Muster der Linearität und Kausalität auflöst. Es ist jedoch weniger eine neue historische Norm, die das klassische Erzählen ablöst, als eine Alternative des fiktionalen filmischen Erzählens, über deren langfristiges Gewicht noch keine Aussagen möglich sind. Das amerikanische Mainstream-Kino hat historisch eine große Flexibilität in der partiellen Adaption innovativer Verfahren und Stile gezeigt, ohne seine Grundprinzipien aufzugeben (vgl. Thompson, »Limits«). Neben der Hinwendung zu Erinnerungs- und Bewusstseinsprozessen findet darüber hinaus seit den 1980er Jahren eine thematische Pluralisierung statt, die den Horizont des Darstellbaren erweitert und für den Liebesdiskurs neue Identitätsmodelle popularisiert. Dies betrifft zum einen die Repräsentation sexueller Orientierungen, deren Spektrum größer wird und heterosexuelle Normen hinterfragt. Zum anderen entsteht ein eigenständiges afroamerikanisches Autorenkino, das sich institutionell etablieren und der langen Tradition negativer Stereotype die Ausdifferenzierung einer ›schwarzen Filmästhetik‹ entgegensetzen kann.

DIE ›NEUE‹ SEXUALITÄT UND ETHNIZITÄT

Die Darstellung einer ›neuen‹ Sexualität wird zunächst vom Dokumentarfilm erschlossen. Hier entstehen in den 1980er Jahren zwei einflussreiche, von der teilnehmenden Beobachtung und der radikalen Intervention abweichende Praktiken. In den Filmen von Errol Morris (*The Thin Blue Line*, 1987) findet eine ›Reästhetisierung‹ sozialer Wirklichkeit statt: Szenen werden nachgestellt, Interviews stimmungssteigernd ausgeleuchtet und musikalisch unterlegt; es erfolgen intertextuelle Verweise auf andere Genres und Medien. Morris verschiebt damit den dokumentarischen Modus von der Dominanz des authentischen Bildes zurück zu einem ›kreativen‹ Umgang mit Wirklichkeit, wie er schon für die 1930er Jahre kennzeichnend war, jetzt allerdings unter den Bedingungen einer vielfältig mediatisierten Gesellschaft vorgenommen werden muss. Die zweite Neuerung liegt im performativen Dokumentarfilm von Michael Moore (*Roger and Me*, 1989) oder Ross McElwee (*Sherman's March*, 1986). Er zeigt den Dokumentaristen als ›Persona‹ vor der Kamera und macht ihn (oder sie) zur Hauptfigur im Kontakt mit anderen sozialen ›Akteuren‹. McElwee legt sein Projekt autobiografisch an, er ›spielt‹ sich selbst. Moore hingegen wird zum politischen Aktivist für die Anliegen und Rechte sozial Benachteiligter. Beide umrahmen ihre Interaktion vor der Kamera mit dominanten, subjektiv-ironischen Kommentaren (vgl. Nichols, Beattie, Grünefeld).

Für die Emanzipation sexueller Identitätskonzepte sind allerdings vergleichsweise traditionelle Projekte einflussreicher, etwa *The Times of Harvey Milk* (Robert Epstein, 1984) und *Before Stonewall: The Making of a Gay and Lesbian Community* (1984) von Greta Schiller und Robert Rosenberg (aber auch der erschütternde *Silverlake Life: The View From Here* von Tom Joslin und Peter Friedman, 1993). Es überwiegt die Funktion des *consciousness raising*: In Interviews und Kommentaren wird die Befreiungsgeschichte des diskriminierten Milieus der Schwulen und Lesben erzählt, das seit den 1960er Jahren an Sichtbarkeit und Akzeptanz gewonnen hat. Im Unterschied zum provokativen Gestus des Underground Film ist *Before Stonewall* um seriöse Analyse und Argumentation bemüht. Die rechtliche und kulturelle Diskriminierung soll historisch belegt und durch die Biografien der Interviewten in ihren negativen Auswirkungen plausibilisiert werden. Die Vorstellung der Community hat dabei eine Doppelfunktion. Zum einen trägt der Film dazu bei, das Bild einer schwulen und lesbischen Gemeinschaft mit ihren vielfältigen Berufen und Lebensgeschichten überhaupt erst entstehen zu lassen; er ist performativ, indem er das, wovon er erzählt, auch gleichzeitig symbolisch erschafft. Zum anderen richtet er sich an die andere Community, jene heterosexuelle Mehrheit, die zur Diskriminierung beigetragen hat, jetzt aber für die Anerkennung der alternativen Lebensformen gewonnen werden soll. Für beide Darstellungsanliegen ist *Before Stonewall* ein gelungenes Beispiel, doch der Film offenbart auch ein grundsätzliches Dilemma. Um als Gemeinschaft oder (Sub-)Kultur mit eigenem Habitus zu wirken, muss die *gay and lesbian community* ihre Differenz von der Mehrheit zunächst betonen, sie dann aber wieder zurücknehmen, wenn sie im Kontakt mit ihr als ›normal‹ erscheinen möchte.

Im Dokumentarfilm wird damit deutlich, dass die neue Repräsentation sexueller Alterität unweigerlich zu einer Auseinandersetzung um das Konzept der ›Normalität‹ führt und dass dieses Konzept durch den Einschluss neuer Identitäten und Rollenmodelle umdefiniert werden kann. Im Stil der teilnehmenden Beobachtung setzt Jenny Livingston mit *Paris Is Burning* (1990) diesen Prozess fort. Im Milieu der *drag queens* von New York ›entdeckt‹ sie eine Fantasiewelt der Selbstinszenierung, die das Spiel mit Genderidentitäten perfektioniert hat. Sie zeigt die faszinierende Körperlichkeit des *voguing*-Rituals, aber auch die Kehrseite dieses Milieus mit dem Alltag der Prostitution und Aids-Erkrankungen. Gender wird als eine Kombination unterschiedlicher Zeichensysteme anschaulich: Körpersprache, Kleidung, Interaktionsformen lassen den Eindruck von Weiblichkeit entstehen, der für die Protagonisten möglichst ›real‹ ist, wenn man ihn nicht als Täuschung durchschauen kann. *Paris Is Burning* erzählt damit von Genderinszenierungen als Geschichte einer Makerade, die in der Tradition des *passing* steht.

Eine weitere Facette dieser Auseinandersetzungen um die Vorstellung von sexueller ›Normalität‹ steuert *The Celluloid Closet* (Rob Epstein, Jeffrey Friedman, 1996) bei. Hier geht es weniger um Augenzeugen, Betroffene oder reale Akteure als um eine Metareflexion. Die direkte oder indirekte Darstellung schwuler oder lesbischer Figuren wird im amerikanischen Spielfilm untersucht und als Geschichte negativer Stereotype erzählt. Auch hier nimmt der Film einen performativen Charakter an: Im Prozess der Kritik wird eine stetige Weiterentwicklung und Emanzipation der Figurenbilder erkennbar, die in der Gegenwart an ihrem zwar nicht wirklich zufriedenstellenden, aber

bislang fortschrittlichsten Punkt angekommen ist. Damit registriert der Dokumentarfilm einen Repräsentationswandel im amerikanischen Spielfilm, den er selbst mit angeregt hat. Die um größere Sympathie bemühte Darstellung schwuler Lebenswelten in *Philadelphia* (Jonathan Demme, 1993), *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) oder *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005) trägt zwar auch zu ihrer Idealisierung als Refugium einer aufgeklärt-zärtlichen Männlichkeit bei (vgl. Abb. 10). Aber dass die Definition von sexueller ›Normalität‹ im Spielfilm weiter gefasst wird als in früheren Jahrzehnten, ist unbestreitbar. Mit dem Biopic *Milk* (Gus Van Sant, 2008) wird ein offener schwuler Politiker in eine lange Reihe von öffentlichen Personen gestellt, die für die Reform und Weiterentwicklung der amerikanischen Demokratie gestorben sind – ein zwar primär pathetisches, aber deutliches Zeichen für größere kulturelle Akzeptanz.



Abb. 10: *Brokeback Mountain* (Ang Lee, Kamera: Rodrigo Prieto, Focus/Paramount, 2005).

Allerdings lässt sich beobachten, dass die Spielfilmerzählungen an Ambivalenz gewinnen, wenn sie eine alternative Sexualität nicht nur behaupten, sondern in ihrer Körperlichkeit auch unmittelbar zu zeigen bemüht sind. Für die Horrörasthetik von *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991), in dem ein Serienmörder seine weiblichen Opfer enthäutet, ist der Körper ein doppeldeutiges Objekt: einerseits etwas, das trainiert und kontrolliert werden muss, andererseits ein Fantasiegegenstand, der Perversionen und Pathologien entstehen lässt. Im Horrorgenre ist eine ›abnormale‹ Genderkonfusion demnach traditionell eine Quelle der Angst und des Ekels. Doch im Sinn der komplexeren Auseinandersetzung mit *transgender*-Milieus von *Paris Is Burning* findet auch der Spielfilm zu weniger stereotypen Darstellungen. In *Boys Don't Cry* (1999) von Kimberly Peirce (*1967) wird beispielsweise das Unbehagen über die eigene Geschlechterzugehörigkeit im Interaktionsprogramm der Täuschung erzählt. Biologisch als Mädchen geboren, gibt sich Brandon Teena (Hillary Swank) als Junge aus. Als diese den Zuschauern, aber nicht den Figuren in der Diegese bekannte ›Intrige‹ entlarvt wird, vergewaltigen und töten zwei junge Männer – Mitglieder der ehemaligen Clique – ihn/sie.

Die Entlarvung des ›wahren‹ Geschlechts von Teena vor den Augen seiner Freundin sowie die anschließende grausame Vergewaltigung zeigen den

Körper als semiotisches ›Kampfgebiet‹, um dessen Deutungshoheit ein aggressiver Wettbewerb besteht. Gender erscheint als kulturelles Konstrukt, das Fantasien und Begehren weckt, aber auch Identitätsgrenzen stabilisiert. Sobald diese Grenzen durch Akte der spielerischen Transgression überschritten werden, kommt es in diesem Fall zu Gewalthandlungen, die den Körper von Teena in die Eindeutigkeit des binären Mann-Frau-Denkens zurückführen sollen. Wie in *Paris Is Burning* besteht dabei eine besondere Faszination an der Perfektion der Täuschung. Deutlicher als in dem Dokumentarfilm werden die Zuschauer jedoch in eine Ökonomie der Gefühle eingebunden, die ihnen eine empathische Teilhabe erlaubt. Sobald die Täuschung durch Teena überzeugend eingerichtet ist, wird sie nicht nur als Spiel, sondern als Mimikry erkennbar, die das Überleben sicherstellen muss. Das aus der Not geborene *passing* scheitert jedoch. Die tödliche Bedrohung der Hauptfigur wird in der Exposition bereits angekündigt, aber ihre ›viszerale‹ Realisierung ist ein Schock.

Das Motiv der Gendertransgression wird mit *Boys Don't Cry* aus einer primär komischen Darstellungstradition in das Melodrama verlagert. Als Geschichte eines Opfers von Diskriminierung und Gewalt steht am Ende des Films ein impliziter Appell für mehr Toleranz. Damit wird deutlich, dass die Ausweitung sexueller Normen über das aktivierte Mitgefühl an der Situation und Selbstwahrnehmung sozial benachteiligter Gruppen erreicht werden soll. Dieses kulturhistorisch etablierte Verfahren ist häufig auch für afroamerikanische Anliegen zum Einsatz gekommen, aber in den 1980er Jahren stellt sich die Ausgangslage anders dar. Mit dem New Hollywood Cinema und der *black power*-Bewegung ist in den frühen 1970er Jahren ein ›schwarzes‹ Kino mit Regisseuren wie Gordon Parks und Melvin van Peebles entstanden, das in den 1980er Jahren von jungen Filmemachern wie Spike Lee fortgeführt wird. Die frühen Beispiele der *blaxploitation* werden thematisch und stilistisch erweitert, neben dem Genrekino (*The Negotiator*, F. Gary Gray, 1998) auch im Sinn des Autorenkinos. In der Filmgeschichte hat es immer wieder Projekte weißer Regisseure mit einer weniger stereotypen Darstellung afroamerikanischer Figuren gegeben, beispielsweise durch Canada Lee, Ivan Dixon oder Sidney Poitier in Filmen wie *Body and Soul* (Robert Rossen, 1947), *The Defiant Ones* (Stanley Kramer, 1958), *Nothing But a Man* (Michael Roemer, 1964) oder *Guess Who's Coming to Dinner* (Stanley Kramer, 1967). Doch mit den 1980er Jahren werden die afroamerikanischen Rollenmodelle variabler und die schwarzen Milieus realistischer dargestellt. Es entwickelt sich eine ›schwarze‹ Filmästhetik, und einer neuen Generation von Schauspielern – darunter Eddie Murphy, Whoopi Goldberg, Denzel Washington, Laurence Fishburne, Forest Whitaker, Wesley Snipes, Samuel L. Jackson, Will Smith oder Halle Berry – gelingt es schließlich, neben traditionellen Rollen auch genretypische ›Heldenrollen‹ zu übernehmen, die früher nur mit weißen Schauspielern besetzt worden wären (etwa in *Enemy of the State*, Toni Scott, 1998 – die Fortsetzung von *The Conversation*)

Das beste und vielleicht kontroverseste Beispiel für den afroamerikanischen Autorenfilm dieser Zeit ist *Do the Right Thing* von Spike Lee (*1957) aus dem Jahr 1989. Lee widmet sich in der Folgezeit mit groß angelegten Produktionen wie *Jungle Fever* (1991), *Malcolm X* (1992) oder *Inside Man* (2006) dem politischen Kampf der Afroamerikaner, aber auch klassischen Genrezählungen. In *Do the Right Thing* überwiegt hingegen das Inter-

aktionsprogramm des Konflikts entlang ethnischer Identitätsgrenzen. Eine imaginäre *neighborhood* in Brooklyn macht New York zum Mikrokosmos Amerikas, in dem an diesem besonders heißen Tag die Mentalitäten und aufgestauten Hassgefühle zum Ausbruch kommen. In dem episodisch erzählten Film verbindet Mookie (Spike Lee) als Grenzgänger das afroamerikanische mit dem italoamerikanischen Milieu, er liefert Gerichte für eine Pizzeria aus. Es kommt zum gewaltsamen Protest, als die überwiegend afroamerikanischen Gäste der Pizzeria fordern, neben Italoamerikanern wie Frank Sinatra oder John Travolta sollten auch Afroamerikaner auf der ›Wall of Fame‹ des Restaurants zu sehen sein. Die herbeigeeilten Polizisten töten einen jungen Afroamerikaner bei der Festnahme, und die Pizzeria wird als Racheakt niedergebrannt. Das Ende bleibt offen: Der Konflikt zwischen Schwarz und Weiß ist eskaliert und in Gewaltakte gemündet, aber einen neuen Rahmen hat er nicht geschaffen. Mookie und der väterliche Salvatore Sal Fragione (Danny Aiello) gehen im unaufgelösten Antagonismus auseinander.

Dieser fragende Gestus ist kennzeichnend für das ›Programm‹ des Films, der als politische Intervention gelten kann. Die Dominanz einer diffusen afroamerikanischen Wut ist spürbar, aber der episodische Charakter zeichnet ein differenzierteres Bild, sowohl innerhalb der afroamerikanischen Gemeinschaft (mit unterschiedlichen Generationen und divergierenden Ansichten der Jugendlichen) als auch hinsichtlich ihres Kontakts mit asiatischen, italienischen oder Latino-Milieus. Was es genau bedeutet, das ›Richtige‹ zu tun, ist angesichts unterschiedlicher Lebensstile und Interessen nicht eindeutig zu beantworten. Die Rhetorik des Films mit seinem farbintensiven *Mise-en-scène* und der leitmotivischen Rap-Musik (›Fight the Power‹ von *Public Enemy*) ist aggressiv, aber der Wunsch nach Anerkennung ist zunächst ein symbolischer: dass berühmte Afroamerikaner auch für das weiße Establishment Gültigkeit bekommen und an einer gesamtgesellschaftlichen ›Wall of Fame‹ sichtbar gemacht werden.

Diese Forderung kann man (neben der offensichtlichen Kritik an der Rassendiskriminierung durch die Polizei) als Bestandteil einer neuen ›Identitätspolitik‹ bezeichnen, die zunächst um eine veränderte Selbstrepräsentation bemüht ist. Darin zeigt sich ein signifikanter Unterschied zu der sehr ähnlich angelegten Elmer Rice-Verfilmung von *Street Scene* (King Vidor, 1931). Auch dort ist ein Stadtviertel in New York ein repräsentativer Mikrokosmos, in dem an einem besonders heißen – also dramaturgisch aufschlussreichen – Tag die Gewalt eskaliert. Doch während für Rice der Klassendiskurs entscheidend ist, die Differenzierung der Gesellschaft in Arme und Reiche, die es zu überwinden gilt, überwiegt bei Lee ein Kampf der Lebensstile und (Sub-)Kulturen. Trotz des ökonomischen Wettbewerbs (die italienische Pizzeria, der koreanische Supermarkt, aber die fehlenden afroamerikanischen Geschäfte) ist der Klassendiskurs weniger prominent als die Suche nach einem neuen multikulturellen und -ethnischen Selbstbild der amerikanischen Nation. Damit verdeutlicht *Do the Right Thing* seinen wichtigsten Beitrag für die weitere Entwicklung des afroamerikanischen Films: Die Revision vorherrschender Stereotype nimmt ihren Ausgangspunkt im idealtypischen Milieu einer afroamerikanischen Mittelklasse (zum *black cinema* vgl. Nowell-Smith 497-509, Friedman; zum Diskurs um *whiteness* vgl. Tischleder).

DIE ›ENTDECKUNG‹ DES BEWUSSTSEINS

Die neue ›Doppelbödigkeit‹ des postklassischen Kinos kann als Beleg für die Innovationsfähigkeit des amerikanischen Spielfilms gesehen werden. Subjektivität und Bewusstseinsprozesse gehören seit den *vision scenes* des Stummfilms oder berühmten Beispielen wie den von Salvador Dalí gezeichneten Sequenzen in *Spellbound* (Alfred Hitchcock, 1945) zu seinem erzählerischen Inventar. Doch in den 1990er Jahren differenzieren sich diese gestalterischen Mittel spürbar aus. Die neuen Formen, subjektive Gedankenvorgänge wie Traum, Erinnerung, Zukunftsvision, Halluzination oder Rausch zu evozieren, sind auf unterschiedlichen Ebenen angesiedelt. An Komplexität gewinnen das Verhältnis von Kommentarstimme und Bildinhalt, das Spiel mit zeitlicher Chronologie sowie das unmittelbare ›Hineinsteigen‹ in Subjektivität oder Persönlichkeitsstrukturen (eine filmische Adaption der ›Immersions‹-Erfahrung). Beispiele dieses Innovationspotentials sind *The Usual Suspects* (Bryan Singer, 1995), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Lost Highway* (David Lynch, 1997), *Fight Club* (David Fincher, 1999), *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999) oder *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001). Sie können in der Tradition des ›unzuverlässigen Erzählens‹ stehen oder wie bei David Lynch auf alternative Wirklichkeitsmodelle im Sinn der *art cinema narration* (Bordwell, *Narration* 205-233) abzielen. Allerdings ergibt sich für diese Periode kein einheitliches Bild eines ›postklassischen‹ Erzählens, sondern vielmehr ein Spektrum an neuen Erzähloptionen, die äußerst vielfältig sind und in ihrer Funktion das klassische Erzählen unterlaufen, aber auch bekräftigen können (vgl. Elsaesser, *Hollywood*, Thompson und Bordwell 661-693).

Mit den Bewusstseinsfilmen können unterschiedliche Darstellungsanliegen verbunden sein, die eine lange Tradition haben. Sie dienen der Darstellung von ›verzerrten‹ Erinnerungsprozessen oder können spannungssteigernd eingesetzt werden, um die Wahrheitsfindung im Thriller zu verkomplizieren. Besonders prägnant werden zwei weitere Topoi, die unmittelbar mit dem konkurrierenden Medium des Computers und Computerspiels zusammen hängen: die zunehmende Technisierung des Bewusstseins und die dahinter liegende Frage nach dem Verhältnis von Mensch und Maschine sowie die Vorstellung der ›Verrücktheit‹. Persönlichkeitsspaltungen, Ängste, Doppelgängerfiguren, verbotene Bedürfnisse, Wünsche und Bilder – diese psychischen Phänomene werden mit neuer Intensität evoziert und können wie in *Mulholland Drive* zu einer Auflösung klassischer Subjektvorstellungen führen.

Weniger experimentell ist *A Beautiful Mind* (Ron Howard, 2001) angelegt, aber das *biopic* über den Mathematiker John Nash veranschaulicht, wie flexibel das neue Interesse am Bewusstsein in ein ansonsten sehr traditionelles Liebesmelodrama integriert werden kann. Zahlreiche Szenen zeigen die Hauptfigur, die im Dienst des amerikanischen Verteidigungsministeriums versucht, gegnerische Spionagetätigkeiten zu entschlüsseln. Wie sich erst spät in der Filmerzählung herausstellt (kurze, aber uneindeutige Anzeichen gibt es schon früher), sind diese in Blautönen gehaltenen Handlungsteile imaginiert. Sie laufen nur im Bewusstsein der Hauptfigur ab und sind Ausdruck ihrer Schizophrenie. Sobald die romantisch-liebende Partnerin dies (zusammen mit den Zuschauern) durchschaut, verschiebt sich der Fokus vom Spionagethriller zum Melodrama, das von der Sorge um das Opfer der

Krankheit bestimmt wird. Das Spiel mit Fantasie und Realität dramatisiert damit zum einen das Streben nach individuellem Glück, zum anderen bekommen die ›pathologischen‹ Fantasien gerade durch ihren irrealen Charakter den Status eines diffusen, größere kulturelle Strömungen aufgreifenden Zeitgefühls. Sie repräsentieren in diesem Beispiel die angstvolle Erinnerung an den Kalten Krieg und das atomare Wettrüsten.

Die Dynamik einer verdrängten Angst, die im Fantasielieben der Figur durchbricht und dabei ein allgemeines kulturelles Zeitgefühl zum Ausdruck bringt, kennzeichnet auch das strukturell ähnlich gelagerte Beispiel *Fight Club* von 1999. Hier ist die Angst nicht die militärische Bedrohung von außen, sondern das innere Gefühl der eigenen ›Unmännlichkeit‹, jene Verunsicherung, die jugendliche (weiße) Anti-Helden seit James Dean (*Rebel Without a Cause*, Nicholas Ray, 1955) oder Dustin Hoffman (*The Graduate*, 1967) immer wieder beschäftigt hat. In *Fight Club* bringt sie die Fantasie eines potent-virilen Begleiters und Vorbilds hervor, dessen Status als imaginäre Wunschvorstellung des Ich-Erzählers (Edward Norton) erst im Verlauf der Erzählung offenbart wird. Archaische Rituale wie Boxkämpfe oder eine enthemmte Aggressivität sollen die verunsicherte Männlichkeit wieder herstellen, aber sie führen letztlich nur in die Selbsterstörung.

Im selben Jahr wie *Fight Club* erscheint mit *The Matrix* ein Science-Fiction-Film, der den Zusammenhang zwischen Subjektivität, Identitätskonfusion und Pathologie noch deutlicher mit technischen Prozessen verkoppelt. Wie mit Finchers cool-ironisch erzählter Kritik an Konsumismus und Konformität zeigt der Film der Wachowski-Brüder die erstaunliche Fähigkeit des amerikanischen Spielfilms, den populären Zeitgeist der Jugendkultur stilistisch zu prägen und gleichzeitig an traditionelle Erzählmuster zu binden. *The Matrix* führt dabei Tendenzen der 1990er Jahre zusammen, die Fantasietätigkeit und die Filmerzählung in den Computer zu verlagern (vgl. Kapitel 5.2). Der Film entwirft die Vorstellung, ein feindseliges System halte die Menschen im schönen Schein der Computerbilder gefangen, und er gewinnt damit die Möglichkeit, das Interaktionsprogramm des Konflikts – den Kampf zwischen unterdrückendem System und revolutionären Befreiern – im entfesselten Raum des Computerspiels ablaufen zu lassen. Als die afroamerikanische Helferfigur des weißen ›Helden‹ Neo (Keanu Reeves) gefangen genommen wird, beginnt ein Befreiungskampf, der Neo als den ›Auserwählten‹ bestätigt und seine Auflehnung gegen die Gefangennahme des Afroamerikaners Morpheus (Laurence Fishburne) mit idealisierendem Pathos in die Tradition der amerikanischen Antisklavereibewegung stellt.

Der neue ›Rahmen‹ am Ende des Films ist eine technologisch bedingte Selbstermächtigungsfantasie, die das hierarchische Verhältnis zwischen Jugend und älterer Generation umkehrt: Gegen die Regeln und Kontrollversuche des Systems kann man die herrschenden Verhältnisse von innen heraus als revolutionärer Computer-Hacker aufbrechen und reformieren. In dieser Fantasie lässt sich unschwer auch eine Reflexion auf das Verhältnis von analogen zu digitalen Medien erkennen. Denn mit dem Befreiungs-Narrativ werden die digitalen Maschinen und Effekte in den Dienst eines tradierten Erzählmusters gestellt, das sie ergänzen, aber nicht unterminieren sollen. Der analoge Rahmen des klassischen Erzählens wird trotz der ›fortschrittlichen‹ Ästhetik auch in *The Matrix* nicht aufgehoben – zum Leben wieder erweckt wird Neo am Ende durch einen langen und leidenschaftlichen Kuss.

Fight Club und *The Matrix* sind auch für ihre drastischen Gewaltdarstellungen bekannt geworden. Dieses wirkungsmächtige Element der Gewalt – geschundene Körper, offene Wunden, Waffen mit unfassbarer Zerstörungskraft – ist stilistisch, thematisch, aber auch erzähltechnisch für das amerikanische Kino von höchster Bedeutung, aber in der Filmgeschichte auf keinen Nenner zu bringen. Es würde wohl eine eigene Geschichte erfordern. Seit in den 1960er Jahren Filmproduktionen auf unterschiedliche Publikumssegmente ausgerichtet werden, hat eine Dynamik der Intensitätssteigerung von expliziten Gewalt- und Verwundungsdarstellungen sowie perfektionierten Spezialeffekten eingesetzt, die immer wieder auch den Hollywood-Mainstream erreicht und neue Niveaus etabliert. Was in der Vergangenheit als schockierend und provokativ galt, hat sich wenige Jahre später schon beinahe normalisiert. Einige Beispiele für diesen Prozess sollen ausreichen: *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969), *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974), *Taxi Driver* (1976), *Hamburger Hill* (John Irvin, 1987), *The Silence of the Lambs* (1991), *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998), *Kill Bill I & II* (Quentin Tarantino, 2003/2004) oder *A History of Violence* (David Cronenberg, 2005).



Abb. 11: *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, Kamera: John Alcott, Warner Brothers, 1971).

Die narrativen Funktionen dieser Gewaltästhetik sind vielfältig und müssen sorgfältig bestimmt werden, ebenso ihre kulturellen Auswirkungen. Aber in jedem Fall dient das Kino in dieser Hinsicht auf besonders ambivalente Weise einer Reflexion und Modellierung von imaginären Interaktionsformen, die individuelle oder strukturelle Gewalt als integralen Bestandteil von ›Konfliktlösungen‹ aufweisen. Es besitzt seit der Lockerung des Production-Code-Verbots, Verbrechen explizit zu zeigen, keine negative Ästhetik mehr – keine Ästhetik des Indirekten, Angedeuteten oder Unzeigbaren. Dadurch gerät jede Sichtbarkeit in den Strudel des visuellen Tabubruchs: Faszination vermischt sich mit Ekel oder Erschütterung und treibt die Darstellungsgrenzen an ihren nächsten Punkt. Dieses ambivalente Oszillieren zwischen Grausamkeit, Lust und Vergnügen wird in Stanley Kubricks *A Clockwork Orange* von 1971 als ultimative Kinosituation vorgeführt (vgl. Abb. 11). Die Hauptfigur Alex (Malcolm McDowell), ein gewalttätiger Vergewaltiger, soll im Kino desensibilisiert werden, indem er Bilder aus Konzentrationslagern zur geliebten

Beethovenmusik sehen muss. Seine Konditionierung wird später in einer weiteren Drehung der satirischen Schraube wieder rückgängig gemacht, aber Kubricks Implikation ist klar: Das Kino ist ein Ort des Vergnügens, aber auch eine Technologie der irreversiblen Sichtbarkeit.

DIE ZUKUNFT DES AMERIKANISCHEN FILMS

Das prägendste politische Ereignis der 2000er Jahre, die Anschläge in New York und Washington am 11. September 2001, sowie die daraus resultierenden Kriege im Irak und in Afghanistan sind im amerikanischen Erzählkino bislang nur punktuell und überraschend traditionell thematisiert worden. Vereinzelte Produktionen wie *In the Valley of Elah* (Paul Haggis, 2007) haben neue Wege aufgezeigt, aber *Jarhead* (Sam Mendes, 2005), *Stop Loss* (Kimberly Peirce, 2008) oder *The Hurt Locker* (Kathryn Bigelow, 2008) unterstreichen die Tendenz, das Debakel des Vietnamkriegs durch eine Restitution der *warrior nation* ›auszutreiben‹. Filme wie *Fight Club*, an dessen Ende junge Menschen ein Hochhaus in die Luft sprengen und sich durch die spektakuläre Zerstörung faszinieren lassen, führten zur Diskussion, ob das Kino mit seinen Zerstörungsfantasien zum Skript der terroristischen Anschläge vom September 2001 beigetragen hatte. Kurzzeitig hielten Studios Produktionen zurück, die angesichts der realen Ereignisse pietätlos gewirkt hätten. Mittlerweile ist jedoch deutlich geworden, dass die Entwicklungsdynamik einer auf der Bild- und Tonspur stattfindenden Ästhetik der Überwältigung und des spektakulären Effekts ungebrochen weitergeführt und zu neuer Intensität gebracht wird. Das seit den Massenszenen von *Intolerance* (D.W. Griffith, 1916) wirksame Faszinosum monumentaler Erschütterungen und Bilder der Vernichtung setzt sich unter den Bedingungen digitaler Bildmanipulation als Kino der Attraktionen unvermindert fort.

Die vermeintliche oder tatsächliche ›Mitschuld‹ des Kinos an imaginären Zerstörungsfantasien führte demnach – wenig überraschend – zu keiner spürbaren Veränderung der Genres oder Produktionspraktiken. Wichtiger ist jedoch, dass im Unterschied zum Vietnamkriegs-Kino in den 1970er Jahren neue, experimentelle Formen des Erzählens nicht in gleicher Intensität entstanden oder dem mittlerweile etablierten Independent-Bereich vorbehalten sind. Wenn es zu einer spürbaren Politisierung der Filmkultur gekommen ist, dann eher im Dokumentarfilm, der sich kritisch mit der Ära von George W. Bush und den Täuschungsmanövern im Vorfeld des Irak-Kriegs (*Fahrenheit 9/11*, Michael Moore, 2004), aber auch mit den unfassbaren Vorgängen um Wirtschaftspliten wie jene von Enron auseinandergesetzt hat (*Enron: The Smartest Guys in the Room*, Alex Gibney, 2005). Obwohl der Dokumentarfilm mit dem populistisch-unterhaltsamen Protest im Stil von Michael Moore wieder in die Kinosäle zurückgekehrt ist, hat sich seine klassische Funktion der politischen Mobilisierung jedoch immer stärker in das Internet verlagert. Die interaktive und kontroverse Diskussion über die ›wahren‹ Hintergründe der Anschläge vom September 2001 findet verstärkt auf Seiten wie <<http://www.911truth.org>> statt.

Es bleibt demnach eine offene Frage für die Zukunft des amerikanischen Kinos, ob die *globalen* politischen Konflikte in ähnlicher Form thematisiert und narrativ ›gerahmt‹ werden können, wie es in diesem Kapitel für die *inneramerikanischen* gezeigt wurde. Trotz einer wechselvollen und häufig

widersprüchlichen Geschichte konnte der Spielfilm in der amerikanischen Binnenkultur zu einer Demokratisierung beigetragen, die Gleichheits- und Partizipationsideale sukzessive auf historisch benachteiligte Gruppen ausgedehnt hat. In den gegenwärtigen globalen, politisch-ideologischen und religiösen Konflikten wird Hollywood jedoch häufig mit dem westlichen Lebensstil schlechthin – und damit einem zentralen Feindbild – identifiziert. Es ist kaum vorstellbar, dass die damit verbundene kulturelle Alterität unterschiedlicher Weltregionen *innerhalb* des klassischen amerikanischen Erzählparadigmas aufgegriffen oder ›aufgehoben‹ werden könnte. Wie gezeigt, hat sich dieses Paradigma in einer modernen, durch Zuwanderung, soziale Mobilität, Multiethnizität, -kulturalität und -religiösität gekennzeichneten Gesellschaft herausgebildet, die damit bereits im 19. Jahrhundert spätere Entwicklungen vorwegnahm. Doch ob in diesem Prozess eine global wirksame Erzählformel gefunden wurde, die fundamentale Differenzen und Interessenskonflikte im geschützten Raum des Symbolischen aufzulösen vermag, ist fraglich. Zahlreiche Filme wie *Short Cuts* (Robert Altman, 1993), *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999), *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000), *L. A. Crash* (Paul Haggis, 2004) oder *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006) können als *network narratives* (Bordwell, *Poetics* 29) gelten – als Erzählungen, die verschiedene Personen, Lebenswege, Situationen, Nationalitäten und Kulturen ineinander verschachteln und auf diesem Weg die Vielfalt (nationaler) Identitätskonstruktionen betonen. Aber das sind momentan ambitionierte Einzelprojekte. Hollywood wird wohl eher seine in den 1920er Jahren etablierte Funktion festigen: Fluchtpunkt des westlichen Lebensstils zu sein – Fantasie oder Utopie von Glück, Individualität, Körperlichkeit, Coolness, Modernität, Dynamik oder poetischer Gerechtigkeit, aber auch Feindbild westlicher Dekadenz und eines imperialen Geltungsanspruchs.

Das vorliegende Kapitel hat allerdings gezeigt, dass neben dem lukrativen Fundament des Mainstream, das einen höchst professionellen Produktionsapparat am Laufen hält, gerade die Vielfalt der amerikanischen Filmkulturen hervorzuheben ist. Neben den *calculated blockbuster*-Filmen mit ihren spektakulären Bildern und Erzählungen hat es ein Regisseur wie Woody Allen geschafft, seit den späten 1960er Jahren beinahe jährlich kleinere, aber eigenständige Filme fertig zu stellen. Es gibt trotz einer steigenden ökonomischen Medienkonzentration keinen Grund, für die zukünftige Entwicklung von einer Abnahme dieser Vielfalt auszugehen, eher im Gegenteil. Die sogenannte ›digitale Revolution‹ hat gerade dem künstlerisch innovativen und um Autonomie bemühten Low-Budget-Bereich neue Möglichkeiten eröffnet. Die absehbare Zunahme multimedialer Verwertungsoptionen für unterschiedliche Zuschauersegmente wird ebenfalls dazu beitragen, dass die Nachfrage nach einer großen Bandbreite von Produktionen steigt.

Während der rasante technische Wandel seit den 1990er Jahren häufig als ›Tod‹ des Films gesehen wurde, ergibt sich für seine Zukunft also mittlerweile ein anderes Bild. Als Träger- und Projektionsmedium mag der Zelluloidfilm ›aussterben‹, aber das Kino als Erfahrungsraum und als spezifische Form des Imaginären ist davon nicht wirklich bedroht. Es bietet einen Raum der sozialen Zusammenkunft und des kollektiven Erlebens von audiovisueller Kultur, der weder durch das Fernsehen noch durch die Interaktivität des Computerspiels abgelöst werden kann. Wie James Camerons Projekt *Avatar* (2009) zeigt, das zugleich als Kinofilm und Computerspiel veröffentlicht

wurde, gelingt es dem Kino, nach einer langen Phase der Konkurrenz in ein neues Stadium der fruchtbaren Wechselwirkung und lukrativen Parallelführung von jeweils unterschiedlichen Potentialen einzutreten. Wie bedeutsam das Kino als Rezeptionsraum ist, zeigt sich zudem an anderen Projekten, die aus der Digitalisierung sowie der damit verbundenen Übertragung in höchster Qualität resultieren. Im Jahr 2004 beginnt die Metropolitan Opera in New York mit der weltweiten Live-Übertragung ihrer Opern in ausgewählte Kinos unter dem Titel ›The Met: Live in HD‹ – eine neue Durchlässigkeit tradierter kultureller Hierarchien. Diese Beispiele belegen zum einen die ungebrochene Faszination von Filmerzählungen, zum anderen aber auch die Bedeutung der Kinosituation, in der sie rezipiert werden müssen, wenn sie als ästhetische Erfahrung umfassend wirksam werden sollen. Mit D.N. Rodowick lässt sich damit abschließend festhalten, dass die Zukunft des amerikanischen Kinos im Kern seiner eigenständigen, über hundert Jahre entwickelten Potentiale und Traditionen liegt. Es wird ein spezifischer Modus von Erfahrung bleiben, eine Quelle eigenständiger Erzählungen und ein breitenwirksames Forum der kulturellen Selbstverständigung: »As ›film‹ disappears in the successive substitutions of the digital for the analog, what persists is *cinema* as a narrative form and a psychological experience – a certain modality of articulating visuality, signification, and desire through space, movement, and time« (184-185).

Literatur

- American Memory from the Library of Congress*. 31. Juli 2010 <<http://memory.loc.gov/ammem/index.html>>.
- Auerbach, Jonathan. »American Studies and Film, Blindness and Insight.« *American Quarterly* 58.1 (March 2006): 31-50.
- Balio, Tino. *Grand Design: Hollywood as a Modern Enterprise, 1930-1939*. History of the American Cinema, Vol. 5. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1993.
- Barsam, Richard M. *Nonfiction Film: A Critical History*. Bloomington, Indianapolis: Indiana UP, 1992.
- Basinger, Jeanine. *The World War II Combat Film: Anatomy of a Genre*. New York: Columbia UP, 1986.
- Beattie, Keith. *Documentary Screens: Non-Fiction Film and Television*. Houndsmills and New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- Berger, John. *Ways of Seeing*. London: Penguin, 1972.
- Black, Gregory D. *Hollywood Censored: Morality Codes, Catholics, and the Movies*. New York: Cambridge UP, 1994.
- Birdwell, Michael E. *Celluloid Soldiers: The Warner Bros. Campaign Against Nazism*. New York: New York UP, 1999.
- Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge, 1985.
- . *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 2006.
- . *Poetics of Cinema*. New York, London: Routledge, 2008.
- Bordwell, David und Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. 9th edition. New York: McGraw-Hill, 2009.
- . »Doing Film History« *David Bordwell's website on cinema*. September 2008. 14. März 2010 <www.davidbordwell.net/essays/doing.php>.
- Bordwell, David, Janet Staiger und Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1988.
- Bourdieu, Pierre. »Für eine Wissenschaft von den kulturellen Werken.« *Praktische Vernunft. Zur Theorie des Handelns*. Frankfurt: Suhrkamp, 1998. 55-90.
- Bowser, Eileen. *The Transformation of Cinema, 1907-1915*. History of the American Cinema, Vol. 2. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1990.
- Brewster, Ben und Lea Jacobs. *Theatre to Cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Film*. Oxford, New York: Oxford UP, 1997.
- Brinckmann, Christine N. »Dramaturgische Farbakkorde.« *Bildtheorie und Film*. Hg. Thomas Koebner und Thomas Meder. München: Edition Text und Kritik, 2006. 358-380.
- Brownlow, Kevin. *Behind the Mask of Innocence: Films of Social Conscience in the Silent Era*. London: Jonathan Cape, 1990
- »Capitol Theatre, 1920.« *American Memory Collection, The Library of Congress*. Emergence of Advertising in America: 1850-1920. Dig. ID ncdeaa A0216. 1. Mai 2010 <<http://hdl.loc.gov/loc.award/ncdeaa.A0216>>.
- Cogley, John. »HUAC: The Mass Hearings.« *The American Film Industry*. Hg. Tino Balio. Revised edition. Madison: The U of Wisconsin P, 1985. 487-509.

- Cook, David A. *Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979*. History of the American Cinema, Vol. 9. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 2000.
- Cook, Pam, Hg. *The Cinema Book*. Third Edition. London: BFI, 2007.
- Crafton, Donald. *The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926-1931*. History of the American Cinema, Vol. 4. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1997.
- Dammann, Lars. *Kino im Aufbruch. New Hollywood 1967-1976*. Marburg: Schüren, 2006.
- Decker, Christof. *Hollywoods kritischer Blick. Das soziale Melodrama in der amerikanischen Kultur 1840-1950*. Frankfurt: Campus, 2003.
- . »Richard Leacock and the Origins of Direct Cinema: Reassessing the Idea of an Uncontrolled Cinema.« *Memories of the Origins of Ethnographic Film*. Hg. Beate Engelbrecht. Frankfurt: Lang, 2007. 31-47.
- Deleuze, Gilles. *Das Bewegungs-Bild. Kino I*. Übersetzt von Ulrich Christians und Ulrike Bokelmann. Frankfurt: Suhrkamp, 1989.
- Deren, Maya. »Cinematography: The Creative Use of Reality.« *Daedalus* 89.1 (Winter, 1960): 150-167.
- Doherty, Thomas. *Projections of War: Hollywood, American Culture, and World War II*. New York: Columbia UP, 1993.
- Elias, Norbert. *Die höfische Gesellschaft. Untersuchungen zur Soziologie des Königtums und der höfischen Aristokratie*. Frankfurt: Suhrkamp, 2002.
- Elsaesser, Thomas. *Hollywood heute: Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz und Fischer, 2009.
- . »American Auteur Cinema: The Last – or First – Picture Show?« *The Last Great American Picture Show: New Hollywood Cinema in the 1970s*. Hg. Thomas Elsaesser, Alexander Horwarth, Noel King. Amsterdam: Amsterdam UP, 2004. 37-69.
- Hg. *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*. London: BFI Publishing, 1990.
- Elsaesser, Thomas und Warren Buckland. *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London: Arnold, 2002.
- Esenwein, J. Berg/Leeds, Arthur. *Writing the Photoplay*. Springfield, Mass.: The Home Correspondence School, 1913.
- Fluck, Winfried. »»Amerikanisierung« der Kultur. Zur Geschichte der amerikanischen Populärkultur.« *Die Amerikanisierung des Medienalltags*. Hg. Harald Wenzel. Frankfurt: Campus Verlag 1998. 13-52.
- Friedman, Lester D., Hg. *Unspeakable Images: Ethnicity and the American Cinema*. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 1991.
- Gabler, Neal. *An Empire of Their Own: How the Jews Invented Hollywood*. New York, London: Anchor Books, 1988.
- Gans, Herbert J. »Popular Culture in America: Social Problem in a Mass Society or Social Asset in a Pluralist Society?« *Social Problems: A Modern Approach*. Hg. Howard S. Becker. New York: John Wiley & Sons, 1966, 549-620.
- Gomery, Douglas. *Shared Pleasures: A History of Movie Presentation in the United States*. Madison: U of Wisconsin P, 1992.
- Grainge, Paul, Mark Jancovich und Sharon Monteith, Hg. *Film Histories: An Introduction and Reader*. Edinburgh: Edinburgh UP, 2007.
- Grant, Barry Keith, Hg. *Film Genre Reader III*. Austin: U of Texas P, 2003.

- »The Great Train Robbery.« Thomas A. Edison, Inc.; producer, Edwin S. Porter. Summary from Edison films catalog, no. 200, January supplement 1904, p. 5-7. *American Memory from the Library of Congress*. 1. März 2010 <<http://memory.loc.gov/ammem/index.html>>.
- Grünefeld, Verena. *Dokumentarfilm populär. Michael Moore und seine Darstellung der amerikanischen Gesellschaft*. Frankfurt: Campus, 2010.
- Gunning, Tom. »The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde.« *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*. Hg. Thomas Elsaesser. London: BFI Publishing, 1990. 56-62.
- Hansen, Miriam. *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. Cambridge, Mass., London: Harvard UP, 1991.
- Hawthorne, Nathaniel. *Young Goodman Brown and Other Tales*. Oxford, New York: Oxford UP, 1998.
- Henderson, Brian. »The Searchers: An American Dilemma.« *The Searchers: Essays and Reflections on John Ford's Classic Western*. Hg. Arthur M. Eckstein und Peter Lehman. Detroit: Wayne State UP, 2004. 47-74.
- Horak, Jan-Christopher, Hg. *Lovers of Cinema: The First American Film Avant-Garde 1919-1945*. Madison: The U of Wisconsin P, 1995.
- Horkheimer, Max, Theodor W. Adorno. *Die Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt: Fischer, 1988.
- Inglis, Ruth A. »Self-Regulation in Operation.« *The American Film Industry*. Hg. Tino Balio. Revised edition. Madison: The U of Wisconsin P, 1985. 377-400.
- James, David E. *Allegories of Cinema: American Film in the Sixties*. Princeton: Princeton University Press, 1989.
- Kalinak, Kathryn. »Typically American<: Music for The Searchers.« *The Searchers: Essays and Reflections on John Ford's Classic Western*. Hg. Arthur M. Eckstein und Peter Lehman. Detroit: Wayne State UP, 2004. 109-143.
- Katz, Ephraim. *The Film Encyclopedia*. 6th edition. Revised by Ronald Dean Nolen. New York: Collins, 2008.
- Keathley, Christian. »Trapped in the Affection Image: Hollywood's Post-traumatic Cycle (1970-1976).« *The Last Great American Picture Show: New Hollywood Cinema in the 1970s*. Hg. Thomas Elsaesser, Alexander Horwarth, Noel King. Amsterdam: Amsterdam UP, 2004. 293-308.
- Knight, Arthur. *The Liveliest Art: A Panoramic History of the Movies*. New York, Toronto: The New American Library, 1957.
- Koszarski, Richard. *An Evening's Entertainment: The Age of the Silent Feature Picture, 1915-1928*. History of the American Cinema, Vol. 3. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1990.
- Krützen, Michaela. *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt: Fischer, 2004.
- Lang, Fritz. »Fritz Lang: Was ich in Amerika sah. Manuskript und Regie (Film-Kurier 1924).« *Fritz Lang. Die Stimme von Metropolis*. Hg. Fred Gehler und Ullrich Kasten. Berlin: Henschel Verlag 1990. 211-216.
- Langford, Barry. *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- Lev, Peter. *The Fifties: Transforming the Screen, 1950-1959*. History of the American Cinema, Vol. 7. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 2003.

- Macdonald, Dwight. »A Theory of Mass Culture.« *Mass Culture: The Popular Arts in America*. Hg. Bernard Rosenberg und David Manning White. Glencoe: Free Press, 1957. 59-73.
- Maltby, Richard. *Hollywood Cinema*. Second edition. Malden, Oxford: Blackwell, 2003.
- May, Lary. *Screening Out the Past: The Birth of Mass Culture and the Motion Picture Industry*. Chicago and London: The U of Chicago P, 1980.
- Mekas, Jonas. »Notes on the New American Cinema.« *Film Culture* 24 (1962): 6-16.
- Monaco, Paul. *The Sixties: 1960-1969*. History of the American Cinema, Vol. 8. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 2001.
- Mulvey, Laura. *Visual and Other Pleasures*. Bloomington: Indiana UP, 1990.
- Munby, Jonathan. *Public Enemies, Public Heroes: Screening the Gangster from Little Caesar to Touch of Evil*. Chicago, London: U of Chicago P, 1999.
- »Musings of a Photoplay Philosopher.« *The Motion Picture Story Magazine* November 1911: 144-148.
- Musser, Charles. *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. History of the American Cinema, Vol. 1. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1990.
- Naremore, James. *Acting in the Cinema*. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1988.
- . *More Than Night: Film Noir In Its Contexts*. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1998.
- Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington, Indianapolis: Indiana UP, 2001.
- Nowell-Smith, Geoffrey, Hg. *The Oxford History of World Cinema*. Oxford: Oxford UP, 1996.
- Prince, Stephen. *A New Pot of Gold: Hollywood Under the Electronic Rainbow, 1980-1989*. History of the American Cinema, Vol. 10. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 2000.
- Rodowick, D.N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Mass. and London: Harvard UP, 2007.
- Rogin, Michael. *Blackface, White Noise: Jewish Immigrants in the Hollywood Melting Pot*. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1996.
- . »»The Sword Became a Flashing Vision<: D.W. Griffith's *The Birth of a Nation*.« *Representations* 9 (Winter 1985): 150-195.
- Ryan, Michael und Douglas Kellner. *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*. Bloomington: Indiana UP, 1988.
- Sarris, Andrew. *The American Cinema. Directors and Directions, 1929-1968*. New York: Da Capo Press, 1968.
- Schatz, Thomas. *Boom and Bust: American Cinema in the 1940s*. History of the American Cinema, Vol. 6. Berkeley, Los Angeles, London: U of California P, 1997.
- . *The Genius of the System: Hollywood Filmmaking in the Studio Era*. New York: Pantheon Books, 1988.

- . »The New Hollywood.« *Film Theory Goes to the Movies*. Hg. Jim Collins, Hilary Radner und Ava Preacher Collins. New York, London: Routledge, 1993. 8-17.
- Schwanitz, Dietrich. *Systemtheorie und Literatur. Ein neues Paradigma*. Darmstadt: Westdeutscher Verlag, 1990.
- Sklar, Robert. *Movie-Made America: A Cultural History of American Movies*. New York: Vintage Books, 1994.
- Slotkin, Richard. »Unit Pride: Ethnic Platoons and the Myths of American Nationality.« *American Literary History* 13.3 (Fall 2001): 469-498.
- Spieker, Markus. *Hollywood unterm Hakenkreuz. Der amerikanische Spielfilm im Dritten Reich*. Trier: WVT, 1999.
- Stokes, Melvyn. *D.W. Griffith's The Birth of a Nation: A History of »The Most Controversial Motion Picture of All Time.«* Oxford, New York: Oxford UP, 2007.
- Thompson, Kristin. *Storytelling in the New Hollywood*. Cambridge, London: Harvard UP, 1999.
- . »The Limits of Experimentation in Hollywood.« *The First American Film Avant-Garde 1919-1945*. Hg. Jan-Christopher Horak. Madison: The U of Wisconsin P, 1995. 67-93.
- Thompson, Kristin und David Bordwell. *Film History: An Introduction*. 3rd edition. Boston et al.: McGraw Hill, 2010.
- Tischleder, Bärbel. *Body Trouble. Entkörperlichung, Whiteness und das amerikanische Gegenwartskino*. Frankfurt: Stroemfeld, 2001.
- Tzioumakis, Yannis. *American Independent Film: An Introduction*. Edinburgh: Edinburgh UP, 2006.
- Uricchio, William und Roberta E. Pearson. *Reframing Culture: The Case of the Vitagraph Quality Films*. Princeton, N.J.: Princeton UP, 1993.
- Williams, Linda. *Playing the Race Card: Melodramas of Black and White from Uncle Tom to O.J. Simpson*. Princeton, Oxford: Princeton UP, 2001.
- Wood, Michael. *America in the Movies*. New York: Delta, 1975.