

Aus:

CHRISTOF DECKER (HG.)

Visuelle Kulturen der USA

Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film,
Fernsehen und Neuen Medien in Amerika

November 2010, 368 Seiten, kart., zahlr. Abb.,
29,80 €, ISBN 978-3-8376-1043-7

Die USA sind ein Land der Bilder und visuellen Symbole. Western-Landschaft, Weißes Haus, Wolkenkratzer – nationale Ikonografien haben globale Bedeutung erlangt. Was ist das Spezifische der amerikanischen Bilder? Und wie hat es die Fantasien und Selbstbilder der amerikanischen Kultur, aber auch global zirkulierende Bildwelten geprägt?

In fünf Überblicksdarstellungen mit zahlreichen Abbildungen entwirft das Buch die Geschichte der amerikanischen visuellen Kultur. Es beschreibt erstmalig in gebündelter Form die Entwicklung von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien vom 17. Jahrhundert bis in die Gegenwart.

Christof Decker (Prof. Dr.) lehrt Amerikanistik an der Ludwig-Maximilians-Universität München.

Weitere Informationen und Bestellung unter:

www.transcript-verlag.de/ts1043/ts1043.php

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	9

1. DIE AMERIKANISCHE MALEREI ZWISCHEN 1670 UND 1980 (BETTINA FRIEDL)

1.1 Einleitung	15
1.2 Die Porträtmalerei des 17. und 18. Jahrhunderts	18
1.3 Die Entdeckung der Landschaft im 19. Jahrhundert	31
1.4 Der amerikanische Westen als Sujet	40
1.5 Realismus des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts	46
1.6 Beginn der Moderne	56
1.7 Präzisionismus, Regionalismus und »American Scene«-Malerei	62
1.8 New York School: Abstrakter Expressionismus und Farbfeldmalerei	73
1.9 Die Wiederentdeckung des Gegenstands: Pop Art und Fotorealismus	84

2. DIE AMERIKANISCHE FOTOGRAFIE (ASTRID BÖGER)

2.1 Einleitung	99
2.2 Die Anfänge der Fotografie in Amerika: 1839-1860	102
2.3 Fotografie als Kunst oder Technik: 1860-1900	108
2.4 Fotografie und Gesellschaft: 1900-1970	118
2.5 Fotografie als subjektives Medium: 1970-2000	136
2.6 Digitale Fotografie: 2000-heute	146

3. DER AMERIKANISCHE FILM (CHRISTOF DECKER)

3.1 Einleitung	161
3.2 Früher Film: eine neue demokratische Kunst, 1890er Jahre-1918	175
3.3 Studiosystem und »goldenes Zeitalter«: 1918-1941	186
3.4 Kriegsschauplätze und Medienumbruch: 1941-1960	199
3.5 Das »doppelte« New Hollywood Cinema: 1960-1985	210
3.6 Pluralisierung und postklassisches Kino: 1985-heute	221

4. DAS AMERIKANISCHE FERNSEHEN (RALPH J. POOLE)

4.1 Einleitung: Über das Fernsehen sprechen	239
4.2 »Birth of an Industry« oder »False Dawn«? 1928-1947	243
4.3 <i>Television Boom</i> und <i>Golden Age</i> : Diversifizierung, Distribuierung, Professionalisierung, 1948-1963	251
4.4 Herrschaft der Networks und Konsensus-TV: 1964-1975	263
4.5 Neuerfindung: Glamour, Videoästhetik, Publikumserweiterung, 1976-1994	272
4.6 Das Ende von TV? Experiment und Nostalgie: 1995-heute	282

5. DIE AMERIKANISCHEN DIGITALEN MEDIEN: CYBERTHEORIEN UND COMPUTERSPIELE (RANDI GUNZENHÄUSER)

5.1 Einleitung: Von Hypertexten zu Cybermedien	301
5.2 Konzepte digitaler Medien	303
5.3 Zur Geschichte der US-amerikanischen Computerspiele: 1950er Jahre-1999	318
5.4 Spielästhetik im Detail: 2000-heute	334
Index	359
Autorinnen und Autoren	363

Vorwort

CHRISTOF DECKER

Vor drei Jahren entstand die Idee zu diesem Buch, nachdem sich in meinen Seminaren, aber auch in interdisziplinären Zusammenhängen immer wieder gezeigt hatte, dass eine zusammenführende Darstellung unterschiedlicher Medien und Kunstbereiche hilfreich sein könnte. Mit Kolleginnen und Kollegen, die ich für das Projekt gewinnen konnte, konstituierte sich eine Arbeitsgruppe, die in zahlreichen Treffen die grundsätzliche Herangehensweise sowie die Grundzüge der Kapitel abstimmte. Mein besonderer Dank geht daher zunächst an Astrid Böger, Bettina Friedl, Randi Gunzenhäuser und Ralph J. Poole, die trotz großer beruflicher oder persönlicher Herausforderungen am Zustandekommen dieses Buchs entscheidend mitgewirkt haben. Der Stiftung Lautrach danke ich für einen finanziellen Beitrag zu den Druckkosten. Die Zusammenarbeit mit Gero Wierichs und Johanna Tönsing vom transcript Verlag war in jeder Hinsicht produktiv und professionell. Besondere Unterstützung erhielt ich in kritischen Phasen durch Julika Griem und Klaus Bensch, denen ich dafür herzlich danken möchte. Schließlich geht mein ganz spezieller Dank an Dorothee Lossin.

Einleitung

CHRISTOF DECKER

Die kulturelle Bedeutung von Visualität hat in den letzten drei Jahrzehnten mit der Diskussion über den *pictorial* oder *visual turn* eine zunehmende Berücksichtigung gefunden. In den Visual Culture Studies, den Medien- und Bildwissenschaften, aber auch in regional ausgerichteten Fächern wie den Nordamerikastudien findet sich mittlerweile eine erstaunliche Vielfalt an theoretischen und historischen Fragestellungen. Sie reichen von Bildbegriffen und Medienkonzepten bis zur Reflexion über Sichtbarkeit, Schaulust oder das Verhältnis von Bild, Schrift und Ton. Mit der rapiden Industrialisierung im 19. Jahrhundert entwickelt gerade die amerikanische Kultur auf unterschiedlichen Gebieten weltweit einflussreiche Formen und Ästhetiken der visuellen Kultur: in den arbeitsteiligen Hollywood-Studios, der Skyscraper-Architektur, beim Aufstieg New Yorks zur Kunstmetropole des 20. Jahrhunderts, in großformatigen Magazinen, der Berichterstattung von CNN oder bei der Programmierung von Computer-Software. Visuelle Kulturen gehören zur politischen Rhetorik der amerikanischen Geschichte ebenso wie zur spektakulären Landschaft oder zu einer kommerziellen Populärkultur, die seit den ersten Dekaden des Kinos über nationale Grenzen hinweg stilbildend geworden ist. Mit der Dominanz amerikanischer Internetunternehmen scheint sich einmal mehr zu bestätigen, dass technologischer Fortschritt und visuelle Kommunikationsformen in besonders avancierter Ausprägung innerhalb der amerikanischen Kultur entstehen konnten. Die einfache Bedienbarkeit der technischen Mittel, ihre Verankerung im Alltag der Menschen sowie eine geschäftstüchtige Vermarktung des Neuen sind Kennzeichen dieser Entwicklung, wie eine Eastman-Kodak-Werbung bereits 1922 verspricht: »It's all easy the Kodak way. Pleasure from the start – and good pictures«.

Viele Beispiele belegen demnach, dass ›visuelle Kulturen‹ in der amerikanischen Gesellschaft und Kulturgeschichte eine herausragende Rolle spielen. In Europa hat man sie häufig als Ausdruck einer ambivalenten, wenn nicht bedrohlichen Amerikanisierung interpretiert. Diese polarisierende Wahrnehmung, die Amerika das Moderne und Neue zuspricht und Europa mit dem Bewährten, Kulturschaffenden assoziiert, ist mittlerweile jedoch primär von historischem Interesse. Die ökonomischen und informationstechnologischen Bedingungen der Globalisierung machen die Vorstellung einer in sich abgeschlossenen nationalen Kultur mehr denn je zu einem fiktiven Konstrukt, das den realen Gegebenheiten nicht entspricht. Viele Menschen haben ein ›Bild‹ der USA, das aus Fotografien, Fernsehserien, Gemälden

oder Hollywood-Filmen zusammengesetzt ist und sich zu einem mehr oder weniger komplexen, aber regional sehr unterschiedlichen Ganzen fügen kann.

Die systematische Erschließung dieser ›visuellen Kulturen‹ ist jedoch weit weniger ausgeprägt, als es die Bedeutung solch imaginärer Bilder nahelegen würde. Die Kunstgeschichte hat sich mit der amerikanischen Malerei vor Edward Hopper und jenseits des Abstrakten Expressionismus oder der Pop Art fast überhaupt nicht beschäftigt. Hier herrscht – übrigens auch von amerikanischer Seite – häufig das traditionelle Verständnis einer kulturellen Rückständigkeit, das der amerikanischen Malerei Originalität absprach oder sie überwiegend als epigonal verstand. Die Fotografie wurde im Gegensatz dazu zwar als ein genuin amerikanisches Medium angesehen, aber auch hier hat man die Vielfalt ihrer spezifischen Entstehungsbedingungen und Nutzungsweisen zu wenig beachtet. Die Forschung zum amerikanischen Film stand lange unter dem Vorbehalt, dass er als exemplarische ›Kulturindustrie‹ nicht an den künstlerischen Anspruch des europäischen oder asiatischen Autorenfilms heranreichen könnte. Erst ab den 1980er Jahren findet eine zaghafte Aufwertung des Hollywood-Kinos statt. Mittlerweile hat sich seine Erforschung fest etabliert und ist in vielerlei Hinsicht modellhaft geworden. Etwas Ähnliches scheint sich für das Fernsehen anzudeuten, das mit Begriffen wie *quality television* sein kulturelles Stigma ästhetischer Wertlosigkeit verliert, sowie für den Bereich der Neuen Medien, zu dem alle computergestützten Formen von Kommunikation gehören. In ökonomischer Hinsicht, aber auch durch Diskussionen zu ihrem Potential der ›Immersion‹ haben Computerspiele den Makel der geistlosen Unterhaltung abgelegt.

Trotz dieser Ausweitung und Professionalisierung des Interesses an den ›visuellen Kulturen‹ der USA besteht nach wie vor sowohl in historischer als auch theoretisch-konzeptioneller Hinsicht ein großer Nachholbedarf, zu dem die vorliegende Publikation einen wesentlichen Beitrag leisten will. Sie führt erstmalig die fünf Bereiche von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien zusammen, um einerseits ihre je spezifischen Technologien, Techniken, Sujets, Stile, Institutionen und Wirkungsgeschichten zu entwickeln, sie andererseits aber auch als multimediales Ensemble zu verstehen, in dem es vielfältige Überlagerungen, Wechselwirkungen oder Konkurrenzen gegeben hat. Dabei wählt sie eine transnationale Perspektive, die Kulturentwicklung als Dialektik aus lokaler Eigenart und grenzüberschreitendem, globalem Austausch versteht. Eine Leitfrage in diesem Buch ist demnach, ob die amerikanischen visuellen Kulturen durch etwas Spezifisches gekennzeichnet sind, und wie sie diese Spezifik im ständigen Austausch mit anderen (›äußeren‹) Kulturen sowie mit den mannigfaltigen Ethnien in der Binnenstruktur der multikulturellen amerikanischen Gesellschaft entwickeln konnten.

Das Verständnis von ›visueller Kultur‹ folgt in der vorliegenden Publikation damit der grundsätzlichen Annahme, dass ein kultureller Raum im Sinn der *area studies* möglichst umfassend beschrieben werden muss, wenn er in all seinen künstlerisch-ästhetischen und erzählerischen Facetten erschlossen werden soll. Visualität in ihren populären, marginalen oder avantgardistischen Spielarten ist inhärenter Bestandteil von Kultur. Allerdings hat die theoretische Diskussion der letzten 30 Jahre zahlreiche Aspekte aufgezeigt, die über diese mittlerweile selbstverständlich erscheinende Prämisse hinausgehen und in den folgenden Kapiteln zur Sprache kommen werden. So ist es zwar häufig möglich, den Begriff des Visuellen an einzelnen Medien zu entwi-

ckeln, aber es fehlt ein übergreifendes Konzept der visuellen Repräsentation, das unabhängig von den jeweiligen technologischen Bedingungen gilt und eine vergleichende Betrachtung erlauben würde. Mit ›visueller Kultur‹ ist daher zunächst ein Oberbegriff benannt, den es weiter auszudifferenzieren gilt. Nicht nur unterscheiden sich die jeweiligen Bildbegriffe, also die Frage, wie sich Visualität konstituiert und was im jeweiligen Medium als diskrete Einheit – als Bild – verstanden wird. Auch die relationalen Bezüge, in denen Bilder stehen und aus denen sie ihre kulturelle Aussagekraft gewinnen, divergieren in den folgenden Kapiteln. Ist für Malerei und Fotografie ihre Bildhaftigkeit zentral, so kommt für Film und Fernsehen neben der temporalen sowie räumlichen Montage von Bildern auch das Verhältnis von Bild, Ton, Musik oder Geräuschen hinzu. Mit den sogenannten Neuen Medien, also der Zusammenführung von Darstellungstraditionen im Computer, potenzieren sich die Relationierungsmöglichkeiten weiter, sodass herkömmliche Bildbegriffe häufig nicht mehr adäquat erscheinen. Darüber hinaus trifft für die Rezeptions- und Lektürestراتيجien von Bildern zu, was auf der Ebene des Bild-›Zeichens‹ gilt: Sie sind so heterogen, dass die Rede von visuellen Kulturen unvermeidlich ist.

Der vorliegende Band propagiert demnach hinsichtlich des Konzepts von Visualität keine einheitliche Theorie, sondern bezieht konzeptionelle Anregungen aus unterschiedlichen Feldern wie der Kunstgeschichte, der Bildwissenschaft, den Television und Game Studies, der Filmwissenschaft oder den Cultural Studies. Die folgenden Kapitel gehen jedoch davon aus, dass für jeden ihrer Bereiche zwei grundsätzliche und zunächst primär historisch ausgerichtete Fragen gestellt werden können: zum einen, welche eigenständigen, medienspezifischen Ausdruckspotentiale sie aufweisen, und zum anderen, welche konkrete kulturelle ›Arbeit‹ sie verrichten bzw. welche kulturellen Funktionen (audio-)visuelle Medien erfüllen. Die Ausdruckspotentiale sollen dabei über Stil- und Formgeschichten erschlossen werden, die auf das Engste mit der jeweiligen Technologieentwicklung sowie den Nutzungsweisen von Technologien verbunden sind. Hinsichtlich der kulturellen Funktionen von Bildern weisen die Kapitel hingegen in vielen Fällen gemeinsame historische Spannungsfelder auf, die im Folgenden vertieft werden:

- das Verhältnis der amerikanischen zur europäischen Kunst – ihr Status als provinziell und rückständig, aber nach Moderne und Postmoderne auch als avantgardistisch und stilprägend;
- die herausragende Bedeutung von Landschaften oder Regionen (wie dem Westen) und die besondere Wirkungsmacht des Raums sowie der Natur;
- die Faszination der amerikanischen Kultur an Technologien der Bilderzeugung und ihre rapide Nutzung als Mittel der Kommunikation und landesweiten Vernetzung;
- die globale Bedeutung der amerikanischen Populärkultur als Vorbild, aber auch als Gegenbild;
- die Ausdehnung amerikanischer Medienunternehmen als Teilaspekt eines hegemonialen Expansionsstrebens;
- die Repräsentation von Ethnizität und die Problematisierung nationaler Identität in einer multikulturellen Gesellschaft;
- die Wahrnehmung der Hautfarbe als visuell markierte *color line*;
- die Definition von Geschlechtlichkeit über Blickverhältnisse und visuelle Konstruktionen von Weiblichkeit oder Männlichkeit;

- die zentrale Bedeutung von Bildern für die Konstitution einer gemeinsamen Geschichte und politischen Kultur, aber auch zur Schaffung von Mythen und Ideologien;
- die Suche nach Darstellungstraditionen, die als genuin ›amerikanisch‹ gelten können;
- die Widersprüche von avancierter Kunst und kommerzieller Vermarktung;
- die Suche nach einer Ästhetik des Subjektiven und Privaten, insbesondere die Rolle des Porträts für eine Kultur des Individualismus;
- die zunehmende Attraktion des Spiels als Form medialer Interaktion;
- die Bedeutung von Bildern als Archiv und Forum kollektiver Erinnerung;
- die Suche nach Formen von Visualität, die einem demokratischen Selbstverständnis gerecht werden können.

In seiner Grundstruktur ist das Buch diachron angelegt – es deckt die Zeitspanne vom 17. bis in das 21. Jahrhundert ab. Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neue Medien werden in eigenständigen Kapiteln behandelt, doch es wird vorausgesetzt, dass zwischen diesen Medien und Kunstformen beständige Wechselwirkungen oder Übergänge bestehen (im laufenden Text sind diese Querbezüge in Klammern markiert). Der Schwerpunkt liegt auf der US-amerikanischen Kultur, im Sinn der New American Studies ist das Buch jedoch auch kulturvergleichend ausgerichtet. Bekanntlich ist die Kategorie ›Amerika‹ in den Amerikastudien der letzten 20 Jahre grundsätzlich hinterfragt worden. Als Bezeichnung für die USA scheint sie implizit einem hegemonialen Expansionsdenken sowie einer historischen Erfahrung der Überwältigung und Aneignung von Territorium Vorschub zu leisten. Dies hat zu einer transnationalen (Neu-)Ausrichtung der Amerikastudien geführt, die stärker auf kulturelle Kontaktzonen, Grenzdiskurse, Überschreitungen und Prozesse der Hybridisierung abhebt als auf die Kohärenz eines nationalen Selbstverständnisses. Aus vielen postnationalen und postkolonialen Perspektiven gibt es daher gute Gründe, die Kategorie ›Amerika‹ aufzugeben. Wenn in diesem Buch dennoch daran festgehalten wird, dann mit zwei Vorannahmen: Sie ist ein relationales Konstrukt, dessen historische Wandlungsfähigkeit es zu betonen gilt, und sie ist als Vorstellung einer nationalen Kultur noch immer eine wirkungsmächtige Fiktion. Mit anderen Worten, auch wenn das Streben nach einer postnationalen oder gegenhegemonialen Perspektive prinzipiell begrüßenswert ist, muss das Narrativ des Nationalen, das den Namen ›amerikanisch‹ trägt, nicht nur kulturell, sondern vor allem politisch, ökonomisch sowie militärisch als Machtformation begriffen werden, die es nach wie vor auch auf der Ebene und im Sinn ihrer Selbstbeschreibung zu thematisieren gilt.

Für eine gebündelte Darstellung der visuellen Kulturen war dabei eine gewisse Selektivität unerlässlich. Die historischen Gewichtungen, die daraus resultieren, berücksichtigen als kulturgeschichtlichen ›roten Faden‹ die Entwicklung Nordamerikas als multiethnische und multikulturelle Region, die Selbstdefinition als demokratische Kultur sowie die Industrialisierung und Rationalisierung der Kulturproduktion. Zudem orientieren sie sich an jenen Werken und Produktionen, die als herausragend oder kulturell besonders einflussreich – als kanonisch – gelten. Einige Bereiche sind daher zukünftigen Publikationen vorbehalten: Zur Video- oder Installationskunst müssen kurso-

rische Verweise genügen; das Internet mit seinen vielfältigen, aber sich rapide verändernden (und in den Zwischenstufen kaum rekonstruierbaren) Formen von Visualität wird ebenfalls nur punktuell vertieft. Schließlich wurde der Komplex der *graphic novels* und der literarischen Evokationen von Sichtbarkeit, z. B. im Sinn der Ekphrasis-Tradition, ausgeklammert, da es bereits zahlreiche Publikationen gibt, die sich dieses Bereichs der amerikanischen Literatur angenommen haben.

Den Auftakt bildet das Kapitel von Bettina Friedl zur amerikanischen Malerei zwischen 1670 und 1980, das einen besonderen Schwerpunkt auf Traditionen richtet, die vor den Arbeiten des Abstrakten Expressionismus und dem Werk von Edward Hopper liegen und kaum rezipiert wurden (daher auch die gewählte zeitliche Klammer). Friedl zeigt in detaillierten Bildanalysen auf, dass gerade das 19. Jahrhundert bislang viel zu wenig Beachtung gefunden hat. Astrid Böger versteht die Fotografie in ihrem Kapitel als erste ›amerikanische‹ Kunst, die wesentlich für das moderne kulturelle Gedächtnis ist. Sie entwickelt die Geschichte fotografischer Verfahren und Stile aus ihrer gleichermaßen künstlerischen wie wissenschaftlichen Nutzung und endet mit dem Paradigmenwechsel von der analogen zur digitalen Fotografie. Mein Kapitel zum Kino siedelt die amerikanische Filmkultur in der Spannung zwischen dem weltweit einflussreichen Hollywood-Kino und alternativen oder gegenläufigen Formen des Filmemachens an. Als zentrales diachrones Merkmal des amerikanischen Films wird die Subjektivierung und Personalisierung – die Individualisierung – seiner Erzählformen gesehen. Dies trifft auf fiktionale Erzählungen ebenso zu wie auf die immer persönlicher werdende Rhetorik des Dokumentarfilms oder der Filmavantgarde. Ralph J. Poole widmet sich im Fernsehkapitel den vielfältigen Genres dieses wohl noch immer wichtigsten Massenmediums. Insbesondere hinsichtlich der unterschiedlichen Traditionen des seriellen Erzählens zeigt er seit den 1950er Jahren eine überraschende Vielfalt und Komplexitätszunahme von Fernseherzählungen auf, die gegenüber etablierten literarischen und filmischen Traditionen mittlerweile als ebenbürtig gelten. Randi Gunzenhäusers Kapitel zu den sogenannten Neuen Medien konzentriert sich schließlich auf die Entstehung des Computerspiels als spielerische Ausprägung von Hypertexten. Sie geht davon aus, dass Computerspiele in besonderer Weise digitale Formen von Visualität, Interaktivität und Immersion veranschaulichen können, die mit dem Siegeszug des Internets globale Verbreitung finden. Alle Kapitel können für sich stehen (und gelesen werden), durch die Verweise auf parallele, kontrastierende oder komplementäre Passagen in den übrigen Kapiteln ist aber auch eine nicht lineare Lektüre möglich.

Es ist in den letzten Jahren kritisch hinterfragt worden, ob und inwiefern die Rede von einem *visual turn* gerechtfertigt ist. Die folgenden Texte zeigen, dass die oft bemühte Vorstellung einer ›Bilderflut‹ in unterschiedlichen historischen Perioden empfunden wurde und keineswegs als besonders neu gelten kann. Unbestreitbar ist jedoch die Beschleunigung technologischer Entwicklungen in modernen Gesellschaften, die den Wandel und die Ausdehnung der damit einhergehenden ›skopischen Regime‹ unerbittlich vorantreibt. Die historische Ausrichtung der vorliegenden Publikation macht daher deutlich, dass der Begriff eines *visual turn* die Notwendigkeit markiert, für diese bis in die kleinsten Regungen des Alltags reichende Technisierung und mediale Vermittlung von Kommunikation, Information oder Unterhaltung

einen begrifflich-konzeptionellen Rahmen zu schaffen, der dem Diskurs über Sprache und Literatur ebenbürtig ist. Das häufig noch zu wenig verstandene Verhältnis von Technologie und visueller Repräsentation, von Bildrhetorik und kultureller Aneignung oder von Medialisierung und Macht verdeutlicht die besonderen Herausforderungen, die mit dem Interesse an ›visuellen Kulturen‹ einhergehen, aber es begründet ohne Zweifel auch ihren ganz eigenen, ›spektakulären‹ Reiz, dem die folgenden Kapitel gewidmet sind.