

Teilprojekt C11

Subjektrepräsentationen der Maskulinität in der visuellen Kultur: Ein Aspekt der Subjektkultur der 'organisierten Moderne' (1940 - 1980) im Spielfilm der USA und der DDR

Mitarbeiter

- Reckwitz, Andreas, Dr., Prof. (Teilprojektleiter)
Fachbereich Geschichte und Soziologie
- Clauss, Mareike, Wissenschaftliche Angestellte
Fachbereich Geschichte und Soziologie

Projektbeschreibung

Das Projekt untersucht, in welcher Weise in der populären visuellen Kultur der 1940er bis 1970er Jahre, das heißt hier im Kinofilm, "Maskulinität" als normale und zugleich prekäre Form des modernen Subjekts und seiner Identität repräsentiert wird, welche Struktur dieser "visuelle Diskurs" der Männlichkeit besitzt und wie er sich transformiert. Dabei sollen die männlichen gender-Repräsentationen in der Filmkultur in den Vereinigten Staaten und in der DDR in diesem Zeitraum rekonstruiert und verglichen werden. Im Zentrum der normativ-symbolischen Ordnungen der Kultur der Moderne und ihrer umstrittenen, stabilisierten wie destabilisierten Grenzziehungen steht seit dem 18. Jahrhundert die Form dessen, was das "Subjekt" ausmacht. Ein wichtiger Aspekt dieser Kultur der Moderne ist ihre Geschlechterordnung und ihre binäre Männlichkeits-/ Weiblichkeitscodierung. Das, was unter einem vollwertigen, kompetenten, modernen Subjekt verstanden wird, erfährt im Laufe des 20. Jahrhunderts in den europäischen und nordamerikanischen in zwei Schüben einen noch nicht vollständig begriffenen generellen kulturellen Wandel: zum einen nach 1920 mit einer Erosion klassisch "bürgerlicher" Wissensordnungen und Subjektideale und dem Beginn dessen, was die Soziologie als "organisierte Moderne" (Peter Wagner) umschrieben hat; zum anderen nach 1970er im Zuge einer Erosion der kulturellen Grundlagen und Subjektmodelle dieser organisierten Moderne selbst. Vor diesem Hintergrund behandelt das Projekt einem besonderen Aspekt moderner Subjekthaftigkeit, den normaler und idealer Geschlechtlichkeit (gender), und zwar der scheinbar besonders unproblematischen, tatsächlich aber im Zeitraum heterogenen und problematisierten kulturellen Modellen des Mannes, der Maskulinität.

"Maskulinität" ist ein kulturelles Modell - so die Ausgangsthese -, das namentlich mit der nach-bürgerlichen "organisierten Moderne" seit den 1920er Jahren sowohl zu einem Definitionsproblem wird (Veränderung der Weiblichkeitsdefinition und -rolle mit der "new woman", Erosion der bürgerlichen Respektabilitäts- und self-made man-Kultur, visuell-erotische Darstellung des Mannes), das gleichzeitig und gerade deshalb wiederum kulturellen Naturalisierungs- und Universalisierungsstrategien ausgesetzt ist (der perfekte Angestellte und Ehemann, der Proletarier, der "harte", körperbetonte Mann etc.). Die populäre visuelle Kultur, insbesondere der (Spiel-)Film, erscheinen im Zeitraum der 1940er bis 70er Jahre als ein herausgehobenes mediales Feld, in dem Modelle der Geschlechtlichkeit und Männlichkeit produziert und problematisiert werden. Dabei sollen Männlichkeitsrepräsentationen in zwei unterschiedlichen - antipodischen oder aber sich überlagernden - kulturellen Versionen der organisierten Moderne und ihrer Geschlechterkultur miteinander in Beziehung gesetzt

werden: dem westlichen Modell einer Kultur des "Amerikanismus" anhand des US-amerikanischen Films von den 1940er bis 70er Jahren; der staatssozialistischen Kultur anhand des Beispiels des DDR-Films im annähernd gleichen Zeitraum von den 1950er bis 70er Jahren.

Es geht dabei nicht um eine filmwissenschaftliche Einzelanalyse einzelner Filme, vielmehr vor dem Hintergrund von diskursanalytischen Prämissen der neueren Analyse von "visual cultures" um eine kultursoziologische Rekonstruktion der sich transformierenden, prekären Maskulinitätsmuster innerhalb des gesamten visuellen Feldes. Dabei wird eine Konzentration auf eine Auswahl von "domestic films" vorgenommen, d.h. von US-amerikanischen und ostdeutschen Filmen, in denen alltägliche, zeitgenössische Geschlechtlichkeit repräsentiert und problematisiert wird.