

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, Publikumerweiterung, 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