



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Mythos Gangster: *Boardwalk Empire*“

Verfasserin

Constanze Jeitler

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 317
Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, MA

*Ich danke meiner Familie,
Miriam Kappel,
Martin Chladek
und Ulrich Meurer
für ihre Unterstützung*

Inhalt

Einleitung	7
Der Mythos	11
Die Postmoderne	19
Der amerikanische Traum und sein tragischer Held	27
Anastasia und Aschenputtel, Geschichte und Geschichten	35
Architektur	41
Collage	47
Dresscode	51
Fiktionalisierung, Historisierung und Mythologisierung	59
Literatur	65
Mythos und Psychoanalyse	71
Religion	77
Vorspann	83
Whisky	89
Conclusio	93
Quellenverzeichnis	97
Abstract Deutsch	101
Abstract English	102
Lebenslauf	103

Einleitung

Der Gangster ist ein tragischer Volksheld, der in der amerikanischen Populärkultur wie der Cowboy des Wilden Westens einen mythischen Status genießt. Der Gangsterfilm ist die Erzählung, die von seiner Heldenreise, seinem schnellen Aufstieg und seinem tiefen Fall zeugt und damit wird dieser Mythos, der gleichzeitig auch eine Schattenseite des Ideals des *American Dream* darstellt, in die „Bildersprache des Films“ (Böhringer, 1998: 10) übersetzt. Seit den dreißiger Jahren ist der Gangster auf der Kinoleinwand präsent und schlüpft dabei in verschiedene Rollen, bleibt dabei jedoch seinem klassischen Narrationsmuster immer treu. Der klassische wie auch der nostalgisch wieder auferstandene Prohibitionsgangster, der korrupte Polizist und der psychotische Verbrecher, oder der exzessive Börsenhai, sie alle steigen hoch und fallen tief. Der Gangsterfilm von *The Public Enemy* (USA 1931, Regie: William A. Wellman) bis zu *Public Enemies* (USA 2009, Regie: Michael Mann), von *Wall Street* (USA 1987, Regie: Oliver Stone) bis zu *The Wolf of Wall Street* (USA 2013, Regie: Martin Scorsese) zeigt immer schon den Gangster als tragischen Helden. Seit jeher ist dieser vielfach variierte und damit mythische Held aber zugleich auch ein nostalgischer Held. Bereits die ersten Gangsterfilme in den frühen dreißiger Jahren blicken in die Vergangenheit und zeigen *the roaring twenties*, die Goldenen zwanziger Jahre, die Zeit der Prohibition.

Eine der ersten Anlaufstellen für Alkohol und Vergnügungen aller Art war in jener Zeit die Stadt Atlantic City, an der Küste New Jerseys perfekt gelegen, um einerseits Alkohol aus der Karibik und aus Kanada zu schmuggeln und um andererseits Tagesausflügler aus den Großstädten New York und Philadelphia in Scharen anzulocken. Seit dem Jahr 2010 widmet der Fernsehsender HBO unter der Ägide von Terence Winter, der bereits Produzent der Mafiaserie *The Sopranos* (HBO, 1999-2007) war und unter der Beteiligung von Martin Scorsese als Produzent *the world's playground* wie sich die Stadt einst selbst nannte eine eigene Fernsehserie.

Boardwalk Empire basiert auf dem gleichnamigen Buch des Historikers Nelson Johnson, das einen Abriss der Stadtgeschichte Atlantics von der Mitte des 19. Jahrhunderts als erste Pläne entstanden, in den Sümpfen New Jerseys einen Kurort zu errichten, bis zum wirtschaftlichen Niedergang der Stadt in der jüngeren Vergangenheit darstellt. Im Zentrum der Serie, deren zeitlicher Rahmen auf die Prohibitionszeit

fokussiert ist, steht der auf einem realhistorischen Vorbild basierende Stadtkämmerer Nucky Thompson (Steve Buscemi). Neben ihm und gegen ihn agieren historische Gangster wie Arnold Rothstein (Michael Stuhlbarg), Al Capone (Steven Graham) und Lucky Luciano (Vincent Piazza), aber auch solche wie Jimmy Darmody (Michael Pitt) oder Chalky White (Michael K. Williams), oder andere Figuren wie Nucky Thompsons Geliebte Margaret Schroeder (Kelly MacDonald), die komplett fiktiv sind.

Die zwanziger Jahre als die wilde *Jazz Age* sind auch in *Boardwalk Empire* ein hedonistisches Zeitalter, eine lange feuchtfröhliche Party in den USA als einem Land, das die Herstellung, den Transport und den Verkauf von Alkohol komplett verboten hat, eine Zeit, die immer wieder im Kino und mit der Serie nun auch im Fernsehen als Sehnsuchtsort inszeniert wird. Mit größtem Aufwand werden für die Fernsehproduktion Kulissen nach alten Fotografien nachgebaut und Kostüme nach historischen Schnittmustern genäht, bzw. Originale verwendet. Die Serie nimmt sich historische Begebenheiten und Persönlichkeiten zum Vorbild und reinszeniert diese für das Fernsehen.

Als Fernsehserie gehört *Boardwalk Empire* in die „Substanz“ des Postmodernen“ (Jameson, 1993: 46 f.) wie der US-amerikanische Literaturtheoretiker Fredric Jameson festgestellt hat und als solche ist sie von der „Welt des Ramschs und des Kitsch fasziniert“ (ebd.). Außerdem tradiert sie mit der Figur des Gangsters einen Alltagsmythos der amerikanischen, mittlerweile globalen Populärkultur wie er von Roland Barthes in *Mythen des Alltags* beschrieben wird. Daher macht es sich diese Untersuchung zur Aufgabe, *innerhalb von Boardwalk Empire den auf nostalgische Weise reproduzierten Gangstermythos auszumachen und das damit einhergehende populärkulturell geprägte und künstlich erzeugte Bild der Zwanziger Jahre zu beschreiben*. Denn einerseits führt die Serie die Traditionen des Gangsterfilms, und damit den Mythos vom Gangster als tragischen Volkshelden, nostalgisch fort, problematisiert sich selbst aber zugleich als Produkt der Postmoderne.

Eine Anmerkung zur Form dieser Diplomarbeit

Nach einer Einführung in die Mythostheorie von Roland Barthes und der Periodisierung der Postmoderne als Dominantenbegriff nach Fredric Jameson gliedert sich diese Arbeit nicht in längere, aufeinander aufbauende Kapitel, sondern folgt Barthes und Jameson

auch in der Argumentationslinie und benützt einzelne und voneinander komplett unabhängige Essays zur Akkumulierung von Wissen über die Serie und zur Beweisführung anhand der Analyse ihrer verschiedenen Elemente. So wie ein Großteil Roland Barthes Werk aus Gedankensplittern und Aphorismen besteht (*Mythen des Alltags*, *Fragmente einer Sprache der Liebe*, *Wie zusammen leben*), die jedoch immer einem größeren Ganzen dienen, bedient sich diese Untersuchung der Essayform, um *Boardwalk Empire* auf verschiedene Aspekte des Mythos und der Postmoderne zu untersuchen. Roland Barthes macht sich bereits in *Mythen des Alltags* der Form des Essays zur Beschreibung von Alltagsphänomenen („Mythologien“) zunutze, der er seine theoretische Darlegung des Mythos folgen lässt („Der Mythos heute“). Später, im Rahmen seiner Vorlesungen am Collège de France, die unter dem Titel *Wie zusammen leben* in Buchform erschienen sind, unterscheidet Barthes zwischen Methode und Kultur. Die Methode ist „ein zielgerichtetes Verfahren [...] um etwas zu entziffern, zu erklären, erschöpfend zu beschreiben“ ist (Barthes, 2007: 37). Die Kultur folgt dem Vorbild der *paideia*, griech.: Erziehung, Bildung: „Kultur als ›Dressur‹ (≠ Methode) verweist in meinen Augen auf das Bild eines unschlüssigen, regellosen Vorgehens auf exzentrischer Bahn: zwischen Wissensbrocken herumsuchen, Wissensgrenzen mißachten, Wissensbestände abschmecken“ (Barthes, 2007: 38) – ein Verfahren, das sich eben auch diese Untersuchung zunutze machen möchte.

Film- und Serientitel werden stets im Original angegeben und kursiv gesetzt, in Klammern befinden sich Produktionsjahr und –land, bzw. der produzierende Sender und der Produktionszeitraum.

Bei Verweisen auf bestimmte Episoden von *Boardwalk Empire* bezeichnet die römische Ziffer die Staffel und die arabische Ziffer die Episodennummer in der jeweiligen Staffel, danach folgt der Episodentitel in Anführungszeichen.

Der Mythos

Mit seinem 1957 erschienen Band *Mythologies*, deutsch: *Mythen des Alltags* (deutschsprachige Erstausgabe 1964, Neuübersetzung und Gesamtausgabe: 2010) eröffnet der Literaturkritiker und Philosoph Roland Barthes eine neue Perspektive auf die Konsumwelt. In mehr als fünfzig einzelnen Essays untersucht er den Gebrauch alltäglicher und vermeintlich natürlicher Dinge als Mythos. Von „Seifenpulver und Detergenzien“ über „Beefsteak und Pommes frites“ bis hin zu „Astrologie“ und sogar „Plastik“ – alles kann zu einem Mythos werden. Anders als der Marxismus der Nachkriegszeit sieht Barthes in all diesen Phänomenen nicht die Gefahren der Kulturindustrie und damit den Untergang der Hochkultur, sondern er erklärt den LeserInnen, warum die „Römer im Film“ immer seltsame Perücken tragen, oder was der neue Citroën über den Zustand der französischen Nation aussagt. Roland Barthes versteht den Mythos nicht als alte, über viele Generationen überlieferte Erzählung, sondern als einen kulturellen Prozess, der den Ursprung eines Phänomens durch verklarte Natürlichkeit ersetzt und in dem es nur darauf ankommt, wie von den Dingen gesprochen wird: „Da der Mythos eine Rede ist, kann alles Mythos werden, was in einen Diskurs eingeht“ (Barthes, 2010: 251).

Mythos als Rede

„Was ist heute ein Mythos? Ich werde sogleich eine erste, ganz einfache Antwort geben, die seiner Etymologie vollkommen entspricht: *Der Mythos ist eine Rede*“ (ebd.). Als Semiologe fasst Roland Barthes den Mythos als Rede, Botschaft, als System der Kommunikation auf. Der Mythos ist Teil der Sprache und dazu gehören im Sinne der Semiologie neben Schriftzeichen und Worten z. B. auch bildliche Medien, wie etwa Film, Fotografie und Werbung. Daher ist es Barthes auch möglich „Beefsteak und Pommes frites“ als „alimentäres Zeichen des französischen Wesens“ und Teil einer Blutmythologie (ebd.: 102) gleichermaßen als Mythos zu behandeln wie *Die Kameliendame*. Der Mythos hat für Barthes keine substanziellen oder thematischen Grenzen und er ist auch nicht an eine Epoche oder ein Territorium gebunden, es kann jedoch keinen Mythos geben, der ewig existiert. Der Mythos hört auf zu existieren, wenn die Zeichen nicht mehr behandelt werden, d. h. nicht mehr über sie gesprochen

wird und die mythische Rede dadurch erstarrt. Er ist unendlich in Arbeit, seine Transformationsmöglichkeiten sind unendlich, aber er existiert eben auch nur in seinen Verarbeitungen und möchte durch Reihen- und Serienbildung seinen Ursprung und damit seine Geschichte, seine Historizität vergessen machen. Die mythische Figur erneuert sich, der mythische Grund bleibt aber jedoch stets erhalten. Die ständigen Transformationen ergeben immer wieder neue Bedeutungsstrukturen, durch die in einer geschichtlichen Form ein übergeschichtlicher Inhalt präsentiert wird. Der Ursprung des Mythos liegt nicht in Barthes' Interesse, da für ihn nicht die Intentionen der Abweichungen und Fälschungen im Vergleich zur Originalversion, zum Ursprung des Mythos, wichtig sind. Für ihn sind vielmehr die Zeichen der mythischen Rede und ihre Darstellungsweise von Bedeutung. Ein Wissen um die historischen Wurzeln des Mythos ist nicht vonnöten, um seine Funktionsweisen und Bedeutungsstrukturen zu verstehen. Die Verarbeitungen unterscheiden sich vom Mythos, der Mythos aber nicht von seinen Verarbeitungen, da er sich irgendwo zwischen diesen befindet. Den Mythos *an sich* kann man nicht fassen. Dennoch hat der Mythos eine geschichtliche Grundlage, weil er eine von der Geschichte gewählte Rede ist, die transformiert wird und deren historischer Gehalt, ihr geschichtliches Wissen erst im Laufe dieses Transformationsprozesses an Bedeutung verliert. Dadurch wird er dennoch letztlich als natürlich, bzw. übergeschichtlich und universal angesehen: „Der Mythos ist eine von der Geschichte gewählte Rede; aus der <Natur> der Dinge kann er nicht hervorgehen“ (ebd.: 252). Etwas Reales geht in den Zustand des Gesprochenen über und gilt damit als ewig und unveränderbar. Der Mythos wird so Teil des kollektiven Gedächtnisses.

Die Sprache: Signifikant, Signifikat, Zeichen

Die Mythologie ist ein Teil der von Ferdinand de Saussure postulierten Semiologie, einer *Wissenschaft der Formen*, die „Bedeutungen unabhängig von ihrem Inhalt untersucht“ (ebd.: 254). „Die Semiologie in ihre Grenzen verwiesen ist keine metaphysische Falle, die ist eine Wissenschaft unter anderen, notwendig, doch nicht hinreichend“ (ebd.: 255). Damit stellt Barthes die Forderung, dass man die beteiligten Spezialwissenschaften in einen dialektischen Zusammenhang bringen muss, da sie, ähnlich der Elemente in einem semiologischen System, ohne die jeweils anderen Elemente bedeutungslos sind.

Als Teil der Sprache ist der Mythos ein semiologisches Problem, er muss gelesen und entziffert werden. Der Mythos „ist ein sekundäres semiologisches System,“ (ebd.: 258) und baut auf einer bereits existierenden semiologischen Kette aus Signifikant, Signifikat und Zeichen auf.

1. Signifikant	2. Signifikat
3. Zeichen	

(vgl.: Barthes, 2010: 256)

Dabei ist das Zeichen die „assoziative Gesamtheit der ersten beiden Terme“ (ebd.: 256). Ein solches Zeichensystem ist ein Netz von Regeln zur Zeichenbildung und Bedeutungsverknüpfung. Es werden Zeichen miteinander Verknüpft, die aus einem Signifikanten (Form, Lautbild) und einem Signifikat (Inhalt, psychische Vorstellung) bestehen. Die Verknüpfung von Form und Inhalt ist vollkommen willkürlich, daher sind sprachliche Zeichen stets arbiträr. Der Wert eines Zeichens generiert sich nicht aus dieser Beziehung, sondern erst aus dem Unterschied zu anderen Zeichen. Das Zeichen repräsentiert etwas, das andere Zeichen nicht repräsentieren und besetzt daher eine Leerstelle im semiologischen System.

Der Mythos: Form, Begriff, Bedeutung

Die Mythologie als Unterkategorie der Semiologie baut auf diesem dreigliedrigen Schema auf. Die mythische Rede basiert auf einer bereits existierenden semiologischen Kette aus Signifikant, Signifikat und Zeichen. Jedoch wird das Zeichen des ersten Systems nun auf eine bloße Bedeutungsfunktion beschränkt, es wird also zum Signifikanten des erweiterten Systems, der hinfür zur besseren Unterscheidung und der Terminologie Barthes folgend, Form genannt wird. Gleichmaßen werden im folgenden das mythische Signifikat als Begriff und das mythische Zeichen als Bedeutung bezeichnet – ebenfalls der Terminologie Barthes folgend (vgl. ebd.: 259 ff.).

1. Signifikant	2. Signifikat	
3. Zeichen [Sinn] I. FORM		II. BEGRIFF
III. BEDEUTUNG		

(Barthes, 2010: 259)

Der Mythos erweitert das ursprünglich dreigliedrige Schema um eine Raste. Das Zeichen der ersten Kette besitzt einen Sinn, der „ein Wissen, eine Vergangenheit, ein Gedächtnis, eine geordnete Reihe von Tatsachen, Ideen, Entscheidungen“ postuliert (ebd.: 262). Da aber der Sinn im linguistischen System niemals endgültig, sondern immer frei interpretierbar ist, kann sich der Mythos dort einschleichen und in ihm aufblähen. Er dient der Form als leicht zugänglicher Vorrat von Geschichte. Im Übergang vom sprachlichen Zeichen (Sinn) zu einem mythischen Signifikanten (Form) verliert das Bild an Wissen und kann daher umso leichter den Begriff aufnehmen. Als erster Term des sekundären, des mythischen Systems verliert der Sinn aber seinen konkreten Zusammenhang. Sein Wissen und seine Geschichte gehen verloren, zurück bleibt eine leere Form. Bei der Reflexion über das mythische System ist die konkrete Zusammensetzung des ersten semiologischen Systems unerheblich. Wichtig ist vielmehr, dass das Zeichen des ersten Systems für den Mythos bereitsteht (vgl. ebd.: 259). Die neue Leere der Form verlangt danach, mit Bedeutung gefüllt zu werden. Der Mythos zerstört oder entfernt den Sinn des Zeichens nicht, sondern deformiert ihn. Es entsteht eine Entfremdung im Verhältnis zwischen dem Sinn, der jetzt in eine bloße Geste verwandelt wird, und dem Begriff. Die Form des Mythos ist abstrakt, denn „eine Form läßt sich nur als Bedeutung beurteilen [...], nicht als Ausdruck“ (ebd.: 288), dennoch ist sie unmittelbar präsent, weil der mythische Signifikant bereits sprachlich ist. Sie wird vom Sinn präsent gehalten und hält diesen wiederum auf Distanz. Der Begriff als Absicht bestimmt die mythische Rede und nicht ihr buchstäblicher Sinn, der in eine bloße Form verwandelt wurde.

Die Geschichte, das Wissen, das aus dem Sinn ausfließt und ihn zur Form macht, wird vom Begriff, dem Signifikat des Mythos aufgesaugt, der daher von Natur aus geschichtlich ist. Trotzdem ist das, was sich im Begriff festsetzt weniger „das Reale als

eine bestimmte Kenntnis des Realen“ (ebd.: 264). Denn der Sinn ist immer interpretierbar, er kann niemals vollkommen und letztgültig sein. Und daher ist auch die Analogie zwischen Sinn und Form niemals vollkommen, sondern immer nur partiell, weil das Wissen, das der Sinn im Übergang zur Form verliert, vom Begriff aufgenommen wird.

Die Bedeutung

„Die Bedeutung ist der Mythos selbst, ganz wie das saussuresche Zeichen das Wort ist“ (ebd.: 267). Aber wie kommt die Bedeutung zustande, d. h., welche Wechselbeziehungen gibt es zwischen Sinn und Form einerseits und Form und Begriff andererseits? Sinn und Form sind manifest, während der Begriff mehr einem globalen Wolkengebirge gleicht, in dem verschiedene Elemente durch Assoziationsbeziehungen miteinander verknüpft sind (vgl. ebd.: 268). Das semiologische Zeichen wird seines Sinns beraubt, in eine bloße, natürliche Geste verwandelt und damit verewigt. Das lässt den Mythos als allgemeingültige Feststellung, als natürliches Phänomen, erscheinen, obwohl er das als erweitertes semiologisches System gar nicht sein kann.

Die Schauspieler werden im Film als antike Römer wahrgenommen, weil sie gelockte Perücken und antikisierende Kostüme tragen, obwohl diese Kostüme und Perücken nur bestimmte Elemente des antiken Römertums tradieren: „Die Form lässt viele Analoga fallen und berücksichtigt nur einige wenige“ (ebd.: 274). Einzelne Elemente (Perücke, Toga) geben ein eindeutiges Signal (Römertum), das als authentisches Gesamtbild (antikes Römertum) wahrgenommen wird. Die Geschichte liefert der Form ihre Analogien, jedoch nimmt der Begriff nur einige wenige davon auf. Obwohl der Mythos nur ein semiologisches System ist, wird er als Faktensystem gelesen, daher eignet er sich als Ideologiewerkzeug, um Wahrheiten zu verschleiern und Unwahrheiten als Wahrheit herauszustellen.

Der Mythos als Geschichtsprodukt

Der Mythos als ein solches semiologisches System, das behauptet, eine unveränderliche Tatsache zu sein, ist immer abhängig von der Geschichte, dem historisch Realen, er ist ein Geschichtsprodukt. Gleichsam versucht er aber auch, seine Geschichtlichkeit durch die Verschleierung von Wahrheiten zu verändern. Die Welt liefert dem Mythos ein

historisch Reales, das „definiert ist durch die Art und Weise, wie die Menschen es hervorgebracht, oder gebraucht haben“ (ebd.: 295), und der Mythos gibt der Welt ein vermeintlich natürliches Bild dieses Realen zurück. Das, was zurückerstattet wird, ist aber nicht mehr ganz das, was zuvor entwendet wurde. Der Mythos entwendet ein Bild oder ein Wort nicht, um daraus ein Beispiel oder ein Symbol für etwas zu machen, sondern um es zu naturalisieren, d. h. die Allgemeingültigkeit dieses Bildes oder Wortes zu behaupten. „Der Mythos ist ein semiologisches System, das vorgibt, über sich hinaus in ein System von Tatsachen überzugehen“ (ebd.: 284). Durch die Behauptung seiner Allgemeingültigkeit deformiert der Mythos, was er eigentlich behauptet zu naturalisieren. Aber die Bilder, die der Mythos benützt und erzeugt, sind keine vollständigen Bilder, da solche den Mythos ausschließen würden. Semiologische Zeichen sind arbiträr, der Mythos arbeitet jedoch mit Zeichen, die für eine bestimmte Bedeutung motiviert sind. Damit sind Zeichen gemeint, die kein totales Bild abgeben, sondern lediglich einzelne Analogien eines Bildes berücksichtigen; er bevorzugt z. B. ein Schema gegenüber einer Zeichnung, eine Imitation gegenüber einem Original oder eine Karikatur gegenüber einem Porträt: „Im Allgemeinen arbeitet der Mythos jedoch vorzugsweise mithilfe armer, unvollständiger Bilder, deren Sinn bereits verdünnt und auf eine Bedeutung hin vorbereitet ist: Karikaturen, Pastiches, Symbole, usw.“ (ebd.: 275). Trotzdem behauptet der Mythos Allgemeingültigkeit, Unveränderlichkeit, Ewigkeit, da er einen übergeschichtlichen Inhalt in einer geschichtlichen Form präsentiert.

Der Mythos ist daher ein falscher Agent, wenn es um die Repräsentation von Historischem geht. Er behauptet Ewigkeit und verschleiert seinen Ursprung und dekonstruiert damit seine eigene Zeitlichkeit und Geschichtlichkeit. Er versucht die geschichtlichen, d. h. von Menschen gemachte Spuren, an Phänomenen zu tilgen, um sie als natürlich und unveränderbar zu repräsentieren. Die Geschichte wird entgrenzt, sie hat keinen Anfang, kein Ende, keinen Verlauf und die historischen Spuren an Phänomenen werden getilgt, um sie unveränderbar, ewig zu machen und sie als natürlich zu präsentieren. Der Mythos zielt auf eine Umwandlung von Geschichte in Natur ab. Er stellt fest, ohne zu erklären. Er muss auch nichts erklären, da er Natürlichkeit und Unveränderlichkeit behauptet. Dennoch besitzt der Mythos eine

gewisse Historizität, die er immer versucht zu verbergen, indem er sie in Natur verwandelt, damit er so erscheint, als wäre er unideologisch und nicht zeitgebunden.

Der Mythos und die Oberflächlichkeit

Die Welt gibt dem Mythos etwas historisch Reales und der Mythos gibt ein natürliches Bild dieses Realen zurück. Diese Naturalisierung von Geschichte ist die wesentliche Funktion des Mythos: „Der Mythos leugnet nicht die Dinge; seine Funktion ist es vielmehr, davon zu sprechen [...] Er ergründet sie in Natur und ewiger Dauer, gibt ihnen die Klarheit [...] einer Feststellung“ (ebd.: 296). Der Mythos wird als ein System von Fakten gelesen, obwohl er nur ein semiologisches System ist und als solches auf den Relationen der einzelnen Elemente untereinander beruht und daher vollkommen arbiträr ist. Im mythischen System wird der Sinn nicht ganz und gar entfernt, sondern nur dessen Historizität getilgt. Er stellt fest, ohne zu erklären und lässt so die Dinge als natürlich, unveränderbar, ewig, selbstverständlich erscheinen. Sie verleugnen, dass sie doch nur hergestellt worden sind, verlieren dadurch ihre Historizität und damit kommt ihnen jegliche Tiefe abhanden. Der Mythos „organisiert eine Welt ohne Widersprüche, weil ohne Tiefe“ (ebd.: 296), da er immer eine konstruierte Aussage ist und ihm daher eine bestimmte Motivation und Ideologie zugrunde liegt.

Diese Oberflächlichkeit im Mythos im Besonderen und in der Kultur im Allgemeinen ist ein wichtiges Stichwort, wenn es im folgenden Abschnitt um die Postmoderne geht, die von Bilderfluten und Simulakren bestimmt ist, sodass sich der US-amerikanische Literaturtheoretiker Fredric Jameson anschickt, von unserer heutigen globalisierten Gesellschaft als einer Kultur des Bildes und des Simulakrums zu sprechen. Was Roland Barthes in *Mythen des Alltags* (1957) prophetisch in seinen Essays analysiert hat, ist zum Erscheinungszeitpunkt von Fredric Jamesons *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991) bereits all umfassend in der Alltagskultur bzw. der Kulturproduktion verankert.

Die Postmoderne

Da sich die vorliegende Untersuchung nicht an der Diskussion beteiligen möchte, ob es sich bei der Postmoderne um eine historische Epoche oder doch nur einen Stil unter vielen handelt, wird vielmehr davon ausgegangen, dass es sich bei der Postmoderne, gemäß dem amerikanischen Literaturtheoretiker Fredric Jameson, um die kulturelle Dominante im 20. Jahrhundert, um die „Logik der Kultur im Spätkapitalismus“ (Jameson, 1993: 45) handelt. Jameson führt die Postmoderne auf „die Annahme eines radikalen Bruchs [...] Ende der 50er oder in den frühen 60er Jahren“ (ebd.) zurück. Diese Absage an eine historische Periodisierung und im Gegenzug eine Auffassung der Postmoderne als Dominante der Kultur des Spätkapitalismus gestattet es nicht nur außerhalb des Kunst- und Kulturschaffens der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts postmoderne Tendenzen oder Impulse zu erkennen – Umberto Eco attestiert sogar, dass „die Kategorie des Postmodernen bald bei Homer angelangt sein“ wird (Eco, 1986: 77) – sondern auch die gegenwärtige Postmoderne als weites Feld an verschiedenen Ausdrucksweisen zu fassen. Jamesons Konzeption der Postmoderne als kulturelle Dominante, bzw. Logik der Kultur im Spätkapitalismus ermöglicht es, „die Präsenz und die Koexistenz eines Spektrums ganz verschiedener, jedoch einer bestimmten Dominanz untergeordneten Elemente zu erfassen“ (Jameson, 1993: 48). Der Dominantenbegriff schützt davor, die Postmoderne als Epoche periodisieren zu müssen, aber wahrt zugleich auch davor, sie lediglich als einen Stil unter vielen zu begreifen und erlaubt es, sie so vielmehr als ein „Spannungsfeld, in dem sich sehr unterschiedliche kulturelle Impulse behaupten müssen“ wahrzunehmen (ebd.: 50).

Merkmale der Postmoderne

Jameson skizziert die Postmoderne anhand von vier bestimmenden Merkmalen. Zunächst ist in unserer heutigen Gesellschaft die Kultur des Bildes vorherrschend, genauer gesagt die Kultur einer ganz bestimmten, sehr oberflächlichen Art von Bild, des Simulakrums. Mit dieser neuen Oberflächlichkeit geht der Verlust von Historizität einher, wodurch sich als zweites Merkmal, ein komplett neues Geschichts- und Zeitverständnis ergibt. Weitere Besonderheiten sind eine vollkommen neue emotionale

Grundstimmung und schließlich die Abhängigkeit all dieser Phänomene von neuartigen Technologien (vgl. ebd.: 50).

Oberflächlichkeit

Frühere Logiken der Kultur, z. B. die heute klassisch gewordene Moderne, haben dem Kunstschaffen eine emotionale und intellektuelle Tiefe zugesprochen, bzw. zwischen einer tiefen Hoch- und einer seichten Massenkultur unterschieden. Aber für die Postmoderne gilt: „Oberflächlichkeit ist das im wortwörtlichen Sinne vielleicht auffälligste Merkmal der Postmoderne“ (ebd.: 54). Als Beispiel zieht Jameson zwei bekannte Kunstwerke heran: Vincent van Goghs *Bauernschuhe* als Beispiel für die Moderne, ein Gemälde, das einer bestimmten historischen Situation entspringt, das von der Armut und vom Elend der Landbevölkerung im 19. Jahrhundert zeugt und das damit letztlich auf eine umfassendere Realität verweist. Das andere Paar Schuhe, *Diamond Dust Shoes* von Andy Warhol, vertritt als „wahllose Ansammlung toter Objekte“ mit seiner „gelackten Röntgenbild-Eleganz“ (ebd.: 53 f.) keinen historischen Standpunkt mehr und steht mit seiner Oberflächlichkeit nur noch für den Warenfetischismus und die Konsumgüter im 20. Jahrhundert. Viele Kulturgüter der Postmoderne sind den *Diamond Dust Shoes* ähnlich: Sie sind eine Kopie, die durch ihre trügerisch glänzende Oberflächlichkeit vorgaukeln, auf eine umfassendere Realität zu verweisen, jedoch dazu nicht fähig sind, weil sie die Wirklichkeit nicht abbilden, sondern ihr vielmehr vorausgehen. Die allgegenwärtige Flut dieser Bilder, die nichts anderes sind als das, was Jean Baudrillard als Simulakrum definiert hat, sorgt dafür, dass sich Original und Fälschung, Vorbild und Abbild, Realität und Kopie nicht mehr voneinander unterscheiden lassen: „Als Simulakrum geht das Bild dem Realen vielmehr voraus, insofern es die logische, die kausale Abfolge von Realem und Reproduktion umkehrt“ (Baudrillard, 1986: 265). Das hat nicht nur Auswirkungen auf die Wahrnehmung der Realität, sondern auch darauf, wie die Vergangenheit in Bildern erfahren wird. Das Simulakrum, so Barthes, ist kein „originalgetreuer <Abdruck> der Welt, sondern wirkliche Erzeugung einer Welt, die der ersten ähnelt, sie aber nicht kopieren, sondern verständlich machen will“ (Barthes, 1996: 217). Aus diesem Versuch des Verständlichmachens resultiert einerseits die Flut von fotografischen Bildern einer

Vergangenheit, die für immer verloren ist, andererseits die Sucht nach solchen Bildern, die Authentizität und umfassendere Realität lediglich behaupten können.

Die Krise der Historizität

Andy Warhols Bilder, sowohl *Diamond Dust Shoes* als auch seine Porträts von Stars wie Marilyn Monroe, lassen durch ihren Kopiencharakter und ihre glänzende Bilderoberfläche keinen Rückbezug auf ein größeres Ganzes, eine letztgültige Wahrheit zu. Sowohl Dinge als auch Menschen werden durch seine Darstellungen „zur Ware gemacht und in ihr eigenes Bild transformiert“ (ebd.: 56) und damit bürgen sie für nichts mehr, sondern sind nichts anderes als „eine wahllose Ansammlung toter Objekte, die auf der Leinwand hängen wie ein Bündel Rüben“ (ebd.: 53). Die Postmoderne ist geprägt von einer Sucht nach solchen fotografischen Bildern, die mit ihrer fotorealistischen und glitzernden Bildoberfläche nichts anderes als „ein greifbares Symptom für einen allgegenwärtigen, alles verschlingenden und libidinös besetzten Historizismus“ sind (ebd.: 64), der in der Kultur des Simulakrums Bilder von einer Vergangenheit schafft, die so nie existiert hat. Da in der Logik des Simulakrums nicht mehr zwischen Vorbild und Abbild unterschieden werden kann, beginnen die Vergangenheit und damit die Geschichte sich selbst zu verändern, und so wird mit den Bildern eine zweite, künstliche Welt erzeugt, die aber genau so greifbar ist wie die Realität. Vergangenheit an sich ist für immer verloren und nicht unmittelbar erfahrbar, dadurch wird die Geschichte zu einer unüberschaubaren Bildersammlung, zu einer Anhäufung fotografischer Simulakra und unsere heutige Gesellschaft zu einer „geschichtslose[n] [...] deren mutmaßliche Vergangenheit wenig mehr als eine Serie angestaubter Spektakel ist.“ (ebd.: 63). Historizität oder historische Tiefe wie sie van Goghs Bild zugesprochen werden, sind in der Postmoderne durch den Historizismus ersetzt worden: „Hier dominieren die willkürliche Plünderung aller Stilrichtungen der Vergangenheit, das Spiel mit zufälligen stilistischen Anspielungen und, allgemeiner gesprochen, das wachsame Primat des <Neo>“ (ebd.: 63). Die Welt besteht nur noch aus Abbildern ihrer selbst, ist zu einem Simulakrum geworden und ist symptomatisch dafür besessen von Inszenierungen, Simulationen und Pseudospektakeln aller Art, alles ist inszeniert und verfährt dabei zugleich selbstreferentiell.

Pastiche

In der Literaturtheorie bezeichnet das Pastiche „eine Art der Intertextualität, bei der im Gegensatz zur Parodie nicht von vornherein die Absicht besteht, sich vom wieder aufgegriffenen Text ironisch zu distanzieren bzw. eine komische Wirkung [...] zu erzielen“ (Art.: Pastiche, in: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, Stuttgart u. a. 2001: 493). Eine weitere Definition fasst das Pastiche als die „Nachahmung eines Werkes, eines Epochenstils oder einer literar. [ischen] Gattung. [...] Die mit einem P.[astiche] verbundene Intention kann die einer Fälschung, eines Plagiats oder einer Parodie sein“ (Art.: „Pastiche“. In: *Brockhaus*. Bd. 16. Mannheim 1991: 588). Im Rahmen seiner Mythostheorie versteht Roland Barthes das Pastiche als eines jener „armen, unvollständigen Bilder, deren Sinn bereits verdünnt und auf eine Bedeutung hin vorbereitet ist“ (Barthes, 2010: 275). In der Postmoderne verkommt die politische motivierte Parodie zum ausdruckslosen Pastiche. Während die Parodie einer bestimmten historischen Situation entspringt und sich ironisch davon distanziert um sie kritisch zu kommentieren, ist das Pastiche eine neutrale Praxis der Nachahmung, „eine Kunst der Imitate, denen ihr Original entschwunden ist“ (Jameson, 1993: 61). Das Pastiche bezieht seine Motivation aus Stereotypen und Klischees und bringt damit die Parodie zum Verschwinden (vgl.: ebd.).

Gibt es in der Moderne noch Stile, Idiosynkrasien, Unverwechselbarkeit, so herrscht in der Postmoderne das Diktat der Zitathaftigkeit der Kulturproduktion, die es unmöglich macht zwischen einem Original und dessen Imitat zu unterscheiden, daher „können sich die Kulturproduzenten nur noch der vollendeten Vergangenheit zuwenden: der Imitation toter Stile, der Rede durch die Masken und Stimmen, die im imaginären Museum einer neuen, weltweiten Kultur lagern“ (ebd.: 62). Das Ergebnis dieses Raubbaus an der Vergangenheit ist das Verschwinden der Historizität und das Aufkommen des Historizismus. Das Pastiche ist die Art und Weise, wie sich dieser Historizismus entfaltet, weil es andauernd neue Bilder der Vergangenheit schafft. Die Vergangenheit selbst wird dadurch zu einer „unüberschaubaren Bildersammlung, [...] einem äußerst vielfältigen Simulakrum“ (Jameson, 1993: 63).

Nostalgie

Das Wort Nostalgie setzt sich aus den griechischen Wörtern *nostos*, Heimkehr und *algos*, Schmerz, zusammen und bedeutet damit nichts anderes als Heimweh. Der Begriff taucht erstmals im 17. Jahrhundert in der Dissertation des Baseler Arztes Johannes Hofer mit dem Titel *De Nostalgia oder Heimwehe* auf. Bereits das Wort Nostalgie ist also selbst bereits pure Nostalgie, da der Begriff nicht genuin altgriechisch ist, sondern ein von einem Schweizer künstlich geschaffener Neologismus, der sich damit der griechischen Antike, wehmütig zuwendet. Hofer beschreibt in seiner Dissertation Nostalgie als krank machendes Heimweh, wie es bei Soldaten in der Fremde auftritt. Der Begriff entstammt einem medizinischen Kontext und beschreibt als Krankheitsbild die Sehnsucht nach einem bestimmten Ort. Heute bezeichnet Nostalgie kein Krankheitsbild, kein Heimweh mehr, sondern die Sehnsucht nach einer idealisierten Vergangenheit, die für immer verloren ist. Die Literaturwissenschaftlerin Svetlana Boym macht im Zusammenhang zwischen der Vergangenheit und der Sehnsucht danach ein Paradox aus: „Nostalgia [...] ist dependent on the modern conception of unrepeatable und irreversible time“ (Boym, 2001: 13). Obwohl wir Zeit vermessen und erfassen können, vergeht sie und geht damit unwiederbringlich verloren. Die Vergangenheit kann nicht wiederholt werden, auch wenn sie noch so genau gemessen wurde, sie kann nicht gespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden, sie ist Geschichte geworden. So hat der Mensch im Laufe der Zeit jedes Gefühl für Zeitlichkeit und damit einhergehend jedes Gefühl für Historizität verloren. Der Siegeszug der Nostalgie ist für Boym untrennbar mit der Industrialisierung der dem Aufkommen einer Massen- oder Populärkultur verbunden, da sich die Menschen in einem immer komplexeren und schnelleren Zeitalter nach der Einfachheit und Langsamkeit der Vergangenheit sehnen, kurz nach der sog. guten alten Zeit:

„Modern nostalgia is a mourning for the impossibility of a mythical return, for the loss of an enchanted world with clear borders and values; it could be a secular expression of a spiritual longing, a nostalgia for an absolute, a home that is both physical and spiritual, the edenic unity of time and space before entry into history.“ (Boym, 2001: 8).

Im Lauf der Zeit wird die Sehnsucht nach einer bestimmten Vergangenheit jedoch immer abstrakter, da der Nostalgiker irgendwann selbst nicht mehr ihr Zeitzeuge

gewesen ist. Auf den Plan tritt das, was Ersatznostalgie (*ersatz nostalgia*) genannt wird: „nostalgia lived without experience or collective historical memory“ (Appadurai, 1996: 78). An die Stelle des authentisch Historischen tritt der Historizismus, der lediglich den Stil der Vergangenheit imitiert und sie in Pseudospektakeln aller Art reinszeniert und in Trends manifestiert.

Die Nostalgiewelle

Die Postmoderne als kulturelle Dominante ist von der Synchronie bestimmt, d. h. der Koexistenz verschiedener Stile zu einem bestimmten Zeitpunkt. Die Zeitlichkeit von Phänomenen spielt eine immer kleinere Rolle und daher kann auch der Historizismus wahllos die Stilrichtungen der Vergangenheit ausschachten und sie zu überstimulierten Formkompositionen zusammenfügen, die zwar real vorhanden, aber nicht authentisch oder echt sein können. Die Sucht nach nostalgischen Bildern, nach den Bildern einer imaginierten Vergangenheit, mit denen die Populärkultur überflutet wird, bestimmt das gesamte Wahrnehmungsspektrum. Daher sind v. a. Nostalgiefilme als ein Versuch zu werten, sich die Vergangenheit durch ihre Neuinszenierung, d. h. als Simulakrum, wieder anzueignen. Epochen, die aus der individuellen und konkreten Erinnerung des Einzelnen verschwunden sind, werden vergegenwärtigt und damit wird die Gegenwart mit der Vergangenheit kontaminiert – und umgekehrt.

Die nostalgische Sprache der Postmoderne ist künstlich und nicht mit authentischen Vergangenheitsbildern und Zeitzeugnissen vereinbar, da sie voll von Erfindungsreichtum, Geschichtsfälschungen und nicht zuletzt modernen oder gar postmodernen Mythen ist. Der Nostalgie-Film nähert sich der Vergangenheit durch stilistische Konnotationen an, bleibt dabei aber dennoch immer auch in der Gegenwart, in der er entstanden ist, verhaftet. In *Titanic* (USA 1997, R: James Cameron) verhält sich Rose (Kate Winslet) weniger wie eine wohlerzogene junge Dame der besseren Gesellschaft anno 1912, sondern eher wie eine emanzipierte Frau der 1990er Jahre (vgl.: Roberts, 2000: 129). Das Gegenwärtige in *Titanic* und anderen Nostalgie-Filmen wird mit historischen Zeichen in eine andere Zeit zurückversetzt. Die Ästhetik des Pastiche, die stilistischen Konnotationen und die Künstlichkeit der allgegenwärtigen Nostalgie ersetzen die Geschichte durch Geschichten verschiedener Stile:

„Die Annäherung an die Gegenwart über die Kunstsprache des Simulakrums und des Pastiche einer zum Stereotyp gemachten Vergangenheit verleiht der gegenwärtigen Realität, der ›Offenheit‹ der historischen Gegenwart den Zauber und die Distanz eines schimmernden Trugbildes. Und diese bezaubernde neue Ästhetik ist dann selbst ein Symptom für das Schwinden von Historizität: unseres Vermögens, Geschichte produktiv zu erfahren.“ (Jameson, 1993: 66).

Es entsteht eine neue Ästhetik, die vom Verschwinden des historischen Referenten geprägt ist, aber trotzdem Authentizität behauptet. Es werden nur mehr Vorstellungen und Stereotypen der Vergangenheit repräsentiert, da das historisch Reale nicht mehr unmittelbar präsent und daher nicht mehr greifbar ist und hinter diesen künstlich erzeugten und inszenierten Bildern verschwindet. In der daraus resultierenden Krise der Historizität lässt sich nicht mehr länger zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft unterscheiden. Das Kunstwerk, der Film oder eben die Fernsehserie, all das wird zu einer Collage, die sich aus Aspekten der Gegenwart wie der Vergangenheit gleichermaßen zusammensetzt, es ist „praktisch eine Wundertüte oder Rumpelkammer voller zerstückelter Subsysteme, zusammengewürfeltem Rohmaterial und Impulse[n] aller Art“ (ebd.: 75). Ästhetische Produktionen der Postmoderne neigen dazu, auf bloße thematische Reproduktionen oder Repräsentationen des Inhalts zurückzufallen und sie besitzen daher eine falsche Tiefenwirkung. Es entsteht eine neue und sehr merkwürdige Form des Realismus, die nur noch aus oberflächlichen Fernsehbildern zu bestehen scheint. Dieser neue Realismus verschleierte seine eigene Widersprüchlichkeit, nämlich real und fiktiv zugleich zu sein, durch Mystifikationen und Fiktionen. Geschichte ist nicht mehr fassbar und wird durch fiktive Geschichten ersetzt.

Der amerikanische Traum und sein tragischer Held

Robert Warshow beschreibt in seinem Essay „The Gangster as Tragic Hero“ (1948), das zu einem Urtext der filmwissenschaftlichen Literatur über den Gangsterfilm geworden ist, seine dramaturgische Struktur folgendermaßen: „The typical gangster film presents a steady upward progress followed by a precipitate fall“ (Warshow, 2001: 102). Der Gangsterfilm ist eine Erzählung, in der der Protagonist zuerst hierarchisch und gesellschaftlich aufsteigt, um anschließend tief zu fallen. In *Boardwalk Empire* gibt es eine Vielzahl von Gangstern in unterschiedlichen gesellschaftlichen und hierarchischen Positionen. Der klassische Lebenslauf des Gangsters, der den Bogen eines schnellen Aufstiegs und eines tiefen Falls beschreibt, wird in den ersten beiden Staffeln James „Jimmy“ Darmody zugeordnet, der die idealen Voraussetzungen zum tragischen Helden mit sich bringt. Seine Mutter Gillian (Gretchen Mol) war eine minderjährige Prostituierte als sie ihn zur Welt brachte, sein Vater Commodore Louis Kaestner (Dabney Coleman) Boss der korrupten politischen Maschinerie, die Atlantic City regiert. Nucky Thompson, damals Sheriff und rechte Hand des Commodore, bekommt die Aufgabe, sich um Mutter und Kind zu kümmern. Der kleine James wird Nuckys Ziehsohn und damit als sein Nachfolger aufgebaut, zum Studium sogar an die Eliteuniversität Princeton geschickt, das er aber abbricht und sich freiwillig zum Fronteinsatz im Ersten Weltkrieg meldet.

Aufstieg ...

Der Aufstieg des Gangsterfilms selbst beginnt mit *Little Caesar* (USA 1931, Regie: Mervyn LeRoy), *The Public Enemy* (USA 1931, Regie: William A. Wellman) und *Scarface* (USA 1931, Regie: Howard Hawks). Bereits anhand dieser drei Filme lassen sich die wichtigsten Genremerkmale des Gangsterfilms herausfiltern, da sich durch die „Wiederholung von Handlungsmotiven, wiederkehrende Bildmuster, standardisierte Erzählbausteine und voraussehbare Rezeptionsmuster“ (Altman 2006, S. 254) Idiosynkrasien herausbilden, die in das kollektive Bewusstsein der RezipientInnen eingehen und einen Gangsterfilm als einen solchen identifizierbar machen. „For such a type to be successful means that its conventions have imposed themselves upon the general consciousness and become the accepted vehicles of a particular set of attitudes

and a particular aesthetic effect” (Warshow 1948, 99 f.). Als Hauptmerkmale des Genres nennt der Filmwissenschaftler Fran Mason folgende Hauptthemen, *major themes*:

„the dominant rise and fall narrative [...]; the gangster as a tragic figure trapped in an urban nightmare but who is also a mythic and archetypal figure living out of his time [...]; a dominant narrative opposition between the family [...] and the gang [...] in which the Oedipal narrative is reworked through the killing of a ‘father’ to produce improperly sexualised and socialised males [...]; a historical basis in the society of Prohibition which is characterised by a cultural and ideological structure that mirrors and inverts the American Dream [...]; and finally a clear iconography that makes the gangster movie easily recognisable” (Mason, 2002: 6).

The Public Enemy aus dem Jahr 1931 beinhaltet bereits all diese Charakteristika, die einen Gangsterfilm ausmachen und zeigt Tom Powers (James Cagney) als urbanen Gangstertypus (*tragic figure trapped in an urban nightmare*) zeigt, der seit seiner Kindheit, die von einer schwierigen Beziehung zu seinem Vater, aber einer umso innigeren Verbindung zu seiner Mutter, geprägt war (*Oedipal narrative, opposition between family and gang*), an seinem Aufstieg in der Hierarchie des Ganglands arbeitet (*rise*), der ihm dank der Einführung der Prohibition auch gelingt (*historical basis in the society of Prohibition*) – dennoch muss Tom, der stets eine problematische Beziehung zu Frauen hat (*improperly sexualised and socialised males*), am Ende von der Hand der gegnerischen Gang sterben (*fall*).

Auch Jimmy Darmodys Lebensweg in *Boardwalk Empire* passt in den Abriss der wichtigsten Genrekonventionen Masons: Er studiert an der Eliteuniversität Princeton, um später die Stadt von seinem Ziehvater Nucky Thompsons übernehmen, meldet sich aber aus zunächst unbekannten Gründen zur Armee und kehrt nach Ende des Krieges zurück in seine Heimat und hat von nun an eine Familie zu ernähren – seine schwangere Freundin Angela (Aleksa Palladino) hat er ohne Abschied zurückgelassen. Er wird wieder von Nucky Thompson aufgenommen und soll sich zunächst als dessen Fahrer und Leibwächter verdingen. Jimmy, der in der Prohibition und im damit verbundenen Alkoholschmuggel und in der illegalen Produktion von Alkohol die Möglichkeit sieht, schnell an Geld zu kommen, entscheidet sich jedoch gegen den von Nucky für ihn

vorgesehenen Weg, ihn als Chef der korrupten politischen Maschinerie von Atlantic City eines Tages zu beerben, und für ein Dasein als archetypischer Gangster.

Träumen in Amerika

Der Begriff *The American Dream* taucht erstmals 1931 auf – im selben Jahr, in dem *The Public Enemy* und *Little Caesar* in die Kinos kommen – und wird von dem Historiker James Truslow Adams geprägt, der damit ein gesamtgesellschaftliches Ideal beschreibt, wodurch jeder durch individuelle Leistung erfolgreich sein kann: „a broad cultural ethos that entails a commitment to the goal of material success, to be pursued by everyone in society, under conditions of open, individual competition“ (Messner & Rosenfeld, 2013: 6). Der Gangster aber unterläuft dieses Ideal der Meritokratie, da er es ablehnt sich mit moralisch interegieren Mitteln vom Tellerwäscher zum Millionär hochzuarbeiten und stellt damit die Schattenseite des *American Dream* dar: „The gangster transcends existing economic conditions in achieving the American Dream in a perverted form but is brought down because his inversion of the American Dream is a challenge to official ideology“ (Mason, 2002: 7). Wie ein ehrlicher Arbeiter oder ehrbarer Angestellter möchte auch der Gangster ein Stück vom amerikanischen Wohlstandskuchen und er geht zur Erreichung seines Ziels mitunter genauso ehrgeizig und diszipliniert vor, jedoch immer mit der Bereitschaft über Leichen zu gehen. Genau das ist es auch, was den Protegé Jimmy von seinem Mentor Nucky unterscheidet, die Bereitschaft zur Erlangung eines Erfolges mit wirklich allen Mitteln, und das macht ihn zugleich zu einem archetypischen wie nostalgischen Gangster.

Während der klassische Gangsterfilm auch immer andere, aufrichtigere Lebensentwürfe zeigt, die dem *American Dream* entsprechen, entbehrt sich *Boardwalk Empire* nicht eines gewissen Zynismus gegenüber diesem Ideal, da in dieser gezeigten Gesellschaft nicht nur Gangster Verbrechen begehen, sondern mehr oder weniger alle Figuren bereit sind, über metaphorische wie tatsächliche Leichen zu gehen.

... und Fall

Am Ende des Films steht unausweichlich der Tod des Gangsters durch die Hand eines Feindes (*The Public Enemy*); in einem Gefecht mit der Polizei (*Little Caesar*); durch Hinrichtung wie in *The Roaring Twenties* (USA 1939, Regie: Raoul Walsh) oder durch

natürliche Umstände wie in *The Godfather* (USA 1972; Regie: Francis Ford Coppola). In Ausnahmefällen überlebt der Gangster seine Karriere, aber das Leben als Aussteiger aus der Mafia scheint wie in *Goodfellas* (USA 1990, Regie: Martin Scorsese) schlimmer als der Tod zu sein. Allgemein ist der Gangster ein Rebell, er rebelliert gegen das Ideal der Meritokratie und will schnellen Erfolg und Reichtum mit illegalen Mitteln und so die Notwendigkeit harter und ehrlicher Arbeit umgehen. Als Schattenseite des *American Dream* begehrt er gegen diese offizielle Ideologie in der amerikanischen Gesellschaft auf. Durch seinen Tod wird im klassischen Gangsterfilm jene Ordnung wiederhergestellt, die geherrscht hat, bevor der Gangster gegen das System, egal ob des Rechtsstaats oder der Mafia, rebelliert hat:

„Der Gangster ist Täter, Unternehmer, draufgängerisch, aggressiv. Er sucht den direkten Weg zum Erfolg ohne den Umweg mühevoller Arbeit. Ungeduldig nimmt er Abkürzungen, die ihm zum Verhängnis werden. Er ist der einzelne, der mit Gewalt sein Glück machen will, der tragische Held der egalitären Massengesellschaft, der stellvertretend für die Zuschauer sein individuelles Erfolgsstreben mit dem Tod bezahlen muss.“ (Böhringer, 1998: 92 f.)

Auch Jimmy Darmody sucht diesen direkten und schnell Weg zum Erfolg, führt ein Leben auf der Überholspur und legt dabei eine unnatürliche und unkontrollierbare Gewaltbereitschaft an den Tag. Vorzugsweise tötet er auf archaische Weise und in Handarbeit mit seinem Messer, Schusswaffen benützt er nur selten: Jackson Parkhurst (Richard Easton) einen alten Freund seines Vaters und Angehörigen der alten Nomenklatura Atlantic Citys tötet Jimmy auf denkbar grausame Art (II.5. Gimrack & Bunkum): Er skalpiert ihn. Angestiftet zu dieser Tat wurde Jimmy einmal mehr von seiner Mutter Gillian, die ihm, während sie seine Wunden versorgt, den Rat gibt, er müsse den alten Herren zeigen, dass man mit ihm nicht wie mit einem kleinen Kind oder einem schlimmen Hund umspringen könne. Seine Rebellion und seine Brutalität, seine Vaterlosigkeit und gleichzeitige Zerrissenheit zwischen zwei Vätern, von denen er den einen tötet und vom anderen getötet wird, und die Zerrissenheit zwischen seiner Mutter Gillian und der Angela Mutter seines Sohnes, machen ihn zu einer Missgeburt und gleichzeitigem Opfer dieser seltsamen Familienkonstellation, zu einem tragischen und traumatisierten Helden, für den es kein Ziel der Persönlichkeitsentwicklung geben kann (vgl.: Seeßlen, 1980: 118). Er hadert mit sich selbst und dabei mit der Frage, ob er

King James oder doch nur der kleine Mann Jimmy ist. Letztlich gibt es für diesen düsteren Helden keinen anderen Ausweg, als sich von der im Gegensatz zu ihm regelrechten Lichtgestalt Nucky Thompson aus dem Weg räumen zu lassen.

Anders als im klassischen Gangsterfilm, der zu Ende ist, wenn der Gangster stirbt, ist Jimmys Tod nicht gleichbedeutend mit dem Ende der Serie. War er zu Lebzeiten eine mythische Figur, ein „subject-outside-history“ (Mason, 2002: 7), wird nun durch den Tod seine Sterblichkeit vor Augen geführt und dadurch wird er letztlich doch im Verlauf der Geschichte lokalisiert. *Boardwalk Empire* geht aber einfach weiter, kann auch einfach weitergehen, da die Serie aus einem vielgestaltigen Gangsterensemble besteht, das den Mythos in verschiedenen Figuren und Formen fortführt. Jimmy muss aber sterben, weil er nicht in diese Zeit passt, in der seine mythischen Idiosynkrasien ursprünglich entstanden sind. Als überhistorische Figur ist er in einem in einem historischen Korsett gefangen und schwimmt gegen den reißenden Strom der Zeit, was letztlich zu seinem Untergang führt. Er ist ein Störenfried der narrativen Ordnung, der zwar erfolgreich beseitigt wird, aber auch immer wieder Nachahmer finden wird, die von Außen in die diegetische Welt eindringen werden.

Genre und Mythos

Wie der Mythos so sind auch die von einem Filmgenre etablierten Konventionen der Darstellung und Narration Teil des kollektiven Gedächtnisses. Und auch sie sind ein Geschichtsprodukt und bilden ein immer wieder kehrendes Muster. Im Gangsterfilm, wie auch in anderen Filmgenres, die zu jener Zeit entstehen, z. B. dem Musical oder dem Western, bilden sich schnell Muster der Narration heraus:

„In its initial character, the gangster film is simply one example of the movies' constant tendency to create fixed dramatic patterns that can be repeated indefinitely with a reasonable expectation of profit. One gangster film follows another as one musical or one Western follows another.“ (Warshaw 1948, 99)

Die amerikanische Bevölkerung der dreißiger Jahre kennt den Gangster aus dem Kino, er ist ein Kunstprodukt, keine Realität: „the experience of the gangster *as an experience of art* is universal to Americans“ (ebd.: 100). Der Filmgangster als Form entfernt sich nach und nach von der Realität auf den Straßen. So sind es die Filme, die sich untereinander bedienen und so ein Referenzfeld schaffen, in dem ein Element auf das

andere verweist, das unabhängig von der unmittelbaren Realität funktioniert: „The relationship between the conventions that make up such a type and [...] the real facts of whatever situation it pretends to describe is only secondary and does not determine its aesthetic force” (ebd.: 100).

Handlungsmotive, Muster der Darstellung, Erzählbausteine sind ursprünglich ein historisches Produkt, denn sie stehen in direkten Zusammenhang mit dem damaligen Zeitgeschehen, die Nachkriegszeit, Prohibition und Depression, und haben sich über einen längeren Zeitraum herausgebildet, gehen aber auch nach und nach in das kollektive Gedächtnis ein. Viele der Konventionen des Gangsterfilms haben bis heute ihre Gültigkeit behalten. Sie sorgen dafür, dass der Gangster ähnlich wie die homersche *Odyssee* noch in den entferntesten Verarbeitungen erkennbar ist. Durch seine hohe Anpassungsfähigkeit, seine Offenheit und als Teil des kollektiven Gedächtnisses funktioniert der Mythos – sei es jener vom Gangster oder ein anderer – überall: „Es gibt formale Grenzen des Mythos, keine substantiellen.“ (Barthes 2010, S. 251), die Darstellung des Mythos ist von seinem Inhalt unabhängig. Ein Film wie *Gangs of New York* (USA 2002, Regie: Martin Scorsese) verwendet komplizierte Vater-Sohn-Beziehungen und das Motiv der unheiligen Familie als Handlungsmuster und mit dem Kostüm zur Kennzeichnung narrativer Oppositionen die Kleidervorschriften des Gangsterfilms, spielt aber im New York des 19. Jahrhunderts. Der historische Rahmen ist zwar ein anderer, aber die korrupten und komplexen Verstrickungen zwischen Stadtpolitik und der Diktatur des Gettos erinnern an die Syndikatfilme der vierziger und fünfziger Jahre oder einen zeitgenössischen Politthriller. Der Ursprung des Gangsters im Film liegt in den zwanziger, aber der Filmgangster hat sich von diesem Zeitraum mittlerweile emanzipiert und funktioniert damit in beinahe jeder anderen Epoche, in der Gegenwart oder wenn die Erzählung längere Zeiträume in epischer Weise durchschreitet, wie in *Once Upon a Time in America* oder Coppolas *The Godfather*-Trilogie.

Der Mythos hat sich zunächst der historisch-realen Gangsterpersönlichkeiten angenommen und sie mithilfe der Konventionen des Genres zu einer übergeschichtlichen Form gemacht, zu einem Bild, das etwas Ewiges und Unveränderliches hat, das natürlich erscheint. Der Gangster ist heute nicht mehr ein historisches Konstrukt, sondern er ist seiner geschichtlichen Grundlage entwachsen und

zu einer bloßen Form geronnen, die immer wieder mit neuem Inhalt gefüllt wird. Die historischen Spuren am Gangster sind getilgt worden und er ist zu einer Form geronnen, die immer wieder mit neuem Inhalt gefüllt wird – einer Form, derer sich auch *Boardwalk Empire* bedient und sie mit neuem Inhalt füllt.

Anastasia und Aschenputtel, Geschichte und Geschichten

Die Gangsterfiguren in *Boardwalk Empire*, Männer wie Nucky Thompson, Jimmy Darmody und Al Capone sind, wenn sie auch teilweise eine historische Basis haben, Agenten des Mythischen, sie tragen den Mythos des Gangsters als eines der Hauptthemen durch die Serie, weil sie eine universelle und bis zu einem gewissen Grad von einem bestimmten historischen Kontext losgelöste Form des Gangstertypus sind, die mit neuem Inhalt, der individuellen Biografie der jeweiligen Figur gefüllt werden. Der Handlungszeitraum von *Boardwalk Empire* ist aber konkret: Die Handlung setzt im Januar 1920 ein und die Serie porträtiert damit eine bestimmte Ära der amerikanischen Geschichte, in der das gesellschaftliche und politische Tagesgeschehen nicht nur von der Einführung der Prohibition, sondern u. a. auch vom Erstarren der Frauenbewegung und der Durchsetzung des Frauenwahlrechts in den Vereinigten Staaten durch die Suffragettenbewegung bestimmt war.

Das alles sind komplett andere Aspekte der Gesellschaft und der Geschichte, als sie für den klassischen Gangsterfilm üblich sind und waren, die sich aber im gleichen historischen Rahmen abspielen. Da die Serie den Anspruch stellt, ein möglichst umfassendes und authentisches Bild der zwanziger Jahre abzugeben, macht sie sich die ihrer Struktur inhärente multiperspektivische Erzählweise zunutze, und lässt dadurch Figuren unabhängig voneinander die historischen Ereignisse aus unterschiedlichen individuellen Perspektiven erleben.

Margaret Thompson, verw. Schroeder, geb. Rohan.

In diesem Zusammenhang wird der gesamte historische Komplex der Frauenbewegung und der Emanzipation der Figur von Margaret Schroeder (Kelly MacDonald) zugeordnet. Ursprünglich aus Irland stammend, flieht sie mit ca. 16 Jahren vor der Armut in Irland und vor ihrer Familie, die die unehelich Schwangere in ein Kloster abschieben möchte, alleine in die Vereinigten Staaten. Auf der Überfahrt erleidet sie eine Fehlgeburt, wie in ihrer Ellis-Island-Akte vermerkt (I.6. „Family Limitation“), in den Staaten schlägt sie sich zunächst als Diensthilfe durch, später heiratet sie den deutschen Immigranten und Bäckergehilfen Hans Schroeder (Joseph Sikora) und hat mit ihm zwei Kinder, Teddy (Rory/Declan McTigue) und Emily (Lucy/Josie Gallina).

Als die Handlung der Serie einsetzt, lebt sie mit ihrem Mann und ihren Kindern in bescheidenen Verhältnissen in Atlantic City. Hans hat begonnen zu trinken, hat seinen Job verloren und ist gewalttätig und Margaret ist zum mittlerweile vierten Mal schwanger, wird von ihrem Mann aber so schwer misshandelt, dass sie eine Fehlgeburt erleidet (I.1. „Boardwalk Empire“). Sie trifft zum ersten Mal auf Nucky Thomson, als sie ihn als eine von vielen BittstellerInnen aufsucht und um Arbeit für ihren Mann bittet – Nucky drückt ihr lediglich Geld in die Hand, das sie und ihre Kinder durch den Winter bringen soll. Als Nucky davon erfährt, dass sie eine Fehlgeburt aufgrund der Schläge ihres Mannes erlitten hat, lässt er Hand Schroeder kurzerhand von seinem Bruder, Sheriff Eli Thompson (Shea Whigham) ermorden und benützt ihn als Sündenbock für ein Verbrechen Jimmy Darmodys. Kurz darauf wird Margaret Nucky Geliebte (I.5. „Nights in Ballygran“), später heiratet sie ihn, damit sie vor Gericht nicht gegen ihn aussagen muss (II.11. „Under God’s Power She Flourishes“), verlässt ihn aber schließlich und endlich, nachdem die Ehe schon seit Längerem zerrüttet war (III.12. „Margate Sands“).

Als Amerikanerin irischer Abstammung mit einem Alkoholiker zum Mann ist Margaret zu Beginn sowohl in der Women’s Temperance League als auch in der Suffragettenbewegung engagiert. Die anderen Frauenfiguren in *Boardwalk Empire* halten sich dagegen aus den politischen und gesellschaftlichen Entwicklungen weitestgehend heraus: Lucy Danziger (Paz de la Huerta) am Beginn der Serie Nucky Thompson Geliebte, ist ein argloses Showgirl und bildet als ihre direkte Konkurrentin den schärfsten Kontrast zu Margaret; Angela Darmody, Jimmys Frau, ist eine naive Künstlernatur, die v. a. mit sich selbst beschäftigt ist; und Jimmys Mutter Gillian bemüht sich in all ihrer Machtbesessenheit, im Hintergrund für ihren Sohn die Fäden zu ziehen und ihn zum König von Atlantic City zu machen – und sich selbst zur Königin. Im Gegensatz zur klassischen Gangsterbraut Lucy und der merkwürdigen, aber dabei genauso klassischen Gangstermutter Gillian, stellt Margaret eine andere, öfters in den Filmen Martin Scorseses, allen voran *Goodfellas*, aber auch in der Mafiaserie *The Sopranos* dargestellte Form der Lebensgefährtin des Gangsters dar: Sie ist die Ehefrau des Gangsters, die sich zuhause um Haushalt, Kinder und die Bewirtung etwaiger Gäste kümmert, von seinen dunklen Machenschaften sie einiges, aber nicht alles weiß, und die sich ihre Position als Ehefrau eines Bosses genießt und zunutze macht. Margaret füllt

diese Rolle für einen Gutteil der ersten beiden Staffeln aus, nachdem sie den Aufstieg von der geprügelten Witwe zur Mätresse Nucky Thompsons und Gesellschaftsdame von Atlantic City geschafft hat. Je problematischer jedoch ihre Beziehung zu Nucky, auf moralischer wie auch auf emotionaler Ebene wird, desto mehr wendet sie sich zunächst der katholischen Kirche und dann wieder ihrem feministischen Engagement zu, das in ihrer Ausgangslage noch vorhanden war, dann aber immer mehr ins Hintertreffen geraten ist.

„Anastasia“

Margarets Aufstieg beginnt in der Folge „Anastasia“ (I.4.), die ihre Transformation von einem stillen Mauerblümchen in eine intelligente, eloquente und selbstbewusste Frau markiert. Am Morgen hat sie ihren Kindern aus der Zeitung von der vermeintlichen Prinzessin Anastasia vorgelesen: Im Februar 1920 wird eine Frau nach einem Selbstmordversuch aus dem Berliner Landwehrkanal gezogen, die behauptet die russische Großfürstin Anastasia Romanow, jüngste Tochter von Zar Nikolai, zu sein. Das Auftauchen der vermeintlichen Prinzessin geht um die Welt und erreicht auch Atlantic City in der fiktiven Serienwelt von *Boardwalk Empire*.

Von dieser Geschichte, die der Episode als historischer Unterbau dient, inspiriert wünscht sich Margaret selbst, eine geheime Prinzessin zu sein und ihrem miserablen Leben als Witwe eines Trinkers zu entkommen. Auf seiner Geburtstagsfeier tanzt sie mit Nucky Thompson, den sie zuvor mit ihrer Eloquenz beeindruckt hat, die sie gegenüber einem Kritiker des Frauenwahlrechts an den Tag gelegt hat. Margarets mutiger Schlagabtausch mit einem Senator wird mit einem märchenhaft inszenierten Walzer belohnt, der ihr momentanes Gefühl, anerkannt und bewundert zu werden, eben ihren persönlichen Anastasia- oder Aschenputtel-Moment, in schwungvolle und verträumte Fernsehbilder transponiert. Aber die Prinzessin aus dem Landwehrkanal war eine Hochstaplerin – wie sich in *Boardwalk Empire* schon am nächsten Tag herausstellt – und so gibt es auch für Margaret am nächsten Tag ein böses Erwachen.

Frauenfiguren als Schablone

Margaret als fiktive Figur ohne tatsächliche historische Basis wird im Laufe der Serienhandlung mehrmals mit historischen Frauenfiguren in Verbindung gebracht, um

die nostalgische Serie mit einem vermeintlichen historisch-authentischen Unterbau zu unterfüttern. Jedoch werden diese Figuren, wie schon die vermeintliche Zarentochter Anastasia nur verkürzt, unvollständig und stereotyp wiedergegeben.

Der 29. Präsident der Vereinigten Staaten, Warren G. Harding (1865-1923) hatte mehrere Geliebte, in *Boardwalk Empire* hat jedoch nur Nan Britton (dargestellt von Virginia Kull) einen Auftritt (I.9. „Belle Femme“), deren Beziehung zum Politiker historisch höchst umstritten ist. Diese Begegnung dient jedoch dazu, Margaret ihre eigenen Status als Geliebte Nucky Thompsons zu reflektieren, über ihren gesellschaftlichen Status, etwaige Konkurrentinnen und die soziale Absicherung für sich und ihre Kinder.

Als Nucky Thompsons frustrierte Ehefrau, die sich in einem goldenen Käfig gefangen fühlt, wird in der dritten Staffel *The Aviator* Carrie Duncan für sie zu einer Sehnsuchtsfigur, zu einem Vorbild – während sich die Männer der Serie über die fliegende Frau lustig machen. Fiktionalisiert wurde dabei die Pilotin Amelia Earhart (1897-1937) die als erste Frau, den Atlantik überflog, allerdings erst 1932, und 1937 bei ihrem Versuch, die Erde zu umfliegen verschwand. Wie zuvor schon Anastasia tritt auch *The Aviator* nur in Form von Zeitungsartikeln und Radioberichten in *Boardwalk Empire* in Erscheinung, jedoch ist Margarets Gefühlsleben in hohem Maße davon abhängig: Durch die mutige Pilotin fasst sie selbst den Mut, etwas zu wagen, zieht sich aber nach Duncans Absturz über dem Atlantik vorläufig wieder in ihr Dasein als Ehefrau zurück. All diese historisch verbürgten Frauenfiguren in *Boardwalk Empire*, Anastasia, Nan Britton und Carrie Duncan, werden zu Schablonen, nach denen Margarets Gefühlsverfassung modelliert wird. Stark gekürzt wiedergegeben stehen diese Geschichten in ihrer Kompaktheit als Stellvertreter für Margarets Wünsche, Sehnsüchte und Ängste, sie erzählen die Geschichte ihrer Emotionen.

Historie und Psyche

Historische Momente werden in *Boardwalk Empire* zu einer stichprobenhaften Geschichtsschreibung in einem großen Panorama der Prohibitionszeit. Wie schon von Fredric Jameson in Bezug auf den Nostalgiefilm, die einen historischen und zugleich epischen Bogen spannen, können solche Filme lediglich punktuell auf historischen Momente zurückgreifen: „Epic durations mean in any case that only sample probes of

the various historical moments they include can be given, and that great gaps and leaps will necessarily be negotiated by our own historical stereotypes” (Jameson, 2007: 304).

In der epischen und panoramatischen Erzählung von *Boardwalk Empire* wird das Historische, das vermeintlich Authentische, besonders in Bezug auf die Figur Margarets auf eine persönliche und psychische Ebene projiziert. Ihr gesamtes Gefühlsleben scheint mit dem Zeitgeschehen der zwanziger Jahre zu korrespondieren, das sich jedoch in der Serie auf ganz bestimmte Momente innerhalb der Diegese, einzelne Episoden im Verlauf einer Staffel, beschränkt, die dadurch ganz besonderen Ereignischarakter bekommen: Die Geschichte um Ana Anderson, die vermeintliche Romanowprinzessin aus dem Landwehrkanal hat sich in der Realität über Jahrzehnte, bis in die 1970er Jahre, mit langen gerichtlichen Nachspielen hingezogen, wird aber in *Boardwalk Empire* zu zwei Zeitungsmeldungen an zwei aufeinanderfolgenden Tagen eingedampft.

Die eindeutigen Verweise auf die Zeitgeschichte konstruieren den Lauf der Zeit in der Serie als beliebige Abfolge divergenter Ereignisse. Die dabei entstehenden Lücken im historischen Geschehen werden mit der persönlichen Gefühlsverstrickung der einzelnen Figuren für ebenjene Ereignisse gefüllt. Als Agentin des Historischen arbeitet Margaret gegen den Mythos, denn durch ihre persönliche Involviertheit mit der Geschichte stellt die Serie einen Anspruch auf historische Authentizität, den sie als postmoderne Collage aus historischen und fiktiven Figuren und bestimmten Stereotypen der *Jazz Age* jedoch nicht halten kann. *Boardwalk Empire* als nostalgische Erzählung ist nicht darauf aus, Ereignisse aus der Geschichte korrekt und authentisch wiederzugeben, sondern bedient sich lediglich historischer Anekdoten und erzählt Schwänke aus der Geschichtsschreibung:

„The weakness of nostalgia film generally then lies in this eschewal of the ‘grand narrative,’ now relegated to what we already know in advance, which is no multiplicity of tiny speech acts, anecdotes, lies, and micronarratives comes to replace or displace” (Jameson, 2007: 306)

Architektur

Seit seiner Anfangszeit ist der Filmgangster eine urbane Figur, ein Mann der Großstadt, wie er von Robert Warshow bereits 1948 beschrieben wurde:

„The gangster is the man of the city [...]: not the real city, but that dangerous and sad city of the imagination which is so much more important, which is the modern world. And the gangster – though there are real gangsters – is also, and primarily, a creature of the imagination. The real city, one might say, produces only criminals; the imaginary city produces the gangster,” (Warshow, 2001: 101).

Auch spätere Analysen des Genres teilen seine Meinung über die Bedeutung des imaginierten urbanen Raums im Gangsterfilm, z. B.: „The street is the paradigmatic experience of modernity, a place of movement, change and consumption“ (Mason, 2002: 17). Die belebten Straßen der Armenviertel von New York oder Chicago, meist Brooklyn oder die North Side, spielen in den Filmen eine zentrale Rolle, weil der Gangster hier als Rausschmeißer oder Geldeintreiber seine Karriere beginnt. Später, wenn er ganz oben angekommen ist, zieht er sich aber zurück in Innenräume, die mitunter wie Gefängnisse wirken, zugleich aber opulent und prekär sind, da sein Status als Boss sowohl von feindlichen Gangs als auch der Polizei bedroht ist. Der Raum dient im Gangsterfilm auch der Repräsentation von Hierarchien und Machtgefügen, der Darstellung von Aufstieg und Fall des Gangsters als tragischen Helden. Auf die Spitze getrieben wird dieser Rückzug in den geschlossenen Raum in *Casino* (USA 1995, Regie: Martin Scorsese), von Georg Seeßlen beschrieben als eine „Meta-Geschichte [...] von Männern, die einen Raum erobern, den sie sich zum eigenen Gefängnis machen. Am Ende von CASINO ahnen wir: Die gesamte (amerikanische) Gesellschaft ist ein geschlossener Raum geworden“ (Seeßlen, 2003: 331 f.). Hauptschauplatz des Films ist das fiktive Tangier Casino in Las Vegas, ein Raum, der sich wie ein barocker Spiegelsaal mit endlosen Reihen von Spielautomaten in die Unendlichkeit auszudehnen scheint, aber zugleich auch hermetisch abgeriegelt scheint und daher komplett kontrollierbar ist. Ein merkwürdig unrealer Ort des Spiels und des Geldes, der Gier und der Maßlosigkeit – das italienische „casino“ bedeutet nicht zuletzt Krach und Chaos, Saustall und Bordell – der lückenlos per Video überwacht wird. Das Tangier besteht

auch außen aus einer glatten und verspiegelten Glasfassade, an der Lichtreklamen blinken und ist damit komplett von seiner Umwelt abgeschirmt, und gerade deswegen eine Metapher für die Stadt Las Vegas, in der es sich befindet und die es widerspiegelt, die sich ebenfalls isoliert und künstlich angelegt, wie eine blinkende Fata Morgana aus der Wüste Nevadas erhebt.

Atlantic City

Einen ähnlichen Status wie das reale Las Vegas hat in der topografischen Ordnung von *Boardwalk Empire* Atlantic City inne. Wie auch Las Vegas, das sich isoliert in der Wüste Nevadas befindet, erhebt sich Atlantic City aus den Sümpfen New Jerseys. Die Stadt liegt der Küste geografisch vorgelagert auf der Barriereinsel Absecon Island and der Atlantikküste. Ein großes politisches Thema in der Serie ist die Errichtung von Straßen und Eisenbahnverbindungen in die Stadt, die hochgradig vom Tourismus abhängig ist, im Winter aber aufgrund der schlechten Straßen komplett von der Außenwelt abgeschnitten ist. Im Pilotfilm der Serie (I.1. „Boardwalk Empire“) ist eine der wenigen Totalen der computeranimierten Skyline zu sehen: Die Stadt erhebt sich glitzernd und blinkend aus dem Dunkel der Nacht und erscheint dabei wie eine Mirage, eine Fata Morgana, ein nostalgisches Trugbild. Las Vegas und Atlantic City sind beides Spielerparadiese, Orte des Ausschweifens und des Vergnügens, die keinen Anspruch haben, real zu sein. Es sind künstliche Orte, die nicht historisch gewachsen sind, sondern zum Zweck des Ausstiegs und der Erholung an isolierten Orten auf einer Insel, bzw. mitten in der Wüste angelegt wurden und die mit ihren blinkenden Palästen Simulationen von natürlich gewachsenen Großstädten sind, jedoch einzig und allein zum Zweck des Vergnügens errichtet worden sind.

Atlantic City ist auch in *Boardwalk Empire* ein Ort mit Vergnügungscharakter, eine Enklave des Hedonismus, eine Simulation der Goldenen zwanziger Jahre und zugleich ein Simulakrum der USA als Land der unbegrenzten Möglichkeiten. In einer Zeit als diese Möglichkeiten durch die Prohibition drastisch eingeschränkt waren, ist in Atlantic City dennoch alles erlaubt und wird unter der Ägide Nucky Thompsons sogar noch befördert: Glückspiel, Alkohol und Prostitution scheinen die Hauptwirtschaftszweige der Stadt zu sein und machen sie zu einem Ort der Sünde, einem glitzernden Sehnsuchtsort in einem Land voller Heuchler.

Der Boardwalk

Von der Skylinetotale der Stadt ist es nur ein Kameraschwenk auf den Namensgebenden *Boardwalk* der Serie, der weltberühmten Strandpromenade von Atlantic City: Von den mehr als 12 Kilometern des historischen Boardwalks von Atlantic City wurden für die Produktion knapp 90 Meter im New Yorker Stadtteil Brooklyn von Set-Designer Bob Shaw nachgebaut, der Rest ist in der Nachbearbeitung digital hinzugefügt worden. Hier befinden sich in wahlloser Aneinanderreihung historische und vom Drehbuch vorgegebene Eingänge zu Geschäften und Lokalen, wie dem Ritz Carlton Hotel und dem Nachtclub Babette's, einem wichtigen Schauplatz der Serie; ein Fotostudio, eine der Szenerie Lokalkolorit verleihende Salt Water Taffy Manufaktur, eine Spezialität Atlantic Citys; ein komplett fiktiver und vom Drehbuch nicht vorgegebener Chop Suey Imbiss, der sich in Asia-Kitsch ergeht; eine Handleserin und ein Damenbekleidungsgeschäft – und ein Lokal mit Baby Incubators, also Brutkästen, ein Ort, der keinen besonderen diegetischen Sinn erfüllt, aber sich tatsächlich in den 20er Jahren am Boardwalk befand.

Tagsüber sind die vorherrschenden Fassadenfarben sind Pastelltöne, was gemeinsam mit den rostenden Lokalschildern einerseits einen realistischen Effekt bildet, da die Gebäude andauerndem Sonnenlicht und einer salzigen Meerbrise ausgesetzt waren und schnell ausbleichten. Die ausgebleichten Farben entrücken andererseits aber auch gemeinsam mit den oft pastellfarbenen Kostümen und der sich daraus insgesamt ergebenden monotonen Farbgestaltung der Serie die Handlung in die Vergangenheit, lassen ihr den Anschein einer vergilbten Fotografie oder Postkarte eingedeihen und erzeugen so ein Phantasma der zwanziger Jahre: „Verfremdungen im Farbbereich provozieren dagegen Distanz und lassen nicht zu, dass Film und Realität im Akt der Wahrnehmung in eins gesetzt werden,“ (Marschall, 2005: 26). Durch die gesamte Farbgestaltung – sowohl der Kulissen als auch der Kostüme – wird das Setting in eine ewige und mythische Vergangenheit entrückt und *Boardwalk Empire* zum perfekten Schnappschuss, der künstlich gealtert ist, aber trotzdem wie neu aussieht, zu schöneren zwanziger Jahren. Digital in die Unendlichkeit ausgedehnt existiert, wie bei der verspiegelten Spielhalle in *Casino*, nur ein kleiner Teil der gesamten Promenade, deren tatsächliche Ausmaße für den Betrachter nicht zu fassen sind.

Das Hotel

Boardwalk Empire verwirklicht den Anspruch der klassischen Gangstererzählung „über eine Aneinanderreihung hierarchisch gestaffelter Räumlichkeiten [...] ein Phantasma von Macht und Einfluss ins Topografische zu projizieren“ (Illger, 2012: 24). Nucky Thompson bewohnt als mächtigster und einflussreichster Mann Atlantic Citys eine luxuriöse Suite, ein gesamtes Stockwerk im Ritz Carlton Hotel direkt am Boardwalk. Diese Räume wie die gesamte Ausstattung der Serie wurden mit viel Liebe zum Detail nachgebaut. Trotz seines nostalgischen Art Deco Stils ist das Ritz jedoch ein postmoderner Hotelbau, der nicht länger versucht, sich „in das Zeichensystem der Stadt einzufügen,“ (Jameson, 1993: 82). Gebäude, wie das von Fredric Jameson in „Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus“ als Beispiel angeführte Bonaventure Hotel in Los Angeles, erbaut 1974-1976 und von dem Architekten John Portman entworfen, wollen nicht länger Teil der Stadt sein, sondern ihr Äquivalent. Als totaler Raum sollte dieses Hotel „eigentlich überhaupt keine Eingänge mehr haben, denn der Zugangsweg ist immer die Nahtstelle, die das Gebäude mit der übrigen Stadt verbindet,“ bemerkt Jameson (ebd.: 86), deshalb werden die Zugänge zum Hotel geradezu versteckt und sind nur über Brücken erreichbar. Sie haben nichts mehr mit den baldachinüberdachten Eingängen eines Grand Hotels gemein, sondern man betritt das Hotel wie durch eine Hintertür. Die gekrümmte und verspiegelte Glasfassade, die keinen externen Blick auf das Innere zulässt und zugleich das Äußere verzerrt reflektiert unterstützt die Absetzung des Baus von seinem urbanen Umfeld zusätzlich. Im Inneren gestaltete sich die Orientierung durch die symmetrische Anordnung der Räume in den fünf Wohntürmen anfangs so schwierig, dass nachträglich Wegweiser und ein Farbleitsystem eingeführt werden mussten (vgl.: ebd.: 88). Die Abgeschlossenheit gegenüber dem Außen durch versteckte Eingänge, die Glasfassade und die zusätzliche Erschwerung der Orientierung in diesem riesigen Raum unterbinden „die Fähigkeit des menschlichen Körpers, sich im Raum zu lokalisieren“ (ebd.: 89). Das Bonaventure Hotel ist darauf angelegt, „als totaler Raum zu gelten, als eine in sich vollständige Welt, eine Art Miniaturstadt“ (ebd.: 86).

Betreten wird das Ritz Carlton in *Boardwalk Empire* durch den Hintereingang, von der Promenade aus; Lobby, Rezeption und Haupteingang bleiben in *Boardwalk Empire* eine

Leerstelle. Nie wird der historische Haupteingang des Hotels an der Iowa Avenue gezeigt, wo die erholungsfreudigen Kurgäste ankommen und für gewöhnlich ein Getümmel aus Angestellten und Gästen, Koffern und Gepäckwägen herrschen sollte; bemerkenswert ist auch, dass man in Nuckys Ritz Carlton kaum Concierges, Rezeptionisten, Kofferträger, Zimmermädchen und anderes übliches Hotelpersonal sieht. Zugang zu Nuckys Palast gewährt ein Fahrstuhl, der sich direkt am Hintereingang des Hotels befindet und der direkt in seine Suite führt, die eine gesamte Etage einzunehmen scheint. Die Suite selbst besteht aus einer nicht näher definierten Anzahl von Räumen, zumindest aber aus dem bereits erwähnten Vorraum, der die Funktion eines Wartezimmers für die zahlreichen Bittsteller des Stadtkämmerers erfüllt; seinem mit dunklem Holz getäfelten Büro, in dem ein überdimensionaler Schreibtisch steht, den er später, als er auszieht mitnimmt, der aber viel zu groß für sein neues Arbeitszimmer ist; einem Salon, in dem auch Gäste empfangen und kleinere Partys gefeiert werden; einem Esszimmer; und einem Schlafzimmer mit Badezimmer und Ankleidezimmer en suite. Obwohl die Suite für die Produktion komplett nachgebaut wurde, bewegt sich die Kamera nie in einem Schwenk oder einer Fahrt von Raum zu Raum. Als „totaler Raum“ im Sinne Fredric Jamesons lassen sich die Ausmaße der Suite nicht fassen. Sie ist vollkommen von der Außenwelt abgeschirmt, denn der Vorgang des Betretens dieser Räume sind immer lückenhafte Szenen, die Figuren beim Betreten des Hotels, im Fahrstuhl und schließlich im Vorraum der Suite zeigen. Das Ritz Carlton, bzw. Nucky Thompsons Suite sind kein Teil des Boardwalks, sondern dessen Äquivalent. Die Ausmaße aller Orte und Räume *Boardwalk Empire* sind nicht zu fassen, da sie zum einen digital in die Unendlichkeit ausgedehnt werden, andererseits sind ihre Ausmaße durch Kameraführung und Schnittfolgen für das menschliche Auge nicht zu fassen und erwecken den Anschein, ein Labyrinth zu sein. Sowohl der Boardwalk als auch das Hotel sind beide wiederum eine Metapher für die Stadt Atlantic City, weil sie ebensowenig den Anspruch stellen, real zu sein, sondern als Orte des Ausstiegs, Vergnügungen aller Art ermöglichen. Zugleich prallen aber in diesen Räumen auch die vielzitierte Vergnügungssucht und die ebendort betriebene Realpolitik aufeinander, die sich immer wieder darum dreht, Atlantic City als Enklave des Hedonismus nach außen hin mit Straßen- und Bahnverbindungen zu öffnen.

Collage

Boardwalk Empire ist als nostalgische Fernsehserie ein postmoderner Text, in dem sich eine Krise der Historizität manifestiert. Sie aktiviert zwar ein Vorwissen um die Geschichte, transportiert aber dennoch nur Vorstellungen und Stereotypen der Vergangenheit und bringt damit den historischen Referenten zum Verschwinden. Während der klassische Gangsterfilm lediglich eine mythische Figur zeigt, tummeln sich in *Boardwalk Empire* an den verschiedensten Orten, in den Straßen von Atlantic City, New York und Chicago unterschiedliche Gangstertypen und -gruppierungen, die wie Arnold Rothstein und Al Capone auf historischen Persönlichkeiten beruhen, oder aber wie Jimmy Darmody und Chalky White reine Fiktion sind. Dazu gesellen sich in diesem bunten Figurenensemble u. a. Politiker und Polizisten, Frauen und Kinder, die im klassischen Gangsterfilm, wenn überhaupt bloße Statisten sind, hier aber eine gleichberechtigte Rolle spielen wie der Gangster. Daraus ergibt sich eine besondere Form der Textproduktion, die wie der historische Roman „auf eigenartige Weise für eine Ästhetik, die vom Verschwinden des historischen Referenten geprägt ist,“ steht (Jameson, 1993: 69). Wie beim historischen Roman wirkt die gezeigte Welt zwar real, dennoch „erblickt [der Leser] nicht mehr unmittelbar eine reale Welt oder eine rekonstruierte Vergangenheit, die selbst einmal Gegenwart war, sondern spürt – man denke nur an Platons Höhlengleichnis – die Schatten unserer Vorstellung von dieser Vergangenheit gewissermaßen an den Wänden jener Höhle auf,“ (ebd.). Die Postmoderne ist eine neue historische Situation, „in der wir dazu verdammt sind, Geschichte nur noch in unseren eigenen gängigen Bildern und Simulakren zu suchen, da die <Geschichte an sich> für immer verloren ist“ (ebd.: 70).

Die reine Oberfläche

Zu den fiktiven Figuren in dieser Collage gehört auch Richard Harrow, die merkwürdigste Erscheinung in *Boardwalk Empire*. An der Front im Ersten Weltkrieg, wo er als Scharfschütze gedient hat, wurde er von einem Granatsplitter getroffen und hat dabei sein halbes Gesicht verloren. In einem Chicagoer Armeekrankenhaus trifft er auf Jimmy Darmody, die beiden werden enge Freunde, die Kriegserlebnisse und

Traumata verbinden die beiden. In seinem Gesicht fehlen ein Auge und Teile seines Schädel- und Kieferknochens. Mit nur einem halben Gesicht, dessen andere Hälfte er unter einer Maske verborgen hält, fällt ihm das Reden schwer und so ist er kein Mann großer Worte, er stottert, seine Stimme und sein Tonfall haben einen mechanischen Gestus. Nur selten nimmt er seine Maske ab, denn er schämt sich dafür, was sich darunter befindet: nichts. Die Maske ist ein Abdruck seiner weggesprengten linken Gesichtshälfte, sie ist etwas nachempfunden, das es nicht mehr gibt und das unwiederbringlich verloren ist. Obwohl bei Richard Harrow besonderes Augenmerk auf Oberfläche, auf dem künstlichen Teil seines Gesichts und der Leerstelle, die dadurch verdeckt wird, liegt, darf dennoch nicht außer Acht gelassen werden, dass er mehr menschliche Tiefe besitzt als so manch andere Figur dieser Serie: Er ist ein Mann mit Geschichte, Vergangenheit, Wünschen und Sehnsüchten.

Das Klebealbum

Als besonderes Attribut besitzt Richard Harrow ein Klebealbum, in das er seine Wünsche und Sehnsüchte klebt und damit zugleich auslebt, die v. a. um ein gewöhnliches Leben, Familie und Kinder kreisen. Er sammelt dafür Bilder und Reklamen aus Zeitschriften, schneidet sie aus und klebt sie sorgfältig in eine alte Bibel. Er zerschneidet Bilder von spielenden Kindern, glücklichen Familien und schönen Möbeln, und fügt sie zu neuen Bildkompositionen zusammen. Die Werbungen sind Abbilder der frühen Massenkultur, einer Zeit, in der die Werbewirtschaft noch in den Kinderschuhen steckt. Sie sind fotografisch und damit realistisch und sind doch gemalt, oberflächliche Abbildungen, die sich wie sie Arbeiten Warhols „im Wesentlichen um nichts anderes als um diese Warenwelt“ drehen (Jameson, 1993: 54). Richard Harrow überklebt die Bibel, einen Text mit Geschichte und Tiefgang, der Historizität besitzt und ein bestimmtes Wissen vermittelt, mit Bildern, die keinen historischen Wert besitzen, sondern lediglich schimmernde Oberfläche sind. Die Collage, die dabei aus der Neukomposition dieser platten Bilder entsteht, ist ein schiefes Bild und damit perspektivisch falsch. Durch das Zusammensetzen divergenter Elemente ergibt sich ein Bild, dessen Proportionen durch seinen Eklektizismus nicht natürlich, sondern aus den Fugen geraten sind. Das Klebealbum von Richard Harrow offenbart also die durch die neue Oberflächlichkeit in der Postmoderne hervorgerufene Krise der Historizität in der

Bilderkultur und damit das Verdrängen des historischen Referenten durch die Sucht nach fotografischen Bildern, die einen wie auch immer gearteten Originaltext zum Verschwinden bringen.

Reduplikationen des Erzählten

In Richard Harrow mit der Künstlichkeit seiner Maske und der vermeintlichen Leere, die sich dahinter verbirgt und sein Klebealbum, das einen alten Text mit unterschiedlichen Bildern in überstimulierten Formkompositionen überklebt, spiegelt sich die in *Boardwalk Empire* manifestierende Krise der Historizität wider. Sie sind eine Mise en abyme, französisch: *In-Abgrund-Setzung*, ein s. Bild im Bild, ein Hinweis auf die Selbstreferenz des Textes. Die Selbstreferenz manifestiert sich dabei auf einer „ontologisch oder textlogisch untergeordneten Ebene eines Textes oder Kunstwerks [...] so daß auf dieser mindestens ein in der Regel signifikantes Element (inhaltlicher oder formaler Natur) einer übergeordneten Ebene gespiegelt erscheint“ (Art.: Pastiche, in: Ansgar Nünning (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*, Stuttgart u. a. 2001: 442). Allgemein gesprochen, ist die Mise en abyme ein Bild, das sich selbst enthält, ein Bild im Bild. Als Stilmittel wirkt sie illusionsbrechend und macht die Selbstreferenz und dadurch die Künstlichkeit eines Textes sichtbar. Obwohl sie in allen Epochen der Literatur und Kunst vorkommt, „erscheint sie in hochgradig autoreferentiellen Texten [...] des Postmodernismus bes.[onders] häufig“ (ebd.: 443).

Boardwalk Empire bedient die postmoderne Sucht nach fotografischen Bildern der Vergangenheit, nach dem perfekten Schnappschuss und ist dadurch ein inszeniertes Pseudospektakel, das auf Stereotypen und stilistischen Konnotationen der Vergangenheit aufbaut. Als nostalgisches Konstrukt ist die Serie ein verzweifelter Versuch, sich die Vergangenheit anzueignen und als perfekter Schnappschuss wirkt sie vielleicht sogar realistischer als diese für immer verlorene Vergangenheit. Wie die Krise der Historizität durch den Verlust des historischen Referenten bedingt ist, so ist auch Richards Maske ihr Referent abhandengekommen. Hinter ihr ist nur ein Loch, die Maske verweist auf nichts mehr – außer darauf, dass die Serie selbst auf keinen historischen Referenten mehr verweisen kann. Richard Harrows künstlich modellierte Maske stört als Mise en abyme die Illusion der Realität, seines Gesichts und der gesamten Diegese. Dahinter verbirgt sich kein intaktes Gesicht, sondern lediglich ein

Loch, das niemand wahrhaben will. Damit thematisiert die Serie ihre eigene Künstlichkeit und Oberflächlichkeit auf diegetischer Ebene. Als Mise en abyme entlarvt Richard Harrow mit seiner Maske als reine Oberfläche und seinem Klebealbum als Collage die Serie als hochartifizielles Konstrukt von auffälliger Künstlichkeit, das sich selbst auf einer Metaebene durch eine Figur, bzw. durch einen Gegenstand widerspiegelt, der dieser Figur zugeordnet wird. Durch die mediale Selbstreferenz stellt die Serie die ihr innewohnende Künstlichkeit und Collagenhaftigkeit und nicht zuletzt ihren nostalgischen Eklektizismus zur Schau.

Dresscode

Der Gangster definiert sich über Statussymbole, das Auto, die Gangsterbraut und über seine Kleidung, sein äußeres Erscheinungsbild: „Im Weltbild des Materialismus beim Gangster existiert nur, was man sehen kann, und über die Visualisierung gestaltet sich das Verhältnis des Gangsters zu seiner Umwelt“ (Seeßlen, 1980: 238). Kaum ein Film seit den dreißiger Jahren kommt ohne eine Szene aus, in der sich der Protagonist einen Anzug anmessen lässt, oder sich zumindest selbstgefällig im Spiegel in seinem neuen Anzug betrachtet. Der Anzug ist mehr noch als das Auto oder die Gangsterbraut das wichtigste Zeichen für seinen Aufstieg. Der Zutritt zur Welt des uneingeschränkten Konsums wird dem Gangster jedoch immer nur auf Zeit gewährt und ist ihm nur durch illegale Mittel möglich.

In den meisten Fällen beginnt der Filmgangster seine Karriere als zwielichtiger Kleinkrimineller, der für seine Vorgesetzten im *gangland* niedere Hilfsarbeiten verrichtet. Er trägt daher die Kleidung eines Arbeiters, grobe, oftmals schlecht sitzende Anzüge und eine Schiebermütze. Sobald der Gangster aber in der Hierarchie aufzusteigen beginnt, verändert sich sein äußeres Erscheinungsbild. Der Zusammenhang ist unmittelbar, z. B. in *The Public Enemy*, wo auf Einbruch in ein staatliches Alkohollager und Auszahlung des ersten Lohns durch den Gangsterboss sofort jene berühmte Szene folgt, in der Tom Powers (James Cagney) und sein Freund Matt Doyle (Edward Woods) zum Schneider gehen.

Modische Grenzüberschreitungen

Während seines zeitlich begrenzten Zugangs zur Welt des Konsums überschreitet der Gangster nicht nur mitunter die Grenzen des guten Geschmacks, sondern auch die gesellschaftlichen und sozialen Grenzen zwischen produktiver Handarbeit und unproduktiver Unternehmens-, bzw. Syndikatsführung – und dadurch in letzter Instanz die Grenzen zwischen der Arbeiterklasse und dem Bürgertum. Der Gangster verleugnet durch Kleidung seine Herkunft und grenzt sich dadurch von der Unterschicht ab: „Mit Kleidung markiert und kommuniziert der Gangster ein Selbstbild und seinen gesellschaftlichen Status und grenzt sich von einer sozialen Gruppe ab (in der Regel von der Unterschichtsguppe italienischer und irischer Einwanderer, der er entstammt)“

(Hartmann, 1999: 114). Eine Abgrenzung, die nie vollkommen ist, da modische Extravaganzen immer ein schiefes Licht auf den Gangster werfen und ihn als illegitimen und neureichen Emporkömmling entlarven.

Breit gestreift: Nucky Thompson

Nucky Thompson besitzt wie die historische Vorlage Nucky Johnson eine Vielzahl vom Maßanzügen in unterschiedlichen Schnitten, Mustern und Farben (vgl.: Johnson, 2011: 92). Als Politiker und Geschäftsmann ist er stets tadellos gekleidet und hat keine Scheu vor kräftigen Farben. Seine Krawatten sind meist auffällig gemustert, oft in kräftigen Farben, mitunter sogar Gold, nie jedoch einfarbig – wie im Übrigen auch seine Anzüge. Er besitzt eine große Garderobe, die er in einem eigenen Ankleidezimmer fein säuberlich geordnet aufbewahrt, sein persönlicher Assistent Eddie Kessler (Anthony Laciura) hilft ihm beim Ankleiden. Das alles ist eine fast schon weibliche Art des Konsums von Luxusgütern und der Begeisterung für Mode, wie sie im Gangsterfilm üblich ist. Bei seinem ersten Auftritt im Pilotfilm (I.1. „Boardwalk Empire“) trägt er einen dreiteiligen Anzug aus grau gestreiften dunklen Wollstoff, der sich für einen formellen Tagesanzug wie einen Stresemann oder Cutaway eignet. Die Knöpfe an Sakko und Weste sind hoch angesetzt, eine Uhrenkette verweist darauf, dass sich in seiner Westentasche eine Taschenuhr befinden muss, und am Revers trägt Nucky eine rote Nelke, wie sie auch das historische Vorbild getragen hat (vgl.: Johnson, 2011: 92). Dazu trägt er ein Hemd in kräftigem Gelb mit abnehmbaren Winchesterkragen, der von einer Krawattennadel beinahe würgend zusammengehalten wird und eine Krawatte auffällig gemustert in türkis. Komplettiert wird sein Gesamterscheinungsbild durch einen hellbraunen Ulster und einen dunkelbraunen Homburg – beides gehört zur Grundausrüstung der Garderobe eines gutgekleideten Herren in den zwanziger Jahren. Nucky Thompsons auffälliger jedoch immer tadelloser Kleidungsstil grenzt ihn an mehreren Fronten zu anderen Figuren und Gruppen innerhalb der Diegeese ab. Wo der klassische Gangster erst durch einen neuen Anzug zum vollwertigen Gangmitglied wird, der also den Wert einer Uniform hat, ist der aufwendige, auffällige und vor allem teure Kleidungsstil Nucky Thompsons eine Abgrenzung gegen alles Uniformierte, gegen seinen jüngeren Bruder Sheriff Eli Thompson (Shea Whigham) oder den bescheiden gekleideten Agenten Nelson Van Alden (Michael Shannon), einen seiner

Gegenspieler. Aber mit seiner Kleidung grenzt er sich auch von der Arbeiterschicht im Allgemeinen und von in der Hierarchie niedriger stehenden Gangstern ab: „Kleidung ist damit ein Mittel zur Kennzeichnung sozialer Oppositionen, die narrativisiert werden“ (Hartmann, 1999: 114).

Kleinkariert: Jimmy Darmody

Zu diesen „niederen“ Gangstern gehört auch Jimmy Darmody, dessen Gang durch die Hierarchie von *Boardwalk Empire* anhand seines Kleidungsstils wohldokumentiert wird: Als Nuckys Fahrer trägt er bescheidene Kleidung, ein grau-grünes Hemd, eine einfarbige Krawatte in olivgrün, eine dunkelrote Strickweste und ein grobes Wollsakko, dazu eine Schiebermütze. An keiner anderen Figur wird in *Boardwalk Empire* der Gegensatz zwischen Gangster und Kleinganove, Geschäftsmann und Arbeiter besser verdeutlicht und zugleich überwunden, d. h. Kleidung zur Kennzeichnung sozialer und gesellschaftlicher Positionen benutzt (s. o.). Denn von seinem ersten verdienten Geld lässt auch er sich einen Maßanzug fertigen. Im Gegensatz zu Nucky Thompsons edlem und auffallendem Erscheinungsbild wirkt Jimmys dunkelblauer Dreiteiler mit kleinem Plaidmuster nachgerade bescheiden. Dazu trägt er eine silberne Krawatte und ein hellblaues Hemd mit einem halbweiche Kentkragen, ohne Krawattennadel. Jimmys Kleidung ist moderner, praktischer und vor allem dunkler und einfarbiger als Nuckys Garderobe. Seine hellblauen oder grauen Hemden mit fest verbundenem Kragen erwecken den Anschein, dass er ein *blue collar worker*, ein Angehöriger der Arbeiterklasse ist, zugleich ist aber der gewöhnliche Umlegekragen, der nicht mehr angeknöpft werden muss und für die damalige Zeit sehr modern ist, ein Zeichen für eine neue Generation von Gangster, die es vielleicht etwas legerer mag und gegen die festgefahrenen Hierarchien der steifen Winchesterkrägen rebelliert als dunkle Seite des Amerikanischen Traums, wie es auch seine dunklen, meist einfarbigen Anzüge noch mehr betont wird. Jimmy Darmodys Garderobe kann aber auch den Ruch der Arbeiterklasse niemals vollkommen ablegen, da sie immer etwas Funktionelles behält, und das macht ihn selbst zu einem Arbeiter, der sich lediglich eine Zeit lang als Bourgeois kostümiert, der seinen ursprünglichen hierarchischen Status jedoch nie komplett überwinden kann.

Bunt gemustert: Chalky White

Chalky White, „kreideweiß“, ein Name, der sich nicht einer gewissen Ironie entbehren kann für einen afroamerikanischen Gangster, auch im Hinblick auf seinen besonders farbenfrohen Kleidungsstil. Er bringt in seiner Kleidung perfekt einen von Georg Seeßlen im Kostüm des Gangsters ausgemachten Widerspruch zum Ausdruck: „In seiner Kleidung drückt der Gangster seinen Wunsch nach Freiheit aus, aber auch seinen Rang innerhalb der Organisation. Dieser Widerspruch verleiht seiner Kleidung etwas Exotisches“ (Seeßlen, 1980: 238). Gerade seine farbenfrohen Anzüge, oft in großen, mehrfachen Plaidmustern, die lang geschnittenen und zugleich hoch geschlossenen Sakkos und Westen, die Hemden in kräftigen Rottönen mit Winchesterkragen haben etwas Extravagantes und Individuelles und lassen ihn zwischen persönlicher Freiheit und Einhaltung seiner gesellschaftlichen und hierarchischen Position oszillieren. Als Afroamerikaner hat er von einer schwierigen Position innerhalb der Gesellschaft inne. Chalky kleidet sich wie Nucky Thompson, wie die weiße Elite, aber er kann nie wirklich dazu gehören und darf auch zugleich seine Position innerhalb der afroamerikanischen Gemeinde nicht verlieren. Er ist ein farbenfroheres Spiegelbild Nucky Thompsons, unter den weißen Gangstern ist er nicht nur aufgrund seiner Hautfarbe, sondern auch aufgrund seiner Kleidung ein Exot. Wie auch Jimmy versucht Chalky zwar, seinen nativen gesellschaftlichen Status zu überwinden, es gelingt ihm jedoch nicht vollkommen, da ihn seine modischen Extravaganzen, sein Zuviel an Farbe und Muster, als fehl am Platz entlarven.

Der Hut

Al Capone ist der berühmteste Gangster in der Geschichte der USA und auch der Filmgeschichte. Seine Berühmtheit resultiert v. a. aus seinem Umgang mit den Medien, er liebte die mediale Aufmerksamkeit und im Gegenzug liebten ihn die Medien; selbst auf seinen Fahndungsfotos kleidet er sich wie ein Filmgangster und trägt damit aktiv zur Erzeugung des Bildes vom Gangster als Geschäftsmann bei. Der Al Capone von *Boardwalk Empire* (Stephen Graham) hat wenig mit dieser durch mediale Selbstdarstellungen geschaffenen mythischen Figur zu tun und die Serie wählt einen anderen Zugang dieser historischen Persönlichkeit: Am Beginn der Serie ist Al Capone etwa 20 Jahre alt, ein junger Mann mit Familie, der gerne Mandoline spielt und immer

zu Scherzen aufgelegt ist. Passend zu seiner kindischen Art bedeckt er seinen Kopf mit einer Schiebermütze. Nachdem er mit explodierenden Scherzzigaretten ein wichtiges Geschäftstreffen seines Chefs Johnny Torrio (Greg Antonacci) gestört hat, besucht Capone mit ihm gemeinsam eine Bar Mitzwa (I.10. „The Emerald City“). In der Synagoge wird er, aufgrund seiner Kopfbedeckung für einen Freund des Bar Mitzwa, also eines 13-jährigen Jungen, gehalten. Bar Mitzwa, „Sohn der Pflicht“, ist der Übergangsritus im Judentum hin zur religiösen Mündigkeit und bedeutet nichts anderes, als von nun an Eigenverantwortung für seine Taten zu übernehmen. „You are a man, yet you wear the cap of a boy?“ wundert sich ein älterer Mann. Der Katholik Capone durchläuft daraufhin seinen eigenen, persönlichen Übergangsritus vom unreifen Jungen zum ernsthaften Mann, den Kauf eines Huts. Obwohl er bereits davor Maßanzüge getragen hat, ist es doch erst der Hut, der ihn zu einem richtigen Mann und Gangster macht, der bereit ist, für seine Taten zur Verantwortung gezogen zu werden – wie er seinem Boss Torio auch sagt, der sich über den neuen Stil seines Fahrers wundert.

Der Hut im Gangsterfilm erfüllt als Statussymbol immer einen dualen Zweck: Einerseits grenzt er den Gangster, wie der Anzug, von der produktiven Arbeiterklasse ab und ordnet ihn der unproduktiven Klasse der Geschäftsmänner, aber auch ironischerweise, der Landstreicher zu: „A fedora [...] announced membership of the nonproductive classes that clearly (self-) defined both the hobo and the gangster“ (Sonnet & Stanfield, 2005: 167). Andererseits ist er auch ein Statussymbol innerhalb des Hierarchiegefüges der Gang, sein Besitz bedeutet Maskulinität, sein Abnehmen Unterordnung. Die Hüte der Gangster sind „ein wichtiges Statussymbol, das nur selten abgelegt wird. Wie der Westerner hat der Gangster eine Scheu davor, sein Haupt zu entblößen; [...] er ist [...] nur ungern bereit, die Geste des Hutabnehmens als Zeichen der Unterwerfung zu vollziehen“ (Seeßlen, 1980: 238).

Die Ansteckblume

Die rote Nelke ist Nucky Thompsons Markenzeichen. Zwar tragen auch andere Gangster in *Boardwalk Empire* Ansteckblumen, jedoch nur zu besonderen Anlässen und niemals eine so volle Blüte in so einem satten Rot. Als Nahaufnahme taucht sie bereits im Vorspann auf, wird also hier bereits als eines der ihn definierenden Attribute herausgestellt. Als Markenzeichen kommt die rote Nelke jedoch nicht von ungefähr,

sondern sie war auch bereits das Markenzeichen von Nucky Thompsons historischer Vorlage: „In his prime, [Nucky Johnson] strode the boardwalk in evening clothes complete with spats, patent leather shoes, a walking stick, and a red carnation on his lapel“ (Johnson, 2011: 79). Die beiden, fiktiver Nucky Thompson wie historischer Nucky Johnson, haben am Beginn der Serie vieles miteinander gemein. Als fiktive Figur kündigt Nucky aber selbst am Beginn der Serie an, dass die Wahrheit nicht unbedingt der richtige Weg für eine dramatische Erzählung sein könnte: „First rule of politics, never let the truth get in the way of a good story“ (I.1. „Boardwalk Empire“). Zugunsten der Dramatik verabschiedet sich die Serie nach und nach von ihrer historischen Vorlage. Nucky Thompson begibt sich aus der offiziellen Sphäre des Berufspolitikers in die Unterwelt, um seinen illegalen Aktivitäten als Gangsterboss hauptberuflich nachzugehen. Illustriert wird dieser Kontrast von zwei ähnlichen Einstellungen am Anfang der ersten und am Ende der dritten Staffel: Im Pilotfilm (I.1. „Boardwalk Empire“) stolziert Nucky Thompson eskortiert von seinem Butler Eddie Kessler den Boardwalk entlang, er wird von Passanten begrüßt und lässt sich gleich einem König von seinem Volk huldigen. Im Finale der dritten Staffel (III.12. „Margate Sands“), nachdem er seine rote Nelke weggeworfen hat, geht Nucky wieder am Boardwalk entlang, jedoch dieses Mal als geduckte und dunkle Gestalt, die anonym in der Menschenmenge verschwindet. Der korrupte Politiker wirft die Ansteckblume fort um von nun an die mythischen und dunklen Pfade eines archetypischen Gangster zu beschreiten. Die rote Nelke als das gemeinsame Markenzeichen lässt er dabei im wahrsten Sinne des Wortes auf den Boden des Boardwalk fallen. Als das Element, das reale Vorlage und fiktive Seriefigur miteinander verbindet ist sie auch der Scheidepunkt von Realität und Fiktion, offizieller Sphäre und Unterwelt, Geschichte und Mythos.

Eitelkeit

Wie bereits eingangs erwähnt, ist der Gangster ein eitler Mensch. Besonders deutlich wird dieser Hang zur körperlichen Eitelkeit in *Boardwalk Empire* anhand von Jimmy Darmody, der von seiner Mutter Gillian wie ein kleiner Prinz gehegt und gepflegt wird – obwohl er schon längst erwachsen ist. Sie manikürt ihm seine Fingernägel (II.3. „A Dangerous Maid“), während seine Frau Angela im Nebenzimmer frustriert das Geschirr spült, versorgt seine Wunden (II. 5. „Gimrack & Bunkum“) – und redet ihm dabei ein,

dass er geboren wurde, um zu herrschen. Gillian, die Iokaste zu Jimmys Ödipus, nimmt hierbei die Rolle einer Lady Macbeth ein, einer zu allem entschlossenen, treibenden Kraft hinter einen schwachen und zaudernden Mann, der sich scheinbar die Fingernägel nicht selbst schneiden kann.

Der Gangster als eitler Mensch, der zuhause während einer Maniküre, in seinem begehbaren Kleiderschrank, voll mit bunten, auffälligen Anzügen aus weichen und teuren Stoffen, seiner großen Schuhaushwahl, seinen schwer duftenden Ansteckblumen (Nelken, Rosen), kurz: in seiner Obsession mit seinem Äußeren schon fast feminin wirkt, muss dieser unfreiwilligen Weiblichkeit entgegensteuern und auf der Straße dafür umso härter agieren – wie sich bei Jimmy Darmody zeigt. Wenn er herrschen will, muss er jede Rebellion im Keim ersticken und Zeichen setzen. Der weicheren, feminineren Seite des Gangsters, die er in den Innenräumen des Gangsterfilms zutage legt, wird mit ultramaskulinen und brutalen Bildern vom Leben auf den Straßen entgegengesteuert: „this feminine form of consumption (the concerns with looks and style) is juxtaposed to the ultra-masculine,“ schreibt Fran Mason in Bezug auf *Scarface* (Mason, 2002: 26). Die Eitelkeit und die Weiblichkeit des Gangsters bedingen den Gangsterfilm als Spektakel der Gewalt.

„We’re business men“

Kleidung und Accessoires des Gangsters drücken den Rang aus, den er innerhalb der diegetischen Welt innehat, aber sie können auch, wie eben Nucky Thompsons rote Nelke, einen Realitätsbezug außerhalb der Diegese herstellen, bzw. einen Zeitpunkt kennzeichnen ab wann dieser keine Rolle mehr spielt. Als Glied einer Verweiskette von Genretexten bedient sich *Boardwalk Empire* des Dresscodes des Gangsterfilms, der von *The Public Enemy* bis zu *Public Enemies* fast immer eingehalten wird. Die Kostüme und wie damit auf der diegetischen Ebene umgegangen wird helfen dabei, die Figur des Gangsters zu identifizieren, aber auch zu mythisieren und zu historisieren.

Wie Tom Powers und Matt Doyle in *The Public Enemy* investieren Jimmy Darmody und Al Capone in *Boardwalk Empire* ihr erstes als Gangster verdientes Geld in teure Maßanzüge (I.4. „Anastasia“). Für das Fortschreiten der Handlung ist diese Szene weniger wichtig, sie stellt lediglich den Aufstieg dieser beiden Figuren in der Unterwelt exemplarisch anhand der Veränderung ihres Kleidungsils dar. Vor allem ist sie aber für

die Referenzialität der Serie zu anderen Gangstertexten wichtig, denn sie ist nichts anderes als ein Bildzitat der anderen Schneiderszene, jener ikonischen aus *The Public Enemy*, ein Verweis auf einen selbst schon mythische Grundlagentext des Genres Gangsterfilm. Jimmy und Capone beim Schneider, das ist ein Kippbild, das zwischen Mythisierung und Historisierung oszilliert. Mythisierend steht dieses Bild synekdochisch für ein bestimmtes Muster des Gangsterfilms, die Verdeutlichung hierarchischer und gesellschaftlicher Positionen anhand von Kleidung, das im Gangsterfilm unabhängig vom historischen Setting wieder und wieder wiederholt wird und damit scheinbar ewig andauert. Andererseits ist diese Szene aber auch wie die gesamten Kostüme historisierend, weil damit auf einen bestimmten Moment, einen bestimmten Zeitpunkt in der Geschichte allgemein und in der Geschichte des Gangsters in der Populärkultur verwiesen wird, eben jene wunderschönen zwanziger Jahre als Ursprung des Mythos.

Fiktionalisierung, Historisierung und Mythologisierung

„Der Mythos“, schreibt Barthes, „ist ein *Wert*, er muß nicht von der Wahrheit gebilligt werden.“ (Barthes, 2010: 270) Andererseits hat der Mythos aber eben auch, wie Barthes mehrmals betont, eine geschichtliche Grundlage. Der Mythos ist eine Abwandlung der Wahrheit, aber keine bloße Fiktion oder gar Lüge – es kommt darauf an, wie über die Dinge gesprochen wird. In Nucky Thompson, dem Protagonisten von *Boardwalk Empire*, offenbart sich der Gegensatz zwischen Historischem und Mythos, zwischen Realität und Fiktion, der die gesamte Serie bestimmt in einer Figur. Er ist zugleich eine historische Figur, andererseits aber auch ein fiktiver Gangster. Es gibt eine historische Vorlage: Nucky Johnson, einen Stadtkämmerer in Atlantic City in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, der so manche Eigenschaft des klassischen Gangsters besessen haben mag, in erster Linie aber ein korrupter Politiker war und dessen Herrschaft über die Stadt 1941 mit seiner Verurteilung wegen Steuerhinterziehung endet – ein Schicksal, das er mit dem realen Al Capone teilt – der in der Öffentlichkeit stets eine weiße Weste behielt und wie ein absolutistischer Herrscher über seine Stadt verfügen konnte. Nucky Johnson war also kein klassischer Gangster, sondern beschützte und beförderte das Verbrechen, besonders den Alkoholschmuggel, in seiner Stadt und verdiente daran prächtig. Auch die Serienfigur und das fiktionalisierte Alter Ego Johnsons, Nucky Thompsons betritt als ein solcher korrupter Politiker und Genussmensch die Bühne des Geschehens.

„Never let the truth get in the way of a good story.“

Obwohl die Serie mit Nucky seinen Anfang nimmt – er tritt bereits im Vorspann auf – hat er seinen ersten Auftritt im Pilotfilm (I.1. „Boardwalk Empire“) und damit innerhalb der Diegese erst später, nachdem durch eine kurze Sequenz über den Alkoholschmuggel Handlungszeit, -ort und -thema festgelegt wurden. Vor der Women’s Temperance League hält er eine flammende Rede über seine Kindheit mit einem Alkoholiker als Vater: Bloßfüßig muss der verantwortungsbewusste Sohn in die kalte Winternacht hinaus, um für seine hungrige Familie eine Ratte zum Abendessen zu erlegen. Trotz aller Widrigkeiten hat es der kleine Junge von damals geschafft, steht heute hier und setzt sich dafür ein, dass es Kindern heute besser geht als ihm. Nucky verlässt das

Rednerpult unter tosendem Applaus. Doch schon bald werden erste Zweifel am Wahrheitsgehalt der erzählten Geschichte gesät. Von seinem Protegé Jimmy Darmody darauf angesprochen erwidert er „First rule of politics, kiddo, never let the truth get in the way of a good story“ – und nimmt einen Schluck aus seinem Flachmann, womit sein wahrer Standpunkt gegenüber dem Alkoholverbot geklärt ist. Wenig später wird klar, was damit gemeint war: Die beiden besuchen die Party, mit der Atlantic City die Prohibition begrüßt und auf der Nucky verspricht, dass er alle Vorkehrungen getroffen habe, damit die Stadt auch weiterhin mit ausreichend Alkohol versorgt werde. Dass man es mit der Wahrheit nicht so genau nehmen darf, wenn man es in dieser Welt zu etwas bringen will, dieser Satz aus dem Mund des Protagonisten entlarvt die Serie bereits in den ersten zehn Minuten als fikionalisierte Form historischer Tatsachen. *Boardwalk Empire* ist eine fotorealistische Abbildung der Vergangenheit und wirkt damit vielleicht authentisch, Fakt ist jedoch auch, dass es sich eben dabei um einen inszenierten Realismus handelt, der durch stilistische Konnotationen wie historisierende Kostüme, Ausstattung, Frisuren, Requisiten und auch durch die gesprochene Sprache ein Bild der zwanziger Jahre schafft, das jedoch nicht der historischen Wahrheit entspricht. „Die Konnotationen von ‹Vergangenheit› und pseudohistorischer Tiefe werden so auf eine neue Art funktionabel. Die ‹wirkliche› Geschichte wird durch eine Geschichte verschiedener Stile ersetzt“ (Jameson, 1993: 65). Die in *Boardwalk Empire* geschilderten zwanziger Jahre, die erzählte Welt scheinen realistisch: All die schönen Gewänder, die vielen exzessiven Partys, das alles scheint authentisch und doch ist nichts echt. Dieser inszenierte Realismus hat historische Momente und realpolitische Tatsachen ersetzt.

Nucky Thompson als Agent des Historischen?

Zwischentitel verankern *Boardwalk Empire* zu Beginn in Atlantic City, anno 1920, die Serie entbehrt sich jedoch jeglichen historischen Anspruchs, weil immer die Mythologisierung und die Nostalgie, das Zeigen von noch schöneren zwanziger Jahren im Vordergrund stehen. Von Nucky Johnson als historischer Figur bleiben am Ende nur noch sehr wenige Facetten übrig, die zufälligerweise mit einigen Charaktereigenschaften des archetypischen Gangsters übereinzustimmen scheinen: teure Anzüge und moderne Autos als Statussymbole, eine Ansteckblume als äußeres Zeichen

der oberflächlichen politischen und moralischen Aufrichtigkeit, ein Leben in Exzess und Luxus, Verwicklung in den Alkoholschmuggel. Dazu gesellen sich in der Hauptfigur Nucky Thompson weitere Eigenschaften und Verbrechen des Gangsters sowie Handlungsstränge und Accessoires, die zu einem klassischen Gangsterfilm dazugehören: Nucky als Junge aus den Slums, der unter seinem brutalen Vater und seiner früh verstorbenen Mutter zu leiden hatte und der es mit List, Tücke und illegalen Mitteln nach ganz oben geschafft hat. Zu dieser Hintergrundgeschichte kommt dann noch ein andauernder Konkurrenzkampf mit dem jüngeren Bruder Eli, der ganz in der Tradition des Kain-und-Abel-Motivs steht. Weiters steht ihm Jimmy Darmody zur Seite, der zunächst die Rolle des verlorenen Sohnes spielt, dann aber durch seinen Aufstiegswillen und seine Brutalität zur Bedrohung wird und aus dem Weg geräumt werden muss. Nucky Thompson droht, erpresst und mordet, und kontrolliert damit das gesamte Geschäft mit dem Alkohol an der Ostküste.

Aber er muss auch einem korrupten Politiker erst im Laufe der Serienhandlung in einen Gangster verwandelt werden, da die Vorstellung von einem Gangster eher durch die Populärkultur, durch Filme und Bücher, etc. geprägt ist, denn durch das Geschichtsbuch. Als fiktionalisierte Figur, die in ihren Idiosynkrasien einem klassischen Gangster der zwanziger oder dreißiger Jahre entspricht, mag er im Kontext der Nostalgie und des Genres vielleicht sogar authentischer wirken als die realhistorische Vorlage Nucky Johnson, der lediglich ein korrupter Politiker in den zwanziger Jahren war – einer Zeit, in der alle anderen anscheinend Gangster waren. Die Sehnsucht nach den Goldenen Zwanzigern, einer in der kollektiven Erinnerung vermeintlich aufregenden und unbeschwerten Zeit in den USA, die *Boardwalk Empire* evoziert, gilt weniger der Vergangenheit als einer bestimmten Vorstellung davon. Damit reiht sich die Serie in die Riege all der Nostalgiefilme und anderen hochauflösenden Hochglanzbilder der Vergangenheit ein, die die Populärkultur so gerne präsentiert. „Vergangenheit selbst wird modifiziert,“ (Jameson, 1993: 63). *Boardwalk Empire* exemplifiziert das anhand der Figur Nucky Thompson, dessen historische Vorlage den kitschigen und nostalgischen Bestrebungen der Serie zum Opfer fällt. Er wird zu einer geschichtlichen Form einem Bild, das aber vieles von seiner Geschichte eingebüßt hat und dem nur noch solche Eigenschaften anhaften, die für die Erzählung nützlich sind.

Zunächst mag es verwunderlich erscheinen, dass sich die Macher der Serie ausgerechnet für eine solche unbekannte historische Figur als Protagonisten entscheiden, während die Stars des Berufsstandes Gangster wie Al Capone zumindest am Anfang zu Randfiguren degradiert sind. Aber bei genauerer Betrachtung entpuppt sich Nucky Johnson als perfekte Vorlage um einen Mythos zu schaffen, als historisches Zeichen, das kein totales Bild ergibt und auf eine bestimmte Bedeutung hin geradezu vorbereitet ist, da weniger über ihn bekannt ist und nicht so viele Mythen und Legenden um ihn ranken wie z. B. um Al Capone. Man weiß relativ wenig über diesen korrupten Politiker, deswegen kann man ihm vieles andichten: „Der Mythos leugnet nicht die Dinge; seine Funktion ist es vielmehr, davon zu sprechen; er reinigt sie einfach, gibt ihnen ihre Unschuld zurück, gründet sie in Natur und ewiger Dauer, gibt ihnen die Klarheit nicht einer Erklärung, sondern einer Feststellung“ (Barthes, 2010: 296). Der Effekt des Mythos hier ist also einmal mehr über die Dinge auf eine bestimmte Weise zu sprechen und so die Wahrheit zu verschleiern. Der Mythos nimmt etwas Historisch-Reales (Nucky Johnson, die zwanziger Jahre) und deformiert es, berücksichtigt nur einige wenige Analoga und reichert es mit stereotypen Bildern an und liefert so ein Bild von den zwanziger Jahren, das sich zusammensetzt aus geschmuggeltem Alkohol, Jazzmusik, alten Autos, etc., kurz: aus Stereotypen Vorstellungen von dieser Zeit. Der Mythos ergibt hier ein Bild, das vermeintlich natürlich ist, das kein Symbol für etwas, sondern ewig und allgemeingültig sein soll.

Nucky als narrative Konstante

Trotz oder gerade wegen der Transformation von realhistorischem korruptem Politiker in fiktiven Gangster ist Nucky Thompson kein tragischer Held im Sinne des klassischen Gangsterfilms, der einen dramaturgischen Bogen von Aufstieg und Fall durchläuft. Er ist die narrative Konstante der Serie und bildet damit als Protagonist das Zentrum einer Erzählung über ein intensives und turbulentes Stück amerikanischer Geschichte. Die Prohibition, das zentrale Thema der Serie und Katalysator der Handlung, fällt ihm geradezu in den Schoß und wird im Vorspann zu seinen Füßen angespült, aber er wird davon nicht überrollt, sondern ist darauf vorbereitet. Alle Fäden laufen bei ihm zusammen, er hält sie fest in der Hand und damit hält er auch das verzweigte Netz aus Plots und Subplots zusammen. Er ist ein König, der Boardwalk und Atlantic City sind

sein Reich, das Ritz Hotel sein Palast, in seiner Suite hält er Hof. Natürlich widerspricht das der tragischen Heldenreise des Gangsters, der am Ende sterben muss. Nach dem Vorbild von *The Godfather*, einem ebenfalls epischen Gangstertext, muss Nucky Thompson nicht mehr mit Gewalt an die Spitze der Gesellschaft vordringen, sondern für ihn geht es darum, Macht und Einfluss zu sichern: „Der Gangster ist ein Unternehmer in THE GODFATHER, sein Imperium führt er wie ein Kapitalist seine Firma. Die ökonomischen Verflechtungen verlangen unentwegt nach Diplomatie und Zweckbündnissen, permanent sind Freund und Feind neu zu bestimmen,“ (Grob, et al., 2011: 27). Weil Nucky Thompson wie ein Unternehmer höchst diplomatisch und wirtschaftlich agiert und Zweckbündnisse mit Politik, Wirtschaft und Gangstern eingeht, lauert auf ihn nicht hinter jeder Ecke der Tod oder das Gefängnis. Daran ist Martin Scorseses Einfluss als Regisseur des Pilotfilms und Produzent der Serie zu erkennen, dessen Protagonisten wie Henry Hill (Ray Liotta) in *Goodfellas* oder Sam Rothstein (Robert De Niro) in *Casino* weniger wildromantische Großstadtcowboys sind, sondern für die der Gangster ein erstrebenswertes Berufsbild darstellt: „Innerhalb einer straff organisierten Subkultur der wechselseitigen Kontrolle treten die Mafiosi nicht auf als romantische Outlaw-Helden, sondern in der Fassade pedantischer Kleinbürger [...] in der Maske des mythischen Gangsters“ (Ritzer, 2011: 162 f.). Daher wird die Rolle des archetypisch-tragischen Gangsters von Staffel zu Staffel neu besetzt. Ein narratives Muster, dessen sich auch schon *The Sopranos* bedient haben, wo das Abnormale, der Exzess und die Gewalt, die zum klassischen Gangsterplot gehören, von außen kommen, „von den Störenfrieden, Eindringlingen in die Normalität,“ (Diederichsen, 2012: 75), die von Tony Soprano aus dem Weg geräumt werden müssen, um die Ordnung in der diegetischen Welt wiederherzustellen.

In den ersten beiden Staffeln ist es Jimmy, der aus dem Krieg zurückkehrt, in der dritten Staffel der sizilianisch-stämmige Gangster Gyp Rosetti, der aus New York kommt, und danach werden andere kommen. Wie in *The Sopranos* stehen sie alle „für das, was im normalen Regierungshandeln die Bedrohung durch den Terror ausmacht: einen Abgrund aus Brutalität und Unsicherheit, gegen den der aktuelle Machthaber die erträgliche Alternative darstellt“ (Diederichsen, 2012: 77) – durch sie findet die Gewalt Einlass in das friedliche Atlantic City, das vom Bourgeois Nucky Thompson mit ruhiger Hand regiert wird und wo ihretwegen mitunter Kriegs- (I.12. „A Return to Normalcy“)

oder Belagerungszustand (III.2. „Spaghetti and Coffee“) herrscht. Nucky Thompson ist die narrative Konstante in einem Gangsterdrama, er ist selbst kein klassischer Gangster, zumindest nicht von Anfang an. Er hat die Rolle, die im klassischen Gangsterfilm der Polizei zukommt, und muss die Ordnung am Boardwalk, in Atlantic City und in der diegetischen Welt wiederherstellen. Und dabei ist seine Funktion auch zugleich die eines Scharniers zwischen Fiktion und Realität, Mythos und Historischem. Einerseits ist er eine historische Figur, andererseits später dann ein fiktiver Gangster.

Literatur

Boardwalk Empire verweist innerhalb der Diegese häufig auf Bücher, so werden verschiedene Figuren oft beim Lesen oder Vorlesen gezeigt. Zu den behandelten Büchern zählen Klassiker der englischen und der amerikanischen Literatur wie *David Copperfield* von Charles Dickens (II.2. „Ourselves Alone“) oder *The Ivory Tower* von Henry James (I.2. „The Ivory Tower“), Kinderbücher wie *The Road to Oz* von Frank L. Baum (I.6. „The Emerald City“) und Theaterstücke von John Websters jakobinischem Drama *The White Devil* (II.11. „Under God’s Power She Flourishes“) bis in die Gegenwart der Serie mit *A Dangerous Maid* einem Broadway-Stück aus den zwanziger Jahren von Charles W. Bell.

Jimmy Darmody und John Webster

„Under God’s Power She Flourishes“ (II.11), eine der wenigen Folgen, die sich einer Rückblende in die Vergangenheit bedient, behandelt Jimmy Darmodys Collegezeit in Princeton knapp vor dem Kriegseintritt der USA im Jahr 1916. In einem Literaturseminar über den jakobinischen Dichter John Webster (ca. 1597-ca. 1634) wird nicht nur dessen Werk, sondern im Subtext auch Jimmys bisheriges Leben analysiert und Aussagen über seine Zukunft getroffen. „It’s a corrupt society. So, you can’t help but be corrupt in it,“ analysiert ein Kommilitone, ein bloßer Statist, dessen einziger Satz darin besteht, die Thematik von *Boardwalk Empire* und allen anderen Gangstererzählungen in einem Satz gestochen scharf auf den Punkt zu bringen. Jimmy aber versteht das hier von Webster behandelte Drama *The White Devil* mehr als ein Drama auf seiner persönlichen Ebene: „His mother taught him things that aren’t of any use“ – und meint damit sich selbst: Einerseits seine ödipale Übermutter Gillian, die ihm fortwährend mit unerbetenen Ratschlägen zur Seite steht, andererseits fragt er sich aber auch, inwiefern ihm das an seiner Alma Mater, der Eliteuniversität Princeton – der Episodentitel bezieht sich übrigens auf das Motto der Universität *Dei sub numine viget*, lat.: „Unter Gottes Macht blüht sie auf“ – als nährenden Mutter und Spenderin von Wissen und Bildung und im Speziellen und dieses Seminar über Literatur der englischen Renaissance in seiner später eingeschlagenen Laufbahn als Gangster nützen mögen. Die knappe Analyse des Webstertextes ist also zugleich eine Analyse der

gesamten Thematik der Serie und dem dramatischen Handlungsbogen der Figur Jimmy Darmody. Im Literaturseminar soll in der nächsten Einheit *The Revenger's Tragedy*, ebenfalls von Webster, behandelt werden. Und obwohl die Serie in ihrer nächsten Episode (II.12. „To the Lost“) nicht mehr nach Princeton, und damit in die Vergangenheit zurückkehrt, gibt es trotzdem eine der Rächertragödie, nämlich den finalen Akt von Jimmy Darmody als tragischen Gangsterhelden.

Chalky White und *David Copperfield*

Albert „Chalky“ White (Michael Kenneth Williams) ist der Quasi-Bürgermeister der afroamerikanischen Gemeinde von Atlantic City und als Alkoholschmuggler ein wichtiger politischer und geschäftlicher Partner Nucky Thompsons. Er selbst ist in Armut in den Südstaaten aufgewachsen, kann aber nun – lange vor Aufhebung der Rassentrennung in den USA – mit seiner Familie das Leben der weißen Oberschicht führen. Seinen Kindern lässt er jene Bildung zukommen, die er selbst nie genießen durfte, was eine gewisse Distanz zwischen ihm und seinen Kindern erzeugt bis hin zur Verachtung Chalkys durch seinen Sohn Lester (Justiin A. Davis). Beide, Chalky White und Nucky Thompson, sind Politiker und beide sind sie in den Alkoholschmuggel verwickelt, sie sind verbürgerliche Gangster und damit Gewinner des *American Dream* – und doch sind sie nicht gleich. Als sie in der Folge „Ourselves Alone“ (II. 2) gemeinsam eine Gefängniszelle belegen – der eine wegen dem Vorwurf des Wahlbetrugs, der andere zu seiner eigenen Sicherheit vor einem Lynchmob des Ku Klux Klans – wird Nucky schnell wieder entlassen während Chalky im Gefängnis bleiben muss. Dennoch zeigt die Zellenaufteilung der Insassen, dass Chalky Nucky näher ist als den anderen Schwarzen, die in einer Nachbarzelle dicht gedrängt einsitzen, und zu denen er erst später verlegt wird. Zum Zeitvertreib schickt ihm sein Sohn Lester *David Copperfield* von Charles Dickens und Chalky gibt vor sich zu freuen, wenig später wird aber klar, dass er Analphabet ist, dass er das Buch nicht lesen kann und nur so tut als ob, indem er die Seiten in einem bestimmten Intervall umblättert. Als Dunn Purnsley (Erik LaRay Harvey), ein Mithäftling, ihn bittet, das Buch laut vorzulesen, erwidert Chalky, dass er *Tom Sawyer* lieber für sich lesen möchte. Purnsley, der offensichtlich lesen kann, durchschaut als Einziger, dass Chalky Analphabet ist, möchte ihn vor den anderen Mitgefangenen bloßstellen und fordert ihn auf, eine bestimmte

Stelle vorliest, anstatt die Illustrationen zu beschreiben. „I Fall Into Captivity“ – „Ich gerate in Gefangenschaft“ – liest sich die Bildunterschrift der illustrierten Seite, die Purnsley schließlich auf dem Buch herausreißt und womit er das Fass zum Überlaufen bringt. Zwar sind die Zelleninsassen alle eingesperrt, trotzdem wird Purnsley nun noch einmal zum Gefangenen und Opfer Chalkys und in dessen Auftrag von den anderen zusammengeschlagen. Die Ordnung im Mikrokosmos der Gefängniszelle ist wiederhergestellt, von Purnsley geht keine Bedrohung mehr aus, nun kann Chalky sich in Ruhe *David Copperfield* vorlesen: „David Copperfield by Charles Dickens. Chapter one. I am born. Whether I shall turn out to be the hero of my own life, or whether that station will be held by anybody else“ (Dickens, 2009). Chalky muss nicht lesen können, weil er immer jemanden findet, der ihm vorlesen könnte, in seiner Position spielt sein Analphabetismus keine Rolle – und wird danach auch nie wieder thematisiert.

Mehr Bücher, mehr Funktionen von Literatur

Klassiker der Weltliteratur erfüllen in *Boardwalk Empire* zunächst eine mythische Funktion: Als Buchtitel oder plakative Zitate sind sie zu einer bloßen Form geronnen, die mit neuem Inhalt gefüllt werden kann und mit deren Hilfe neue Aussagen über die diegetische Welt der Serie getroffen werden können. *David Copperfield* und *Tom Sawyer* sind beides Klassiker der Weltliteratur, sie versinnbildlichen einen bestimmten Bildungsgrad ihrer LeserInnen und in ihnen manifestiert sich der Status von Literatur als bürgerliches Kulturgut. In der Serie werden die Buchtitel von ihrem Inhalt abgelöst und man muss die Bücher selbst nicht gelesen haben, um zu begreifen, dass Chalky White sie eben nicht lesen und noch nicht einmal ihre Titel entziffern kann.

Eine weitere Funktion, die Literatur erfüllt, ist die einer *Mise en abyme*: Die Analyse der jakobinischen Gesellschaft im England des 17. Jahrhunderts als korrupte Gesellschaft, in der man selbst nicht anders könne, als ebenfalls korrupt zu sein, spiegelt die in *Boardwalk Empire* gezeigte Gesellschaft der USA als ein Volk von Heuchlern wieder. Zugleich werden, auf das gleiche Zitat aus *The White Devil* bezogen, Jimmy Darmodys komplexe und problematische Beziehungen zu seinen Müttern, sowohl zu seiner leiblichen Mutter Gillian als auch zu seiner akademischen Alma Mater Princeton, analysiert.

Letztlich drücken die Bücher, neben *David Copperfield* und *Tom Sawyer* gehört auch *The Ivory Tower* zum Kanon der Weltliteratur, ganz allgemein eine Nostalgie für das Medium Buch in einer Zeit vor dem Fernsehen aus, wo sich die Familie zum gemeinsamen Vorlesen versammelt. Symptomatisch für die Nostalgie an dieser Stelle sind auch die schönen Art-Deco-Leineneinbände und die pittoresken Illustrationen in den Büchern, die wahrscheinlich Erstausgaben sind und die ebenso stilistische Konnotationen für die zwanziger Jahre sind wie Kostüme oder Autos. Bezeichnend ist dabei das gemeinsame Vorlesen von *The Road to Oz*, das an den gemeinsamen Fernsehabend einer Familie erinnert, die sich in ihrem Wohnzimmer versammelt, und v. a. das Vorlesen von *David Copperfield* im Gefängnis, einem Roman, der vom Mai 1849 bis November 1850 als Fortsetzungsroman erschien, und der hier kollektiv gleich einer Fernsehserie rezipiert wird und womit er als *Mise en abyme* die *Boardwalk Empire* eigene Struktur, als Fernsehserie auch nichts anderes als eine Fortsetzungsgeschichte, auf einer anderen Ebene widerspiegelt.

Bücher werden in *Boardwalk Empire* also mythisch und nostalgisch zugleich als bürgerliches Kulturgut verhandelt. Mit ihnen werden zwar plakative Aussagen über den Bildungsgrad der Figuren getroffen, den sie in Amerika, dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten jedoch überwinden können und der für ihr Dasein als Gangster keine Rolle zu spielt. Jimmy Darmody und Chalky White befinden sich an den jeweils entgegengesetzten Enden der Bildungsskala. Beide sind jedoch Gangster und stehen damit auf einer gesellschaftlichen wie hierarchischen Ebene – und das, obwohl der eine an einer Universität studiert, der andere noch nicht einmal eine Grundschule hat. Bildungsstände können überwunden werden, zurück bleibt eine Nostalgie für Literatur als bürgerliches Kulturgut, das eine Frau wie Margaret Schroeder im Krankenbett lesen oder ihren Kindern zum Zeitvertreib vorlesen kann.

Nicht nur die Struktur, sondern auch die Diegese der Serie wird in *Boardwalk Empire* auf der Metaebene der Literatur reflektiert. Einige wenige, plakative Zitate reichen aus, um die Serienfiguren selbst sowohl analytisch-reflexiv als auch vorausschauend-prophetisch, Aussagen über ihr weiteres Schicksal und den allgemeinen Verlauf der Handlung treffen zu lassen. Aber die Bücher und Texte kommen nicht unmittelbar, sondern eben nur zitiert vor. Als mythische Werke der Weltliteratur sind sie zu einer leeren Form geronnen, die nun mit neuem Inhalt gefüllt werden kann. Bei *David*

Copperfield, bzw. *Tom Sawyer* reichen schon alleine die Buchtitel auf, die von ihrem konkreten Kontext abgelöst wurden, um eine der Hauptfiguren als Analphabeten zu entlarven. Literatur bildet in *Boardwalk Empire* ein allgemeines Reservoir von Zeichen und kennzeichnet die Serie zugleich als Produkt der amerikanischen Kultur, mit dem Anspruch die Serie weg vom seichten Fernsehen in die Nähe der tiefgängigen Belletristik zu rücken, indem aufgezeigt wird, dass sie sich eigentlich nur der gleichen Struktur wie schon Charles Dickens bedient. Andererseits ist *Boardwalk Empire* auch nur ein weiteres Zitat dieser Kultur, weil all diese Werke eben nicht unmittelbar, sondern nur als literarische Allgemeinplätze vorkommen, durch die neue Aussagen getroffen werden. Und damit bedient sich die Serie auch im Bezug auf die darin behandelte Literatur einmal mehr mythischer Mechanismen.

Mythos und Psychoanalyse

Motive des klassischen Mythos spielen im Gangsterfilm wie auch in der Psychoanalyse eine gewichtige Rolle – und beide sind mit ihren Genremerkmalen bzw. Begrifflichkeiten fest im kollektiven Bewusstsein verankert. Freud benützt in der Psychoanalyse als Wissenschaft des Unbewussten eine mythologisierende Sprache und damit zeitlose Bilder und Erzählungen als Metaphern, um die verborgenen Vorgänge des individuellen Unbewussten als überhistorisch und natürlich darzustellen. Bis heute ist Freud ein unabdingbarer diskursiver Wiedergänger – auch wenn es darum geht, unsere Kultur zu analysieren. Scheinbar das gesamte Spektrum der Kultur lässt sich mit seinen Begriffen und Theorien beschreiben, ähnlich wie der Mythos Barthes. So wendet z. B. Slavoj Žižek die Begriffe der Psychoanalyse auf die Populärkultur, auf CIA-Skandale und *Casablanca* an (vgl.: Žižek, 2008). Begriffe und Konzepte wie ich, Über-Ich und Es, Träume als Wunscherfüllungen, der Ödipuskomplex, das Begehren der Mutter und den Hass auf den Vater durch den Sohn oder der freudsche Versprecher sind heute Allgemeinplätze jenseits jeglicher Wissenschaftlichkeit geworden, die darauf angelegt sind, als überhistorisch und natürlich zu gelten und dabei doch nur historische Konzepte aus dem Wien der Jahrhundertwende sind:

„Die Kritik an der Psychoanalyse kulminiert in dem Vorwurf, daß in der Verabsolutierung des Triebkonzepts Geschichte insgesamt naturalisiert werde und daß solche Naturalisierung von Geschichte und Gesellschaft dazu führe, daß am Ende der historische Prozeß [...] als gleichgültiger Kreislauf als ›ewige Wiederkehr des Gleichen‹ erscheine“ (Lohmann, 2006: 85).

Gerade weil beim Filmgangster verborgene Traumata – seine Kindheit und Jugend im Ghetto, Kriegseinsatz an der Front des Ersten Weltkriegs – immer im Unterton mitschwingen, bleibt er in den dreißiger und den frühen vierziger Jahren ein archetypischer, aber eben auch ein eindimensionaler *tough guy*, ein harter Kerl, dessen Handeln aber nicht dessen Geistesverfassung durch seine Hintergrundgeschichte gerechtfertigt wird. Er wird zum Verbrecher, weil er aus schwierigen Familienverhältnissen stammt (u. a. *The Public Enemy*). Er wird zum *bootlegger*, weil es in der Nachkriegszeit keinen Arbeitsplatz für einen Kriegsveteranen gibt (*The Roaring Twenties*). Der Gangsterfilm nimmt eine sozialkritische Position ein und führt

vor Augen, was die Gesellschaft aus dem Menschen machen kann und erklärt das Verbrechen durch die schwierigen gesellschaftlichen Umstände in den USA. Erst später, im Film Noir, wird der Gangster psychologisiert, z. B. in *White Heat* (USA 1949, Regie: Raoul Walsh), in dem der Gangster an Halluzinationen leidet und seine verbrecherische und brutale Ader dadurch bedingt wird. Aber der Gangsterfilm funktioniert nicht als Therapie, es gibt keine Aufarbeitung oder Läuterung für den Gangster. Die Halluzinationen sind lediglich der Antriebsgrund für sein Handeln. Das Verbergen seiner psychischen Verfasstheit zugunsten der gesellschaftlichen Umstände, die ihn zu dem gemacht haben, was er ist, hilft bei der Etablierung des viel zitierten Mythos vom Gangster als (Volks-) Helden in den dreißiger Jahren (vgl. u. a. Seeßlen, 1980; Mason, 2002). Als eine Art Robin Hood in der Zeit der Prohibition, der das durstende Volk mit dem verbotenen Alkohol versorgt, kann der Gangster nicht selbst depressiv sein. Der Ursprung (Trauma) wird im Dunkeln gelassen, eine Form (Jugendlicher aus schwierigen Verhältnissen/Kriegsveteran) wird mit neuem Sinn (Verbrechen) gefüllt, um so eine neue Bedeutung zu schaffen (Gangster).

Jimmy und das Kriegstrauma

Jimmy Darmody ist in den ersten beiden Staffeln der archetypische Gangsterheld: Er hat an der Front des Ersten Weltkriegs gekämpft und wurde verwundet, er ist mit seinen Narben für immer als Kriegsveteran gekennzeichnet. Im Vertrieß von Alkohol wittert er das schnelle Geld, das er dringend benötigt, um seine Familie zu ernähren. Während er zu Beginn noch Skrupel hat, wird im Laufe der Zeit aus ihm ein immer brutalerer und rücksichtsloserer Verbrecher, für den es am Ende nur noch den Tod als Ausweg gibt. Beinahe bis zu seinem Ende im Finale der zweiten Staffel bleibt der Grund, warum er einst sein Studium abgebrochen und sich freiwillig zum Fronteinsatz gemeldet hat, verborgen. Erst die Rückblende zu seiner Studienzeit in Princeton erläutert sein bis dahin unterdrücktes Trauma (II.11. „Under God’s Power She Flourishes“). Im Drogenrausch erinnert sich Jimmy an das eine Mal, als ihn seine Mutter Gillian besucht, sich mit ihm betrunken und mit ihm geschlafen hat. Diese viele Jahre zurückliegende Nacht dient als Katalysator für die Entfaltung des bis dahin im Verborgenen schlummernden Ödipusdramas, in dem Jimmy als Ödipus, seine beiden Väter Nucky, bzw. den Commodore töten und seine Mutter exklusiv besitzen möchte. Seinen

leiblichen und seit jeher verhassten Vater tötet Jimmy tatsächlich am Ende dieser Folge, von seinem anderen Vater Nucky wird er in der nächsten Folge getötet – und damit wird sowohl der Ödipus- als auch der Gangstermythos vollendet. In der Psychoanalyse ist der Ödipus der zentrale Mythos, der die Unterdrückung von Gewalt und Sexualität zugunsten der kulturellen Weiterentwicklung und des gesellschaftlichen Fortschritts in leicht verständliche, weil allgemein bekannte Bilder übersetzt, und der niemals real ausagiert wird, sondern immer nur ein im Inneren ausgetragener Konflikt ist. Als Motiv im Gangsterfilm wird das Ödipusnarrativ durch die enge Bindung zur Mutter und den Hass auf den Vater immer nur angedeutet. In *Boardwalk Empire* schläft Jimmy tatsächlich mit seiner Mutter und tötet seinen Vater, verdrängt dieses Trauma aber jeweils sofort – und besiegelt damit sein tragisches Ende. Mit der plakativen Darstellung des Ödipuskomplexes aus dem freudianischen Wortschatz ist schnell erklärt, warum Jimmy sterben muss: Seine mythische Aura des *tough guy*, des archetypischen Gangsters beginnt zu bröckeln – und das paradoxerweise durch das Zitieren eines anderen Mythos, Ödipus, der einerseits Teil der griechischen Mythologie, aber auch der mythisierenden Psychoanalyse ist. Im Sinne des Gangstermythos sollten Jimmys Handlungen verklärt werden, werden aber hier durch pseudopschoanalytische Tiefe erklärt: Sein ganzes Dilemma lag im Verborgenen, wird dann aber doch zutage befördert. Seine überhistorische Natürlichkeit wird mit der ödipalen Perversion, einem Konzept aus der Psychoanalyse übermalt und letzten Endes lässt sich damit sagen, dass der Mythos des Gangsters von einem anderen Mythos erklärt und damit letztlich getilgt wird. Jimmy muss sterben, einerseits, weil er, wie an anderer Stelle erläutert, ein Rebell ist, der gegen ein etabliertes System aufbegehrt und damit ein klassischer Gangster ist, andererseits, weil dieser Mythos durch einen anderen Mythos erklärt wird: „Nun ist die beste Waffe gegen den Mythos vielleicht die, ihn selbst zu mythifizieren“ (Barthes, 2010: 285). Der archetypische Gangster als mythischer und daher geschichtsloser und ewiger Held wird durch einen Mythos aus der Psychoanalyse erklärt. Denn erst nachdem das Ödipusdrama aufgearbeitet, d. h. in Fernsehbilder übersetzt wurde, stirbt Jimmy. Sein Tod von der Hand Nucky Thompsons kommt einer Erlösung gleich, da er selbst zugibt als traumatisierter Untoter auf dieser Welt zu wandeln: „I died in the trenches years ago,“ sagt er zu Nucky, kurz bevor sich der Schuss löst (II.12. „To the

Lost“). Am Fuße des unfertigen Kriegsdenkmals liegt Jimmy auf dem Boden und stirbt genau dort, wo für ihn bereits ein Denkmal errichtet wird.

Nucky Thompson und die Träume

Während Jimmy Darmodys tatsächlich ausagierter Ödipuskonflikt in einer Erinnerungssequenz diegetisch aufgearbeitet wird, geschieht die Aufarbeitung von Nucky Thompsons Traumata in der Sphäre seiner Träume durch Ersatzhandlungen, durch die die Träume gleichzeitig als Wunscherfüllung fungieren. Dabei sind Nuckys Träume immer Träume im freudianischen Sinne, d. h., es lassen sich in ihnen manifester Traumgedanke und latenter Trauminhalt unterscheiden – und auch sonst bedient sich *Boardwalk Empire* in Nucky Thompsons Träumen den Mechanismen der Traumarbeit: Symbolisierung, Verdichtung, Verschiebung und Dramatisierung (vgl.: Freud, 1999: 190 ff.). Nucky Thompsons erster Traum (II.8. „Two Boats and a Life Guard“) beschäftigt sich mit dem Mordanschlag, den Jimmy Darmody auf ihn verüben lässt und seinem Umgang mit dem Tod seines verhassten Vaters Ethan Thompson (in: II.7. „Peg of Old“). Er behandelt also die komplizierten Vater-Sohn-Beziehungen einerseits zwischen Nucky und Jimmy, andererseits zwischen Nucky und seinem eigenen Vater. Nucky träumt zu Beginn der Folge, er sei in seiner Suite im Ritz, im Foyer warten viele Menschen auf ihn und betrachten ihn neugierig, in der Mitte liegt auf einem Sessel drapiert ein Baseballhandschuh. In seinem Arbeitszimmer ist der Platz an seinem Schreibtisch bereits von einem blonden Jungen besetzt, der selbst Nuckys neues Stigma, eine Schusswunde an der Hand hat. „Daddy eats first,“ erklärt Nucky dem Jungen wie es ihm einst sein eigener Vater beigebracht hat, und lässt den Blick zum Fuße des Schreibtischs schweifen, wo ein verwundeter Hirsch liegt. Als sein Blick wieder nach oben wandert, hält der Junge eine Waffe gezückt und schießt auf Nucky. Dieser Traum ist nur vordergründig ein bizarres, surreales Mischgebilde aus Gegenständen und Personen, Ideen und Erinnerungen, die durch ihren augenscheinlichen Symbolcharakter Nucky Thompsons Wünsche und Ängste enthüllen: Die neugierigen Menschen im Foyer gemahnen an die Situation des Anschlags mitten im allabendlichen Treiben auf dem Boardwalk und drücken zugleich die Erwartungshaltung der gesamten Stadt aus, wie ihr Boss auf den neuen Terror reagieren wird. Der drapierte Baseballhandschuh steht für Nuckys schwierige Beziehung zu seinem Vater, von dem er als Kind hart

bestraft wurde, als er seinen Baseballhandschuh verloren hat (erwähnt in I.7. „Home“). Auch der Hirsch, der sterbend auf dem Boden liegt ist ein leicht zu entschlüsselndes Symbol für die sterbende Vater-Sohn-Beziehung zwischen Jimmy und Nucky, weil diese Beziehung zuvor durch eine Statuette von Vater und Sohn mit Jagdbeute als Hochzeitsgeschenk an Jimmy und Angela versinnbildlicht wurde (in: II.1. „21“) und weil ihr durch den Mordanschlag der Todesstoß versetzt wurde. Und schließlich ist der blonde Junge, der noch in weiteren Träumen Nuckys auftauchen wird (III.3. „Bone for Tuna“) eine Erinnerung an Jimmy als Kind, die Nucky die eigene Verletzung an der Hand am Kinderkörper demonstrativ vor Augen hält. Die Symbole sind leicht dechiffrierbar, da sie sich auf bereits Geschehenes beziehen und damit sind manifester Traumgedanke und latenter Trauminhalt offensichtlich markiert: Es geht um Nuckys komplizierte und schwierige Vater-Sohn-Beziehungen, sowohl zu seinem Ersatzsohn als auch zu seinem leiblichen Vater – und damit wird auch hier auf die ödipale Dimension der Figur Nucky Thompson verwiesen, der seinen Vater hasst und von Jimmy gehasst wird.

Sowohl bei Jimmys Trauma als auch im Fall von Nuckys Träumen geht es darum den Mythos des Gangster zur erklären, indem bestimmte Begriffe und Konzepte aus der Psychoanalyse, die selbst mythischen weil überhistorischen und allgemein gültigen Status genießen – der Ödipuskomplex, die Traumdeutung – benützt werden, um durch oberflächliche und pseudopsychologische Analysen das Dunkle, Unbewusste, Verdrängte und Verschwiegene dieser Figuren zu Tage zu fördern, das der Gangstermythos so gerne verschweigt. Obwohl sich *Boardwalk Empire* selbst als mythische Erzählung epischen Ausmaßes präsentiert, benützt die Serie dennoch auch andere mythische Konzepte, wie eben in diesem Fall die Psychoanalyse, um wiederum weitere Mythen zu inszenieren, aber auch zu erklären. In diesem Zusammenhang gaukelt die Serie den Mythos aber lediglich vor, weil sie dabei künstliche Mythen schafft, indem sie den Gangstermythos durch anderen Mythen zu mythifizieren versucht, ihn aber letztlich, durch das Ausagieren des Ödipuskomplex und die offensichtlichen und leichtverständlichen Träume, aber letztlich nur erklärt.

Religion

Zu den Genremerkmalen des Gangsterfilms gehört zwar nicht, dass der Gangster selbst ein sonderlich gläubiger und religiöser Mensch ist. Jedoch bedient sich die Erzählung im Allgemeinen immer wieder alttestamentarischer Motive, wie dem Bruderzwist zwischen Kain und Abel oder Jakob und Esau. Auch der dramaturgische Bogen des Aufstiegs und des Falls inszeniert den Gangster als eine Art Erlöserfigur, die an christliche Messias- und Märtyrermymen gemahnt und die das Volk in gewisser Hinsicht vor den Mächtigen und Ungerechten beschützt. Direkt mit Religion im Sinne eines institutionalisierten Glaubens wird der Gangster in *Angels with Dirty Faces* (USA 1938, Regie: Michael Curtiz) konfrontiert, in Gestalt seines besten Freundes aus Kindheitstagen, der nunmehr Priester ist und der den Gangster zunächst versucht zu bekehren. Denn der Gangster ist für die Jugendbanden des Ghettos eine Art Messias und befindet sich damit auf Kollisionskurs mit der Kirche. Als dieser Versuch scheitert, nimmt der Priester dem Gangster kurz vor dessen Hinrichtung, die wie eine Kreuzigung oder Hexenverbrennung vor vielen Augenzeugen inszeniert wird, die Beichte ab und erteilt ihm die Absolution. Auch Motive aus der sakralen Kunst gibt es, die den Gangster in die Nähe eines Messias' oder Märtyrers rücken, z. B. in *The Roaring Twenties*, wo der Gangster auf der Flucht die Asyl und Erlösung versprechende Kirche nicht mehr erreichen kann, auf den Stufen in den Armen einer klagenden Mutterfigur stirbt und so mit ihr eine Pietà formt, eine Darstellung Marias als *Mater Dolorosa* mit dem Leichnam Jesu in ihren Armen. Schließlich kulminieren religiöse und damit christliche, v. a. katholische Motive in Francis Ford Coppolas *Godfather*-Trilogie, z. B. das letzte Abendmahl, der Judaskuss, der Bruderzwist zwischen Kain und Abel bzw. Jakob und Esau, der verlorene Sohn – und sogar persönliche Verstrickungen der Familie mit der Politik des Vatikans, die aber auch keine Erlösung bringen kann. Für die Familie Corleone ist Religion, ganz wie bei Herrscherdynastien, ein probates Mittel zur Festigung und zur Inszenierung ihrer Herrschaftsansprüche. Am Anfang jedes Films der Trilogie stehen katholische Feierlichkeiten: Connie Corleones (Talia Shire) Hochzeit am Beginn von *The Godfather* (USA 1972), die Erstkommunion von Michaels Corleones (Al Pacino) Sohn Anthony in *The Godfather: Part II* (USA 1974) und die Verleihung eines vatikanischen Ritterordens an Michael in *The Godfather: Part III*

(USA 1990). All diese großen Feste, die mit Ausnahme des Ritterordens, wichtige Zäsuren im Leben von Katholiken darstellen, sind Mittel zur Zurschaustellung von Macht und Einfluss, die wieder und wieder die zerrütteten Corleones als eine heile, wenn nicht gar *heilige* Familie zusammenbringen sollen: „Die großen Familienfeste, für die sich Coppola so viel Zeit nimmt und die Nino Rottas Musik, zu einer nostalgischen Italianità werden lässt, verblasen im zweiten Teil im wahrsten Sinne des Wortes“ (Grob, et al., 2011: 31) – bis zu dem Punkt, wo Michael seine Kinder und seine Exfrau geradezu anflehen muss, zu seinem Ritterschlag zu kommen. Die nostalgischen Feste, die jeweils im Freien oder in repräsentativen Räumlichkeiten stattfinden, werden unterbrochen und gestört durch den Empfang von Bittstellern und den Abschluss von Geschäften im Inneren des Hauses, bzw. in den Hinterzimmern durch Don Vito (Marlon Brando), bzw. Michael, dem jeweiligen Paten und die Familie dadurch aufteilen, wenn nicht gar zerreißen. Religion, und damit v. a. die Feste haben in der *Godfather*-Trilogie den Sinn und Zweck, einerseits Macht durch opulente Feste zu inszenieren und zur Schau zu stellen und damit die illegitime Dynastie der Corleones, die auf einem Fundament aus vergossenem Blut aufbaut, zu legitimieren, und um andererseits den Einfluss der Familie, durch die im Hintergrund abgewickelten Geschäfte, noch zu vergrößern

Bigotterie, Pragmatismus, Fanatismus – Religion in *Boardwalk Empire*

Wie in *The Godfather* haben Religion und ihre Darstellung in *Boardwalk Empire* mehrere unterschiedliche Funktionen. Wie auch schon seit Anbeginn des Gangstergenres gibt es biblische Motive und Rollenverteilungen: Nucky Thompson und sein jüngerer Bruder Eli als Kain und Abel, Jimmy Darmody als der verlorene Sohn.

Zunächst tritt Religion als Bigotterie auf und wird dabei Margaret Thompson zugeordnet, die erst beginnt sich wieder mit ihrem katholischen Glauben auseinanderzusetzen, als sie hinter der Polio-Erkrankung ihrer Tochter Emily und dem aufmüpfigen Verhalten ihres Sohnes Teddy, der Margaret immer mehr an seinen verstorbenen Vater Hans Schroeder erinnert, eine göttliche Strafe vermutet. Bestärkt wird ihr Verdacht durch den heuchlerischen Pfarrer Brennan (Michael Cumpsty), der in Margaret durch ihre Verbindung zum verbrecherischen Nucky Thompson und in der beiden Zusammenleben in Sünde v. a. eine naive, leichtgläubige und damit leicht zu

erschließende Geldquelle sieht. Aber Margarets Hinwendung zum Glauben ist nur auf Zeit und damit immer situationsbedingte Heuchelei und Doppelmoral, die ihren Zenit erreicht, als Margaret versucht, sich Ablass zu erkaufen, um eine Beichte ihrer und Nuckys Sünden zu vermeiden. Dadurch bleiben ihr Glaube und ihre Religionsausübung immer pure Bigotterie und Scheinheiligkeit, die sich schließlich, nach ihrer Hochzeit mit Nucky Thompson und ihrer damit verbundenen Erkenntnis, dass sie in einer Welt lebt, in der offensichtlich alles auch göttliche Vergebung käuflich ist, in einen abgeklärten Pragmatismus verwandeln, indem sie für ihre weltlichen Geldspenden an die Kirche mehr verlangt als lediglich abstrakte göttliche Vergebung. Margarets Bigotterie dient in erster Linie dazu, die Welt des Verbrechens mit moralischen Fragen aufzuwerten, die jedoch unbeantwortet verhallen und damit verbunden wird die Bloßstellung von heuchlerischer Gottesfurcht als von vornherein scheinheilig. In der Welt des Verbrechens von *Boardwalk Empire* gibt es kein funktionierendes sakrales System aus Beichte und Absolution, da alles mit Geld gekauft werden muss, eben „nothing says ‘I’m sorry’ like money“ (Arnold Rothstein in I.10. „The Emerald City“).

Der von Nucky Thompson praktizierte Pragmatismus gegenüber der Amtskirche ist die zweite Art der Religionsausübung. Er rührt daher, dass Nucky seiner irischen Abstammung und damit verbundenen kulturellen Identität als Ire auf dem Papier natürlich Katholik ist, sich aber trotzdem voll und ganz als Amerikaner fühlt und damit mehr Ehrfurcht vor den weltlichen und staatlichen Institutionen hat, als vor einer göttlichen Macht. Besonders deutlich wird der Gegensatz zum bigotten Glauben seiner Frau in ihrer Gretchenfrage „Do you believe in any higher Power?“ die er mit „Federal government comes to mind,“ antwortet (II.11. „Under God’s Power She Flourishes“). Trotz seines abgeklärten Verhältnisses zur katholischen Kirche ist sie für Nucky dennoch ein Mittel um seine Verbürgerlichung als Gangster voranzutreiben, die durch seine Hochzeit mit Margaret komplett vollzogen wird (II.12. „To the Lost“). Diese Hochzeit führt nicht nur Margaret und Nucky in einem scheinheiligen Bund der Ehe zusammen, sondern sie markiert auch das Eindringen der Welt des Verbrechens und der Strafe, der säkulären Welt der Judikative, in die private und sakrale Sphäre. Die überstürzte Trauung und Margarets vorhergehende Beichte, die mit der Ermordung von Ward Boss Jim Neary (Robert Clohessy) und dem Plädoyer der Staatsanwältin Esther

Randolph (Julianne Nicholson), die eine Anklage gegen Nucky vorbereitet, gegengeschnitten werden, verweist nicht nur auf die Szene der Taufe am Ende von *The Godfather*, sondern kopiert natürlich auch deren Symbolkraft: Michael Corleone steht Pate für seinen Neffen, den erstgeborenen Sohn seiner Schwester Connie. Das in der katholischen Kirche heilige Sakrament der Taufe wird gegengeschnitten mit der brutalen Ermordung der Feinde der Familie in Michaels Auftrag. Sowohl die Taufe in *The Godfather* als auch die Hochzeit in *Boardwalk Empire* sind heilige Sakramente der katholischen Kirche und erfüllen hier, dadurch dass sie mit Gewaltszenen gegengeschnitten werden, die Funktion eines Initiationsritus in die Welt des Verbrechens. In *Boardwalk Empire* ist die Hochzeit ein Übergangsritus, der in zwei Richtungen funktioniert: Einerseits führt es den Bonvivant und Playboy Nucky Thompson in die Sphäre des Bürgerlichen ein, andererseits stärkt die Ermordung Jim Nearys auch seine Machtposition als Boss von Atlantic City. Die Zusammenführung der Welt des Verbrechens und des Bürgertums in Form der Eheschließung Margarets und Nuckys bedeutet auch in *Boardwalk Empire* das Eindringen der Gewalt, der sich der Gangster ohne Unterlass bedient um seine Macht zu sichern, in die private und sakrale Sphäre. Wie in *The Godfather*, wo „die große Parallelmontage, die die Bilder der Taufe nach katholischem Ritus mit denen des Massakers an den Gegnern der Corleone-Familie verbindet, [...] die Destruktion der Privatsphäre“ belegt (Grob, et al., 2011: 31), wird auch in *Boardwalk Empire* das Bürgertum mit Blut besudelt.

Eine dritte vollkommen anders gelagerte Funktion der Religion manifestiert sich in der Figur des Agenten und fanatischen Puritaners Nelson Van Alden (Michael Shannon), der religiöse Fanatismus. Seine Institution ist keine Kirche, sondern das Bureau of Internal Revenue, dennoch und vielleicht gerade deswegen folgt sein Subplot der christlichen Eschatologie und Erlösungslehre. Er inszeniert sich selbst gerne als Messias oder Prophet, der das sündhafte Atlantic City vor dem Untergang, dem die Stadt seiner Meinung nach durch das wilde Treiben geweiht ist, bewahren möchte. Er sieht seine weltliche Arbeit als Prohibitionsagent also nicht als bloße Lohnarbeit, sondern als einen gleichsam göttlichen Auftrag. Dabei schreckt er selbst vor Selbstgeißelung (I.6. „Family Limitation“) oder der Bestrafung anderer nicht zurück: In seiner selbst auferlegten Rolle als Inquisitor der Prohibition in Atlantic City unterzieht er seinen Partner Agent Eric

Sebso (Erik Weiner), den er zurecht der Korruption verdächtigt, einer Wasserprobe (I.11. „Paris Green“). Vor den Augen einer Baptistengemeinde an einem idyllischen Bachlauf verlangt Van Alden von dem jüdischen Sebso, er solle sich zum Christentum bekehren und taufen lassen. Sebso willigt widerwillig ein, um seinen Vorgesetzten zu beruhigen. Die Taufe wird zu einem Verhör und dann schnell zu einem mittelalterlichen Hexenbad, an dessen Ende Sebso's lebloser Körper vor den Augen der verängstigten Zeugen im Wasser treibt.

Van Alden verurteilt die Welt, in der er lebt als eine, die der Sünde anheimgefallen ist, und in der alles und jeder käuflich ist. In seiner Wahrnehmung ist Atlantic City ein modernes Sodom oder Gomorrha, in das er als Erzengel entsandt wurde, um die Menschen zu warnen. Er sieht sich selbst als Mose, der vom Berg Sinai hinabsteigt und den immerwährenden Tanz um das Goldene Kalb beenden muss. Obwohl sich in *Boardwalk Empire* in der Figur Van Aldens alttestamentarische Motive und damit immerwährende Mythen finden, ist der puritanische Rächer und einsame Erlöser ein historisches Phänomen und kein mythischer Held. Der Mythos greift hier nicht, weil er durch die Selbstgeißelung und das Hexenbad Sebso's in einen geradezu archaischen und mittelalterlichen Kontext gerückt wird, der auch mit der pragmatischen Einstellung zu Religion eines Nucky Thompson nichts gemein hat.

Vorspann

Paratexte sind einem Haupttext beigeordnet, im Falle des Films handelt es sich dabei z. B. um den Vorspann, den Abspann oder die Zwischentitel, um Texte, die dem Film unmittelbar beigeordnet sind, sogenannte Peritexte, aber auch um das Making-Of, Featurettes, Interviews, sogenannte Epitexte, die im Umfeld des Films existieren (Böhnke, 2007). Der Vorspann als Paratext steht, wie alle anderen Paratexte, „im Dienst einer anderen Sache [...], nämlich des Textes“ (Genette, 1989: 18), d. h. er ist kein selbstständiger Text, sondern gehört immer zu einem Haupttext. Der Vorspann eröffnet den Film und kündigt ihn an. Als Scharnier „zwischen Innen und Außen verdeutlicht er seit jeher den Rechtsanspruch der Produzenten, die außerhalb des Films stehen“ (Böhnke, 2007: 95). Erst Jahre später werden Schauspieler, Autoren, Regisseure genannt und damit beginnt der Vorspann eine Werbefunktion für den Film und die an ihm Beteiligten zu erfüllen. Auch wird der Vorspann bald länger und damit steigt die Kreativität bei der Gestaltung der Schrifttafeln (vgl.: Allison, 2009: 10). Erst in den frühen dreißiger Jahren hält das Bewegtbild Einzug in den Vorspann – und dazu zählen auch Gangsterfilme wie *The Public Enemy*, der Teil der Weiterentwicklung weg von der bloßen Nennung der Beteiligten hin zur Einführung von Bewegtbildern ist. Nach dem Warner-Studiologo und der Nennung von Regisseur, Autoren, Kameramann und Ausstatter, werden die Hauptfiguren anhand von Bewegtbildern vorgestellt: „James Cagney as Tom Powers“ wird mit drohender Faust und einem diabolischen Lächeln auf den Lippen bereits hier als Krimineller eingeführt. Als Paratext bietet dieser Vorspann bereits erste Lesarten des gesamten Films an: „Paratexte sind mithin auch Lektüren des Textes. Sie sind als reflexiver Kommentar zum Text zu verstehen“ (Böhnke, 2007: 23).

Introducing Nucky Thompson

Als nostalgischer Rekurs auf die zwanziger Jahre und den klassischen Gangsterfilm der dreißiger Jahre böte es sich für den Vorspann von *Boardwalk Empire* an, die Figuren der Serie, allen voran „Steve Buscemi as Nucky Thompson,“ ebenfalls mit Bildtafeln vorzustellen, die eine gewisse nostalgische Patina haben. Tatsächlich beginnt der Vorspann der Serie mit dem Logo von HBO, das sich wie bei allen Serien des Senders aus dem weißen Rauschen des Fernsehbildschirms herauslöst. Steve Buscemi wird zwar

als Erster im Vorspann genannt, aber nicht „as Nucky Thompson“ – und er ist auch die einzige Figur, die gewissermaßen vorgestellt wird, im Vorspann bildlich in Erscheinung tritt. Der Vorspann von Karin Fong und Michelle Dougherty von Imaginary Forces zeigt in mehr als 40 kurzen Einstellungen in 96 Sekunden einen Mann, Nucky Thompson, bei aufziehendem Gewitter am Strand. Musikalisch untermalt wird die Titelsequenz von „Straight Up and Down“ von der US-amerikanischen Psychedelic-Rock-Band The Brian Jonestown Massacre aus dem Jahr 1996, also nicht von einem Jazz- oder Charlestonstück aus den zwanziger Jahren.

Zeitraffer und Zeitlupe, vorwärts und rückwärts laufender Film wechseln sich ab. Nucky Thompson ist zunächst nur von hinten oder in Nahaufnahme zu sehen. Sein Hut, seine glänzend polierten Budapester, seine perfekt manikürten Fingernägel, die ein goldenes Zigarettenetui mit dazu passendem Feuerzeug aus der Innentasche seines Maßanzuges ziehen, die Seidenkrawatte, die rote Nelke am Revers – all das lässt darauf schließen, dass es sich bei Nucky Thompson um einen Mann von Format handelt. Die vorherrschenden Farben sind braun, grau und blau in wenig gesättigten Nuancen, den größten Kontrast dazu bilden Nuckys Ansteckblume in sattem Rot und sein golden glänzendes Zigarettenetui. Damit setzt der Vorspann aus seiner gegenwärtigen Perspektive heraus die Farbakzente für die gesamte Serie, die in der Vergangenheit spielt.

Alles, was Nucky Thompson hier tut geschieht in Zeitlupe und das Bild läuft stets vorwärts. Im Gegensatz dazu brechen sich die Wellen in Normalgeschwindigkeit oder im Zeitraffer und ziehen sich in rückwärts laufenden Bildern wieder zurück, die Wolken ziehen unnatürlich schnell auf. Ein Sturm zieht mit gefährlicher Geschwindigkeit auf und die See wird immer unruhiger. Im Meer tauchen Whiskyflaschen auf, bis es so viele sind, dass sie scheinbar das Wasser verdrängt haben. Einige werden an Land gespült, andere zerbrechen an den Pfeilern der Promenade. Im Vorspann ist bereits zu sehen, dass mit der Prohibition eine große Herausforderung, eine große Chance und neue Möglichkeiten aber zugleich auch das Chaos auf Nucky Thompson und seine Stadt Atlantic City zurollen. Niemand kann diesen schicksalhaften Wellengang kontrollieren, auch Nucky nicht, dessen Füße bereits von einer Mischung aus Salzwasser und Whiskyflaschen umspült werden. Trotzdem behält er die Ruhe und steht den Sturm durch, der sich am Ende auflöst. Das Meer weicht zurück und die Sonne bricht durch

die Wolken. Nucky Thompson geht ungerührt und unbeschadet aus diesen Turbulenzen heraus, und als das Wasser zurückweicht (rückwärts laufendes Bewegtbild), sind seine Hosenbeine trocken und seine edlen Schuhe unversehrt – die Welt bewegt sich, aber das lässt ihn vollkommen unbeeindruckt.

Verschiedene Tempi, vorwärts und rückwärts laufende, schnell geschnittene Bilder, untermalt von einem psychedelischen Gitarrenstück aus den neunziger Jahren rücken den Vorspann von *Boardwalk Empire* und die gesamte Serie weg vom klassischen Gangsterfilm und näher zu postmodernen Fernsehtexten wie *The Sopranos*, wo der Protagonist der Serie, Tony Soprano (James Gandolfini, im Vorspann auf eine ähnliche Art eingeführt wird. Die etwa 60 Bilder in 90 Sekunden zeigen ihn auf der Heimfahrt von Manhattan nach New Jersey. Wenn der Vorspann von *Boardwalk Empire* also andere filmische oder mediale Paratexte zitiert, so sind es keine aus dem klassischen Gangsterfilm, sondern *The Sopranos*. Mit Nucky Thompson bzw. Tony Sopranos tritt jeweils nur der Protagonist der Serie auf, in beiden Vorspannen wurde die Geschwindigkeit manipuliert, und beide werden von einem Musikstück aus den neunziger Jahren untermalt. Letztlich gibt es im Vorspann von *Boardwalk Empire* auch einzelne Sequenzen, die direkt auf *The Sopranos* verweisen: Der Moment, in dem sich Nucky Thompson eine Zigarette anzündet und wenig später Rauch exhaliert, Tony Soprano tut das Gleiche mit einer Zigarre.

Videoclipästhetik und Historisches, Historisierung und Historizismus

In seiner Gesamtkomposition aus Manipulationen von Geschwindigkeiten und Laufrichtungen des Films auf Bildebene und verzerrten Gitarrenklängen auf der Tonebene steht dieser Vorspann als Paratext in einem starken Kontrast zum Haupttext der Serie. In der Widersprüchlichkeit zwischen Paratext und Haupttext treffen Anachronismus und Mythos, Videoclipästhetik und Historisches, Historisierung und Historizismus, also eigentlich Unvereinbares aufeinander. In all seiner eigentümlichen Perfektion bei gleichzeitiger Manipulation der Bildebene unterstreicht der Vorspann nicht nur seine eigene Gemachtheit, sondern die Gemachtheit der ganzen Serie, die nichts anderes sein möchte als ein makelloser und perfekter Schnappschuss der zwanziger Jahre. Der Vorspann in seiner Videoclipästhetik und die Serienhandlung in

ihrer Evokation von Historischem sind beides für sich genommen makellos – und das macht diesen Paratext zum größten anachronistischen Widerspruch zur Diegese.

Boardwalk Empire ist Teil einer Nostalgiewelle in Film und Fernsehen, die eine „Sucht nach fotografischen Bildern der Vergangenheit“ bedient (Jameson, 1993: 63 f.) und die durch stilistische Konnotationen, Stilmerkmale der Vergangenheit zu Formkompositionen zusammenzufügen und dadurch imaginäre und stereotype Ideale einer Epoche zu vermitteln (vgl. ebd.: 64). Während andere Nostalgiefilme und -serien zeigen, dass der eigene Historizismus durch den Vorspann nicht ad absurdum geführt werden muss, d. h., dass im Vorspann jeglicher Bezug zur Gegenwart verleugnet werden kann: *The Artist* (Frankreich 2011, R: Michel Hazanavicius) ist ein zeitgenössischer nostalgischer Stummfilm und benützt Bildtafeln, wie sie 1927, dem Jahr, in dem der Film spielt, üblich waren. Der Vorspann der Serie *Mad Men* (AMC, seit 2007), die in den fünfziger und sechziger Jahren spielt, zollt Saul Bass, dem Gestalter der Vorspannsequenzen von u. a. *Vertigo* (USA 1958, R: Alfred Hitchcock) und *Anatomy of a Murder* (USA 1959, R: Otto Preminger), Tribut und zeigt grafisch animiert den Fall eines Geschäftsmannes von einem Hochhaus. Während in diesen beiden Gegenbeispielen der Bezug zur Gegenwart, zum Zeitpunkt der Produktion des Haupttexts im Paratext verleugnet wird und man in nostalgischen Bildern schwelgt, stellt der Vorspann von *Boardwalk Empire* einen expliziten Bezug zur Gegenwart her. Die Serie wird durch ihn aus den ewigen allumfassenden zwanziger Jahren herausgeholt und in einen gegenwärtigen Kontext gestellt. Als Paratext, der den Haupttext stört, ist dieser Vorspann „eine Quelle für die Generierung von Informationen“ (Böhnke, 2007: 97).

Welche Informationen lassen sich aus dieser Störung ziehen? Der Vorspann im Allgemeinen erzählt von der Entstehung des Films (vgl.: Gardies, 2006: 21), einem Produkt, das gerne den Anschein des Nichterzeugten erweckt. Als Störfaktor führt der Vorspann von *Boardwalk Empire* aber genau den Zeitpunkt der Produktion, das Zeitalter der Videoclips, und damit die Manipuliertheit der Bilder vor Augen und entlarvt damit die mit größtem Aufwand innerhalb der Diegese geschaffene Authentizität als Trugbild. Er widerspricht mit seinem merkwürdigen Realismuseffekt und seiner Gegenwärtigkeit dem Anspruch des Haupttextes, eine Gangsterfigur mit mythischen Ewigkeits- und Natürlichkeitsanspruch zu schaffen, indem er durch seine

Gegenwärtigkeit den Haupttext historisiert, d. h. in eine konkrete und damit nicht ewige Vergangenheit einordnet.

Wie auch der Film möchte der Mythos den Schein des Nichterzeugten, Ewigen wahren und die historisch-realen Bedingungen, die Wahrheit seiner Entstehung verschleiern. Aber dieser Vorspann stellt die Serie als Produkt des Jahres 2010 heraus, und macht damit offensichtlich, dass die im Fernsehen gezeigten zwanziger Jahre weder echt noch ewig sind. Der Vorspann verrät, dass *Boardwalk Empire* keine wahrheitsgetreue Geschichte, kein authentisches Produkt der zwanziger Jahre ist, wie die Serie in der Genauigkeit ihrer Ausstattung behauptet, sondern ein postmoderner Fernsehtext wie *The Sopranos*.

Whisky

Ab dem 16. Januar 1920 werden die Herstellung, der Verkauf und der Transport von Alkohol in den gesamten USA durch den 18. Zusatzartikel zur Verfassung verboten, dennoch bestehen Brauereien und Schnapsbrennereien im Verborgenen, und der illegale Import von Alkohol aus Kanada oder Karibik ist bis zur Abschaffung der Prohibition ein großes Geschäft. Die Prohibition als *the noble experiment* hat zum Ziel ein besseres Amerika zu schaffen und die Gesellschaft zu läutern, macht aber im Gegenteil die gesamte Nation zu Gesetzesbrechern und den Gangster zum Volkshelden, der dem ausgehungerten, bzw. durstigen Volk das gibt, was ihm von den Machthabern verboten wurde. Gangster wie Al Capone, der die Öffentlichkeit und das Medieninteresse liebt, der Pressekonferenzen hält und sich selbst als Wohltäter inszeniert, sind in der öffentlichen Wahrnehmung keine Verbrecher, sondern an und für sich gute Menschen, die nur zufällig in diese illegalen Aktivitäten verwickelt zu sein scheinen.

Im realen Atlantic City, das aufgrund seiner exponierten Lage an der Atlantikküste und seiner Nähe zu Großstädten wie New York zu einer Anlaufstelle sowohl für Alkoholimporte als auch für Vergnügungswillige wird, wird die Prohibition schlichtweg ignoriert. „We have whiskey [sic!], wine, women, song, and slot machines. I won't deny it and I won't apologize for it. If the majority of people didn't want them, they wouldn't be profitable and wouldn't exist. The fact that they do exist proves to me that the people want them” (Johnson, 2011: 87). Was wie ein Zitat von Nucky Thompson aus dem Drehbuch einer Episode *Boardwalk Empire* klingen mag, ist ein Zitat von Nucky Johnson, seinem realhistorischen Vorbild.

Die Ignoranz großer Teile der Bevölkerung der Prohibition gegenüber führt das Gesetz bald ad absurdum, und auch der Anstieg von Kriminalität und Korruption, sowie das Ausbrechen der Wirtschaftskrise tragen ihren Teil zur Abschaffung des Gesetzes im Jahr 1933 als eine der ersten Amtshandlungen von Franklin D. Roosevelt im Rahmen der *New Deal*-Politik bei. Bis zu ihrer Abschaffung ist die Prohibition aber ein fruchtbarer Boden für das Verbrechen – und das Hollywoodkino.

Der große Etikettenschwindel

Der Filmgangster entstammt der Prohibitionszeit, Fran Mason attestiert ihm eine „historical basis in the society of Prohibition which is characterised by a cultural and ideological structure that inverts the American Dream” (Mason, 2002: 48). Anfang der dreißiger Jahre nimmt sich Hollywood bereits der *Roaring Twenties*, der Goldenen Zwanziger Jahre, an und porträtiert dieses hedonistische Zeitalter seit Anbeginn des Gangstergenres mit Ironie und Nostalgie und macht den Verbrecher, *hoodlums* und *bootleggers* zu attraktiven weil rebellischen Helden, dieser mittlerweile vergangenen Zeit.

In *Boardwalk Empire* ist der bevorzugte Alkohol Whisky der Marke Canadian Club, der direkt aus der Brennerei jenseits der Grenze importiert und in Atlantic City weiterverarbeitet wird: „Ten shiners, two shifts, 24 hours a day [...] We’re putting out close to 2.000 crates a week,“ preist der *bootlegger* Mickey Doyle (Paul Sparks) seine illegale Destillerie im Keller eines Bestattungsinstituts an (I.1. „Boardwalk Empire“) und beschreibt in weiterer Folge den Herstellungsprozess: „One part real, eight parts water. You heat it up, let it cool, the add your alcohol to bring up your proof. [...] after you add the alcohol you throw in your caramel coloring, your oil of rye, bourbon, depending on what you want.” Der neu entstandene Whisky-Verschnitt wird daraufhin neu abgefüllt, mit gefälschten Etiketten versehen und mit hohem Gewinn weiterverkauft. *Boardwalk Empire* zeigt dabei, wie all die großen Gangsterfilme, die große Fälscherindustrie des organisierten Verbrechens zur Zeit der Prohibition. Wie im klassischen Gangsterfilm, wo der selbst gebraute Champagner nicht die einzige Fälschung ist, sondern sich der Gangster auch trügerischen Romanzen hingibt und Scheinfirmen betreibt, dient in *Boardwalk Empire* Mickey DoYLES Alkohol als Metapher. Er ist eine Metapher dafür, dass die gesamte gezeigte Welt eine Fälschung ist. Im Bestattungsinstitut werden vorne die Verstorbenen betrauert, in einer Art Zwischenraum, werden die Leichen konserviert, geschminkt und angezogen und im Hinterzimmer offenbart sich die gesamte Maschinerie der Fälscherindustrie. Genauso werden in *Boardwalk Empire* die verblichenen zwanziger Jahre in ansehnlicher Form präsentiert. Es werden keine Ruinen beweint, sondern im Sinne der *restorative nostalgia* Paläste neu errichtet (vgl.: Boym, 2001: 42), die durch Kostüme und Kulissen äußerst ansehnlich erscheinen und deren tatsächlicher Anspruch die Fälschung einer

Welt ist, in der kein Platz für die Anzeichen des Verfalls, für Patina oder Risse in der Fassade ist, sondern alles komplett neu ist: „Restorative nostalgia has no use for the signs of historical time – patina, ruins, cracks, imperfections. [...] Actual material traces of the past might disturb the total recreation of the original, which was to look old and brand new at the Same time (ebd.: 45 f.). Egal wie authentisch das Etikett des gefälschten Whiskys auch zu sein scheint, der Alkohol, den Jimmy Darmody von Mickey Doyle angeboten bekommt, ist doch nur Formaldehyd, ein Konservierungsmittel für Leichen. Egal, wie schön die Oberfläche und der erste Eindruck auch sein mögen, zurück bleibt der bittere Beigeschmack als Beweis, dass der Alkohol und die gezeigte Welt nicht echt sind, sondern den Geist der zwanziger Jahre und den Geist im Sinne einer Spirituose nur vortäuschen.

Mythos Whisky

Zurück bleibt die Trauer um den „echten“ Alkohol, nicht umsonst bedient sich *Boardwalk Empire* stereotyper Bilder aus der Prohibitionszeit bzw. aus dem Gangsterfilm, um ein nostalgisches Gefühl der zwanziger Jahre zu erzeugen: die Kleinfamilie, die einen Kinderwagen voller Flaschen nach Hause schiebt, mit dem schreienden Kleinkind auf dem Arm der Mutter im Pilotfilm (I.1. „Boardwalk Empire“) findet als plakatives Motiv auch in *The Public Enemy* Verwendung. Und der Leichenzug, der eine riesige aufgebahrte Champagnerflasche aus Pappmaschee begleitet, zieht auch in ähnlicher Form in *Once Upon A Time in America* (USA 1984, Regie: Sergio Leone) durch das Bild. Das vorherrschende Motiv und der ironische Unterton im klassischen Gangsterfilm ironisiert nicht den Alkohol an sich und damit verbunden Geselligkeit und Trunkenheit, sondern zunächst historisch gesehen die Diskrepanz und den Konflikt zwischen einem Gesetz und dessen Missachtung, zwischen einigen wenigen und einem großen Teil der Bevölkerung, zwischen öffentlicher Moral und allgemeiner gesellschaftlicher Heuchelei.

In *Boardwalk Empire* sprechen alle andauernd von Alkohol, aber selten ist jemand wirklich betrunken. So ist z. B. St. Patrick's auch im Atlantic City der zwanziger Jahre der oberste Feiertag der Trunkenheit, der einzige Tag des Jahres, an dem Nucky Thompson keinen Tropfen Alkohol anrührt (I.5. „Nights in Ballygran“). Letzten Endes

entbehrt sich auch der surreale Vorspann nicht einer gewissen Ironie, wo eine riesige Welle Whiskyflaschen auf Atlantic City zurollt.

Als Ganzes kreist die Serie um eine Essenz, den Whisky, eine Spirituose, deren Name soviel wie „Lebenswasser“ bedeutet und deren Ursprung im Dunkeln liegt, bzw. vergessen wurde, deren Herstellungsverfahren in jeder Destillerie einer strenger Geheimhaltung unterliegt und die in alten und geschichtsträchtigen Weinfässern, in tiefen Kellergewölben gelagert wird. Während Whisky ganz allgemein von einer mythischen Aura umgeben ist, ist der Whisky im Gangsterfilm und in *Boardwalk Empire* meistens gefälscht. Alles kreist um eine Fälscherindustrie. So wie auch Hollywood, wo Filme und Serien produziert werden, als Traumfabrik nichts anderes tut als zu fälschen.

Der Whisky dient in *Boardwalk Empire* als Mise en abyme für die Nostalgie der gesamten Serie, die als Simulakrum, als eine Kopie der zwanziger Jahre ohne greifbares Original, historische Tiefe und letztendlich sogar den Mythos nur vorspiegelt. Als postmoderne Fernsehserie ist *Boardwalk Empire* künstlich erzeugt und kann als perfekter Schnappschuss einer Vergangenheit, die so nie existiert hat, keine tatsächlichen Erkenntnisse oder authentische Erfahrungen vermitteln, sondern lediglich eine eigene Version der Vergangenheit durch Nostalgie und künstliche Mythen erzeugen. Letztlich drückt sich aber im falschen und ekelhaften Formaldehyd-Whisky eine unerfüllbare Sehnsucht nach dem echten, irischen Whisky, dem Geschmack der Heimat aus, den man wahrscheinlich schon vergessen hat – genau, wie die dargestellten zwanziger Jahre unwiederbringlich verloren sind.

Conclusio

Die erklärte Aufgabe dieser Untersuchung war es, innerhalb von *Boardwalk Empire* den auf nostalgische Weise reproduzierten Gangstermythos auszumachen und das damit verbunden künstlich erzeugte Bild der zwanziger Jahre zu beschreiben. Schon alleine an der thematischen Bandbreite der Essays, vom *American Dream* bis zur Architektur, vom Dresscode bis zum Whisky lässt sich feststellen, dass sich innerhalb der Serie unterschiedliche Impulse behaupten können und sich dabei Moderne und Postmoderne, barthesscher Mythos und klassische Mythen, historische Momente und Historizismen, Collagen und Bildzitate begegnen und miteinander vermischen. In ihren Darstellungskonventionen erinnert die Serie an den klassischen Gangsterfilm und stellt dabei auch den Gebrauch bestimmter Gangsterfilm selbst als Mythos in Bildzitaten heraus, indem sie ikonische Szenen aus z. B. *The Public Enemy* oder *The Godfather* nachstellt. Auch Martin Scorsese selbst scheut als Regisseur des Pilotfilms zur Serie (I.1. „Boardwalk Empire“) nicht davor zurück, seine eigenen Gangsterfilme, in denen Gewalt mehr noch als in anderen Filmen immer urzeitlich fast schon religiös und damit auch immer aufgeladen mit Bedeutung ist, zu zitieren und ihnen dabei mythischen Status zu verleihen: Die finale Szene, in der Big Jim Colosimo (Frank Crudele) von Franke Yale (Joseph Riccobene) ermordet wird – mit einem Schuss in den Hinterkopf und dem langsamen Ausbreiten einer Blutlache auf dem Fliesenboden – erinnert an die Szene in *Goodfellas*, in der Tommy DeVitos (Joe Pesci) Tod auf die gleiche Art und Weise von Scorsese inszeniert wurde.

Als nostalgische Fernsehserie, deren Handlung in der Vergangenheit angesiedelt ist, stellt *Boardwalk Empire* dabei vordergründig einen Realismusanspruch, indem sie sich auf historische Ereignisse und Figuren stützt und durch aufwendige Sets und Kostüme Authentizität behauptet. Dieses Versprechen kann die Serie jedoch nicht halten, weil historische Momente, wie sich im Falle von „Anastasia“ gezeigt hat, nur verkürzt wiedergegeben werden und dazu dienen, das Innenleben der Figuren nach außen zu kehren. Auch Figuren, die auf realen Persönlichkeiten basieren, werden fiktionalisiert und dabei oft als Gangster mythologisiert – wie sich v. a. am Politiker Nucky Johnson

erkennen lässt, der in der Serie langsam aber doch als Nucky Thompson in einen Gangster transformiert wird.

Dabei geht es immer auch um den Mythos Amerikas bzw. um den Mythos des Ideals des *American Dream*: Als Gangster hat Nucky Thompson wenig Hintergrundgeschichte, der entfremdete Vater und seine verstorbene Frau tauchen lediglich als Randnotizen in seiner Biografie auf und sind auch nicht der Schlüssel zum Verständnis seiner Person oder Identität – so wie auch beim Mythos der Ursprung im Dunklen liegt, aber ein Wissen darum zu seinem Verständnis nicht vonnöten ist. In *Boardwalk Empire* geht es daher nicht darum, wer man ist und woher man kommt, sondern was man werden kann, was es bedeutet Amerikaner zu sein, in einer Zeit als noch nicht klar war, was das überhaupt bedeutet: Nucky und auch alle anderen Figuren definieren sich zwar über ihre irische, italienische, jüdische oder afroamerikanische Herkunft, aber zugleich verschwimmen diese ethnischen Grenzen im amerikanischen Kapitalismus der Zwischenkriegszeit und dadurch wird das Überschreiten von Klassengrenzen ermöglicht.

Dabei ist der Realismus der gezeigten Goldenen Zwanziger Jahre vornehmlich ein falscher und wird von der Serie selbst auch problematisiert. Der merkwürdige Vorspann verdeutlicht, dass es sich um einen Historientext in einem gegenwärtigen Kontext handelt, einen Text, der aus der Perspektive des Jahres 2010 die zwanziger Jahre erzählt und der dabei natürlich auch etwas über die Gegenwart zu sagen hat. Im gleichen Atemzug historisiert der Vorspann auch die vermeintlichen ewigen zwanziger Jahre als perfekten Schnappschuss einer falschen Fassade.

Durch den Gebrauch bestimmter Elemente als *Mise en abyme*, wie Richard Harrows Maske und Klebealbum, dem Umgang mit Büchern und Literatur und natürlich dem allgegenwärtigen Alkohol, problematisiert die Serie letzten Endes den in ihr inszenierten Mythos und ihren falschen Realismus als Nostalgie und als falsche Oberfläche. Der Kitsch des Fernsehens entlarvt den historizistischen Eklektizismus der Serie als postmoderne Fälschung, nicht nur der zwanziger Jahre, sondern auch des Mythos und der Metaphysik.

Quellenverzeichnis

- Alles, Daniel: Die Mafia und THE GODFATHER. Fakt und Fiktion, in: Norbert Grob, Bernd Kiefer/Ivo Ritzer (Hg.): *Mythos DER PATE. Francis Ford Coppolas GODFATHER-Trilogie und der Gangsterfilm*, Berlin 2011, S. 55-66.
- Allison, Deborah: First Things First, in: *Schnitt. Das Filmmagazin* 55, 2009, S. 8-11.
- Altman, Rick: Film und Genre, in: Geoffrey Nowell-Smith (Hg.): *Geschichte des internationalen Films*, Stuttgart u. a. 2006, S. 253-259.
- Appadurai, Arjun: *Modernity at Large*, Minneapolis 1996.
- Barthes, Roland: Die strukturalistische Tätigkeit, in: Dorothee Kimmich/Rolf G. Renner/Bernd Stiegler (Hg.): *Texte zur Literaturtheorie der Gegenwart*, Stuttgart 1996, S. 215-223.
- Barthes, Roland: *Elemente der Semiologie*, Frankfurt/M. 1983.
- Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*, Berlin 2010.
- Barthes, Roland: *Wie zusammen leben. Simulationen einiger alltäglicher Räume im Roman*, Frankfurt/M. 2007.
- Baudrillard, Jean: Jenseits von Wahr und Falsch, oder Die Hinterlist des Bildes, in: Hans Matthäus Bachmayer (Hg.): *Bildwelten – Denkbilder*, München 1986, S. 265-268.
- Böhnke, Alexander: *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*, Bielefeld 2007.
- Böhringer, Hannes: *Auf dem Rücken Amerikas. Eine Mythologie der neuen Welt im Western und im Gangsterfilm*, Berlin 1998.
- Boym, Svetlana: *The Future of Nostalgia*, New York 2001.
- Clarens, Carlos: *Crime Movies*, New York 1997.
- de Saussure, Ferdinand: *Grundfragen der allgemeinen Sprachwissenschaft*. Berlin, 2001.
- Diederichsen, Diedrich: *The Sopranos*, Zürich 2012.
- Eco, Umberto: *Nachschrift zum Namen der Rose*, München u. a. 1986.
- Elsaesser, Thomas/Winfried Fluck: Zur Problematik der Interpretation populärer Kultur: Raoul Walshs Film *The Roaring Twenties*, in: Martin Christadler/Günter Lenz:

- Amerikastudien - Theorie, Geschichte, interpretatorische Praxis*, Stuttgart 1977, S. 161-178.
- Freud, Sigmund: *Die Traumdeutung* [1900], Frankfurt/M. 1999.
- Gardies, André: Am Anfang war der Vorspann, in: Alexander Böhnke/Rembert Hüser/Georg Stanitzek (Hg.): *Das Buch zum Vorspann*, Berlin 2006, S 21-33.
- Genette, Gerard: *Paratexte*, Frankfurt/M. 1989.
- Grievson, Lee/Esther Sonnet/Peter Stanfield (Hg.): *Mob Culture. Hidden Histories of the American Gangster Film*, New Brunswick 2005.
- Grob, Norbert/Bernd Kiefer/Ivo Ritzer (Hg.): *Mythos Der Pate. Francis Ford Coppolas Godfather-Trilogie und der Gangsterfilm*, Berlin 2011.
- Grob, Norbert/Bernd Kiefer/Ivo Ritzer: An American Tragedy. THE GODFATHER als filmisches Epos des 20. Jahrhunderts, in: dies. (Hg.): *Mythos DER PATE. Francis Ford Coppolas GODFATHER-Trilogie und der Gangsterfilm*, Berlin 2011, S. 8-40.
- Hardy, Phil: Der amerikanische Kriminalfilm, in: Geoffrey Nowell-Smith: *Geschichte des internationalen Films*, Stuttgart u. a. 2006, S. 276-282.
- Hartmann, Britta: Topographische Ordnung und narrative Struktur im klassischen Gangsterfilm, in: *Montage/AV*, 1999, S. 111-133.
- Huyssen, Andreas: Postmoderne - eine amerikanische Internationale?, in: Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Reinbek 1993 S. 13-44.
- Illger, Daniel: Die Stadt und die Leere. Antonionis Frühwerk, der US-Gangsterfilm und der Giallo, in: Jörn Glasenapp (Hg.): *Michelangelo Antonioni. Wege in die filmische Moderne*, München 2012, S. 13-38.
- Jameson, Fredric: Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus, in: Andreas Huyssen/Klaus R. Scherpe (Hg.): *Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels*, Reinbek 1993, S. 45-102.
- Jameson, Fredric: *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham 1991.
- Jameson, Fredric: *Signatures of the Visible*, London u. a. 1992.
- Jameson, Fredric: *Signatures of the Visible*, New York u. a. 2007.

- Johnson, Nelson: *Boardwalk Empire. The Birth, High Times and Corruption of Atlantic City*, London 2011.
- Leitch, Thomas M.: *Crime Films*, Cambridge 2002.
- Lohmann, Hans-Martin: *Sigmund Freud zur Einführung*, Hamburg 2006.
- Lyotard, Jean-François: *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*, Wien 1993.
- Mason, Fran: *American gangster cinema*, Basingstoke 2002.
- Messner, Steven F./Richard Rosenfeld: *Crime and the American Dream*, Belmont 2013.
- Munby, Jonathan: *Public Enemies, Public Heroes*, Chicago 1999.
- Nowell-Smith, Geoffrey: *Geschichte des internationalen Films*. Stuttgart u. a. 2006.
- Ritzer, Ivo: Crime and Punishment. THE GODFATHER und seine Folgen: Mafiafilme von Abel Ferrara und Martin Scorsese, in: Norbert Grob/Bernd Kiefer/Ivo Ritzer (Hg.): *Mythos DER PATE. Francis ford Coppolas GODFATHER-Trilogie und der Gangsterfilm*, Berlin 2011, S. 149-167.
- Seeßlen, Georg: *Der Asphalt Dschungel. Geschichte und Mythologie des Gangster-Films*, Reinbek 1980.
- Seeßlen, Georg: *Martin Scorsese*, Berlin 2003.
- Sonnet, Esther/Peter Stanfield: 'Good Evening Gentlemen; Can I Check Your Hats Please?' Masculinity, Dress, and the Retro Gangster Cycles of the 1990s, in: Lee Grievson/Esther Sonnet/Peter Stanfield (Hg.): *Mob Culture. Hidden Histories of the American Gangster Film*, New Brunswick 2005, S. 163-184.
- Warshow, Robert: The Gangster as Tragic Hero, in: ders.: *Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*. Cambridge, Mass. 2001, S. 127-133.
- Žižek, Slavoj: *Lacan. Eine Einführung*, Frankfurt/M. 2008.

Online

- Dickens, Charles: *David Copperfield* [2009], Zugriff am: 8. Februar 2014, <http://www.gutenberg.org/files/766/766-h/766-h.htm>.

Abstract Deutsch

Der Gangster des Hollywoodkinos ist eine populäre Figur in der Mythologie Amerikas. Als tragischer Held, der den filmisch-dramaturgischen Bogen von einem schnellen Aufstieg zu einem jähen und tiefen Fall durchläuft, ist er zugleich auch die Schattenseite des Ideals des *American Dream*. Diesem Narrationsmuster bleibt der Gangster in seiner langen Karriere auf der Kinoleinwand und auch im Fernsehen seit den dreißiger Jahren treu. Seit jeher schwelgt der Gangsterfilm aber auch immer wieder in Nostalgie und blickt sehnsuchtsvoll auf die Vergangenheit, d. h. die Prohibitionszeit, die Goldenen Zwanziger Jahre zurück. Im Zuge dieser Untersuchung sollen dieser Alltagsmythos und seine Funktionsweisen auf die US-amerikanische Fernsehserie *Boardwalk Empire* übertragen werden, um innerhalb der Serie den auch hier weiter perpetuierten Gangstermythos auszumachen und das damit einhergehende populärkulturell geprägte und künstlich erzeugte Bild der zwanziger Jahre zu beschreiben und zu analysieren. Einerseits führt die Serie die Traditionen des Gangsterfilms auf nostalgische Weise fort, problematisiert sich aber zugleich auch selbst als Produkt der Postmoderne. Der vermeintliche Realismus der Serie ist ein falscher und die Serie stellt immer wieder selbst heraus, dass es sich bei *Boardwalk Empire* und einen Historientext in einem gegenwärtigen Kontext und dabei um einen perfekten Schnappschuss einer falschen Fassade handelt.

Abstract English

The film gangster as a tragic hero, with his fast rise and his sudden fall is a popular figure in the mythology of America in the. With his rise and fall narrative the film gangster ist also the dark side of the *American Dream*. Ever since the gangster film is also nostalgic in his view of the past, the prohibition era and the *roaring twenties*. This thesis aims to analyze this popular myth in the context of the TV show *Boardwalk Empire*, and at the same time analyze the whole series as an artificial construct. The nostalgic world and thus the image of *Roaring Twenties* depicted oscillate between the depiction of an allegedly natural subject outside history, the gangster, and the construction of an artificial world which claims to produce a realistic image of the 1920s but is in fact a perfect snapshot of a false facade.

Lebenslauf

Constanze Jeitler

geboren am 9. Oktober 1989 in Neunkirchen/Niederösterreich

2008-2014 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
Ausgezeichnet für akademisch Leistungen mit dem Leistungsstipendium der
Universität Wien im Studienjahr 2011/12 und 2012/13

2011-2012 Erasmus-Aufenthalt an der Karlsuniversität Prag

Im Rahmen des Studiums Praktika bei ARTE Deutschland, Wiener
Festwochen, Garage X Theater Petersplatz, Landestheater
Niederösterreich