

Philipps-Universität Marburg
Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien
WS 1998/99
HS „Western“

„Mein großer Freund Shane“

(Shane, 1953)

Hauptseminararbeit

Urs Lesse (Matr.: 1155059)
Schützenstraße 8
35039 Marburg
Telefon: 06421/681897
Lesse@stud-mailer.uni-marburg.de

Inhalt

1. Einführung	3
2. Die Charaktere und ihre Beziehungen	5
3. Die Westernelemente: Normen, Handlungsmotive, Requisiten, Milieus	12
4. Inszenierung: Das Agieren der Darsteller, Filmmusik und Kameraführung	16
5. Konformismus und Kommunistenangst: Die US-Gesellschaft der fünfziger Jahre	19
6. Kritische Würdigung	21
7. Literatur	24

Im folgenden wird *Shane* kursiv gesetzt, wenn der *Film* oder die *literarische Vorlage* gemeint ist; der normale Schriftsatz wird verwendet, wenn der Filmcharakter Shane gemeint ist.

1. Einführung

„There never was a man like Shane - there never was a picture like *Shane!*“¹

Mit diesem Anspruch brachte Paramount Pictures im April 1953 einen von George Stevens produzierten und inszenierten Western in die amerikanischen Kinos: *Shane*. Die großspurige Anpreisung erscheint verständlicher, wenn man sich vor Augen hält, daß *High Noon* im Vorjahr Maßstäbe gesetzt hatte, die zu erreichen allein schon als aussichtsloses Unterfangen erscheinen mußte. So mußte das Publikum mit mehreren Superlativen gelockt werden. Doch die zeitgenössischen Kritiker sahen die großen Töne der Werbung als gerechtfertigt.² Seitdem wird *Shane* immer wieder in die Nähe von *High Noon* gerückt - bei Seeßlen gar so nah, daß er *Shane* irrtümlich auch auf dasselbe Erscheinungsjahr datiert³.

Die Titelrolle in *Shane* wird als Alan Ladd's Karrierehöhepunkt angesehen, nachdem er sich - nach verkorkster Kindheit und Jugend⁴ - in den vierziger Jahren zu einem Publikumsmagneten entwickelt hatte und als eines von nur wenigen männlichen Covergesichtern in der Lage war, den Absatz von Filmmagazinen zu steigern. Ab den fünfziger Jahren erhielt Ladd zunehmend lukrative, aber wenig ruhmreiche Rollen - mit *Shane* als einziger Ausnahme.⁵ Seine Attraktivität dürfte auch ausschlaggebend für sein Engagement in *Shane* gewesen sein - sollte er doch glaubhaft eine enorme Anziehungskraft nicht nur auf Kollegin Jean Arthur in der Rolle der Farmersfrau Marian Starrett, sondern auch auf das weibliche Publikum ausüben. Neben Arthur agierte Van Heflin als Joe Starrett sowie Brandon De Wilde als beider Zögling Joey. Auf Seiten der „Bösen“ stehen Emile Meyer als

¹ IMDb

² Hembus: 430

³ Seeßlen: 102

⁴ Der Vater starb, als Ladd vier war. Das Haus seiner Mutter brannte ein Jahr später komplett nieder, nachdem er mit Streichhölzern gespielt hatte. Als Kind war er ständig unterernährt, zu klein und wurde als „Tiny“ gehänselt. Früh mußte er mit Gelegenheitsjobs zum Familienunterhalt beitragen. Seine Mutter nahm sich Jahre später vor den Augen ihres erwachsenen Sohnes mit Ameisengift das Leben. Zunächst wurde Ladd's Physis als zu schwach für Filmrollen eingeschätzt. Dennoch schaffte er 1943 als Psychopath Raven den Durchbruch beim Film. - Es gelang Ladd nie, ein geregeltes Leben zu führen. Nachdem man ihn schon 1962 bewußtlos mit einer Schußwunde nah am Herzen in einer Blutlache gefunden hatte, starb er Anfang 1964 – offensichtlich an einer tödlichen Kombination von Alkohol und Schlafmitteln. (IMDb)

Rufus Ryker und Jack Palance - im Vorspann noch als „Walter Jack Palance“ eingeführt - als Rykers Pistolero Jack Wilson.

Bei der Oscar-Verleihung 1954 wurde *Shane* als bester Film, für die beste Regie und die beste Kameraführung in einem Farbfilm (Loyal Griggs) ausgezeichnet. Die Originalversion hat eine Länge von 118 Minuten; die deutsche war zunächst nur neunzigminütig⁶. Anders als der in mehrfacher Hinsicht „schattenwerfende“ Vorgänger *High Noon* wurde *Shane* in Farbe gedreht. Drehort war das Jackson Hole im US-Bundesstaat Wyoming.⁷

Das Drehbuch des von George Stevens für Paramount Pictures produzierten und inszenierten Westerns basiert auf dem gleichnamigen, 1949 erschienenen Roman Jack Schaefers, den A.B. Guthrie jr. für den Film adaptierte. Der Film folgt weitgehend dieser Vorlage, wenn auch die spezifischen Rahmenbedingungen des Films einige wesentliche Änderungen der Erzählweise des Romans mit sich bringen.⁸ Auf diese wird später eingegangen werden.

Bei der Farmerfamilie Starrett - Joe, seine Frau Marian und beider Sohn Joey - trifft ein einsamer Fremder auf seinem Pferd ein: Shane, der sich bald als tatkräftig und geschickt erweist, erwirbt sich schnell die Gunst aller drei Familienmitglieder - allerdings jeweils auf verschiedene Weise. Joe Starrett schätzt die zupackende Hand des Cowboys; für den kleinen Joey wird Shane sofort zu einem Vorbild, ja einem bewunderten Helden, dem er mehr noch als seinem eigenen Vater nacheifern will; Marian wird förmlich in Shanes Bann gezogen, sie fühlt sich zu ihm hingezogen, weiß jedoch, daß sie ihrem Mann treu bleiben muß.

Schnell wird deutlich, daß sich Starrett und mehrere andere Kleinfarmerfamilien in einem Konflikt mit dem Viehzüchter Ryker befinden, der die Weidegründe seiner Rinder durch die Siedler bedroht sieht. Er sieht sich von den Farmern um den Ertrag des von ihm erschlossenen Landes gebracht und versucht, mit zunehmend gewalttätigen Mitteln die Farmer aus der Gegend zu vertreiben.

Shane erweist sich nicht nur als tatkräftiger Helfer auf Starretts Farm, sondern auch als Beschützer der Starretts gegen die Attacken von Rykers Handlangern. Nachdem Shane diese fast allein in Schach hält, engagiert Ryker den Revolverhelden Jack Wilson aus Cheyenne, der schon bald einen der Farmer erschießt. Die Farmer schwanken nun zwischen Weichen

⁵ IMDb

⁶ Hembus: 430; diese Abhandlung basiert auf einer deutschen Version in Originallänge.

⁷ IMDb

und Bleiben. Nach einer letzten Provokation will Starrett allein zu Ryker und Wilson, um die Auseinandersetzung zu einer - absehbar gewalttätigen - Entscheidung zu führen. Shane versucht Starrett zurückzuhalten. Dies ist schließlich nur möglich, indem er den Faustkampf mit Starrett sucht und ihn schließlich mit dem Pistolenkolben niederschlägt. Anstelle Starretts reitet er nun zu Ryker. In einem finalen Shoot-out erschießt er Ryker und Wilson, wird jedoch noch aus dem Hinterhalt verwundet. Joey, der Shane zu Ryker gefolgt ist, will, daß Shane nun zur Familie zurückkehrt, doch Shane verabschiedet sich von ihm und reitet allein fort.

Die Handlung von *Shane* spielt im Jahre 1889.⁹ Als historischer Hintergrund dient die Ära der Weidekriege, der Auseinandersetzungen zwischen „alteingesessenen Viehbaronen“ und in „ihrem“ Land siedelnden Kleinfarmern, denen die Regierung ein Stück Land zugesagt hatte. Schutz - vor den alles niedertrampelnden Rinderherden - für ihre Grundstücke und damit ihre Existenz suchten die Siedler seit den 1870er Jahren unter anderem durch die Abzäunung mit Stacheldraht.¹⁰ *Shane* dient dieser Konflikt als Hintergrund, das eigentliche Thema der Erzählung ist er nicht, auch wenn z.B. der Stacheldraht buchstäblich in die Handlung eingewoben wird und Ryker sein Vieh in einer Szene bewußt über den Acker eines Farmers treibt, um dessen Existenzgrundlage zu zerstören und ihn zum Fortzug zu zwingen. Die historische Abfolge der Ereignisse nach Rykers Lesart ist diese: Er sieht sich als „Entdecker“ des Tales an, er hat es urbar und fruchtbar gemacht und sieht die Siedler daher als illegitime Eindringlinge, die ihm seinen Besitz streitig machen und sein Werk zerstören, indem sie ihm zur Versorgung ihrer eigenen Farmen die Wasserzufuhr abschneiden.

2. Die Filmcharaktere und ihre Interaktionen

Der Titelheld Shane ist eine widersprüchliche Figur: Agiert er lange Zeit geradezu mit übermenschlichen Eigenschaften und Fähigkeiten, so verfolgt ihn offenbar noch immer eine düstere Vergangenheit. Er erweist sich als tatkräftig, wenn er auf der Farm der Starretts beispielsweise hilft, einen Baumstumpf zu kappen, den Joe seit Jahren nicht bezwingen

⁸ Folsom: 65

⁹ Folsom: 67

¹⁰ Hanisch: 276

konnte. Die Tatsache, daß der Berserker Starrett den Baumstumpf nie entwurzeln konnte, den der schlanke, fast schwächliche Shane mit ihm nun an einem halben Tag bezwingt, läßt Shanes Kräfte gleichzeitig groß und übermenschlich, weil optisch nicht erklärbar erscheinen: Alan Ladd reicht mit seiner geringen Körpergröße (etwa 1,63 Meter) an die meisten anderen Darsteller nicht heran.¹¹

Shanes Friedfertigkeit, die fast stoische Ruhe, die er lange Zeit den Provokationen („Kuhbauer“, „Gestank“, die Limonade als Kindergetränk, „rausgehen zu dem Weibervolk, wo Du sicher bist“) von Rykers Leuten entgegenbringt - selbst als Chris Calloway ihm Whisky über das Hemd schüttet -, erweist sich dann doch als nicht allzu starke Schicht, unter deren Oberfläche Shanes überlegene kämpferische Fähigkeiten zum Vorschein kommen. So bietet er lange Zeit *mehreren* Leuten Rykers im Faustkampf Paroli - sein erster Hieb befördert Chris in den Nebenraum - und erschießt Ryker und den Revolverhelden Wilson mühelos unmittelbar hintereinander, bevor ihn ein Schuß aus dem Hinterhalt trifft.

Die Überlegenheit, die in seinen Fähigkeiten zum Ausdruck kommt, wird bereits vorher durch Shanes Erscheinungsbild angedeutet. Gleich zu Beginn des Films erscheint der blonde, perfekt rasierte und hell gekleidete Cowboy auf der Farm der Starretts - fast glaubt man, ein „goldfarbenes“¹² Wesen schweben ein. Die ihm angebotene Waschgelegenheit nimmt er dankbar an - auch wenn sie kaum nötig erscheint. Gegenüber dem rothaarigen, stoppelbärtigen und ständig verschwitzt wirkenden Joe Starrett erscheint er stets wie ein gepflegter Gentleman, ein Eindruck, den seine sparsamen Bewegungen und Aussagen noch unterstreichen. Kaum einmal verliert Shane die Fassung. Auf Joeys Drängen, Gewaltbereitschaft gegenüber den Rykers zu zeigen - „Was, wenn sie unsere Zäune zerschneiden?“ -, reagiert Shane: „Dann werde ich sie bitten, das nicht zu tun“. Einen weiteren fast komisch wirkenden Gipfel der Selbstlosigkeit markiert Shanes Bereitschaft, vor der Hütte der Starretts im strömenden Regen zu warten, damit die Farmer ungestört beraten können.

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, daß der Film in der Darstellung Shanes deutlich von Schaefers Romanvorlage abweicht. In dieser „erscheint“ - einige Interpreten deuten das gesamte Geschehen des Films nur als Traum des kleinen Joey¹³ - Shane dem kleinen Bob (im Film: Joey) zum ersten mal ganz in Schwarz gekleidet; sein Pferd, „Verlängerung seines

¹¹ IMDb; Parks: 97

¹² IMDb; Parks: 51

Reiters“, hat die gleiche Farbe. Paradoxerweise trägt im Film der Bösewicht Wilson die schwarze, eine unheimliche Aura verleihende bzw. ausdrückende Kleidung des Roman-Shanes und verkörpert damit stärker das mysteriöse Moment, das im Roman noch dem Helden innewohnt.¹⁴

Shanes Gegenspieler *Jack Wilson* - wie Shane bei Joe Starrett, so heuert Wilson bei Ryker an - ist der klassische Western-Söldner, ein *gunslinger*. Wie Shane ist er meist wortkarg, verliert kein überflüssigen Worte. Seine schwarze Kleidung, sein selbst im Vergleich mit Shane fast skeletthafter Wuchs¹⁵ und das abfällige Grinsen, das meist in seinem Gesicht steht, machen schon bei seinem ersten Auftreten klar, daß Wilson das Böse repräsentiert. Wilson versteht sich auf sein Handwerk, das Töten mit der Feuerwaffe und erscheint hier zunächst als einziger Shane ebenbürtig. Das Überstreifen des Handschuhs, bevor Wilson an sein „Werk“ geht, unterstreicht den Eindruck des professionellen Killers. Sein gefürchteter Ruf erscheint jedoch etwas unglaubwürdig, als Shane ihn im Finale des Films relativ mühelos und fast gleichzeitig mit Ryker erschießt.

Seine coole Ruhe durchbricht Wilson nur einmal, als er den Siedler Torrey zu einer Situation provoziert, in der er ihn erschießen „darf“ - so daß es kurz nach dem Mord heißt: „Ein Kuhbauer wollte Wilson erschießen!“. Die Szene des Mords an Torrey indes stellt Wilson nicht als kühlen, emotionslosen Mörder dar, sondern auch als Sadisten: Nachdem er bereits bewiesen hat, daß er den Revolver schneller ziehen kann - Torreys Pistole steckt noch halb im Halfter, als der Lauf von Wilsons Waffe bereits direkt auf ihn zielt -, hält er kurz inne, als wolle er sich mit dieser Demütigung zufriedengeben. Nach einigen Augenblicken erschießt er Torrey dann aber doch noch und läßt ihn im Dreck liegen.

Insgesamt ist die Zeit, in der Wilson im Film auftaucht, recht kurz, er kann daher kaum als ein Hauptdarsteller bezeichnet werden (dementsprechend war Jack Palance neben Brandon de Wilde bei der Oscar-Verleihung 1954 auch als *Nebendarsteller* nominiert¹⁶). Anders als Shane reißt er die Zügel des Geschehens kaum an sich und erweist sich daher eher als Auftragskiller denn als Drahtzieher der bösen Seite. Die Einschätzung, Palance habe in *Shane*

¹³ Hembus: 432

¹⁴ Folsom 71f.

¹⁵ Parks: 51

¹⁶ IMDb

den Paradebösewicht des Westerns schlechthin verkörpert¹⁷, ist wohl leicht überzogen; so geht Hembus beispielsweise in seiner Zusammenfassung des Plots über den Tod Wilsons glatt hinweg; Wilson findet nur als Mörder Torreys Erwähnung.¹⁸

Joe Starrett ficht einen inneren Kampf aus, wenn er Shane bittet, auf der Farm zu bleiben und ihn auch in der Auseinandersetzung mit Ryker benötigt. Sein Äußeres setzt ihn deutlich vom strahlenden Helden Shane ab: Starrett wirkt stets, als käme er gerade vom Holzhacken oder von der Ackerarbeit; seine roten Haare deuten an, daß es sich bei ihm um einen der „armen Iren“ handelt, die so viele Westerngeschichten bevölkern. Ein übriges tut seine grobschlächtige Figur; anders als der schlanke, grazile Shane, als eine Art Knecht auf der Farm völlig unterfordert, ist Starrett sozusagen der Familienoberhaupt gewordene Knecht.

Joe erweist sich denn auch als impulsiv, ein Kraftpaket, ein Mann, der ständig in Bewegung ist, beim Essen keine Gabel benutzt und ständig das Wort führt, kaum einmal innehält. Anders als Shane ist er eher plump und kann dessen Gewandtheit nicht annähernd erreichen. Als seine Farmerfreunde ihn und seine Frau anlässlich ihres zehnten Hochzeitstages hochleben lassen und eine Rede erwarten, ist er völlig überfordert und bringt kaum ein Wort heraus. Dies ist ihm allerdings bewußt, wie er gegenüber seiner Frau äußert, bevor er zu Ryker aufbrechen will: „Ich bin etwas schwerfällig... Du würdest vielleicht sogar besser ohne mich auskommen“. Augenfällig: Auch in dieser Szene weiß er nicht wohin mit seinen Händen.

Starrett ist jedoch kein nutzloser Trampel, der anderen im Wege steht, sondern ein einfacher, aber tatkräftiger Mensch, der sich stets in den Dienst der Gemeinschaft stellt. Zudem schreibt der Film ihm und nicht Ryker den *Fortschritt* als Motiv zu, wenn Starrett begründet, warum seine Bewirtschaftung des Landes sinnvoller ist als Rykers Rinderwirtschaft: Es sei falsch, die Tiere frei herumlaufen zu lassen, denn so blieben sie mager und würden nicht fett.

Er setzt seine - sichtbar - enormen Kräfte nicht sinnlos ein, sondern um seiner Familie und der Gemeinschaft der Kleinfarmer zu dienen. Als Nachbar um Nachbar die Gegend verlassen wollen, verweist er nicht auf deren mögliche Erfolge bei einem Bleiben, sondern appelliert an ihre Pflicht gegenüber ihren Familien, insbesondere ihren Kindern. Joe Starrett ist ein Gemeinschaftsmensch.

¹⁷ Parks: 51, 97

Seine Frau *Marian* ist hin- und hergerissen zwischen dem geheimnis- und verheißungsvollen Shane und der bodenständigen Existenz mit ihrem Mann Joe. Äußerlich stellt sie der Film eindeutig an die Seite Shanes; sie erscheint stets gepflegt, mit sauberer Kleidung und der engelsgleichen Haarfarbe, die sie - in ihrer sozusagen strahlenden Reinheit - eindeutig an Shane und nicht an ihren eigenen Mann heranrücken. *Beide* Männer jedoch stoßen sie mit ihrem Verhalten vor den Kopf, wenn sie schließlich zur Gewalt greifen. Die größte sichtbare Entfremdung von Shane vollzieht sie, als Shane ihrem Sohn das Schießen beibringt. Ihrem Mann demonstrativ beizustehen, gelingt ihr angesichts der Versuchung Shane bis dahin nur mühevoll, so wenn es ihr schwerfällt, die Verehrung Shanes durch Joey nur teilnahmslos zur Kenntnis zu nehmen.

Starretts Sohn *Joey* wird bereits in der Eingangssequenz als neugieriger, lebhafter Junge dargestellt. Er erblickt Shane als erster (so wie er ihn auch als letzter entschwinden sieht) und läuft sofort zu seinen Eltern, um ihnen von der Ankunft des Fremden zu berichten. In der Folgezeit ist Joey fast unwirklich anhänglich, seine Verehrung für den „großen Freund Shane“ nahezu abgöttisch. Auch der strahlend blonde Joey wird optisch eher an die Seite Shanes gestellt, mit dem er auch viel mehr Zeit verbringt, als mit seinem Vater. Von Anfang an will er in allem so sein wie Shane, fleht diesen an, für immer auf der Farm und in der Familie zu bleiben und muß sich stets vergewissern, daß auch seine Eltern dies wünschen.

Die augenfällige Passivität Joeys - stets erscheint er mit großen Augen und offenem Mund - darf jedoch nicht über seine zentrale Bedeutung für die Geschichte, die *Shane* erzählt, hinwegtäuschen. Die Handlungen aller „guten“ Hauptfiguren sind letztlich durch die Orientierung am Wohl des Kindes bestimmt; sein Vater, seine Mutter und vor allem Shane richten ihr Handeln und vor allem auch ihren Verzicht darauf aus, daß es der kleine Joey einmal besser haben soll.

Und dennoch hat die Inszenierung Stevens' Mühe, die zentrale Stellung Joeys, wie sie ihm in Schaefers Roman vor allem aufgrund der auktorialen Erzählperspektive zuwächst, sichtbar zu machen.¹⁹ Auffallend ist in diesem Zusammenhang, daß Joey oft der einzig sichtbare Farmerssproß ist, so daß der Zuschauer Joe Starretts Appell an die Siedler, vor einem Fortzug

¹⁸ Hembus: 432

¹⁹ Folsom: 68ff.

doch an ihre Kinder zu denken, zwangsläufig nur auf deren am häufigsten sichtbares Exemplar projizieren kann. Für die deutsche Fassung fängt der Filmtitel einen Teil des Verlustes (gegenüber dem Roman) der Erzählerfunktion Joeys auf: „Mein großer Freund Shane“.

Der alte *Rufus Ryker* erscheint im Film fast durchgehend als Bösewicht. Er ist als Viehbaron der Gegenspieler des Siedlerführers Starrett. Wie Starrett verpflichtet auch Ryker einen Helfer, der die schmutzige Arbeit für ihn erledigt. Der Film nimmt dabei eine klare moralische Wertung vor: Die Siedler sind die Guten, die von Ryker bedrängten armen Familien, die nur ihren bescheidenen Lebensunterhalt anstreben. An zwei Stellen jedoch erhält die Schwarz-Weiß-Zeichnung eine vorübergehende Brechung. Als Ryker mit seinen Leuten zum ersten Mal auf Starretts Farm auftaucht, entspinnt sich ein „Rechtsstreit“: Ryker behauptet, er habe nun die „Bestätigung, daß dieser Boden Weideland ist“, also ihm zur Bewirtschaftung zusteht; Joe widersetzt sich: „Es gibt endlich Gesetze, die uns schützen“ - in dieser Allgemeinheit als Entgegnung wenig einleuchtend. Als Ryker später erneut bei den Siedlern erscheint, wird deutlich, daß er diese nicht nur als lästig ansieht, sondern sich von ihnen um die Früchte seiner Arbeit gebracht sieht. Er hat das Tal für die Rinderwirtschaft erschlossen, die Bewirtschaftung durch die Farmer und die Parzellisierung der Landschaft graben nun seiner wirtschaftlichen Existenz im wahrsten Sinne des Wortes „das Wasser ab“. Die mögliche Infragestellung der Gut-Böse-Unterscheidung wird jedoch hinweggewischt, wenn die von Ryker fortgeführte, ja noch gesteigerte Gewalt und Brutalität seiner Position jede Legitimität wieder entzieht: Bereits zu Beginn des Films erfährt Shane von Joey, daß Ryker dem früheren Knecht der Starretts die Zähne ausgeschlagen hat; ein Schwein des Farmers Wright wird abgestochen, kurz darauf eine Rinderherde über seinen Acker getrieben; schließlich brennen Rykers Leute auch noch Wrights Farm nieder.

Die markanteste Männerfreundschaft des Films ist die zwischen Shane und Joe Starrett. Starrett schätzt Shanes Tatkraft auf der Farm; zwar will er Shane zunächst nicht in den Konflikt mit Ryker involvieren, doch schließlich stellt sich heraus, daß er hier auf ihn (Shane) angewiesen ist.²⁰

²⁰ Als dramatische Klammer für die Freundschaft dient im Film der Baumstumpf auf der Starrett-Farm. Die Freundschaft beginnt, als die Männer den Stumpf bezwingen; ins Bild rückt der Stumpf dann jedoch erst wieder, als Starrett und Shane ihren Faustkampf austragen.

Unausgesprochen belastet wird die Beziehung vor allem durch die offensichtliche Attraktivität, die Shane auf Marian ausübt und die bereits nach kurzer Zeit größer zu sein scheint als Joes Anziehungskraft. Als grundehrlicher Mensch kann Starrett jedoch Shane nicht ins Abseits stellen; im Gegenzug stellt auch Shane seine Redlichkeit unter Beweis, indem er zu keiner Zeit verbal auf die verunsicherten Blicke Marians eingeht. Solange die Ehe nicht infragegestellt wird, akzeptiert Joe Shane auf der Farm.

Als ebenso problematisch erweist sich jedoch die Verehrung Shanes durch Joey, die Joes Vaterrolle ernsthaft erschüttern könnte: „Ich habe Shane beinahe so lieb wie Pa“. Shane ist es, der dem kleinen Jungen das Schießen beibringen will, nachdem dessen Vater dazu keine Zeit fand - ein Unterlaufen der väterlichen Erziehung. Auch das Entsetzen, mit dem Marian auf die Schießübungen von Shane und Joey reagiert, läßt Shanes Verhalten gegenüber dem seinem Bewunderer als problematisch erscheinen; zwar hat Joey ihn inständig dazu gedrängt, doch die Frage bleibt, ob Shane dem nicht hätte widerstehen müssen. Möglicherweise kommen hier Probleme Shanes zum Vorschein, sich nicht von seiner Vergangenheit lösen zu können - das Schießen ist ihm einfach zu vertraut, um diese Fähigkeit nicht einem Jungen weiterzugeben.

Shane gefährdet somit, wenn auch ungewollt, die Stabilität der Kleinfamilie gleich dreifach: Er erweist sich als besserer Beschützer der Familie, als beehrterer Ehemann und als bewunderter Vater. Hierin ist auch ein mögliches Motiv für Shanes Trennung von der Familie am Ende des Films zu sehen.

Die Gemeinschaft der Farmer ist fragil. Sie verbinden gemeinsame Interessen, sie alle leiden unter dem Terror Rykers; doch viele der Farmer sehen sich zunächst als vereinzelte Familien an, die Ryker nichts entgegensetzen können und deshalb weichen müssen. Erst Starrett versucht, sie zur gemeinsamen Verteidigung zusammenschmieden; dies gelingt allerdings erst, als die Zerstörung einer Farm den Zorn der Farmer so steigert, daß sie Ryker etwas entgegensetzen wollen. Dennoch: Die Farmergemeinschaft ist schwach und läßt sich durch die Gewalttaten Rykers zunächst schnell einschüchtern. Anders als der im Vorjahr gedrehte *High Noon* verurteilt *Shane* die Gemeinschaft allerdings nicht völlig als feige Ansammlung von Egoisten; zumindest zeitweise sind die Farmer bereit, gemeinsam für ein kollektives Gut, die Zukunft ihrer Kinder, zu kämpfen. Somit wird keine Absage an den amerikanischen

Mythos der moralischen Kleinstadt, der Dorfgemeinde formuliert; wie in *High Noon* jedoch ist ein starker Einzelgänger „from outside the community“²¹ erforderlich, um ein friedliches Leben der Gemeinschaft zu sichern bzw. wiederherzustellen.

Die Darstellung der internen Konflikte der Gruppe der Farmer nimmt im Film ungleich mehr Zeit ein als die der Ryker-Leute; nur am Ende des Films schert ausgerechnet Chris Calloway, der sich am Anfang noch als erster mit Shane angelegt hatte, aus der Ryker-Gruppe aus. Die Ungleichgewichtung überrascht etwas, wenn man sich vor Augen hält, daß beide Gruppen numerisch gleichstark sind, wenn sie im Terrain der gegnerischen „Partei“ auftauchen: In beiden Gruppen gibt es einen An- und Wortführer (Ryker bzw. Starrett), sechs Männer, die das Fußvolk bilden und einen Revolverhelden (Shane bzw. Wilson).

In der Farmer-Gemeinschaft herrscht eine klare Zuordnung der Geschlechterrollen vor. Die Frauen sind für Haushalt und Festivitäten zuständig, dürfen bei der Beratung des gemeinsamen Vorgehens nur anwesend sein, wenn dieses nicht geplant war (nach der Beerdigung). Der optische Kontrast zwischen dem verschmutzt-verschwitzten einfachen Arbeiter Joe Starrett und seiner an Reinheit unübertroffenen Frau Marian macht sinnbildlich, daß Frauen sich in dieser Welt nicht die Hände schmutzig machen sollen. Überdeutlich wird dies, wenn sich Marian über den Schießunterricht für ihren Sohn entsetzt - selbst eine Waffe in die Hand zu nehmen, ist für sie undenkbar. *Johnny Guitar* formulierte im gleichen Jahr bereits ein deutlich anderes Frauenbild.

3. Die Westernelemente: Normen, Handlungsmotive, Requisiten, Milieus

Die moralischen Normen, die Shanes Vorgehen zugrundeliegenden, werden von vielen Interpreten in den Raum übermenschlicher, gottesähnlicher Selbstlosigkeit gerückt. Und tatsächlich ist das Opfer, das Shane - dies bereits vorher erahnend - im Finale des Films bringt, beeindruckend. Absehbar würde Joe einem Hinterhalt Rykers und Wilsons zum Opfer fallen. Er, Shane, wäre dann in der Lage, die Lücke in der Starrett-Familie auszufüllen; sowohl Marian als auch Joey könnten sich guten Gewissens ihrer eigentlichen Vorliebe hingeben. Shane könnte zu einem Arrangement mit Ryker kommen, wie dieser es bereits angeboten hat. So kann Shanes Entscheidung gegen die egoistische Wahl nur mit transzenden-

²¹ Tuska: 18

ten Motiven erklärt werden - seine Antwort auf Rykers Frage „Was hast Du von Starrett?“: „Nichts“. Er bringt ein selbstloses Opfer, um den Zusammenhalt der Starrett-Familie zu ermöglichen. Dies ist nur möglich, wenn er nicht zurückkehrt.

Das genaue Motiv, doch wieder allein fortzuziehen, ist uneindeutig. So gewinnt die Geschichte von Shane am Ende des Films den Charakter einer Tragödie; der Held kann sich gegen sein Schicksal, seine Bestimmung nicht zur Wehr setzen: Nach der Schießerei mit Ryker und Wilson stellt er resigniert fest, daß er sich doch nicht von seiner Vergangenheit hat lösen können. Dies deutet an, daß er bereits häufiger Menschen in Gefechten getötet hat. Sein Handeln bis zum Finale des Films indes stellt bisweilen geradezu übermenschliche Geduld - sozusagen „Engelsgeduld“ - unter Beweis, wenn er sich beispielsweise von Rykers Leuten wiederholt und lange Zeit beleidigen und herabwürdigen läßt, ohne handgreiflich zu werden. Diese Geduld ist jedoch nur eine Anstrengung, eine Willensleistung, mit der sich Shane gegen den tragisch-unvermeidlichen Gang der Dinge, gegen sein Vorleben lehnt. Die Tatsache, daß er alle Konflikte - auch den mit Joe Starrett - schließlich doch nur mit Gewalt lösen kann, läßt ihn seine Wandlung vom früheren Saulus zum Paulus als gescheitert ansehen²²: „Man bleibt immer, was man ist. Keiner kann aus seiner Haut. Ich hab es versucht.“ Sein Entschluß, die Familie zu verlassen, ist auch der Entschluß, Joey vor einem falschen Vorbild zu bewahren. Er will nicht, daß der kleine Joey zum Pistolenhelden wird.

Eine zweite Deutung kann sich auf die Rolle Joe Starretts in der Familie beziehen. Nachdem er von Shane niedergeschlagen wurde und dieser die Familie von Rykers Terror befreit hat, ist Joe sozusagen ein teilamputiertes Familienoberhaupt. Er selbst hat - obwohl dazu bereit - die Bedrohung der Familie nicht unschädlich gemacht, ein anderer hat seiner Frau und seinem Sohn ein Leben in Frieden ermöglicht. Soll die soziale Ordnung der Familie nun intakt bleiben, so kann Shane unmöglich zu ihr zurückkehren. Seine Anwesenheit wäre eine ständige Demütigung für Joe. Dies wird noch verstärkt durch die im Film ständig präsente Anziehungskraft, die Shane als potentieller Liebhaber bzw. besserer Vater auf Marian und Joey ausübt. Joe würde so, angenommen Shane bliebe, alle seine sozialen Rollen nur von Shanes Gnaden ausüben: Ehemann, Vater, Beschützer der Familie - in all diesen Funktionen ist er Shane unterlegen. Auch in dieser Interpretation ist Shanes Abschiedsmotiv ein edles.

Um die soziale Ordnung der Starrett-Familie nicht zu unterminieren oder gar zu zerstören, muß er aus ihrem Leben verschwinden. Bevor er ihn verläßt, ermahnt Shane noch Joey, seine Eltern zu lieben.

Daß der Film jedoch für eine solche Selbstlosigkeit *wirbt*, ist damit nicht gesagt. Vielmehr erscheint Shane den Interpreten als geradezu überirdische Lichtgestalt, ein „auf die Erde herabgestiegener Engel“²³, der für den Frieden, das Glück der menschlichen Gemeinschaft sich selbst opfert. Shane bleibt ein unerreichbares Vorbild. Die religiöse Deutung stützt auch die gewiß nicht zufällige Namensgebung der Starrett-Familie (Joe = Johannes, Marian = Maria²⁴).

Shane weist nicht viele der typischen, häufig wiederkehrenden Handlungselemente des Westerns auf. Nicht zuletzt hängt dies mit dem fehlenden lokalen Zentrum des Films zusammen: Weder die bescheidene Farm der Starretts noch der Saloon-/Ladenkomplex in der tristen Stadt, in denen sich der Großteil der Handlung vollzieht, dominieren so eindeutig, daß man sie als Mittelpunkt des Geschehens bezeichnen könnte.

Viele der typischen Handlungsmotive des Western sind in *Shane* von vornherein unmöglich, da die notwendigen Elemente im Film nicht vorkommen: Es tauchen keine Bank oder Postkutsche auf, die überfallen werden könnten, keine Trecks (die Farmer wollen ja gerade seßhaft werden) und vor allem auch keine Indianer, die im klassischen Western häufig die furchtbarste Bedrohung für all diese Dinge abgeben müssen.

Die Höhepunkte in punkto Action finden fast ausnahmslos in der Stadt statt - die Prügelei im Saloon, der Mord am Siedler Torrey, das düstere Finale. Nur der verbissene Kampf zwischen Starrett und Shane findet auf der Farm statt.

Am typischsten für den Western ist wohl die Saloonszene, als Shane erstmals in die Stadt kommt. Allein lehnt Shane an der Theke, im Rücken die argwöhnischen und feindseligen Blicke der an den Tischen sitzenden Leute Rykers. Die verbalen Erniedrigungen, die Shane zunächst ruhig, aber spürbar angespannt über sich ergehen läßt, erfüllen die Erwartungshaltung, die beim Zuschauer schon durch die Konstellation der Darsteller im

²² Im übrigen ein häufig im Western anzutreffendes Motiv: Der Westerner, der der Gewalt seines früheren Lebens entsagen will, doch von diesem immer wieder eingeholt wird (z.B. in *High Noon*, *Unforgiven*); vgl. Folsom: 67

²³ Hanisch: 276

²⁴ Hembus: 432; „Joey“ ist eventuell in *Jehova*, also *Jesus* zu übersetzen.

Saloon gebildet worden ist: Der Held, dem im Saloon vom lokalen Revolverhelden (hier noch: Chris) der Fehdehandschuh hingeworfen wird. Für die mustergültige Inszenierung der Westernsaloonprügelei fehlt hier nur noch das hastige Herauskortieren der Frauen und das Abräumen zerbrechlichen Inventars durch den Barkeeper sowie der trink- und schußfeste Klavierspieler.

Der „Showdown“, das Finale des Films, ist auffallend kurz. Keine schier endlose Belagerung oder Verfolgung in menschenleeren Gassen, wie sie *High Noon* zu derartiger Perfektion gebracht hatte, daß der Filmtitel seitdem quasi als Synonym für den Begriff „Showdown“ fungiert, sondern eine kurze verbale Auseinandersetzung, die schon bald in einer nur wenige Sekunden dauernden Schießerei endet, führt die Entscheidung des Konflikts herbei. Der Zuschauer muß fast den Eindruck gewinnen, der düster-einschüchternde Pistolero Wilson könne Shane kaum das Wasser reichen, so problemlos und fast ohne Gegenwehr erschießt dieser Wilson (und dessen Auftraggeber). Bezeichnenderweise ist es nicht der gefürchtete Revolverheld, der Shane schließlich doch verwundet, sondern der Bruder Rykers, kaum mehr als eine Randfigur. *Shane* kostet den Showdown nicht aus, er bringt ihn hinter sich.

Von einer Ästhetisierung der Gewalt kann somit eher nicht gesprochen werden. Sowohl Shanes Schlägerei im Saloon als auch die mit Joe Starrett sind eher Gezerre, verbissenes Gerangel²⁵ und Niederringen mit allen Mitteln denn „kultivierter“ Faustkampf (wenn es einen solchen gibt). Fällt jemand einem Schuß zum Opfer, so wird dies entweder als niederträchtige Tat (der Mord an Torrey) oder unspektakulär kurz (Finale) dargestellt, so daß der siegreiche, besser gesagt: übriggebliebene Schütze nicht verherrlicht erscheint. Der einzige Bruch mit dieser glanzlosen Darstellung der Gewalt ist Shanes spielerisches Rotieren mit dem Revolver nach dessen Einsatz im Showdown - wohl, um dem Zuschauer einen Eindruck davon zu vermitteln, daß Shane seit längerem im Umgang mit der Pistole geübt ist - und nun feststellen muß, daß er dem nicht entkommt.

Im Gegensatz zu den dramatischen Höhepunkten, den gewalttätigen Auseinandersetzungen spielen die moralisch entscheidenden Momente des Films außerhalb der Stadt: Rykers Drohungen gegen die Farmer, seine Angebote an Shane und Starrett, für ihn zu arbeiten, die

²⁵ Tuska: 18 spricht denn auch von „mangling“ (*mangle* – übel zurichten), nicht von „fight“ oder „struggle“, wenn er Shanes Gefechte beschreibt

gemeinsamen Beratungen der Farmer. Die moralischen Konflikte, die in ihrer Essenz nicht ausgesprochen werden, vollziehen sich außerhalb der Stadt.

Waffen sind in *Shane* nicht allein Gebrauchsgegenstände, auch wenn Shane den Schießunterricht für Joey gegenüber Marian damit rechtfertigt, eine Pistole sei ein Werkzeug. Es gibt zwar nicht *den* begehrten Revolver, den nur der Held besitzt und der (der R.) eine sagenumwobene Vergangenheit besitzt. Der Film bietet dennoch neben Joeys „Schießunterricht“ mehrere Gelegenheiten, eine Waffe ausgiebig in Szene zu setzen; so eingangs, wenn Joey auf den Hirsch anlegt. Die Waffe und der gekonnte Umgang mit ihr sind für Joey offenbar ein wichtiger Teil des Erwachsenwerdens, des Groß-Seins. Shane gibt ihm eher leichten Herzens denn widerwillig nach, zum Entsetzen von Marian. Daß für Shane die Waffe eher locker sitzt, wird bereits zu Anfang angedeutet, wenn Joey mit seinem - was Shane nicht weiß - ungeladenen Gewehr in seiner Gegenwart herumspielt und Shane vorsorglich zieht. Das spielerischen Rotieren der Pistole vor dem Zurückführen in den Halfter, nachdem Shane Wilson und Ryker erschossen hat, bestätigt dies.

Gravierender auch für die Charakterisierung der Hauptfiguren ist ihre Kleidung. Den Gegensatz zwischen dem „Bösen“ und dem „Guten“ signalisiert schon der Farbton ihrer Kleidung: Wilson steht für die dunkle Seite, optisch Vorbild für Henry Fondas Frank in „Once Upon A Time In The West“, Shane hingegen für den strahlenden, reinen Helden, eine Art früher Lex Barker.

Der Saloon, Mittelpunkt vielen Western, kann diese Funktion in *Shane* schon deshalb nur teilweise erfüllen, weil die Stadt nicht einziges Zentrum der Handlung ist. Anknüpfend an eine bekannte Westerntradition spielt sich hier dann aber genau das ab, was der westernerfahrene Zuschauer von diesem Ort erwarten darf. Für den Vertreter des Guten ist der Westernsaloon meistens Feindesland, so auch in *Shane*: Hier findet sich der Anhang des Gegenspielers (seltener der eigentliche Gegenspieler selbst), um den Helden zu erniedrigen und zu leichtsinnigen Aktionen zu verleiten.

Andere typische Westernfilmsets wie der Gerichtssaal und die Bank fehlen völlig. Worin dies begründet liegt, wird augenfällig, wenn man sich das Fehlen eines Sheriffs bewußt macht: Es sind die staatlichen Institutionen und das Gesetz, die buchstäblich außen vor bleiben. Im kleinen wird dies deutlich, als Ryker bei einer Schlägerei im Saloon die Haushoheit des Be-

sitzers beiläufig beiseitewischt („...komme für den Schaden auf!“). Der Konflikt zwischen Siedlern und Viehbaron schließlich ist ein Konflikt ohne Schiedsrichter, eher ein Kleinkrieg, in dem sich der Stärkere durchsetzt. Daß dies letztlich die Seite der Siedler ist, verdankt sie einzig und allein Shane, der wiederum als eine Art Sheriff höherer Instanz fungiert - weniger der Statthalter des staatlichen, sondern eines höheren, nicht kodifizierten Rechts.

Die Farm als häufig wiederkehrende Westernbühne taucht zwar auf und bildet neben dem Saloongebäude den anderen Mittelpunkt der Handlung. Sie ist jedoch ungleich bescheidener und eher Behausung denn Refugium. Fast mysteriös erscheint der Lebensunterhalt der Starretts: Kaum einmal ist zu erkennen, welchen Ertrag die Farm überhaupt erbringt. Wenige zufällig anwesende Tiere lassen die Farmwirtschaft der Starretts eher zweifelhaft erscheinen. Deutlich wird hier, daß sich der Traum der Starretts vom besseren Leben noch nicht erfüllt hat, sondern erst auf die Zukunft, den Nachkommen Joey projiziert eine realistische Perspektive erhält.

4. Inszenierung:

Das Agieren der Darsteller, Filmmusik und Kameraführung

Die Sprache der Akteure des Films weist wenig Besonderheiten auf. Durchweg sticht niemand durch besonders gewählte, eine gehobene Herkunft andeutende Ausdrucksweise hervor. Auch „Viehbaron“ Ryker, der sich als Emporkömmling sieht, bringt - wie seine Handlanger - seine Überzeugung, etwas besseres als die Farmer zu sein, nur durch Beleidigungen zum Ausdruck, so wenn er diese als „Kuhbauern“ herabwürdigt oder behauptet, von ihnen gehe Gestank aus. Über eine „bessere“ Sprache, die ihn über seine eigenen Leute oder die Siedler hinaushebt, verfügt er nicht und scheint dies auch nicht anzustreben. Der Grundton des Films ist einfach, wie das Milieu, in dem sich die Handlung abspielt. Sichtbarer Reichtum, gar Luxus fehlt, und somit auch die damit häufig verbundenen sprachlichen Manieriertheiten.

In der Gruppe der Farmer fällt Shane durch äußerst sparsame sowohl verbale als auch gestische Äußerungen auf. Häufig redet er erst auf Aufforderung oder wenn weiteres Schweigen Irritationen hervorrufen würde. Auch überflüssige Gesten vermeidet er; dies wird bereits in der ersten Hälfte des Films deutlich, wenn sich die Starretts für den Einkauf. Wie

angewurzelt steht Shane inmitten der Familie in ihrer Stube und wartet ruhig auf die Abfahrt. Mit ebensolcher Ruhe, fast Teilnahmslosigkeit reagiert er auch zunächst auf Chris' Provokationen im Saloon.

Die Mimik fällt zunächst besonders bei Joey auf. Stets zu den Erwachsenen aufschauend, bewundert er Shane häufig mit offenem Mund. Der Eindruck des kleinen, unbedarften Jungen wird so noch unterstrichen. Durch den im Gegensatz dazu häufig unbewegten, bisweilen teilnahmslos wirkenden Gesichtsausdruck Shanes wird dieser noch weiter aus den anderen Akteuren herausgehoben bzw. über diese hinausgehoben.

Mimik und Gestik gewinnen in der zweiten Hälfte besonders an Bedeutung, wenn Jack Wilson erstmals auf der Bühne des Geschehens auftaucht. Zumeist grinst er wenig vertrauenserweckend. Das Blitzen seiner Augen - aus der düsteren Aura seines nie abgesetzten schwarzen Hutes und der gleichfarbigen Weste - charakterisieren ihn für den Zuschauer sofort als bedrohlichen, gefährlichen Bösewicht. Die Kürze seiner Auftritte im Film insgesamt macht eine Charakterisierung über Äußerlichkeiten umso erforderlicher.

Der Komponist der Filmmusik, Victor Young, war zu der Zeit, als *Shane* in die Kinos kam, für das Westerngenre einer der gefragtesten Hollywoodfilmkomponisten. Im gleichen Jahr schrieb er den Score für *Johnny Guitar*; im Vorjahr hatte er für John Fords *The Quiet Man* (mit John Wayne und Maureen O'Hara) die Filmmusik geschaffen. Dem Wesen nach typisch für die *parallele* Filmmusik von Hollywoods „Golden Age“²⁶, unterstreicht Young die Atmosphäre und Stimmungen, die Stevens' Inszenierung zu erzeugen versucht; die Musik verstärkt den visuellen Eindruck, sie enthält sich jeglicher Ironie, jeder Distanzierung, wie sie erst später von Filmkomponisten experimentell eingesetzt wurde.

Besonders zu Beginn des Films, als noch wenig die fast kitschige, den deutschen Zuschauer fast an ein Heimatgemälde erinnernde Idylle (ein Hirsch trinkt am Teich!) der kleinen Farm im malerischen Tal trübt, verstärkt die breitorchestrale Musik noch das Panorama des mit Weitwinkel aufgenommenen Jackson Hole. Minutenlang hält die Musik fast ununterbrochen an, der Himmel (in den Eingangsequenzen ständig im Bild) hängt fast buchstäblich voller Geigen, das lauernde Unheil ist noch nicht erkennbar. Gar triumphal wird die Musik, wenn Starrett und Shane gemeinsam den Baumstumpf bezwungen haben. Seinem kindlichen,

²⁶ Monaco: 217

unbedarften Wesen entsprechend werden Joeys Alleingänge häufig mit spielerischen, heiteren, unbeschwerten Intermezzi unterlegt, so als Joey frühmorgens aufwacht, neugierig auf der Farm umherzieht und „Trockenübungen“ mit dem Gewehr macht.

Bevor Rykers Leute erstmals auf der Farm auftauchen, schlägt schon die Musik in bedrohlichere Klänge um, der schlechte Ruf eilt den Reiter voraus. Und auch als Shane zum Einkaufen in die Stadt kommt, läßt die Musik bereits Böses ahnen, bevor Shane überhaupt Laden oder Saloon betreten hat. Unverkennbar wird akustisch bereits angekündigt: Die Stadt ist Feindesland, „Rykerland“ sozusagen, hier hat der Rechtschaffene nichts Gutes zu erwarten.

Eine Steigerung erfährt das unheilsschwangere „Bösewicht“-Thema in der zweiten Hälfte, wenn der Film Wilson einführt. Als sich Torrey der Stadt nähert, nicht ahnend, daß sein Tod bereits von Ryker und Wilson beschlossene Sache ist, kulminieren Musik, Filmtone und Kulisse: Zur furchteinflößenden Musik kommen nun noch Donnerhall und ein sich unablässig verdunkelnder Himmel, der auch die Szenerie vor dem Saloon, vor dem Wilson den übermütigen Torrey bald erschießen wird, verdüstert. Nachdem Torrey Wilson zum Opfer gefallen ist, kündigt die Musik die traurige Nachricht, die seine Familie kurz darauf erhält, schon im Voraus an. Als die Kamera nach der Beerdigung von der Trauergemeinde zur nahen Stadt schwenkt, schreit die Musik förmlich auf.

Der Widerstreit der triumphalen, positiven Klänge, die Shane begleiten, und der bedrohlichen Klangkulisse der bösen Seite kennzeichnet das Finale. Macht sich Shane zunächst noch unter fast einer Kavallerie würdigen Fanfarenklängen auf den Weg, schlägt die Musik in das negative Thema um, sobald die Stadt erreicht wird. Eine Weile wechseln sich die musikalischen Stimmungen ab; der Widerstreit erinnert etwas an die sich mit suggestiver Wirkung verkürzenden Abfolgen der beiden Themen im Finale von *High Noon*. Nervöse Streicher erzeugen Spannung, nach einem Schnitt wird die Unruhe sichtbar, mit der Ryker auf das Eintreffen Starretts/Shanes wartet. Für das Shoot-out setzt die Musik aus.

Die Kameraführung Loyal Griggs‘ ist, wenn auch oscarprämiert, konventionell und fast spartanisch. Geringfügige Kamerafahrten erfolgen nur, wenn sie unvermeidlich sind und ein Schnitt unangebracht wäre, so wenn sich der Troß der Reiter oder der Kutschen in Bewegung setzt oder die Bewegung eines Akteurs (auf der Stelle) ihn teilweise aus dem Bild zu rücken

droht. Zoom, Schwenks und Überblendungen fehlen. Somit reduziert sich die Palette photographischer Mittel fast völlig auf Schnitte und die Auswahl der *Kameraeinstellung*. Auffallend, fast penetrant sind die allzeit präsenten Hintergründe des Jackson Hole. In der gesamten ersten Filmhälfte besteht die obere Hälfte des Bildhintergrundes fast immer aus dem Blick auf die wolkenverhangenen Berge.

5. Konformismus und Kommunistenangst:

Die US-Gesellschaft in den fünfziger Jahren

Als *Shane* im April 1953 Premiere hatte, war Dwight D. Eisenhower gerade vier Monate im Amt. Zum ersten Mal seit den zwanziger Jahren hatten die Amerikaner 1952 mit „Ike“ wieder einen Präsidenten aus der Republikanischen Partei gewählt. In die Periode seiner zwei Amtszeiten fällt das Auswachsen des rapiden Auseinanderdriftens der Siegermächte des Zweiten Weltkrieges zur ideologischen Systemkonfrontation.

Eisenhower verdankte seine Popularität nicht zuletzt auch seiner aktiven Rolle in der amerikanischen Streitmacht im Zweiten Weltkrieg - ein bekanntes Karrieremuster von US-Präsidenten (u.a. Kennedy und zuletzt Bush konnten mit ähnlichen Meriten für sich werben). Macht man sich Scheins Beschreibung Shanes als „der Heilige Amerikas, der Cowboy, der im Bürgerkrieg gefallen ist und zur Rechten Gottes sitzt“²⁷ zu eigen, so ist auch Eisenhower eine Art Shane, der im Zweiten Weltkrieg gekämpft hat und nun im Kalten Krieg Frieden, Freiheit und Gerechtigkeit seiner Gemeinschaft verteidigt. Auch wenn Shane - wie Eisenhower - über keine ehrfurchtseinflößende Erscheinung verfügt, so müssen doch die schwachen Farmer (die Amerikaner) zu ihm aufsehen, seine Stärke bewundern und ihm dankbar sein, ihre ständig von außen bedrohte Idylle geschützt zu wissen. Die Bedrohung Amerikas von außen stellten 1953 nicht mehr die - als Bösewichter aus Hollywood indes nicht mehr wegzudenkenden - Nazis, sondern die Russen bzw. die Sowjets dar. Die Koalition der Siegermächte des Zweiten Weltkrieges war schon kurz nach Kriegsende rasch auseinandergedriftet und in den fünfziger Jahren zunehmend in die Blockkonfrontation des Kalten Krieges verfallen.²⁸ Die Herausforderung durch die Sowjetunion wurde indes nicht allein als eine militärische, sondern auch als eine ideologische empfunden, die die Grundfesten der kapitalistisch verfaßten US-Gesellschaft infragestellte.

Kulturell suchten die Amerikaner in den fünfziger Jahren nicht zuletzt in einer Reaktion darauf wieder in den traditionellen Werten, die in den zwanziger und dreißiger Jahren ins Wanken geraten waren (besonders eindrucksvoll zuletzt in Hollywoods Gangsterfilmen: *Little Cesar* (1930), *Public Enemy* (1931) oder *Scarface* (1932)²⁹):

²⁷ Schein, zit. nach: Hembus: 430

²⁸ Länderbericht USA: 222

²⁹ Monaco: 277

„Kirchenmitgliedschaft und -besuch erreichten Rekordzahlen, religiöse Themen eroberten die Medien, der Kongreß beschloß für alle US-Zahlungsmittel den Zusatz ‚In God We Trust‘, und Eisenhower eröffnete jede Kabinettsitzung mit einem Gebet. (...) Vertrauen auf Gott und ‚positives Denken‘ ...versprachen die Lösung aller persönlichen Probleme, primär durch Anpassung an die herrschenden sozialen Normen. Frauen z.B., die sich dem Hausfrau- und Mutter-Ideal versagten, wurden von Psychologen als neurotisch abgestempelt.“³⁰

Nachdem *High Noon* im Vorjahr wesentlich zur Verunsicherung und zur Infragestellung dieses amerikanischen Konformismus beigetragen hatte, griff *Shane* somit das Bedürfnis nach Bestärkung der amerikanischen Wertvorstellungen dankbar auf.

6. Kritische Würdigung

Die Aufnahme *Shanes* in den fünfziger Jahren war euphorisch. Die durch die großspurige Ankündigung, dieser Film sei unvergleichlich, nicht mit üblichen Westernmaßstäben zu erfassen, hochgeschraubten Ansprüche wurden durchweg als voll erfüllt angesehen. Fast einmütig wird es Stevens zugeschrieben, den Western auf eine höhere Stufe gehoben, sozusagen - im Pionierwortschatz ausgedrückt - weiße Flecken auf der (Western-) Landkarte erschlossen zu haben.³¹

Häufig wird *Shane* zusammen mit *High Noon* gegenüber den klassischen Hollywood-Western als „Überwestern“ („super western“³²) abgesetzt. Monacos Einstufung als „Edel-Western“³³ macht jedoch bereits deutlich, daß *Shane* keine entschiedene Absage an den klassischen Western, sondern „die Western-Legende zu ‚erweitern‘“³⁴ beabsichtigte. So sehen einige *Shane* gar als „the most perfect embodiment of the ‚classical‘ Western“³⁵. Die Erweiterung, die zusätzliche Dimension, die zuvor in dieser Intensität nicht im Vordergrund eines Westerns stand, wird einmütig in einem religiösen Element *Shanes* gesehen. Das Agieren *Shanes* inmitten der Siedler, mehr noch aber seine Aufopferung am Ende des Films, wird hier als absolut selbstloses, nicht irdisch begründbares und damit religiöses Verhalten

³⁰ Länderbericht USA: 194

³¹ Hembus: 430

³² Frayling: 136

³³ Monaco: 314

³⁴ Hembus: 430

³⁵ Frayling: 151

gedeutet. Shane ist demzufolge dem Status eines einfachen Menschen entrückt, vielmehr schon

„...ein leidender Gott, dessen edles und bitteres Schicksal es ist, sich für andere hinzuopfern... Er ist ein in Büffelleder gekleideter Engel mit der Pistole, ein mythologischer Boy Scout, immer bereit, die Hände der Gläubigen und der Gemeinschaft vom Blut sauberzuhalten“.³⁶

Anders als beispielsweise im Western-Klassiker „The Virginian“ (1929), ist das Recht nicht mehr allein das Recht des Stärkeren; dann müßten sich Ryker und Wilson am Ende durchsetzen. Die Farmer „bekommen“ schließlich deshalb ihr „Recht“, weil ein göttlicher Polizist es verteidigt. Es gibt nicht mehr nur das irdische Faustrecht, sondern auch die überirdisch begründete *Gerechtigkeit*.

An der religiösen Interpretation können jedoch Zweifel angebracht werden. So ist Shane eben nicht ein auf die Erde herabgesandte Messias, der allein mit Nächstenliebe die Menschen bekehrt und die Dinge mit friedlichen Mitteln zum Guten wendet. Nachdem er - erfolglos! - versucht hat, mit friedlichem Beistand und Überzeugung den Konflikt zwischen Farmern und Ryker zu einem guten Ende zu bringen, sieht er ein, daß nur der Einsatz der Waffe den Farmern ein selbstbestimmte Existenz im Tal ermöglicht. So muß Shane schließlich doch wieder zur Waffe greifen, Gerechtigkeit mit Gewalt durchsetzen.

In einer solchen Sichtweise also ist Shane der *gefallene Engel*, eine Art rückfälliger Saulus, wie er auch in seinen letzten Worten Joey gegenüber resigniert feststellt: „Man bleibt immer, was man ist. Keiner kann aus seiner Haut. Ich hab es versucht.“ Sein Opfer ist hier nicht bewußt; er wird eher zufällig verwundet, als er gedanklich schon mit der Schießerei abgeschlossen hat.

Aber auch diese Deutung kann mit der religiösen wieder in Einklang gebracht werden: Shane zieht statt Joe Starrett in das Gefecht mit Ryker und Wilson, nicht, weil er es will, sondern weil jeder Ausgang eines Gefechts zwischen Starrett und Rykers Leuten einen schlimmen Ausgang haben müßte: Wird Joe verwundet oder gar getötet, so muß die Familie weiter unter dem Terror Rykers leiden - womöglich gar mit einer alleinerziehenden Marian. Tötet Joe

³⁶ Harry Schein zit. nach Hembus: 430

hingegen Ryker und Wilson, so lädt er mit dem Verstoß gegen das fünfte Gebot schwere Schuld auf sich. Nur wenn Shane das Feuergefecht für die Familie austrägt, können die Starretts in Frieden ihr Leben führen.

Das „Opfer“ Shanes, soweit er sich schon vor dem Gefecht dessen bewußt ist, liegt primär darin, moralische Schuld auf sich zu laden; sein körperliches Opfer erscheint - wie oben ausgeführt - eher zufällig.

In anderen Aspekten hingegen fällt *Shane* auf den Stand der klassischen Western zurück. Die Frauenrolle im Western war bereits im Vorjahr in *High Noon* zaghaft gelockert worden; hier durfte Amy Fowler Kane wenigstens einen Schuß abfeuern und ihrem Gatten das Leben retten. In „Johnny Guitar“, wie *Shane* aus dem Jahre 1953, spielte der Titelheld eigentlich sogar nur noch eine Nebenrolle neben den rivalisierenden Frauen. Marian Starrett hingegen entspricht der traditionellen Rollenzuweisung der bürgerlichen Gesellschaft: Stets rein und fein hergemacht - selbst auf der abgelegenen Farm - und natürlich im Gegensatz zu den „harten Männern“ bedingungslos friedliebend und abgestoßen vom Umgang mit Waffen, ist sie für Küche und Kind zuständig.

Somit erweist sich *Shane* als wertestabilisierend. Die US-Gesellschaft der fünfziger Jahre (dieses Jahrhunderts) bedurfte angesichts des seit Ende des Zweiten Weltkrieges rasch aufziehenden Kalten Krieges der Versicherung ihrer Werte. Kulturell prägten die Ära Eisenhower nach den teilweise liberalen Vorkriegstendenzen wieder traditionelle Werte; das Geschlechterverhältnis blieb durch die althergebrachte Rollenverteilung bestimmt, Religion wurde geachtet. *Shane* unterstützt diesen Wertekanon aber nicht nur, sondern mahnt die Amerikaner, stets sich der Bedrohung ihres Friedens von außen (also der kommunistischen Bedrohung) bewußt zu sein. Der Frieden bedarf *der* Männer, die bereit sind, sich die Hände schmutzig zu machen, „damit die Amerikaner zuhause ruhig schlafen können“. Als mustergültige Verkörperung eines solchen Mannes diente Ike Eisenhower, der Freiheit und Frieden für die Amerikaner nun bereits an der zweiten Front (nach der Weltkriegs- die Systemfront) schützte.

Vielleicht kann *Shane* so auch als Antipol zu *High Noon* gedeutet werden. Stellte Zinnemann 1952 noch die Grundfesten der amerikanischen Gesellschaft in Frage und zeichnete ein durchgehend häßliches, verächtliches Bild der *im Innern* fragwürdigen

Kleinstadtgemeinschaft, so malt Stevens 1953 bereits wieder ein buchstäblich farbenprächtigtes, durch Griggs' Kameraführung bisweilen fast idyllisches Bild der Siedlergemeinschaft, die aber *von außen* bedroht ist und deshalb des starken Schutz durch eine unerreichbare Autorität bedarf.

7. Literatur

- Adams/Czempiel/Ostendorf/Shell/Spahn/Zöller, Länderbericht USA, 2., aktualisierte und ergänzte Auflage, Bonn 1992
- James K. Folsom, Shane (1953) and Hud (1963), in: Pilkington/Graham (Hrsg.), Western Movies, Albuquerque 1979, S. 65 - 80
- Christopher Frayling, The American Western and American Society, in: Daves/Neve (Hrsg.), Cinema, Politics and Society in America, Manchester 1981, S. 136 - 162
- Michael Hanisch, Western. Die Entwicklung eines Filmgenres, Berlin 1984
- Joe Hembus, Western Lexikon. 1567 Filme von 1894 bis heute, München 1995
- James Monaco, Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia, Reinbek bei Hamburg 1997
- Rita Parks, The Western Hero in Film and Television, Ann Arbor 1982
- Georg Seeßlen, Western. Geschichte und Mythologie des Western-Films, Marburg 1995
- John Tuska, The American West in Film. Critical Approaches to the Western, Westport, London 1985
- IMDb - Internet Movie Database (<http://us.imdb.com>)