

Wie kaum eine andere Darstellerin setzt sich Madonna mit dem Geschlecht als Maskerade auseinander, wird ›Gender‹ geradezu zu ihrem Markenzeichen. In der *Girlie Show* gibt es Anklänge an Lulu, aber sie imitiert auch Marilyn Monroe oder Marlene Dietrich. Sie wechselt Frisur und Haarfarbe wöchentlich. Sie verschmilzt und kombiniert mehrere Traditionen der Popmusik (Diskomusik, in ihrem Album *Ray of Light* (1998) auch Techno-Musik) bis hin zum *Musical Evita*. Sie ist Karrierefrau, Mutter, gute Tochter und böses Mädchen. Diese Fähigkeiten zur Metamorphose und Mimikry sind immer wieder beschrieben worden, und ihr Einfluß auf die Teenagerkultur macht sie zu einem paradigmatischen Fall in populärwissenschaftlichen Untersuchungen, so daß das Phänomen Madonna im Curriculum der Gender- und Cultural Studies nicht nur an den US-Universitäten fest verankert ist.

Madonna verfolgt in ihren Auftritten verschiedene Strategien. Zunächst verblüfft die Geschwindigkeit, mit der sie die verschiedenen Diskurse durchquert und sich verschiedene *Images* und Bilder zulegt. »She crosses cultural and moral boundaries with the energy of an electronic rock 'n' roll amazon, cum dancer, movie actor, producer, songwriter, investor, film- and video-maker, author and fashion trendsetter« (Faith 1997, S. 43). Durch diese Beschleunigung der Einordnung entsteht aber auch Unordnung, wobei Madonna sich nicht nur von einem Auftritt zum nächsten, von einem *Videoclip* zum nächsten verwandelt, sondern die Heterogenität ihrer Erscheinung innerhalb eines *Videos* zur Schau stellt. Im *Videoclip Like a Virgin* werden beispielsweise das Bild der Jungfrau und das der Hure ineinandergeschaltet. Sie führt die getrennten Hälften des Frauenbildes wieder zusammen: »Playing with the outlaw personae of prostitute and dominatrix, Madonna has made a major contribution to the history of woman: Mary, the Blessed Virgin and holy mother, and Mary Magdalene, the harlot« (Paglia 1992, S. 11). Madonna ist v.a. eine Frauendarstellerin, aber auch eine Männerdarstellerin. In ihren ausgiebigen Maskeraden durchquert sie die Geschlechterdiskurse. Und genau das scheint ihre Attraktivität auszumachen. Daß sie sich heute als Ehefrau und Mutter inszeniert, die in England auf die Jagd geht und sich in britischer Aussprache übt, ist dabei nur eine weitere Facette. Wie wird wohl das nächste Bild aussehen, das sie von sich zeichnen wird?

Literatur

Benhabib, S./Butler, J./Cornell, D./Fraser, N. (Hgg.): *Der Streit um Differenz: Feminismus und Postmoderne in der Gegenwart*. Frankfurt a.M. 1993.

Breger, C./Dornhof, D.v. Hoff, D.: »Gender Studies. Tendenzen und Perspektiven der deutschsprachigen Forschung.« In: *Zeitschrift für Germanistik* IX,1 (1999) S. 72–114.
Butler, J.: *Das Unbehagen der Geschlechter* [1990]. Frankfurt a.M. 1991.

Diederichsen, D.: *Yo! Hermeneutics: Schwarze Kulturkritik. Pop, Medien, Feminismus*. Berlin/Amsterdam 1993.
Faith, Karlene: *Madonna, Body & Soul*. Toronto/Buffalo/London 1997.

Härle, G./Popp, W./Runte, A. (Hgg.): *Ikonen des Begierens. Bildsprachen der männlichen und weiblichen Homosexualität in Literatur und Kunst*. Stuttgart 1997.

Hof, R.: »Die Entwicklung der Gender Studies.« In: Bußmann, H./Hof, R. (Hgg.): *Genus. Zur Geschlechterdifferenz in den Kulturwissenschaften*. Stuttgart 1995, S. 2–34.

Hoff, D.v.: »Zum Verhältnis von Gender und Geneswissenschaften. Eine Bestandsaufnahme.« In: Gabig, H./Möhrmann, R. (Hgg.): *Frauen Literatur Geschichte. Schreibende Frauen vom Mittelalter bis zur Gegenwart*. Stuttgart/Weimar 1999, S. 603–614.

Hof, R.: *Die Grammatik der Geschlechter: Gender als Analysekategorie der Literaturwissenschaft*. Frankfurt a.M. 1995.

Kaplan, E.A.: *Motherhood and representation: The mother in popular culture and melodrama*. London/New York 1992.
Klein, G.: *Electronic vibration: Pop Kultur*. Hamburg 1999.

de Lauretis, T.: *Die andere Szene. Psychoanalyse und lesbische Sexualität*. Berlin 1996.

McClary, S.: *Feminine Endings. Music, Gender, and Sexuality*. Minnesota/Oxford 1991.

Middleton, R.: »Authorship, Gender and the Construction of Meaning in the Eurythmics Hit Recordings.« In: *Cultural Studies* 9, 3 (1995) S. 465–485.

Mulvey, L.: »Visuelle Lust und narratives Kino.« In: Albersmeier, F.-J. (Hg.): *Texte zur Theorie des Films*. Stuttgart 1988, S. 389–408.
Nutzbares, gelantes und curieuses Frauenzimmer-Lexicon. 2 T. Leipzig 1773.

Paglia, C.: *Der Krieg der Geschlechter: Sex, Kunst und Medienkultur*. Berlin 1993.

Ders.: *Sex, Art, and American Culture. Essays*. New York 1992.
Weckel, U.: *Zwischen Häuslichkeit und Öffentlichkeit. Die ersten deutschen Frauenzeitschriften im späten 18. Jahrhundert und ihr Publikum*. Tübingen 1998.

Dagmar von Hoff

Genre

Genre (frz. für »Gattung« oder »Art«, zurückgehend auf den idg. Wortstamm *gen-: »gebären, erzeugen, der sowohl im lat. *g-igne-re*: »erzeugen, hervorbringen« als auch im griech. *g-igne-sthai*: »geboren werden, werden«, »entstehen« vorliegt) bezeichnet in der populären Kultur Gruppen von Artefakten mit relativ ähnlichen Merkmalen, die im kulturellen Bewußtsein wie eine Familie als von gleicher Art, Gattung oder Abstammung betrachtet werden. Genres dienen in der kulturellen Kommunikation der Orientierung in Produktions-, Distributions- und Rezeptionsprozessen (vgl. Neale 1980): So haben Bezeichnungen wie »Illustriertenroman«, »Boulevardkomödie«, »Psychothriller«, »Infotainment« oder »Adventuregame« etc.*

im alltäglichen Gespräch über Phänomene der populären Kultur die Funktion, das einzelne Artefakt einer Gruppe von Texten, Theaterinszenierungen, *TV*-Filmen, Fernsehsendungen oder Computerspielen (*TV*-Videospiel) etc. zuzuordnen und dabei ihren kulturellen Ort und/oder ihren »Gebrauchswert« anzugeben. Während Genres für Rezipienten spezifische Erwartungen und Erlebnisversprechen generieren, sind Genrekonzepte für Produzenten Muster, die als Vorbild und Leitfaden im kreativen Prozeß fungieren; für Distributeure dagegen machen sie Märkte und Absatzzahlen kalkulierbar. Deshalb wird in Bezug auf Genres insgesamt auch von »Erwartungserwartungen« (Wulff 1985) gesprochen.

Das Phänomen »Genre« kann als ein intrinsisches der populären Kultur resp. *TV*-Unterhaltung betrachtet werden: Genres im engeren Sinne sind mit der Herausbildung eines freien Marktes für symbolische Güter entstanden, der die Voraussetzung für die massenhafte Verbreitung, mediale Distribution und kommerzielle Ausbeutung von populärer Kultur bildete. Auf dem kulturellen Markt erfolgreiche Artefakte werden zu Vorbildern für die massenhafte Produktion und Distribution immer neuer Artefakte desselben Typs, die den »Prototypen« variieren. Dadurch entstehen im historischen Prozeß für gewisse Phasen relativ stabile Muster der Produktion und Rezeption kultureller Artefakte, deren ästhetischer Wert nicht wie bei der hohen Kultur in der besonderen Einmaligkeit des Werkes gesucht, sondern in der Variation des bekannten Musters gefunden wird.

So ist mit dem Entstehen eines literarischen Marktes, auf dem die Kunstliteratur nur selten reusurierte, in Bezug auf die populäre Literatur bald abwertend von »Schemata-« oder »Trivialliteratur« die Rede, von sogenannten »Lectürbüchern«, die gesellschaftlichen Bedürfnissen unterschiedlicher Publikumssegmente entgegenkommen. Eine solche »Herstellung funktional-struktureller Grundtypen« (Plaul 1983, S. 120) führt zu einem durch den Markt vermittelten Konnex von Produktion und *TV*-Publikum, der den Genres ihre relative historische Stabilität gibt. Dabei entwickeln sich medienübergreifende Genres wie Abenteuer (*TV*-Abenteurer), Krimi oder Melodrama, die umstandslos in den verschiedensten (neuen) Medien adaptiert und dann verschliffen werden, während andere Genres wie der Schlager, die Soap-opera oder der *TV*-Videoclip an spezifische Medien und deren Distributionsformen gebunden sind.

Eine geradezu idealtypische Ausformung findet der marktvermittelte Konnex von Produktion und Publikum im Studiosystem Hollywoods der 1930er bis 1950er Jahre. Die großen Studios teilen sich den Markt untereinander auf und spezialisieren sich auf bestimmte Genres, die durch die hochgradig arbeitsteiligen »production units« eines jeweiligen Studios hergestellt werden. Ein durch horizontale und vertikale Konzentration stabilisierter Absatzmarkt in einer Periode, in der das *TV*-Kino als Teil einer festgelegten *TV*-Freizeitkultur die – historisch außergewöhnlich – dominante Position einnimmt, führt zur Blüte der »klassischen« Hollywood Genres wie z.B. dem Western, dem Musical, der Komödie, dem Krimi oder dem Melodrama (vgl. Schatz 1981). Nicht zufällig wird dieses genreorientierte Produktionssystem der Studioära zum Kronzeugen für die Kritik an der *TV*-Kulturindustrie, die – so der Vorwurf – die Massen im stereotypen Wiederholen des immer Gleichen in jeweils neuem Gewand an das Bestehende binde (vgl. Horkheimer/Adorno 1969).

Das Aufbrechen des monopolisierten Marktes durch eine Mobilisierung der westlichen Konsumgesellschaften, veränderte Freizeitkulturen und Verschiebungen im Medienensemble (*TV*-Fernsehen, *TV*-Videorecorder, *TV*-Computer) bringen tiefgreifende Veränderungen des zeitweise recht stabilen Genresystems mit sich. Vor allem das durch und durch genredominierte Fernsehen, das vom *TV*-Radio übernommene Genres wie die Soap-opera, die Sitcom oder die Nachrichten zu eigenen, medientypischen Formen entwickelt hat, setzt seit den 1980er Jahren des 20. Jh. vielfach auf neue Mischformen, durch die das gewachsene kulturelle Ordnungssystem der Genres dynamisiert wird. Die entstehenden Mischformen oder »Hybridgenres« wie »Infotainment«, »Quality Soap« oder »Reality Show« überschreiten die Grenzen zwischen Information und Unterhaltung, Fakt und Fiktion, hoher und niederer Kultur – Grenzen, die im Orientierungssystem des kulturellen Diskurses lange als unantastbar galten. Dieser Prozeß ist seit den 1980er Jahren in allen Medien vorzufinden und wird als Kennzeichen der Postmoderne diskutiert. Doch sagt das Entstehen zahlreicher Hybridgenres mehr über die Entwicklung einer multimedialen Populärkultur aus, deren Nutzer sich durch Mobilität und breite Medienkompetenz auszeichnen, als über einen grundsätzlichen kulturellen oder gar epistemologischen Wandel, wie Schmidt (1987, S. 189) »Veränderungen im System von Medienhandlungsschemata« in seiner »konstruktivistischen Mediengattungstheorie« erklärt. Zudem übersehen solche allgemeinen kulturhistorischen Einschätzungen, daß neben einigen mehr oder weniger spektakulären Veränderungen viele der »funktional-strukturellen Grundtypen« weiterhin lebendig sind, wenn sie auch manchmal

ausdifferenziert und an einem anderen Ort im Medienensemble vorzufinden sind. So ist z. B. das Melodrama kaum mehr im Kino zu anzutreffen, während es das Fundament verschiedener Genres der Heftchenliteratur oder des Fernsehens bildet, u. a. von seriellen Arzt- und Krankenhauserzählungen (*Serialie*) oder von bestimmten Spielarten des TV-Movies. In diesem Sinne ist ein Revival des Abenteuer- und Phantasia-Genres im Kino v. a. als ein Indiz ihrer Etablierung in der Welt der Jugendbücher und der Computerspiele zu bewerten.

Doch auch wenn der Konnex von Markt, Medien und *Publikum* für die Stabilisierung resp. Destabilisierung von Genres entscheidend ist, kann das Phänomen *Genre*: allein soziologisch nicht hinreichend erforscht und erklärt werden. Ökonomische und soziologische Faktoren bilden die gesellschaftlichen Voraussetzungen für die Entwicklung von Genres, sie determinieren aber weder Inhalt noch Form eines jeweiligen Genres. So ist, wie z. B. Wright (1975) für den Filmwestern, Hügel (1978) für die Detektiv-erzählung (*Detektiv*) oder Altman (1987) für das Filmmusical gezeigt haben, die intrinsische Entwicklung eines Genres als kulturhistorisches Phänomen zu beschreiben, denn jenseits ihrer gesellschaftlichen Funktionalität haben Genres eine Formgeschichte.

Die Vermittlung von Form- und Gesellschaftsgeschichte macht das Phänomen *Genre*: zu einem besonders interessanten Untersuchungsobjekt für die Kulturwissenschaften. Die wissenschaftliche Konzeptualisierung des Begriffs *Genre*: kennt verschiedene Spielarten, die sich grob in (a) strukturalistische resp. bei den audiovisuellen ikonologische, (b) funktionalistische, (c) kognitivistische und (d) historisch-pragmatische Theorien unterscheiden lassen. Erste sind an einer systematischen Beschreibung von Genres interessiert, zum Teil mit dem Ziel einer umfassenden Genretypologie (Lopez 1993), die auf den besonderen Strukturmerkmalen eines Genres aufbaut (vgl. Propp 1958; Todorov 1975). Die verschiedenen funktionalistischen Genretheorien richten sich, anschließend an die Mythentheorie von Lévi-Strauss, die Ideologiekritik der Frankfurter Schule oder die Machttheorie von Foucault, auf die Beschreibung der ritualistischen oder gemeinschaftsbildenden, der ideologischen (vgl. Wood 1986) oder produktiven (vgl. Müller 1995) Kraft von Genres im Rahmen dieser kritischen Theorien die Existenz von Genres voraus. Deren Herausbildung gibt den Kunst- und Kulturwissenschaften jedoch viele Fragen auf. Empirische Studien weisen z. B. nach, daß zwischen 1986 und 1990 ca. 2500 verschiedene Bezeich-

nungen für Sendetypen und Sendeformen des Fernsehens in deutschen Programmzeitschriften gebräuchlich waren (Rusch 1993, 298); und Klassifikationsversuche für den Film unterstellen bis zu 775 verschiedene Genres (vgl. Lopez 1993), deren Validität natürlich außerordentlich umstritten ist. Vor diesem Hintergrund scheint der systematische Wert von Genretypologien, die auch für die neuesten Medien wie z. B. Computerspiele (vgl. Lischka 2002) erstellt werden, äußerst fraglich und v. a. von historischem Wert zu sein. Denn wie historische Studien über die Entstehung von Genres gezeigt haben, sind Genres Konstruktionen *ex post*, die ein und dasselbe Artefakt in je neuen historischen Konstellationen anderen Genres zuordnen können. So hat Neale (1990) z. B. für *THE GREAT TRAIN ROBBERY*, einen Film von 1903, der als der erste Western der Filmgeschichte gilt, gezeigt, daß dieser erst viel später als Western bezeichnet wurde, während er in der zeitgenössischen Rezeption als »Kriminalfilm mit dokumentarischem Wert« gesehen und besprochen wurde. Und Altman (1999, S. 31 ff.) hat in bezug auf Filme mit Gesangsnummern, die Ende der 1920er bis Anfang der 1930er Jahre herauskamen und heute umstandslos als »Musicals« eingeordnet werden, gezeigt, daß diese von den zeitgenössischen Kritikern mit den verschiedensten Genrebezeichnungen, nur nicht mit dem des »Musicals«, benannt werden. Angeregt durch solche historisch-pragmatischen Studien und aufbauend auf die kognitivistische Prototypentheorie hat Schweinitz (1994, S. 113) mit Bezug auf den Film vorgeschlagen, daß ein Genre nicht eine »logisch einwandfrei konstruierbare Klasse von Filmen« ist, sondern daß solch ein »Komplex von Filmen tatsächlich durch ein (vor dem Hintergrund praktischer kulturindustrieller und sozialpsychologischer Zusammenhänge zu sehendes) *filmkulturell verankertes Genrebewußtsein* zusammengehalten wird«. In der genreanalytischen Praxis wird deshalb Wittgensteins Konzept der »Familienähnlichkeit« von Bedeutung bleiben (vgl. Fishelov 1991), das für die Konstruktion von Kategorien wie der des Genres nicht *einer* Satz von Merkmalen unterstellt, der allen Exemplaren einer Kategorie gemeinsam ist, sondern »ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen« (Wittgenstein 1988, § 66).

Eine solche Rekonstruktion von Genres als dynamische Phänomene im historischen Prozeß eröffnet den Blick auf die Geschichte einzelner Genres als die Geschichte ihrer Form: ihrer Herausbildung aus dem je historischen Genreensemble, ihrer Entwicklung, Stabilisierung, Differenzierung, Hybridisierung oder Vergänglichkeit in der populären Kultur und ihrem historischen Gedächtnis.

Literatur

- Altman, R.: *The American Film Musical*. Bloomington 1987.
 Ders.: *Film/Genre*. London 1999.
 Fishelov, D.: »Genre Theory and Family Resemblance – Revisited«. In: *Poetics* 26, 2 (1991) S. 123–138.
 Horkheimer, M./Adorno, T.W.: *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt a. M. 1969.
 Hügel, H.-O.: *Untersuchungstheater – Diebstahler – Detektive. Theorie und Geschichte der Detektiv-erzählung im 19. Jahrhundert*. Stuttgart 1978.
 Lischka, K.: *Spiegelplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels*. Heidelberg 2002.
 Lopez, D.: *Films by Genre: 775 Categories, Styles, Trends, and Movements Defined, with a Filmography for Each*. Jefferson 1993.
 Müller, E.: »Genre: als produktive Matrix. In: Hartman, B./Müller, E. (Hgg.): *7. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium, Potsdam '94*. Berlin 1995, S. 116–122.
 Neale, S.: »Questions of Genre«. In: *Screen* 31, 1 (1990) S. 45–66.
 Ders.: *Genre*. London 1980.
 Paol, H.: *Illustrierte Geschichte der Trivialliteratur*. Hildesheim/Zürich/New York 1983.
 Propp, V.: *Morphologie of the Folk Tale*. Bloomington 1958.
 Rusch, G.: Fernsehungen in der Bundesrepublik Deutschland. In: Hickethier, K. (Hg.): *Geschichte des Fernsehens in der BRD*, Bd. 1. München 1993, S. 289–321.
 Schatz, T.: *Hollywood Genre: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. New York 1981.
 Schmidt, S.J.: »Skizze einer konstruktivistischen Medien-gattungstheorie«. In: *Spiegel* 6 (1987) S. 163–206.
 Schweinitz, J.: »Genre- und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft«. In: *Montage/AV* 3, 2 (1994) S. 99–118.
 Todorov, T.: *The Fantastic*. Ithaca 1975.
 Wittgenstein, L.: *Philosophische Untersuchungen*. In: Ders.: *Werkausgabe*, Bd. 1. Frankfurt a. M. 1989, S. 225–580.
 Wood, R.: *Ideology, Genre, Auteur*. In: Grant, B. (Hg.): *Film Genre Reader*. Austin 1986, S. 59–73.
 Wright, W.: *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley 1975.
 Wulff, I.: *Die Erzählung der Gewalt. Untersuchungen zu den Konventionen der Darstellung gewalttätiger Interaktion*. Münster 1985.
 Eggo Müller

Gewalt

»Gewalt« wird im Kontext der Populärkultur im Kern als Inszenierung physischer Gewalt und Bedrohung (psychische Gewalt) definiert. Das Hauptaugenmerk gilt fiktionalen Genres. Darüber hinaus herrscht weitlich begriffliche Klarheit, wie schon die verbreitete Gleichsetzung der Begriffe »Gewalt« und »Aggression« belegt. Zum Teil wird der Gewaltbegriff sogar auf Unglücke und Naturkatastrophen ausgedehnt. Offen bleibt in den meisten Studien zudem der Umgang mit struktureller Gewalt, die in aller Regel per Definition ausgegrenzt wird (vgl. Merten 1999, S. 11–33).

Die Bedeutung des Themas »Gewalt und Medien« erschließt sich nur im Kontext des öffentlichen Diskurses, der ein »Besorgnis-Diskurs« ist. »Führt der Konsum von medialen Gewaltdarstellungen zu vermehrter Gewalt(akzeptanz) in der Realität? – so lautet dessen Kernfrage. Die Darstellung von Gewalt in den Medien und der Diskurs über ihre möglicherweise schädlichen Wirkungen lassen sich bis in die Antike zurückverfolgen. Daß detailgetreue Gewaltdarstellungen kein Spezifikum der Gegenwart und nicht aufs Fernsehen beschränkt sind, verdeutlicht Michael Kunzlik (1993) anhand zahlreicher Beispiele: angefangen bei Homers *Odyssee* über die Dramen Shakespeares bis zu den Romanen *Frankenstein* und *Dracula*. Zurückverfolgen läßt sich auch der Diskurs über mögliche schädliche Wirkungen solcher Medienangebote. So beklagte z. B. der Philosoph David Hume 1757 das Übermaß an Gewaltdarstellungen im englischen Theater und nach der Erfindung des Kinetographen 1895 erschienen bald Veröffentlichungen über eine mögliche Verrohung der Jugend durch »Schundfilme« (Kunzlik 1993, S. 110–111). Solche Diskussionen lassen sich über die letzten hundert Jahre bis heute in Form einer »zyklischen Entrüstung« weiter verfolgen (Fischer/Niemann/Stoediek 1996; vgl. auch Merten 1999).

Es sind die jeweils »neuen« Medien, an denen sich die »alten« Debatten entzünden. In Deutschland war dies verstärkt ab Mitte der 1980er Jahre anläßlich der Zulassung des kommerziellen Fernsehens zu beobachten, und inzwischen sorgt das Internet für neue Regulierungsinstrumente. Dies führt zu einer doppelbödigen Bewertung von Gewaltdarstellungen, die dem Dualismus von Hoch- versus Trivialkultur verhaftet ist und zugleich dessen Historizität veranschaulicht. Kunzlik (1993, S. 111) konstatiert ebenso polemisch wie zutreffend: »Während ein Mord bei Shakespeare oder Homer als Bestandteil eines Kunstwerkes ein sogenanntes Bildungsgut darstellt, ist ein vergleichbares Delikt etwa im Rahmen einer Fernsehserie als Ausgeburt niederer Massenkultur anzusehen, auf die der Kulturkritiker nur mit Abscheu blicken kann. Es gilt als Faustregel: Je länger ein Autor tot ist, desto höher ist die Chance, daß Gewalt als Kunst interpretiert wird.«

Ferner sind handfeste Interessen im Spiel: Die Politik findet in den Medien einen sie entlastenden »Sündenbock« für gesellschaftliche Gewaltprobleme, die auf diese Weise zugleich dramatisiert und bezüglich der eigenen Verantwortung abgewehrt werden. Institutionen der Medienkontrolle und -politik können die Gewaltdebatte zur Legitimation nutzen; öffentlich-rechtliche Sender stellen die kommerzielle Konkurrenz an den Pranger; diese wiederum gibt

Handbuch Populäre Kultur

Begriffe, Theorien und Diskussionen

Herausgegeben von
Hans-Otto Hügel

Verlag J. B. Metzler
Stuttgart · Weimar