Springer Reference

Marcus Stiglegger *Hrsg.*

Handbuch Filmgenre

Geschichte – Ästhetik – Theorie

Springer VS

Handbuch Filmgenre

Marcus Stiglegger
Hrsg.

Handbuch Filmgenre

Geschichte – Ästhetik – Theorie

mit 93 Abbildungen

Springer VS

Hrsg.
Marcus Stiglegger
Berlin Film Institut
DEKRA Hochschule für Medien
Berlin, Deutschland

Redaktionelle Mitarbeit: Dr. Sofia Glasl
Dieses Buchprojekt entstand mit freundlicher Unterstützung
des Berlin Film Instituts an der DEKRA | Hochschule für Medien Berlin



ISBN 978-3-658-09016-6 ISBN 978-3-658-09017-3 (eBook)
ISBN 978-3-658-09056-2 (print and electronic bundle)
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über http://dnb.d-nb.de abrufbar.

Springer VS
© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020
Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.
Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten.
Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Lektorat: Barbara Emig-Roller
Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.
Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Inhaltsverzeichnis

Teil I Einleitung **1**

Genrediskurs 3
Marcus Stiglegger

Am Anfang war das Chaos 17
Klaus Kreimeier

Teil II Definition & Begriffsgeschichte **37**

Gattungen und Genre 39
Florian Mundhenke

Formen und Funktionen von Genrebenennungen 53
Katja Hettich

Marginale Genres und Grenzphänomene 71
Nils Bothmann

Teil III Film-Genre-Theorie **87**

Genredramaturgie 89
Lars R. Krautschick

Filmgenres und Populärkultur 111
Rainer Winter

Genre und Performativität 129
Martin Urschel

Genre- und Autorentheorie 155
Ivo Ritzer

Genre und Gender 171
Irina Gradinari

Filmgenres und Zielgruppen 199
Dirk Blothner

Genres in der postkolonialen Theorie/Postkoloniale Genrekritik 215
Peter W. Schulze

Hybride Genres 231
Florian Mundhenke

Genre-Spiele zwischen Leinwand und Video Games 249
Andreas Rauscher

Genrespezifika der Filmmusik 271
Peter Moormann

Transtextuelle Beziehungen zwischen Genrefilmen 285
Sofia Glasl

Teil IV Historische & lokale Perspektiven 299

Genregeschichte im Hollywoodkino 301
Anja Peltzer

Genres in Ostasien (Japan, Südkorea, Hongkong/China) 321
Stefan Borsos

Genres im indischen Film 355
Ulrike Mothes

Genres in Lateinamerika 369
Peter W. Schulze

Genres in Afrika 397
Olaf Mürer und Mareike Sera

Genres in Russland 411
Irina Gradinari

Genres im deutschen Nachkriegskino (1945–1970) 433
Kai Naumann

Teil V Filmgenres in Einzelstudien. Motive, Standardsituationen und Transformationen 449

Der Western 451
Thomas Klein

Der Kriminalfilm: Polizei/Detektiv 467
Hendrik Buhl

Der Gangsterfilm 485
Boris Klemkow

Thriller 497
Wieland Schwanebeck

Science-Fiction 515
Lars Schmeink und Simon Spiegel

Der Fantasyfilm 527
Vera Cuntz-Leng

Der Horrorfilm 539
Peter Podrez

Die Komödie 557
Simon Born

Das Melodram 591
Hermann Kappelhoff und Jan-Hendrik Bakels

Das Musical 609
Cornelia Tröger

Der Musikfilm 621
Laura Niebling

Der Abenteuerfilm 635
Hans Jürgen Wulff, Lioba Schlösser und Marcus Stiglegger

Der Kriegsfilm 653
Marcus Stiglegger

Erotischer und Pornographischer Film 671
Marcus S. Kleiner, Sarah Reininghaus und Marcus Stiglegger

Autorenverzeichnis

Jan-Hendrik Bakels Freie Universität Berlin, Berlin, Deutschland

Dirk Blothner Universität zu Köln, Köln, Deutschland

Simon Born Universität Siegen, Mainz, Deutschland

Stefan Borsos Institüt für Medienwissenschaft, Ruhr Universität Bochum, Bochum, Deutschland

Nils Bothmann Köln, Deutschland

Hendrik Buhl Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur, Universität Regensburg, Regensburg, Deutschland

Vera Cuntz-Leng Institut für Medienwissenschaft, Philipps-Universität Marburg, Marburg, Deutschland

Sofia Glasl München, Deutschland

Irina Gradinari Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften, Institut für Neuere Deutsche Literatur- und Medienwissenschaft, FernUniversität in Hagen, Hagen, Deutschland

Katja Hettich Romanisches Seminar, Ruhr-Universität Bochum, Bochum, Deutschland

Hermann Kappelhoff Freie Universität Berlin, Berlin, Deutschland

Thomas Klein Institut für Medien und Kommunikation, University Hamburg, Berlin, Deutschland

Marcus S. Kleiner SRH Hochschule der populären Künste (hdpk), Berlin, Deutschland

Boris Klemkow Neunkirchen, Deutschland

Lars R. Krautschick Institut für Theaterwissenschaft, LMU München, München, Deutschland

Klaus Kreimeier Freier Wissenschaftler, Berlin, Deutschland

Peter Moormann Institut für Musikpädagogik, Universität zu Köln, Köln, Deutschland

Ulrike Mothes Fakultät Gestaltung, Visuelle Kommunikation Bauhaus-Universität Weimar, Weimar, Deutschland

Florian Mundhenke Institut für Medien und Kommunikation, Universität Hamburg, Hamburg, Deutschland

Olaf Mürer Aachen, Deutschland

Kai Naumann Siegen, Deutschland

Laura Niebling Universität Regensburg, Regensburg, Deutschland

Anja Peltzer Soziologie, Universität Trier, Trier, Deutschland

Peter Podrez Institut für Theater- und Medienwissenschaft, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Erlangen, Deutschland

Andreas Rauscher Medienwissenschaft, Universität Siegen, Siegen, Deutschland

Sarah Reininghaus Fakultät Kulturwissenschaften, TU Dortmund, Dortmund, Deutschland

Ivo Ritzer Medienwissenschaft, Universität Bayreuth, Bayreuth, Deutschland

Lioba Schlösser Berlin Film Institut DEKRA | Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland

Lars Schmeink Institut für Kultur- und Medienmanagement, Hamburg, Deutschland

Peter W. Schulze Portugiesisch-Brasilianisches Institut/Romanisches Seminar, Universität zu Köln, Köln, Deutschland

Wieland Schwanebeck Institut für Anglistik und Amerikanistik, TU Dresden, Dresden, Deutschland

Mareike Sera Aachen, Deutschland

Simon Spiegel Seminar für Filmwissenschaft, Universität Zürich, Zürich, Schweiz

Marcus Stiglegger Berlin Film Institut, DEKRA Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland

Cornelia Tröger Universität Bayreuth, Bayreuth, Deutschland

Martin Urschel St John's College, University of Oxford, Oxford, Großbritannien

Rainer Winter Medien- und Kommunikationswissenschaft, Alpen Adria-Universität Klagenfurt, Klagenfurt, Österreich

Hans Jürgen Wulff Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Kiel, Deutschland

Teil I

Einleitung

Genrediskurs

Zur Aktualität des Genrebegriffs in der Filmwissenschaft

Marcus Stiglegger

Stated simply, genre movies are those commercial feature films which, through repetition and variation, tell familiar stories with familiar characters in familiar situations. They also encourage expectations and experiences similar to those of similar films we have already seen. (Barry Keith Grant 2003, S. xv)

Inhalt

1 Was ist ein Genre? 4
2 Genresynkretismen und Hybride 8
3 Metagenres als Orientierungsrahmen 9
4 Genreevolution und -transformation 11
5 Genreforschung heute 13
6 Zum vorliegenden Handbuch 14
Literatur 15

Zusammenfassung

Im Kontext der gegenwärtigen globalen kinematografischen Entwicklungsströmungen, Transformationen und Hybriditäten muss ein vermeintlich verlässlicher Faktor aus der klassischen Phase der Filmgeschichte (bis 1960), das Genrekino, einer Re-Evaluation unterzogen werden. Sind klare Genredefinitionen noch sinnvoll und haltbar? Ist der Begriff des Genres in diesem Kontext noch produktiv? Die vorliegende Einleitung des Handbuches Filmgenres wird diese Probleme ansprechen, die Geschichte der Genretheorie resümieren sowie eine Einschätzung zur Aktualität des Genrebegriffs geben, der ungeachtet der sehr unterschiedlichen kritischen Perspektiven in diesem Band dennoch im Zentrum stehen wird: vom Ordnungsbegriff zum Diskursmodus.

M. Stiglegger (✉)
Berlin Film Institut, DEKRA Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland
E-Mail: Marcus.Stiglegger@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_37

Schlüsselwörter

Genrediskurs · Filmgeschichte · Filmtheorie · Transformation · Hybridität

1 Was ist ein Genre?

Genre gehört zu jenen Verständigungsbegriffen, deren jeweilige Definition am unmittelbarsten mit der populären Wahrnehmung vom Film verbunden scheint. Doch dieses landläufige Verständnis von einem vermeintlichen Kanon der Filmgenres macht die wissenschaftliche Analyse des Phänomens umso problematischer. Unter einem Filmgenre wird zunächst einmal eine Gruppe von Filmen verstanden, die unter einem spezifischen Aspekt Gemeinsamkeiten aufweisen. Diese Gemeinsamkeiten, Genrekonventionen, können in einer bestimmten Erzählform, einer speziellen Grundstimmung, hinsichtlich des Handlungssujets oder in historischen oder räumlichen Bezügen bestehen (Stiglegger 2017, S. 139–146).

Zunächst spielte die Differenzierung von Filmgenres in der Frühphase des Hollywood-Studiosystems eine Rolle: Man drehte Filme nach bestimmten Schemata, mit bestimmten Stars und an den selben Drehorten. Dieses Vorgehen befriedigte die wachsende Nachfrage des Stummfilmpublikums und optimierte die Dreharbeiten in wirtschaftlicher Hinsicht. So entstanden die frühen Genres teilweise aus logistischer Notwendigkeit, und zwar nicht nur in den USA, sondern weltweit und insbesondere auch im Kino der Weimarer Zeit (Hickethier 2002, S. 63 ff.; Grant 2003, S. XV–XVI). Genrefilme seien „Konfektionskino“ (Arnheim 1974, S. 327): Filme, die sich das Publikum wünscht, die es verführen und befriedigen sollen; Filme, die sich bewährter Schemata bedienen und diese mit leichten Variationen reproduzieren. Genrefilme helfen dem Publikum, aus einer tristen Wirklichkeit in die Traumsphäre der Leinwand zu flüchten (Schweinitz 1994).

In den USA, wo sich früh ein konventionalisiertes Studiosystem verankerte, etablierten sich um 1930 – und somit die Einführung des Tonfilms – einige Primärgenres, die zum einen sozialen Entwicklungen Rechnung trugen (Gangsterfilm), die Schauerfantastik ins Kino holten (Universal-Horrorfilme) sowie den größtmöglichen Nutzen aus der Verwendung synchronen Tons zogen (Musicals, Revuefilme). Auch Western und Komödien waren fest etabliert. In Deutschland drehte man heimatorientierte Bergfilme statt Western und erschuf damit ein eigenständiges Genre, das rückblickend zwischen Abenteuerfilm, Melodram und Heimatfilm anzusiedeln ist. In jenen Jahren um 1930 unternahmen Filmjournalisten wie Siegfried Kracauer oder Rudolf Arnheim bereits erste Versuche, diese konfektionalisierte Filmproduktion zu reflektieren, und letztlich säten sie damit auch einen lange gehegten Vorbehalt gegen das Genrekino: nämlich unoriginell und trivial zu sein. Ebenfalls lässt sich bereits früh feststellen, dass eine deutliche Abgrenzung zwischen filmischen Gattungen und Filmgenres besteht. Gattungen bezeichnen die filmische Form: Spielfilm, Dokumentarfilm, Experimentalfilm, Kurzfilm, Kulturfilm, Lehrfilm, Animationsfilm, Propagandafilm und Industriefilm. Diese Gattungen unterscheiden sich bereits grundlegend in der Art des

vorfilmischen Materials (real oder inszeniert), ihrer Intention (Unterhaltung oder Information) und natürlich ihrer Laufzeit und des Formates. Im Unterschied sind die Genredefinitionen erheblich inhaltlicher motiviert. Andere Gruppierungsmerkmale von Filmen wie Stumm- oder Tonfilm, Schwarzweiß- oder Farbfilm, 2D- oder 3D-Film bleiben technische Spezifikationen jenseits von Genre oder Gattung.

Eine kritische und theoretische Reflexion von Filmgenres setzte indes erst spät ein. Erste Versuche unternahmen André Bazin in Frankreich und Robert Warshow in den USA Mitte der 1950er-Jahre, wobei sie sich auf die genuin amerikanischen Genres des Westerns und des Gangsterfilms konzentrierten. In Deutschland sprach Rudolf Arnheim 1932 in *Film als Kunst* noch abwertend vom „Konfektionskino" (1974, S. 327). Lange galt der singuläre, genreunabhängige Autorenfilm als Gegenmodell und ‚Königsdiziplin' des Filmschaffens. Erst die Autoren der *Cahiers du cinéma* entdeckten den amerikanischen Genre-*auteur* und bestätigen die Virtuosität der so genannten ‚Professionals', die im besten Falle zum ‚Maverick Director' wurden, der den Genrekontext nutzt, um seine persönliche Handschrift und seine *vision du monde* umzusetzen (von John Ford über Orson Welles bis Alfred Hitchcock).

Der französische Filmkritiker André Bazin (1968, 1971) sprach bereits in den 1940er- und 1950er-Jahren von einer Genre-Mythologie in Bezug auf das Western-Genre. Er stellte fest, dass der Western sich aus der nordamerikanischen Gründungsmythologie speise und umgekehrt diese ritualisiert zu Ausdruck bringe. Der Western sei der „amerikanische Film par excellence", speziell durch sein elementares Modell von Gut und Böse. Auch die ‚organische Entwicklung' des Genres diskutierte Bazin in seinen Aufsätzen zum Western, er stellte eine zunehmende Professionalisierung fest, die schließlich zu ‚barocken Tendenzen' geführt habe, welche mehr über die Entstehungszeit der Filme aussage als über die dargestellte Epoche – eine These, die Robert Warshow 1954 aufgriff (Hutchings 1995, S. 63). Warshow allerdings ging es weniger um den existenziellen Dualismus von Gut und Böse, als um die ästhetische Umsetzung ideologischer Konflikte im zeitgenössischen Amerika, woraus er den identitären Westerner und den Gangster als ‚tragischen Helden' (1948/1970) erklärte. Warshow betonte auch, dass der Western stets die historische Ära um 1870 beschwöre, ohne eine reales Bild dieser Zeit zu rekonstruieren. Das Westerngenre rekurriere auf das mythische Bild einer Zeit, um einen individualistischen Heros zu ermöglichen, der so im 20. Jahrhundert nicht mehr vorstellbar sei (Warshow 1970b, 141): Während der Gangster seine Waffen verbergen musste, konnte der Westerner die seinen offen tragen und setzte sich so einer moralischen Selbstverantwortung aus – er musste sich stets im Dualismus ‚richtig' verorten. Die Gewalt wurde dabei zu einer legitimen Existenzform (140), zu einem Selbstausdruck und zur Definition von Männlichkeit, die bereits damals das Verhältnis der Geschlechter im Westerngenre problematisch gestaltete. Frauen wurden in diesem Rahmen zu einem Garant des Zivilisationsprozesses (138). Die Reife des Genres sah Warshow schließlich nicht in seinem zunehmenden Realismus, sondern in seiner Fähigkeit zu metagenerischen Selbstreflexion – der Spätwestern wurde zur Mythenreflexion (Stiglegger 2014, S. 42–43).

Erst die 1970er-Jahre brachten eine differenziertere Genretheorie und Genregeschichtsschreibung, zunächst in den USA (siehe Barry Keith Grants *Film Genre Reader*, 1977), dann auch in Deutschland (Georg Seeßlens *Grundlagen des populären Films*, 1977), wobei gerade letztere Ansätze oft essenzialistische Ambitionen verfolgen. Die Konventionen und die Ikonografie von Genres wurden verstärkt ins Zentrum gerückt (z. B. Grant 2006, S. 4–10), sind jedoch ebenso fruchtbar mit Blick auf die kulturelle Prägung und Erwartungshaltung des Publikums in seiner Zeit. In der englischsprachigen Filmwissenschaft begann eine vielschichtige Auseinandersetzung mit Filmgenres, basierend auf Konzepten von Narratologie, Ideologie, Stilanalyse, Psychoanalyse, Rezeption und Strukturalismus. Grants zu Beginn zitiertes Schema einer Genredefinition fungiert nunmehr als Ausgangspunkt für eine weitergehende Analyse: die Ansätze des kommerziellen Kinos, durch Wiederholung und Variation der selben vertrauten Situationen und Charaktere Aufmerksamkeit zu erzeugen – als Garantie für ökonomischen Erfolg – (Grant 2003, S. xv), konnten nicht als erschöpfend betrachtet werden, denn das mündete letztlich in einer Kategorisierung ihrer „ideal form" (Williams 2005, S. 16). Es ging also zunehmend darum, Kontexte zu erforschen und Genrestrukturen nur als Basis dieser Strukturen zu begreifen.

Spätestens mit der Ära des postmodernen Kinos seit den 1980er-Jahren begannen sich die fragilen Grenzen des Genrekinos zusehends aufzulösen. Die Verlässlichkeit der Darstellungs- und Wahrnehmungsmodi des klassischen Kinos wurde zugunsten einer unberechenbaren Hybridität preisgegeben. Genrekategorien funktionierten noch als Orientierung für das Publikum, von einer analytischen Nutzbarkeit konnte man jedoch kaum noch ausgehen, denn die meisten populären Beispiele hielten jenen klassischen Definitionen nicht mehr stand: der klassische Abenteuerfilm gerierte sich spätestens mit *Raiders of the Lost Ark/Jäger des verlorenen Schatzes* (1981) von Steven Spielberg eher als Fantasyfilm, während der postapokalyptische Science-Fiction-Film Züge des Indianerwestern aufwies (*Mad Max II – The Road Warrior/Mad Max 2 – Der Vollstrecker*, 1982, von George Miller). Videotheken und Fernsehzeitschriften bauten weiterhin auf den Wahrnehmungsmodus Filmgenre, die zeitgenössische Filmtheorie wandte sich jedoch skeptisch ab. Neue Wege mussten entwickelt werden, wollte man den Genrebegriff noch immer fruchtbar nutzen. Verzichten konnte man nicht auf ihn, denn er war weiterhin fest im Diskurs verankert – um nicht zu sagen: selbst zum Diskurs geworden.

In der rückblickenden Beschäftigung mit der Genretheorie tauchen unterschiedliche Probleme auf, die im vorliegenden Band auch in Einzelbetrachtungen diskutiert werden. So hat man es mit einer Tradition der Typologie von Filmgenres zu tun, die bereits national sehr unterschiedlich ausfallen und mitunter nur in bestimmten Kontexten überhaupt vorkommen. Gerade angesichts eines gegenwärtig hochgradig globalisierten Kinos kann man von einer westlich basierten Sicht auf Genres nicht mehr ausgehen – zu einflussreich haben sich asiatische *Martial-Arts*-Dramen, Bollywood-Formate und andere nationale Spielarten weltweit etabliert. Solchen Phänomenen kommt man angesichts der nachweisbaren und mitunter schwer berechenbaren Ausdehnung nicht durch Normativismus, monolithische Definitionen von Genremodellen und der früher etablierten Idee eines Biologismus

von Genres kaum nah. Zweifellos lassen sich bis heute Konventionen feststellen, die sich in einem Koordinatensystem von Genredefinitionen verorten lassen, doch hinzu kommen zahlreiche damit verknüpfte Phänomene, aus denen sich kein diskretes System ergeben will. Vielmehr muss man von dynamischen und fluiden Transformationsprozessen ausgehen, die an die Stelle der Studiostandards etwa der 1930er-Jahre getreten sind. Die ‚Familienähnlichkeit' verschiedener verwandter Filme und die Prototypenhaftigkeit bestimmter erfolgreicher Filme und Franchises sollte nicht dazu verleiten, die Vereinfachungen der klassischen Genretheorie dem gegenwärtigen Genrediskurs überzustülpen.

Noch heute kann man Filmgenres als eine Art stillen Vertrag zwischen Filmproduzenten und Publikum begreifen (siehe hierzu Stokes und Maltby 2001). Die Produktion kann im bewährten Rahmen ihre Effizienz steigern, während die Erwartung des Publikums zumindest teilweise befriedigt werden kann. Kreatives Potenzial entfaltet sich hier wiederum in der Uneindeutigkeit, im Transformativen: dort, wo bewusst Erwartungen gebrochen werden, wo man neue Allianzen sucht (Hybridisierung; siehe hierzu Staiger 2012, S. 203–217). Waren Genres einst Modelle einer Systematisierung, kann man sie heute als vagen Bezugsrahmen sehen, an dem sich Produktion und Rezeption orientieren. Wir haben es dabei mit dem latenten Endstadium einer Genreevolution zu tun, die auf den Entwicklungen der klassischen Phase basiert: der erfolgreichen Häufung von Beispielen, der Herausbildung fester Regeln und Strukturen und schließlich der Ausdifferenzierung und Auflösung dieser Strukturen. Was dem biologistischen Einzelgenremodell entspricht, kann hierbei grundsätzlich verstanden werden: als eine grundlegende Tendenz in der Evolution des Genrekinos vom verlässlichen System zum fluiden Diskurs.

Betrachtet man Genretheorie als Diskurs, wie das John G. Cawelti im Grunde bereits 1969 mit Blick auf die generische ‚Formel' anregte, gelingt es möglicherweise, die Probleme der konservativen Genretheorie zu überwinden: das Kanondenken, die Suche nach Prototypen, nach essenzialistischen Definitionen, die Benennung von ‚Genrebastarden'. Vor allem der konservative Wertungsdiskurs, der u. a. in der deutschsprachigen Genreforschung sehr langlebig erscheint (Koebner 2003 u. a.), erweist sich als hinderlich, will man den Genrediskurs fruchtbar und zeitgemäß halten. Ungeachtet des wirtschaftlichen Nutzens von fixen Genremodellen etwa im Marketing, kann es in einem differenzierten Genrediskurs gerade nicht um Idealtypen und Qualitätsdiskussionen gehen. Die Annahme einer ‚Minderwertigkeit von Genrekino' gegenüber dem ‚Autorenkino' muss Teil eines überholten bürgerlichen Bildungskanons bleiben. In einer wissenschaftlich-analytischen Betrachtung sollte es vielmehr um Intertextualität, Globalisierung, Ideologisierung, Transformation und Hybridität gehen. Dabei können diese einzelnen Perspektiven auf Genres kaum isoliert stehen, denn sie bedingen sich ihrerseits gegenseitig. Dass in einzelnen genrebezogenen Filmbeispielen auch heute noch kreative Energien erstaunliche Ergebnisse hervorbringen, ist nicht zuletzt ein Ergebnis dieses Geflechts unterschiedlichster Einflüsse. Die Medienkompetenz des Publikums heute, das als impliziter Leser Genrekenntnis mit einbringen kann, kommt dem entgegen. So arbeitet Genrekino heute mit dieser sich ständig wandelnden Kompetenz, schafft Vertrautheit und

garantiert Überraschungen auf einem wesentlich komplexeren Level, als das im klassischen Hollywood der Studioära möglich gewesen wäre. Allerdings kann man früher wie heute davon ausgehen, dass durch diese verwobenen Modelle weiterhin Ideologeme vermittelt werden, die eine ideologiekritische Analyse von Genrestrukturen möglich und notwenig machen. Die Analyse von Filmgenres ist also potenziell ein Ansatz der Kultur- und Gesellschaftsanalyse, ausgehend von den erfolgreichsten Beispielen der populären (Kino-)Kultur.

2 Genresynkretismen und Hybride

Wie Knut Hickethier in seiner Bestandsaufnahme „Genretheorie und Genreanalyse" (2002, S. 64) feststellt, hat sich im Laufe der Zeit eine enorme dreistellige Zahl von Genredifferenzierungen ergeben, die vor allem im alltäglichen Gebrauch (z. B. in Fernsehzeitschriften) immer neu konstruiert werden. Dieses Phänomen erklärt sich durch das Bedürfnis, bereits in der Genrebezeichnung eine verbindliche Aussage über Stil und Inhalt eines Films zu treffen. Dabei werden vor allem verschiedene Genres miteinander verschmolzen und ein Genresynkretismus konstatiert. So wird *Alien* (1979) von Ridley Scott etwa zum „Science-Fiction-Horror" oder Sam Peckinpahs *Convoy* (1978) zu einem „Trucker-Western". Dabei fällt auf, dass diese neu kombinierten Bezeichnungen auf durchaus unterschiedliche Bedeutungskontexte Bezug nehmen:

Science Fiction hat sich etabliert als Bezeichnung für eine spekulative Darstellung zukünftiger Technik („Wissenschafts-Fiktion"), der Film muss also aus Sicht seines Produktionsdatums in der Zukunft spielen (auch wenn diese Handlungszeiträume von der Wirklichkeit bereits eingeholt wurden, spricht man von Science Fiction). Horror dagegen bezeichnet einen angestrebten Affekt: Der Film soll ein Gefühl des Grauens, von Angst und Schrecken im Zuschauer evozieren. Dafür haben sich klassische und moderne Settings etabliert, die – wie im Fall von *Alien* – durchaus auch in der Zukunft oder im Weltall verortet sein können. So kann man den besagten Film einerseits als Science-Fiction-Film betrachten (aufgrund des Schauplatzes: Raumschiff, und der Handlungszeit: die Zukunft), wie auch als Horrorfilm (die Protagonisten werden von einem übernatürlichen Monstrum gejagt und dezimiert). Letztlich ist aber beides gleichberechtigt und essenziell im Film angelegt, sodass man hier von einem intendierten Genresynkretismus ausgehen kann.

Im Fall von *Convoy*, der auf amerikanischen Highways spielt, dessen Protagonisten Menschen der Straße (Trucker, Highway-Polizei) sind und sich ständig in Bewegung befinden, müsste man zunächst von einem Roadmovie sprechen. Diese dritte Kategorie der Genrebezeichnung subsummiert Filme, die einen bestimmten Schauplatz teilen: die Straße. Wichtig ist dabei nur, dass nicht die gezielte Reise von A nach B im Zentrum steht, sondern die Reisebewegung selbst das Ziel ist: eine eher ziellose Suche, wie sie prototypisch in Dennis Hoppers *Easy Rider* (1969) dargestellt wird. Roadmovies teilen nicht nur ihren Schauplatz, sondern auch ein bestimmtes Gefühl des Unbehausten und der diffusen Suche. So zählt auch *Convoy* zum

Roadmovie, denn dessen Protagonisten sind Menschen der Straße, deren Leben durch die ständige Bewegung definiert wird. Zugleich inszenierte Western-Veteran Sam Peckinpah seine Protagonisten jedoch als Westerner, die ihre Pferde gegen Lastwagen getauscht haben. Der neu kreierte Genrebegriff des „Truckerwestern" geht also über den eher allgemeinen des Roadmovies hinaus, indem hier zugleich die Protagonisten benannt und der Stil des Films vorab interpretiert wird. „Trucker-Western" lenkt die Erwartung des Zuschauers bereits in die Richtung, hier nur einen modern verkleideten klassischen Western zu sehen.

3 Metagenres als Orientierungsrahmen

In seiner Untersuchung zur fantastischen Literatur wies Tzvetan Todorov bereits 1975, (S. 3 ff.) darauf hin, dass sich die Genre-Termini von Produzenten, Publikum und Theoretikern deutlich unterscheiden können. Die Übereinkunft mit dem Publikum differiert von der theoretischen Aufarbeitung, was zu einem noch heute virulenten Misstrauen von Cinephilen in die Genreforschung geführt hat. Theoretiker wie Neale oder Altman haben sich daraufhin bewusst mit den im Filmgeschäft selbst etablierten Genretermini auseinandergesetzt (Scheinpflug 2014, S. 6). Die von Thomas Koebner initiierte Genrereihe im Reclam-Verlag um 2000 bemüht sich mitunter offensiv, in der Kanonisierung der ausgewählten Beispiele dieser cinephilen Idee vom Idealtypus entgegenzukommen. Eine rein theoretische Aufarbeitung von Genrekonzepten jedoch muss nicht notwendigerweise überhaupt Einzelgenredarstellungen enthalten.

Die filmwissenschaftliche Genregeschichtsschreibung bemüht sich in vielen Fällen zunächst um eine prototypische Darstellung einzelner Meta-Genres – bereits im Bewusstsein, dass diese Idealtypen darstellen und selten in dieser Form vorkommen – vor allem in der späteren Filmgeschichte (siehe hierzu u. a. Seeßlen 1977, S. ff.; Schatz 1981; Hickethier 2002; Koebner 2007). Die Idee ist, konventionalisierte Formen und Muster zu finden, die selbst in ihrer Neukombination erkennbar bleiben, Traditionslinien kenntlich machen und so einen möglichen Bezugsrahmen zu bieten. Dabei haben sich folgende Metagenres herauskristallisiert, die jedoch im einzelnen äußerst streitbar bleiben:

Western (u. a. Altman 2003, S. 27 ff.; Grob et al. 2003, S. 12 ff.; Brunow in Kuhn et al. 2013, S. 39–61): Er spielt im Nordamerika des ausgehenden 19. Jahrhunderts und thematisiert meist gewalttätige Auseinandersetzungen zwischen Farmern und Indianern bzw. Banditen und Gesetzeshütern. Besondere Spielarten sind der Indianerwestern, der Kavalleriewestern, sowie der Eurowestern, speziell der Italowestern. Als asiatisches Gegenstück kann der kampfsportorientierte Eastern gelten. Die Hochphase des Western war während des klassischen Studiosystems Hollywoods zwischen 1930 und 1960.

Musical (Altman 1981; Feuer 1993): Hier werden elementare Konflikte in Tanz und Gesang ausgespielt und choreografiert. Dabei können andere Genreelemente von Melodram über Western bis hin zum Gangsterfilm oder gar Horrorfilm verarbeitet werden. Die Hochphase des Musicals liegt in der Frühzeit des Tonfilms der 1930er-Jahre.

Komödie (Heller 2005; Gotto in Kuhn et al. 2013, S. 67–85): Komödien verbindet die Intention, den Zuschauer zu belustigen. Dabei können unterschiedlichste Schauplätze und Personenkonstellationen eine Rolle spielen, auch andere bekannte Genremuster verarbeitet werden. Besondere Spielarten sind die frühe Slapstick-Komödie, Parodien, Tragikomödien, Liebeskomödien und Teenie-Komödien. Die Komödie erfreut sich von Beginn der Filmgeschichte bis heute äußerster Beliebtheit.

Liebesfilm (u. a. Kappelhoff 2004; Felix und Koebner 2007; Kaufmann 2007; Weber in Kuhn et al. 2013, S. 91–113): Der Liebesfilm erzählt von einer großen Liebe zwischen den Protagonistinnen und Protagonisten, die über Irrwege und gegen Widrigkeiten zustande kommt. Elemente des Liebesfilms kommen auch in anderen Genres vor. Mit positiver Wendung und inszenatorischer Leichtigkeit spricht man von der Romanze, wenn Tragik und Fatalismus dominieren eher vom Melodram (hier beginnen jedoch zahllose weitere Überschneidungen). Da es sich um ein sehr universales Motiv handelt, trifft man auf den Liebesfilm international und in allen Dekaden.

Abenteuerfilm (u. a. Seeßlen 1996a; Traber und Wulff 2004): Vom großen und spektakulären Erleben, von spannender Aktion, aufregenden Reisen und monumentalen Konflikten erzählt der Abenteuerfilm. Zum historischen Abenteuer zählen der Antikfilm, der Mantel und Degen-Film, Piratenfilme, Ritterfilme und prähistorische Erzählungen. Zeitgenössische Varianten sind Schatzsucher, Entdecker- und exotische Actionfilme, aber auch Roadmovies und Fantasyfilme. Während die Hochphase des historischen Abenteuers im Classical Hollywood liegt, tritt der Abenteuerfilm heute meist gekreuzt mit Fantasy-Elementen auf.

Phantastischer Film: Filme mit übernatürlichen und fantastischen Elementen sind vielfältig und lassen sich in Science Fiction, Horror und Fantasy unterteilen. Science Fiction (u. a. Sobchack 1987; Spiegel in Kuhn et al. 2013, S. 245–265; Fabris et al. 2016) behandeln positive oder negative Gesellschaftsutopien, technische Zukunftsspekulationen und epische Erzählungen vom intergalaktischen Konflikt. Berührungen zum Abenteuer, Kriegs-, Western- und Horrorfilm sind häufig. Neben der Hochphase in den 1950er-Jahren (Invasionsfilme) ist der Science-Fiction-Film seit dem Erfolg der *Star-Wars*-Filme (1976 ff.) ungebrochen.

Den *Horrorfilm* (u. a. Gelder 2000; Stiglegger 2010, S. 56–75; Moldenhauer in Kuhn et al. 2013, S. 193–208) verbindet die Thematisierung der Urängste des Zuschauers. Die Begegnung mit dem Unheimlichen kann mit Archetypen wie Geistern, Monstern, künstlichen Menschen, Vampiren, Gestaltenwandlern oder lebenden Toten arbeiten, aber auch menschliche Destruktivität beschwören. Überschneidungen zum Science-Fiction-, Psychothriller- und Fantasyfilm sind häufig. Die kulturelle Universalie der Angsterzählung verschafft dem Horrorfilm konstante Popularität in vielen Kulturen und die gesamte Filmgeschichte hindurch. Der klassische Horrorfilm entstand in den 1930er-Jahren, vom modernen spricht man seit 1968.

Der *Fantasyfilm* (u. a. Friedrich 2003) speist sich aus internationalen Märchen, Legenden und Mythen und behandelt durchaus positiv staunend das Wunderbare. Während Märchenfilme eine konstante Universalie der Filmgeschichte sind, gab es um 1980 einen Boom heroischer Fantasy, der mit dem Erfolg der *Lord-of-the-Rings*-Trilogie jüngst wieder auflebte.

Kriminalfilm: Abgeleitet von *crimen* (lat.: Verbrechen) behandeln Kriminalfilme Verbrechen und ihre Aufklärung. Dabei muss zwischen der Perspektive des Ermittlers im Polizeifilm und Detektivfilm und der des Täters im Gangsterfilm (Warshow 1970a; Meteling in Kuhn et al. 2013, S. 119–141) und Thriller (Seeßlen 1995) unterschieden werden. Speziell im Psychothriller kann auch der Blick des Verbrechensopfers wichtig werden. Die Kehrseite des Gangsterfilms ist mitunter der Gefängnisfilm. Weitere Spielarten des Thrillers, der seinen Namen vom Mittel der Spannungsdramaturgie erhielt, sind der Politthriller, der Erotikthriller (Seeßlen 1995, S. 226–237; Gledhill 2000) und der Paranoiathriller. Da die Kriminalerzählung im weitesten Sinne in allen narrativen Medien eine Universalie ist, kann man auch hier von einer Konstanten die gesamte Filmgeschichte hindurch ausgehen. Dazu kommen stilistische Phänomene, die mitunter als eigenes Genres ausgelegt werden, z. B. der *Film Noir* (Grob 2008)

Kriegsfilm (u. a. Klein et al. 2006; Hißnauer in Kuhn et al. 2013, S. 167–188): Als Kriegsfilm bezeichnet man Filme, die Kriegshandlungen seit dem frühen 20. Jahrhundert dramatisieren. Neben den entsprechenden historischen Kriegen unterscheidet man die ideologische Ausrichtung Antikriegsfilm bzw. Propagandafilm, sowie spezielle Perspektiven wie Söldnerfilm, *combat movies*, Kriegsabenteuer, Gefangenenlagerfilme und Kasernenhoffilme. Auch der Kriegsfilm taucht konstant in allen Kinematografien auf, denn er hat oft historisch Relevantes zu erzählen.

Erotischer Film (u. a. Seeßlen 1996b): Die Darstellung und Erzeugung sexuellen Begehrens im Zuschauer ist die Intention des erotischen Films. Dabei kann er psychologisch komplex vorgehen und sich dem Melodram annähern, oder explizit werden: Während der Sexfilm simulierten Sex zeigt, stellt der Hardcore- oder Pornofilm reale Sexakte filmisch dar. Sexualität ist seit Beginn des Mediums Film mehr oder weniger präsent, war jedoch oft Phasen der Zensur unterworfen. Eine Hochphase des Sexfilms gab es in den 1970er-Jahren, während der pornografische Film den Heimmedienmarkt seit den 1980er-Jahren erobert.

Dazu kommen zahlreiche kleinere Phänomene, die Gruppierungen nach spezifischen einzelnen Merkmalen ermöglichen: Roadmovie, Katastrophenfilm, Biopic (Kuhn in Kuhn et al. 2013, S. 213–239), aber auch stilistische Phänomene wie Surrealismus werden mitunter als Genres diskutiert. Des Weiteren finden wir zielgruppenspezifische Phänomene wie Kinder- und Jugendfilme (Schumacher in Kuhn et al. 2013, S. 295–313). Bereits in dieser kursorischen Skizze wird die enorme Vielschichtigkeit von Filmgenres deutlich. Andererseits mag dieser Orientierungsrahmen hilfreich sein in einer weitergehenden Einordnung und Reflexion von globalen Genrephänomenen.

4 Genreevolution und -transformation

Der filmische Genrebegriff ging ursprünglich mit den wirtschaftlich etablierten Produktionsformen einher und entsprach so weitgehend den Genres der Populärliteratur des 19. Jahrhunderts. Analog zum Begriff der Trivialliteratur bezeichnete diese

Kategoriebildung damit die Muster des trivialen Unterhaltungskinos, die sich nach Rudolf Arnheim das Publikum erzwingt (1974, S. 327). Dabei durchlaufen alle Genres verschiedene Phasen, neue Varianten entstehen, andere vergehen, ständige Transformationen überprüfen die zeitgemäße Qualität der etablierten Strukturen. Dieses Modell muss man als biologistische Perspektive bezeichnen, die von einer Lebenslinie des Genres ausgeht. Um mit Hickethier (2002) zu sprechen: „Entstehung – Stabilisierung – Erschöpfung – Neubildung."

Entstehung: Ein bestimmter Film bzw. eine Gruppe von Filmen erweist sich beim Publikum als äußerst effektiv und wird im Folgenden immer wieder kopiert, bis eine effektive Mischung von Sujet, Motiven und Archetypen gefunden ist, die sich reproduzieren lässt.

Stabilisierung: Diese erfolgreiche Gruppe von Filmen bringt immer neue Varianten heraus, die jedoch im Kern noch mit dem zugrunde liegenden Schema übereinstimmen. Darunter sind oft Filmreihen, deren serieller Charakter in dem kurzen Serialfolgen der frühen Tonfilmzeit seinen Ursprung nahm und sich bis ins Fernsehprogramm fortsetzte. Speziell in Deutschland findet man so Genremuster vor allem im Fernsehfilm und TV-Serien, weniger jedoch in Spielfilmen.

Erschöpfung: An einem gewissen Punkt hat sich das generische Muster für das Publikum abgenutzt. Produktionsfirmen suchen nach neuen Varianten, bis mangelnder Publikumszuspruch zu einem Versiegen dieser Bemühungen führt. Das Genre ist wirtschaftlich unattraktiv geworden und liegt brach.

Neubildung: Durch einen oder mehrere überraschende Erfolge wird dem versiegten Genre neue Aufmerksamkeit zuteil. Das kann an einer neuen Mischung liegen (Genresynkretismen), an aktualisierten Stilmitteln (etwa eine naturalistischere Inszenierung) oder an einem Retrophänomen im Sinne des Zeitgeistes.

Ein anschauliches Beispiel für dieses Modell liefert der immer wieder neu belebte Western, der im Laufe seiner Neubildungen eine erstaunliche Reife durchmachte. Die Kritik an diesem biologistischen Genremodell entzündet sich an dem Umstand, dass Genres sich meist nicht nur in einem bestimmten kinematografischen Kontext entwickeln, sondern auch länderübergreifend florieren und vergehen – und das aus mitunter völlig unterschiedlichen Gründen. So formierte sich der Italowestern erst wenige Jahre nach dem Ende des klassischen Western und belebte seinerseits den US-Western durch seine neuen stilistischen Impulse, wodurch eine Neuformation des Genres im New Hollywood möglich wurde, die jedoch ebenso kurzlebig war wie der Erfolg der europäischen Variante. Im Hollywoodkino ist zu beobachten, wie in regelmäßigen Zyklen klassische Genremuster in aufwändigen Blockbustern recycled werden, um deren Marktgängigkeit immer wieder auszutesten. So kehrte der Western in den 1980er-Jahren (*Silverado,*1985, R: Lawrence Kasdan; *Pale Rider*, 1985, R: Clint Eastwood), in den 1990er-Jahren (*Dances With Wolves/Der mit dem Wolf tanzt*, 1990, R: Kevin Costner; *Unforgiven/Erbarmungslos*, 1992, R: Clint Eastwood) und nach der Jahrtausendwende (*Wyatt Earp/Wyatt Earp – Das Leben einer Legende*, 1994, R: Lawrence Kasdan) wieder. Nicht alle diese Bemühungen führten zum erhofften Erfolg. Lediglich der klassische Piratenfilm feierte ein erstaunliches Comeback in Gestalt der *Pirates-of-the-Caribbean*-Reihe, die jedoch streng genommen stargespicktes Fantasykino ist und keinerlei Kenntnis der Genremuster voraussetzt.

5 Genreforschung heute

Einen groß angelegten Versuch, Filmgenres in Deutschland zu systematisieren, haben Georg Seeßlen und Bernhard Roloff in den 1970er-Jahren begonnen. In einzelnen Themenbänden untersuchten sie die „Geschichte und Mythologie" der Genres, und in dazugehörigen Enzyklopädien sollten jeweils Ergänzungsbände mit kommentierten Biografien und Stichworten erscheinen. Als die Reihe vom Rowohlt-Verlag als Taschenbücher veröffentlicht wurde, etablierte sie sich schnell als deutschsprachiger Standard. Später wurden die vorliegenden Bände von Seeßlen und Fernand Jung aktualisiert, mitunter massiv erweitert und im Marburger Schüren-Verlag erneut herausgegeben. Dabei wuchsen vor allem die fantastischen Genres (Science Fiction und Horror) zu umfangreichen Werken an, die auch kleinste Randphänomene berücksichtigten. Speziell zum fantastischen Film sind zahlreiche Publikationen erschienen, etwa Rolf Giesens launige Bestandsaufnahme des Genres „Der fantastische Film" (München 1983) oder Ronald M. Hahns und Volker Jansens Horror- und Science-Fiction-Film-Lexika im Heyne-Verlag, doch sind diese Bücher meist von einer Fan-orientierten Pragmatik geprägt, die Theoriebildung weitgehend ausschließt.

In den späten 1990er-Jahren initiierte schließlich Thomas Koebner an der Universität Mainz ein groß angelegtes Genreprojekt für den Reclam-Verlag, das in bislang immerhin 18 Bänden resultierte, wobei streitbare Konzepte wie *Film Noir* einzeln gewürdigt werden, während die Kriminalfilmgenres Gangsterfilm, Polizeifilm, Detektivfilm und Thriller mitunter in nur einem Band zusammengepfercht werden. Während diese Ansätze vor allem Andrew Tudors These vertreten, Genres seien „sets of cultural conventions" (1974, S. 139), haben sich in den letzten Jahren weitere Perspektiven herauskristallisiert, von denen die hilfreichsten im Folgenden kurz charakterisiert werden sollen.

In seinem Band „Film Genre. Hollywood and Beyond" (2005) betont Barry Langford, dass Filmegenres weiterhin als bedeutungsproduzierendes System zu verstehen sind, das für Filmtheorie und -praxis gleichermaßen von Bedeutung sei. Für Filmemacher bieten Genres einen verlässlichen Rahmen, um ein spezifisches Publikum zu erreichen. Für das Publikum sind Genrefilme interessant, weil sie ein Vergnügen versprechen, das sich bereits vorher in der Rezeption bewährt hat. Für die Filmwissenschaft – auch das wird der vorliegende Band zeigen – bieten Filmgenres eine historisch basierte Methode, Ähnlichkeiten zwischen verschiedenen Filmen zu belegen und auf Basis des verdichtenden Verhältnisses zwischen „Medienmythologie" (Stiglegger 2014) und Popkultur soziale, politische und ökonomische Texte herauszuarbeiten. Dabei wurde das Genrekonzept immer mehr ausdifferenziert, wie Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Vaska Weber in der Einführung ihres Bandes „Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung" (2013, S. 17–21) betonen. Sie nennen als Dimensionen dieses differenzierten analytischen Zugangs: 1. die Mehrdimensionalität von Genreproduktionen (Produktion, Distribution, Rezeption), 2. diskursive, kontextuelle und soziokulturelle Aspekte, 3. intertextuelle und intermediale Dimensionen, 4. das Gegenstandsfeld und seine Prototypen, 5. die interkultuelle und intermediale Übertragbarkeit (etwa die Genrebegrifflichkeiten von Computerspielen,

u. a. Rauscher 2012; Klein in Kuhn et al. 2013, S. 345–360) und 6. die praktische Dimension der Analyse selbst.

Dimitris Eleftheriotis (2001, S. 101ff.) betont zudem, dass die Erkenntnis der Hybridität von Genres nicht schon das Ergebnis der Genreforschung ist, sondern zum Ausgangspunkt neuer Überlegungen werden muss, wie Genres einander international durchdringen und beeinflussen. Er entwickelt das speziell am Beispiel des europäischen Genrefilms: „hybrid forms [. . .] are the product of cultural interaction and exchange" (101). Ein Ansatz hierzu ist der kosmopolitische Austausch, der durch die Fluktuation von Filmemachern etwa während des Zweiten Weltkrieges stattfand. Zahlreiche Europäer emigierten nach Hollywood und brachten Traditionen des deutschen und französischen Kinos mit, aus denen neue Ansätze und Stilismen entstanden, etwa in Form des *Film Noir* zwischen 1941 und 1958. Auch die Rezeption bestimmter nationaler Kinematografien in anderen Systemen kann zu Hybridphänomenen führen, etwa die Öffnung des russischen Filmmarktes nach Ende des Kalten Krieges 1989, die zeitweise in eine formale ‚Amerikanisierung' des kommerziellen Genrekinos führte. Zudem ist die filmische Tradition, der die jeweiligen Filmemacher entstammen, von Einfluss auf ihren Stil selbst beim Genrewechsel (siehe hierzu z. B. Stiglegger 2013, S. 72–80).

Christine Gledhill weist in ihrem Aufsatz „Rethinking Genre" (2000, S. 221–243) darauf hin, dass sich die Evolution von Genres nicht nur aus der historischen Distanz erst beurteilen lässt, sondern dass die veränderte Wahrnehmung derselben Texte in neuen Modi dann erst möglich wird. So erklärt sich möglicherweise die erneute Rezeption bestimmter Jahrzehnte alter Genrefilme als ‚Trash' oder ‚camp' – eine Art aktualisierter Wahrnehmungsmodus eines anders sozialisierten Publikums.

In diesem Zusammenhang ist zu betonen, dass die aktuellen Genretheorieansätze sich ausgesprochen anti-essenzialistisch geben. Peter Scheinpflug (2014, S. 13–15) fasst einige der Argumente zusammen, indem er daran erinnert: Genres bestehen nicht *per se*, sie werden aus einem Korpus von Genrefilmen formiert; die Genrekonventionen bleiben dynamisch; Genregrenzen sind fließend; Genregeschichte ist als historischer Prozess zu sehen; das Publikum hat Einfluss auf die Genrewahrnehmung; man kann dieselben Quellen mit unterschiedlichen Genrekonventionen inszenieren. Statt also nach idealtypischen Modellen zu suchen, erscheint es sinnvoller, einzelne Werke, die dem Genrekomplex zugewiesen werden, textuell, intertextuell und kontextuell (a. a. O., 16) zu analysieren. Strebt man dagegen das große Bild an, bietet sich der Genre-Dispositiv-Ansatz von Tom Ryall an, der das „generic system" als Zusammenspiel von Diskursen, Praktiken und Institutionen versteht (Ryall 1998, S. 327 ff.). Beides soll in den folgenden Beiträgen zum Tragen kommen.

6 Zum vorliegenden Handbuch

Die vorangehenden Ausführungen mögen belegen, dass es nicht nur fruchtbar, sondern notwendig ist, sich heute und in Zukunft theoretisch mit Filmgenres zu beschäftigen. Der Erfolg des Genrekinos in einem hybriden Sinne wirft andere Fragen und Probleme auf als das Genrekino der klassischen Ära, und somit werden

auch differenzierte und neue Perspektiven notwendig, um diesen Phänomenen gerecht zu werden. Das vorliegende Handbuch ist das Resultat einer zwei Jahrzehnte anhaltenden wissenschaftlichen Beschäftigung mit Filmgenres.

Das Buch ist in drei große Teile gegliedert, die der gegenwärtig höchst differenzierten Genreforschung Rechnung tragen. Im ersten Teil wird es um unterschiedliche theoretische Perspektiven gehen, die allesamt einer essenzialistischen Methode entgegenarbeiten. Der zweite Teil untersucht die Bedeutung von Filmgenres in unterschiedlichen nationalen Kinematografien. Angesichts der vorangehenden Ansätze kontrovers wird der dritte Teil erscheinen, der klassische Genrebegriffe neu evaluiert. Es soll hier jedoch nicht um die Rückkehr zum Essentialismus gehen, sondern um die konkrete Auseinandersetzung mit Genremodellen („sets of conventions") im Verlauf der Filmgeschichte, um eine grundsätzliche Orientierung zu ermöglichen.

Dieses Handbuch kommt der vielfach formulierten Nachfrage seitens eines interessierten Fachpublikums entgegen, ohne sich in den ausgereizten Konzepten bereits vorliegender Werke im deutschsprachigen Raum zu erschöpfen. Das *Handbuch Filmgenre* stellt sich der Herausforderung, einen möglichst erschöpfenden Einblick in die Geschichte der Genretheorie und den *status quo* dieses Diskurses zu bieten.

Literatur

Altman, Rick, Hrsg. 1981. *Genre: The musical*. London/Boston: Routledge.

Altman, Rick. 2003. A semantic/syntactic approach to film genre. In *Film genre reader III*, Hrsg. Barry Keith Grant, 27–41. Austin: University of Texas Press. (Erstausg.: 1984).

Arnheim, Rudolf. 1974. *Film als Kunst*. München: Hanser.

Bazin, André. 1968. La Politique des Auteurs. In *Cahiers du cinéma 70* (1957), reprinted in *The new wave*, Hrsg. Peter Graham, 137–155. Garden City: Doubleday.

Bazin, André. 1971. ‚The western, or the American film par excellence', and ‚The evolution of the western'. In *What is cinema?* Hrsg. Hugh Gray, Bd. I, 140–148. Berkeley: University of California Press.

Cawelti, John G. 1969. The concept of formula in the study of popular literature. *Journal of Popular Culture* 3:381–390.

Eleftheriotis, Dimitris. 2001. *Popular cinemas across Europe. Studies of text, context and frameworks*. New York: Continuum.

Fabris, Angela, und Jörh Helbig. Hrsg, 2016. *Science Fiction Kultfilme*. Marburg: Schüren Verlag.

Felix, Jürgen, und Thomas Koebner, Hrsg. 2007. *Filmgenres Melodram und Liebeskomödie*. Stuttgart: Reclam.

Feuer, Jane. 1993. *The Hollywood musical*, 2. Aufl. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Friedrich, Andreas, Hrsg. 2003. *Filmgenres: Fantasy- und Märchenfilm*. Stuttgart: Reclam.

Gelder, Ken, Hrsg. 2000. *The horror reader*. London: Routledge.

Gledhill, Christine. 2000. Rethinking genre. In *Reinventing film studies*, Hrsg. Christine Gledhill und Williams Linda, 221–243. London: Hodder/Arnbold.

Grant, Barry Keith, Hrsg. 1977. *Film genre: Theory and criticism*. Metuchen/London: Scarecrow Press.

Grant, Barry Keith, Hrsg. 2003. *Film genre reader III*. Austin: University of Texas Press.

Grant, Barry Keith. 2006. *Film genre: From iconography to ideology*. London: Wallflower.

Grob, Norbert, Hrsg. 2008. *Filmgenres film noir*. Stuttgart: Reclam.

Grob, Norbert, Bernd Kiefer, und Marcus Stiglegger, Hrsg. 2003. *Filmgenres western*. Stuttgart: Reclam.

Heller, Heinz-B, Hrsg. 2005. *Filmgenres Komödie*. Stuttgart: Reclam.
Hickethier, Knut. 2002. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne Filmtheorien*, Hrsg. Jürgen Felix, 62–96. Mainz: Bender Verlag.
Kappelhoff, Herrmann. 2004. *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin: Vorwerk 8.
Kaufmann, Anette. 2007. *Der Liebesfilm. Spielregeln eines Filmgenres*. Konstanz: Universitätsverlag Konstanz.
Klein, Thomas, Marcus Stiglegger, und Bodo Traber. Hrsg. 2006. *Filmgenres: Kriegsfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag.
Koebner, Thomas, Hrsg. 2003. *Filmgenres: Science fiction*. Stuttgart: Reclam.
Koebner, Thomas, Hrsg. 2007. *Reclams Sachlexikon des Films*, 2. Aufl. Stuttgart: Reclam.
Kuhn, Markus, Markus Scheidgen, und Nicola Valeska Weber, Hrsg. 2013. *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*. Berlin/Boston: de Gruyter.
Langford, Barry. 2005. *Film genre. Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Peter, Hutchings. 1995. Genre theory and criticism. In *Approaches to popular film*, Hrsg. Joanne Hallows und Mark Jancovich, 59–77. Manchester: Manchester University Press.
Rauscher, Andreas. 2012. *Spielerische Fiktionen. Genrekonzepte in Videospielen*. Marburg: Schüren.
Ryall, Tom. 1998. Genre and Hollywood. In *The Oxford guide to film studies*, Hrsg. John Hill und Pamela Church Gibson, 327–338. Oxford: Oxford University Press.
Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres. Formulas, filmmaking, and the studio system*. Boston: McGraw Hill.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Genre-Theorie eine Einführung*. Berlin: LIT.
Schweinitz, Jörg. 1994. „Genre" und lebendiges Genrebewusstsein. *Montage AV* 3(2): 99–118.
Seeßlen, Georg. 1977 ff./1995 ff. *Grundlagen des populären Films*. Reinbek bei Hamburg/Marburg: Rowohlt/Schüren.
Seeßlen, Georg. 1995. *Thriller. Kino der Angst*. Marburg: Schüren.
Seeßlen, Georg. 1996a. *Abenteurer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms*. Überarb. Neuaufl. Marburg: Schüren.
Seeßlen, Georg. 1996b. *Erotik: Ästhetik des erotischen Films*. 3., überarb. u. akt. Neuaufl. Marburg: Schüren.
Sobchack, Vivian. 1987. *Screening space: The American science fiction film*. New York: Ungar.
Staiger, Janet. 2012. Hybrid or inbred: The purity hypothesis and Hollywood genre history. In *Film genre reader IV*, Hrsg. Barry Keith Grant, 203–217. Austin: University of Texas Press.
Stiglegger, Marcus. 2010. *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz & Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2013. Sons of Cain. Traditions of Gothic horror in Antonio Margheriti's Spaghetti Westerns. In *Genre hybridisation*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter Schulze, 72–80. Marburg: Schüren.
Stiglegger, Marcus. 2014. *Verdichtungen. Zur Ikonologie und Mythologie populärer Kultur*. Hagen: Eisenhut.
Stiglegger, Marcus. 2017. *Genrekino. In Handbuch Popkultur, Hrsg*. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 139–146. Stuttgart: Metzler.
Stokes, Malvyn, und Richard Maltby, Hrsg. 2001. *Hollywood spectatorship: Changing perceptions of cinema audiences*. London: BFI.
Todorov, Tzvetan. 1975. *The fantastic. A structural approach to a literary genre*, 3–23. Ithaca: Conrell University Press.
Traber, Bodo, und Hans J. Wulff, Hrsg. 2004. *Filmgenres: Abenteuerfilm*. Stuttgart: Reclam.
Tudor, Andrew. 1974. *Theories of film*. New York: Viking.
Warshow, Robert. 1970a. The gangster as tragic hero. In *The immediate experience*, 127–133. New York: Atheneum.
Warshow, Robert, Hrsg. 1970b. Movie chronicle: The Westerner. In *The immediate experience.* New York: Atheneum Books.
Williams, Linda Ruth. 2005. *The erotic thriller in contemporary cinema*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Am Anfang war das Chaos

Filmgenres und ihre Genese im frühen Kino (1895–1914)

Klaus Kreimeier

Inhalt

1 Attraktion und Narration 20
2 Archetypische Muster 23
3 Im Innenraum der Filme 25
4 Genre und Filmwirtschaft 31
Literatur 35

Zusammenfassung

Alle Genres, die sich in der Geschichte des fiktionalen Films entwickelt haben, teilen eine gemeinsame Wurzel: die Narration, also den Impetus eines auktorialen Subjekts, eine Geschichte zu erzählen, sowie die Begierde eines Publikums, sich von der Erzählung fesseln zu lassen. Obwohl narrative Ansätze sogar in prä-kinematografischen Bewegtbildmedien wie der Laterna magica anzutreffen sind, wurde ihr Auftreten im frühen Kino von der Filmwissenschaft lange gering geschätzt: exemplarisch in Siegfried Kracauers folgenreicher Bemerkung, die Geschichte des deutschen Films bis zum Ende des Ersten Weltkriegs sei „Vorgeschichte" gewesen, „eine Frühzeit, der an sich keine Bedeutung beizumessen ist." (Kracauer 1984, S. 21) Eine entscheidende, wesentlich von nordamerikanischen Wissenschaftlern inspirierte Wende in der Forschung im Sinne der *New Film History* hat seit einigen Jahrzehnten in dieser Frage zu einem Umdenken, zu neuen Kategorien und Ergebnissen geführt. Der vorliegende Text untersucht die Frühgeschichte des Films aus einer neuen Perspektive und eruiert die Wurzeln der später etablierten Filmgenres. Dabei werden etablierte Definitionen, Termini und Theorieansätze einer kritischen Neubetrachtung unterzogen.

K. Kreimeier (✉)
Freier Wissenschaftler, Berlin, Deutschland
E-Mail: klauskreimeier@netscape.net

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_36

Schlüsselwörter

Tags · Filmgeschichte · Stummfilm · Genre · Filmstar · Filmtheorie

Einleitung

Das erste Dokudrama in der Geschichte der Bewegtbildmedien entsteht 1899, vier Jahre nach der Einführung der kommerziellen Kinematografie durch die Brüder Lumière. Georges Méliès' Film *L'affaire Dreyfus* (Fr 1899) ist das Produkt einer beispiellosen Propagandaschlacht, die der Skandal um den fälschlich des Landesverrats angeklagten und zu lebenslanger Haft verurteilten jüdischen Artilleriehauptmann Alfred Dreyfus in Frankreich ausgelöst hat. (Bottomore 1993, S. 70–74) Elf „Minutenfilme" verbindet Méliès zu einer quasi-dokumentarischen Chronik von insgesamt 15 Minuten. Es ist seine bis dahin längste Produktion, die er mit großem Erfolg an die frühen Kinoschausteller im eigenen Land wie im Ausland verkaufen kann.

Filmgeschichte im traditionellen Verständnis betrachtet ihren Gegenstand als Kunstform, die sich nach „primitiven" Anfängen gleichsam organisch zu einem technisch und ästhetisch komplexen System entwickelt, bis sie einen „Reifegrad" erreicht hat, der es den Historikern erlaubt, ihre Produkte übersichtlich in Abteilungen und Unterabteilungen, Genres und Subgenres anzuordnen. Schon eine leichte Blickverschiebung, eine Verlagerung der Aufmerksamkeit auf Mediengeschichte ergeben ein anderes Bild. Ein in Theater, Radio, Film und Fernsehen gleichermaßen bewährtes Medienformat wie das Dokudrama soll hier als propädeutisches Beispiel dienen. A*vant la lettre* begegnet es bereits im Theater des 19. und im (US-amerikanischen) Radio in den 1930er-Jahre. Offenbar handelt es sich um ein stabiles medienübergreifendes „Dispositiv", das nahelegt, sich in der Mediengeschichte anders als in den klassischen Kunst- und Literaturgeschichten nicht allein auf Produkte, sondern auf ein Ensemble technisch-ästhetischer Anordnungen und Präsentationssysteme, auf Marktkategorien und Medienmischungen einzustellen: auf eine Vielfalt kulturindustrieller Strategien, zu denen *auch* der Film gehört.

In solcher Betrachtungsweise sind, neben linear verlaufenden Entwicklungsprozessen, auch Gleichzeitigkeiten und Parallelen zu beobachten. Sie kennzeichnen besonders die Frühphase des Films, die noch stark mit der Geschichte der vorkinematografischen Medientechnologien verflochten ist und zu diesen in einem ökonomischen Wettbewerbsverhältnis steht: eine Konstellation, die sich mit der Konkurrenz zwischen Kino und Fernsehen einige Jahrzehnte später wiederholen wird. Dabei zeigt sich, dass die Geschichte der Begriffe eine andere ist als die ihres jeweiligen Gegenstands. Es ist richtig, dass – um beim Beispiel des Dokudramas zu bleiben – seine Karriere im letzten Drittel des vergangenen Jahrhunderts im US-amerikanischen Fernsehen beginnt: Die TV- Familiensaga *Roots/Roots - Wurzeln* über die Geschichte der Sklaverei (USA 1977) ist ein international erfolgreicher Prototyp – und sehr bald wird auch der Terminus „docudrama" im internationalen TV-Handel zum Markenzeichen. Allerdings gilt schon im US-amerikanischen Kino ein

Gerichtsfilm-Klassiker wie Stanley Kramers *Judgement at Nuremberg* (USA 1961) als „docudrama" – als Umschreibung für einen Spielfilm, dessen Handlung/*Das Urteil von Nürnberg* auf einer „wahren Begebenheit" beruht und darüber hinaus dokumentarisches Material verwendet. Gleichwohl ist es kein Zufall, dass das Genre seine spezifische Ausformung als Sendeformat im Serienbetrieb des Fernsehens erlangt – mit der Folge, dass wir auch dann, wenn die Werbung einen Kinofilm als Dokudrama ankündigt, die Normen der TV-Ästhetik erwarten. An diesem Umstand haben Studiokonzepte und Marketingstrategien einen mindestens ebenso großen Anteil wie jene Parameter, die im Bereich der Gestaltung und des Ästhetischen zu suchen sind.

Méliès' Dokudrama *L'affaire Dreyfus* wird auf dem deutschen Kinomarkt als „Aktualität", von anderen Anbietern auch als „Sensationsdrama" vertrieben. Im Frankreich der vorletzten Jahrhundertwende entwickelt die Dreyfusaffäre mit ihren hemmungslosen antisemitischen Kampagnen eine Dynamik, die durch den Einsatz traditioneller und „neuer" Medien verstärkt wird. Postkartenserien, Bildergeschichten, Karikaturen, illustrierte Broschüren, sogar Brett- und Kartenspiele werden zu Propagandamedien im Meinungskampf. In den Music Halls spalten polemische Sketche und Spottgesänge das Publikum in Dreyfusards und Anti-Dreyfusards. Die Fotografie wird erstmals als Allzweckwaffe zur Aufklärung wie zur gezielten Irreführung, zur Demaskierung wir zur gnadenlosen Verhöhnung des Gegners eingesetzt. Und sie ruft geradezu nach dem Bewegtbild: Méliès' filmische Szenenfolge *L'affaire Dreyfus* ist keineswegs das einzige, aber das avancierteste „Dokudrama", das in diesen Jahren zu den Ereignissen in Frankreich entsteht.

Méliès ist ein überzeugter Dreyfusard. Sein Film, singulär in seinem an Feerien und fantastisch-utopischen Sujets so reichen Werk, besteht aus elf autonomen Tableaus, die Dreyfus' Schicksal chronologisch von seiner Verhaftung und Degradierung über die Verbannung auf die Sträflingsinsel Cayenne bis zum Prozess vor dem Kriegsgericht in Rennes erzählen. Die „realistisch" nachempfundenen Dekors hat Méliès nach Illustrationen populärer Pariser Wochenmagazine hergestellt. Zwar gibt es in einigen Episoden noch gemalte Kulissen, aber die Kostüme sind authentisch, und anders als in den meisten zeitgenössischen *reenactments* bemüht sich der Regisseur um Detailgenauigkeit – so hat er z. B. das Innere des Gerichtssaals nach einer fotografischen Vorlage bauen lassen. *L'affaire Dreyfus* zeigt nicht zuletzt ein sehr modernes Verständnis dafür, dass ein Massenpublikum nicht nur informiert, sondern auch unterhalten werden will, nach Nahrung für seine emotionalen Bedürfnisse verlangt. So rührt die sechste Episode, in der Dreyfus im Gefängnis seine Frau wiedersehen darf, die Zuschauer zu Tränen und erinnert sie zugleich daran, dass die reale Mme. Dreyfus auf ihrem Weg zum Gefängnis auf Schritt und Tritt von Paparazzi verfolgt wird. (Bottomore 1993, S. 75)

Auf dem internationalen Markt bietet Méliès seinen Film als kohärente Serie ebenso wie in ihren einzelnen Episoden an: eine Strategie, die dem journalistischen Zugriff auf brisante aktuelle Ereignisse entspricht und, nach dem zeitweiligen Verbot des Films in Frankreich, auf starke Nachfrage in den USA, in Großbritannien und Deutschland trifft. Luke McKernan, Kurator der British Library, urteilt, Méliès habe seinen Film „with an eye to commercial opportunity but also as a means to express his personal sympathies" hergestellt – „ probably the first time that film had ever

been used in this way.“ (McKernan, The Bioscope 2010) Und der britische Filmhistoriker Stephen Bottomore meint, die Dreyfus-Affäre habe in einer sehr frühen Phase der Filmgeschichte demonstriert, „that the cinema could tackle burning contemporary events in both factual and dramatised formats.“ (Bottomore, Who’s Who in Victorian Cinema 2016) Politische Passion und ökonomisches Kalkül, künstlerische Intuition und ein bemerkenswertes Verständnis für die Besonderheiten des Sujets hatten, der Entwicklung vorausgreifend, gleichsam aus dem Nichts ein modernes Medienformat geschaffen.

Das Problem, das ein Film wie *L’affaire Dreyfus* für die Film- und besonders für die Genretheorie bedeutet, ist damit jedoch noch nicht definiert. In seinem grundlegenden Essay „Non-Continuity, Continuity, Discontinuity“, der sich mit dem „concept of genres“ im Kontext des frühen Films befasst, sieht Tom Gunning der analytischen Arbeit Grenzen gesetzt durch die im Filmdiskurs dominierende Auseinandersetzung mit inhaltlichen Fragen, den „aspects of content“ (Gunning 1990–1, S. 88). Im Mainstream-Kino kommender Jahrzehnte mit seinen Kategorien wie Western, Gangsterfilm, Horrorfilm etc. sei dieses auf die Filmstory bezogene Genre-Konzept gerechtfertigt, da es sich aus der Logik der industriellen Filmproduktion und -distribution entwickelt habe; es sei jedoch eher ein Hindernis für die Auseinandersetzung mit Genres unter dem Gesichtspunkt ihrer filmischen Form. Tatsächlich wurzeln die Schwierigkeiten, den Genrebegriff in der Geschichte des frühen Kinos zu verankern, keineswegs in der oft unterstellten „Primitivität“ seiner technischen Mittel, sondern in seiner spezifischen Formbestimmtheit als eines (neuen) Mediums, das beansprucht, uns etwas zu erzählen.

Die vorliegende Untersuchung wird in einem ersten Schritt darstellen, wie sich bereits unter den Bedingungen des Attraktionskinos narrative Ansätze, frühe Strukturen filmischen Erzählens herausschälen. Im Anschluss daran werden filmdramaturgische Topoi und Repräsentationsformen daraufhin geprüft, inwieweit sich in ihnen „archetypische“ Muster für ein noch unentfaltetes Genre-Konzept verbergen. Eine Betrachtung zunehmend komplexer ästhetischer Mittel im Bereich des komischen Genres sowie der frühen Gangsterfilme und Western ergänzt diese Überlegungen; abschließend wird die Entwicklung von Genres im Kontext des Film- und Kinomarktes dargestellt.

1 Attraktion und Narration

Alle Genres, die sich in der Geschichte des fiktionalen Films entwickelt haben, teilen eine gemeinsame Wurzel: die Narration – den Impetus eines auktorialen Subjekts, eine *Geschichte* zu erzählen, und die Begierde eines Publikums, sich von der Erzählung fesseln zu lassen. Obwohl narrative Ansätze sogar in prä-kinematografischen Bewegtbildmedien wie der Laterna magica anzutreffen sind, wurde ihr Auftreten im frühen Kino – wie die Anfänge der Kinematografie insgesamt – von der Filmwissenschaft lange gering geschätzt: exemplarisch etwa in Siegfried Kracauers folgenreicher Bemerkung, die Geschichte des deutschen Films bis zum Ende des Ersten Weltkriegs sei „Vorgeschichte“ gewesen, „eine Frühzeit, der an sich keine

Bedeutung beizumessen ist.“ (Kracauer 1984, S. 21) Eine entscheidende, wesentlich von nordamerikanischen Wissenschaftlern inspirierte Wende in der Forschung im Sinne der *New Film History* hat seit einigen Jahrzehnten in dieser Frage zu einem Umdenken, zu neuen Kategorien und Ergebnissen geführt.

In diesem Prozess haben sich einige zentrale, heute unbestrittene Begriffe herauskristallisiert und der Forschung zu Orientierungspunkten und Perspektivierungen verholfen. Ohne die von Tom Gunning eingeführte Kategorie des *cinema of attractions* etwa wäre das Kino der beiden Jahrzehnte vor dem Ersten Weltkrieg mit seinen starken Spurenelementen aus der Jahrmarkts- und Zirkuskultur nicht zu verstehen. Die oft nur minutenlangen *one shot pictures* repräsentieren um die Jahrhundertwende ein Kino, das durch seinen Zeigegestus, seine „ability to show something“ die Zuschauer in seinen Bann zieht. In der sinnlichen *demonstratio* spektakulärer Kunststücke oder erotisch-humoristischer Eskapaden liege, so Gunning, seine nachgerade „exhibitionistische“ Qualität. Die Beziehung zum Zuschauer werde dabei durch den Blick der Akteure in die Kamera definiert: „From comedians smirking at the camera, to the constant bowing and gesturing of the conjurors in magic films, this is a cinema that displays its visibility, willing to rupture a self-enclosed fictional world for a chance to solicit the attention of the spectator.“ (Gunning 1990–2, S. 57) Gunnings Beobachtungen sind zugleich offen für das Prozesshafte in der Kinematografie des ersten Jahrzehnts, auch für frühe narrative Ansätze, wie sie sich z. B. in Filmen des Briten George Albert Smith zeigen. Die mit viktorianischer Eleganz inszenierte Begegnung eines Gentlemans mit einer jungen Dame in einem Zugabteil in *The Kiss in the Tunnel* (UK 1899) – mehrfach variiert in europäischen und amerikanischen Filmattraktionen um die Jahrhundertwende – ist der Anfang einer *love story*, wie sie nur mit den Mitteln des Kinos erzählt werden kann. Der Film arbeitet intelligent mit Außen und Innen, Hell und Dunkel: Er beginnt als *phantom ride* auf einem fahrenden Zug, taucht in die Schwärze eines Tunnels und schneidet gleichzeitig ins Innere eines Abteils, beobachtet eine zärtliche Szene zwischen zwei Reisenden und endet, abermals als *phantom ride*, mit der Fahrt aus dem Tunnel heraus. Den Vorführern stand es frei, die Kuss-Szene als eigenständige „Attraktion“ zu zeigen oder sie in den Kontext der populären Eisenbahnfilme zu integrieren.Andere Theorieansätze folgen dem Vorschlag von Noël Burch, in der Kinematografie zwischen einem „primitive mode“ und einem (erst im Studiosystem Hollywoods entwickelten) „institutional mode of representation“ (PMR bzw. IMR) zu unterscheiden (Burch 1990, S. 220). Sie verleiten freilich zur Vorstellung, bis zur Etablierung fester Abspielstätten ab ca. 1905 und vor der Durchsetzung des zwanzigminütigen und längeren *feature films* sei das Kino eine in sich abgeschlossene, den Vergnügungen des Jahrmarkts verhaftete Bilderwelt gewesen, in der sich erzählende Elemente oder gar Ansätze zu Genres noch nicht hätten entfalten können. Diese Lehrmeinung wird den Mischungsverhältnissen in den ökonomisch noch ungeregelten Anfangsjahren nicht gerecht. Gerade in den burlesk-„exhibitionistischen“, den männlichen Blick provozierenden und gleichzeitig ironisierenden Sujets des Attraktionskinos fließen in das Spektakel kleine interpersonale Handlungen ein, Momente einer frühen Narration. *Airy Fairy Lillian tries on her new corsetts* (USA 1905) zum Beispiel zeigt nicht nur die Probleme einer beleibten Tänzerin mit ihrer

Korsage, der Film gibt auch ihren Partner, der sich allzu beflissen an ihrem Mieder zu schaffen macht, dem Gelächter preis. George Albert Smiths *As Seen Through a Telescope* (UK 1900, mit einer voyeuristischen Großaufnahme von einem weiblichen Fußgelenk) oder Edwin S. Porters *The Gay Shoe Clerk* (USA 1903) enthalten kleine, (noch) äußerst fragmentarische Geschichten, die sich über männlichen Sexismus oder gouvernantenhafte Prüderie amüsieren.

Tom Gunning spricht von „ambiguous heritage" des frühen Films und bezieht sich dabei ausdrücklich auf Porters Blockbuster *The Great Train Robbery* (USA 1903), den „ersten Western" der Filmgeschichte. Er weise in beide Richtungen: „towards a direct assault on the spectator" im Sinne der performativen Attraktion – und „towards a linear narrative continuity". (Gunning 1990–2, S. 61) Doch gilt diese Ambiguität in nicht minderem Maße bereits für die chronologisch-linear aufgebauten, gleichzeitig mit ihren Schauwerten brillierenden Sensationsfilme von Georges Méliès. *Le voyage dans la lune* (Fr 1902) etwa ist eine artifizielle Konstruktion aus Trick- und Realfilm, gebauten Kulissen und gemalten Prospekten, bizarren Kostümen und romantisch-fantastischen Requisiten. Jede einzelne Kameraeinstellung in diesem zwölfminütigen Film demonstriert ihre Künstlichkeit, stellt ihre theatrale Anordnung aus überwiegend totalen, bühnenbildähnlichen Einstellungen zur Schau. Gleichzeitig folgt der Film der sequenziellen Logik einer mit bewegten Bildern erzählten fantastischen *Geschichte*, die bereits wesentliche Merkmale des Fantasy- wie auch des Science-Fiction-Genres aufweist. Performative Schauwerte und erzählerische Kontinuität schließen einander nicht aus, sie durchdringen sich gegenseitig. Der Widerspruch liegt in der Sache begründet: in jener Koexistenz unterschiedlicher Konzepte kinematografischer Gestaltung, jener Mischung aus Erzählung und circensisch-akrobatischer *Event*-Dramaturgie, die sich in der Geschichte der Kinematografie weiter entfalten wird und heute im „Attraktionskino" eines Films wie *Matrix* oder der hochkomplexen Narration computergenerierter Fantasy-Blockbuster kulminiert.

Narration entwickelt sich in dem Maße, wie sich der *Ort* einer Performance zu einem identifizierbaren *Schauplatz*, die filmische *Bewegung* zur raumzeitlichen Logik einer *Aktion* und die Aktion wiederum zur *Handlung*, zur Interaktion mehrerer Figuren verdichtet. Diese Prozesse sind bereits im *cinema of attractions* zu beobachten. In seinem bereits zitierten Genre-Essay schlägt Tom Gunning vor, zwischen vier Genre-Formen zu unterscheiden: dem *single-shot*-Film, der seinen Erzählstoff innerhalb einer Kameraeinstellung behandelt; dem *non-continuity*-Film mit mindestens zwei Einstellungen, in dem der Cut einen Einschnitt auf der Ebene der Story setzt; dem *genre of continuity*, das durch zahlreiche Schnitte, aber auch durch Kontinuität der Handlung gekennzeichnet ist, und schließlich dem *genre of discontinuity*, der *multi-shot*-Erzählung, in der die Story kontinuierlich referiert wird, einzelne Aktionen jedoch durch Schnitte unterbrochen werden. (Gunning 1990–1, S. 89–92) Im Folgenden soll versucht werden, dieses strikt formbestimmte, konkret: auf die Montage bezogene Konzept um inhaltliche Beobachtungen zu erweitern. Zu untersuchen ist, wie sich innerhalb der von Gunning beschriebenen Strukturen Muster herausbilden, die hier als „Archetypen" bezeichnet werden und entweder als Bauelemente oder als Vorformen filmischer Genres im klassischen Sinne angesehen werden können.

2 Archetypische Muster

Von Beginn an sind den Ansätzen zum filmischen Erzählen – inspiriert von der fotografischen Visualität des Mediums und dem Phänomen der (technisch basierten) Bewegung – archetypische Grundfiguren eingeschrieben. Dazu gehören zum einen Handlungselemente, die das dramaturgische Gerüst vieler Filmburlesken bilden wie etwa die Verfolgungsjagd (*Stop Thief!*, UK 1901), das Ritual des Aus-, An- oder Verkleidens (*From Show Girl to Burlesque Queen*, USA 1903) oder die Situation des beobachteten Beobachters mit ihrer implizit voyeuristischen Komponente (*Vor dem Damenbad*, D 1912). Zum andern handelt es sich um Archetypen sozialer Interaktion, die aus älteren Medien vertraut sind und nun mit filmspezifischen Mitteln neu formatiert werden – etwa das Verbrechen, der Zweikampf oder der Motivkomplex *boy meets girl* (*Interrupted Lovers*, USA 1896). Ebenso finden sich schon in den frühen Burlesken dem Medium Film inhärente ästhetische Qualitäten wie seine Affinität zum Traum, zu den Übergängen zwischen realer und virtueller Erlebniswelt (*The Dream of a Rarebit Fiend*, USA 1906). Gerade in ihrer Heterogenität bilden diese Elemente den Grundstoff für die Herausbildung sehr unterschiedlicher Filmgenres oder, genauer: für die weitere Ausformung bestimmter Topoi, die den einzelnen Genres ihr Gepräge verleihen.

Die Verfolgungsjagd zum Beispiel, sehr bald integraler Bestandteil zahlloser Western und Abenteuerfilme ebenso wie des Kriminal- und Gangsterfilm-Genres, fasziniert schon um die vorletzte Jahrhundertwende in zahlreichen *chase films* das Publikum der Edison-Attraktionen in den USA wie auch das der britischen Jahrmarktkinos, der *fairground bioscopes.* Ihr Markenzeichen ist die Rasanz physischer Bewegung (von Menschen, Tieren und Vehikeln) vor einer noch starren Kamera. Während die Burleske *Stop Thief!* von Williamson's Kinematograf (UK 1901) die Jagd nach einem Hühnerdieb noch als *attraction* – als technische Entfesselung des fotografischen Bildes und, im Stil einer Zirkusnummer, unter Beteiligung dressierter Hunde – in Szene setzt, zeigt *A Desparate Poaching Affray* von William Haggar (UK 1903) Verfolgte und Verfolger in einzelnen Phasen des Geschehens und baut sogar einen veritablen Schusswechsel ein. Tom Gunning zählt den *chase film,* als Beispiel für das *continuity*-Prinzip, ausdrücklich zu den frühen Genres: Die Kontinuität der Bewegung „überbrücke" hier die Unterbrechungen durch die Montage. „The end of one shot is signalled by characters leaving the frame, while the next shot is inaugurated by by their reappearance." (Gunning 1990–1, S. 91) Zehn Jahre später, mit Mack Sennetts berühmter *Keystone Cops*-Serie, hat der *chase film* die komplexe Montagekunst des frühen Griffith für den Polizeifilm adaptiert; und in *The Bangville Police* (R: Henry Lehrman, USA 1913) bedient das Genre, mit der Verhöhnung der schwerfälligen Ordnungshüter, bereits alle Register der (Selbst-)Parodie.

Die *Keystone Cops,* eingefleischte „Vaudevillians", hatten sich um die Jahrhundertwende noch als Preisboxer, Rennfahrer, Zirkusakrobaten, Clowns und Gelegenheitsarbeiter für alles Grobe verdingt und in den besonders robusten Branchen des prä-kinematografischen Showgeschäfts durchgeschlagen. In Mack Sennetts Slapstick-Fabrik sind sie hochwillkommen, hier bilden sie das erste *stunt team*: „They were a wild bunch, up for nearly any stunt the Sennett writers could concoct, and left behind a hilarious legacy of diverse performances", schreibt der Medienhistoriker

Donovan Montierth. „They were doused in oil, tossed off rooftops, launched into the ocean, butted by wild animals and plastered with pie." (Montierth, Brothers' Ink Productions 2015) Repräsentieren diese Haudegen des Entertainments noch die alten Schaustellerkünste, so hat Sennett zugleich, kontrapunktisch zu seiner Cop-Bande, mit der zarten Mabel Normand einen der ersten weiblichen Filmstars kreiert. Sie und ihre Kolleginnen Florence Lawrence (American Biograph), Norma Talmadge (Vitagraph), David Wark Griffiths Hauptdarstellerin Mary Pickford und das „Kalem-Girl" Alice Joyce beschleunigen, noch bevor die US-amerikanische Filmindustrie von der Ostküste nach Kalifornien umzieht, den Übergang vom *cinema of attraction* zum *feature film.* Der Glamour-Faktor der Stars im „Langfilm" trägt wesentlich zur Ausformung des klassischen Genre-Kinos bei. Mit ihm wird deutlich, dass es nicht nur erotische *Filme* gibt, dass vielmehr der Eros das innere Zentrum und die geheime Botschaft der Kinematografie und jeglicher Schaulust ist.

Am Anfang nicht nur der amerikanischen Film- und Kinogeschichte steht ein Kuss, der, in den Worten des Filmhistorikers Charles Musser, buchstäblich vor Augen führt, „that cinema [. . .] began to disrupt and change the world of theatrical entertainment." (Musser 2009, S. 64) Musser hat den Umbruch, der sich im Mai 1896 in New York ereignet, präzise rekonstruiert. Seit einigen Wochen läuft im Bijou Theater am Broadway mit großem Erfolg das Musical *The Widow Jones* mit den Hauptdarstellern May Irwin und John Rice. Am 11. Mai präsentiert die Edison Company in der Music Hall von Koster & Bial's in einem Filmstreifen von 35 Sekunden Länge den Kuss des Paars aus dem letzten Akt, in halbnaher Kameraeinstellung: *The John C. Rice-May Irwin Kiss* (USA 1896) – in den Kategorien Tom Gunnings ein „incident of erotic display" im Rahmen des *single-shot*-Genres. 35 Sekunden bedeuten nicht gerade Überlänge, weder im Kino noch beim Küssen – in New York jedoch sind sie eine Sensation. Eine Woche lang, schreibt Musser, hatte man nun die Wahl „between seeing Rice and Irwin kiss live and onstage at the Bijou or seeing their virtual kiss performed repeatedly and in medium close-up at Koster & Bial's." Erstmals sei dieselbe Aktion, vorgestellt von denselben Akteuren, an zwei verschiedenen Orten zu sehen gewesen – „in two different modes and, potentially at least, at the same time." (Musser 2009, S. 64) Die „disruption", die hier dem traditionellen Theater widerfährt, besteht in der Verdopplung seiner Performance in einem anderen Medium und einem neuen Wahrnehmungsmodus: einem Modus, der 1896 allenfalls ahnen lässt, wieviele Filmküsse folgen werden – und wieviele Geschichten und Genres, die von ihnen erzählen. Edison vertreibt den Film auch in Europa, die Firma Vitagraph eröffnet mit ihm in den folgenden Wochen zwei neue Theater in Boston und Philadelphia.

Der sinnliche Reiz der puren Anschauung, der *demonstratio ad oculos*, ist auch in Frankreich das Kennzeichen des frühen erotischen Films. Georges Méliès enthüllt in *Après le Bal* (Fr 1897, 1 min. 26 sec.) die Dessous, schließlich den nackten Rücken einer schönen Frau, und schon ein Jahr zuvor eröffnet Eugène Pirou mit *Le coucher de la mariée* (Fr 1896, 1 min. 41 sec.) die lange Reihe der sog. „pikanten Filme" der Firma Pathé. „Pikant" ist um die Jahrhundertwende ein Synonym für „anzüglich, anstößig, nahe am Schlüpfrigen, erotisch", so der Filmhistoriker Jeanpaul Goergen. Das Aufsehen, das „pikante Filme" erregen, hält sich in Grenzen, zumal ihre Sujets

„sowohl zum Repertoire der Varietés gehörten als auch einen florierenden Teil des fotografischen Gewerbes ausmachten." (Goergen 2002, S. 45) Auch Postkarten und Daguerreotypien mit „Nuditäten" sind Vorläufer des erotischen Filmgenres. Ab 1906 wird es von dem Österreicher Johann Schwarzer, Begründer der Wiener Saturn-Film, mit seinen „Herrenabendfilmen" bedient. Sie heißen *Besuch in der Theatergarderobe* (Ö 1907), *Der Traum des Bildhauers* (Ö 1907) oder *Im Maleratelier* (Ö 1909): vorzugsweise Entkleidungsnummern in einem Bohème-Ambiente, die vordergründig an den Blick des männlichen *Zuschauers* adressiert sind, gleichzeitig jedoch die Begierden des meist anwesenden männlichen *Akteurs* ironisch ins Leere laufen lassen und seinen Sexismus entlarven. Unter den Bedingungen einer noch rigiden patriarchalen Kultur antizipieren diese frühen Mini-Pornos eine dem Genre eigentümliche Ambiguität, eine Doppelstrategie: Der spezifisch männliche Voyeurismus, dem sie zu schmeicheln vorgeben, konkurriert mit dem weiblichen Interesse, den *eigenen*, in der Öffentlichkeit zensierten erotischen und sexuellen Wünschen im Kino zu begegnen und weibliche Handlungsoptionen thematisiert zu sehen. 1911 unterbindet das österreichische Auswärtige Amt den Export von Schwarzers Filmen in die USA, die Produktion weiterer „Herrenabendfilme" wird verboten.

In den Burlesken und „Minuten-Filmen" der frühen Jahre kristallisieren sich genretypische Muster, Charaktere, dramaturgische Konstellationen und Präsentationsformen heraus, in denen das Erbe älterer Medien aufbewahrt ist und spätere Entwicklungen bereits aufblitzen. Konfiguration und Ausdifferenzierung der Genres beanspruchen Jahre, oft Jahrzehnte. Die Periode zwischen 1895 und 1913 ist jedoch auch von Sprüngen und Beschleunigungen gekennzeichnet, deren Dynamik sich im weiteren Verlauf der Filmgeschichte, selbst in den Phasen technischer, ästhetischer und ökonomischer Umwälzungen (Ton- und Farbfilm, neue Formate usw.), nicht wiederholen wird.

3 Im Innenraum der Filme

Mit den frühen Nummernprogrammen befindet sich das neue Medium in einer Art Testbetrieb. Die Schausteller, die zunächst auf Jahrmärkten und in Varietévorstellungen ihre Filme zeigen und etwa ab 1905, zunächst in den Großstädten, ihre Kneipen- und Ladenkinos eröffnen, müssen sich auf einen neuen Konsumententypus einstellen. Seine Erwartungen, Neigungen und Abneigungen sind noch unbekannte Größen. Es zeigt sich: Der Film als ökonomisches System ist widerspenstig. Mit ihm mischen sich unwägbare Faktoren wie Kunst, Ideologie, individuelle Obsessionen ins Geschäft und sorgen dafür, dass sich in den Kostenkalkulationen Fehlerquellen häufen – zwangsläufig schlagen sich diese in den Bilanzen nieder. Die Kinematografie wird zu einer Zeit marktförmig, in der die Industrie das Fließband einführt; 1913 installiert Henry Ford in seinen Fabriken seine erste *moving assembly line.* Doch obwohl das Tempo der Filmproduktion in diesen Jahren mit dem in der Automobilindustrie durchaus Schritt halten kann, tut sie sich noch schwer, ihre Erzeugnisse zu „formatieren", Genres zu entwickeln, wie in der Autoindustrie Produktlinien und Marken entwickelt werden.

Hier wie dort freilich sind es technische Interventionen, die den Entwicklungsprozess vorantreiben. Sie finden im Innenraum der Filme statt – gerade dort, wo die erste Ideenskizze, das Szenar, die Schauspieler- und Kameraführung und das frühe Montage-Handwerk noch in einer Hand liegen. Zufälle unterstützen die unermüdliche Suche nach Effekten: Georges Méliès erzählt, wie ihm bei dokumentarischen Aufnahmen auf der Place de l'Opéra der Film in der Kamera riss und er so den *stop-motion*-Trick „erfand". (Méliès 1993, S. 25) Technische Neugier, Erfindungsfreude, Experimentierlust sorgen dafür, dass aus den Attraktionen des Jahrmarktskinos komische oder groteske Sketche werden, die sich schließlich zu jenen *comedies* weiterentwickeln, die schon im ersten Jahrzehnt die Kinoprogramme in Europa wie in den USA dominieren.

Genre-Zuordnungen, wie sie hier unvermeidlicherweise ex post, aus der Perspektive des modernen Mainstream-Kinos vorgenommen werden, sind allerdings unhistorisch – terminologisch greifen sie der Entwicklung vor, überspringen die Filme selbst und ihre spezifische Vermarktungsgeschichte. Zumal für die Kurz- und Kürzestfilme, die um die Jahrhundertwende entstehen, sind die Gattungsbegriffe, die sich unter den Geschäftsbedingungen der Hollywood-Studios in den 1920er-Jahren durchsetzen werden, schwerlich anwendbar. Der Terminus „comedy", der im amerikanischen Filmgeschäft sehr früh geläufig ist, hat im übrigen eine andere Konnation als die „Komödie" in Deutschland – hier kündigen die Kinobetreiber Burlesken, „köstliche Humoresken", sogar „urkomische Pantomimen" an (Thomas Elsaesser 2002–1, S. 25, Abb. 2), betonen den Fragmentcharakter ihres Angebots, die Nähe des Filmgewerbes zum Varieté. Die Sujets der Laterna magica sind den Kinobesuchern noch vertraut und werden bis in die 1920er-Jahre mit den Filmbildern konkurrieren.

Dies gilt auch für die Produktion. In den Anfängen hat die Technik der Laterna magica, die es mit ihrem Linsensystem erlaubt, zwischen unterschiedlichen Einstellungen zu wechseln, die Filmemacher inspiriert, „to deal with changes in time, perspective and location" (Gray, Screenonline 2014) und mit Hilfe der Montage komische Effekte zu erzielen. Der Brite George Albert Smith etwa beginnt mit einfachen *one shots*: *The Miller And The Sweep* (GB 1898) ist noch ein Rüpelspiel, eine „lustige Prügelszene" vor einer eindrucksvoll präsentierten Windmühle. Auch der bereits erwähnte *The Kiss in the Tunnel* (GB 1899) besteht noch aus einer Einstellung, doch eingefügt in den *phantom-ride*-Film *View From an Engine Front – Train Leaving Tunnel* (GB 1899) von Cecil Hepworth ergibt sich für die Zuschauer „a new sense of continuity and simultaneity across three shots" (Gray 2014), ein Effekt, der die Komik der kleinen Geschichte verfeinert. *Mary Jane's Mishap* (GB 1903), bereits vier Minuten lang, präsentiert die Hauptfigur, eine überaus geschäftige ältere Dame, in totalen und halbnahen Kameraeinstellungen sowie *close ups*; am Ende jagt sie sich aus Übereifer selbst in die Luft, in einer Naheinstellung zeigt der Film ihren Grabstein. Die wechselnden Einstellungsgrößen, die Aktionen der Miss Jane und die Grimassen, die sie schneidet, bedingen den lebendigen Rhythmus dieses Films – nach Gunning ein *cut-in/cut-out*-Verfahren, „in which successive shots overlap spatially." (Gunning 1990–1, S. 93)

Sehr schnell erweist sich die mit grotesken oder makabren Pointen operierende Komödie als transnational erfolgreiches, somit auch für den internationalen Filmhandel lukratives Format, das Einflüsse aus anderen Medien aufsaugt und einen regen Austausch zwischen Produzenten und Regisseuren ermöglicht. Damit vervielfachen sich die Stilmittel, werden die Handlungen komplexer, die Erzähltechniken raffinierter. Vaudeville-Gags oder Anregungen aus beliebten Comics werden dankbar aufgegriffen und in die filmische Erzähltechnik integriert. Die Edison-Produktion *The Dream of a Rarebit Fiend* von Edwin S. Porter und Wallace McCutcheon (USA 1906) basiert auf dem gleichnamigen, äußerst populären Comicstrip von Winsor McCay, der im *New York Telegram* seit 1904 erschienen war. Eine Fülle von Spezialeffekten lässt hier einen Käse-Gourmet im Vollrausch durch skurrile, halsbrecherisch-surreale Erlebnisse torkeln: Doppelbelichtungen, pendelnde Kameraschwenks, *stop-motion*-Tricks und *split-screen*-Effekte erweitern das *cinema of attractions* um filmtechnische Dimensionen, die das Publikum, ähnlich wie wenig später die Slapstick-Komödien Mack Sennetts, gleichermaßen in Staunen versetzen und erheitern sollen. Aus dem Baukasten kinematografischer Stilmittel, der zu dieser Zeit entsteht, wird sich in den kommenden Jahren das Medium insgesamt bedienen, aber es ist kein Zufall, dass die aus den komischen Nummern entstandene (Situations-)Komödie sein wichtigstes Exprimentierfeld ist.

Konventionellere Genres oder Subgenres wie die Charakter- und die Gesellschaftskomödie (Beispiele sind etwa die französische *Rigadin*-Serie, die Komödien von Léonce Perret oder die italienischen Filme mit dem Komiker André Deed) entwickeln ihre Konturen zwischen 1905 und 1910 in dem Maße, wie sich das Filmdrama als kohärente und strukturierte Erzählung etabliert und sich dabei vom Formenrepertoire des Bühnendramas emanzipieren kann. Max Linder, Starkomiker der Pathé Frères und ab 1911 sein eigener Regisseur, vereint in seinen weit über dreihundert Filmen zwischen 1907 und 1917 die Varianten des komischen Genres – Situations-, Charakter- und Gesellschaftskomödie – zu einer singulären Synthese: eine Leistung, der seine Firma mit kostspieligen Werbekampagnen und der herausgehobenen Plakatierung seines Namens huldigt. Als *Fin-de-siècle*-Dandy par excellence verkörpert er einen Gesellschaftstypus, der sich zwischen den Zwängen einer hierarchischen Ordnung und den Unbilden und Risiken einer rauen Moderne bewegt – Siege und Niederlagen bewältigt er mit bestrickender Eleganz und stoischer Nonchalance. Sein Film *Le duel de Max* (Fr 1913) gilt mit 63 Minuten als erste lange Filmkomödie; zwar firmiert auch Mack Sennetts Keystone-Produktion *Tillie's Punctured Romance* (USA 1914, 82 min.) mit Charles Chaplin, Marie Dressler und Mabel Normand als „the world's first feature-length comedy" (Allex Crumbley, Spellbound Cinema 2011), kommt jedoch erst im Dezember 1914 auf den Markt.

Die wachsenden Ansprüche des Publikums an das Affektangebot des Kinos beschleunigen die Genreentwicklung – umgekehrt steigen mit der Genrevielfalt die Anforderungen an das Wahrnehmungsverhalten des Zuschauers, an seine Bereitschaft, sich flexibel auf die raumzeitlichen Verhältnisse filmischer Realität einzulassen. In den Anfängen sind in der Rezeption bewegter Bilder noch prä-kinematografische Sehgewohnheiten präsent, werden kausale Beziehungen additiv, in einer einfachen

parataktischen Struktur veranschaulicht. „Raum und Zeit", schreibt Thomas Elsaesser (2002–2, S. 83), „müssen erst einmal als variable Größen getrennt erfahrbar gemacht werden, ehe sie im neuen Verbund (etwa durch Montage oder Änderung der Einstellungsgröße) dem Zuschauer den Eindruck kausaler Zusammenhänge vermitteln und somit eine Handlung als kohärent und zwingend erscheinen lassen können."

Ein Beispiel dafür ist Ferdinand Zeccas früher Kriminalfilm *Histoire d'un crime* (Fr 1901), laut Pathé-Katalog eine „scène dramatique en 6 tableaux" (Bertrand 2010, S. 93) – weniger das Drama eines Verbrechens als das Schicksal eines Verbrechers in sechs chronologisch aufgebauten Stationen. Ein Raubmord, die Verhaftung des Mörders, seine Überführung, das Todesurteil, die Vorbereitungen zur Hinrichtung, schließlich die Exekution durch die Guillotine werden in Tableaus wie die Bildfolge einer Moritat präsentiert. Die Einstellungen werden nicht durch Schnitte getrennt, vielmehr durch Überblendungen verbunden – eine von Méliès eingeführte filmische Lösung, die, ganz im pädagogischen Sinne einer von einem Bänkelsänger vorgetragenen Moritat, das Nacheinander der Stationen als Kausalkette, mithin die Zwangsläufigkeit der Logik von Verbrechen und Strafe unterstreicht. Zeccas Film ist die filmische Rekonstruktion einer vom Pariser Wachsfigurenkabinett Grévin ausgestellten Attraktion unter dem Titel „L'histoire d'un crime", die dem Publikum in den neunziger Jahren des 19. Jahrhunderts als eine serielle Konfiguration dreidimensionaler Tableaus präsentiert wurde.

Eine weitaus kompliziertere Struktur weist, sieben Jahre später, die Pathé-Produktion *Le Médecin du Château* (Fr 1908) auf, ein Kriminal- bzw. Gangsterfilm der Prä-Griffith-Periode. Zwei Schurken überfallen das Haus eines Arztes, um es in seiner Abwesenheit auszurauben. Mit dem Eindringen der Gangster ins Haus scheint sich das Erzähltempo zu erhöhen, obwohl die Schnittfrequenz konstant bleibt. Es sind die *cross-cutting*-Effekte, die alternierenden Aktionsebenen, die Beschleunigung suggerieren. Vom Zuschauer wird verlangt, zwei oder mehr parallel verlaufende Erzählstränge zu verknüpfen. Der Wechsel zwischen unterschiedlichen Schauplätzen und agierenden Figuren dynamisiert die filmische Narration, steigert die Spannung und mündet in eine hier noch ungelenk inszenierte *last second rescue* – nach Gunning ein Beispiel für das *genre of discontinuity*, in dem die Story kontinuierlich vorangetrieben, die einzelnen Aktionen jedoch durch Schnitte getrennt werden. Das Verfahren ist um 1908 neu und wird von David W. Griffith bald zur Meisterschaft entwickelt werden. Unter dem Titel *A Narrow Escape* bringt Pathé *Le Médecin du Château* im März 1908 in New York heraus; einige Szenen, vor allem das vermutlich erste Telefongespräch der Filmgeschichte, das beide Partner in Naheinstellungen zeigt, inspirieren Griffith zu seinem Film *The Lonely Villa* (USA 1909).

In den Vereinigten Staaten treibt das Gangsterthema schon in diesen Jahren Subgenres hervor. Als Wallace McCutcheon im März 1906 mit G.W. Bitzer, dem späteren Kameramann von Griffith, für die Biograph *The Black Hand* dreht, kann die Firma den Film mit dem Untertitel „The True Story of a Recent Occurrence in the Italian Quarter of New York" auf den Markt bringen. Nur einen Monat zuvor hatten süditalienische Gangster mit dem Versuch Schlagzeilen gemacht, von einem ihrer ehrlichen Landsleute aus dem Fleischergewerbe Schutzgeld zu erpressen, und waren

vor Mord und Kidnapping nicht zurückgeschreckt. Die Polizei schaltet sich ein und bringt die Sache zu einem guten Ende. *The Black Hand*, vermutlich der erste Mafiafilm und ein früher Exploitationfilm (Stiglegger 2017, S. 148–150), ist auch ein Film über Immigration, der in den Jahren der großen Einwanderungswellen von Immigranten handelt und sie zugleich adressiert. Er profitiert von „the notoriety of the well-known urban immigrant gangs as well as the February headline while appealing to new immigrant Italian audiences in its portrayal of the good Italian immigrant butcher", wie Lauren Rabinovitz schreibt (Rabinovitz 2009, S. 162).

Während *The Black Hand* mit seinen langen, meist totalen Einstellungen noch einer konventionellen, parataktischen Erzählweise folgt, nähern sich spätere Filme des Kriminal- und Gangstergenres der Dramaturgie des Thrillers an. In *Suspense* (1913) von Lois Weber, der ersten Filmregisseurin der USA, dringt ein Einbrecher in ein einsames Haus ein und bedroht eine junge Frau. Ungewöhnliche Kameraperspektiven und Bildeffekte steigern sukzessiv die Spannung der Situation: So wird der Einbrecher mit dem subjektiven Blick der gefährdeten Frau in einer extremen Aufsicht gezeigt, während er plötzlich nach oben, also der Frau und dem Zuschauer ins Auge starrt; drei simultan stattfindende Aktionen erscheinen im *split-screen*-Verfahren gleichzeitig im Bild. Im selben Jahr entsteht der Kriminalfilm *The Evidence of the Film* (USA 1913), der das selbstreferentielle Spiel mit den Techniken des eigenen Mediums zum Motor, ja zum Thema der Erzählung macht: In einer elaborierten Film-im-Film-Montage schildert er, wie ein Scheckbetrüger mit Hilfe einer zufällig am Tatort anwesenden Filmkamera überführt werden kann.

The Evidence of the Film ist in der Liste der Produktionsfirma Thanhouser als „drama" ausgewiesen (Thanhouser 1995/2016) und entspricht damit den Gepflogenheiten der amerikanischen Filmindustrie vor dem Ersten Weltkrieg, in den gängigen Werbeträgern (Tagespresse und Fachzeitungen) ihre Filme als „drama", „comedy" oder „documentary" anzupreisen. Gelegentlich tauchen Kennzeichnungen wie „comedy-drama" oder „fairy tale" (so für *Cinderella*, 1911) auf, spezifizierende Begriffe wie „detective drama" (wie für den Thanhouser-Film *The Centre of the Web*, 1914) sind dagegen seltener. Die zahlreichen Mischformen des frühen Kinos erschweren zudem die kategorielle Zuordnung. Dies gilt für amerikanische wie europäische Filme gleichermaßen: *Det hemmelighedsfulde X* (Dk 1913) des Dänen Benjamin Christensen zum Beispiel, der mit 85 Minuten bereits eine klassische Kinolänge aufweist (und mit seiner exzellenten Kamera die Schwarz-weiß-Effekte des deutschen Expressionismus vorwegnimmt), wird in Dänemark und Deutschland als „Sensationsdrama" herausgebracht. Während sich in seiner verzweigten Handlung Motive der Familientragödie, des Abenteuergenres und des patriotischen Kriegsfilms überkreuzen, charakterisiert das zentrale Motiv des Plots den Film nach heutigem Verständnis ohne weiteres als Spionagefilm.

Ähnlich gelagert sind die Genre-Verhältnisse im mutmaßlich ersten langen Spielfilm der Filmgeschichte, dem australischen *The Story of the Kelly Gang* aus dem Jahre 1906. Von der ursprünglich etwa 60-minütigen Fassung sind heute nur noch 20 Minuten erhalten. Bezeichnenderweise finden sich auf der Website des Filmportals IMDb für diesen Film vier Genrevorschläge: „Biography, History, Drama, Western". Er behandelt die Umtriebe der berüchtigten Bushranger Gang unter ihrem

Anführer Ned Kelly, die in den 1870er-Jahren den australischen Bundesstaat Victoria unsicher gemacht und etliche Spuren in der zeitgenössischen Populärkultur hinterlassen hatte. Die Produzenten des Films, John and Nevin Tait, ursprünglich Besitzer mehrerer Kinos in Australien und Neuseeland, hatten genügend Geld verdient, um 1906 selbst in die Produktion einzusteigen. Angeregt wurden sie besonders durch den überwältigenden Erfolg, den ein konkurrierendes Kinounternehmen mit dem berühmten Gangsterdrama *The Great Train Robbery* von Edwin S. Porter (USA 1903) verzeichnen konnte. In der Tat finden sich Überschneidungen zwischen beiden Filmen – und beide sind in die Annalen der Film-, ja sogar der Weltkultur eingegangen: *The Story of the Kelly Gang* wurde als „the world's first full-length narrative feature film" von der UNESCO in die Liste des Weltkulturerbes aufgenommen, *The Great Train Robbery* gilt als erster Western der Filmgeschichte. Prädikatisierungen dieser Art sind freilich nicht unproblematisch – bedenkt man, dass von der globalen Filmproduktion vor dem Ersten Weltkrieg höchstens fünf bis zehn Prozent erhalten, der weitaus größte Teil dieses Erbes also entweder verschollen oder spurlos verschwunden ist.

Das film- und mediengeschichtliche Umfeld von Porters zwölfminütigem *The Great Train Robbery* wurde von amerikanischen Forschern allerdings mustergültig erschlossen. Obwohl der Film keineswegs in den Prärien und Canyons des amerikanischen Westens, der angeblichen Geburtsstätte des Westerns, sondern in New Jersey gedreht wurde, spricht in der Tat vieles dafür, dass er das Western-Genre begründet und seine Entwicklung wesentlich befruchtet hat – vor allem sein langes Leben auf dem US-amerikanischen Markt. Noch im April 1906, zweieinhalb Jahre nach seiner Premiere, notiert ihn die Edison Manufacturing Company als den beliebtesten Film, der sich im Umlauf befindet (Musser 1991, S. 330). Berücksichtigt man den enormen Verschleiß, dem die Filme in Produktion wie Distribution dieser Jahre ausgesetzt sind, zeugt dies von einer außergewöhnlichen Nachhaltigkeit. Eine Erklärung für diesen Erfolg ist zweifellos darin zu sehen, dass *The Great Train Robbery* wie kein anderer Film dieses Zeitraums (vielleicht mit Ausnahme von *Uncle Tom's Cabin*) von amerikanischen Mythen zehrt und die amerikanische Populärkultur als Fundus nutzt. (Musser 1991, S. 242) Für die Genrebildung sind daher in diesem Fall die intermedialen Bezüge von besonderer Relevanz. Dies gilt – neben den seit den 1860er-Jahren populären *dime novels*, den Groschenheften mit Wild-West-Geschichten – vor allem für die legendäre Bühnenschau „Buffalo Bill's Wild West Show", mit der William Frederick Cody seit 1883 zunächst durch die Vereinigten Staaten und dann durch die halbe Welt tourte.

Zwei (verschollene) Filme dieses Titels mit Cody als Star aus den Jahren 1900 und 1901 gehen *The Great Train Robbery* voraus. Charles Musser vermutet, dass Porter selbst Anfang April 1901 *Buffalo Bill's Wild West Show Parade* mit dem triumphalen Einzug Codys und seiner Familie in New York gedreht hat. In den folgenden Wochen finden im Madison Square Garden Wild-West-Shows statt – nach Musser möglicherweise eine Inspiration für den Film *Stage Coach Hold-up in the Days of '49* der Edison Manufacturing Company, der seine Darsteller und Requisiten aus den Shows übernimmt und im Juli 1901 auf den Markt kommt. Dieser wiederum gilt als Vorlage sowohl für den britischen Film *Robbery of a Mail Coach*

(UK 1903) von Frank S. Mottershaw, den die Sheffield Photo Company im Herbst 1903 produziert, als auch für *The Great Train Robbery*, den Porter nur wenige Wochen später dreht und noch im November als „highly sensationalized headliner“ an die Öffentlichkeit bringt. (Musser 1991, S. 174)

Die komplizierte Vorgeschichte rückt auch die Genrefrage in den Blick. Schon Cody zeigt in seiner Wild-West-Show veritable Verfolgungsjagden und macht so den Archetypus *chase* ab 1903 auch für das Filmgewerbe populär. „Porter's initial use of the chase “, so Musser, „was not to create a simple, easily understood narrative but to incorporate it within a popular and more complex story. “ (Musser 1991, S. 260) Ein weiterer Aspekt ist die Nähe von *The Great Train Robbery* zum *railway subgenre,* dem Eisenbahnmotiv, das schon in den *travelogues* (mediengestützten Reiseberichten) und *phantom rides* vor 1900 zu sehen ist und nun auch den narrativen Film erobert. „The railroad and the screen have had a special relationship, symbolized by the Lumières' famous *Train Entering a Station* (1895) and half a dozen other films. “ (Musser 1991, S. 260) Musser legt überzeugend dar, dass die Eisenbahn in den ersten acht Sequenzen des Porter-Films eine Hauptrolle spielt und das Sichtfeld beherrscht – sei es im Blick durchs Fenster bereits in der ersten Einstellung, in der Kampfszene auf dem Lokomotivtender oder am Rand der Gleise, wenn der Zug zum Stehen gekommen ist und die Reisenden von den Gangstern beraubt werden. (Musser 1991, S. 264)

Die erste und letzte Einstellung – Justus Barnes als Gangsterboss feuert aus einer Naheinstellung direkt ins Publikum – wurde, ähnlich wie der erste Filmkuss 1896, zum *emblematic shot* eines ganzen Genres. Als Nebendarsteller in drei Rollen wirkt der ehemalige Vaudeville-Schauspieler Maxwell Henry Aronson mit. Er gründet, unter dem Künstlernamen Gilbert M. Anderson, 1907 mit seinem Partner George K. Spoor in Chicago die Filmgesellschaft Essanay und produziert in den folgenden Jahren annähernd 150 kurze und mittellange Wild-West-Filme, in denen er selbst die Hauptrolle übernimmt und als Cowboy „Broncho Billy“ ein Markenzeichen und den ersten Westernhelden der Prä-Hollywood-Ära kreiert.

4 Genre und Filmwirtschaft

Nur wenige Jahre liegen zwischen dem ersten Filmkuss von May Irwin und John Rice – und jener darstellerisch und filmisch verfeinerten Kunst, die Béla Balázs in Mimik und Gestik des dänischen Stars Asta Nielsen aufgespürt hat und für die er den Begriff der „Mikrophysiognomik “ erfand (Balázs 1961, S. 63). Ihr Debutfilm *Afgrunden* (Urban Gad, Dk 1910, dtsch. *Abgründe*) ist eines der ersten modernen Melodramen der Filmgeschichte. Seine Verleih- und Rezeptionsgeschichte zeigt, dass Filmgenres nicht zuletzt aus Kalkül und Programmierung hervorgehen, mithin *auch* aus Marktentwicklungen resultieren oder diese innerhalb kürzester Zeiträume verändern.

Afgrunden ist mit knapp 40 Minuten Länge einer der frühen Zweiakter, die im internationalen Filmgeschäft ab 1910 den *one reeler* und damit das bis dahin übliche Nummernprogramm aus kurzen, maximal 15 Minuten langen Streifen abzulösen

beginnen. Der Film erzählt von Liebe und Leid der Klavierlehrerin Magda, die ihren Verlobten und ihr bürgerliches Zuhause verlässt, um im Milieu der Bohème, der Theater und Varietés ihre Emanzipation und sexuelle Erfüllung zu suchen. Am Ende wird sie zur Mörderin an ihrem Geliebten. Seinen Höhepunkt findet der Film in einer berühmt gewordenen Attraktion, dem „Gaucho-Tanz", einer Performance, die als konventioneller *pas de deux* beginnt, bis Magda, in eng anliegendem schwarzen Gewand, ihren Geliebten mit dem Lasso einfängt, ihn fesselt, umgirrt und umgarnt, ihm auf den Leib rückt, sich an ihn presst und ihn schließlich in ungezügeltem Begehren umschlingt. *Afgrunden*, unter provisorischen Bedingungen und ohne künstliches Licht gedreht, wird innerhalb weniger Monate ein internationaler Erfolg und macht die bis dahin fast unbekannte Asta Nielsen zum Weltstar.

Den internationalen Filmmarkt beherrscht vor dem Ersten Weltkrieg die Firma Pathé Frères. Charles und Émile Pathé hatten schon 1902 die Patentrechte der Brüder Lumière übernommen und ihre Geschäftstätigkeit in den folgenden Jahren international ausgeweitet. Bereits 1904 versorgen sie Europa und die Vereinigten Staaten mit 40 Prozent aller auf dem Markt gehandelten Filme. Pathé-Filialen existieren um 1909 in London, New York, Rom, Madrid, Moskau, Melbourne und Tokio. Ihre Monopolstellung erlaubt der Firma, das bis dahin anarchisch-regellos betriebene Film- und Kinogeschäft zu modernisieren. Unter ihrer Herrschaft wird der Filmmarkt neu organisiert. Das von Pathé eingeführte Verleihsystem setzt dem wilden An- und Verkauf der Kopien unter den Kinobetreibern ein Ende; ortsfeste Projektionssäle beschleunigen ab 1905 den Exodus des ambulanten Jahrmarktkinos. Da die Kurzfilme von Pathé, überwiegend Grotesken und Verfolgungsjagden, ohne Unterbrechung den ganzen Tag bis in die tiefe Nacht in den Nickelodeons laufen, prägen sie auch die Verhaltensweisen und Konsumwünsche der amerikanischen Mittel- und Unterschichten; genau genommen betreibt Pathé von Europa aus, wie Richard Abel festgestellt hat, die „americanization of early American cinema" (Abel 1995, S. 183). Von künstlerischen Ambitionen kann noch nicht die Rede sein; erst ab 1908 wird Pathé versuchen, mit dem *film d'art* ein neues Marktsegment für die gebildeten Schichten zu etablieren. Die Neuorganisation der Märkte erweist sich als Voraussetzung für die Ausdifferenzierung des in den Anfängen noch diffusen Massenpublikums. Sie sorgt dafür, dass sich in der überwiegend urbanen Laufkundschaft der frühen Kinos Präferenzen herausbilden, dass unterschiedliche Publikumsschichten adressiert und für das Kino gewonnen werden können. Diese stellen an das neue Medium wiederum unterschiedliche, jeweils sozial und kulturell geprägte Erwartungen: auf der Rezeptionsseite eine Grundbedingung für die Entstehung distinkter ästhetischer Sprachen, Genres und Subgenres. Zunehmend werden Filme benötigt, die sich (auch) an ein bürgerlich gebildetes, am Theater geschultes Publikum wenden. Um es dauerhaft an die Angebote der Kinos zu binden, bedarf es strukturell komplexerer – und längerer Filme.

Die Handlung eines Films, seine erzählte Zeit, entfaltet sich nach Maßgabe der Dauer, die ihr von der Erzählzeit (also der Filmlänge) eingeräumt wird. Mit der *Feature*-Länge potenzieren sich die Möglichkeiten, Haupt- und Nebenfiguren aufzubauen, ihre Motive einzuführen und sie plausibel zu machen, dem Film eine Grundstimmung, aber auch Stimmungsumschwünge einzuschreiben, Schauplatz-

wechsel und Zeitsprünge als Instrumente filmischer Narration sinnvoll einzusetzen. Dies sind lapidare Erkenntnisse, die sich jedoch ein Schaustellergewerbe, das dem Milieu der Jahrmärkte und Varietés entstammt und gezwungen ist, innerhalb weniger Jahre industrielle Strukturen aufzubauen, gegen viele Widerstände aneignen und im Produktions- wie im Verleihbetrieb umsetzen muss. In den USA verkörpert David Wark Griffith mit seiner Werkbiografie zwischen 1908 und 1914 exemplarisch diese Entwicklung. Die mehr als fünfhundert *Biograph shorts* (maximal 20-minütige Kurzspielfilme), die er in diesen Jahren gewissermaßen als Leibeigener der American Mutoscope and Biograph Company verfertigt, nutzt er als Übungsstücke für die Ausformulierung seiner filmischen Grammatik, für den dramaturgischen Zugriff auf unterschiedliche Stoffe und Genres und die Erprobung seines Montageverfahrens. 1913 ist diese Testphase ausgeschöpft; Griffith trennt sich von der Biograph, da ihm die Gesellschaft die Produktion längerer Filme verweigert, und bereitet sich auf seinen ersten „Großfilm", das Bürgerkriegsdrama *The Birth of a Nation* (USA 1914/15) vor. Die Biograph, die dem *Feature*-Film lange misstraut, steht mit ihrem rückständigen Konzept bald vor erheblichen finanziellen Problemen.

An der Distributionsgeschichte von Urban Gads Film *Afgrunden* lässt sich zeigen, wie Ökonomie und Ästhetik, Geschäftsmodelle und Medienformate, Konsumwünsche und Genrebildung einander wechselseitig bedingen. In Deutschland hat dieser Film einen „Medienumbruch" (Loiperdinger 2010, S. 194) bewirkt – eine Zäsur, die drei wesentliche Veränderungen zur Folge hat: die Etablierung des langen Spielfilms, die Einführung des urheberrechtlich geschützten „Monopolfilms" als unternehmerische Strategie der Verleihbranche und die Entwicklung des Starsystems in Europa in Analogie zu den US-amerikanischen Studios. Es sind eben diese Entwicklungen, die sowohl die Herausbildung des Genresystems als auch einzelner filmischer Genres vorantreiben.

Produzenten, Verleiher und Kinobesitzer sind gleichermaßen daran interessiert, die Überproduktion und den Preisverfall unter den Bedingungen der Nummernprogramme zu überwinden. Es geht ihnen darum, „die einzelnen Filme durch die Vergabe von Aufführungsmonopolen und die künstliche Verknappung ihrer Verfügbarkeit" (Elsaesser 2002–1, S. 29) aufzuwerten. Das ermöglicht das Monopolfilm-System: Es ermächtigt den Fabrikanten, die exklusiven Auswertungsrechte seines Films einem Verleiher zu übertragen, der das Erstaufführungsrecht und die Auswertung für einen vertraglich geregelten Zeitraum wiederum an einen Theaterbetreiber in einer bestimmten Stadt oder Region weitergeben darf. Dieses Modell wird zum „kommerziellen Imperativ" (Elsaesser 2002–1, S. 29), der sich erstmals in der florierenden dänischen Filmindustrie ankündigt, als die Firma Fotorama 1910, noch vor *Afgrunden*, mit *Den hvinde Slavehandel* (dtsch. *Die weiße Sklavin*) von August Blom ihren ersten Langspielfilm herausbringt. Berücksichtigt man, dass dieser Film (samt seinen alsbald gedrehten Fortsetzungen) seinen beträchtlichen Erfolg ebenso dem Thema des Mädchenhandels wie dem zeitgenössischen politischen Diskurs verdankt, lässt er sich mit Fug und Recht einem Genre zuordnen, das erst ein halbes Jahrhundert später seinen Namen erhalten wird: dem Exploitationfilm. „Das Thema ‚Mädchenhandel' bot Aussicht auf pikante Szenen und ließ sich zugleich moralisch unbedenklich als aktueller Beitrag zur Bekämpfung des Mäd-

chenhandels präsentieren, weil hierzu Anfang Mai 1910 ein internationales Abkommen geschlossen wurde." (Loiperdinger 2010, S. 195). „Weiße Sklavinnen-Filme waren Kino auf der Höhe des Zeitgeistes." (Esser 1994, S. 55)

Die Länge der neuen Filme, ihr Kassenerfolg, die starke Nachfrage im Ausland verlangen nach einer der Branchenentwicklung angemessenen Vertriebsform. Sie wird mit *Afgrunden*, dem dritten dänischen Langfilm, vom deutschen Geschäftsmann Ludwig Gottschalk realisiert. Er erwirbt in Dänemark das Exklusivrecht, *Afgrunden* in Deutschland zu vertreiben, startet im November 1910 mit ganzseitigen Textanzeigen eine bisher beispiellose Werbekampagne und bietet im Branchenblatt *Der Kinematograf* den Kinobetreibern im gesamten Deutschen Reich an, „sich das konkurrenzlose Erstaufführungsrecht dieses Schlagers bis zur zehnten Woche" am jeweiligen Ort zu sichern. (Loiperdinger 2010, S. 159). Der Erfolg ist überwältigend; bis ins Frühjahr 1911 hinein melden die Kinobesitzer volle Häuser – und schon im Januar werden in den Werbeannoncen neben dem Regisseur Urban Gad erstmals die Hauptdarsteller genannt, unter ihnen an erster Stelle Asta Nielsen. Wenngleich *Afgrunden*, den Usancen der zeitgenössischen Kinowerbung gemäß, noch als „Sensationsdrama" oder „Kinematographisches Theater-Drama" angekündigt wird, bereitet Asta Nielsens Film dem Melodrama – ebenso wie dem klassischen Genrekino insgesamt – den Weg. Die Begriffsbildung ist allerdings auch in diesem Fall den rasanten technischen, ästhetischen und stilistischen Entwicklungen nicht gewachsen. Noch 1914 unterscheidet Emilie Altenloh, die erste Soziologin des Kinos, dem Angebot der Nummernprogramme entsprechend zwischen „Stücke(n), die Handlungen enthalten" wie „Dramen, Humoresken", „Naturaufnahmen von Landschaften, von Tagesereignissen und aus der Industrie" und „wissenschaftlichen Aufnahmen, die Experimente zeigen." (Altenloh 1914, S. 23) Auch der Genrebegriff selbst ist in Deutschland noch nicht geläufig. Relativ früh verwendet ihn der Kinoreformer Hermann Häfker, der ihn allerdings pauschal auf das (Film-)Drama zur Unterscheidung vom Theater bezieht, wenn er 1908 in seinem Aufsatz zur „Kulturbedeutung" des Films konstatiert, ein „kinematographisches Drama" sei erst dann zu erwarten, wenn „sich ein eigener Stil für dies Genre herausgearbeitet hat und geübte Spieler in diesem Stile eine eigens dazu erdachte Pantomime vorführen." (Diederichs 1996, S. 21/22) Ähnlich argumentiert noch 1913 Oscar A.H. Schmitz, der im Rahmen einer Umfrage im *Börsenblatt* erklärt, das Kino müsse, um als Kunst Anerkennung zu finden, „aus seinen eigenen Gesetzen heraus ein neues Genre hervorbringen, das ohne die Hülfe des gesprochenen Wortes, ähnlich wie die Pantomime, mit den technischen Mitteln des Kinos selbst verständlich würde." (Diederichs 1996, S. 104)

Um 1913 ist diese Aufgabe freilich längst gelöst, werden in Frankreich, Italien, Dänemark und den USA lange und mittellange Filme produziert, die nicht nur komplexe Geschichten erzählen und entwickelte dramaturgische Strukturen aufweisen, sondern Licht und Dekor, Kameraeinstellungen und Raumgestaltung, Schauspielerführung und Montage in den Dienst dramatischer Effekte und melodramatischer Stimmungen stellen. Deutschland sieht im Jahr 1913 den Auftritt des nun auch als „Genre" bezeichneten „Autorenfilms". Neben den immer wieder genannten Beispielen *Der Andere* (R: Max Mack, D 1913) und *Der Student von Prag* (R: Stellan Rye/Paul Wegener, D 1913 zählt Diederichs für dieses Jahr allein 36 nach Originaldrehbüchern produzierte deutsche Spielfilme (Diederichs 1996, S. 59). 1913

schließlich spricht Häfker erstmals vom „Melodrama", meint damit jedoch das dem Theater entlehnte pantomimische Tanzdrama (Diederichs 1996, S. 194). Auch in der Terminologie der frühen angloamerikanischen Fachpresse vermisst Ben Singer den Begriff *melodrama* als Filmgenre, obwohl schon um 1910 der Typus des *tear-drenched drama* oder *drama of heart-ache* alle narrativen Konventionen zeige, die das Hollywood-Melodrama der 1930er- und 1940er-Jahre definieren werden: wie zum Beispiel „the dignity and difficulties of female independence in the face of conventional small-mindedness and patriarchal structure" (Singer 2001, S. 37 f.). Erst im Kino der 1920er-Jahre wird der Terminus eingebürgert, oder besser: wiederbelebt, denn seine Mediengeschichte ist wesentlich älter. Nach Ben Singer signalisiert das Melodrama auf der Bühne des späten 18. Jahrhunderts die gesellschaftlichen und kulturellen Umbrüche in der Epoche der Französischen Revolution; als „cultural expression of the populist ideology of liberal democracy" (Singer 2001, S. 132) stehe es für Volksnähe und Emanzipation. Im Laufe des 19. Jahrhunderts verschieben sich seine Koordinaten, und im frühen Kino tritt seine Ambivalenz zutage. Es ist kein Zufall, dass Asta Nielsens rebellische Energie in ihren deutschen Filmen, unter dem sozialen und politischen Druck des Wilhelminismus, in einem neuen Medium noch einmal die radikale Frühgeschichte des Genres aufflackern lässt: so etwa in *Der fremde Vogel* (D 1911), *Die arme Jenny* (D 1912), *Vordertreppe und Hintertreppe*, D 1914/15. Doch während in ihrer Darstellungskunst aufsässige Ungebundenheit und Unbändigkeit triumphieren, enthüllen die Geschichten, in denen ihre Figuren kämpfen, sich durchsetzen oder tragisch untergehen, jene „essence of social atomization and all-against-all antagonism" (Singer 2001, S. 144), die das Melodrama seit dem späten 19. und frühen 20. Jahrhundert als kulturellen Reflex zerstörerischer gesellschaftlicher Kräfte charakterisiert.

Das Genre hat ein Doppelgesicht, es treibt ein Versteckspiel, sein immer wieder getadelter „Rückzug ins Private" ist (auch) eine Maske: Das Melodrama schweigt von Ökonomie und Politik, zeigt aber ihre Folgen – „the stark insecurities of modern life" (Singer 2001, S. 132), die Ungeschütztheit des Lebens, Entfremdung und Verwundbarkeit des Menschen in einer „entzauberten" Welt. Asta Nielsen hat eine zeitgenössische Antipodin: Henny Porten. Schon vor 1914 verkörpert sie die von Siegfried Kracauer exemplarisch analysierte „Triebstruktur" in vielen populären deutschen Melodramen der kommenden beiden Jahrzehnte: eine nachgerade masochistische Liebe zum Verzicht und, als Subtext, eine prekäre Bereitschaft zu politischer Unterwerfung. Asta Nielsen repräsentiert eine diametral entgegengesetzte Position und wird sie bis zum Ende ihrer Karriere in der auslaufenden Stummfilmzeit behaupten.

Literatur

Abel, Richard. 1995. The Perils of Pathé, or the Americanization of early American cinema. In *Cinema and the invention of modern life*, Hrsg. Leo Charney und Vanessa R. Schwartz, 183–223. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.

Altenloh, Emilie. 1914. *Zur Soziologie des Kino. Die Kino-Unternehmung und die sozialen Schichten ihrer Besucher*. Jena: Eugen Diederichs.

Balázs, Béla. 1961. *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst (1949)*. Wien: Globus Verlag.

Bertrand, Aude. 2010. *Georges Méliès et les professionnels de son temps*. Lyon: Université Lyon.

Bottomore, Stephen. 1993. „Zischen und Murren". Die Dreyfus-Affäre und das frühe Kino. In *KINtop Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Bd. 2, 69–82. Frankfurt a. M.: Stroemfeld Roter Stern Basel.

Bottomore, Stephen. 2016. Captain Alfred Dreyfus. http://www.victorian-cinema.net/dreyfus. Zugegriffen am 03.04.2017.

Burch, Noël. 1990. A primitive mode of representation? In *Early cinema. Space-frame-narrative*, Hrsg. Thomas Elsaesser, 220–227. London: British Film Institute.

Crumbley, Allex. 2011. Tillie's punctured romance (1914). http://spellboundcinema.blogspot.de/2011/06/tillies-punctured-romance-1914.html. Zugegriffen am 03.04.2017.

Diederichs, Helmut H. 1996. *Frühgeschichte deutscher Filmtheorie. Ihre Entstehung und Entwicklung bis zum Ersten Weltkrieg*. Frankfurt a. M.: J.W. Goethe Universität (Habilitationsschrift).

Elsaesser, Thomas. 2002–1. Kino der Kaiserzeit. Einleitung. In *Kino der Kaiserzeit. Zwischen Tradition und Moderne*, Hrsg. Thomas Elsaesser und Michael Wedel, 11–42. München: edition text + kritik.

Elsaesser, Thomas. 2002–2. *Filmgeschichte und frühes Kino*. München: edition text + kritik.

Esser, Michael. 1994. Fesselnde Unterhaltung. Mit weißen Sklavinnen zu neuen Ufern. In *Schwarzer Traum und weiße Sklavinnen. Deutsch-dänische Filmbeziehungen 1910–1930*, Hrsg. Hans-Michael von Bock, 55–62. München: edition text + kritik.

Goergen, Jeanpaul. 2002. Der pikante Film. Ein vergessenes Genre der Kaiserzeit. In *Kino der Kaiserzeit. Zwischen Tradition und Moderne*, Hrsg. Thomas von Elsaesser und Michael Wedel, 45–61. München: edition text + kritik.

Gray, Frank. 2014. Smith, G.A. (1864–1959). http://www.screenonline.org.uk/people/id/449633/index.html. Zugegriffen am 03.04.2017.

Gunning, Tom. 1990–1. Non-continuity, continuity, discontinuity. A theory of genres on early films. In *Early cinema. Space-frame-narrative*, Hrsg. Thomas Elsaesser, 86–94. London: British Film Institute.

Gunning, Tom. 1990–2. The cinema of attractions. Early film, it's spectator and the avant-garde. In *Early cinema. Space-frame-narrative*, Hrsg. Thomas Elsaesser, 56–62. London: British Film Institute.

Kracauer, Siegfried. 1984. *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Loiperdinger, Martin. 2010. Monopolfilm, Publikum und Starsystem: Asta Nielsen in *Abgründe* – ein Medienumbruch auf dem deutschen Filmmarkt 1910/11. In *Film – Kino- Zuschauer: Filmrezeption*, Hrsg. Imbert von Schenk, Margrit Tröhler und Yvonne Zimmermann, 193–212. Marburg: Schüren.

McKernan, Luke. 2010. Lives in film no. 1: Alfred Dreyfus–part 1. https://thebioscope.net/2010/03/10/lives-in-film-no-1-alfred-dreyfus-part-1/. Zugegriffen am 03.04.2017.

Méliès, Georges. 1993. Die Filmaufnahme (1907; aus dem Französischen von Herbert Birett). In *KINtop Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films*, Bd. 2, 13–30. Frankfurt a. M.: Stroemfeld Roter Stern Basel.

Montierth, Donovan. 2015. Keystone Kops and the Bangville police. http://brothers-ink.com/2015/09/keystone-kops-and-the-bangville-police/. Zugegriffen am 03.04.2017.

Musser, Charles. 1991. *Before the Nickelodeon. Edwin S. Porter and the Edison manufacturing company*. Berkeley/Los Angeles/Oxford: University of California Press.

Musser, Charles. 2009. Movies and the beginnings of cinema. In *American cinema 1890–1909. Themes and variations*, Hrsg. André Gaudreault, 45–65. New Brunswick/London: Rutgers.

Rabinovitz, Lauren. 2009. Movies and spectacle. In *American cinema 1890–1909. Themes and variations*, Hrsg. André Gaudreault, 158–178. New Brunswick/London: Rutgers.

Singer, Ben. 2001. *Melodrama and modernity. Early sensational cinema and its contexts*. New York: Columbis University Press.

Stiglegger, Marcus. 2017. B-Movie. In *Handbuch Popkultur, Hrsg*. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 147–152. Stuttgart: J.B. Metzler.

Thanhouser. 1995/2016. (Firmen-Wesite). Style and arrangement notes for Thanhouser releases 1910–1917. http://www.thanhouser.org/tcocd/Filmography_files/bnxy5h.htm. Zugegriffen am 03.04.2017.

Teil II

Definition & Begriffsgeschichte

Gattungen und Genre

Florian Mundhenke

Inhalt

1 Einleitung und Überblick 40
2 Gattungen und Genres – historische Genese der Begriffe in der Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte 40
3 Die Gattungsdifferenzierung der deutschsprachigen Film- und Medienwissenschaft bei Käthe Rülicke-Weile und Knut Hickethier 43
4 Zum Verhältnis von Gattungen und Genres – Hybridisierungen von Gattungen 46
5 Vorläufige Definition und Operationalisierung einer Differenzierungsmatrix filmischer Gattungen und Genres 50
Literatur 51

Zusammenfassung

Das Kapitel „Gattungen und Genres" versucht sich an grundlegenden Definitionen der beiden Begriffe und möchte diese voneinander differenzieren. Historisch wird eine Herleitung der Bezeichnungen über die Genese der Formen in der Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte geleistet. Im Anschluss daran werden die Definitionsversuche des Gattungsbegriffs in der deutschsprachigen Medien- und Filmwissenschaft seit 1980 überblickshaft dargestellt, um daraus eine operationalisierbare Konkretisierung abzuleiten. Im Folgenden werden noch zwei grundsätzliche Fragen geklärt: Erstens geht es darum, in welchem Verhältnis Gattungen und Genres zueinander stehen können und welche Bezüge denkbar sind. Zweitens wird der Frage nachgegangen, ob nicht nur Genres mittlerweile als hybrid angesehen werden müssen, sondern ob man auch von Gattungshybriden sprechen kann. Eine abschließende Begriffsbestimmung und Zusammenfassung schließen den Beitrag ab.

F. Mundhenke (✉)
Institut für Medien und Kommunikation, Universität Hamburg, Hamburg, Deutschland
E-Mail: mundhenke@uni-leipzig.de; florian.mundhenke@uni-hamburg.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_1

Schlüsselwörter

Filmgattung · Filmgenre · Gattungsgeschichte · Genregeschichte · Genre-Hierarchie · Gattungen interdisziplinär · Genres interdisziplinär

1 Einleitung und Überblick

Das folgende Teilkapitel untersucht das Verhältnis der Begriffe Gattung und Genre im filmwissenschaftlichen Kontext. Eine kurze theoretisch-definitorische Herleitung von Gattungen in der Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte leitet über zu kanonischen Definitionsversuchen des Begriffs in der Medienwissenschaft. Ein weiteres Teilkapitel beschäftigt sich mit dem Verhältnis der Formen Gattung und Genre sowie mit hybriden Formen von Gattungen. Eine vorläufige Definition und der Versuch einer anwendungsorientierten Differenzierungsmatrix schließen das Kapitel ab.

2 Gattungen und Genres – historische Genese der Begriffe in der Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte

In der Alltagssprache ist häufig festzustellen, dass die Begriffe ‚Gattung' und ‚Genre' synonym verwendet werden. Diese Gleichsetzung ist nicht zufällig, sondern der begrifflichen Genese schon *per se* eingeschrieben. Zwar geht das Wort Gattung auf „gatten" (im Sinne von „zusammenkommen, vereinen") zurück und wird schon im 15. Jahrhundert in diesem Sinne verwendet (vgl. Kemp 2011, S. 135). Aber bereits Martin Luther übersetzte für seine Bibelübertragung den griechischen Begriff ‚génos' mit ‚Gattung' und stiftete damit den Grundstein für eine mögliche Gleichsetzung der beiden Wörter in der Philosophie sowie Kunst- und Literaturwissenschaft, die bis heute erhalten geblieben ist. Das zeigt sich auch daran, dass der englische Begriff ‚genre' als deutsche Äquivalente sowohl ‚das Genre' als auch ‚die Gattung' kennt. Auch wenn alternative Übersetzungen denkbar sind (*category*, *type*, *species*), haben sich diese nicht – wie ‚genre' – als Ordnungsmetaphern durchsetzen können.

Im Folgenden sollen zunächst einige Schlaglichter auf die Verwendung der Begriffe in der Literaturwissenschaft und Kunstgeschichte geworfen werden, weil hier die Bedeutungen teils schon seit der Antike verwendet wurden, bevor sie mit dem Aufkommen der modernen Massenmedien Ende des 19. Jahrhunderts auch Eingang in die Differenzierung von Medienformen (nicht nur des Films, sondern etwa auch des Radios oder der Zeitung) gefunden haben.

In der Betrachtung literarischer Formen subsumiert man unter dem Gattungsbegriff – relativ unscharf – sowohl die bekannten Großformen Lyrik, Epik und Dramatik wie auch „speziellere[] Dichtarten" (Zymner 2007, S. 262), also spezifischere Formen wie Kurzgeschichte, Roman, Fabel, Essay usw. Eine erste Differenzierung geht dabei bekanntlich schon auf die Antike und die Anfänge der

sogenannten Gattungspoetik zurück (vgl. Wenzel 2004, S. 73 f.). Die Ausführungen von Platon und Aristoteles zu den drei Formen der Tragödie, der Komödie und des Epos haben vor allem die römische Literaturtheorie geprägt (etwa bei Cicero, Horaz und Quintilian). Erst im 19. Jahrhundert wurde dieser Forschungsstrang wiederum revidiert (unter anderem durch Johann Wolfgang Goethe) und es wurden als Gattungen des Literarischen die drei ‚Naturformen' Epik, Lyrik und Dramatik begriffen (vgl. ebd., S. 74). Goethe begründete diese Einteilung mit der Vermittlungsweise jeder einzelnen Gattung: Die Epik sei erzählend und repetierend, die Lyrik erregend und befindlichkeitsorientiert und die Dramatik drücke menschliche Handlungen und Verhaltensweisen aus (vgl. Goethe 1981, S. 187 f.). Jean Paul korrelierte diese ontologische Einteilung darüber hinaus mit den drei Darstellungsformen einer vergangenen Handlung, die etwa in einem Roman nacherzählt wird (Epik), eines gegenwärtigen Befindlichkeitsausdrucks (Lyrik) und einer zukünftigen Handlungskompetenz, die durch das Drama im Publikum beflügelt werden sollte (vgl. Wenzel 2004, S. 74). Die oben schon erwähnte kleinteiligere Differenzierung unterschiedlicher literarischer Gattungen stammt dann erst aus dem 19. und 20. Jahrhundert, orientiert sich aber in der Regel an keinem verbindlichen und übergreifenden Mechanismus. Wie Rüdiger Zymner festhält, kann die Differenzierung nicht nur nach formalen Kriterien (etwa Versform) oder nach der Redeweise (wer spricht?) gesetzt werden, sondern es gibt zahlreiche Eigenschaften, die als Unterscheidung dienen können, wie „Umfang (Fabel, Kurzgeschichte, Roman), Inhalt (Liebesroman und Abenteuerroman), Adressaten (Frauenromane oder Kindergeschichten) oder ‚Haltungen' (Ernst vs. Scherz)." (vgl. Zymner 2007, S. 263)

Mögen die theoretischen Prämissen literarischer Gattungen und die daran beteiligten Denkschulen sehr unterschiedlich sein, so ist doch eine hohe Kohärenz bei einer basalen Definition von Gattung gegeben. So schreibt Zymner abschließend: „Das Ordnungsmuster ‚Gattung' sortiert die Literatur als System und orientiert alle Beteiligten im literarischen Feld; es bindet den Autor an bestimmte, durch Tradition und Konvention verbürgte Anforderungen, die freilich jederzeit zurückgewiesen oder umdefiniert werden können, und es weckt und lenkt Leseerwartungen, die erfüllt, aber auch (gezielt) getäuscht werden können." (ebd.) Diese Funktionen der Gattungstheorie (Bildung eines geordneten Zusammenhangs aus einer Meta-Perspektive, Beschreibung der Kommunikationssituation zwischen Produzent des Gegenstands und seinen Rezipienten, Spiel mit Traditionen und Konventionen, die bestätigt, aber auch negiert werden können) gelten im weitesten Sinne auch in den anderen geisteswissenschaftlichen Disziplinen, so auch in der Publizistik, der Rundfunkgeschichte und eben in der Filmtheorie. In allen diesen Zusammenhängen sind in der Theorieschreibung nicht mehr ontologische Setzungen von außen (als naturgesetzliche Bestimmungen) maßgeblich, sondern es geht um eine „Rezeptionsästhetik", die ein Zusammenspiel aus Verwendung der Formen durch Produzenten und dem „Erwartungshorizont der Leser" (Wenzel 2004, S. 72) umfassen, also erst in der Kommunikationssituation entstehen und damit flexibel bleiben.

Ist die Situation der Beschäftigung mit Gattungen in der Literaturwissenschaft zumindest hinsichtlich der ‚Naturformen' Epik, Lyrik und Dramatik noch einigermaßen stark kanonisiert und hat so etwa Eingang in die schulischen Lehrpläne

gefunden, so ist das Feld in der Kunstgeschichte wesentlich uneinheitlicher, auch wenn es von verschiedenen Seiten aus bestellt wurde. Neben Gattung und Genre tauchen hier noch eine Reihe weiterer Begriffe auf, wie etwa Form, Typ oder Medium. Während sich zumindest in der Architekturtheorie eine stabile Ordnung von Typen manifestiert hat, so ist in Bezug auf die bildende Kunst zu sagen, so Wolfgang Kemp, dass hier „Sortierungen nach funktionalen, inhaltlichen oder medialen Eigenschaften [...] konkurrieren bzw. nebeneinander laufen." (Kemp 2011, S. 135) Er unterscheidet immerhin „Funktionstyp und Substanztyp" in Bezug auf künstlerische Gattungen, also Einteilungen nach der Verwendungsweise künstlerischer Objekte (wie etwa Altarbilder) oder ihres inhaltlichen Weltbezugs (Landschaft, Porträt). (vgl. ebd.) Kemp erwähnt Jacob Burckhardt, der eine „gemeinsame Plattform für die Behandlung von Typen, Funktionstypen, Inhaltsklassen und Problemstellungen" angestrebt hatte, aber „mit diesem Vorschlag nicht durch[drang]" (ebd.).

Herrmann Bauer macht in seiner Einführungspublikation *Kunsthistorik* (1989) den Vorschlag, die Großformen des künstlerischen Ausdrucks als Gattungen zu begreifen, also eine Unterscheidung zu treffen zwischen Architektur (Bauten, Denkmäler), Bildnerei (Gemälde, Skulptur) und Ornament (Verzierungen, Schmuck). (vgl. Bauer 1989, S. 39–50) Damit knüpft der Kunsthistoriker an die Literaturwissenschaft an, die unter dem Begriff der Gattung die drei Großformen Epik, Lyrik und Dramatik zusammenfasste (die sich dann weiter gliedern lassen, so gehören sowohl Roman wie Kurzgeschichte zur Epik, Sonett und Ballade zur Lyrik etc.). Dies ist auch vergleichbar mit Ansätzen der Filmwissenschaft, die in der Differenzierung von Dokumentarfilm und Spielfilm als Gattungen übergeordnete Sinnzusammenhänge ausdrücken. Interessant ist der Vorstoß Bauers auch deshalb – wenngleich er nicht als kanonisch gelten kann –, als dass er bei der Kategorisierung der Gattungen vor allem von „Repräsentanzen" (vgl. S. 49) spricht. Ist also die Genremalerei durch Sujet und Zeit geprägt (als Sitten- oder Zeitbild, vgl. Gaethgens 2002), ist die künstlerische Gattung eher an einer Systematisierung überzeitlicher und überthematischer Zusammenhänge beteiligt. Deshalb spricht Bauer auch von einem „Relationsbegriff" (Bauer 1989, S. 49), es müssen also die Fragen „von wem, wozu, wie, und für wen?" beantwortet werden (ebd., S. 50). In einem Bild stellt sich nicht nur die Frage nach dem Künstler (und seiner Schule), sondern auch nach dem Abgebildeten, welches das Bild verbürgt – wenn es nicht völlig abstrakt ist –, es geht also auch um die Existenz des Dargestellten. Ein Bild ist also „Vermittlung" (ebd., S. 44), etwas „Instrumentales", „im Bild [wird] etwas imaginiert, was zwar aus dem menschlichen Vorstellungsvermögen stammt, gleichzeitig aber auch am Urbild beteiligt ist." (ebd., S. 45) So dient ein Sakralbau einem Zweck (etwa dem Abhalten von rituellen Handlungen wie Gottesdiensten), es ist aber auch Ausdruck künstlerischer Stile und Traditionen (Kirchen aus der Gotik sehen anders aus als Kirchen aus der Barockzeit). Ähnliches gilt für die abstrakten, schmückenden Verzierungen etwa auf Darstellungen oder Gebrauchsgegenständen wie geprägten Münzen. Es gibt immer ein Verhältnis von „Darstellungs- und Bildwerten" (ebd., S. 46). Ausgehend vom Abbildcharakter einerseits und vom künstlerischen Eigenwert andererseits schließt sich dann eine Vielheit von „Annäherungen, Abspaltungen, Emanzipationen

und Integrationen“ (ebd., S. 50) an, die für alle Stilformen der Kunst prägend ist. In diesem Sinne hat die Gattung in der Fassung Bauers die übergeordnete Aufgabe einer Hierarchisierung, die an der Wirklichkeitsreflexion einerseits (Landschaften, abgebildete Personen) und am künstlerischen Ausdruck (Stile, Formen, Traditionen) beteiligt ist; sie bildet also in der Kunstgeschichte eine Heuristik, mit der übergreifend künstlerische Vermittlung von Wirklichkeit ausgedrückt werden kann.

3 Die Gattungsdifferenzierung der deutschsprachigen Film- und Medienwissenschaft bei Käthe Rülicke-Weile und Knut Hickethier

Die theoretische Betrachtung und Systematisierung der großen filmischen Genres wie des Westerns, des Science-Fiction-Films oder des Horrorfilms setzen in der angloamerikanischen Filmwissenschaft schon recht früh ein und werden selbst Bestandteil der Kommunikation zwischen Medienproduzenten und -rezipienten über diese Relais, wie sie seit der Institutionalisierung der industriellen Filmproduktion in Hollywood ab 1920 existieren. Spätestens in den 1970er-Jahren gibt es durch die Publikationen von Altman, Neale und Grant in den USA eine Debatte um Formen, Merkmale, aber auch um die stattfindende Medienkommunikation generell, sowohl anhand einzelner Beispiele, als auch in Bezug auf das große Ganze, wobei insbesondere die historische Genese der Formen und ihre Modulierbarkeit fokussiert wird (vgl. Grant 1977; Neale 1992; Altman 2009). Die Filmgenreforschung in Deutschland beginnt eigentlich erst mit der Institutionalisierung der Medienwissenschaft in den 1970er-Jahren und schließt sich den angloamerikanischen Betrachtungen grundsätzlich an, verweilt aber dabei oft im Essentialistischen, indem Merkmale von Inhalten, Ästhetik und Figuren festgehalten werden, ohne deren Flexibilität und Adaptierbarkeit mithilfe eines übergeordneten Systems zu thematisieren (vgl. etwa bei Faulstich 2002, S. 27–58). Die Unterscheidung zwischen Filmgenre und Filmgattung taucht überhaupt erst in den 1980er-Jahren auf und hat seitdem Eingang in filmwissenschaftliche Einführungspublikationen gefunden.

Ein grundlegendes Werk aus dieser Reihe ist *Einführung in die Film- und Fernsehanalyse* des Hamburger Medienwissenschaftlers Knut Hickethier (2007). Er unterscheidet zwischen Œuvre (Werk eines Autors oder Filmemachers), Format (fernseheigenes Differenzkriterium in Bezug auf Vermarktung und Sendeplätze), Programm (Ablauf unterschiedlicher Bausteine in einer zeitlichen Angebotsfolge, z. B. das TV- oder Kinoprogramm) sowie Gattung und Genre (vgl. ebd. 2007, S. 201 ff.). Hickethier sieht in Bezug auf die letzten Formen eine Differenzierung zwischen „einem Modus des Erzählens und Darstellens (Gattung) und einer historisch-pragmatisch entstandenen Produktgruppe (Genre), die ihre Sammelbezeichnung aus einem besonderen Verwendungszeck, einer besonderen Produktionsweise und Vermittlungsintention heraus definiert.“ (ebd., S. 206 f.)

Dieser Unterschied zwischen semantischen und syntaktischen, historisch definierten Reihen (den Genres, die bestimmte Settings, Erzählmuster und Figuren verbinden) und den darüberliegenden großen Erzähl- und Darstellungsweisen als

Gattungen, hat die DDR-Film- und Fernsehwissenschaftlerin Käthe Rülicke-Weiler schon in den 1980er-Jahren in Anknüpfung an die Differenzierung der Literaturwissenschaft eingefordert, worauf sich Hickethiers Kurzdefinition explizit bezieht. Sie unterscheidet dabei zwischen den vier Gattungen „Spielfilm, Dokumentarfilm, Animationsfilm [sowie] Mischformen". (Rülicke-Weiler 1987, S. 21) Sie nimmt an, dass sich diese vier Ausdrucksformen so ausgeprägt „unterscheiden, [. . .] dass von unterschiedlichen Gattungen gesprochen werden muss." (Ebd.) Grundlegend für die Vergleichbarkeit einzelner Werke einer Gattung ist dabei wiederum „die Gesamtheit von Gegenstand, Abbild, Produktionsweise und Rezeption." (ebd.) Es ist also davon auszugehen, dass sich sowohl Absichten, also vor allem Herstellung und Repräsentation, grundlegend unterscheiden, was wiederum pragmatisch auf die Rezeption der Publika zurückwirkt – also auch hier handelt es sich um einen rezeptionsästhetischen Fokus. Es lässt sich sagen, dass im Animationsfilm eine bestimmte Herstellungsweise dominiert (das Zeichnen und Bewegbarmachen von Figuren entweder analog auf dem Zeichenbrett oder digital im Computer), wodurch sich verschiedene Ausdrucksmuster (US-Trickfilm, japanischer Anime) entwickelt haben. Zugleich wird diese Gattung in der historischen Sicht auch durch ein bestimmtes Publikum wahrgenommen – in diesem Fall überwiegend im Familienverbund, da der kommerzielle Zeichentrickfilm viele Jahre vorwiegend als Familienfilm institutionalisiert wurde. Zentral ist dabei die Verbindung von Produktionsweise und Repräsentation – darauf hatte auch Hermann Bauer bei seiner kunstgeschichtlichen Definition schon hingewiesen. Rülicke-Weiler formuliert: „Zu den konstituierenden Elementen aller vier Gattungen des Films gehört, dass ihre fotografisch oder elektronisch erzeugten bewegten Abbildungen Reproduktionen von physischen Erscheinungen bzw. Vorgängen und Handlungen sind. Die Geschehnisse zwischen Menschen, ihre Beziehung zueinander, zur Gesellschaft und zur Geschichte können – im Dokumentarfilm – direkt während der Ereignisse aufgenommen oder – im Spielfilm – für die Aufnahme arrangiert worden sein." (ebd., S. 22)

Im Animationsfilm werden sie – so könnte man ergänzen – einer abstrahierenden Konstruktion durch die Hand des Animierenden (Zeichners, Puppenkünstlers) hervorgebracht. Auch wenn sich argumentieren ließe, dass der Abbildcharakter und die Realitätsverhaftung des Dokumentarischen am Größten seien, gefolgt vom inszenierten Spielfilm und schließlich vom komplett künstlerisch entworfenen, nicht notwendigerweise realitätsabbildenden Animationsfilm, so lässt sich die Rahmung durch die künstlerische Durchdringung einerseits und den Aussagecharakter über das Reale (auch im ideellen Sinne) für alle drei Gattungen feststellen. Sie weisen sowohl einen „Autenthiecharakter" (ebd.) auf, wie Rülicke-Weiler es nennt, sind also den Handlungen, Motivationen und Entwicklungen in der Realität verbunden, wobei sie gleichzeitig auch eine künstlerische Formung des rein Referentiellen bewerkstelligen: „Das künstlerische Abbild zielt auf Interpretation, auf ideelle Aussage, auf Verallgemeinerung." (Ebd.) Warum sich Rülicke-Weiler auf die drei genannten Formen konzentriert, aber den Experimentalfilm (bzw. Kunstfilm, Avantgardefilm) ausklammert, wird aus ihrer Schrift nicht ganz klar, mag aber historischen Umständen geschuldet sein, da der Sammelband 1987 noch in der DDR erschien.

Der Experimentalfilm, also die Entwicklung des künstlerischen Kinos, welche vom Absoluten Film der 1920er-Jahre über Experimente von Jonas Mekas und Andy Warhol in den 1950er-Jahren bis hin zur Videokunst von Nam June Paik seit 1960 und digitalen Filmkunstwerken heute reicht, ist als Gattung ebenfalls vielschichtig historisch systematisiert worden, vergleichbar dem Dokumentar- oder Animationsfilm (vgl. etwa schon Hein 1971 oder Vogel 1974). Es lassen sich auch hier unterschiedliche Unterformen, vom völlig abstrakten direkten Malen auf den Film über Found-Footage-Filme bis zur Einbeziehung des Raums in Videoinstallationen ziehen (vgl. die dementsprechend differenzierende Systematik bei Young und Duncan 2009).

Folgt man Rülicke-Weiler weiter, lassen sich Gattungen am ehesten durch ihren Repräsentationsanspruch unterscheiden (also nicht, was sie tatsächlich abbilden, sondern was durch die filmische Diegetisierung tatsächlich erscheint). Der Dokumentarfilm beansprucht die Abbildung einer geteilten Wirklichkeit mit dem Rezipienten (entweder aktuell oder historisch vergangen), indem vermittelt wird – jenseits dessen, welche Inszenierungstechniken zur Anwendung kommen –, dass es sich um eine geteilte Lebenswirklichkeit Regisseur-Subjekt-Rezipient handelt. Der Spielfilm hingegen entwirft in aller Regel eine mögliche (also wahrscheinliche, unter Umständen reale Orte und Ereignisse einbeziehende), aber in dieser Handlungsausgestaltung fiktive Wirklichkeit, die sich ereignen könnte, aber nicht notwendigerweise ereignet hat oder ereignen wird. Im Animationsfilm wird die Handlungswirklichkeit durch den Zeichenprozess abstrahiert und damit verallgemeinert. Im Experimentalfilm wird nun der Bezug auf eine mögliche oder reale Wirklichkeit völlig zurückgenommen, ein Weltbezug muss nicht vorhanden sein.

Der wesentliche Unterschied zwischen angloamerikanischer und europäischer Differenzierung (in der Folge von Rülicke-Weiler eben auch bei Hickethier) ist das Herausnehmen des Dokumentarfilms, des Animationsfilms (und hier ergänzend auch des Experimentalfilms) aus dem Konglomerat der Genres und ihre Erhebung zu Gattungen. Die Wirklichkeitsreflexion und deren Formgebung werden in den genannten Ausführungen zu einem wesentlichen Merkmal der Gattungen. Die Grenze zwischen Spiel- und Dokumentarfilm scheint innerhalb dieser Matrix dennoch stärker zu sein, da in ihr die Markierung Faktenwiedergabe vs. Fiktionalität aufgehoben zu sein scheint. Hans-Jürgen Wulff schreibt in einer grundlegenden Definition, dass im Spielfilm „eine Geschichte erzählt“ wird, er wird „[u]nterschieden vom Dokumentarfilm, der auf der Nichtfiktionalität des Sujets beruht. Spielfilme basieren meist auf einem Drehbuch, das den Ablauf der Geschehnisse und die Dialoge noch vor dem Dreh festlegt.“ (Wulff 2012). Herausragende Merkmale des Spielfilms sind also Figuren, erfundene Geschichten (die dennoch der Wirklichkeit verhaftet bleiben können) und eine Kausalität von Ereignissen, die Figuren, Settings und dramatische Struktur logisch verbinden (vgl. zur Verbindlichkeit der Spielfilmnarration: Bordwell 1985). Der Dokumentarfilm hingegen ist eine „Filmform, die ausdrücklich auf der Nichtfiktionalität des Vorfilmischen besteht.“ (Wulff und von Keitz 2014) Dabei, so Wulff und von Keitz, ist der „Dokumentarfilmer [...] Zeuge von Handlungen, Ereignissen oder Phänomenen der Zeitgeschichte, die er mittels Film erschließt, verdeutlicht, analysiert oder rekonstruiert, wobei er als Autor

z. B. im Interview je nach künstlerischem Konzept als Fragender, Gesprächspartner etc. an- oder abwesend sein kann.“ (ebd.)

Diese vorsichtige Definition macht schon deutlich, dass die Unterscheidung zwischen faktischem Wirklichkeitsbezug und fiktiver Geschichte nicht immer eindeutig erfolgen kann, sondern vielmehr aufgrund von metatextuellen Setzungen erfolgt: Der Filmemacher sagt, er mache einen Dokumentarfilm. Dabei kann er aber durchaus narrative (zum Beispiel in Filmbiografien), schauspielerische (z. B. in Re-Enactments als Nachstellungen historischer Szenen) oder dramatische Techniken (etwa eigens komponierte Filmmusik) einsetzen. Auch wenn diese Trennlinie also tentativ ist, basiert sie dennoch auf einem Gebrauchszusammenhang dieser Muster, auf den sich Filmemacher (als Dokumentarfilmregisseure wie etwa Frederick Wiseman oder Klaus Wildenhahn) wie Theoretiker (wie in der Dokumentarfilmtheorietagung *Visible Evidence*) oder Zuschauer beziehen (die ein Dokumentarfilmfestival wie das *Dok Leipzig* aufsuchen oder eine Dokumentarfilmsendeplatz bei *3sat* oder *arte* einschalten). Der Dokumentarfilmtheoretiker Bill Nichols erwähnt ebenfalls diese Korrelation der Ebenen als Grundlage für das Sprechen über die Gattungen, in seiner Betrachtung insbesondere des Dokumentarfilms (vgl. Nichols 2001, S. 20–41). Statt zu essentialisieren, also von *dem* Dokumentarfilm zu sprechen, schlägt er vor, bei der Betrachtung allen drei Ebenen Rechnung zu tragen. So entstehen Dokumentarfilme im Rahmen einer bestimmten institutionellen Praxis von Filmemachern und Produzenten („community of practioners“, ebd., S. 25), die durch Regeln dieser Institutionen vermittelt sind (Produktionsfirmen, filmische Bewegungen). Die Ebene des Textes wiederum folgt bestimmten Regeln der Anordnung, Strukturierung und Aufbereitung dieses Materials („documentary modes of representation“, ebd., S. 27), die an historisch entwickelte Konventionen anschließen. Zuletzt nehmen eben auch Zuschauer diese Werke in einem Rahmen wahr, in dem sich ihre Rezeption vollzieht (es entsteht also eine „constituency of viewers“, ebd., S. 35). Der Zuschauer stimmt in den textvermittelnden Diskurs über Welt ein, indem er ein Dokumentarfilmfestival besucht. Das Zusammenwirken der drei Ebenen institutionelle Herstellung, Strukturierung des Filmtexts und Rezeption in bestimmten Gruppen, an Orten und zu Zeiten definiert die Gattung – nicht eben allein das Vorhandensein bestimmter textueller Merkmale. Die Gattungen markieren infolgedessen geteilte Wissensbestände und gemeinsame Orte von Sinnaushandlung.

4 Zum Verhältnis von Gattungen und Genres – Hybridisierungen von Gattungen

Das Verhältnis zwischen filmischen Genres und Gattungen wird von Rülicke-Weiler nur am Rande behandelt und auch Hickethier stellt die grundsätzlich zu unterscheidenden Begrifflichkeiten nur nebeneinander und verknüpft sie nicht explizit. Wie Christian Hißnauer ausführt, ist grundsätzlich eine hierarchische (eine Gattung enthält mehrere Genres als Unterkategorien) und eine nicht-hierarchische Beziehung denkbar (Gattungen und Genres als überlappende, aber nicht deckungsgleiche Be-

griffskategorien auf verschiedener Ebene) (vgl. Hißnauer 2011, S. 165 ff.). Für die hierarchische Beziehung spricht vor allem eine Gliederung in verschiedene inhaltlich-ästhetische Bedeutungsbereiche, die durch Genres konstituiert werden, die unter der Großkategorie des fiktionalen Spielfilms zusammengefasst werden können (der Western, der Horrorfilm etc.). Dies wirft allerdings die Frage des Umgangs mit Beispielen auf, die nicht explizit einem Genre zugerechnet werden können. Will man nicht eine weitere problematische Kategorie aufmachen (wie die des Autorenfilms oder der „arthouse narration", wie Bordwell jene Filme begreift, die nicht dem ‚classical style' der Hollywood-Erzählung unterliegen, vgl. Bordwell 1985, S. 205–233), dann bleiben diese einfach in einer großen Kategorie der Nicht-Genre-Filme übrig. Eine Unterteilung in Unterformen könnte auch für den Dokumentarfilm gelten, wie die Definition von Hans-Jürgen Wulff und Ursula von Keitz deutlich macht, die unter dem Signum unter anderem „Sach-, Reise-, Nachrichtenfilm, ethnografische[n] Film [und] Essayfilm" (Wulff und von Keitz 2014) einordnen. So ließe sich sagen, dass jede der vier Gattungen unterschiedliche Genres als weitere Differenzierungskategorien (die vertiefte Angaben zu Merkmalen machen) in sich trägt. Dabei fällt auf, dass die Genres des Spielfilms letztlich eher inhaltlich-stofflich motiviert sind (als Ensembles von Erzählungen, Figuren, Settings etc.), während es beim Animationsfilm um Herstellungsprozesse (Puppentrick, Knettrick), beim Dokumentarfilm hingegen entweder um Ereignisse der Vermittlung (Reportage, Interviewdokumentation) oder um Gebrauchsformen (Wissenschaftsfilm, ethnografischer Film) geht.

Demgegenüber, so Christian Hißnauer (2011, S. 167), erscheint eine nichthierarchische Gliederung durch die Unterschiedlichkeit der Ansätze und Merkmalseigenschaften letztlich fruchtbarer. Auf diese Weise wirken die Bedeutungskategorien von Merkmalen der Gattungen einerseits und der Genres andererseits nicht in einem festen Bedingungsgefüge zusammen (das Genre als Unterform der Gattung), sondern sie sind vielmehr als übereinanderliegende Kartierungen zu verstehen, die teilweise deckungsgleich sind bzw. Berührungspunkte teilen, aber auch wieder Elemente aufweisen, die singulär zur Beschreibung nur der einen oder anderen Kategorie beitragen. Bedeutend ist dabei, dass „Genres [. . .] intermediale Verständigungsbegriffe dar[stellen]." (ebd., vgl. auch Hickethier 2007, S. 151) So kann ein Kriminalstoff jeweils medienspezifisch als Roman, als Comic, als Film oder Computerspiel aufbereitet werden, wobei genretypische Merkmale wie Plotstrukturierung, Setting und Figuren als übergreifende Konstanten bestehen bleiben. Dabei ist die Kriminalerzählung prinzipiell modulierbar und kann in den spezifischen Gattungskontexten (z. B. als Schauspiel mit menschlichen Darstellern im Spielfilm oder als Zeichentrick-Portfolio im Animationsfilm) und – darüber hinausgreifend – in den verschiedenen Medien (Spiel, Buch, Film) unterschiedlich adaptiert werden. Wie oben schon angedeutet, sind es dabei drei Bedeutungskontexte, die eine Kategorisierung erlauben, wobei jeder dieser Zugriffsmöglichkeiten auf Formen/Erscheinungen/Genres eine gewisse Adaptierbarkeit und Modulierbarkeit aufweist. Für den Spielfilm ließe sich also das Verhältnis von Gattung und Genre folgendermaßen begreifen: Als Basiskategorien lassen sich zunächst die drei Ebenen Herstellung, Text und Rezeption unterscheiden. Die Kommunikationskategorien

Herstellung und Rezeption sind dabei kartierbar durch den Gattungsbegriff, die textuelle Gestaltung (Inhalt, Ästhetik) ist dabei eher durch das Genre erfasst. Medienproduzenten im weitesten Sinn fühlen sich einer der Gattungen zugehörig, begreifen sich als Dokumentarfilmer oder Regisseure innerhalb des Hollywood-Studiosystems; sie bilden bestimmte Form- oder Genrepräferenzen aus. Diese wiederum finden hauptsächlich auf der Stoffebene Ausdruck (ästhetische Merkmale wie die Verwendung der Kamera, musikalische Kompositionsstile der Filmmusik, und auch inhaltliche Merkmale wie Figurentypen, Motive und Standardsituationen – der Showdown im Western – und Bezüge auf zeitliche und räumliche Parameter). Hierbei geht es auch um das Informationsmanagement im Film, wie also Handlungen und Strukturierungen im filmischen Text beschaffen sind, um die Inhalte für die Vermittlung aufzubereiten. So kann prinzipiell ein ähnliches Thema mit unterschiedlichen Mitteln umgesetzt werden: Oliver Stone etwa hat zwei völlig unterschiedliche Filme über US-Präsidenten gedreht: Während *Nixon* (1995) das Leben der Person als Tragödie Shakespearescher Prägung erzählt, setzt *W.* (2008) das Wirken und Handeln des damals noch amtierenden George W. Bush als polemische Realsatire um. Während der eine Film also mythologisiert, ist der andere eher spöttisch-parteiisch, an einer reinen Vermittlung vorliegender Fakten sind beide weniger interessiert. Dem Produktionskontext gegenüber stehen die Gebrauchsformen der Rezeption von Film. Der Dokumentarfilm kann etwa als Lehrfilm im Kontext der Schule auftreten, aber auch als Image-Film, den eine Firma auf ihrer Homepage zur Verfügung stellt. Sie bedürfen jeweils unterschiedlicher Nutzungsweisen, die eine bestimmte Lesart des Zuschauers einfordern. Die Lesarten sind dabei nicht stabil, insofern hier immer eine Flexibilität erhalten bleibt: So kann der Spielfilm *Schindler's List* (1993, Steven Spielberg) auch im Unterrichtskontext als Teil der Lehre in einer Schule gezeigt werden, eine Daily Soap kann in Hinblick auf ihre schlechten schauspielerischen Leistungen zum Amüsement der Betrachter beitragen, ein neu restaurierter Filmklassiker kann auf einem Festival in Hinblick auf die Leistung der technischen Rekonstruktion rezipiert werden etc. Insofern spielt die letzte Kategorie der Lesarten eine herausragende Rolle, als in ihr der Schlüssel auch für ein Verständnis von filmischen Wahrnehmungsweisen enthalten ist. Diese relative Flexibilität der filmischen Sinnangebote, als auch der Möglichkeiten, Lesarten einzunehmen, erscheint dabei zwar theoretisch-hermeneutisch ein Nachteil zu sein (da Analysen dazu neigen, zu essentialisieren), für den ‚Gebrauch' von Gattungen und Genres sind sie jedoch äußerst hilfreich. Denn sie erlauben, dass sich viele Nutzer in den Sinnangeboten wiederfinden und an sie anschließen können und so allgemeine Bedeutungsangebote der Filme individuelle Findungen von Lektüreweisen und Sinndeutungen zulassen. Im Spannungsfeld von Gattungen und Genres werden also unterschiedliche Kategorien und Begrifflichkeiten angesprochen: Wer im Alltagskontext von Western spricht, hat eher Landschaften und Figuren im Kopf, wer von Dokumentarfilm spricht, meint damit eine Umsetzung und künstlerische Formung von Ausschnitten aus der Realität etc.

Abschließend lässt sich also sagen, dass zwar eine Relation von Gattungen und Genres auszumachen ist, doch diese Trennung (und gar Hierarchisierung) heuristisch nur dann Sinn macht, wenn diese nicht als ontologisierend aufgefasst wird. Die

Folie Kriminalermittlung und Spielfilm mögen in vielen Beispielen des Detektivfilms deckungsgleich sein, aber es ist durchaus denkbar, auch einen Dokumentarfilm als Ermittlung zu strukturieren (wie etwa in *Searching for Sugarman*, 2012, Malik Bendjelloul) – hier liegen dann gleichsam Genre und Gattung als offene Folien mit unterschiedlichen Intentionen übereinander, die sich ergänzen, aber auch reiben können. Was Peter Scheinpflug über Genres sagt, gilt damit grundsätzlich auch für Gattungen: „Die vermeintliche Unschärfe von Genre-Begriffen ist somit nicht nur produktiv, sondern sie ermöglicht in den meisten Fällen überhaupt erst die erfolgreiche (und effiziente) Kommunikation und bietet darüber hinaus in vielen Situationen die Chance für eine Konsensfindung. Das Varianz-Spektrum der Genre-Konzepte entspricht somit üblicherweise den Bedingungen und Zielen der jeweiligen Kommunikationssituation." (Scheinpflug 2014, S. 62)

Diese relative Flexibilität gilt zuletzt auch für mögliche Hybride der Gattungen. Dass sich Genres des Spielfilms aus Gründen des Marketings oder aus einer historischen Entwicklung heraus weiterentwickeln und auch untereinander hybridisieren, war seit Anbeginn der Filmgeschichte zu beobachten, wie zahlreiche Publikationen festgestellt haben (vgl. den Disput über das Melodrama als erst abenteuerlicher, dann eher dramatisch-emotionaler Stoff bei Neale 1993). Wenn man sich an Käthe Rülicke-Weilers Systematik mit den drei – oder vier – Großformen orientiert, kann man feststellen, dass auch in Bezug auf die Gattungen in den letzten Jahren Annäherungen auszumachen sind, die auf die spezifischen Potenziale einer Reibung der Ebenen Produktion, Textgestaltung und Rezeption abzielen. Dies gilt insbesondere für die Sinnbereiche des Dokumentar- und Spielfilms, die gerade in den letzten zwanzig Jahren immer wieder in einen produktiven Dialog gebracht worden sind. Zwei Formen identifizieren etwa die angloamerikanischen Wissenschaftler Gary Rhodes und John Parris Springer in ihrer Gegenüberstellung der Pole Ästhetik und Inhalt in Bezug auf diese beiden Gattungen: „[T]he interrelationships between documentary and fictional narrative film involves an interplay among four basic categories: documentary form, documentary content, fictional form, and fictional content." (Rhodes und Springer 2006, S. 4) Sie leiten also von den etablierten Kategorien Spiel- und Dokumentarfilm, in denen eine Übereinstimmung von Ästhetik und Inhalt vorliegt (documentary form/documentary content im Dokumentarfilm), auf Mischungen dieser Merkmale über, hier namentlich auf der einen Seite das Doku-Drama, welches reale Ereignisse mithilfe der fiktionalen Gestaltungsweise der spielfilmartigen Illusionsherstellung umsetzt (geschlossene Drei-Akt-Struktur in der Narration, Einsatz von Schauspielern, Verwendung von Kompositionen im Stil der Hollywood-Symphonik), also documentary content vs. fictional form. Auf der anderen Seite dieser Annäherung sehen die Theoretiker die Mockumentary, also das Erzählen einer fiktiven Geschichte mithilfe von Schauspielern, die aber dokumentarisch aufgezeichnet und vermittelt werden (etwa mithilfe eines expositorischen Off-Erzählers, einer Handkameraführung und vorgeblichem Archivmaterial), also fictional content vs. documentary form.

Solche Systematisierungen können ertragreich sein, täuschen aber zumeist darüber hinweg, dass die Annäherungen weitaus vielschichtiger und kleinteiliger sind: Im Animadokfilm (etwa *Waltz with Bashir*, 2008, Ari Folman) werden reale

Begebenheiten mit den Techniken des Animationsfilms umgesetzt, im Essayfilm begegnen Praxen des Experimentalfilms einem dokumentarischen Anspruch und im komischen Dokumentarfilm werden sachliche Vermittlungspraxen der Gattung mit komischen Mitteln parodiert und hinterfragt. Was sich aber übergreifend für diese Formen aus einer größeren Perspektive festhalten lässt, ist ein umfassendes Spielen mit den Merkmalen, das zu einer offenen Friktion, einem Kritisieren, Neu-Adaptieren und Auflösen tradierter Praxen führt und grundsätzlich bis heute unabgeschlossen ist. Diese schon von Rülicke-Weile oben als ‚Mischformen' bezeichneten Gattungshybride üben sich also darin, vor allem die Lesarten des Publikums herauszufordern und neu abzustimmen. Deutlich wird dies etwa in der Mockumentary wie *Blair Witch Project* (1999, Daniel Myrick, Eduardo Sanchéz), die einen Zweifel an der vermittelten Geschichte von in einem Wald verschwundenen Studenten sät und auf diese Weise ein – auch für den Zuschauer auf der Meta-Ebene stattfindendes – Spiel mit der Echtheit des Abgebildeten einerseits und seiner filmischen Verarbeitung andererseits treibt. Es lässt sich also abschließend sagen, dass Mischformen die Gattungen als solche bewusstmachen und deren Festigkeit hinterfragen und neue Praxen der Realitätsfassung und des oben erwähnten ‚Authentiecharakters' im Sinne Rülicke-Weilers betreiben.

5 Vorläufige Definition und Operationalisierung einer Differenzierungsmatrix filmischer Gattungen und Genres

Abschließend lässt sich sagen, dass die Ebenen der Weltrepräsentation (künstlerisch, animiert etc., das *Wie* des Weltbezugs) und die Frage nach der Rezeption (als Fiktion oder Non-Fiktion, das *Wie* der Rezeption) in den zitierten Publikationen primär mit der Institution der Gattung in Verbindung stehen, während technische Fragen (Praxen von Kameraführung und Schnitt) und inhaltliche Fragestellungen (Figuren, filmische Orte, Anordnungen, Erzählsituationen, das *Was* der filmischen Diegese und ihrer Gestaltung) mit den Genres korrespondieren. Die Frage nach der Rezeption ist dabei einerseits immens wichtig (da sie Genres und Gattungen in Bezug auf die wichtige Kommunikationsfunktion zwischen Produzent und Rezipient verbindet), andererseits aber auch hochkomplex, da die aktuelle Kommunikationssituation immer nur tentativ und vorübergehend sein kann. Es gibt für einzelne filmische Beispiele dabei zumeist Idealisierungen, doch jedes Werk ist dabei auch immer multimodal adaptierbar für unterschiedliche Realisierungen, so etwa zur Unterhaltung, zur Wissensvermittlung oder als Gegenstand wissenschaftlicher Erforschung seiner Kontexte.

Aufschlussreich zu sehen ist dabei, wie die Bestandteile der ersten beiden Ebenen, von technischer Weltvermittlung/Herstellung und Strukturierung/Informationsaufbereitung, verwendet werden, um die dritte Ebene der Rezeption zu determinieren. So ist zu beobachten, dass die Verwendung der Handkamera (Technik) häufig auf einen Modus der Präsenz während realer Momente hinweist, wie sie für den Dokumentarfilm konventionalisiert worden ist; sie beeinflusst den Zuschauer also, das Gesehene als dokumentarisch zu rezipieren, obwohl es dafür keinen ursächlichen Beweiszusammenhang gibt – diese Konvention taucht deshalb mittlerweile

auch in einer Reihe von Spielfilmen auf (etwa *Cloverfield*, 2008, Matt Reeves). Die Gattungen (im Sinne von Weltbezügen, die nach der Aufbereitung des filmischen Wirklichkeitsbezugs fragen und oft Lektüreanordnungen vorgeben) und Genres (als stoffliche Inhalte, Strukturierungen und technische Umsetzungen) sind also immer als flexible Austauschinstrumente zu verstehen, die man in Heuristiken zur Analyse einsetzen kann, es wäre aber sicher falsch sie also solche zu ontologisieren.

Literatur

Altman, Rick. 2009. *Film/Genre*. London: BFI.

Bauer, Herrman. 1989. Kunsthistorik. In *Eine kritische Einführung in das Studium der Kunstgeschichte*. München: C.H. Beck.

Bordwell, David. 1985. *Narration in the fiction film*. London: Methuen.

Duncan, Paul, und Paul Young. 2009. *Art cinema*. Köln: Taschen.

Faulstich, Werner. 2002. *Grundkurs Filmanalyse*. München: Wilhelm Fink (UTB).

Gaethgens, Barbara. 2002. *Genremalerei.* Geschichte der klassischen Bildgattungen in Quellentexten und Kommentaren, Bd. 5. Berlin: Dietrich Reimer.

Goethe, Johann Wolfgang. 1981. Noten und Abhandlungen. In *Werke*, Hrsg. Erich von Trunz, Bd. 2. München: DTV.

Grant, Barry K. 1977. *Film genre. Theory and criticism*. Metuchen: Scarecrow Press.

Hein, Birgit. 1971. *Film im Underground. Von seinen Anfängen bis zum unabhängigen Kino*. Frankfurt a. M./Wien: Ullstein.

Hickethier, Knut. 2007. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Metzler.

Hißnauer, Christian. 2011. *Fernsehdokumentarismus. Theoretische Näherungen, pragmatische Abgrenzungen, begriffliche Klärungen*. Konstanz: UVK.

Kemp, Wolfgang. 2011. Gattung. In *Metzler Lexikon Kunstwissenschaft*, Hrsg. Ulrich Pfisterer, 2. Aufl., 135–138. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Neale, Stephen. 1992. *Genre*. London: BFI.

Neale, Stephen. 1993. Melo Talk: On the Meaning and the Use of the Term ‚Melodrama' in the American Trade Press. *Velvet Light Trap* 32(Fall 1993): 66–89.

Nichols, Bill. 2001. *Introduction to Documentary.* Bloomington: Indiana University Press.

Rhodes, Gary Don, und John Parris Springer. 2006. Introduction. In *Docufictions. Essays on the intersection of documentary and fictional filmmaking*, Hrsg. Springer Rhodes, 1–10. Jefferson: McFarland.

Rülicke-Weiler, Käthe. 1987. Zur Entstehung und Spezifik künstlerischer Gattungen in Film und Fernsehen. In *Beiträge zur Theorie der Film- und Fernsehkunst. Gattungen, Kategorien, Gestaltungsmittel*, Hrsg. Käthe Rülicke-Weiler und Wolfgang Gersch, 11–40. Berlin: Henschel.

Scheinpflug, Peter. 2014. *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo*. Bielefeld: transcript.

Vogel, Amos. 1974. *Film as a subversive art*. New York: Random House.

Wenzel, Peter. 2004. Gattung – Gattungstheorie und Gattungspoetik. In *Grundbegriffe der Literaturtheorie*, Hrsg. Ansgar Nünning, 71–78. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Wulff, Hans Jürgen. 2012. Spielfilm. Lexikon der Filmbegriffe. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=341. Zugegriffen am 18.09.2014.

Wulff, Hans Jürgen, und Ursula von Keitz. 2014. Dokumentarfilm. Lexikon der Filmbegriffe. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=127 Zugegriffen am 18.09.2014.

Zymner, Rüdiger. 2007. Gattung – Gattungsgeschichte – Gattungstheorie. In *Metzler Lexikon Literatur*, Hrsg. Dieter Burdorf, Christoph Fasbender und Burkhard Moenninghoff, 261–263. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Formen und Funktionen von Genrebenennungen

Katja Hettich

Inhalt

1 Einleitung 53
2 Hauptteil 54
3 Fazit 66
Literatur 67

Zusammenfassung

Der Artikel zeigt auf, inwiefern Genrebenennungen aufgrund ihrer wesenhaften Heterogenität und Wandelbarkeit kein taxonomisches System zur Klassifikation von Filmen bereitstellen. Er beschreibt sie stattdessen als flexible Verständigungsbegriffe, deren Funktion und Bedeutung sich verändert, je nachdem, in welchen historischen, kulturellen, pragmatischen und wissenschaftlichen Kontexten sie verwendet werden.

Schlüsselwörter

Genrebenennungen · Genrebegriffe · Genreklassifikation · Subgenres · Theoretische Genres

1 Einleitung

Die Selbstverständlichkeit, mit der Filme im alltäglichen Sprechen und auch im wissenschaftlichen Diskurs in Genres und Subgenres eingeordnet werden, erweckt den Eindruck, dass diese Begriffe analog zu biologischen Nomenklaturen ein hierarchisch geordnetes Klassifikationssystem bereitstellen. Dementsprechend dienten

K. Hettich (✉)
Romanisches Seminar, Ruhr-Universität Bochum, Bochum, Deutschland

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_2

Genrebenennungen in der Genretheorie lange Zeit in erster Linie als Ordnungskategorien, über die Filme anhand definierter Gemeinsamkeiten oder Familienähnlichkeiten zu Gruppen zusammengefasst wurden.

Mit der allmählichen Abkehr von essenzialistischen Genrekonzeptionen geraten seit den 1970er-Jahren allerdings zunehmend diese Benennungen selbst, ihr Wesen, ihre Funktionen sowie die Prozesse und Kontexte ihrer Entstehung, Entwicklung und Aneignung durch unterschiedliche Nutzer und Nutzerinnen in den Fokus der Genreforschung. In dieser Perspektive werden Genrekonzepte als wandelbare kulturelle Konventionen untersucht (Tudor 1973), als flexible Verständigungsbegriffe (Casetti 2001), deren Bedeutung sich in unterschiedlichen Verwendungszusammenhängen und kulturhistorischen Umfeldern verändert. Um auf die prinzipielle Kontingenz und Kontextgebundenheit von generischen Ordnungssystemen aufmerksam zu machen, wird in der Genretheorie häufig auf eine fingierte chinesische Enzyklopädie verwiesen, die Michel Foucault in *Les Mots et les choses* (*Die Ordnung der Dinge*) nach einem Text von Jorge Luis Borges zitiert. In dieser werden Tiere wie folgt kategorisiert:

> ‚a) Tiere, die dem Kaiser gehören, b) einbalsamierte Tiere, c) gezähmte, d) Milchschweine, e) Sirenen, f) Fabeltiere, g) herrenlose Hunde, h) in diese Gruppierung gehörende, i) die sich wie Tolle gebärden, j) die mit einem ganz feinen Pinsel aus Kamelhaar gezeichnet sind, k) und so weiter, l) die den Wasserkrug zerbrochen haben, m) die von Weitem wie Fliegen aussehen.‘ (Foucault 1974, S. 17)

Auch in der filmkulturellen Praxis und selbst in der filmwissenschaftlichen Forschungsliteratur stehen Genrebenennungen nebeneinander, die in vielerlei Hinsicht disparat und unbeständig sind. Filmische Genrekategorien richten sich nach unterschiedlichen Kriterien und sind nicht trennscharf auseinanderzuhalten (1). Sie legen unterschiedlich enge Definitionen an und sind auf verschiedenen Abstraktionsniveaus anzusiedeln (2). Die Herausbildung, Etablierung und Transformation von Genrebegriffen ist als prinzipiell unabschließbarer Prozess zu denken (3). Die Bedeutung selbst scheinbar stabiler Kategorien unterliegt dem historischen und kulturellen Wandel (4). Die Funktion von Genrezuordnungen und das Verständnis einzelner Genrebegriffe variiert nach dem Kontext ihrer Verwendung durch verschiedene Akteure (5). Auch innerhalb der Filmwissenschaft kommen Genrebegriffen unterschiedliche Funktionen als Gegenstand und als heuristische Hilfsmittel zu (6).

2 Hauptteil

2.1 Heterogene Benennungskriterien

Selbst die geläufigsten und langlebigsten Genrebenennungen richten sich nach ganz unterschiedlichen Merkmalsdimensionen; sie beziehen sich mal auf die Inhaltsebene von Filmen, mal auf ihre emotionale Wirkung, mal auf ihre Zielgruppe. Beispiels-

weise dient bei Liebes-, Kriegs- oder Kriminalfilmen das behandelte Thema als Benennungskriterium, bei Science-Fiction-Filmen ebenfalls das Thema, zugleich aber auch der spekulative Status der Filmwelt als Zukunftsfiktion. Horrorfilme, Thriller und Komödien leiten ihre Namen von der intendierten Affektwirkung auf den Zuschauer her, Midnight Movies von ihrer ursprünglichen Aufführungszeit. Musicals und Tanzfilme werden formal durch den Einsatz von diegetischer Musik und Tanznummern definiert, Episodenfilme durch ihre narrative Makrostruktur, Actionfilme durch spektakuläre Handlungselemente wie Zweikämpfe, Verfolgungsjagden und Explosionen. Der Film Noir verdankt seinen Namen einer bestimmten Lichtdramaturgie, die zugleich als Ausdruck der düsteren Weltsicht solchermaßen benannter Filme gelten kann. Detektiv- und Gangsterfilme sind nach den handlungstragenden Figurentypen benannt. Kinder- und Jugendfilme wiederum stellen zwar meist auch Kinder und Jugendliche dar, beziehen sich mit ihrer Genrebezeichnung jedoch – anders als wiederum die analog anmutende Kategorie des Tierfilms – vor allem auf die anvisierte Zuschauerschaft. Allein schon die Inkonsistenz von Genrebenennungen zeigt an, wie schwierig es ist, Filme einer einzigen, eindeutig passenden Genre-Schublade zuzuordnen. Genregrenzen sind nicht trennscharf, und Filme können Muster verschiedener Genres kombinieren. Das muss nicht immer so auffällig vonstattengehen wie in *From Dusk Till Dawn* (USA 1996, Robert Rodriguez), wenn der Film unvermittelt vom Gangster-Roadmovie zum Vampirsplatter wechselt. Filme müssen ihre Hybridität nicht zur Schau stellen und können auch auf verschiedenen Ebenen völlig widerspruchsfrei die Kriterien mehrerer Genres erfüllen. Ein Klassiker wie *West Side Story* (USA 1961, Robert Wise und Jerome Robbins) wartet zum Beispiel mit handlungstragenden Gesangs- und Tanznummern auf, hat zur Vorlage Shakespeares *Romeo and Juliet*, erzählt eine Liebesgeschichte mit unglücklichem Ausgang und spielt im Milieu zweier Jugendgangs. Der Film lässt sich somit als Musical, zugleich aber auch als Literaturverfilmung, Liebesdrama und Jugendfilm bezeichnen. Zumindest auf thematischer Ebene kombinieren die meisten Filme Elemente verschiedener Genres. In Filmen des postklassischen Kinos treten Genrehybridisierungen besonders auffällig zutage (Collins 1993). Allerdings war bereits im klassischen Hollywoodkino die generische Diversifizierung von Filmen, beispielsweise durch die Einwebung eines Liebesplots in eine andere Haupthandlung, eine gängige Strategie, um mehrere Zielgruppen gleichzeitig anzusprechen (Bordwell et al. 1985, S. 16–17; Staiger 1997).

Der Umstand, dass Filme selten passgenau den Definitionskriterien nur eines Genres entsprechen, spiegelt sich in den Genrezuordnungen von Informationsplattformen und Publikationen wider, die eine möglichst treffsichere Orientierung über das zu erwartende Filmerlebnis geben wollen. Beispielsweise listet die *Internet Movie Database* (IMDb) die meisten Filme gleichzeitig unter mindestens zwei der 22 dort vorhandenen Genrekategorien. Ein besonders in Fernsehprogrammzeitschriften viel genutztes Verfahren ist es, Genremischungen durch Bindestrich-Komposita anzuzeigen, zum Beispiel durch die Etikettierung von *Back to the Future II* (USA 1989, Robert Zemeckis) als Science-Fiction-Western-Komödie.

2.2 Benennungstypen: Genres, Modi, Subgenres und Zyklen

Nicht nur bedienen Genrenamen unterschiedliche Merkmalsdimensionen und bezeichnen diverse Kategorien, die einander teilweise überlappen. Sie sind außerdem unterschiedlich eng definiert und variieren dementsprechend stark hinsichtlich der Zahl der Filme, die sich ihnen zuordnen lassen. Teilweise sind sie sogar auf unterschiedlichen Abstraktionsniveaus anzusiedeln und können dadurch ineinander aufgehen. Transhistorisch und transkulturell bedeutsame Großkategorien wie die Komödie oder das Drama, die unterschiedliche Themen, Schauplätze und historische Rahmen bespielen, diverse Figuren auftreten lassen und mannigfache Rezipientenkreise ansprechen können, stehen neben vergleichsweise engen Kategorien wie zum Beispiel dem Fantasyfilm, dem Katastrophenfilm und dem Kriegsfilm, neben noch engeren Kategorien wie dem Märchenfilm, dem Weltuntergangsfilm oder dem Vietnamkriegsfilm oder sogar neben Typisierungen, die nur eine (zum Beispiel durch ihren Entstehungszeitraum oder ihren Inhalt) sehr beschränkte Gruppe von Filmen umfassen, zum Beispiel Blaxploitation-Filme, Flapper-Komödien oder James-Bond-Filme.

Zur Beschreibung dieser unterschiedlichen Gruppierungsformate sind mehrere Begriffe im Umlauf. So wurde verschiedentlich vorgeschlagen, unter anderem die Komödie, das Melodrama und die *romance* in Anbetracht ihrer diffusen Erscheinungsformen nicht als Genres, sondern als *Modi* des filmischen Ausdrucks und Erlebens zu begreifen, die über die Grenzen verschiedener Genres hinweg zum Einsatz kommen können (Gledhill 1987b, S. 1; Williams 1998; Thomas 2000; King 2002, S. 2–3). Allerdings spielt die Unterscheidung zwischen dem Genre und dem Modus eines Films in der alltäglichen Kommunikation keine Rolle, und sie hat sich auch in der filmwissenschaftlichen Genreforschung bislang nicht durchgesetzt.

Eine in vielen Kontexten gängige Praxis ist es hingegen, Genres in *Subgenres* auszudifferenzieren. Als Subgenres werden Filmgruppen zweiter Ordnung bestimmt, die Eigenschaften eines Genres teilen und sich darüber hinaus noch durch zusätzliche distinkte Gemeinsamkeiten in Abgrenzung von anderen Vertretern des Genres als eine Sondergruppe konstituieren (Fowler 1982, S. 112; Altman 1987, S. 122–124). Dieses Distinktionsmerkmal dient dann zur Benennung einer Untergruppe, die sich auf die gleiche Weise immer noch weiter in Sub-Subgenres ausdifferenzieren lässt (z. B. Actionfilm – Martial-Arts-Film – Kung-Fu-Film).

Als Zyklus werden Filme bezeichnet, die sich über ein eng definiertes, innerhalb einer begrenzten Zeitspanne von meist wenigen Jahren auffällig beliebtes Genremuster als zusammenhängende Gruppe identifizieren lassen (Grindon 2012, S. 44). Als ein bekannter Zyklus lässt sich zum Beispiel die Reihe von Slasherfilmen anführen, die Anfang der 1980er-Jahre, ausgehend von dem Kassenhit *Halloween* (USA 1978, John Carpenter), in die Kinos kam. Das Prinzip der seriellen Variation eines publikumswirksamen Motivs hatten Produzenten bereits im Frühen Kino als gewinnbringende Strategie erkannt. So zog die ebenso skandal- wie erfolgsträchtige erste Vorführung eines Filmkusses mit *The Kiss* (USA 1896, William Heise) auch gleich einen der ersten Filmzyklen nach sich: den *kissing cycle* (Klein 2011, S. 1–4). Mit dem Begriff des Zyklus wird im engeren Sinne häufig der kommerzielle

Charakter von Filmreihen markiert, die in strategischer Nachahmung eines bestimmten Erfolgsmusters von einzelnen Studios lanciert werden (Altman 1998; Klein 2011). Der Begriff findet aber auch Verwendung, um vorübergehende Trends innerhalb eines Genres zu kennzeichnen. In diesem Sinne werden in Abkehr von transhistorischen Genrekonzeptionen ganze Genres als Abfolge von Zyklen beschrieben, mit denen Merkmale variiert werden. Gerade vermeintlich gleichbleibende Genres wie die Romantic Comedy können anhand ihrer zahlreichen Zyklen (Screwball-Komödie, *sex comedy*, *nervous romance* usw.) als wechselnde Momentaufnahmen produktions-, kultur- und sozialhistorisch spezifischer Konstellationen betrachtet werden.

Die Grenzen zwischen Zyklen, Subgenres und Genres sind in der Praxis nicht klar zu bestimmen. Ein Zyklus bildet sich häufig innerhalb eines Genres heraus und lässt sich somit auch als temporär besonders populäres Subgenre betrachten. Zudem haben jeder Zyklus und jedes Subgenre das Potenzial, mit der Zeit eigenständige Genrestrukturen zu entwickeln (siehe Punkt 3) oder auch ein Genre so stark zu prägen, dass beide schließlich zur Deckung kommen (Grindon 2012, S. 44). Das Verhältnis von Subgenre-Begriffen und übergeordnetem Genre ist ebenfalls häufig prekär, insofern Subgenres quer zu Genrebezeichnungen höherer Ordnung stehen können, die bereits länger etabliert sind. Dadurch kann es zum einen vorkommen, dass Subgenres in verschiedenen Klassifikationen unterschiedlichen Genres unterstellt werden: Beispielsweise lassen sich Stalkerfilme dem Horrorgenre oder aber dem Thriller zuordnen, je nachdem, welche Wirkungseffekte ihre Inszenierung in den Vordergrund stellt. Zum anderen gibt es keine klaren Richtlinien dafür, wann ein Subgenre selbst den Status eines Genres erreicht hat.

Letztendlich lässt sich nicht eindeutig entscheiden, welcher Art von Kategorie einzelne generische Benennungen zuzurechnen sind, und es stellt sich bei vielen Genrebegriffen die Frage, ob sie tatsächlich ein eigenständiges Genre, ein Subgenre oder einen auf wenige Produktionsjahre beschränkten Zyklus bezeichnen. Dieses Problem betrifft selbst so eine geläufige Kategorie wie die des Gangsterfilms. Einerseits stellt er, wie der Detektiv- oder der Polizeifilm, eine subgenerische Spielart des Kriminalfilms dar. Der klassische Gangsterfilm lässt sich zugleich auf nur einen kurzen Produktionstrend der Jahre 1930–1932 reduzieren, der als Zyklus betrachtet werden kann (Maltby 2003, S. 78). Andererseits kann argumentiert werden, dass dem Gangsterfilm allein schon durch seine herausgehobene Stellung in einschlägigen Texten der filmwissenschaftlichen Genretheorie (Warshow 1962 [1948a]; MacArthur 1972; Schatz 1981, S. 81–110) offensichtlich der Status eines paradigmatischen Genres zukommt, das ein eigenes bedeutungstragendes Merkmalsrepertoire aufweist und eine in beständiger Variierung und Ausformung eigener Subgenres bis heute andauernde Geschichte hat.

2.3 Entstehung und Transformation von Genrebegriffen

In einer anti-essenzialistischen Sichtweise stellen Genrenamen nicht einfach Bezeichnungen dar, mit denen bereits bestehende Entitäten etikettiert werden.

Vielmehr bringt die Zirkulation von Genrebegriffen Genres erst hervor. Rick Altman hat die These aufgestellt, dass sich die allmähliche Herausbildung neuer Genres unmittelbar anhand der Entwicklung generischer Benennungen verfolgen lässt (Altman 1998, S. 3–6). Auf dem Weg zu ihrer Etablierung durchliefen Genrebezeichnungen einen Nominalisierungsprozess: Neue generische Tendenzen schlügen sich häufig in einem Adjektivattribut nieder, mit dem auffällige Variationen innerhalb bestehender Genres oder auch über ihre Grenzen hinweg gekennzeichnet würden. Wenn sich diese Variationen im kollektiven Bewusstsein als eigenständige Genreform verankerten, wechsle ihre Kennzeichnung vom adjektivischen Beiwort zum eigenständigen Substantiv. Auf diese Weise folgt Altman zufolge beispielsweise aus dem zu Beginn des 20. Jahrhunderts aufkommendem Produktionstrend, Filme verschiedener Genres an der *frontier* des US-amerikanischen Westens anzusiedeln, eine zunehmend starke Identifizierung dieser Untergruppe mit ihren distinkten Schauplätzen, Ikonografien, Figuren, und Themen: Aus *western romances*, *western melodramas*, *western comedies*, *western adventure films* usw. entwickelte sich der Western als eigenständiges Genre (Altman 1998, S. 4–5). In ähnlicher Weise entstand nach Einführung des Tonfilms aus *musical comedies*, *musical dramas* und *musical farces* das Musical, das als unabhängige Kategorie eigene Unterformen in Form von Subgenres und Zyklen ausbildet (z. B. das Backstage-Musical), die wiederum selbst einen Ablösungsprozess durchlaufen können (z. B. in Form von Backstage-Filmen, die den Zuschauer hinter die Kulissen eines Bühnengeschehens führen, ohne ihre Figuren dabei singen und tanzen zu lassen). Um den Status von der adjektivisch gekennzeichneten Genretendenz zum eigenständigen Genre-Nomen zu vollziehen, müssen laut Altman mehrere Bedingungen erfüllt werden: erstens eine Aufwertung der adjektivischen Komponente gegenüber dem Ursprungsgenre in der Wahrnehmung sowohl der Produzenten als auch der Zuschauer, zweitens eine Anreicherung dieser Komponente mit spezifischen Bedeutungen (z. B. durch die Funktionalisierung von Musical-Nummern als Anstoß und Ausdruck heterosexueller Paarbeziehung), und drittens die Etablierung dieser Konventionen als gemeinsames Interpretationsraster für ansonsten unterschiedliche Filme (Altman 1998, S. 5).

Vor dem Hintergrund von Altmans Theorie lässt sich beobachten, wie neue Genres aus Subgenres und Zyklen entstehen, auch wenn dieser Prozess nicht immer über die von Altman beschriebene Nominalisierung abläuft. Die Ausdifferenzierung von Genrenamen ist häufig auch durch eine thematische Spezifizierung motiviert, die zunächst durch Zusammenfügungen wie Heist-Thriller oder Heist-Komödie ausgedrückt wird und schließlich als Genrebezeichnung für sich stehen kann (Heist-Filme). In manchen Fällen erfolgt die Benennung neuer Genretendenzen auch nach gänzlich anderen Kriterien und von Anfang an unabhängig von bestehenden Genrenamen, wie zum Beispiel im Fall des so genannten Mindgame-Films oder auch des Feel-Good-Films (siehe Punkt 6). Bestimmte Themen und Motive können über Genregrenzen hinweg aufgegriffen werden, sodass die entsprechenden Subgenrebezeichnungen sich nicht mehr einzelnen Genres unterordnen lassen. Selbst wenn die Verwendung eines Subgenrebegriffs zu Beginn noch klar mit einem bestimmten Ursprungsgenre verbunden wird, so können sich die Assoziationen doch in wechselnden historischen und kulturellen Kontexten verändern. Beispielsweise

hat sich der Vampirfilm ursprünglich zwar als Subgenre des Horrorfilms konstituiert. Sobald die Vampirfigur jedoch nicht mehr als furchterregendes Monster auftritt, entzieht sie sich ihrem Ursprungsgenre und kann sogar ein generisches Eigenleben entwickeln. So wird spätestens nach dem durchschlagenden Erfolg der *Twilight*-Verfilmungen der Vampirfilm im 21. Jahrhundert auch in der breiten Öffentlichkeit nicht mehr unweigerlich als Spielart des Horrorgenres verstanden, sondern auch mit anderen Genres wie dem Liebesfilm assoziiert oder als eigenes Genre betrachtet werden. Je nach Fokus kann sich das Verhältnis von Genre und Subgenre auf diese Weise sogar umdrehen und die Frage aufgeworfen werden, was den Vampirfilm über das Vorkommen der Vampirfigur hinaus als eigenständiges Genre auszeichnet, als dessen subgenerische Varianten unter anderem der Horror-Vampirfilm oder der Romantische Vampirfilm angesehen werden können.

Der sich im Aufleben, Vergehen und Vermischen von generischen Tendenzen vollziehende Prozess der Genrebildung und -entwicklung ist potenziell niemals abgeschlossen. Erst der historische Abstand lässt erkennen, ob eine Reihe von Filmen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt als zusammenhängende Gruppe erkennbar waren, lediglich einen zeitlich begrenzten Zyklus gebildet haben oder ob ihr Erfolg zu einem späteren Zeitpunkt in Neo-Zyklen wieder auflebt, ob sie womöglich die Entstehung eines Subgenres oder sogar die eines neuen Genres begründet haben. Die Einschätzung hängt vom Standpunkt des Betrachters ab und ist letztlich nicht abschließend möglich, solange die Genregeschichte weitergeschrieben wird.

2.4 Historischer und kultureller Wandel der Bedeutung von Genrebegriffen

Genrewandel manifestiert sich jedoch nicht zwangsläufig im Wechsel von Genrenamen. Die gleichbleibende Präsenz und weite Verbreitung mancher Genrebegriffe sollte nicht darüber hinwegtäuschen, dass doch die Vorstellungen, die mit ihnen verbunden werden, starken Veränderungen ausgesetzt sein können. Manche Genrenamen mögen Stabilität suggerieren, doch die Erwartungen, die über einen Genrenamen aufgerufen werden, erschöpfen sich keineswegs in der namensgebenden Eigenschaft. Diese stellt in der Regel nur eine Minimalbedingung dar, die in der Entstehungsphase eines neuen Genrebegriffs als offensichtliches Distinktionsmerkmal zur Umkreisung einer neuen Spielart von Filmen aufgegriffen wird, an die sich aber schnell Erwartungen bezüglich weiterer Merkmale anheften. Beispielsweise zeichnet sich ein Western nicht allein durch seine historische und lokale Situierung als solcher aus, sondern durch weitere Eigenschaften, die unter anderem wiederkehrende Handlungselemente, seine Ikonografie, seine Figuren oder auch seine Themen und die mit ihnen verhandelte Ideologie betreffen. Einerseits können diese angelagerten Eigenschaften eines Films seine Zugehörigkeit zum Western-Genre sogar so evident erscheinen lassen, dass der ursprünglich namensgebende Indikator nicht einmal mehr gegeben sein muss, wie das Beispiel der sogenannten Pennsylvania-Western zeigt: Filme wie *High, Wide, and Handsome* (USA 1937, Rouben Mamoulian) und *Drums along the Mohawk* (USA 1939, John Ford) werden als Western

diskutiert, auch wenn sie östlich des Mississippi und in Zeiten des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs angesiedelt sind, anstatt im Westen der USA und im 19. Jahrhundert (Altman 1999, S. 220). Andererseits sind die Konventionen, die einem Genre über seine weiteste Definition hinaus zugeschrieben werden, flexibel, sodass die Vorstellungen der Zuschauer hinsichtlich der Figuren, Narrative, Ikonografien und Bedeutungsgehalte eines ‚typischen' Westerns zu verschiedenen Zeiten ganz unterschiedlich ausfallen. Die Geschichte eines Genres kann nur als Prozess der ständigen Variation von Konventionen verstanden werden: Jeder neue Film hat das innovative Potenzial, die Erwartungen an ein Genre zu verändern, indem er dessen Merkmalsrepertoire modifiziert und erweitert.

Die Bedeutung von Genrebegriffen unterliegt nicht nur historischen, sondern auch kulturellen Besonderheiten. Für nationalspezifische Genregruppierungen haben sich zahlreiche eigenständige Begriffe herausgebildet. Hier gilt es unter anderem, mögliche Unterschiede zwischen ihrem Gebrauch im Bezugsland selbst und in anderen Ländern zu beachten. Beispielsweise bezieht sich der Begriff des Giallo im deutsch- und englischsprachigen Raum speziell auf eine Reihe italienischer Horror-Kriminalfilme der 1960er- und 1970er-Jahre, während in Italien alle möglichen Formen von Krimierzählung in Literatur, Film und anderen Medien als Gialli bezeichnet werden (Scheinpflug 2014, S. 7–9).

In Bezug auf die internationale Kinolandschaft kommen jedoch auch viele Genrekonzepte zum Tragen, die in der Einteilung von Hollywoodproduktionen eine wichtige Rolle spielen.

Im Zuge der weltweiten Zirkulation von Filmen und damit von Themen, Erzählformen und Bilderwelten können manche Genrebegriffe durchaus transnationale und -kulturelle Bedeutungen annehmen, wie zum Beispiel die globale Verbreitung des Film-Noir-Begriffs in Verbindung mit einer Wiederaufnahme seiner Elemente in internationalen Filmproduktionen der letzten Jahrzehnte zeigt (Naremore 1998; Desser 2012). Allerdings sind beim Blick über den Tellerrand Hollywoods auch die spezifischen Filmkulturen anderer Länder und Kulturkreise zu beachten, die aus eigenen künstlerischen Traditionen hervorgehen, eigenen Produktions- und Rezeptionsbedingungen unterliegen und mitunter auch ein ganz eigenes Genresystem entwickelt haben. Die Bedeutung nationaler Filmgenres, ihre Funktionen und spezifischen Zusammenhänge als soziale Institutionen lassen sich nicht erfassen, wenn sie lediglich im Vergleich zu mutmaßlichen Gegenstücken US-amerikanischer Prägung betrachtet werden (beispielweise der Yakuza-Film als Pendant zum Gangsterfilm oder die japanische Großkategorie *jidai-geki* als Variante des Historienfilms). Zudem läuft ein vornehmlich am Hollywoodfilm geschulter Blick auch Gefahr, auf der Suche nach Genrestrukturen die Eigengesetzlichkeit anderer Filmkulturen zu verkennen. Dies kann dazu führen, dass beispielsweise Filme des populären Hindi-Kinos vorschnell als Musicals identifiziert werden, obwohl Gesangs- und Tanzszenen über alle Genregrenzen hinweg integraler Bestandteil der indischen Kinoproduktion sind und das Musical somit im nationalen Genresystem nicht als distinkte Kategorie angesehen wird (Gopal und Moorti 2008, S. 1–2). In manchen Fällen kann es aber durchaus sinnvoll sein, Genrefilme anderer Herkunftsländer vor der Folie von Genrebegriffen zu betrachten, die eigentlich in Bezug auf das Hollywoodkino geprägt worden sind. Eine

solche Herangehensweise ist in vielen Fällen sogar unumgänglich, wenn diese Filme sich gezielt an den Konventionen der US-amerikanischen Vorbilder abarbeiten, so zum Beispiel im Fall des Italo-Westerns oder der *chanchada*, die in den 1930er- bis 1950er-Jahren als brasilianische Antwort auf das klassische Hollywood-Musical zu sehen ist.

Ein besonders bemerkenswertes Beispiel für das wandelbare Verständnis von Genrebegriffen stellt das filmische Melodrama dar. Zum einen blickt es mit seinen Ursprüngen im europäischen Theater des frühen 19. Jahrhunderts auf eine lange Geschichte zurück und hat, von dort ausgehend, weltweit und in verschiedenen Kulturen ausgesprochen vielgestaltige Konzeptualisierungen und mediale Ausdrucksformen hervorgebracht, denen im Einzelnen nachgegangen werden kann (Dissanayake 1993; McHugh und Abelmann 2005; Sadlier 2009). Zum anderen lassen sich allein schon in der Geschichte des Hollywood-Melodramas wechselhafte Ausdeutungen des Begriffs nachzeichnen. Mit dem Melodrama wird heutzutage für gewöhnlich die pathosträchtige Inszenierung sentimentaler Schicksalsgeschichten assoziiert, deren Fokus in der Regel auf dem Gefühlsleben weiblicher Hauptfiguren liegt. Ein Blick auf die Begriffsgeschichte zeigt allerdings, dass diese Auffassung des Genres stark von der filmwissenschaftlichen Debatte der 1970er-Jahre geprägt ist. In einem richtungsweisenden Aufsatz hatte Thomas Elsaesser Filme von Douglas Sirk, Vincente Minnelli und Nicholas Ray aus den 1940er- und 1950er-Jahren als Prototypen des *sophisticated family melodrama* untersucht (Elsaesser 1973), woraufhin das Melodrama zu einem bevorzugten Forschungsfeld der feministischen Filmtheorie avancierte, in der es teilweise mit dem *woman's film* gleichgesetzt worden ist (Gledhill 1987a; Doane 1987). Wie Steve Neale dargelegt hat, diente der Begriff hingegen in den 1930er- bis 1950er-Jahren in der US-amerikanischen Filmfachpresse noch vornehmlich zur Kennzeichnung besonders spannungs- und aktionsgeladener Filme, die mit Genres wie dem Abenteuerfilm, dem Thriller, dem Horrorfilm, dem Kriegsfilm und dem Western in Verbindung gebracht wurden und in der Regel männliche Figuren in den Mittelpunkt des Geschehens rückten (Neale 1993). Auf eine weitere Diskrepanz in der Verwendung des Melodrama-Konzepts hat Barbara Klinger hingewiesen: Aus zeitgenössischen Werbematerialien und Filmkritiken lässt sich erschließen, dass der von Elsaesser untersuchte Filmkorpus, der heute als prototypisch für das Familien-Melodrama gilt, dem Publikum ursprünglich in einem viel breiteren Kontext präsentiert worden ist. Die Filme wurden damals unter dem Label des *adult film* beworben, mit dem in den 1950er-Jahren ein transgenerischer Trend zur sensationalistischen Darstellung transgressiven Verhaltens bezeichnet wurde (Klinger 1994).

2.5 Gebrauch von Genrebegriffen in unterschiedlichen Kontexten

Anhand des Melodramas wird deutlich, dass das Verständnis von Genrenamen sich nicht nur durch den historischen und kulturellen, sondern auch durch den pragmatischen Kontext ihres Gebrauchs verändert. Die sich in Umlauf befindlichen Genrebenennungen konstituieren auch deswegen kein einheitliches Begriffssystem, weil

unterschiedliche Gruppen, die an der Kommunikation durch und über Film beteiligt sind, teilweise verschiedene Begrifflichkeiten benutzen, teilweise aber auch identische Begriffe, deren jeweilige Bedeutungen allerdings nicht deckungsgleich sind.

Während sich die Arbeit mit Genrebegriffen in der Filmtheorie erst um 1950 mit Aufsätzen zum Gangsterfilm und zum Western etablieren konnte (Warshow 1962 [1948a], 1962[1948b]; Bazin 1953, 1955), spielten sie in der filmindustriellen und alltäglichen Kommunikation über Film schon um 1910 eine wichtige Rolle (Bowser 1990, S. 167–189). In der Produktion von Filmen erleichtern Genrebegriffe die Planbarkeit von Budgets, personellen Ressourcen und Produktionsabläufen. Genrebegriffe dienen beim *pitching* eines neuen Filmkonzepts gegenüber Produzenten der knappen Ankündigung möglicher Zielgruppen, Ausgaben und Einnahmen, und sie markieren in der internen Kommunikation bestimmte Erfordernisse hinsichtlich Drehbuch, Set-Design, Besetzung, Kostüm, Filmtechnik usw. Bei der produktionsseitigen Kategorisierung von Filmen können auch Kriterien zum Tragen kommen, die im Sprechen über Filmgenres in anderen Kontexten eine untergeordnete Rolle spielen, beispielsweise die Anzahl der benötigten Filmrollen, die vor 1910 als Ordnungsraster diente (Langford 2005, S. 4), die Unterscheidung zwischen prestigeträchtigeren A- und kostengünstigen B-Pictures in Hollywoods klassischer Studio-Ära oder nach der Altersfreigabe (Altman 1999, S. 110–111). In der Vermarktung eines Films stellen Genres bewährte Vehikel dar, um Zuschauern erwartbare Inhalte zu vermitteln und genrespezifische Filmvergnügen in Aussicht zu stellen (Hediger und Vonderau 2005). Allerdings zeigt die Auswertung von Paratexten, dass in der Bewerbung von Filmen distinkte Genrebegriffe eher vermieden werden. Auf Plakaten, in Presseheften und anderen Werbematerialien dominieren stattdessen implizite Hinweise, welche die angepriesenen Filme mit mehreren Genres gleichzeitig verknüpfen, um sie für ein möglichst breites Publikum attraktiv erscheinen zu lassen (Altman 1998, S. 7–9). Wiederum einer anderen Logik folgt die Gruppierung von Filmen im Onlinehandel und -verleih oder in den Regalen von Videotheken. Die Ausrichtung an aktuellen Sehgewohnheiten potenzieller Kunden und das Ziel, diesen eine schnelle Entscheidungsfindung zu ermöglichen, bewirkt häufig eine Reorganisation der Genreordnung. Aktuelle Trends werden unabhängig von klassischen Genrekonzepten mit einer eigenen Abteilung bedacht („Bollywood“), während Vertreter genregeschichtlich etablierter Kategorien wie dem Western oder dem Musical aufgrund deren Bedeutungsverlusts in andere Sparten einsortiert werden. Neben herkömmlichen Genrekategorien finden sich hier außerdem Bezeichnungen, die verstärkt an Zielgruppen orientiert sind (z. B. „Familienfilm“, „Ab 18“, „Arthouse“, „Gay & Queer“) oder die Filme über Genregrenzen hinweg nach rezeptionsbezogenen Gütesiegeln ordnen („Neuerscheinungen“, „Klassiker“, „Kultfilme“).

Auch Filmkritiker und Filmwissenschaftler nutzen Genrebenennungen, um Zuschauern eine Vorstellung davon zu vermitteln, was sie von einem bestimmten Film zu erwarten haben. Zugleich geht es ihnen darum, mithilfe eines Genrerasters seine Bedeutung zu ergründen (Bordwell 1989, S. 146–151), ihn zu anderen Filmen in Beziehung zu setzen und seine Stellung in einem breiteren kulturellen und historischen Kontext zu bestimmen. Da sie in einem größeren Rahmen Kohärenz und

Gültigkeit beanspruchen, sind filmkritische und filmwissenschaftliche Genreeinordnungen weniger flexibel als die Begriffe, die in der Produktion, Distribution und in der alltäglichen Zuschauerkommunikation zur flüchtigen Charakterisierung einzelner Filme kursieren.

Wie anhand des Melodramas bereits deutlich wurde, unterscheidet sich die generische Einordnung von Filmen seitens der Filmwissenschaft oft erheblich von ihrer zeitgenössischen Wahrnehmung. Ein in diesem Zusammenhang viel zitiertes Beispiel ist The Great Train Robbery. Edwin S. Porters Film aus dem Jahr 1903 gilt in der Genreforschung als Gründungstext oder zumindest als das einflussreichste frühe Beispiel des Westernfilms. Die Rezeptionsgeschichte des Films zeigt allerdings, dass der Film vom zeitgenössischen Publikum noch nicht als Western betrachtet wurde, zumal sich der erste Gebrauch dieser Genrebezeichnung in Bezug auf einen Film erst auf 1912 datieren lässt (Neale 1990, S. 168). Das zeitgenössische Publikum sah *The Great Train Robbery* als eine Kombination aus *melodrama*, *chase film*, *railway genre* und *crime film* (Musser 1984; Neale 1990, S. 168–169). Ähnlich verhält es sich mit vielen anderen Filmen, die rückblickend als Prototypen bestimmter Genres genannt werden, obwohl sie zur Zeit ihrer Uraufführung mit anderen Genrebezeichnungen beschrieben worden sind (Altman 1999, S. 30–44).

2.6 Genrebenennungen als Gegenstand und Hilfsmittel der Filmwissenschaft

Die Diskrepanzen, die sich zwischen den Genrekonzepten der Filmwissenschaft und denen des filmpraktischen Alltags auftun, haben in der Genretheorie eine zunehmende Sensibilisierung für die Kontextbedingtheit und Historizität von Genrekategorien bewirkt. Seit Ende der 1980er-Jahre tun sich vor allem filmwissenschaftliche Arbeiten hervor, die ‚Genre' nicht als inhärente Eigenschaft von Filmen, sondern als Diskursphänomen untersuchen und dabei Quellen zum tatsächlichen Einsatz von Genrebegriffen durch Industrie, Filmkritik und Zuschauerschaft berücksichtigen (Altman 1987, 1999; Neale 1993, 2000; Klinger 1994; Staiger 1997). Während die empirische Untersuchung von nicht-akademischen Genrediskursen grundsätzlich auf breiten Konsens stößt, herrscht allerdings keine Einigkeit darüber, welchen Stellenwert die von der Filmindustrie verwendeten, die im populären Diskurs über Film zirkulierenden und die von Filmspezialisten eigens erdachten Kategorien in der Genreanalyse jeweils einnehmen sollen.

Tzvetan Todorov hatte bereits 1970 in seiner Theorie der Fantastischen Literatur unterschieden zwischen einerseits historischen Genres, die aus der beobachteten Realität entnommen werden können, und andererseits theoretischen Genres, die deduktiv zur analytischen Bestimmung eines bestimmten Korpus erdacht werden (Todorov 1970, S. 18–19). In seiner Studie zum US-amerikanischen Musical greift Rick Altman Todorovs Unterscheidung auf, um einen zwischen diesen beiden Typen vermittelnden Weg der Genredefinition vorzuschlagen, bei dem er dem Filmwissenschaftler allerdings eine privilegierte Stellung zuweist (Altman 1987, S. 5–15). Die Genrekonzepte, die in der Filmindustrie und im Alltagsgebrauch kursieren,

stellen für Altman zwar wertvolle Hinweise auf die Präsenz eines Genres dar. Ihre Bestimmungskriterien seien für wissenschaftliche Belange jedoch unzureichend reflektiert und müssten anhand einer Auswahl als besonders typisch erachteter Filmbeispiele durch den Analytiker verfeinert werden, um einen aussagekräftigen Genrekorpus zu bestimmen. Steve Neale kritisiert Altmans Vorgehen und plädiert entschieden dafür, als Genres im eigentlichen Sinne überhaupt nur jene gelten zu lassen, die im zeitgenössischen industriellen und journalistischen Diskurs als solche geführt worden sind (Neale 1990, 2000). Einzig legitimer Ansatzpunkt zur Bestimmung von Genres und Genre-Korpora als soziale Phänomene ist für Neale dementsprechend das „inter-textual relay" (Lukow und Ricci 1984), das potenziellen Zuschauern die generische Zugehörigkeit eines Films über Werbematerial, Presseberichte und andere Paratexte vermittle (Neale 2000, S. 39–43). Christine Gledhill sieht wiederum eine streng historistische Genreforschung Gefahr laufen, wieder in eben jene taxonomische Falle zu geraten, die durch die Berücksichtigung pragmatischer Kontexte eigentlich umschifft werden sollte (Gledhill 2000, S. 225–226). Indem Genres dogmatisch auf eine vermeintlich originäre Bedeutung festgelegt würden, die ihnen zum Zeitpunkt ihrer Erstveröffentlichung von Produzenten und Marketing-Fachleuten zugeschrieben worden seien, geriete aus dem Blick, dass sie gerade durch Prozesse der wechselnden Aneignung durch verschiedene Akteure, durch Umbenennungen, Neu- und Resemantisierungen ihre filmkulturelle Dynamik entwickelten.

Bereits anhand eines kurzen Einblicks in die Diskussion über historische und theoretische Genres zeichnet sich ab, dass Genrebegriffe auch innerhalb der Filmwissenschaft je nach Erkenntnisinteresse und Methode verschiedene Funktionen einnehmen können. Genrebenennungen können auf der einen Seite als historische Diskurspraktiken zum *Gegenstand* filmwissenschaftlicher Analysen werden. Der Wert ihrer Untersuchung liegt dann darin, bestimmte produktionsgeschichtliche und soziokulturelle Hintergründe offenzulegen, vor denen sich die generische Zuordnung bestimmter Filme oder auch die Auffassung bestimmter Genrebegriffe gestaltet und unter Umständen verändert hat. Ein solcher diskursanalytischer Zugang ermöglicht es, auch noch nachträglich historisch spezifische Deutungen von Genrebegriffen aufzuzeigen, die von textzentrierten Genrebestimmungen und Korpusbildungen zum Teil verdeckt worden sind. Zudem eröffnet er die Möglichkeit einer genretheoretischen Annäherung an Labels, die sowohl in der Filmwerbung als auch in Filmkritiken und Zuschauergesprächen weit verbreitet sind, die sich aber aufgrund ihres diffusen und transgenerischen Charakters üblichen Genredefinitionen entziehen und denen in der Filmwissenschaft kaum Beachtung geschenkt wird, z. B. an das des Familienfilms (Brown 2012) oder das des Feel-Good-Films (Brown 2014).

Auf der anderen Seite können Genrebenennungen auch als heuristische *Hilfsmittel* dienen, über die sich analytische Befunde zu bestimmten Filmen und Filmgruppen bündeln und anschaulich kommunizieren lassen. Dieser Form der Genreforschung geht es nicht um historisch ‚korrekte' Genrezuordnungen, sondern um den sinnvollen Einsatz von Genrekategorien als Interpretationsschemata. Als solche Schemata können Genrebegriffe dienen, die sich mit dem historischen Diskurs

decken; es kann aber auch gewinnbringend sein, Genrebegriffe mit Filmen zusammenzudenken, die gar nicht damit assoziiert wurden oder werden. An denselben Film können zudem verschiedene Fragestellungen herangetragen werden, je nachdem, ob er zum Beispiel vor der Folie des Melodramas oder der des Film Noir betrachtet wird (Staiger 2008). Die bewusst heuristische Nutzung von Genrebegriffen erlaubt auch Genreinterpretationen, die in historistischer Perspektive als anachronistisch zurückzuweisen wären. Auf diese Weise kann zum Beispiel der Science-Fiction-Film auch für Filme ein zweckmäßiges Interpretationsraster bereitstellen, die wie *Le voyage dans la lune* (F 1902, George Méliès) in einer Zeit produziert und rezipiert worden sind, die den Begriff der *science fiction* noch lange nicht kannte. Im Übrigen ist zu bedenken, dass auch vermeintlich ‚falsche' – weil unter dem Primat der Erstaufführung anachronistische – Zuordnungen von Filmen reale Vermarktungs- und Rezeptionsgegebenheiten widerspiegeln können: Sowohl das *inter-textual relay* eines Films als auch die Genreerwartungen seines Publikums können sich in der Zweit- und Drittverwertung erheblich von seiner ursprünglichen generischen Rahmung unterscheiden und stellt doch auch ein – in einer anderen Zeit zu verortendes – historisches Faktum dar.

Besonders anschaulich wird dieser Umstand am Beispiel des Film Noir. Da der Begriff seinen Ursprung in der französischen Filmkritik hatte und erst seit den 1970er-Jahren weite Verbreitung auch in der englischsprachigen Filmwissenschaft fand, ist sein Status als legitime Genrekategorie heftig umstritten (Naremore 1998, S. 9–48; Neale 2000, S. 151–177). Obwohl die mit ihm assoziierten Filme ursprünglich nicht unter dem Label liefen, und auch trotz der notorischen Uneinheitlichkeit seiner Definitionen und Korpuszuordnungen kann nicht bezweifelt werden, dass der Begriff als Genrekategorie gleich in dreierlei Hinsicht eine weitreichende Wirkung hat: Seit Jahrzehnten illustriert eine Flut von Publikationen zum Film Noir der 1940er- und 1950er-Jahre die Produktivität des Begriffs als Analysekategorie, durch seine Popularisierung hat das Label im Nachhinein auch die Funktion eines Rezeptionsrahmens und eines erfolgreichen Vermarktungsvehikels übernommen, und indem er die Folie für neuere Produktionen von sogenannten Neonoirs bildet, dient der Film Noir inzwischen sogar als genuine Produktionskategorie.

Als Analysekategorien werden theoretisch entworfene Genres wie der Film Noir in der Filmwissenschaft aus nachvollziehbaren Gründen bisweilen skeptisch betrachtet, geraten sie doch schnell in den Verdacht, womöglich allein auf subjektiven Seherfahrungen oder auf formallogischen Begründungen zu fußen und sich im Selbstzweck zu erschöpfen anstatt tatsächliche historische Bewusstseinsprozesse widerzuspiegeln (Schweinitz 2006, S. 81). Diesen Bedenken lässt sich allerdings mit Altman entgegenhalten, dass sich die Dichotomie von theoretischen und historischen Genrebegriffen selbst in Zweifel ziehen lässt: Einerseits sei jede historische Kategorie an irgendeinem Punkt noch nicht im Sprachgebrauch verankert und müsse somit zunächst theoretisch geschaffen werden. Andererseits stehe auch der Theoretiker selbst nicht außerhalb der Geschichte, sondern präge seine Begriffe innerhalb eines spezifischen kulturhistorischen Zusammenhangs (Altman 1987, S. 6–7). Oft ermöglicht es erst der historische Abstand, generische Muster, Kontinuitäten und

Brüche zu erkennen und aufschlussreiche Verbindungslinien zu früheren oder späteren Entwicklungen der Filmgeschichte zu ziehen (Gledhill 2000, S. 239–240). Zudem kann der Genreforscher gerade in Bezug auf die aktuelle Filmlandschaft auch als eine Art Seismograf für generische Entwicklungen fungieren, indem er Tendenzen beschreibt und benennt, die durchaus im allgemeinen Genrebewusstsein vorhanden sein können, die sich aber in keiner – oder noch in keiner – allgemein verbreiteten Benennung manifestieren.

Zu bedenken ist auch, dass sich die Begriffsprägungen aus industriellem, journalistischem, akademischem und zuschauerseitigem Diskurs wechselseitig beeinflussen. Anhand jüngerer Genre-Neuschöpfungen lässt sich gut beobachten, wie diese Begriffe zwischen verschiedenen Sphären zirkulieren. Seit der Jahrtausendwende sind im Hollywoodkino einige auffällige Tendenzen zu beobachten, die sowohl in Filmkritiken und wissenschaftlichen Fachpublikationen als auch unter Filmfans in Online-Plattformen unter diversen Begriffen diskutiert werden, darunter erstens komplexe Narrationsstrukturen (*mindfuck film* (Eig 2003), *mind-bender* (Johnson 2006), *mind-game film* (Elsaesser 2009), *puzzle film* (Buckland 2009)); zweitens die Interaktion von Erzählsträngen zu verschiedenen Figuren (*hyperlink film* (Quart 2005), *network narrative film* (Bordwell 2006), Ensemble-/Mosaikfilm (Tröhler 2007), *polyphonic film* (Bruns 2008) *multi-protagonist film* (del Mar Azcona 2010)); drittens (wirkungs-)ästhetische Besonderheiten von Produktionen an der Grenze zwischen Hollywood- und Independent-Kino (*American smart film* (Sconce 2002; Perkins 2012), *quirky new wave* (MacDowell 2005), Melancholische Komödie (Hettich 2008)). Theoretisch formulierte Genrebegriffe fallen hier offensichtlich auf fruchtbaren Boden, weil sie einer kollektiven Wahrnehmung generischer Tendenzen Gestalt geben. Allerdings ist es bezeichnend, dass es in den Definitionen dieser Genrekonzepte, der Auswahl besonders symptomatischer Filmbeispiele und ihrer Deutung trotz wichtiger Schnittpunkte zu Verschiebungen kommt: Als flexible Verständigungsbegriffe genügen auch theoretisch bestimmte Genrekategorien nicht den Anforderungen einer eindeutigen Kategorienbildung. Ihr wissenschaftlicher Nutzen liegt nicht in ihrem Selbstzweck, sondern muss sich an ihrer über sie selbst hinausweisenden Erkenntnisleistung und ihrer Ergiebigkeit in der Kommunikation über filmkulturelle Phänomene bemessen lassen.

3 Fazit

Genrebenennungen, so lässt sich lapidar zusammenfassen, sind trotz ihrer vermeintlichen Evidenz eine höchst heikle Angelegenheit – und gerade deshalb für die Filmforschung so interessant. Ihre Heterogenität und Wandelbarkeit sind symptomatisch für das Gesamtphänomen „Filmgenre“, das als Orientierungsraster bei der Produktion, Vermarktung, Rezeption und Reflexion von Filmen durch laufende Verschiebungen, Transformationen und Erweiterungen in ständigem Fluss ist. Genrebenennungen sind daher zum einen ein lohnender Ansatzpunkt für Fragen danach, wer Genrekonzepte in welcher Bedeutung, zu welchem Zeitpunkt, unter

welchen Bedingungen und zu welchem Zweck verwendet. Zum anderen bieten sie Interpretationsschemata, die gerade aufgrund ihrer Flexibilität immer wieder neue Sichtweisen auf Muster filmischer Ausdrucksformen ermöglichen.

Literatur

Altman, Rick. 1987. *The American film musical*. Bloomington: Indiana University Press.

Altman, Rick. 1998. Reusable packaging. Generic products and the recycling process. In *Refiguring American film genres*, Hrsg. Nick Browne, 1–41. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.

Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. London: British Film Institute.

Bazin, André. 1953. Le western, ou, le cinéma américain par excellence. Vorwort zu *Le western, ou le cinéma américain par excellence*, Hrsg. Jean-Louis Rieupeyrout, 5–16. Paris: Éditions du Cerf.

Bazin, André. 1955. Évolution du western. *Cahiers du cinéma* 54:22–27.

Bordwell, David. 1989. *Making meaning. Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge/London: Harvard University Press.

Bordwell, David. 2006. *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press.

Bordwell, David, Janet Staiger, und Kristin Thompson. 1985. *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.

Bowser, Eileen. 1990. *The transformation of cinema: 1907–1915*. New York: Charles Scribner's Sons.

Brown, Noel. 2012. *The Hollywood family film: A history, from Shirley Temple to Harry Potter*. London/New York: I.B. Tauris.

Brown, Noel. 2014. The feel-good film: A case study in contemporary genre classification. *The Quarterly Review of Film and Video* 32(3): 269–286.

Bruns, John. 2008. The polyphonic film. *New Review of Film and Television Studies* 6:189–212.

Buckland, Warren. 2009. Introduction: Puzzle plots. In *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Hrsg. Warren Buckland, 1–12. Malden: Wiley-Blackwell.

Casetti, Francesco. 2001. Filmgenres, Verständigungsvorgänge und kommunikativer Vertrag. *montage/av* 3(2): 155–173.

Collins, Jim. 1993. Genericity in the Nineties: Eclectic irony and the new sincerity. In *Film theory goes to the movies*, Hrsg. Jim Collins, Hilary Radner und Ava Preacher Collins, 242–263. New York/London: Routledge.

Desser, David. 2012. Global noir: Genre film in the age of transnationalism. In *Film genre reader IV*, Hrsg. Barry Keith Grant, 628–648. Austin: University of Texas Press.

Dissanayake, Wimal. 1993. *Melodrama and Asian cinema*. New York: Cambridge University Press.

Doane, Mary Ann. 1987. *The desire to desire: The woman's film of the 1940s*. Bloomington: Indiana University Press.

Eig, Jonathan. 2003. A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity. Jump Cut: A Review of Contemporary Media 46. http://www.ejumpcut.org/archive/jc46.2003/eig.mindfilms/index.html. Zugegriffen am 30.10.2015.

Elsaesser, Thomas. 1973. Tales of sound and fury: Observations on the family melodrama. *Monogram* 4:2–15.

Elsaesser, Thomas. 2009. The mind-game film. In *Puzzle films. Complex storytelling in contemporary cinema*, Hrsg. Warren Buckland, 13–41. Malden: Wiley-Blackwell.

Foucault, Michel. 1974. *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Fowler, Alastair. 1982. *Kinds of literature. An introduction to the theory of genre and modes*. Cambridge: Harvard University Press.

Gledhill, Christine, Hrsg. 1987a. *Home is where the heart is. Studies in melodrama and the woman's film*. London: British Film Institute.
Gledhill, Christine. 1987b. Introduction. In *Home is where the heart is. Studies in melodrama and the woman's film*, Hrsg. Christine Gledhill, 1–4. London: British Film Institute.
Gledhill, Christine. 2000. Rethinking genre. In *Reinventing film studies*, Hrsg. Linda Williams und Christine Gledhill, 221–243. London/New York: Bloomsbury.
Gopal, Sangita, und Sujata Moorti. 2008. Introduction: Travels of Hindi song and dance. In *Global Bollywood. Travels of Hindi song and dance*, Hrsg. Sangita Gopal und Sujata Moorti, 1–60. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
Grindon, Leger. 2012. Cycles and clusters: The shape of film genre history. In *Film genre reader IV*, Hrsg. Barry Keith Grant, 42–59. Austin: University of Texas Press.
Hediger, Vinzenz, und Patrick Vonderau. 2005. Landkarten des Vergnügens. Genre und Filmvermarktung. In *Demnächst in Ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung*, Hrsg. Vinzenz Hediger und Patrick Vonderau, 240–249. Marburg: Schüren.
Hettich, Katja. 2008. *Die Melancholische Komödie. Hollywood außerhalb des Mainstreams*. Marburg: Schüren.
Johnson, Steven. 2006. *Everything bad is good for you. How today's popular culture is actually making us smarter*. London: Penguin.
King, Geoff. 2002. *Film comedy*. London: Wallflower.
Klein, Amanda Ann. 2011. *American film cycles. Reframing genres, screening social problems & defining subculture*. Austin: University of Texas Press.
Klinger, Barbara. 1994. ‚Local' genres: The Hollywood adult film in the 1950s. In *Melodrama: stage, picture, screen*, Hrsg. Jacky Bratton, Jim Cook und Christine Gledhill, 134–146. London: British Film Institute.
Langford, Barry. 2005. *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Lukow, Gregory, und Steven Ricci. 1984. The ‚audience' goes public: Inter-textuality, genre and the responsibilities of film literary. *On Film* 12:29–36.
MacArthur, Colin. 1972. *Underworld USA*. London: Secker & Waburg.
MacDowell, James. 2005. The ‚quirky' new wave. *Alternate Takes*. http://www.alternatetakes.co.uk/?2005,7,7. Zugegriffen am 30.10.2015.
Maltby, Richard. 2003. Genre. In *Hollywood Cinema*, 2. Aufl., 74–110. Malden: Blackwell.
Mar Azcona, María del. 2010. *A genre is born: The multi-protagonist film*. Malden: Wiley-Blackwell.
McHugh, Kathleen, und Nancy Abelmann, Hrsg. 2005. *South Korean golden age melodrama: Gender, genre, and national cinema*. Detroit: Wayne State University Press.
Musser, Charles. 1984. The travel genre in 1903–1904: Moving toward fictional narratives. *Iris* 2(1): 47–59.
Naremore, James. 1998. *More than night: Film noir in its contexts*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
Neale, Steve. 1990. Questions of genre. *Screen* 31(1): 45–66.
Neale, Steve. 1993. Melo talks: On the meaning and use of the term ‚melodrama' in the American trade press. *Velvet Light Trap* 32:66–89.
Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. London/New York: Routledge.
Perkins, Claire. 2012. *American smart cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Quart, Alyssa. 2005. Networked: Don Roos and ‚Happy Endings'. *Film Comment* 41(4): 48–51.
Sadlier, Darlene J., Hrsg. 2009. *Latin American melodrama: passion, pathos, and entertainment*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system*. Philadelphia: Temple University Press.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo*. Bielefeld: transcript.

Schweinitz, Jörg. 2006. *Film und Stereotyp: eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie*. Berlin: Akademie Verlag.
Sconce, Jeffrey. 2002. Irony, nihilism and the new American ‚smart' film. *Screen* 43(4): 349–369.
Staiger, Janet. 1997. Hybrid or inbred: The purity hypothesis and Hollywood genre history. *Film Criticism* 22(1): 5–20.
Staiger, Janet. 2008. Film noir as male melodrama. The politics of genre labeling. In *The shifting definitions of genre. Essays on labeling films, television shows and media*, Hrsg. Lincoln Garaghty und Mark Jancovich, 71–91. Jefferson: McFarland.
Thomas, Deborah. 2000. Beyond genre. In *Melodrama, comedy and romance in Hollywood films*. Moffat: Cameron & Hollis.
Todorov, Tzvetan. 1970. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Éditions du Seuil.
Tröhler, Margrit. 2007. *Offene Welten ohne Helden. Plurale Figuren-Konstellationen im Film*. Marburg: Schüren.
Tudor, Andrew. 1973. Genre. In *Theories of film*, 131–150. New York: Viking Press.
Warshow, Robert. 1962[1948a]. The gangster as tragic hero. In *The immediate experience. Movies, comics, theatre and other aspects of popular culture*, 127–133. New York: Atheneum.
Warshow, Robert. 1962[1948b]. Movie chronicle: The western. In *The immediate experience. Movies, comics, theatre and other aspects of popular culture*, 135–154. New York: Atheneum.
Williams, Linda. 1998. Melodrama revised. In *Refiguring American film genres. History and theory*, Hrsg. Nick Browne, 42–88. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.

Marginale Genres und Grenzphänomene

Nils Bothmann

Inhalt

1 Die Stabilität von Genres 72
2 Marginale Genres mit überschaubarem Korpus 73
3 Marginale Genres mit definitorischer Unschärfe 75
4 Grenzphänomene der Genretheorie 82
5 Fazit 83
Literatur 83

Zusammenfassung

Obwohl die neuere Genreforschung den Standpunkt vertritt, dass Genres nicht als Filmen inhärente Eigenschaft existieren, sondern vor allem Zuschreibungen durch Produzenten, Rezipienten etc. sind, so lässt sich an Diskursen ablesen, dass einige Genres weniger kanonisiert sind. Mögliche Gründe für die Marginalisierung dieser Genres sind, dass sie weniger Filme umfassen als stabilere Genres, sie innerhalb der Diskurse ausgesprochen unterschiedlich definiert werden oder ihr Status als Genre nicht umfassend anerkannt ist. Beispielhaft werden Fälle wie der Film Noir und der Actionfilm untersucht.

Schlüsselwörter

Genretheorie · Genre · Film Noir · Actionfilm · Giallo

N. Bothmann (✉)
Köln, Deutschland
E-Mail: NilsBothmann@web.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_3

1 Die Stabilität von Genres

Die neuere Genreforschung, vor allem die deutschsprachige, vertritt einen antiessentialistischen Standpunkt, geht also davon aus, dass es Genres nicht an sich als inhärente Eigenschaft in Filmen gibt, sondern dass es sich hierbei in erster Linie um Zuschreibungen durch Produzenten, Rezipienten etc. handelt (Schweinitz 1994, S. 99–118; Liebrand 2004, S. 171–191; Scheinpflug 2014). Diese Zuschreibungen sind alles andere als wertneutral und werden mit unterschiedlichen Zielen vorgenommen: Während Kritiker und Filmwissenschaftler oft nach einer eindeutigen Zuordnung eines Films in einem Genrekontext suchen, um diesen im Vergleich zu bewerten und analysieren zu können, streben Produzenten häufig eine multiple Genrezuordnung an, um wiederum möglichst viele Zielpublika anzusprechen (Altman 1999, S. 54–59). Peter Scheinpflug schlägt in seiner Ausarbeitung dieses Konzepts eine Doppelperspektive vor, die nicht allein auf verschiedenen Genrezuschreibungen in unterschiedlichen Diskursen beruht, sondern auch stetig iterierte Muster in Filmen und Filmzyklen als Basis der Genrebestimmung nimmt. So ist ein Text offen für multiple, aber nicht willkürliche Genrelesarten; erst bestimmte Spuren ermöglichen die von Scheinpflug so bezeichnete Genre-Lektüre-Entscheidung, d. h. die Entscheidung den gerade gesehenen Film einem bestimmten Genre bzw. bestimmten Genres zuzuordnen (Scheinpflug 2014, S. 66–71).

Während diese Ansätze einen wesentlich weniger rigiden, an alltäglichen Praxen und Diskursen orientierten Zugang zum Thema Genre liefern, so verweisen Beobachtungen verschiedener Diskurse gleichzeitig darauf, dass es mehr und weniger stabile Genres gibt; etwas, das Rick Altman bereits 1984 in seinem „semantic/syntactic approach" feststellte und mit ebenjenem Ansatz zu erklären versuchte (Altman 1999 [1984], S. 216–226). Während Altmans Ansatz oft für die mangelnde Unterscheidbarkeit zwischen semantischen und syntaktischen Elementen kritisiert wurde (Neale 2000, S. 203–204; Langford 2005, S. 16–17; Scheinpflug 2014, S. 151–152) und er diesen daraufhin selbst um die Komponente der Pragmatik erweiterte (Altman 1999, S. 207–215), so erweist sich seine Beobachtung über die unterschiedliche Stabilität von Genres in öffentlichen Diskursen als immer noch valide. In seiner Studie *Genre and Hollywood* etwa stellt Steve Neale einen Kanon von elf „major genres" (Neale 2000, S. 45) auf, die also Haupt- bzw. stabilere Genres in seiner Wahrnehmung darstellen; auch Mark A. Graves und Frederick Bruce Engle limitieren ihre Genreauswahl in *Blockbusters* (2006) auf zwölf. Ähnlich funktionieren generische Ordnungssysteme wie die Regalaufteilung einer Videothek, die Zuschreibungen eines Streaming-Dienstes oder die zur Auswahl gestellten Genreoptionen in einer Datenbank wie der Internet Movie Database. Selbst in ihren Auswahlmöglichkeiten unbegrenzte Filmbeschreibungen, etwa in Fernsehzeitschriften oder in Online-Lexika wie Wikipedia, greifen zur Komplexitätsreduktion meist auf eine begrenzte Anzahl kanonisierter, stabilerer Genres zurück. Im Hinblick auf die Überschneidungen diese Diskurse erscheinen Genres wie der Western, der Horrorfilm oder der Science-Fiction-Film stabiler als andere, die nur von einigen Quellen oder gar nicht zum Kanon dieser Hauptgenres gezählt werden. Obwohl diese Hauptgenres in quasi jedem Kontext als solche begriffen und erkannt werden,

ist allerdings auch diesen eine gewollte, produktive Unschärfe eingeschrieben: Peter Scheinpflug nimmt die in einer Gruppe getroffene Entscheidung einen Horrorfilm zu sehen als Beispiel, welche einen Konsens darstellt, aber noch nicht spezifiziert, ob man einen Gothic-Horrorfilm, einen Torture Porn etc. sehen will (Scheinpflug 2014, S. 60–61). Schon Andrew Tudor verweist darauf, dass Genreunterscheidungen beinahe willkürlich sind, da etwa der Western ein bestimmtes Setting als grundlegendes Merkmal besitzt, der Horrorfilm dagegen den Versuch eine bestimmte emotionale Reaktion beim Zuschauer auszulösen (Tudor 1995 [1973], S. 4). Im Falle von weniger stabilen, also in der Gesamtwahrnehmung marginalen Genres, lässt sich jedoch häufig erkennen, dass diese produktive Unschärfe nicht mehr gegeben ist. Hierbei lassen sich zwei Strömungen erkennen: Entweder handelt es sich hierbei um Genres mit einem (im Vergleich zu stabileren Genres) kleinen Korpus oder um Genres, deren Unschärfe größer als bei den etablierten Hauptgenres ist und deren Definition oft umstritten ist. Die Aufzählung dieser beiden Strömungen folgt keinem Entweder-Oder-Prinzip: Einige der weniger stabilen Genres lassen sich durchaus beiden Tendenzen zuordnen.

2 Marginale Genres mit überschaubarem Korpus

Zu den Vertretern dieser Kategorie gehören unter anderem der Katastrophenfilm, das Road Movie, der Gefängnisfilm, der Spionagefilm und der Giallo. So handelt es sich bei diesen Genres um durchaus anerkannte Zuschreibungen, die etwa eigene Artikel im Online-Lexikon Wikipedia besitzen, über wiederkehrende Elemente verfügen und Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen sind; zu diesen Monografien und Aufsätzen gehören Peter Scheinpflugs *Formelkino* (2014) und Marcus Stiglegers „In den Farben der Nacht“ (2007, S. 5–11) zum Giallo, die Sammelbände *The Road Movie Book* (Cohan und Hark 1997) und *Road Movies* (Grob und Klein 2006) zum Road Movie oder Maurice Yacowars „The Bug in the Rug“ (1995 [1977], S. 261–279) und Stephen Keanes *Disaster Movies* (2006) zum Katastrophenfilm. Gleichzeitig lassen sich diese Genres kaum als Subgenres eines anderen auffassen.[1] Sie besitzen zwar verwandtschaftliche Beziehungen zu diesen, sind aber eben nicht eindeutig einem anderen Genre zuzuweisen: Der Spionagefilm vereint in sich oft Elemente des Thrillers, des Kriminalfilms und des Actionfilms, der Giallo besitzt eine große Menge an Berührungspunkten zum Kriminalfilm, zum Thriller und Horrorfilm, lässt sich aber keinem davon eindeutig zuordnen. Obwohl (potenzielle) Hybridität an sich jedes Genre auszeichnet, so scheint diese in marginalen Genres stärker ausgeprägt zu sein. Diese Hybridität ermöglicht allerdings gleichzeitig ihre

[1] An dieser Stelle sei darauf verwiesen, dass die Idee des Subgenres darüber hinaus in der antiessentialistischen Genreforschung oft abgelehnt wird, da die Unterteilung in Sub- und übergeordnete Genre meist auf einem starren, eher essentialistischen Genremodell beruht (Scheinpflug 2014, S. 117–122).

Zuordnung zu Hauptgenres im Falle einer Komplexitätsreduktion: Ein Videothekar würde sich vermutlich entscheiden, seine Gialli entweder in seiner Horror- oder seiner Thrillerabteilung unterzubringen oder auf diese beiden Abteilungen aufzuteilen.

Zudem werden diese Filme nicht in dem Umfang produziert wie jene der Hauptgenres, wobei es auch hier Unterscheidungen gibt. Der Gefängnisfilm und der Spionagefilm etwa treten von Werken wie *20,000 Years in Sing Sing* (1932) und *Secret Agent* (1935) bis hin zu Filmen wie *The Escapist* (2008) und *A Most Wanted Man* (2014) relativ kontinuierlich innerhalb der Filmgeschichte auf und steuern immer wieder Beiträge zum Genre bei, wobei sich auch hier mehr und weniger produktive Zyklen erkennen lassen. Der oft von technischen Innovationen abhängige, aufwändig zu drehende und daher nur bei entsprechenden Erfolgsaussichten produzierte Katastrophenfilm dagegen zeichnet sich wesentlich stärker durch verschiedene Boomphasen aus, die sich in entsprechenden Produktionszyklen zeigen: In den 1970ern (z. B. *The Poseidon Adventure* [1972], *Earthquake* [1974], *The Towering Inferno* [1974]) und 1990ern (z. B. *Twister* [1996], *Dante's Peak* [1997], *Armageddon* [1998]) lassen sich beispielsweise Popularitätsschübe des Katastrophengenres ausmachen, während der Output des Genres zwischen diesen beiden Phasen kaum von Bedeutung ist. Der Giallo hingegen wird oft als ein ‚abgeschlossenes' Genre verstanden, dessen Beginn häufig auf *Sei donne per l'assassino* (1964) festgelegt wird und dessen Endpunkt in vielen Darstellungen *Opera* (1987) markiert (Abb. 1). Es stellt sich gleichzeitig die Frage, ob ein Genre je ‚abgeschlossen' sein kann, wie es evolutionäre Genremodelle andeuten, die von dem ‚Tod' eines Genres ausgehen, das seinen Lebenszyklus abgeschlossen hat; etwa Thomas Schatz' Genremodell, das besagten Zyklus in eine experimentelle Phase, eine klassische Phase und eine selbstreferenzielle Phase einteilt (Schatz 1981, S. 37–41). Das (nicht marginale) Westerngenre, dessen ‚Tod' bzw. Niedergang an Popularität in den 1970ern verortet wurde, bringt immer noch Filme hervor, wenn auch in geringerer Frequenz als zu seiner Blütezeit. Bei Genres wie dem Giallo oder dem Film Noir werden neuere Vertreter oft nicht als Gialli oder Film Noirs gelesen, sondern als Neo-Gialli und Neo Noirs. Diesem Umstand tragen sowohl Peter Scheinpflug (2014, S. 221–253) als auch Andrew Spicer (2002, S. 130–174), Mark Bould (2005, S. 92–107) und Paul Werner (2005, S. 137–197) Rechnung, die in ihren Untersuchungen zum Giallo bzw.



Abb. 1 Im Diskurs wird oft *Sei donne per l'assassino* (1964) als Beginn des Giallo verortet (Label: Anolis/e-m-s)

Film Noir nicht nur das jeweilige ‚klassische' Genre analysieren, sondern auch jeder ein oder mehrere Kapitel dem jeweiligen Neo-Genre widmen. Derartige Historisierungen tragen auch zur Marginalisierung eines Genres bei: Werden Filme eines bestimmten Typus nicht mehr produziert, so verlieren sie etwa für Mainstreamvideotheken, die vor allem auf aktuelle Produktionen setzen, an Bedeutung.

Manche dieser marginalen Genres sind zudem durch eine Unschärfe geprägt, die nicht mehr unbedingt produktiv ist. Der Gefängnisfilm zeichnet sich seinem Namen nach allein durch das – in Rick Altmans Termini: semantische – Element des Gefängnis' aus, das Road Movie durch das Motiv der auf der Straße zurückgelegten Reise. Dabei haben sich in der öffentlichen Wahrnehmung dominante Spielarten herausgebildet: Unter einem Gefängnisfilm werden gemeinhin spannungsvolle Dramen verstanden, welche das soziale Gefüge des Systems Gefängnis beschreiben und dabei wiederholt auf Motive wie Machtverhältnisse unter den Gefangenen, das Leben unter Beobachtung durch die Wärter und eventuelle Fluchtversuche zurückgreifen (z. B. *Midnight Express* [1978], *Escape from Alcatraz* [1979], *The Shawshank Redemption* [1994]). Diese Themen finden sich in untergeordneter Form auch in Gefängnisactionfilmen wie *Death Warrant* (1990) oder Gefängnishorrorfilmen wie *Prison* (1987), werden dort jedoch deutlich von den Attraktionen anderer Genres überlagert, obwohl sich diese Filme ebenfalls auf den Handlungsort des Gefängnisses beschränken und damit per definitionem nicht weniger als Gefängnisfilme zu lesen sind. Diese definitorische Unschärfe zeichnet einen weiteren Korpus an Genres aus.

3 Marginale Genres mit definitorischer Unschärfe

Andere Genres besitzen dagegen einen festen Platz in diversen Diskurs- und Einordnungssystemen. Der Actionfilm etwa findet sich als Bezeichnung an den Regalen von Videotheken und Elektromärkten, als Genrezuordnung in Kinomagazinen und Fernsehzeitschriften und als Genrezuweisung in der Internet Movie Database, damit also vor allem populären Diskursen. In der Forschung ist er dagegen wesentlich marginaler; oft wird ihm der Status als Genre aberkannt. Die vorhandenen Schriften zum Actionfilm weisen daher oft explizit auf die spärliche akademische Beschäftigung mit dem Genre hin (Tasker 1993, S. 7–8; Lichtenfeld 2007, S. 7–8). Der Film Noir hingegen ist ein weit diskutiertes und analysiertes Genre, dessen Status in der akademischen Literatur allerdings stark umstritten ist, da er ebenso auch als Zyklus, als Idee oder als Stil begriffen wurde. Bevor beide Genres als Fallstudien genauer untersucht werden, soll allerdings kurz die Idee des Modus angerissen werden, welche einige dieser weniger stabilen, umstrittenen Genres auszeichnet.

3.1 Marginale Genres als Modi

Der Action- wie auch der Splatterfilm werden häufig anhand ihrer Inszenierungsstrategien besprochen. Bei ersterem sind es vor allem die kinetische Bildsprache in



Abb. 2 Hybrider Genreaufbau: Trotz seines Status als Actionklassiker enthält *Lethal Weapon* (1987) klar Elemente des Polizeifilms (Label: Warner)

der Darstellung von Spektakel, etwa durch das Schnittsystem der „intensified continuity" (Bordwell 2002, S. 16–28) oder andere Mittel in Kameraführung und Montage, die auf einen maximalen kinetischen Effekt abzielen (O'Brien 2012, S. 8–11; Purse 2011, S. 56–75), bei letzterem die detaillierte Darstellung der Zerstörung des menschlichen Körpers durch aufwendige Make-Up-Effekte, welche auf größtmögliche Sichtbarmachung angelegt sind (Meteling 2006, S. 60–97; Arnzen 1994, S. 176–184). Gleichzeitig fällt auch bei diesen Genres ihr starker Hang zur Hybridität auf. Handelt es sich bei den meisten zum Genreklassiker geadelten Splatterfilmen um (häufig komödiantische) Horrorfilme (z. B. *The Evil Dead* [1981], *Re-Animator* [1985], *Braindead* [1992]), so weisen auch als Klassiker apostrophierte Werke des Actiongenres deutliche Spuren anderer Genres auf, etwa des Kriegsfilms in *Rambo: First Blood Part II* (1985), des Science-Fiction-Films in *The Terminator* (1984) oder des Polizeifilms in *Lethal Weapon* (1987) (Abb. 2).

Ausgehend von diesem Hang zu Hybridität und dem häufigen Verweis auf inszenatorische Marker kann man diese Genres als Modus auffassen, in dem Filme anderer Genres inszeniert werden. Einen der bekanntesten Texte zum Modus hat Linda Williams verfasst, in dem sie den melodramatischen Modus bespricht, in dem amerikanische Hollywoodfilme inszeniert werden, was aber nicht zwangsläufig ihre Genrebestimmungen ändert: Sowohl männlich/aktiv konnotierte Genres als auch weiblich/passiv konnotiere Genres folgen den grundsätzlichen Strukturen des melodramatischen Filmemachens (Williams 1998, S. 42–88).[2] Es besteht allerdings ein wichtiger Unterschied zwischen der oben genannten These Filme als im Splatter- oder Actionmodus inszeniert zu lesen und Williams' Konzept: Beim melodramatischen Modus nach Williams handelt es sich um die zentrale Art des amerikanischen Filmemachens, der quasi jeder Hollywoodfilm folgt, während die Lesart des Splatter- bzw. Actionmodus nur einen Teil des amerikanischen Filmschaffens betrifft. In der antiessentialistischen, an Diskursen orientierten Genretheorie sind die Grenzen zwischen Modus und Genre allerdings mehr oder weniger aufgehoben: Eine diskur-

[2] Ähnlich argumentiert auch der Williams' Artikel vorausgehende Essay „Melodrama and the American Cinema" (1982) von Michael Walker, der zwischen (männlich konnotierten) *melodramas of action* und (weiblich konnotierten) *melodramas of passion* unterschied.

sive Anerkennung des wiederkehrenden Musters bestätigt den Modus bereits als Genre. Auch dies trifft eher auf das oben skizzierte Verständnis des Action- und Splattergenres zu als auf das Verständnis des melodramatischen Modus nach Walker und Williams. Allerdings waren es in erster Linie die Schriften zum Melodrama, welche sich intensiv mit dem Konzept des Modus beschäftigten; die Debatte zum Modus wurde nicht prominent für andere Genres geführt.

3.2 Fallstudie: Der Film Noir als marginales Genre

Genrebenennungen entstehen erst in der nachträglichen Betrachtung, wie Steve Neale es anhand des Westerns ausführt: *The Great Train Robbery* (1903), oft als erster Western der Filmgeschichte bezeichnet, wurde bei seiner Erstaufführung noch als Melodrama, Kriminalfilm oder Eisenbahnfilm benannt, ehe er in der Rückschau die Genrekategorisierung als Western erhielt (Neale 2000, S. 40). Während die Genrebezeichnung des Western schließlich jedoch verschiedene Diskurse wie die Produktion, die Distribution und die Filmkritik durchdrang, gehört der Film Noir zu jenen Genres, die für lange Zeit in erster Linie nur in einem begrenzten Teil der Diskurse zu finden waren; in diesem Falle die der Akademie und der Kritik. Dies wiederum begründet den umkämpften Genrestatus des Film Noir.

Bereits 1946 stellte Nino Frank in einem Artikel in der französischen Filmzeitschrift *Cahiers du cinéma* eine (auch von amerikanischen Kritikern erkannte) Tendenz im amerikanischen Kino vor, die er als erster mit dem Begriff Film Noir bezeichnete (Spicer 2002, S. 2). Der Film Noir blieb lange Zeit allerdings ein in erster Linie von Filmkritikern und Akademikern verwendeter Terminus und wurde vor allem in der Hinsicht retrospektiv angewandt, dass man den Film Noir als Genre ‚beendet' sah. Bereits in ihrem 1955 veröffentlichten Buch *Panorama du film noir américain 1941–1953* gaben Raymond Borde und Etienne Chaumeton schon im Titel eine Zeitspanne an, auf die sich der Film Noir erstreckte. Wie Vivian Sobchack feststellt, verorten unterschiedliche Autoren die ‚Lebensdauer' des Genres Film Noir von 1941 bis 1953, von 1941 bis 1949 oder von 1940 bis 1958 (Sobchack 1998, S. 134–135). In der Regel wird *Stranger on the Third Floor* (1940) als ‚erster' Film Noir bezeichnet (Spicer 2002, S. 49), während spätestens *Touch of Evil* (1958) als ‚Endpunkt' des Genres gilt (Stiglegger 2002, S. 226). Arthur Lyons dagegen bestimmt bereits *Let Us Live* (1939), *Rio* (1939) und *Blind Alley* (1939) als erste Film Noirs (Lyons 2000, S. 35), Andrew Spicers Noir-Filmografie endet mit *Odds Against Tomorrow* (1959), womit er den Endpunkt der Hauptphase des Film Noir noch später als andere Autoren verortet (Spicer 2002, S. 227–231).

Neben einer erkennbaren Uneinigkeit über die historische Dauer des Genres Film Noir gibt es auch Widersprüche prominenter Filmwissenschaftler, die ihn nicht als Genre anerkennen. David Bordwell erklärt, dass es sich bei Film Noir um kein Genre handeln könne, da dieses zum Zeitpunkt der Veröffentlichung jener in der Rückschau so bezeichneten Filme nicht als solches erkannt wurde (Bordwell et al. 1985, S. 75). Steve Neale argumentiert ebenfalls mit der Nichterkennen durch das zeitgenössische Publikum gegen den Film Noir und verweist gleichzeitig darauf, dass viele

dem Film Noir zugerechnete Elemente, sowohl visueller als auch inhaltlicher Natur, sich ebenso in zur gleichen Zeit entstandenen Filmen finden, die nicht dem Noir-Genre zugerechnet werden (Neale 2000, S. 142–167). Darüber hinaus ist eine Verzerrung der Wahrnehmung des Film Noir in der Rückschau zu erkennen, nachdem dieser sich retrospektiv auch in populären Diskursen etablierte: In Hommagen und Parodien wie *Blade Runner* (1982), *Dead Men Don't Wear Plaid* (1982) und *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) wird oft die Figur des Detektivhelden betont, obwohl dieser nur in einem Teil der klassischen Film Noirs vorkommt (z. B. *The Maltese Falcon* [1941], *Laura* [1944], *The Big Sleep* [1946]) (Abb. 3), in anderen dagegen gar nicht (z. B. *Double Indemnity* [1944], *Gilda* [1946], *Sunset Boulevard* [1950]). Neale hingegen sieht in der bewussten Produktion von Neo-Noirs und der akademischen Beschäftigung mit dem Genre einen wichtigen Schritt zur Genrifizierung des Film Noir, da nun im Nachhinein bestimmte Elemente als wesentlich konstituiert werden (Neale 2000, S. 164–166) – auch wenn dies bedeutet, dass die oben genannte Akzentverschiebung stattfindet.

Andrew Spicer führt als wesentliche Elemente des Film Noir folgende an: Urbane Schauplätze, eine kontrastreiche Low-Key-Ausleuchtung im Chiaroscuro-Stil, eine komplexe Erzählstruktur, eine Subjektivierung der Geschichte durch Mittel wie Voice-Over, Rückblenden und multiple Erzähler, den entfremdeten männlichen Antihelden und die Femme Fatale als zentrale Hauptfiguren des Genres, wobei der Film Noir Einflüsse aus scheinbar oppositionellen Bewegungen wie dem deutschen Expressionismus und dem dokumentarisch angelegten Straßenfilm in sich vereint (Spicer 2002, S. 4–24). Er geht dabei auch auf Neales Kritik am Film Noir ein und verweist darauf, dass es sich bei dem Genre um ein diskursives Konstrukt handelt, das nie einen zweifelsfrei festlegbaren Kanon hervorbringen kann und dessen Elemente nicht zwingend in jedem Vertreter des Genres vorzufinden sind (Spicer 2002, S. 24–26), was sich schon an den unterschiedlichen Definitionen des Film-Noir-Korpus bei verschiedenen Autoren ersehen lässt. Gleichzeitig erweist sich der Film Noir dabei in erster Linie aus besonders deutlich extreme Ausformung jener



Abb. 3 *The Big Sleep* (1946) gehört zu den Werken, deren Detektivprotagonisten das „generic image" des Film Noir geprägt haben (Label: Warner)

These, die sich grundsätzlich auf jedes Genre anwenden lässt: „[N]o individual genre film can ever embody the full range of attributes said to typify its genre; by the same token – as volumes of frustrated critical effort can attest – no definition of a genre, however flexible, can account equally well for every genre film“ (Langford 2005, S. vi).

3.3 Fallstudie: Der Actionfilm als marginales Genre und Grenzphänomen

Gemessen an seiner Präsenz in populären Diskursen und in der öffentlichen Wahrnehmung kann man den Actionfilm schwerlich als ‚marginales' Genre betrachten. Es ist weniger die Menge an so bezeichneten Filmen, die aus ihm ein weniger stabiles Genre macht, sondern seine umstrittene Definition. Diese wird dadurch erschwert, da der Begriff von Action als Genrekategorie einem starken Wandel unterlegen ist. Der heutzutage in erster Linie als Giallo erachtete *Il gatto a nove code* (1971) etwa wurde in Deutschland als Actionkrimi beworben (Scheinpflug 2014, S. 29), ein MGM-Katalog von 1932 führt bereits ein Department an, dessen Aufgabe die Produktion von Actionfilmen war (Staiger 2012 [1997], S. 209), während einige Filmwissenschaftler die Entstehung des Actiongenres erst in der Veröffentlichung von *Dirty Harry* (1971) begründet sehen (Lichtenfeld 2007, S. 23–59) oder seine Konstitutionalisierung zu einer erkennbaren Form in den frühen 1980ern verorten, mit einem Verweis auf eine vorige formative Phase in den späten 1960ern und den 1970ern (O'Brien 2012, S. 12; Grant 2007, S. 83; Webb und Browne 2004, S. 81; Gallagher 2006, S. 45). Die angeführten Beispiele unterscheiden sich nicht nur durch ihre jeweilige historische Verortung, sondern auch durch ihr Wesen als Diskurse der Distribution, Produktion und Rezeption, die ein jeweils anderes Verständnis der Genrekategorie ‚Action' bedingen. Daraus lässt sich ableiten, dass der Begriff nicht nur unscharf ist, sondern auch eine Entwicklung durchgemacht hat und seine generische Festlegung schon deshalb schwer ist; jedoch erscheint auch bei Berücksichtigung der Begriffsgeschichte sinnvoll, vor allem das derzeitige diskursive Verständnis des Genres zu bestimmen.

Heutzutage scheint das „generic image“ (Neale 2000, S. 36) des Actionfilms, also die in der öffentlichen Wahrnehmung zirkulierende Vorstellung des Genres (Neale 2000, S. 35–36), tatsächlich vor allem den Actionfilm der 1980er und seine ikonischen Stars wie Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone und Bruce Willis in den Mittelpunkt zu stellen, wie es sich unter anderen an den Coverabbildungen von filmwissenschaftlichen Arbeiten zu dem Genre ablesen lässt, darunter Barna William Donovans *Blood, Guns and Testosterone* (2010), Harvey O'Briens *Action Movies* (2012) oder der Sammelband *Actionkino* (2014). Während die Bedeutung dieser Filme für das Genre unumstritten ist und auf eine Konkretisierung der Formeln des Genres in den 1980ern (und frühen 1990ern) verweist, so ist darüber hinaus definitorische Uneinigkeit zu erkennen. Rainer Rother weist darauf hin, dass Action eine Qualität vieler Genres ist (Rother 1998, S. 271) und sieht im Actionfilm den „Erbe[n] wie Zerstörer des Genrekinos“ (Rother 1998, S. 275). Während Rother das Action-

kino kulturpessimistisch als eine Uniformwerdung der Genres abtut, so ist jedoch der von ihm angeführte Punkt, dass die Qualität Action und das Genre Action nicht unbedingt gleichbedeutend sind, das zentrale Erschwernis bei der Genrebestimmung des Actionfilms, da auch viele Western, Science-Fiction-Filme etc. mit imposanten Set Pieces aufwarten.

Gerade diese Überschneidung mit vielen anderen Genres sorgt bereits in der Filmwissenschaft für unterschiedliche Auffassungen des Begriffs. Stellenweise wird der Actionfilm mit dem Abenteuerfilm als „action-adventure" zusammengedacht (Neale 2000, S. 46–53; Graves und Engle 2006, S. 1–28), von Barry Langford als Teil eines Hybridgenres namens „action blockbuster" besprochen, in dem er den Actionfilm, den Abenteuerfilm und grundsätzlich auf Spektakel ausgerichtete Filme vereint sieht (Langford 2005, S. 233–256). Linda Williams nimmt den Terminus der männlichen Actiongenres als Oberbegriff, der für sie Western, Gangsterfilme, Kriegsfilme, Polizeifilme und Clint-Eastwood-Filme umfasst (Williams 1998, S. 60), während Douglas Brode in *Boys and Toys* (2003) nahezu alle dem Spektakel zugeneigten Produktionen nach 1945 dem Action-Abenteuerfilm zurechnet, darunter auch Kriegsfilme, Western und Boxerfilme. Harvey O'Brien hingegen grenzt den Actionfilm dezidiert vom Abenteuerfilm ab (O'Brien 2012, S. 6–11) unter Berufung auf das Konzept der Involvierung des Zuschauerkörpers durch „kinesthesia" (Anderson 1998, S. 1–11), welche dem Action- im Gegensatz zum Abenteuerfilm gegeben ist. Jedoch werden auch enger gefasste Definitionen wie jene von O'Brien oder Eric Lichtenfeld kritisiert, etwa von Lisa Purse, die Lichtenfelds Konzept dahingehend ablehnt, dass es zwar eine valide Definition für das Actionkino der 1970er und vor allem der 1980er erbringt, allerdings unklar in Bezug auf den Actionfilm der 1990er und 2000er bleibt (Purse 2011, S. 19).

Tatsächlich finden sich unterschiedliche Konzepte des Actionkinos nach seiner Hochphase in den 1980ern. Während O'Brien den Actionfilm an Popularität verlieren sieht und seine Rückkehr im neuen Jahrtausend in vereinzelten, oft reflexiven Werken wie *Death Sentence* (2007), *Gran Torino* (2008) und *The Expendables* (2010) erkennt (O'Brien 2012, S. 87–110) – eine Ansicht, die auch in Fandiskursen ihre Anhänger hat –, so gehen andere Autoren von einer stärkeren Hybridisierung aus: Lichtenfeld etwa beschreibt, dass der Actionfilm in Mischformen in Katastrophenfilmen wie *Volcano* (1997), Science-Fiction-Filmen wie *The Chronicles of Riddick* (2004) und Superheldenfilmen wie *Batman Begins* (2005) seinen Fortbestand hat (Lichtenfeld 2007, S. 190–331). O'Brien erwähnt diese Hybridisierung auch, sieht in ihr jedoch eher eine Verwässerung der Formel in der postklassischen Phase des Actiongenres in den 1990ern, die von der oben erwähnten, neoklassischen Phase traditionellerer Produktionen gefolgt wird (O'Brien 2012, S. 15–17).

Den Arbeiten von Lichtenfeld, O'Brien und Purse ist gemein, dass sie sich um eine Bestimmung des Genres bemühen, die über die problematische alleinige Definition durch Spektakel hinausgeht. Auch andere Autoren weisen auf einzelne Merkmale des Genres hin, darunter seine Tendenz zu männlichen Hauptfiguren und der hauptsächlichen Adressierung eines männlichen Zielpublikums, die Betonung von Körperlichkeit, vor allem in den Actionszenen, und die Bedeutung von Spezialeffekten für das Genre (Neale 2000, S. 46; Graves und Engle 2006, S. 1), gehen im

Anschluss jedoch zu einer Erörterung einzelner Facetten und Ausformungen des Action- oder Action-Abenteuerfilms über. Irsigler, Lembke und Strank versuchen sich in der Einleitung des Sammelbandes *Actionkino* bewusst nicht an einer genauen Bestimmung des Genres, sondern stellen lediglich elf Thesen auf, die zentrale Merkmale des Genres benennen sollen (Irsigler et al. 2014, S. 7–21).

Eric Lichtenfeld sieht im Actionfilm eine Fusion des Genres Western und Film Noir, welche die rechtschaffene „regeneration through violence" (Slotkin 1992, S. 10) des Western mit dem abgebrühten Milieu und der Stimmung des Film Noir vereint; dabei übernimmt das Genre auch Elemente des Police Procedurals, verschiebt den Fokus vom Aufspüren und Überführen des Verbrecher jedoch zu deren spektakulärer Auslöschung in seinen zentralen Actionszenen (Lichtenfeld 2007, S. 1–5). Ein weiterer wichtiger Bestandteil des Actiongenres für Lichtenfeld ist die Übernahme des Topos des Mannes, der Indianer kennt, aus dem Western (Slotkin 1992, S. 14–16), also desjenigen, der das Wesen des Feindes kennt, es in sich trägt und damit niemals ganz Teil der Gesellschaft sein kann, die er beschützt. In *Dirty Harry* wird daraus schließlich der Mann, der Verbrecher kennt, und weitere Variationen dieses Topos ziehen sich durch das Actiongenre: Der titelgebende Protagonist des Superheldenactionfilms *Blade* (1998) etwa ist der Mann, der Vampire kennt (Lichtenfeld 2007, S. 29, 292).

Harvey O'Brien betont die Dimension des *volitionism* als konstitutiv für das Actiongenre: Die Selbstbestimmung des Helden zeichnet das Genre zentral aus, aktiv zu handeln bedeutet Actionheld zu sein, wobei der Held in erster Linie durch physische Aktion sein Ziel erreicht und Hindernisse überwindet. Diese Physis wird durch die kinästhetische Dimension der Action betont, in welcher der Körper zuvorderst angesprochen wird, wobei dieser Effekt durch korrespondiere Bildsprache und Schnitt verstärkt wird (O'Brien 2012, S. 1–12). Während O'Brien dies, wie bereits erwähnt, vor allem historisch in den 1980ern verortet, plädiert Lisa Purse für eine allgemeinere Definition des Actiongenres. Dabei verweist sie ähnlich wie Anderson und O'Brien auf die Zentralität des Heldenkörpers sowie die Ansprache des Zuschauerkörpers als konstitutive Elemente des Genres. Die für sie bestimmenden Elemente des Genres laufen nämlich auf folgende hinaus: „[A] preoccupation not simply with physical acts but with processes of exertion, a sensory address to the spectator, and an emphasis on the contingency as well as the power of the action body" (Purse 2011, S. 3).

In der Problematik der sich vielfach überschneidenden und doch nur teilweise kongruenten Definitionen und Verortungen des Genres erscheint das Actiongenre als besonders starke Ausprägung eines weiteren Phänomens, das jeder Genrebestimmung inhärent ist: Der Unterscheidung von inklusiven und exklusiven Ansätzen der Genredefinition. Bei exklusiven Ansätzen wird eine Bestimmung des Genres anhand einer geringen Menge von kanonisierten Klassikern vorgekommen, welche das Genre idealtypisch abbilden und damit eine genaue Genrebestimmung ermöglichen. Inklusive Ansätze hingegen streben eine Aufnahme möglichst vieler Beispiele an, was einen größtmöglichen Überblick über alle Facetten und Ausprägungen eines Genres ermöglicht, gleichzeitig aber auch die Unschärfen in seiner Definition vergrößert (Altman 1999 [1984], S. 216–217). Während stabilere Genres oft eine

diskursübergreifende Balance zwischen diesen Ansätzen gefunden haben, so ergibt sich im Hinblick auf den Actionfilm eine Polyfonie zwischen eher inklusiven Ansätzen wie jenen von Neale oder Langford und eher exklusiven Ansätzen wie jenen von Lichtenfeld und O'Brien; eine Polyfonie, die sich über akademische Diskurse hinauszieht und auch Fandiskussionen und andere Debatten zum Actiongenre weiterhin befeuert.

4 Grenzphänomene der Genretheorie

In einem (in der Genretheorie) vielzitierten Satz aus seinem Essay „The Law of Genre" schreibt der Philosoph Jacques Derrida Folgendes: „Every text participates in one or several genres, there is no genreless text; there is always a genre and genres, yet such participation never amounts to belonging" (Derrida 1980, S. 65). Basierend auf dieser Annahme stellt sich die Frage, vor allem in der antiessentialistischen Genretheorie, ob es überhaupt ein Kino außerhalb des Genrefilms geben kann. Steve Neale etwa führt an, dass auch die im Deutschen eher als Gattungen bezeichneten Kategorien wie Kurzfilm, Spielfilm oder Animationsfilm als Genres zu verstehen sind, weshalb jeder Film zwangsläufig an mehreren Genres partizipiert (Neale 2000, S. 22–27). In seiner frühen Genrestudie *Hollywood Genres* definiert Thomas Schatz außerhalb des Genres liegende Hollywoodfilme als jene Werke, die sich nicht auf Stereotypen des Genres verlassen, einem linearen Ursache-und-Effekt-Muster folgen und auf psychologisch runde Charaktere sowie einen Ausgang setzen, den der Zuschauer nicht vorhersehen kann (Schatz 1981, S. 7). Obwohl die meisten Genretheoretiker davon ausgehen, dass sich Genrefilme aus Gründen der Erzählökonomie gern auf bekannte Muster, Charaktere und Ikonographien verlassen, was Barry Keith Grant als „generic shorthand" (Grant 2007, S. 8) bezeichnet, so wurde Schatz' essentialistisches und evolutionäres Genremodell stark kritisiert (Gallagher 1995 [1986], S. 246–260; Neale 2000, S. 199–201; Langford 2005, S. 24–25). Steve Neale verwies dabei unter anderem auf die Problematik, dass bestimmte Muster und Charaktere im Genrefilm nicht zwangsweise so redundant sind wie von Schatz behauptet (Neale 2000, S. 196). Zudem sind viele der Filme, die Schatz als außerhalb des Genres liegend betrachten dürfte, in akademischen und populären Diskursen wieder genrifiziert worden, indem sie als Dramen klassifiziert werden – eine Kategorie, in Schatz' Buch lediglich als Genre des „Family Melodrama" (Schatz 1981, S. 221–260) vorkommt, heutzutage allerdings wesentlich weiter gefasst ist. Selbst der sogenannte Arthousefilm, der vielerorts als Gegenstück des (von Genres geprägten) Mainstreamfilms aufgefasst wird, lässt sich in der antiessentialistischen Genretheorie als eines begreifen: So verweist Andrew Tudor bereits 1973 darauf, dass Kunstfilme von gewissen Publikumsschichten bewusst als ein präferiertes ‚Genre' besucht werden (Tudor 1995 [1973], S. 8–9). Steve Neale argumentiert ähnlich, indem er festhält, dass *Empire* (1964), eine acht Stunden lange, nicht narrative Aufnahme des Empire State Buildings, im Kontext des kommerziellen Hollywoodkinos nicht als ‚richtiger' Spiel- oder Dokumentarfilm angesehen würde, in einem avantgardistischen Kontext wie dem Museum hingegen entsprechend

institutionalisiert und genrifiziert würde (Neale 2000, S. 34–35). Im Hinblick auf Scheinpflugs Verständnis von Genre tut sich an dieser Stelle allerdings eine Schwierigkeit auf: Während sich klar diskursive Verortungen von Kategorien wie dem Avantgarde- oder Experimentalfilm erkennen lassen, so mangelt es ihnen jedoch an über die Mehrzahl ihrer Vertreter stetig iterierten zentralen Mustern; die Konstante ist eben die Enttäuschung und Brechung von klassischen Genremustern und -erwartungen, das zentrale wiederkehrende Element ist allein das Fehlen von jenen Dingen, die Genrefilme klassischerweise auszeichnen.

5 Fazit

Auch marginale bzw. weniger stabile Genres können produktiv untersucht und analysiert werden, wovon etwa der große Korpus an Artikeln und Monografien zum Film Noir zeugt. Jedoch stellt die Beschäftigung mit diesen Genres die Anforderung einer genauen Diskursanalyse und Betrachtung der Diskrepanzen zwischen verschiedenen Definitionen eines Genres, um ein möglichst differenziertes Verständnis zu ermöglichen und definitorische Probleme klar zu benennen. Gleichzeitig ist die Forschung zu marginalen Genres und Grenzphänomenen der Genretheorie auch ein wichtiges Feld: Eine Beschäftigung mit ihnen ermöglicht nicht nur neue Erkenntnisse zum jeweiligen Phänomen, sondern kann darüber hinaus auch wertvolle Einsichten für die Genretheorie im Allgemeinen erzielen. Marginale Genres sind eine Leerstelle in der Forschung, welche die neuere Genreforschung nach und nach zu füllen beginnt.

Literatur

Altman, Rick, Hrsg. 1999 [1984]. A semantic/syntactic approach to film genre. In *Film/genre*, 216–226. London: BFI.

Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London: BFI.

Anderson, Aaron. 1998. Action in motion: Kinesthesia in martial arts films. *Jump Cut* 42:1–11.

Arnzen, Michael A. 1994. ‚Who's laughing now?' The postmodern splatter film. *Journal of Popular Film and Television* 21(4): 176–184.

Borde, Raymond, und Etienne Chaumeton. 1955. *Panorama du film noir américain 1941–1953*. Paris: Les Editions du Minuit.

Bordwell, David. 2002. Intensified continuity. Visual style in contemporary American film. *Film Quarterly* 55(3): 16–28.

Bordwell, David, Janet Staiger, und Kristin Thompson. 1985. *The classical Hollywood. Film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.

Bould, Mark. 2005. *Film Noir. From Berlin to Sin City*. London/New York: Wallflower Press.

Brode, Douglas. 2003. *Boys and toys. Ultimate action-adventure movies*. New York: Citadel.

Cohan, Steve, und Ina Rae Hark, Hrsg. 1997. *The road movie book*. London/New York: Routledge.

Derrida, Jacques. 1980. The law of genre. *Critical Inquiry* 7(1): 55–81.

Donovan, Barna William. 2010. *Blood, guns and testosterone. action films, audiences and a thirst for violence*. Lanham/Toronto/Plymouth: Scarecrow Press Inc.

Gallagher, Tag. 1995 [1986]. Shoot-out at the genre corral. Problems in the „evolution“ of the western. In *Film genre reader II*, Hrsg. Barry Keith Grant, 246–260. Austin: University of Texas Press.
Gallagher, Mark. 2006. *Action figures. Men, action films, and contemporary adventure narratives*. Hampshire: Palgrave.
Grant, Barry Keith. 2007. *Film genre. From iconography to ideology*. London/New York: Wallflower.
Graves, Mark A., und Frederick Bruce Engle. 2006. *Blockbusters. A reference guide to film genres*. Westport: Greenwood Press.
Grob, Norbert, und Thomas Klein, Hrsg. 2006. *Road movies*. Mainz: Bender.
Irsigler, Ingo/Gerrit Lembke und Willem Strank, Hrsg. 2014. Fuzzy, hybrid und pornographisch. Elf Thesen zum Actionfilm. In *Actionkino. Moderne Klassiker des populären Films,* 7–21. Berlin: Bertz + Fischer.
Keane, Stephen. 2006. *Disaster movies. The cinema of catastrophe*, 2. Aufl. Chichester/New York: Wallflower Press.
Langford, Barry. 2005. *Film genre. Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Lichtenfeld, Eric. 2007. *Action speaks louder. Violence, spectacle and the American action movie. Revised and expanded edition*. Middletown: Wesleyan University Press.
Liebrand, Claudia. 2004. Melodrama goes gay. Jonathan Demmes Philadelphia. In *Hollywood hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 171–191. Marburg: Schüren.
Lyons, Arthur. 2000. *Death on the cheap. The lost B movies of film noir!* New York: Da Capo Press.
Meteling, Arno. 2006. *Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript.
Neale, Steve. 2000. *Genre and hollywood*. PDF-Version. London/New York: Routledge.
O'Brien, Harvey. 2012. *Action movies. The cinema of striking back*. London/New York: Wallflower Press.
Purse, Lisa. 2011. *Contemporary action cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Rother, Rainer. 1998. Mit Verlusten ist zu rechnen. Notizen zum amerikanischen Actionfilm. In *Die Postmoderne im Kino. Ein Reader*, Hrsg. Jürgen Felix, 268–282. Marburg: Schüren.
Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. New York: Random House.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo*. Bielefeld: transcript.
Schweinitz, Jörg. 1994. ‚Genre' und lebendiges Genrebewußtsein. Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. montage/av 3(2): 99–118.
Slotkin, Richard. 1992. *Gunfighter nation. The myth of the frontier in twentieth-century America*. New York: Atheneum.
Sobchack, Vivian. 1998. Lounge time. Postwar crises and the chronotope of film noir. In *Refiguring American film genres. History and theory*, Hrsg. Nick Browne, 129–170. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
Spicer, Andrew. 2002. *Film noir*. Harlow: Longman/Pearson.
Staiger, Janet. 2012 [1997]. Hybrid or inbred: The purity hypothesis and hollywood genre history. In *film genre reader IV*, Hrsg. Barry Keith Grant, 203–217. Albany: University of Texas Press.
Stiglegger, Marcus. 2002/2007 (2. Aufl.). *Film noir. In: Sachlexikon des Films, Hrsg*. Thomas Koebner, 224–227. Stuttgart: Reclam.
Stiglegger, Marcus. 2007. In den Farben der Nacht. Mario Bavas Stil zwischen Gothic-Horror und Giallo-Thriller. *Splatting Image* 70:5–11.
Tasker, Yvonne. 1993. *Spectacular bodies. Genre, gender and the action cinema*. London/New York: Routledge.
Tudor, Andrew. 1995 [1973]. Genre. In *Film genre reader II*, Hrsg. Barry Keith Grant, 3–10. Austin: University of Texas Press.

Walker, Michael. 1982. Melodrama and the American cinema. *Movie* 29(30): 2–38.
Webb, Theresa, und Nick Browne. 2004. The big impossible: Action-adventure's appeal to adolescent boys. In *New hollywood violence*, Hrsg. Steven Jay Schneider, 269–285. Manchester: Manchester University Press.
Werner, Paul. 2005. *Film noir und Neo-Noir*. München: Vertigo.
Williams, Linda. 1998. Melodrama revised. In *Refiguring American film genres. History and theory*, Hrsg. Nick Browne, 42–88. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
Yacowar, Maurice. 1995 [1977]. The bug in the rug. In *Film genre reader II*, Hrsg. Barry Keith Grant, 261–279. Austin: University of Texas Press.

Teil III

Film-Genre-Theorie

Genredramaturgie

Lars R. Krautschick

Inhalt

1 Einleitung 90
2 Zu unterschiedlichen Ansätzen der Genreidentifizierung 91
3 Horrorfilmszenarios und ihre Abgrenzungsparameter 94
4 Horrorfilmregeldramaturgie 100
5 Fazit 105
Literatur 108

Zusammenfassung

Mittels einer Untersuchung dramaturgischer Regeln lassen sich nähere Analysepunkte bzgl. Genres aufdecken: Liegen ihnen konzeptionelle Strukturen zugrunde? Werden bestimmte Elemente wiederholt, die Genrebezüge erkennbar machen? Um sich dem Begriff Genredramaturgie anzunähern und die konstruktiven Aspekte eines regeldramaturgischen Katalogs aufzudecken, wird eine exemplarische Untersuchung am Fallbeispiel Horrorfilm vorgenommen. Die Horrorfilmregeldramaturgie wird dabei bedingt durch ein übergeordnetes diegetisches Szenario, das in verschiedenen Ausprägungen dem übernatürlichen Horror wie auch seinen Subgenres zu eigen ist. Zudem lässt sich über Rückschlüsse auf die Weiterentwicklung dieser Regeldramaturgie letztlich auch das Faszinosum der Genreevolution erfassen.

Schlüsselwörter

Regeldramaturgie · Horrorfilmszenario · Genreevolution · Subgenres · Subdiegese

L. R. Krautschick (✉)
Institut für Theaterwissenschaft, LMU München, München, Deutschland
E-Mail: Lars.Krautschick@campus.lmu.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_15

1 Einleitung

Mit seinem Paradigma, „there is always a genre and genres“ (Derrida 1981, S. 61), verdeutlicht Jacques Derrida die grundlegende Funktion von Genres für eine effektive Kommunikation. In unserem Sprachschatz verwenden wir fortwährend Kategorien/Genres, um mit anderen kommunizieren zu können: Wortgruppen, Tierarten, Institutionsnamen . . . – somit ermöglichen Genres überhaupt erst Kommunikation (vgl. Tudor 1974, S. 20–23; Fowler 1989, S. 216; Altman 1999, S. 14; Langford 2005, S. 4). Aber nicht allein auf der rein verbalen Ebene, sondern ebenso für Filme und deren Rezeption ist Derridas Betrachtungsweise relevant. So erleichtert und beschleunigt eine Genreeinteilung bspw. den informativen Austausch (über Filme und deren Inhalte) zwischen den jeweiligen Kommunikationspartnern, da über Adressierung eines simplen Schlagworts wie *Western* gleichzeitig spezifische ästhetische Komponenten oder narrative Muster angesprochen werden; im Falle des Westerns bspw. Setting, Figuren oder Handlungszeit. „Genre provides an important frame of reference which helps the reader to identify, select and interpret texts“ (Chandler 2000, S. 7). Der Genreforscher Tzvetan Todorov behauptet gar: „A genre, whether literary or not, is nothing other than the codification of discursive properties“ (Todorov 1995, S. 18).

Zudem sind Genreeinteilungen (z. B. durch Produktionsfirmen) für die Vermarktung von Filmen einsetzbar, da sie ein konkretes Zielpublikum ansprechen und dem Rezipienten gleichzeitig die Angebotsauswahl erleichtern, wenn er in Videotheken, Kinoprogrammen und TV-Zeitschriften zielgenau nach Filmen suchen kann, die seinen Vorlieben entsprechen. „People go to genre films to participate in events that somehow seem familiar“ (Altman 1999, S. 25). So erleichtern Genrebegriffe gleichzeitig die Recherche. Außerdem – und dies ist der springende Punkt – ermöglichen Genrebegriffe überhaupt erst (film-)wissenschaftliches Arbeiten im Bereich des (Genre-)Films mittels ihres mitkommunizierten, mehr oder weniger fixen Kanons an ästhetischen sowie dramaturgischen Mitteln. Ohne eine derartige Einigung bliebe eine nicht zufriedenstellend beantwortete Frage nach dem Untersuchungsbeispiel bestehen, die oftmals über ein dialektisches Verfahren beantwortet wird, worüber sich jedoch höchstens feststellen ließe, *was bspw. Horrorfilm nicht ist* – so u. a. bei Arno Meteling:

> [So] wird die Notwendigkeit von Sujet- und Genrebegriffen, wie unzureichend sie auch sein mögen, [. . .] nicht abgestritten. Die Begriffe werden genutzt, um Konzepte und Kontinuitäten verschiedener Gruppen und Reihen von Horrorfilmen zu beschreiben und abzugrenzen. [. . .] Mitunter mischen sich die Kategorien. So zählen zum Beispiel Filme mit den Sujets ‚Slasher‘, ‚Zombies‘ oder ‚Kannibalen‘ zum Genre des Splatterfilms, das einzig wegen seiner Ästhetik und Erzählweise, aber nicht wegen seines Figurenkatalogs klassifiziert wird. (Meteling 2006, S. 15)

Die „hitzige“ Genredebatte um den *Horrorfilm* soll auch der Anlass sein, an dieser Stelle einige Betrachtungen über genredramaturgische Reglements zu diskutieren. Metelings Kommentar lässt sich hierzu entnehmen, dass eine wesentliche Verwirrung um das Genre Horror darauf zurückgeht, dass zwischen Horrorfilm und

dem von ihm gesondert zu betrachtenden Subgenres kaum unterschieden wird. Aus einer fehlenden Differenzierung resultiert somit eine Vermischung verschiedenster dramaturgischer wie auch ästhetischer Genrekonzepte unter dem Schlagwort Horrorfilm. Solange also Subgenres – mit eigenen narrativen Mustern und eigenen ästhetischen Regeln – dem Untersuchungsgegenstand hinzugerechnet werden, lassen sich keine gültigen Gesetzmäßigkeiten für den Horrorfilm ableiten. Bereits Derridas Aufforderung in seinem Artikel über das Gesetz des Genres, die man wohl kaum direktiver formulieren kann, verbietet eine solche Vermischung: „Genres are not to be mixed. I will not mix genres. I repeat: genres are not to be mixed. I will not mix them" (Derrida 1981, S. 51).

Tatsächlich empfiehlt sich jedoch das Filmgenre Horror als Paradebeispiel für eine Untersuchung von Genredramaturgie wie sie hier angestellt werden soll, weil v. a. dieses Genre festen Handlungsmustern folgt, die zu einem hohen Wiedererkennungswert führen.

> Anyone familiar with the genre of horror knows that its plots are very repetitive. Though here and there one may encounter a plot of striking originality [. . .]. A horror adept has, typically, a very good sense of what is going to happen next in a story [. . .]. Part of the reason for this is that many horror stories [. . .] are generated from a very limited repertory of narrative strategies. (Carroll 1990, S. 97)

Dennoch besteht Klärungsbedarf darüber, ob sich derartige phänomenologische Feststellungen auch dramaturgisch notieren lassen. Dieses Unterfangen wird im Folgenden in vier Schritten angegangen: Zuerst soll anhand differenter Definitionsansätze für den Genrebegriff von Horrorfilm die Notwendigkeit einer Untersuchung der dramaturgischen Ebene des Horrorgenres aufgedeckt werden, bevor die dramaturgischen Abgrenzungsparameter von Horrorfilmen gegenüber anderen Genres abgebildet werden können. Anhand der daraus ablesbaren Kriterien kann so auf einen dem Horrorgenre immanenten regeldramaturgischen Katalog geschlossen werden, der als weiteres Identifikationsmerkmal für einen Film des Genres gelten soll. Letztlich lässt sich wiederum mittels dieses Regelkatalogs im Fazit entfalten, wie es zu einer Genreevolution bzw. zur Entwicklung von Subgenres kommen mag.

2 Zu unterschiedlichen Ansätzen der Genreidentifizierung

> While some genres are based on story content (the war film), others are borrowed from literature (comedy, melodrama) or from other media (the musical). Some are performer-based (the Astaire-Rogers films) or budget based (blockbusters), while others are based on artistic status (the art film), racial identity (Black cinema), locate (the Western) or sexual orientation (Queer cinema). (Stam 2007, S. 14)

Einerseits ist der Horrorfilm tatsächlich vorwiegend über seine spezifische Ästhetik definiert worden – ein Kriterium, das Robert Stam in seiner obigen Aufzählung gar nicht erst direkt anspricht. Gerade Ästhetik ist prinzipiell nämlich alles andere als *spezifisch*, sondern erweist sich als das, was Irina O. Rajewsky *transmedial* nennt,

und damit als unspezifisches Kriterium, das in jedem Genre eingesetzt werden kann. Denn als transmedial bezeichnet Rajewski gerade Phänomene,

> die man als medienunspezifische ‚Wanderphänomene' bezeichnen könnte, wie z. B. das Auftreten desselben Stoffes oder die Umsetzung einer bestimmten Ästhetik bzw. eines bestimmten Diskurstyps in verschiedenen Medien, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder möglich ist oder für die Bedeutungskonstitution des jeweiligen Medienprodukts relevant würde. [...] [I]n diesen Fällen wird auf Ästhetiken bzw. Diskurse abgehoben, die in unterschiedlichen medialen Systemen mit den jeweils eigenen Mitteln realisiert werden können. (Rajewsky 2002, S. 12–13)

Andererseits wurde Horrorfilm ebenfalls über seine *angsterregende Wirkung* auf den Zuschauer definiert.[1] Allerdings fällt eine Einigung darüber, was Angst erregt, schwer, da sich Ängste auf rein individuelle Auslöser beziehen und daher Verschiedenstes Angst im Zuschauer hervorruft; selbst Phänomene, die nicht unbedingt in Horrorfilmen, sondern in anderen Genres auftreten. „If every film depicting the fearsome or the horrific is of the horror *genre*, then everything from *The Godfather* to *Titanic* is horror. In which case the term loses all meaning and horror ceases to be a distinct genre" (Sipos 2010, S. 6). Der Schwachpunkt eines Definitionsansatzes über angsterregende Topoi liegt also darin, dass nicht zwischen Horrorfilm und Genres unterschieden wird, die ebenfalls mit Angst, Ekel und Schrecken arbeiten, um Spannung zu erzeugen. So lässt sich lediglich festhalten, dass ästhetische wie auch Angst erregende Faktoren, in verschiedensten Genres eingesetzt werden, um Ängste im Rezipienten anzusprechen. Für eine Genredefinition müssen demnach weitere beschreibbare Faktoren berücksichtigt werden.

> [G]enres are thought to reside in particular topic and structure or in a corpus of films that share a specific topic and structure. [...] Even when films share a common topic, they will not be perceived as members of a genre unless that topic systematically receives treatment of the same type. (Altman 1999, S. 23)

Mit dieser Aussage erhebt Rick Altman die *Wiederholung wesentlicher Strukturelemente* in mehreren Filmen (Altman 1999, S. 24–26; vgl. Neale 1980, S. 48), was er auch „the repetitive nature of genre films" (Altman 1999, S. 25) nennt, zum Genre-Identifikationsmerkmal schlechthin. Dieser „repetitive nature" folgend gilt

[1]Dies mag daraus resultieren, dass viele filmwissenschaftliche Definitionsansätze für das Horrorgenre eine etymologische Sichtweise auf den Terminus *Horror* anwenden. Horror entstammt urspr. dem Lateinischen (*horror*[*-is causa*]) und bezeichnet einen Schauer, der jemandem über den Rücken läuft. Übernommen wurde der Begriff erst im 18. Jh. in die deutsche Umgangssprache und diente zuvor als medizinische Fachvokabel für Schüttelfrost o. a. Fieberschauer. Umgangssprachlich wird Horror als Synonym für Schrecken, Schauder oder Abscheu genutzt. „The word ‚horror' derives from the Latin ‚horrere' – to stand on end (as hair standing on end) or to bristle – and the old French ‚orror' – to bristle or to shudder. And though it need not be the case that our hair must literally stand on end when we are art-horrified, it is important to stress that the original conception of the word connected it with an abnormal (from the subject's point of view) physiological state of felt agitation" (Carroll 1990, S. 24).

es demnach, Elemente festzustellen, die sich in Horrorfilmszenarios permanent wiederholen, um zum Kern des Genres vorzustoßen. Eckhard Pabst rechnet bspw. – und dies lässt sich bereits dem Titel seines Essays „Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm" entnehmen – all diejenigen Filme zum Genre Horrorfilm, in deren Diegese[2] ein fiktives paranormales Wesen, ein *Monster*,[3] auftritt. Mit Pabsts These geht auch Thomas Sipos konform, der schreibt: „To differentiate itself, the *horror genre* must dramatize horrific events other than the commonplace, realistic, or historical. It must posit an *unnatural threat* that is outside the realm of normalcy, reality, or history" (Sipos 2010, S. 6).

Das Paranormale wird somit als „genrekonstituierende Größe" (vgl. Pabst 1995, S. 1) für den Horrorfilm angesehen. Hingegen funktioniert keineswegs der Umkehrschluss, jeden Film, in dem ein Monster auftritt, als Horrorfilm zu betrachten. Zwar sind Figuren wie Superman oder das Krümel*monster* einwandfrei als Monsterfiguren – u. U. sogar als bedrohliche Monsterfiguren – zu identifizieren, allerdings treten diese Figuren in Filmen auf, die ebenso einwandfrei *nicht* als Horrorfilme zu bezeichnen sind. Auch in *Scary Movie 3* (US 2003, David Zucker) tritt eine – selbst visuell – identisch gestaltete Geisterfigur mit gleichen stilistischen Attributen wie in Gore Verbinskis *The Ring* (US 2002) auf. Dennoch bleibt *Scary Movie 3* eine Parodie[4] und wird nicht allein aufgrund des Einsatzes einer Monsterfigur oder der Simulation typischer Horrorfilmstilmittel zum Horrorfilm. Sipos stellt dieses Verhältnis mit wenigen Worten klar:

> Film *genres* are usually defined by a set of *story conventions*, which may include plot, character, period, and/or setting. Story conventions spawn a genre's icons, such as vampires or spaceships. Genre should not be confused with *style*: the *techniques and manner* whereby the story is told. (Sipos 2010, S. 5)

Derartige „story conventions", wie sie Sipos anführt, finden sich allerdings in der dramaturgischen Konfiguration, die im Horrorfilm um die auftretenden paranormalen Figuren herum konzipiert wird. So bleibt das Monster Dreh- und Angelpunkt eines Horrorfilmszenarios und damit auch erstes Erkennungsmerkmal eines Films

[2]Diegese „(= inhaltliche Betrachtungsweise)" (Kanzog 1997, S. 55); „[z]um Grundraster der Diegese gehören: Ort und Zeit; Figuren und Figurenkonstellationen; Handlung. Aus diesem Ansatz folgt die Wahl der *Handlungsepisode* als maßgebende Erzähleinheit" (Kanzog 1997, S. 55).

[3]„Das Monster in seiner Bedeutung und Funktion als ‚Zeichen' ist der Signifikant eines transzendentalen und nicht eines transzendenten Signifikats. Denn dieses Signifikat entspringt zunächst keinem äußeren Raum, keinem Zirkus und keiner Freakshow, sondern ist das Produkt von Literarizität oder Filmzitat selbst sowie der Imagination des Lesers oder Betrachters. Gerade der Monster-Signifikant entzieht sich deshalb immer dem Signifikat als einer eindeutigen und sinnhaften Referenz auf eine Außenwelt" (Meteling 2006, S. 325).

[4]Gerade am Bsp. der Parodie macht Rajewski deutlich, was Transmedialität bedeutet: „Diese Qualität kommt etwa der Parodie zu, ein Genre bzw. Diskurstyp, der zwar im literarischen Medium entwickelt und paradigmatisch verwirklicht worden ist, dessen Regeln aber nicht medienspezifisch sind. Eine Parodie kann ebenso im literarischen wie etwa filmischen Medium mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln umgesetzt werden" (Rajewsky 2002, S. 13).

aus dem Horrorgenre, wie Carroll weiterführend feststellt: „The object of suspense is a situation or an event; the object of horror is an entity, a monster. [. . .] Of course, the type of situation which generates suspense in horror fictions will typically include a monster by whom the audience ist art-horrified“ (Carroll 1990, S. 143). Aufbauend auf diese Erkenntnis lässt sich feststellen, dass eine Genredefinition anhand der dramaturgischen Konzeption von der paranormalen Figur im Zentrum der Dramaturgie eines Horrorfilms ausgehen muss. Entlang des Handlungsspielraums dieser Figur strukturieren sich von Syd Field als solche bezeichnete „Plot Points“[5] bzw. Narrationsmuster, von denen ausgehend sich definitive Merkmale und eindeutige Gemeinsamkeiten der Filme des Horrorgenres feststellen lassen. Letztlich begegnet der Rezipient in diesen Filmen wiederholt denselben narrativen Mustern, die sich um die paranormalen Parameter spannen, die einen Aspekt darstellen, durch den sich das Horrorgenre von den übrigen Genres abhebt.

> Das Kriterium des Übernatürlichen [. . .] fungiert als Abgrenzungsparameter zu denjenigen anderen Filmgenres, die ebenfalls angsterzeugende Momente erhalten und/oder Blutiges, Grauenhaftes oder Unvorstellbares inszenieren wie (manche) Kriegsfilme, Science Fiction, Psycho-Thriller oder Serial-Killer-Filme. Dabei heben viele Definitionsversuche als das zentrale Element des Horrorfilms das Motiv vom ‚Halbwesen‘ oder fantastischen Wesen hervor, aus dem sich die Abgrenzung des Genres zur Science Fiction oder zum Psycho-Thriller gewinnen lässt[.] (Shelton 2008, S. 115)

3 Horrorfilmszenarios und ihre Abgrenzungsparameter

Der Gefahr eines argumentativen *Pygmalion-Effekts* im Genredefinitionsansatz, bei dem Filme ausgewählt werden, um von dieser Auswahl im Nachhinein auf ihr Genre zu schließen, begegnet Todorov in seinen Untersuchungen über das (literarische) Genre des Fantastischen mit einem Kompromiss, mit dem er letztlich den deduktiven Ansatz wählt.

> [O]ne of the first characteristics of scientific method is that it does not require us to observe every instance of a phenomenon in order to describe it; scientific method proceeds rather by deduction. We actually deal with a relatively limited number of cases, from were we deduce a general hypothesis, and we verify this hypothesis by other cases, correcting (or rejecting) it as need be. Whatever the number of phenomena [. . .] studied, we are never justified in extrapolating universal laws from them; it is not the quantity of observations, but the logical coherence of a theory that finally matters. (Todorov 1975, S. 4)

Entscheidend für diese Methode scheint zunächst die Festlegung auf systematische Auswahlkriterien, durch deren Anwendung ein Filmkanon entsteht, aus dem

[5] „Plot Point is defined as *any incident, episode or event that ‚hooks‘ into the action and spins it around into another direction*[.] [. . .] A Plot Point can be anything you want it to be; it is a story progression point“ (Field 2006, S. 49).

wiederum deduktiv weitere Aspekte gewonnen werden, die dazu beitragen, sich wiederholende Narrationsmuster im Horrorfilm zu identifizieren.

Wie vorangehend erläutert, lässt sich nach Theoretikern wie Langford (2005, S. 166–168) a priori zumindest ein Auswahlkriterium für das Genre Horrorfilm ausmachen, nach dem „sich alle spezifischen Genremerkmale (= Strukturkonventionen) des Horrorfilms darstellen lassen als vom Monster determinierte Relationen zwischen formalen und inhaltlichen Aspekten des Films" (Pabst 1995, S. 1). Diese Feststellung deckt sich wiederum mit der oft zitierten Basisformel Woods für den Horrorfilm: „[N]ormality is threatened by the Monster. [. . .] The Monster is, of course much more protean, changing from period to period as society's basic fears clothe themselves in fashionable or immediately accessible garments [. . .]" (Wood 2004, S. 117–118). Bei genauerer Betrachtung weisen all diese Formeln zwei gemeinsame systemische Bezüge auf, die für Horrorfilmszenarios geltend gemacht werden können: (a) die Bedrohung durch das Andere, ein paranormales Monster und (b) dasjenige, das von diesem Monster bedroht wird, was Wood u. a. als „Normalität" deklarieren. Pabst verschärft sogar noch diese Woodsche Systematik eines Horrorfilmszenarios, wenn er die Bedrohung durch das Paranormale zur konstituierenden Größe erhebt: „Der Horrorfilm perspektiviert den Blick auf die Grenze: Sie scheidet die Welt in ein [b] Hier (= Wir) und ein [a] Dort (= Das Andere). Hinter der Grenze verbirgt sich das Monster als Vertreter des oppositionellen Systems" (Pabst 1995, S. 4). Damit bleiben dargestellte paranormale Figuren zwar das erste Erkennungsmerkmal eines Horrorfilms, gleichermaßen lässt sich über deren Funktion als „oppositionelles System" auf die im Kontrast dazu inszenierte „Normalität" als ein weiteres Identifikationsmerkmal schließen. Offenbar lässt sich demnach die Horrorfilmdiegese in zwei voneinander zu unterscheidende Subdiegesen mit jeweils eigenen Regeln (a & b) unterscheiden:

(a) in *eine Subdiegese*, deren Regelsystem innerhalb der filmischen Umsetzung in seinen Gesetzmäßigkeiten vollkommen von der Realität abweicht, bspw. nicht den Naturgesetzen unterliegt bzw. vollkommen gegen diese verstößt. „Dieser Verstoß manifestiert sich grundsätzlich in Form eines Monsters [. . .]. Das Monster zeichnet sich meistens durch ein fantastisches Merkmal aus[.]" (Pabst 1995, S. 10). Diese Subdiegese (a) soll mit dem Terminus *Meta(physik)-System*[6] bezeichnet werden, da sich deren intradiegetischen Phänomene (Monster, Dämonen, Geister, Phantome etc.) über die Alltagserfahrung, d. h. ein Wirklichkeitsprinzip, hinwegsetzen und stattdessen als *metaphysische* – genauer: *para-*

[6]Die Vorsilbe *Meta* drückt aus, dass sich das so benannte auf einer höheren Stufe oder Ebene befindet. Metaphysik bezeichnet ursprünglich „diejenigen Schriften des Aristoteles, die Andronikos von Rhodos nach den naturwissenschaftlichen angeordnet hatte. Sie hatten die ‚erste Philosophie' zum Inhalt, die ‚Wissenschaft, deren Betrachtung gerichtet ist auf das Seiende' und ‚die höher reicht als die Naturwissenschaft' [. . .] In der Folgezeit wurde [. . .] [u]nter Metaphysik [. . .] die philosophische Lehre vom Übersinnlichen, von dem, was jenseits der materiellen Welt existieren soll, vom wahren Sein, das allem Seienden zugrunde liege, verstanden" (Klaus und Buhr 1975, S. 789–790).

normale – Phänomene in Erscheinung treten, wie sie sich der jeweilige Filmschaffende vorstellt.

(b) in *eine zweite Subdiegese*, deren Regelsystem innerhalb der filmischen Umsetzung in all seinen physikalischen Gesetzmäßigkeiten und naturgemäßen Abläufen dem alltäglichen realen Leben angeglichen ist. Aus diesem Grund wird diese Subdiegese im weiteren Verlauf als *Parallel-System* bezeichnet, da dieses in seiner Angleichung an eine fiktionale Parallelwelt – ähnlich der menschlichen Wirklichkeit – erinnert. Was vom Rezipienten als Wirklichkeit begriffen werden soll und was deshalb von Wood als „Normalität" verstanden wird, bietet somit das größte Affektionspotenzial für den Zuschauer. Zwar spricht Rudolf Arnheim dem Film bereits in dessen grauer Vorzeit die Fähigkeit zur Realitätskonstruktion ab, wenn er in *Film als Kunst* (1932) akribisch auflistet, welche Parameter filmische von realer Wahrnehmung unterscheiden (Arnheim 2002, S. 31–39), folgt man jedoch Marcus Stigleggers *Seduktionstheorie*, ist die bedingungslose Annahme (bzw. die genaueste Nachbildung) von filmischer Realität als Realität auch nicht erforderlich, um Affekte beim Rezipienten auszulösen.

Laut Stiglegger genügt es, dem Film, einen Anreiz mit den ihm „eigenen, anderen Gesetzmäßigkeiten und inszenatorischen Strategien [. . .] als das reale Vorbild" (Stiglegger 2006, S. 33) zu schaffen, um „den gewünschten sinnlichen Affekt im Rezipienten stimulieren zu können, [d. h.] das Publikum regelrecht zu verführen" (Stiglegger 2006, S. 33). „Die seduktive Qualität des Films selbst zeigt sich [. . .] auf verschiedenen Ebenen, seien sie äußerer Natur (Bewegung, Körperlichkeit, Sinnlichkeit), dramaturgischer (Fabel, Drama) oder ethisch-moralischer Art (innerer Konflikt, Ambivalenz)" (Stiglegger 2006, S. 33). Als entscheidend für die Definition der kinematografischen Seduktion erkennt Stiglegger sechs Aspekte:

> 1. der Bezug der filmisch reproduzierten beziehungsweise re-inszenierten Welt zu einer sozialen Realität sowie der Vergleich dieser Ebenen; 2. die Fähigkeit des Films, Raum- und Zeitkontinuität aufzulösen; 3. der Zusammenhang zwischen Filminszenierung, Filmwahrnehmung und dem menschlichen Bewusstsein; 4. die flüchtige Leichtigkeit filmischen Geschehens; 5. die Musikalität filmischer Inszenierung und Montage; und schließlich 6. der Hochgenuss, den das Medium seinem Publikum bereitet. (Stiglegger 2006, S. 10)

Ziel der Seduktion ist es dabei, „den Blick so intensiv auf sein Objekt [zu lenken], dass daraus eine Hyperrealität entstehen könne. [. . .] Diese Intensität der visuellen Inszenierung zwingt den Betrachter nicht nur in eine Perspektive, sie verführt ihn geradezu, die neu ergründete Qualität mit der Wirklichkeit zu vergleichen und an ihr zu messen" (Stiglegger 2006, S. 11). Und dies ist schließlich auch das Ziel eines Horrorfilms: Die dargestellte Subdiegese Parallel-System soll in der „Rezeption eines Horrorfilms zur Annahme (ver)führen, dass die in Szene gesetzten Angst erregenden Faktoren als kongruent mit der eigenen Realität zu betrachten sind" (Krautschick 2015, S. 29). Insgesamt will ein Horrorfilm also dazu verführen, Angst zu empfinden, woraus der Rezipient als *Sensation Seeker* seinen „Hochgenuss" zieht (vgl. Zuckerman 1996, S. 147–160) Um es also mit der „eigenen sozialen Realität" vergleichbar zu machen und so zum Angstempfinden um diese Wirklichkeit einzu-

laden, muss das Parallel-System in seiner Inszenierung stets der zeitgemäßen Realität des Rezipienten angepasst sein.

Im Horrorfilm sind dem Parallel-System allerdings spezifische Charakteristika zu eigen, die es – nach Baumann – einem instabilen System angleichen, das Brüche entlang der oftmals visuell in Szene gesetzten Grenze (Pabst 1995, S. 4–7) zwischen beiden Subdiegesen aufweist. Durch diese Brüche dringt das Paranormale schließlich in das Parallel-System ein (Abb. 1): Ist dieses Oszillieren zwischen Meta- und Parallelsystem „– im Kontext der fiktionalen Welt – bruchlos möglich, haben wir es mit Fantasy oder Märchen zu tun; ist es nur möglich, weil sich in der – mit unserer Welt identisch gesetzten – Welt Brüche auftun, geht es um Horror" (Baumann 1989, S. 107). Demnach ist keine der beiden Subdiegesen monadisch organisiert, wie es Leibniz für einheitliche Systeme annimmt und was durchaus auf Diegesen anderer Genreszenarios – bspw. die des Fantasyfilms – zutrifft. „Es gibt [. . .] keine Möglichkeit zu erklären, wie eine Monade durch irgendein anderes Geschöpf umgewandelt oder in ihrem Inneren verändert werden kann [. . .]. Die Monaden haben keine Fenster, durch die irgend etwas ein- oder austreten könnte" (Leibniz 2005, S. 13). Im Gegensatz zur leibnizschen Monade sind Parallel- und Meta-System im Horrorfilm an ihren Bruchstellen demnach semipermeabel durchlässig (Abb. 1): „Der Bruch besteht darin, daß etwas Wirklichkeit geworden ist, obwohl es definitionsgemäß unmöglich bleibt" (Baumann 1989, S. 107). Die paranormalen Figuren im Meta-System nutzen die Instabilität des Parallel-Systems aus, finden im Szenario einen Weg in das Parallel-System und bringen es phasenweise aus seinem *naturgesetzlichen Gleichgewicht*, wenn bspw. Geister kopfüber an der Decke laufen oder befallene Körper kurzzeitig zum Schweben befähigen. Der Einbruch dieser Figuren in das Parallel-System vollzieht sich innerhalb der filmischen Inszenierung dabei als sequenzieller und oszillierender Vorgang: Das paranormale übernatürliche Wesen greift wiederholt an den Plot Points aus dem Meta-System auf das Parallel-System über und zieht sich ebenso oft in das Meta-System zurück (Abb. 1). So wird dem Eindruck entgegengewirkt, das Meta-System würde zu einem integrativen Bestandteil des Parallel-Systems; beide Subdiegesen bleiben im Horrorfilm unabhängig und stetig voneinander unterscheidbar (Abb. 1). Diese Unterscheidbarkeit lässt sich

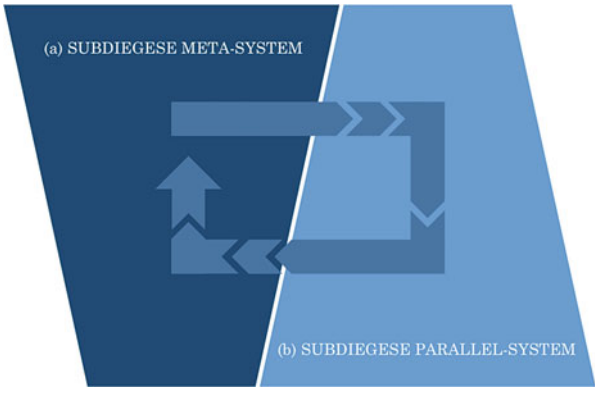

Abb. 1 Darstellungschema der Horrorfilmdiegese. © Lars R. Krautschick 2015

anhand von vier Implikationen (i–iv) festmachen, die wiederum zur Konstitution eines Horrorfilmszenarios beitragen:

(i) Die inszenierten Vorstöße des Meta-Systems in das Parallel-System zeichnen sich im Horrorfilm durch Visualisierung des Schreckens mit geringen narrativen Anteilen, d. h. als rein ästhetische und eben non-narrative Elemente der Dramaturgie, aus, weshalb an diesen Punkten der Handlungsverlauf auch nicht vorangetrieben wird. Theoretisch vorstellbar – aber ebenso undenkbar – wäre eine mögliche Filmhandlung, in der ein Protagonist auf das paranormale Geschehen aufmerksam wird – ohne dass es zuvor in Erscheinung getreten ist –, es bekämpft und letztlich besiegt. Unter diesen Umständen wäre zwar, unter Dezimierung der ästhetischen Mittel, die gesamte Handlung eines Horrorfilms durchgespielt, seine wesentlichen Aspekte jedoch – seine *visuelle Konzentration auf* bzw. *seine ästhetische Umsetzung von Spannungsevokation* – entscheidend vernachlässigt worden, über die jedoch Horrorfilme im Wesentlichen Angst im Rezipienten hervorrufen.

(ii) Mit Parallel- und Meta-System stehen sich symbolische Ebenen für *Leben und Tod* bzw. *Gut und Böse* gegenüber.[7] Das Meta-System verkörpert dabei die Vorstellung eines schrecklichen Jenseits, während das Parallel-System die Rolle des erhaltenswerten Diesseits übernimmt. In der Mise-en-Scène treten für das Parallel-System lebendige Darsteller ein, die auf der semiotischen Ebene auch als Stellvertreter des Lebens auftreten; wohingegen im Meta-System Puppen, Masken, kostümierte Darsteller oder per Computer Generated Imagery (CGI) simulierte Monsterfiguren das Übernatürliche ausschließlich *re*präsentieren und damit Repräsentamen des Todes bleiben. Das Paranormale, das dem Meta-System entstammt und sich stets im Parallel-System wiederholt neu zusammensetzen muss (iii), versucht, die lebendigen Menschen aus dem Diesseits in das Jenseits zu überführen.[8]

(iii) Mit dem Einbruch des Paranormalen in das Parallel-System (Abb. 1) erfolgt in diesem stets eine *Neukonstruktion des paranormalen Wesens*; diesbezüglich wird auf verschiedenste Varianten der filmischen Umsetzung zurückgegriffen: So kommt es bspw. zu einer virulenten Verbreitung monströser Attribute, die z. B. Vampire, Werwölfe oder Zombies nutzen, um über ansteckende Bisse Menschen zu infizieren und somit perpetuierlich ein Monsterkollektiv zu konstruieren. Möglich ist allerdings auch eine Variante, bei der eine energetisch

[7] „Der fundamentale Archetypus des Horrors ist das Böse. Es kommt nicht vor, daß die Protagonisten, mit denen die Identifikation des Rezipienten vorgesehen ist, das Gute bekämpfen. Das Böse trägt das moralische Negative meist als ästhetisch Negatives vor sich her, es ist hässlich“ (Baumann 1989, S. 289).

[8] Als typisches Bsp. für diesen Konflikt empfiehlt sich der Film *Pumpkinhead* (US 1988, Stan Winston), in dem der Puppenkörper des Pumpkinhead (Tom Woodruff Jr.) – eine ausgewiesene Verkörperung des Kostümfestes zu Halloween – heraufbeschworen wird, um für einen Vater (Lance Henriksen) den Unfalltod seines Sohnes (Matthew Hurley) an einer Gruppe von Teenagern zu rächen, indem das Monster diese tötet.

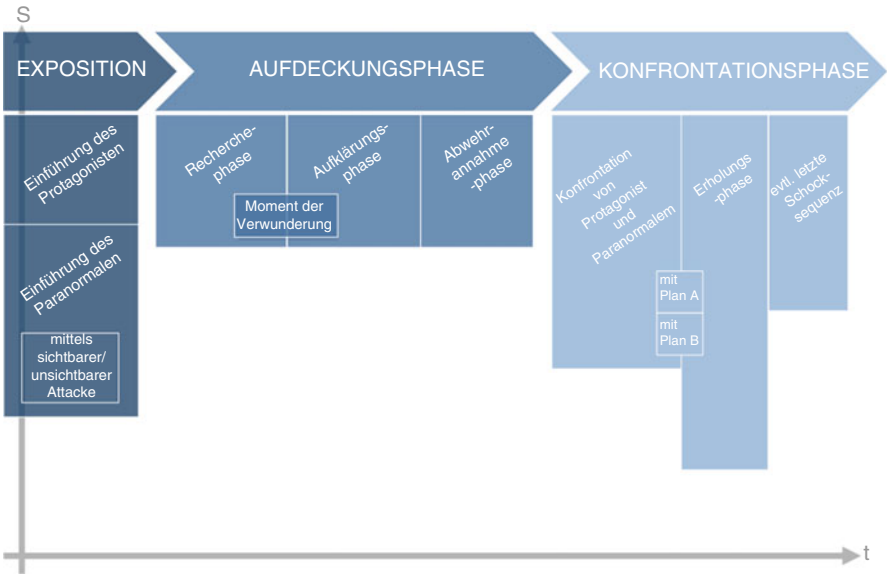

Abb. 2 Modell der Horrorfilmregeldramaturgie (S = Suspense/t = Filmverlauf). © Lars R. Krautschick 2015

immaterielle, unsichtbare Form des Paranormalen einen Körper im Parallel-System invadiert. Dergleichen ist zu beobachten in diversen Verfilmungen von Mary Shelleys Roman *Frankenstein* (1818),[9] in denen durch Dr. Frankenstein erst ein Körper für die spirituellen Energien konstruiert werden muss, der im Nachhinein beseelt wird. Diese sich notwendig permanent wiederholende Neukonstruktion des Übernatürlichen wird bedingt durch Regeln des Meta-Systems, die nicht mit den Regeln des Parallel-Systems vergleichbar sind, da sie weder den irdischen Naturgesetzen gleichen noch in irgendeiner Weise mit physikalischen Gesetzmäßigkeiten übereinstimmen. Das jeweilige Monster zieht sich aufgrund dieser *Meta-Regularien* wiederholt in sein Meta-System zurück; einerseits weil es dann unerwartet zuschlagen kann und andererseits, weil es ihm die Regeln des Meta-Systems unmöglich machen, sich lange im Parallel-System aufzuhalten: So vertragen Vampire bspw. kein Sonnenlicht und Werwölfe keine Silberkugeln, Zombies werden durch einen Kopfschuss bekämpft und japanische Geister dürfen nur diejenigen Menschen verfolgen, die einen Fluch auf sich geladen haben.

(iv) Diese verschiedenen Regularien, denen die Figuren beider Subdiegesen unterliegen, erfordern innerhalb der Horrorfilmdramaturgie (Abb. 2) eine eindeutige

[9] *Frankenstein* (US 1931, R: James Whale); *The Curse of Frankenstein* (GB 1957, Terence Fisher); *Flesh for Frankenstein* (US 1973, Paul Morrissey u. Antonio Margheriti); *Frankenstein Unbound* (US 1990, Roger Corman) usw.

Unterscheidung voneinander, um letztlich Horror von anderen Genres abzuheben, in denen potenziell eine ähnliche Teilung in Subdiegesen vorliegen könnte. In Horrorfilmen lässt sich bspw. beobachten, dass die Protagonisten des Parallel-Systems stets im Augenblick des erkennbaren Einbruchs vom Meta-System in das Parallel-System ein *Moment der schockierten Verwunderung* erleben (Abb. 2). Dieses Moment bezeugt die angsterregende Fremdartigkeit, die der Einbruch des Meta-Systems bei den Protagonisten auslöst, da es nicht mit den Naturgesetzen des Parallel-Systems konform geht. Zwar brechen die Teenager in *Wrong Turn* (US 2003, Rob Schmidt) in Panik aus und flüchten angesichts der sie attackierenden entstellten Minenarbeiter – eine Verwunderung der Protagonisten über ein paranormales Ereignis innerhalb der Diegese kann jedoch nicht festgestellt werden. Demzufolge ist *Wrong Turn* nicht dem Horrorfilmkanon zuzurechnen, sondern vielmehr zu einem durch die *Genreevolution* (vgl. Abs. 5) bedingten Subgenre des Horrorfilms. In diesem Sinne wäre die Prämisse aufzustellen, dass Horrorfilm ebenfalls als Überkategorie verwendet wird, unter die eben solche dramaturgisch abgeänderten Narrative subsumiert werden, welche jedoch dramaturgisch vom ursprünglichen Maingenre unterschieden werden können (vgl. Abs. 4).

4 Horrorfilmregeldramaturgie

Bei der Sichtung von Filmen, die nach dem zuvor beschriebenem Muster aufgebaut sind, fällt auf, dass es sich bei diesen tatsächlich um originäre Horrorfilme handelt. Somit lassen sich unter Zuhilfenahme der Systematik eines Horrorfilmszenarios ideale Fallbeispiele sondieren und von anderen Genres des Fantastischen Films – wie dem Fantasy-, dem Sci-fi-Genre oder dem Mystery-Thriller etc. – abgrenzen, ebenso wie von Subgenres, die anstatt mit *übernatürlichem Horror* mit *natürlichem Terror* arbeiten. Einem solchen impliziten Genre *Terrorfilm* wären bspw. Subgenres wie Slasher, Serial-Killer-Filme, Splatter, Splatstick, Torture Porn, Mondo oder Giallo zuzuordnen.

> This method of proceeding distinguishes horror from what are sometimes called tales of terror, such as [. . .] Michael Powell's *Peeping Tom*, and Alfred Hitchcock's *Frenzy*, all of which, though eerie and unnerving, achieve their frightening effects by exploring psychological phenomena that are all too human. Correlating horror with the presence of monsters gives us a neat way of distinguishing it from terror, especially of the sort rooted in tales of abnormal psychologies. Similarly, by using monsters or other supernatural [. . .] entities as criterion of horror, one can separate horror stories from Gothic exercises [. . .] or from [. . .] stories [. . .] where suggestions of other-wordly beings were often introduced only to be explained naturalistically. (Carroll 1990, S. 15)

Eine gleichgeartete definitorische Differenzierung zwischen Horror und Terror – allerdings unter affektiven Gesichtspunkten für eine literarische Genreeinteilung – nimmt die Schauerromanautorin Ann Radcliffe (1764–1823) bereits im 19. Jh. vor. Für sie verhalten sich dabei Horror und Terror sogar diametral verschieden zuei-

nander: „Terror and horror are so far opposite, that the first expands the soul, and awakens the faculties to a high degree of life; the other contracts, freezes, and nearly annihilates them [. . .]; and where lies the great difference between horror and terror, but in the uncertainty and obscurity, that accompany the first, respecting the dreaded evil?“ (Radcliffe 1826, S. 149). Stiglegger nennt die kinematografische Ausprägung dieses Phänomens „Terrorkino“, weil es „das Übernatürliche und Monströse durch genuin menschliche Bedrohungen ersetzt, eine Entwicklung, die Alfred Hitchcock in seinem Psychothriller Psycho (1960) vorweg genommen hatte. Die Natur selbst durfte zum Angstraum werden“ (Stiglegger 2010, S. 58). Für Terrorfilme „bleibt [. . .] anzumerken, dass sich vielen dieser Filme selbst keine kritische Reflexion dieser Mechanismen zumessen lassen – zu sehr erfüllen sie ihre hyperrealen Darstellungsklischees[.]“ (Stiglegger 2010, S. 45–46).

Diejenigen Filme, die nun gegenüber dem Terrorfilm als Horrorfilme geltend gemacht werden können, gleichen sich jedoch nicht allein im systematischen Aufbau ihrer Diegese. Auch die dramaturgischen Konzeptionen der Filme, die auf die bisherigen Auswahlkriterien für Horrorfilme passen, weisen eine identische Struktur auf: die *Horrorfilmregeldramaturgie*. Dramaturgie, schreibt Bairlein, „bezeichnet eine dem Text inhärente Struktur und ihre formalen wie inhaltlichen Aspekte“ (Bairlein 2011, S. 109) – also die Systematik, nach der ein Artefakt aufgebaut ist. Der Begriff der Dramaturgie ist dabei ebenso auf Filme anwendbar, wie bei Stutterheim und Kaiser nachlesbar ist: „Dramaturgie bedeutet sowohl die Kenntnis von Strukturen als auch den Umgang mit ihnen. Strukturen geben einer Erzählung, einem Drama oder [. . .] Film seine jeweils spezifische Form, einen Rhythmus und so auch Atmosphäre“ (Stutterheim und Kaiser 2009, S. 13).

Die Regeldramaturgie des Horrorgenres zu beschreiben, bedeutet insofern die Narrative[10] verschiedenster Horrorfilme miteinander zu vergleichen und darin Muster zu erkennen, wie sie von Drehbuchautor Syd Field vorgestellt werden. Field legt seiner Drehbuchkonzeption, wie er sie als Lehrender der University of Southern California of Cinematic Arts an Horrorfilm-Drehbuchautorenwie Trey Callaway oder David S. Goyer weitergibt, das dreiaktige „The Paradigm“ (Field 2006, S. 41–60) zu Grunde,[11] das auf der „Poetik“ (ca. 335 v. Chr.) des Aristoteles fußt. Unter anderem weist Ari Hiltunen für den dramaturgischen Aufbau von Filmen des

[10]„What distinguishes narrative from other forms is that it presents information as a connected sequence of events. The most basic narratives are linear sequences [. . .]. Most narratives structure their sequences causally: each event logically follows on from the previous one; each event causes the next one. A narrative therefore needs at least two connected events; one event is not a sequence“ (Lacey 2000, S. 13–14). Non-narrative oder nicht-narrative Formen finden sich bspw. in der Lyrik, deren Hauptziel nicht ist, zusammenhängende Geschichten wiederzugeben. Vor allem die expressionistische Lyrik tut sich dabei hervor.

[11]Auch Linda Seger schlägt für die Struktur eines Drehbuchs eine dreiaktige Struktur vor: „Die einzelnen Akte eines Kinofilms enthalten normalerweise eine 10- bis 15-seitige Exposition, ca. 20 Seiten Entwicklung im ersten Akt, einen zwischen 45 bis 60 Seiten langen zweiten Akt und einen ziemlich schnellen dritten Akt von 20 bis 35 Seiten. Jeder Akt hat ein anderes Zentrum. Die Bewegung von einem Akt zum nächsten wird normalerweise durch eine Handlung oder ein Ereignis erreicht, das wir *Wendepunkt* nennen“ (Seger 2001, S. 36–37).

Populärkinos nach, wie sich das Erzählkino, zu dem auch der Horrorfilm zählt, vorwiegend am dreiaktigen aristotelischen Erzählmuster orientiert (Hiltunen 2001, S. 20). Fields dreiaktiges Paradigma auf die Horrorfilmregeldramaturgie anzuwenden, ist daher sinnvoll, v. a. auch weil sich diese Regeldramaturgie an den frühen Hollywood-Horrorfilmen der 1930er-Jahre orientiert,[12] denen ein Vorbildcharakter für nachfolgende Horrorproduktionen innewohnt, da diese Filme hinsichtlich ihrer Ästhetik und Dramaturgie stilprägend waren. „Even in the early 1930s, critics and audience viewed these three or four films as a cycle, a cinematic movement" (Rhodes 2001, S. 122).

Eine Dreiteilung des Horrorfilmparadigmas lässt sich untergliedern in *Exposition* (= Einführung des Paranormalen sowie des Protagonisten), *Hauptteil* (= Aufdeckung des Paranormalen) und *Ende* (= Konfrontation des Protagonisten mit dem Paranormalen) (vgl. Field 2006, S. 44–46; Abb. 2). Dabei werden bereits in der Exposition Parallel- und Meta-System in verschiedenen Darstellungsmodi als gegensätzlich zueinander inszeniert: entweder im Modus der *sichtbaren* oder alternativ im Modus der *unsichtbaren Attacke* (Abb. 2). In beiden Fällen fällt ein Mensch einem paranormalen Wesen zum Opfer. Während die Inszenierung der sichtbaren Attacke Bilder von gefilmten Teilen des Monsterkörpers in Close-Ups (bspw. Klauen, Fellrücken etc.)[13] vorführt, werden bei der unsichtbaren Attacke hingegen selbst partielle visuelle Aufnahmen des Paranormalen ausgespart, stattdessen verfolgt bspw. eine subjektive Kamerafahrt das Opfer und stellt es schließlich.[14] „Das Monster stellt per se eine Bedrohung für das System dar, da es beweist, daß es eine Existenz jenseits der Norm gibt. Die Bedrohung setzt also bereits mit der Existenz des Monströsen ein, nicht erst mit dessen Angriff" (Pabst 1995, S. 14). Beide Modi – sichtbare wie auch unsichtbare Attacke – verfolgen die Strategie, nur einen vagen visuellen Eindruck von Gestalt, Aussehen und Meta-Regularien anzudeuten. Zwar werden bei der sichtbaren Attacke gelegentlich Details, etwa die Augen des Monsters, gezeigt, eine Totale des Monsterkörpers wird jedoch bewusst ans Filmende verlagert, um die Spannung möglichst lange aufrecht zu erhalten.

[12] *Dracula* (US 1931, Tod Browning); *Frankenstein* (US 1931, James Whale); *The Mummy* (US 1932, Karl Freund); *White Zombie* (US 1932, Victor Halperin).

[13] In Filmen, in denen ein Zombiekollektiv die übernatürliche Bedrohung darstellt, wird im Falle der sichtbaren Attacke nur ein einzelner Zombie gezeigt – bspw. in *Night of the Living Dead* (US 1968, George A. Romero) –, der auf die Gesamtbedrohung durch das nachfolgende Kollektiv verweist.

[14] Zu einem vergleichbaren Ergebnis gelangt auch Carroll. Er benennt die Exposition als „onset" (Carroll 1990, S. 99), bezieht jedoch auch Formen von Horrorfilmdramaturgie mit ein, in denen die unsichtbare Attacke nicht vorhanden sein soll. Er übersieht dabei, dass ebenfalls durch Figuren geäußerte verbale Verweise auf das Paranormale – wie durch einen simplen Nebensatz in *King Kong* (US 1933, Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack), in dem auf den Riesenaffen verwiesen wird – o. a. spezielle Orte und Ereignisse, die indirekt auf das Paranormale verweisen, durchaus einen Hinweis auf das Meta-System vorwegnehmen, der als unsichtbare Attacke auf die Normalität des Parallel-Systems gelten kann.

Das vom Paranormalen angefallene Opfer ist meist ein Anverwandter oder Bekannter des Protagonisten,[15] der wiederum bei den Ereignissen vorerst von einer realen Ursache ausgeht. Ein polizeilicher Ermittler würde bspw. von einem Mord durch einen Menschen ausgehen. Diesen Glauben an eine reale Ursache übernimmt der Protagonist in den Hauptteil der Handlung, die Aufdeckungsphase, in der offenbart wird, dass es sich bei dem Täter um ein paranormales Wesen handelt. Diese Aufdeckungsphase untergliedert sich wiederum in drei Abschnitte: in die *Recherchephase*, die *Aufklärungsphase* und die *Abwehrannahmephase* (Abb. 2).

Im Verlauf der *Recherchephase* ermittelt der Protagonist die tatsächliche Ursache für die mittlerweile unerklärlichen Vorfälle innerhalb des Parallel-Systems und stößt dabei entweder auf die Hintergrundgeschichte des jeweiligen paranormalen Wesens, auf dessen Motivation für seinen Einbruch in das Parallel-System oder sogar bereits auf eine Möglichkeit, es zu bekämpfen.

> Apart from its obvious fatalism, the horror world has little which is really its own, other than a fairly narrow range of themes and narratives. Its conventions are unidimensional and straightforward. It is even possible to distinguish a single basic horror narrative to which all conform, something we might label the ‚seek-it-out-and-destroy-it' pattern. (Tudor 1974, S. 209)

Als Figur tritt das Paranormale in der Recherchephase selten in Erscheinung. Deshalb begibt sich der Protagonist zum Zweck der Hintergrundrecherche – motiviert durch Neugier oder aus beruflichem Interesse (als Polizist, Journalist etc.) – an den Platz einer intensiven Recherche. Meist findet diese in Archiven, Bibliotheken oder mittlerweile auch im Internet statt. Persönliche Unterlagen der Opfer, Zufallsfunde bzw. Zeugen des Tathergangs liefern weitere Informationen. Folgt der Protagonist der sich daraus ergebenden Indizienkette, wird er an weitere Orte geführt, an denen wiederholt neue Indizien auftauchen, während er irrationalen paranormalen Phänomenen begegnet. „The whole genre revolves around the creation or discovery of an *it*, *its* recognition, seeking, and destruction" (Tudor 1974, S. 209). Und obwohl die Recherche des Protagonisten auf eine reale Ursache aus war, nähert er sich im Verlauf der Aufdeckungsphase stetig der Quelle der paranormalen Phänomene, bis er schließlich bei der Beobachtung dieser Quelle ein derartiges *Moment der Verwunderung* durchlebt (Abb. 2), weshalb für ihn die recherchierten Vorkommnisse keine anderen Erklärungen als das Paranormale zulassen. Oftmals trifft der Protagonist gegen Ende der Recherchephase durch Zufall oder aufgrund der Indizienkette

[15] In der Regel handelt es sich bei dem Horrorfilm-Protagonisten um einen Einzelgänger (meist weiblich). Er hat in seiner Vorgeschichte bereits Erfahrung mit dem Tod gesammelt oder sich zumindest eines moralischen Vergehens schuldig gemacht: So ist die alleinerziehende Mutter aus *Ringu* (Ring, JP 1998, Hideo Nakata) gleichzeitig eine Mutter, die ihr Kind gegenüber ihrem Job vernachlässigt, während die Protagonistin aus *Chakushin ari* (The Call/One Missed Call, JP 2003, Takashi Miike) in ihrer Jugend miterleben musste, wie ihre Großmutter starb. Die Verbindung zum Tod bzw. die auf sich geladene Schuldlast prädestinieren den Protagonisten als Herausforderer des todesnahen und amoralischen Paranormalen, da er quasi eine Vorbildung auf dem Gebiet des Todes besitzt. Anscheinend macht diese Erfahrung die Protagonisten empfänglich für Gleichgeartetes.

auf das Monster und erlebt dabei das Moment schockierter Verwunderung, das ihn letztlich von der Anwesenheit des Paranormalen im Parallel-System überzeugt – bei Syd Field entspräche dieses Moment einem „Plot Point I“ (Field 2006, S. 45).[16]

Mit dem Wissen des Protagonisten um das Paranormale schließt die Recherchephase ab und die *Aufklärungsphase* beginnt (Abb. 2). In dieser versucht der Protagonist, weitere (Neben-)Figuren[17] des Parallel-Systems von der paranormalen Existenz zu überzeugen und/oder sie vor der drohenden Gefahr zu warnen. Da ihm jedoch von Seiten seiner Umwelt kaum Glauben geschenkt wird bzw. diejenigen, die ihm Glauben schenken, vom Monster ausgelöscht werden, nimmt er die Bekämpfung des Paranormalen letztlich in die eigene Hand.

> Demnach muss die Hauptfigur beim Erscheinen ihres Ziels auf einen Widerstand stoßen, damit die Voraussetzung für die auf den Anfang folgende Mitte geschaffen wird. Dramatische Narration setzt voraus, dass der Figur bei dem Bemühen, ihr Ziel zu erreichen, ein Widerstand entgegengesetzt wird. (Stutterheim und Kaiser 2009, S. 54)

Nach Abschluss der Aufklärungsphase nimmt der Protagonist die Abwehr des Paranormalen als persönliche Aufgabe an; daher auch die Bezeichnung dieses Handlungsteils als *Abwehrannahmephase* (Abb. 2). Für die Bekämpfung des Paranormalen berücksichtigt der Protagonist nochmals seine Ergebnisse aus der Recherchephase, wobei er entdeckt, dass ein bislang ignoriertes Detail – es mag sich dabei auch um eine abrupt auftretende Neuinformation handeln – die hoffnungslos wirkende Ausgangssituation des gegenüber dem Paranormalen schwächeren Protagonisten für die Konfrontation mit dem Monster abändert. Denn die neuen Erkenntnisse enttarnen die (vermeintliche) Achillesferse des Monsters, womit sich die bisherige Chancenlosigkeit des Protagonisten im Kampf mit dem Paranormalen in eine Chancengleichheit für den Showdown im dritten und letzten Abschnitt der Horrorfilmregeldramaturgie verkehrt: in der *Konfrontationsphase* (vgl. Carroll 1990, S. 102–103; Abb. 2). „Als Showdown bezeichnet man die abschließende und endgültige Auseinandersetzung des Protagonisten und des Antagonisten“ (Stutterheim und Kaiser 2009, S. 100). In diesem Showdown treffen der Protagonist mit einem vorstrukturierten *Plan A* (Abb. 2) und das Übernatürliche aufeinander. Beide hegen die Absicht, ihr jeweiliges Gegenüber zu vernichten. Der Protagonist verlässt sich auf den zuvor bereitgelegten Plan A, um das Monster zu töten. Nur scheitert dieser Plan A an einem weiteren bislang vernachlässigten Detail, das die Widerstandsfähigkeit des Paranormalen betrifft, oder auch an einer zufälligen Begebenheit, die z. B. die eigens konstruierte Waffe des Protagonisten zerstört. „Bevor die Handlung der endgültigen Auflösung entgegenfällt, erscheint der gute Ausgang noch einmal

[16] Mit antikem Vokabular für den Dramenaufbau gesprochen, entspräche Moment der *Anagnorisis*, bei der der Horrorfilm-Protagonist erkennen würde, dass es sich bei der Ursache der Ereignisse um etwas Paranormales handelt.

[17] Bei den Nebenfiguren handelt es sich meist um allegorische Figuren als Stellvertreter für bestimmte Institutionen: Polizisten oder Richter vertreten bspw. die Jurisdiktion, Priester die Religion und Ärzte oder Wissenschaftler die Wissenschaft.

gefährdet“ (Stutterheim und Kaiser 2009, S. 100) – dies ist das *Moment letzter Spannung* (= retardierendes Moment), bei dem auf ein mögliches Scheitern des Helden verwiesen wird (Abb. 2). Erneut im Nachteil gegenüber dem Paranormalen greift der Protagonist jedoch zu einer sich zufällig auftuenden Alternative, um das Monster zu besiegen. Dieser spontane *Plan B* (Abb. 2) gelingt endlich, und das Monster wird besiegt.

Unpopuläre Varianten eines stereotypen Horrorfilmshowdowns beinhalten einen direkten Sieg (mit Plan A) über das Monster o. a. eine Überwältigung des Menschen durch das Paranormale bei Ausführung von entweder Plan A oder Plan B sowie – als mögliche dritte Alternative – die Auflösung der Konfrontation ohne Kampfsituation durch ein einschreitendes *Meta-Ereignis* (= Deus ex machina[18]), das ggf. auf die Meta-Regularien zurückzuführen ist. Prinzipiell laufen die Handlungsausgänge verschiedener Horrorfilmdrehbücher auf zwei Grundwendungen hinaus: Entweder stirbt der Protagonist oder das Paranormale wird (für eine gewisse Zeitspanne) in das Meta-System zurückgedrängt.

An die direkte Konfrontation von Protagonist mit Paranormalem schließt schließlich noch eine letzte Phase an, welche die beruhigten Emotionen des Protagonisten und damit den glücklichen Ausgang des Films nach Abwendung der paranormalen Bedrohung in Szene setzt – die *Erholungsphase* (Abb. 2). Allerdings bevorzugen es einige Regisseure, diese Erholungsphase mit einer letzten *Schocksequenz* (Kloë und Krautschick 2014, S. 346–349) zu kontrastieren (Abb. 2). In dieser kehrt das vermeintlich besiegte Monster zurück und versetzt dem Protagonisten wie auch dem Publikum ein letztes Mal einen Schrecken. So z. B. in *Carrie* (US 1976, R: Brian De Palma), in dem nach der Erholungsphase eine junge Schülerin (Amy Irving) ein realitätsnaher Albtraum überkommt, in dem Carrie White (Sissy Spacek) nochmals mit ihrer blutigen Hand aus ihrem Grab nach der Träumenden greift, um ihr Schaden zuzufügen.

5 Fazit

Aus den vorangehenden genredramaturgischen Untersuchungen ergibt sich demnach, dass ein zweistufiges Dramaturgie-Analyseverfahren dazu beitragen kann, wesentliche Genreregularien herauszuarbeiten wie auch Zuordnungen von Filmen zu bestimmten Genres oder Subgenres treffen zu können. Auf der ersten Stufe ist

[18] „Die Bezeichnung [*Deus ex machina*, griech. Gott aus der Maschine] bezieht sich ursprünglich auf die *mechane* (griech./lat.; auch: *machina*), eine kranähnliche Maschine, die im antiken Theater das Herabschweben der Gottheit von oben ermöglichte. In verschiedenen griechischen Tragödien wurde eine unlösbare Verwicklung kurz vor dem Ende durch den Machtspruch eines mittels Maschinerie von oben auf die Bühne herabgelassenen Gottes gelöst. Aus dieser Konvention ist der *deus ex machina* eine sprichwörtlich-dramaturgische Bezeichnung für jede durch plötzliche, ganz unmotiviert eintretende Ereignisse, Personen oder außenstehende Mächte bewirkte Lösung eines Konflikts im Drama“ (Wulff 2012). Für narrativ nicht motivierte Auflösungsmomente von Problemsituationen in Filmdramaturgien wird dieser Begriff ebenfalls genutzt.

hierzu die diegetische Konstruktion des Genres Horrorfilm eingehender betrachtet worden (Abb. 1). Der zweite Analyseschritt ermöglichte – unter Berücksichtigung von selektierbaren Fallbeispielen aufgrund der Resultate aus dem ersten Schritt –, die Erstellung eines stereotypen Dramaturgiemodells (Abb. 2). Dem sei jedoch hinzugefügt, dass das hier dargelegte Schema eines Horrorfilmparadigmas eine Systematik impliziert, die nicht immer ohne Reibungsflächen auf Einzelbeispiele aus dem Horrorfilmgenre übertragen werden kann. Letztlich ist dieses systematische Modell ein Versuch, die narrative Grobstruktur von Horrorfilmen nachvollziehbar zu machen. Jedoch liegen mit zahlreichen Filmbeispielen wiederum zahlreiche Verformungen – bspw. mit Cross-Over-Filmen – der festgestellten Horrorfilmregeldramaturgie vor, in denen oftmals Detailaspekte des Musters variiert oder verkürzt werden: Mal mag die Exposition länger dauern; mal mag die Recherchephase aus dem simplen Auffinden einer einzelnen Buchseite bestehen … Dennoch lassen sich stets die beschriebenen typischen Bestandteile der Horrorfilmregeldramaturgie (Abb. 1, 2) wiederfinden. Ein Filmbeispiel mit einer von diesem Muster abweichenden Filmdramaturgie bedeutet somit nicht automatisch, dass das hier vorgestellte Dramaturgiemuster kein Identifikationskriterium für Horrorfilme sei, sondern dass wir es mit einem Weiterentwicklungsprinzip von Dramaturgie zu tun haben, das unter dem Begriff *Genreevolution* bekannt ist.

Anhand der Regeldramaturgie lässt sich somit diskutieren, wie Subgenres durch diese Genreevolution hervorgehen, die oftmals in die Analyse des Horrorfilmgenres mit einbezogen werden. In Anlehnung an Todorovs Kritik an der Aussage, frühere Genres wären mittlerweile schlichtweg verschwunden – „[t]hus ‚genre' as such has not disappeared; the genres-of-the-past have simply been replaced by others" (Todorov 1995, S. 14) –, lautet die These zur Entstehung von Horrorfilmsubgenres, dass ein neues Subgenre entsteht, sofern ein oder mehrere Aspekt/e der vorherrschenden Regeldramaturgie soweit abgeändert wird/werden, wodurch sich wiederum die Gesamtdramaturgie oder das Horrorfilmszenario verändert und diese Veränderungen wiederholt in mehreren Folgefilmen aufgegriffen werden. So wird z. B. in *Halloween* (US 1978, R: John Carpenter), der seine Genrezugehörigkeit in der Peripherie zwischen Horror und anderen Genres sucht, das Moment der schockierten Verwunderung, dass es sich bei Michael Myers um ein paranormales Wesen handelt, als finale letzte Schocksequenz am Filmende eingesetzt. Außerdem wird in *Halloween* die Figur des *Final Girls*[19] eingeführt und die Recherchephase mehr als nur verkürzt. Stattdessen bedient sich der Hauptteil des Films einer *Nummerndramaturgie,*[20] bei der eine Figur nach der anderen Myers Morden zum Opfer fällt. Aufgrund der immer gleichen Wiederholung dieses neuen Dramaturgiemusters in *Halloween*-Nachfol-

[19] „So lädt vor allem die Figur des Final Girls zur Identifizierung des männlichen Zuschauers mit der häufig androgyn markierten Heldin ein, die durch ihre Unschuld und ihren Pragmatismus das Monster im Finale zu bezwingen vermag" (Meteling 2006, S. 228; vgl. Clover 1992, S. 35–42).

[20] Der Begriff Nummerndramaturgie orientiert sich am Bsp. von Zirkusvorstellungen, bei denen eine „spektakuläre Sensation" (= Zirkus*nummer*) an die nächste gereiht wird. Ähnlich funktioniert die Dramaturgie des Slashers, bei der ein Opfer nach dem anderen spektakulär aus dem Weg geräumt wird.

gern etabliert sich schließlich das Subgenre *Slasher*. Für die Welle an dramaturgisch ähnlichen Filmen hat der Erfolg von *Halloween* an den Kinokassen gesorgt, was diese Dramaturgievariante attraktiv und zuschauerorientiert erscheinen lässt – frei nach dem evolutionären Gedanken: Der stärkste setzt sich durch!

Anfangs sind die Antagonisten des Subgenres – wie Jason Vorhees (Warrington Gillette/Ari Lehman) aus *Friday the 13th Part 2* (US 1981, Steve Miner) oder Freddy Krueger (Robert Englund) aus *A Nightmare on Elm Street* (US 1984, Wes Craven) – sogar noch paranormale Wesen und entstammen einem Meta-System. Allerdings wird der Bezug zum Meta-System – bspw. über die Auslassung der Exposition des Paranormalen oder des Moments der Verwunderung etc. – in vielen Folgefilmen der 1980er-Jahre – *Mother's Day* (US 1980, Charles Kaufman), *Terror Train* (CA 1980, Roger Spottiswoode) oder *Prom Night* (CA 1980, Paul Lynch) – schnell verworfen und die Dramaturgie stattdessen stärker am Final Girl und der Nummerndramaturgie orientiert (Dika 1990, S. 64–122; Clover 1992, S. 40, 47–48). Mit der Wiederholung dieses Dramaturgiemusters und dem Wegfall der Konfrontation von Parallel- mit Meta-System etabliert sich mit dem Slasher ein Filmszenario, das eher dem Terrorfilm zuzurechnen ist, da paranormale Monster durch *terror*istische Psychopathen ersetzt werden.

> Insofern alle Bezirke der Realität durch den ideologischen Überbau der Normalität miteinander korrespondieren, hat das Monster grundsätzlich eine fantastische Dimension. [...] Wo er [der Horrorfilm] die fantastische Dimension zurücknimmt, nähert er sich den Grenzen des Genres. (Pabst 1995, S. 13)

Betrachtet man Filme wie *Halloween* – nach Pabst – als Grenzgänger des Genres, so überschreiten Filme mit der Slasherregeldramaturgie, die zusätzlich den Auftritt des Übernatürlichen aussparen, gänzlich die Genregrenze. Insofern wäre die Grenze des Horrorfilmgenres enger zu ziehen als es selbst Pabst (1995) in seinem Aufsatz festlegt und damit auch zum Subgenre Terrorfilm zu zählen, was Pabst als realitätsbezogene Abweichung von der Norm definiert, „wo [...] Wahnsinn als notwendige Folgeerscheinung eines durch die Setzung der *Normalität* geregeltes Leben" (Pabst 1995, S. 14) erscheint.

Das Slasher-Narrativ verlässt sich bei näherer Betrachtung auf ein Szenario, bei dem sich nicht länger Parallel- und Meta-System gegenüberstehen (Abb. 1), sondern hingegen zwei Parallel-Systeme innerhalb einer Diegese vorliegen. In dieser Konstruktion dringt nicht länger der Antagonist (im Horrorfilm das Paranormale) in den Lebensraum des Protagonisten ein (Abb. 1), sondern der Protagonist in den Lebensraum des Antagonisten, in dem ihm das Überleben erschwert wird. So wird bspw. auch *Alien* (US 1979, Ridley Scott) neueren genrewissenschaftlichen Erkenntnissen zufolge zum Slashergenre gezählt (Clover 1992, S. 16–18, 40, 46–48; Höltgen 2006, S. 28), da hier die Protagonistin (Sigourney Weaver) (= ein stereotypes Final Girl) in eine ihr fremde Raumstation (= der Lebensraum des Aliens) eindringt, in der sie ohne Hilfsmittel wie Raumanzug oder Atemmaske kaum überleben kann, nur um miterleben zu müssen, wie ihre Crewmitglieder eines nach dem anderen einer Nummerndramaturgie zum Opfer fallen.

Über die Hinzunahme einer kriminologischen Handlungsentwicklung in das Slashernarrativ mit Ermittlungen der Filmfiguren darüber, wer hinter der Identität des Mörders stecken mag, sowie über Integration einer narrativen Ebene, die selbstironisch und autoreflexiv Zitate und Anspielungen auf das Slashergenre verfolgt, entwickelt sich aus dem Slasher wiederum Mitte der 1990er-Jahre das Slasher-Subgenre *Neo-Slasher* (Sipos 2010, S. 23, 253) mit Filmen wie *Scream* (US 1996, Wes Craven), *I Know What You Did Last Summer* (US 1997, Jim Gillespie), *Urban Legend* (US 1998, Jamie Blanks) oder *Final Destination* (US 2000, James Wong). Wobei Letztgenannter einen Rückbezug zum Ursprungsgenre Horrorfilm erkennen lässt, wenn er mit der Figur des Todes (vgl. Echle 2009) erneut das Paranormale als Mörder thematisiert. Eventuell lässt sich mit *Final Destination* sogar die Entstehung eines neuen Subgenres beobachten und somit mit dem abschließen, was Rick Altman als *Genreevolution* (Altman 1999, S. 21–22) beschreibt. Laut seiner Argumentation gehen – ebenso wie hier unter Begründung der Veränderung von dramaturgischen Mustern angeführt – Subgenres (bzw. neue Maingenres) aus anderen Genres hervor, die schließlich wie im Fall von *Final Destination* – ablesbare Ähnlichkeiten mit bzw. erkennbare Verwandtschaft zu ihren Ursprungsgenres aufweisen.

Das präsentierte Vorgehen zur Analyse von Genredramaturgie kann helfen, derartige Evolutionsprozesse von Genres einzukreisen o. a. spezifische Genres zu analysieren. Allerdings bleibt dabei die Frage offen, welche Genres außer dem Horrorfilm überhaupt mit einer relativ stereotypen Regeldramaturgie aufwarten. Dies zu verfolgen und darüberhinaus die hier dargelegten Gedanken zu überprüfen, könnte eine nächste Anforderung an den Umgang mit Genredramaturgie sein. Eine erste Annahme treffend wäre zu spekulieren, dass sich gleichgeartete Betrachtungen über den Western, die Liebeskomödie oder auch Fantasyfilme anstellen lassen, selbst wenn diesen nur ein einziges diegetisches System zu Grunde liegt – dem Fantasyfilm interessanterweise sogar ein monadisches Meta-System. Prinzipiell schließt diese Annahme jedoch nicht aus, dass es sehr wohl Genres gibt, die sich vorwiegend als distribuierte Ästhetik (Munster und Lovink 2005) definieren lassen.

Literatur

Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London: British Film Institute publishing.

Arnheim, Rudolf. 2002. *Film als Kunst*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bairlein, Josef. 2011. Dramaturgie und Performance – ein Paradox? Dramaturgie betwixt and between. In *Die Kunst der Dramaturgie: Theorie Praxis Ausbildung*, Hrsg. Anke Roeder und Klaus Zehelein, 109–119. Leipzig: Henschel.

Baumann, Hans D. 1989. *Horror: Die Lust am Grauen*. Weinheim/Basel: Beltz.

Carroll, Noël. 1990. *The philosophy of horror: Or paradoxes of the heart*. New York/London: Routledge.

Chandler, Daniel. 2000. An introduction to genre theory. visual-memory.co.uk. http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf. Zugegriffen am 15.04.2015.

Clover, Carol J. 1992. *Men, women, and chainsaws: Gender in the modern horror film*. Princeton: Princeton University Press.
Derrida, Jacques. 1981. The law of genre. In *On narrative*, Hrsg. W. J. T. Mitchell, 51–77. Chicago/London: The University of Chicago Press.
Dika, Vera. 1990. *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the films of the stalker cycle*. Rutherford: Fairleigh Dickinson Press.
Echle, Evely. 2009. *Danse Macabre im Kino: Die Figur des personifizierten Todes als filmische Allegorie*. Stuttgart: ibidem.
Field, Syd. 2006. *The screenwriter's workbook*. New York: Delta Book/Bantam Dell.
Fowler, Alastair. 1989. Genre. In *International encyclopedia of communications*, Hrsg. Eric Barnouw, Bd. 2, 215–217. New York: Oxford University Press.
Hiltunen, Ari. 2001. *Aristoteles in Hollywood. Das neue Standardwerk der Dramaturgie*. Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe.
Höltgen, Stefan. 2006. Take a closer Look: Filmische Strategien der Annäherung des Blicks an die Wunde. In *Splatter Movies: Essays zum modernen Horrorfilm*, Hrsg. Julia Köhne et al., 20–28. Berlin: Bertz + Fischer.
Kanzog, Klaus. 1997. *Einführung in die Filmphilologie*. München: Diskurs-Film.
Klaus, Georg, und Manfred Buhr. 1975. *Philosophisches Wörterbuch*. Lamaismus bis Zweckmäßigkeit, Bd. 2. Leipzig: deb.
Kloë, Christopher, und Lars R. Krautschick. 2014. Lachen bar jeder Vernunft gebiert Ungeheuer: Zur Rohkonstruktion der bipolaren Spannungsdistribution. In *produktion AFFEKTION rezeption*, Hrsg. Iris Cseke et al., 337–358. Berlin: epubli.
Krautschick, Lars R. 2015. *Gespenster der Technokratie: Medienreflexionen im Horrorfilm*. Berlin: Bertz + Fischer.
Lacey, Nick. 2000. *Narrative and genre: Key concepts in media studies*. Basingstoke: Macmillan.
Langford, Barry. 2005. *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Leibniz, G.W. 2005. *Monadologie*. Ditzingen/Stuttgart: Reclam.
Meteling, Arno. 2006. *Monster: Zu Körperlichkeit und Medialität im Horrorfilm*. Bielefeld: transcript.
Munster, Anna, und Geert Lovink. 2005. Theses on distributed aesthetics: Or, what a network is not. *The Fibreculture Journal*. http://seven.fibreculturejournal.org/fcj-040-theses-on-distributed-aesthetics-or-what-a-network-is-not/. Zugegriffen am 26.09.2014.
Neale, Steve. 1980. *Genre*. London: British Film Institute publishing.
Pabst, Eckhard. 1995. Das Monster als die genrekonstituierende Größe im Horrorfilm. In *Enzyklopädie des fantastischen Films*. Teil 3: Themen/Aspekte Bir-Z, Hrsg. Norbert Stresau und Heinrich Wimmer, Bd. 15, 1–18. Meitingen: CORIAN (40. Erg.-Lfg. April 1995).
Radcliffe, Ann. 1826. On the supernatural in poetry. *The New Monthly Magazine and Literary Journal* 16(1): 145–152.
Rajewsky, Irina O. 2002. *Intermedialität*. Tübingen/Basel: A. Francke.
Rhodes, Gary. 2001. *White Zombie: Anatomy of a horror film*. Jefferson: McFarland.
Seger, Linda. 2001. *Das Geheimnis guter Drehbücher*. Berlin: Alexander.
Shelton, Catherine. 2008. *Unheimliche Inskriptionen: Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript.
Sipos, Thomas. 2010. *Horror film aesthetics: Creating the visual language of fear*. Jefferson/London: McFarland.
Stam, Robert. 2007. *Film theory: An introduction*. Malden: Blackwell.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung: Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2010. *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stutterheim, Kerstin, und Silke Kaiser. 2009. *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*. Frankfurt a. M.: Peter Lang.
Todorov, Tzvetan. 1975. *The fantastic: A structural approach to a literary genre*. Ithaca/New York: Cornell University Press.

Todorov, Tzvetan. 1995. *Genres in discourse*. New York/Melbourne: Cambridge University Press.
Tudor, Andrew. 1974. *Image and influence. Studies in the sociology of film*. London: George Allen & Unwin.
Wood, Robin. 2004. An introduction to the American horror film. In *Planks of reason: Essays on the horror film*, Hrsg. Barry Keith Grant und Christopher Sharrett, 107–141. Lanham: Scarecrow Press.
Wulff, Hans Jürgen. 2012. deus ex machina. Das Lexikon der Filmbegriffe. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=453. Zugegriffen am 09.02.2016.
Zuckerman, Marvin. 1996. Sensation seeking and the taste for vicarious horror. In *Horror films: Current research on audience preferences and reactions*, Hrsg. James B. Weaver und Ron Tamborini, 147–160. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.

Filmgenres und Populärkultur

Rainer Winter

Inhalt

1 Die Erfahrung des populären Films 112
2 Genrefilme als Kategorie: Klassische Positionen zum populären Film 114
3 Die mythische Qualität von populären Filmgenres: Bilder und Erzählungen 117
4 Das Filmgenre als gesellschaftliche Konstruktion und soziale Welt am Beispiel des Horrorfilms 122
5 Schlussbetrachtung 125
Literatur 126

Zusammenfassung

Seit ihrer Entstehung im 20. Jahrhundert sind Filmgenres wesentliche Bestandteile der (globalen) Populärkultur. Mit ihren kodifizierten Bildrepertoires und konventionalisierten Erzählungen eröffnen sie (imaginäre) Welten, in denen man sich verlieren kann und laden zu kollektiven Träumen ein, die man gemeinsam ästhetisch erleben und teilen kann. Sie sind soziale Formen, strukturgebende Rahmen, die unsere Erfahrungen und Erlebnisse bestimmen. Nach einer Analyse klassischer Positionen zum Genrefilm wird dessen mythische Qualität in Bezug auf seine Bilder und Erzählungen erörtert. Hierbei dient vor allem der Western als Beispiel. Dann wird am Beispiel des Horrorfilms die gesellschaftliche Konstruktion eines Filmgenres dargestellt. Abschließend wird gezeigt, dass es in der Filmwissenschaft wichtig ist, Genrekritik mit qualitativ-empirischen Studien des Publikums zu verbinden. Denn die Zuschauer in ihren jeweiligen Lebenslagen bestimmen, ob ein Genrefilm sozial und affektiv bedeutsam und damit populär wird.

R. Winter (✉)
Medien- und Kommunikationswissenschaft, Alpen Adria-Universität Klagenfurt, Klagenfurt, Österreich
E-Mail: Rainer.Winter@aau.at

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_5

Schlüsselwörter

Genre-Rahmen · Konventionen und Erfindungen · Interaktion von Film und Publikum · Populäre Energie · Die unmittelbare Erfahrung · Mythen · Ideologien · Genre als gesellschaftliche Konstruktion · Genre als soziale Welt · kulturelle und affektive Relevanz

1 Die Erfahrung des populären Films

Genrefilme machen den größten Teil der Filmproduktion aus. Wie Grant (1995, S. XV) feststellt, erzählen sie vertraute Geschichten mit vertrauten Figuren in vertrauten Situationen. Sie erwecken Erwartungen, mit ihnen ähnliche Erfahrungen wie mit ihren Vorgängern zu machen. Von Anfang an haben die profitorientierten Hollywood-Studios mit Genrefilmen ein industrielles Modell der Massenproduktion etabliert und gleichzeitig ein populäres Verständnis von Kino auf den Weg gebracht. „Der Genrefilm gilt als paradigmatischer Ausdruck der populären Kultur (. . .) Filme, die sich das Publikum wünscht, die es verführen und befriedigen sollen" (Stiglegger 2017, S. 139). Genreanalysen stellen nicht den Regisseur als Schöpfer der Filmwelt, seine ästhetische Vision oder künstlerische Leistung ins Zentrum der Betrachtung, sondern die gewachsenen Erwartungen der Zuschauer in ihren jeweiligen kulturellen und sozialen Kontexten, die nicht enttäuscht werden dürfen, da die Filme kommerziell erfolgreich sein sollen. Sie können nur dann populär werden, wenn sie für unterschiedliche Zuschauergruppen relevant sind und Anschlüsse, sowohl in Bezug auf die Fabrikation von Bedeutungen als auch in Bezug auf das Erleben von Spaß und Vergnügen, ermöglichen (Fiske 1989; Winter 2001).

Für Genrefilme ist kennzeichnend, dass die Struktur der Erzählung und auch ihre visuelle Gestaltung zum großen Teil vorhersehbar sind, weil sie Formeln folgen (Cawelti 2004a, S. 8). Die Filme sind nie einzigartig und selten außergewöhnlich oder überraschend, wie es im Autorenfilm erwartet wird. Dies macht sie jedoch keineswegs uninteressant. Im Gegenteil, die Lust am Text (Barthes 1974) entsteht für die Zuschauer gerade durch das Wiedererkennen vertrauter Muster und durch das Zurechtfinden in einer Filmwelt, deren Regeln und Gesetze sie bereits kennen. Nach Cawelti (2004a, S. 6 ff.) entfaltet sich die ästhetische Bedeutsamkeit eines Genres im Wechselspiel von Konventionen wie z. B. typischen Handlungsgerüsten oder stereotyp gezeichneten Figuren und „Erfindungen" wie z. B. neuen Figuren oder visuell überraschenden Formen. Dabei stabilisieren die ersteren kulturelle Werte und Einstellungen, die letzteren stellen für sich ändernde Umstände neue Interpretationsrahmen bereit. Genres bestehen also nicht nur aus Filmen. „They consist also, and equally, of specific systems of expectation and hypothesis which spectators bring with them to the cinema, and which interact with films themselves during the course of the viewing process" (Neale 1990, S. 46). Diese Erwartungen, die Rahmen im Sinne Goffman (1977) darstellen, ermöglichen es den erfahrenen Rezipienten, schnell und mit großer Genauigkeit das Genre eines Filmes zu bestimmen. Die Genre-Rahmen offerieren eine Definition der sich auf der Leinwand ereignenden

Geschehnisse und organisieren auf diese Weise die Erfahrung der Zuschauer. Der Ablauf des Films und die Elemente, aus denen er besteht, werden verständlich und erklärbar. Ein populärer Film wird immer im Kontext anderer Filme seines Genres wahrgenommen. Deshalb umfassen die Genre-Rahmen „a knowledge of – indeed they partly embody – various regimes of verisimilitude, various systems of plausibility, motivation, justification and belief" (Neale 1990, S. 46). Was in einem Filmgenre zum Bereich des Glaubwürdigen oder Wahrscheinlichen gehört, hat in einem anderen keinen Platz. Zombies passen nicht in Kriminalfilme, Automobile sind auch in Spätwestern ungewöhnlich. Ergänzend charakterisiert Tudor (1974) das Genre folgendermaßen: „It defines a moral and social world, as well as a physical and historical environment. By its nature, its very familiarity, it inclines towards reassurance" (Tudor 1974, S. 180).

Zu einem Genre gehört auch eine bestimmte Sammlung von Geschichten, die es von anderen Genres unterscheidet. Außerdem lassen sich zumindest für die Hollywood-Genres jeweils gemeinsame Merkmale in Bezug auf die Erzählstruktur bestimmen.

> „*Establishment* (via various narrative and iconographic cues) of the generic community with its inherent dramatic conflicts; *animation* of those conflicts through the actions and attitudes of the genre's constellation of characters; *intensification* of the conflict by means of conventional situations and dramatic confrontations until the conflict reaches crisis proportions; *resolution* of the crisis in a fashion which eliminates the physical and/or ideological threat and thereby celebrates the (temporarily) well-ordered community" (Schatz 1981, S. 30).

Vor dem Hintergrund der Entwicklung eines Genres lässt sich die künstlerische Leistung eines Filmemachers danach beurteilen, wie er die formalen und narrativen Konventionen eines Genres neu gestaltet hat (Schatz 1981, S. VIII). Der letzte Punkt unterstreicht, dass Filmgenres, auch wenn sie primär durch die Wiederholung bestimmter Konventionen gekennzeichnet werden, einem dynamischen Transformationsprozess ausgesetzt sind. Denn jeder Genrefilm stellt auch etwas Neues dar. „Each new genre film constitutes an addition to an existing generic corpus and involves a selection from the repertoire of generic elements available at any one point in time. Some elements are included, others are excluded" (Neale 1990, S. 56). Ein Filmgenre sollte sowohl in seiner Historizität, als auch in seiner kulturellen sowie gesellschaftlichen Funktion untersucht werden.

Populäre Filmgenres geben uns einen Einblick in kulturelle Vorstellungen, Machtverhältnisse, soziale Auseinandersetzungen, in das Streben nach Ordnung und Veränderung in einem spezifischen kulturellen und sozialen Kontext (Kellner 1995; auch Stiglegger 2010, S. 95–98). Sie stellen eine „Transmissionsform" für „tiefer liegende kulturelle und soziale Bedeutungsgefüge" (Hickethier 2002, S. 82) dar. Daher verspricht die Orientierung von Filmstudien am Genrebegriff auch ein tief gehenderes Verständnis der Populärkultur, weil nicht nur populäre Phänomene, Texte, Erfahrungen, Praktiken, Vergnügen und Affekte im Umgang mit Filmen ins Zentrum der Betrachtung rücken, sondern diese auch in ihrer kulturellen und sozialen Einbettung untersucht werden. Das Populäre entsteht in der Interaktion von Filmen und Publikum in unterschiedlichen Kontexten (vgl. Fiske 1989; Winter

2001). Es kommt zu einer Fabrikation von Bedeutungen, die im gesellschaftlichen Kontext der Sinnzirkulation zu verorten ist und in diesem auch zu Veränderungen beiträgt. Zum einen werden unsere Auffassungen in den vertrauten Bild- und Sinnwelten der Genrefilme bestätigt, zum anderen erneuern wir unsere Sicht auf die Welt (Bronfen 1999). Filmgenres als Elemente der Populärkultur zu begreifen, führt dazu, der populären Energie nachzuspüren, die Verständnisrahmen für kulturelle und gesellschaftliche Erfahrungen, affektive Landschaften und (flüchtige) Formen der Gesellung bestätigt, modifiziert bzw. neu hervorbringt. Filmgenres mit ihren kodifizierten Bildrepertoires eröffnen Welten, in denen man sich verlieren kann, laden zu kollektiven Träumen ein, die man gemeinsam ästhetisch erleben und teilen kann. Sie sind soziale Formen, strukturgebende Rahmen die unsere Erfahrungen und unsere Erlebnisse bestimmen. Im folgenden werden wir den populären Erfahrungen im Kontext von Filmgenres nachspüren und ihre Merkmale herausarbeiten, indem wir wegweisende Analysen von Filmgenres unter dieser Perspektive betrachten werden.

2 Genrefilme als Kategorie: Klassische Positionen zum populären Film

In Hollywood wurden sehr früh, Genrekategorien benutzt, um die Produktion und den Vertrieb von Filmen zu steuern. Gleichzeitig waren sie für Kritiker und das Publikum hilfreich, um ihre Seherfahrungen zu organisieren. Heute sind Hollywood-Genres global bekannt und vertraut. Sie dienen als Vehikel der Vermarktung. Die kulturindustrielle Produktion von Filmen setzt auf Standardisierung verbunden mit der Variation formaler oder inhaltlicher Elemente, um das Publikum zu überraschen. Jedes Genre verfügt über ein identifizierbares Repertoire von Konventionen (Altman 1999, S. 44 ff.), z. B. spezifische visuelle Bildwelten, erzählerische Muster, Figuren, raumzeitliche Settings, atmosphärische Stimmungen etc. Konventionen verweisen auf bereits etablierte Sinnmuster, auf Bedeutungen aus zweiter Hand, und gerade nicht auf die schöpferische Individualität von Regisseuren. Auch die möglichst authentische Wiedergabe von Wirklichkeit steht nicht im Zentrum, sondern die Repräsentation von bereits aus Filmen vertrauten Welten mit ihren spezifischen Problematiken. Dabei ist das, was z. B. einen Film Noir oder ein Musical ausmacht, nie in nur einem Film enthalten. Vielmehr entfaltet es sich durch die Wiederholung von Genremerkmalen in unterschiedlichen Filmen intertextuell, aber auch intermedial in verschiedenen anderen Medien (Hickethier 2002, S. 63). Für Cawelti (2004b) ist die Genre-Analyse auf einen „supertext“ aus: „The supertext (genre) claims to be an abstract of the most significant characteristics or family resemblances among many particular texts, which can accordingly be analyzed, evaluated, and otherwise related to each other by virtue of their connection with the supertext“ (Cawelti 2004b, S. 97).

In der Erfahrung des Publikums entstehen vor dem Hintergrund der erwarteten Ähnlichkeiten immer auch Differenzen, Abweichungen von den auf der bisherigen Seherfahrung beruhenden Annahmen. Ein Genre enthält ästhetische Codes, die sich

im Laufe seiner Entwicklung verändern. In den 1950er-Jahren wurde in der sich herausbildenden reflektierten Filmkritik und Filmtheorie das Drehen von Genrefilmen unter künstlerischen Perspektiven betrachtet. André Bazin und Robert Warshow, zwei der bedeutendsten Filmkritiker, begriffen Filmgenres als Formen populärer Kunst. Ihre Analysen, die von einer Faszination für populäre Genres bestimmt wurden, waren die ersten Beiträge zur Genrekritik.

Bazins' Analyse des Western (Bazin 2004a, b) ist zum einen von Vorstellungen der Kunstgeschichte geprägt. Er möchte die Merkmale des klassischen Western, der in den späten 1930er-Jahren bereits ausgebildet war, und seiner (barocken) Weiterentwicklungen nach dem Zweiten Weltkrieg im „Über-Western" (Bazin 2004b), der von über das Genre hinausgehenden Interessen bestimmt wird und zur Reflexion über seine Form einlädt, bestimmen. Zum anderen sind seine Betrachtungen soziologisch ausgerichtet. Er setzt die Transformation formaler und inhaltlicher Merkmale in Beziehung zum Mythos des Western. Bazin (2004a, S. 255) hält zunächst fest, dass der Western schon Teil der Anfänge des Kinos war. Er zeichnet sich vor allem durch die Beständigkeit seiner dramatischen Stoffe und seiner Helden aus, des Kampfes zwischen Gut und Böse. Hinzu kommt seine „geografische Universalität" (ebd., S. 256), die sich nicht durch seine formalen Eigenschaften wie z. B. galoppierende Pferde, tapfere Männer oder böse Halunken erklären lässt. Für Bazin ist der Western ein universaler und zeitloser Mythos, der gerade deshalb ein globales Publikum anspricht.

Bazin (2004a, S. 63 ff.) stellt auch die Bezüge zum Epos und zur Tragödie her. Der Western wird von Helden dominiert, die Übermenschliches leisten, indem sie für das Gute eintreten. So wird der epische Stil durch eine Moral ergänzt. „Diese Moral ist die einer Welt, in der das gesellschaftlich Gute und Böse, in all ihrer Reinheit und Notwendigkeit, als zwei in sich geschlossene Grundelemente existieren (...) Denn die epischen und die tragischen Helden sind universell" (Bazin 2004a, S. 264). Dies macht nach Bazin die populäre Anziehungskraft des Western aus. Er führt die Kunst des Epos im Film fort. Seine Analysen zeigen, dass sich ein Genre im Laufe der Zeit verändert und sich dies in seinen formalen Merkmalen zeigt. Hierbei spielen die Erfahrungen und die Wünsche des Publikums eine wichtige Rolle. Etablierte mythologische Formen der Konfliktlösung werden obsolet und müssen einer Revision unterzogen werden. Schöpfer und Zuschauer von Genrefilmen werden sich deren Konventionen und formelhaften Gestaltung bewusst. Die Folge können parodistische und satirische Gestaltungen oder Neuschöpfungen von Genres sein. Der Spätwestern *The Wild Bunch* (1969) von Sam Peckinpah, der durch exzessive Gewaltdarstellungen als Reaktion auf den Vietnam-Krieg geprägt ist, erlaubt es nicht mehr, zwischen Gut und Böse zu unterscheiden. In Europa hat sich der „Spaghetti-Western" (Frayling 1981) entwickelt. Daneben gibt es viele Westernparodien. Eine Filmreihe wie *Star Wars* (1977 ff.) überträgt die Westernmythologie in den Weltraum.

Robert Warshow (2014a, b) stellte ins Zentrum seiner subtilen und erhellenden Analysen der Populärkultur die „unmittelbare Erfahrung". Es geht ihm um dichte Beschreibungen der Erfahrung von Filmen und anderen Medien, die nicht von vornherein durch ästhetische, soziologische oder andere intellektuelle Perspektiven

geprägt sind. Sein existenzieller Zugang, der sich von Filmen faszinieren lässt, setzt die Fantasien auf der Leinwand zu eigenen Fantasien in Beziehung und erkennt die Gemeinsamkeiten im kollektiven Imaginären (Trilling 2014, S. 26). Im Kontrast zu Bazin heben seine Essays zum Westerner und zum Gangster deren kulturelle und historische Besonderheit hervor. Sie reagieren auf Ansprüche und Widersprüche der US-amerikanischen Gesellschaft, die sie auf imaginäre Weise zu beheben versuchen. So artikuliert sich im Gangsterfilm der moderne Sinn für Tragik (Warshow 2014a, S. 102). Alle Amerikaner kennen den Gangster aus Filmen als eine „Erfahrung der Kunst" (ebd., S. 103). Warshow unterscheidet deutlich zwischen der realen Welt der Stadt mit ihren sozialen Zwängen und der imaginären Stadt: „Und der Gangster ist – obwohl es richtige Gangster gibt - auch und vor allem ein Geschöpf unserer Fantasie. Die echte Stadt, könnte man sagen, bringt lediglich Kriminelle hervor, die imaginäre Stadt den Gangster: Er ist, was er sein möchte, und was wir zu werden fürchten" (Warshow 2014a, S. 104). Er lebt in der Stadt, in der er seine Ziele wie ein Unternehmer durch zweckrationales Handeln zu erreichen versucht. Er ist unbeugsam, gnadenlos am Erfolg orientiert und betreibt sein rationales Unternehmen mit irrationaler Gewalt. Seine Faszination erklärt sich für Warshow dadurch, dass er die Ambivalenz des amerikanischen Lebens zum Ausdruck bringt. Sein maßloser Ehrgeiz und seine Konkurrenzorientierung übertreiben die Werte des amerikanischen Lebens und führen zu alptraumhaften Situationen, für die der Gangster am Ende büßen muss.

> „Der Gangster kommt uns viel näher. Auch wenn wir es nicht gerne oder nicht leicht zugeben können, spricht der Gangster für uns, er bringt eben denjenigen Teil der amerikanischen Seele zum Ausdruck, der die Eigenheiten und Anforderungen des modernen Lebens ablehnt, das heißt die Idee von Amerika selbst" (Warshow 2014a, S. 103).

Warshow stellt auch fest, dass ein Genre sich seinen eigenen Kontext der Rezeption schafft. „Nur zuallerletzt bezieht sich das Genre auf die Erfahrung des Publikums mit der Realität; viel unmittelbarer bezieht es sich auf dessen Erfahrungen mit dem Genre selbst" (ebd., S. 103).

Nicht nur der Gangster, auch der Westerner ist ein Mann, der eine Waffe benutzt. Warshow (2014b, S. 106) sieht in der amerikanischen Faszination für Gewalt das „visuelle und emotionale Zentrum beider Filmgenres". Im Western symbolisieren Land und Pferde die physische Freiheit. Der Westerner ruht in sich selbst, ist äußerst selbstkontrolliert und unabhängig. Er weiß, was gut und böse ist. Auch wenn er sich zivilisiert und zurückhaltend gibt, ist er dazu bereit, Gewalt anzuwenden, wenn es erforderlich erscheint.

> „Der Westerner ist zwangsläufig eine archaische Figur; wir glauben nicht wirklich an ihn und würden nicht wollen, dass er seinen strengen, konventionellen Rahmen verlässt. Aber das Archaische nimmt ihm nichts von seiner Kraft; im Gegenteil, es vergrößert sie, denn es hält den Helden ein klein wenig fern vom gesunden Menschenverstand und vom großen Gefühl, den beiden üblichen Affekten in unserer Kultur" (ebd., S. 120).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Studien zur Genrekritik von André Bazin und Robert Warshow herausarbeiten, dass populäre Genres nicht nur

Kategorien der Kulturindustrie sind, sondern mit Erwartungen, Erfahrungen, Imaginationen und Affekten auf Seiten des Publikums verbunden sind. Sie stellen „expressive Vokabularien“ (Berry 1999, S. 31) dar, die filmische Traditionen ausdrücken. Ein Regisseur kann seine Kreativität in Genrefilmen dadurch ausdrücken, dass er die vorgefundenen formalen und narrativen Muster gekonnt und reflexiv einsetzt (Braudy 2002, S. 163 ff.) und sie mit der weltschöpfenden Poesie von Bildern verbindet.

3 Die mythische Qualität von populären Filmgenres: Bilder und Erzählungen

Populäre Filmgenres vermitteln wiederkehrende Bildwelten, bestehend aus visuellen Motiven und symbolischen Sprachen. So gibt es im Western Bilder des räumlichen Settings (Prärie, Wüste, Saloons etc.), der Kleidung, der benutzten Waffen, der Pferde und weiterer physischer Objekte (Buscombe 1995, S. 14 f.). Diese visuellen Konventionen sind die formalen Elemente, die ein Genre ausmachen. „The visual conventions provide a framework within which the story can be told“ (Buscombe 1995, S. 15). Wie Warshow weist auch Buscombe daraufhin, dass in einem Genre vertraute Motive kreativ kombiniert und variiert werden, so dass beim Publikum der Eindruck der Vertrautheit und der Veränderung entsteht. „Constant exposure to a previous succession of films has led the audience to recognize certain formal elements as charged with an accretion of meaning“ (ebd., S. 21). Die spezifisch kulturellen Bedeutungen eines Western oder eines Gangsterfilms können von einem zeitgenössischen Publikum erfasst werden. Dennoch steht beim Western nicht die Repräsentation der Vergangenheit im Zentrum (ebd., S. 18). Ein Genrefilm als ein Werk der populären Kunst ist selbstreferenziell. Er ist ein Kommentar und eine Weiterführung des Genres. So akzeptieren die Zuschauer des Western gewöhnlich die dargestellte Wirklichkeit, sie vergleichen sie in der Regel nicht mit der historischen Realität. Dennoch spielen die Schöpfer von Genrefilmen eine wichtige Rolle. Es liegt an ihnen, das vorgefundene Material zu gestalten, das das Publikum liebt. „The artist brings to the genre his or her own concerns, techniques, and capacities - in the widest sense, a style – but receives from the genre a formal pattern that directs and disciplines the work“ (ebd., S. 20 f.).

Das Publikum eines populären Filmgenres ist fasziniert von dem imaginären Bildraum, der durch die einzelnen Filme geschaffen wird. Von ihm kann eine fast schon halluzinatorische Anziehungskraft ausgehen. Die visuelle Ausgestaltung von Geschehnissen lässt Welten entstehen, in die die Zuschauer miteinbezogen werden und in denen sie unterwegs sein können. „*Kinomythos ist ein Bündel optischer Zeichen, die einen Raum konstituieren* – den Raum des Westens, das Labyrinth der Großstadt der Gangsterfilme, die technisierte Weltraumszenerie der Science Fiction“ (Lehmann 1983, S. 579). Hier liegt eine wesentliche Anziehungskraft von Filmgenres. Sie sind populär, weil sie das kollektive Erfahren von imaginären Bildräumen ermöglichen. Für Lehmann (1983, S. 573 ff.) ist dies eine Erfahrung die der des Mythos vergleichbar ist. Sie ist die Voraussetzung dafür, dass die Zuschauer sich auf die dargestellten Welten einlassen und ihre Gesetze und Regeln akzeptieren. Wäh-

rend das politische Kino bei Jean-Luc Godard eine Immersion des Zuschauers gerade vermeiden möchte, setzt das Genrekino (mythische) Räume in Szene, die die Zuschauer überwältigen und letztlich verführen (Stiglegger 2006, S. 26–29) möchten.

Nicht nur die Erfahrung von imaginären Räumen gewinnt im Genrefilm eine mythische Dimension, auch die Erzählungen haben mythische Qualitäten. Der strukturalistischen Mythenanalyse von Lévi-Strauss (1971 ff.) folgend, zeigt z. B. Thomas Schatz (1981), dass die verschiedenen Hollywood-Genres durch thematisch unterschiedliche binäre Oppositionen strukturiert werden. Die narrativen Muster dienen dazu, kulturelle Spannungen temporär zu lindern bzw. abzubauen. Er unterscheidet zwischen Genres, die wie der Western, der Krimi und der Detektivfilm auf eine Wiederherstellung und Bestätigung der sozialen Ordnung zielen, und Genres wie das Musical, das Melodram oder die Komödie, die zur sozialen Integration beitragen. Hollywood, so Schatz (1981, S. VII f.), reagiert darauf, wie die Filme beim Publikum ankommen. Er unterstellt ein „Gespräch" zwischen Filmemachern und Publikum (Schatz 1981, S. 38). Wenn diesem die Filme nicht mehr zusagen, werden die narrativen Muster verändert. Dabei gehört zu jedem Genre ein Ensemble typischer Figuren. Diese tragen die Konflikte und Spannungen innerhalb der dargestellten sozialen Welt aus. Die miteinander in Konflikt geratenen Wertesysteme können von einem Individuum ausgeglichen werden. So kann eine romantische Liebe soziale Gegensätze überbrücken. Vor diesem Hintergrund funktioniert ein Filmgenre wie ein kulturelles Ritual. Die Rezeption der Filme dient nicht nur der Unterhaltung, sondern vergewissert den Einzelnen auch seiner gesellschaftlichen Position.

Vor allem der Western wurde als Repertoire von Mythen über den Westen untersucht. So unterscheidet John G. Cawelti (1999, S. 8 ff.) zwischen dem Genre als einer Gruppe spezifischer Texte mit bestimmten Merkmalen, die er ausführlich bestimmt (ebd., Kap. 2), und den Mythen des Westen, kulturelle Themen oder Ideen, die in den Geschichten behandelt werden. Er führt als Beispiel „The Vanishing American" an, ein Thema, das von den Romanen von Zane Grey bis zu *Dances With Wolves* (1990) variiert wird. Auch Will Wright geht in *Six Guns & Society. A Structural Study of the Western* (1975) davon aus, dass der Erfolg der Westernfilme darauf zurückzuführen ist, dass sie in der US-amerikanischen Gesellschaft die Funktion von Mythen einnehmen, da sie von der Ur-Zeit ihrer Gründung berichten. Die Eroberung und Besiedlung des Westens, der Kampf gegen die Indianer, die Einführung und Durchsetzung des Gesetzes etc. stellen typische Elemente dar, die den historischen Mythos des Western ausmachen und aus denen, so die Auffassung, die moralischen Werte des „American way of life" hervorgegangen sind (Bazin 2004a).

Wright verleiht nun aber dieser Betrachtungsweise ein größeres Gewicht, indem er davon ausgeht, dass die Westernmythen für die Rezipienten die Funktion von alltäglichen Deutungsmustern und Handlungsorientierungen übernehmen. Ihre mythische Kraft besteht nämlich in der Verwandlung der amerikanischen Geschichte in relativ einfache und überschaubare Zusammenhänge, in denen Konflikte, stellvertretend für die Alltagswirklichkeit der Rezipienten, symbolisch aufgehoben wer-

den. Diese ordnungsstiftende Funktion eines Filmgenres hat Georg Seeßlen (1987) folgendermaßen beschrieben:

> „Das Genre beantwortet die Probleme des Zuschauers indes nicht im Sinne eines Lösungsvorschlages, sondern vielmehr durch Transponierung. Es findet sich wieder auf einer anderen, allgemeineren und mythischen Ebene; es antwortet auf Probleme, indem es deren zugrunde liegende Widersprüche in einem Mythos aufhebt" (Seeßlen 1987, S. 213).

Nach Wright besitzt diese mythische Qualität im nordamerikanischen Kontext vor allem das Westerngenre. Denn es verdankt seine Popularität gerade der Fähigkeit, den Rezipienten, die in einer sich dynamisch verändernden Gesellschaft leben, sinnhafte und stabile Deutungsmuster für die jeweilige gesellschaftliche Situation vermitteln zu können. Dabei verlangen neue Problemlagen auch neue Mythen. Um das Bewusstsein der Rezipienten mit den neuen Problemlagen abzustimmen, muss sich mit der Veränderung der gesellschaftlichen Verhältnisse auch die mythische Struktur der Westernfilme transformieren. Da Wright nun aber mehr möchte, als eine Analogie zwischen Genrefilm und Mythos herzustellen, knüpft auch er zur wissenschaftlichen Fundierung seiner Studie an die strukturalistische Mytheninterpretation an.

So konnte Lévi-Strauss (1971 ff.) zeigen, dass die Mythen der amerikanischen Ureinwohner nur auf den ersten Blick irrational und unerklärlich erscheinen. Durch deren Zerlegung in konstitutive Einheiten, aus denen sich Sätze bilden lassen, wurden nämlich Strukturen sichtbar, und Lévi-Strauss konnte so nachweisen, dass die Mythen wie eine natürliche Sprache nach Regeln organisiert sind. Außerdem machte seine Analyse deutlich, dass das mythische Denken binären Oppositionen folgt. Diese ermöglichen innerhalb der Handlung der Mythen Unterscheidungen und bestimmen so deren erzählerische Gestalt. Aber auch Filme bauen auf binären Unterscheidungen auf, so z. B. auf der Opposition zwischen Guten und Bösen, die vor allem für den Western charakteristisch ist.

Für Lévi-Strauss verweist die Bedeutung eines Mythos letztlich auf die universale Struktur des menschlichen Geistes. Da er sich zudem mit den Mythen traditioneller Gesellschaften befasst, stellt sich das Problem gesellschaftlicher Veränderungen und einer damit zusammenhängenden Transformation der Mythen für ihn nicht. Daher muss Wright zur Verwirklichung seines Vorhabens einer Genregeschichte und damit einer Geschichte der Funktion von Westernmythen über Lévi-Strauss' Ansatz hinausgehen. Deshalb schlägt er folgendes Vorgehen vor: „ (. . .) to relate myth to the ordinary responsibilities of people who act and must understand their actions, we need a theory that attempts to explain the interaction between symbolic structures and the possibility of human interaction" (Wright 1975, S. 17). Um das Verhältnis von Mythen und Alltag angemessen konzeptualisieren zu können, setzt er bei der Popularität von Filmen an, an der er die mythische Kraft eines Western festmacht. Daher liefern in erster Linie die kommerziell erfolgreichen Filme die den jeweiligen historischen Gegebenheiten angemessenen Orientierungen. Mit der Veränderung der gesellschaftlichen Verhältnisse wechselt dann auch die mythische Struktur der Filme, die wie die Funktionsprinzipien der Mythen schriftloser Völker weder den

Zuschauern noch den Produzenten bewusst ist. Deshalb lässt sich auch der Erfolg von neuen Western weder durch Stars noch durch eine aufwendige Produktion oder durch Werbung garantieren. So waren z. B. die erfolgreichen „Dollar-Filme“ von Sergio Leone italienische Billigproduktionen, die jedoch das Westerngenre neu belebten und aus dem damals noch unbekannten Fernsehcowboy Clint Eastwood einen internationalen Star machten.

> „My argument, then, is that within each period the structure of the myth corresponds to the conceptual needs of social and self understanding required by the dominant social institutions of that period; the historical changes in the structure of the myth correspond to the changes in the structure of those dominant institutions“ (Wright 1975, S. 14).

Das Bild der Vergangenheit, das die Western heraufbeschwören, stellt daher nicht nur eine für den Alltag nützliche Interpretationsressource dar, sondern gleichzeitig eine Legitimation der jeweiligen gesellschaftlichen Verhältnisse. Die Analyse der Western wird für Wright zu einer Form von Ideologiekritik, die Methode von Lévi-Strauss soll der „Schlüssel“ sein, um sie durchführen zu können.

Gegenstand der strukturalistischen Analyse von Wright sind ausschließlich die kommerziell erfolgreichen Westernfilme, die im Zeitraum von 1931 bis 1972 gedreht wurden und in den USA und Kanada mehr als 4 Millionen Dollar eingespielt haben. Er unterscheidet bei den 64 analysierten Filmen zwischen vier Typen. 1) Der klassische Western von 1930 bis ungefähr 1955 (insgesamt 24 Filme); dazu gehören Filme wie *Wells Fargo* (1938), *Duel in the Sun* (1947) und *Shane* (1953). 2) Der Rache-Western, eine Variante des klassischen Western, von ungefähr 1955 bis 1960 (9 Filme); *The Man from Laramie* (1955) ist ein Beispiel für diesen Typ. 3) Der Übergangswestern (3 Filme) in der ersten Hälfte der fünfziger Jahre; dieser Typ wird durch Filme wie *High Noon* (1952) oder *Johnny Guitar* (1954) repräsentiert. 4) Der Profi-Plot Western, in dem professionelle Kämpfer im Mittelpunkt stehen (18 Filme), von 1958 bis 1970. *The Sons of Katie Elder* (1965), *The Pofessionals* (1966) oder *The Wild Bunch* (1969) stehen für diese mythische Struktur. Die Typen 2-4 lassen sich als Transformationen des klassischen Western begreifen, von dem das Genre ausgegangen ist. Wie Lévi-Strauss (1971 ff.) in Bezug auf die Mythen der schriftlosen Völker, so kommt auch Wright zu dem Ergebnis, dass es einen ursprünglichen Mythos, einen „Ursprungswestern“, von dem alle anderen abgeleitet sind, nicht gibt. Jedoch lassen sich die einzelnen Western auf analytischer Ebene als verschiedene Fassungen eines Mythos begreifen.

Die Analyse von Wright ist so aufgebaut, dass er nach einer Inhaltsangabe jeweils für einen Westerntyp repräsentativer Filme deren Funktionen isoliert. Unter Funktionen versteht man in der strukturalistischen Tradition die gemeinsamen Handlungen und Situationen von Erzählungen. Die Bestimmung der Funktionen enthüllt, wie die Handlung und das Verhältnis zwischen den Hauptfiguren sich verändert. Danach untersucht Wright, welche symbolische Bedeutung die Hauptfiguren, die sich aus den Helden, der Gesellschaft und den Bösewichten zusammensetzen, haben. Er bestimmt die für den Westernmythos typischen Klassifikationen, die sich in folgenden Oppositionen ausdrücken lassen: gut/schlecht, Zivilisation/Wildnis, innerhalb

der Gesellschaft/außerhalb der Gesellschaft, stark/schwach (Wright 1975, S. 59). Mittels dieser Kodierungen wird in den Filmen die symbolische Bedeutung der Hauptfiguren vermittelt. Auf diese Weise gelingt ihm eine äußerst differenzierte Analyse der vier Typen von Western.

Wright kommt zu dem Ergebnis, dass der klassische Western mit einer individualistischen Konzeption der Gesellschaft korrespondiert, die auf der Ökonomie des Marktes, auf dem Konkurrenzkapitalismus beruht. Daher sind die Helden extrem individualistisch und müssen erst in Einklang mit den Werten der Gesellschaft gebracht werden, bevor sie für diese eintreten. Die „Rache-Variation" spiegelt Veränderungen in der Marktökonomie, die sich in Richtung eines Monopolkapitalismus entwickelt, und in der Gesellschaft wider, die sich im Übergangswestern verdichten. So muss in *High Noon* (1952) Sheriff Kane nicht nur gegen die vier Banditen kämpfen, die sein Leben und die Sicherheit der Stadt bedrohen. Seine Gegner sind auch die feigen und korrupten Bürger der Stadt, die ihm nicht zur Hilfe kommen. Schließlich ist der „Profi-Plot" der Mythos für eine monopolkapitalistische Gesellschaft. Während die Gesellschaft als selbstgerecht und korrupt gezeichnet wird, schließt sich der Held, der sich von der Gesellschaft durch seine besonderen Fähigkeiten unterscheidet, einer Gruppe professioneller Kämpfer an, die ihren Job für Geld verrichten. In dieser Gruppe findet er Respekt, Loyalität und Freundschaft. Dieser Konflikt zwischen der Gesellschaft und Elitegruppen findet sich nach Wright in der amerikanischen Gesellschaft der 1960er-und 1970er-Jahre wieder.

> „We might finally note a few of the many groups in modern America that have accepted the idea of themselves: academics, doctors, executives, scientists, hippies etc. (...) This is perhaps one of the most significant consequences of the emergence of capitalistic technology as a social and ideological force" (Wright 1975, S. 184).

Wright parallelisiert also die Veränderungen in der Gesellschaft mit den Veränderungen in der narrativen Struktur der Western. Dieser offeriert ein je unterschiedliches mythisches Handlungsmodell, in dem sozial typisierte Figuren stellvertretend für die Rezipienten miteinander agieren. „The receivers of the myth learn how to act by recognizing their own situation in it and observing how it is resolved" (Wright 1975, S. 186). Am Ende sind für Wright die Westernmythen die Ideologien, mittels derer die verschiedenen wirtschaftlichen Phasen des Kapitalismus legitimiert werden.

An dieser Stelle wird auch eine Schwäche dieser ideologiekritischen Argumentation deutlich. Da Wright umstandslos die analysierten Westernmythen mit dem „Massenbewusstsein" gleichsetzt, blendet er die Seite der tatsächlichen Rezeption in unterschiedlichen Kontexten weitgehend aus. Selbst wenn die Western eine ideologische Struktur haben, lässt sich aus ihrer Popularität nicht ableiten, dass sie für die Rezipienten tatsächlich die Funktion einer Ideologie übernehmen. Die Mythen schriftloser Völker, die Lévi-Strauss untersucht hat, lassen sich als Ausdruck eines relativ monolithischen Bewusstseins interpretieren. Die der Westernfilme aber haben diese Verbindlichkeit nicht, sie konkurrieren in der heutigen Mediengesellschaft mit einer Vielzahl von Mythen, die nicht nur aus dem Bereich des Films stammen, um Anerkennung. In einer heterogenen Kultur machen deshalb Interpretationen von

erfolgreichen Filmgenres als Manifestationen einer herrschenden repressiven Massenkultur keinen Sinn. Vielmehr blenden sie sogar die entscheidenden Fragen aus. Wie nehmen die Rezipienten Filme wahr, welche Bedeutung gewinnen diese für sie und welche Formen des Vergnügens entwickeln sich? Diese Fragen müssen im Idealfall durch qualitativ-empirische Untersuchungen des Publikums von populären Filmen beantwortet werden.

Kritisch einzuwenden ist auch, dass bei schriftlosen Kulturen die Beziehungen zwischen den Erzählern von Mythen und den Zuhörern in der Regel eng sind. In dem von Hollywood gesteuerten Unterhaltungsmarkt sind die Beziehungen zwischen Produzenten und Konsumenten distanziert, unpersönlich und anonym. Wie entstehen dann aber die Veränderungen in einem Genre? Darüber hinaus ist es problematisch, die Popularität eines Filmes an seinem kommerziellen Erfolg festzumachen. Dies unterstellt einen souveränen Konsumenten und lässt außer Acht, dass die amerikanische Filmindustrie mit unterschiedlichen Mitteln erfolgreich versucht, ihre Märkte zu kontrollieren. Zudem kann die Popularität eines Filmes von einer Vielfalt an Gründen abhängen. So können z. B. die Ursachen und Formen des Vergnügens sehr unterschiedlich sein.

4 Das Filmgenre als gesellschaftliche Konstruktion und soziale Welt am Beispiel des Horrorfilms

Neben dem Western oder dem Detektivfilm ist auch der Horrorfilm ein populäres Genre, das auf eine lange Entwicklung zurückblicken kann (Leeder 2018). Andrew Tudor hat mit seiner Studie *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie* (1989) eine wegweisende soziologische Analyse dieses Filmgenres vorgelegt, die der Vielfalt möglicher Interpretationen auf der Basis von systematisch durchgeführten Filmanalysen gerecht zu werden versucht. Anders als für Wright ist ein Filmgenre für ihn kein mehr oder minder feststehendes Mythenrepertoire, sondern eine gesellschaftliche Konstruktion, die in den Filmen und in den Vorstellungen der Rezipienten verankert ist. Wenn man die Entwicklung eines Genres verstehen will, genügt es deshalb nicht, die einzelnen Filme zu analysieren und zu klassifizieren, sondern man muss die potenziellen Lesarten der Filme herausarbeiten, die sie zu historisch je verschiedenen kulturellen Objekten machen. „A genre is flexible, open to variable understandings by different users at different times in different contexts“ (Tudor 1989, S. 6). Erst im Akt der Rezeption wird ein Film als kulturelles Objekt mit einer je besonderen Bedeutung konstituiert, wie die Cultural Studies gezeigt haben (Morley 1992; Winter 1992; Winter und Mikos 2001).

Für die Konzeptualisierung eines aktiven Publikums knüpft Tudor als Soziologe auch an die Theorie der sozialen Strukturierung von Anthony Giddens (1988) an. Dieser unterscheidet zwischen drei Ebenen, auf denen das menschliche Handeln begriffen werden kann. Neben der Ebene der unbewussten Motivation gibt es das diskursive Bewusstsein (das, was die Akteure über soziale Zusammenhänge verbal ausdrücken können) und das praktische Bewusstsein, das Wissen der Akteure über soziale Zusammenhänge, das nicht der Verdrängung unterliegt, aber in der Regel

nicht in diskursiver Weise artikuliert wird. Für sein Vorhaben hält Tudor die Betrachtung der Ebene des praktischen Bewusstseins, des pragmatischen Verständnisses eines Genres, für die geeignetste: „In effect, to study practical consciousness is to consider the audience's implicit conception of the ‚language' of the genre" (Tudor 1989, S. 4). Gerade die nicht schwer eruierbaren und vertrauten Merkmale eines Genres sind für das Verständnis seiner Bedeutung wesentlich. Für das Horrorgenre im Besonderen gilt: „In their prosaic characteristics, first of all, and in the assembly of conventions that we grasp as part of our practical consciousness, they contribute to the shaping of our ‚landscapes of fear'" (Tudor 1989, S. 5). Der Horrorfilm als Teil der Populärkultur trägt in einem nicht zu unterschätzenden Maße zur gesellschaftlichen Konstruktion der Angst in unserer Gesellschaft bei. Im praktischen Bewusstsein der Rezipienten, die seine „Sprache" beherrschen, existiert das Genre als ein Set von Konventionen, die sich auf die Erzählung, das Setting, die Ikonografie usw. beziehen.

Die Studie von Tudor konzentriert sich nicht ausschließlich auf die kommerziell erfolgreichen Filme wie die von Wright, sondern sie basiert auf der sorgfältigen Analyse von insgesamt 990 Filmen, die zwischen 1931 und 1984 in Großbritannien gezeigt wurden. Da die Analyse eine Rekonstruktion des Genres von der Perspektive der Rezipienten her sein soll, zentriert Tudor sie um das für alle Horrorfilme charakteristische Merkmal der Bedrohung. Um deren verschiedene Formen erfassen zu können, wendet er ein Set von Kategorien an, die jedoch keine Tiefenstruktur im Sinne des Strukturalismus begründen, sondern sich aus der phänomenologischen Analyse des Genres ergeben und denen, so die Annahme, auch die Rezipienten zustimmen könnten: übernatürlich/weltlich, extern/intern, autonom/abhängig. Mittels der so gewonnen Kategorien zur Klassifizierung der Bedrohung in Horrorfilmen lassen sich die Monster ordnen und klassifizieren. So ist z. B. ein klassischer Vampir wie Dracula übernatürlich, autonom und stellt eine externe Form der Bedrohung dar. Ein Psychotiker wie Norman Bates ist abhängig von seiner Krankheit, die von innen kommt, ihn in einen Mörder verwandelt und weltlichen Charakter hat. Anschließend untersucht Tudor die narrative Struktur von Horrorfilmen und deren historische Veränderungen.

Alle Horrorfilme sind Variationen des klassischen „Suche und Zerstöre"-Musters (Tudor 1989, S. 81). Dieses lässt sich folgendermaßen beschreiben: Ein Monster verwandelt eine stabile Situation in ihr Gegenteil. Man bekämpft es, das Monster setzt sich heftig zur Wehr. Schließlich wird es vernichtet und die Ordnung wieder hergestellt. In den 1960er-Jahren ergaben sich jedoch entscheidende Veränderungen (Tudor 1989, S. 102 ff.). Während in den Horrorfilmen vor 1960 die Bedrohung am häufigsten von der Wissenschaft ausging (z. B. in den Frankenstein-Filmen), so dominiert seit *Psycho* (1960) und *Peeping Tom* (1960) der Psychopath. Ein noch wesentlicher Wandel hat sich in der Erzählstruktur ergeben. Die Elimination der Bedrohung und die Wiederherstellung von Stabilität sind nicht mehr die Regel. Die geschlossene Welt des „secure horror" hat sich in die offene des „paranoid horror" verwandelt.

In der Welt der Horrorfilme vor den 1960er-Jahren ist die Bedrohung durch Experten/Helden erklärbar und deren Interventionen sind erfolgreich. Der Horror

ist mehr oder minder beherrschbar, die Normalität lässt sich nach einigen Anstrengungen wieder herstellen. Die Filme sind durch eine geschlossene Erzählform, eine „closed knowledge narrative", gekennzeichnet. Dagegen ist die Welt des „paranoid horror" viel unsicherer und gefährlicher.

> „Here, both the nature and course of the threat are out of human control, and in extreme metamorphosis cases, disorder often emerges from within humans to potentially disrupt the whole ordered world. Expertise is no longer effective; indeed experts and representatives of institutional order are often impotent in the face of impending apocalypse. Threats emerge without warning from the disordered psyche or from disease, possessing us and destroying our very humanity" (Tudor 1989, S. 103).

Die eigentliche Bedrohung kommt nun von innen und nicht mehr von außen. Die Ordnung wird nur selten wieder hergestellt, da die menschlichen Interventionen erfolglos bleiben. Die Filme haben zudem ein offenes Ende. Tudor bezeichnet die Erzählstruktur des „paranoid horror" als eine „open metamorphosis narrative" (Tudor 1989, S. 216). Jeder kann sich in ein Monster, z. B. in einen Zombie, verwandeln, was chaotische Verhältnisse schafft. Die Filme enden oft kurz vor der totalen Zerstörung der menschlichen Ordnung.

Wie lässt sich diese Transformation nun erklären? Da für Tudor ein Genre nicht nur von der Industrie und den filmischen Texten, sondern auch von den Konstruktionen und Vorstellungen der Rezipienten abhängig ist, stellt er die Frage, in welcher Alltagswelt der „secure horror" und der „paranoid horror" Sinn machen. Er kommt zu dem Schluss, dass der erstere in einer Welt seinen Platz hat, die sich ihrer eigenen Kraft und der Fähigkeit, potenzielle Bedrohungen zu überwinden, sicher ist. In ihr sind die traditionellen Werte (von Familie, Moral, Wissenschaft etc.) intakt. Die „secure horror"-Filme sind so Teil einer legitimierten sozialen und kulturellen Ordnung, die durch den Staat aufrechterhalten wird. Dagegen herrschen in der Welt des „paranoid horror" Chaos und Konfusion. Es gibt keine stabile soziale und moralische Ordnung mehr, die es wert ist, verteidigt zu werden bzw. die man überhaupt zu verteidigen imstande ist. Der „paranoid horror" gewinnt in einer Welt Sinn, die einem noch nicht abgeschlossenen kulturellen und gesellschaftlichen Wandel unterliegt, der große Ängste hervorruft. Während im Alltag dominante Diskurse von Politik und Medien diese Ängste unterdrücken oder beschwichtigen, werden diese Diskurse im Horrorfilm subvertiert und die Ängste drastisch artikuliert.

Auch im 21. Jahrhundert sind im US-amerikanischen Kino, besonders nach dem 11. September, Horrorfilme wieder sehr populär geworden. Die Diskurse und Bilder des Terrors sind im Rahmen des Genres adaptiert und neu interpretiert worden. In Horrorfilmen wird auf allegorische Weise auf die Bedrohungen und Schrecken der Gegenwart reagiert und ihnen Gestalt gegeben.

> „Because they (horror films-RW) take place in universes where the fundamental rules of our own reality no longer apply – the dead do not stay dead, skyscraper-sized monsters crawl out of the Hudson River, vampires fall in love with humans – these products of popular culture allow us to examine the consequences not only of specific oppressive acts funded by our tax dollars, but also of the entire Western way of life" (Briefel und Miller 2012, S. 3).

Darüber hinaus ist der Horrorfilm in vielen Teilen der Welt populär, so z. B. in Korea (Peirse und Martin 2013) oder Australien (Ryan 2018). Allerdings gibt es unterschiedliche Schwerpunkte, was die Artikulation von Ängsten und die Auseinandersetzung mit ihnen betrifft. So ist in Bollywood (Sen 2017) oder in Thailand (Ancuta 2011) das Übernatürliche das zentrale Thema. In den 1990er-Jahren wurden japanische Horrorfilme wie z. B. *The Ring* (1998) international bekannt und erfolgreich. Sie wurden als Allegorien auf die Probleme und die Ängste der japanischen Gesellschaft in einer Zeit wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Krisen betrachtet (McRoy 2008).

In meiner qualitativ-empirischen Studie zur Rezeption und Aneignung von Horrorfilmen (Winter 2010) konnte ich zeigen, dass die Popularität dieses Genres auch zur Bildung einer (globalen) Sozialwelt von Fans geführt hat. Es lassen sich unterschiedliche Praktiken (wie z. B. Formen der Rezeption oder des Beschaffens der Filme), Formen von Gesellung (wie z. B. Filmabende) und von Gemeinschaft (wie z. B. Fanklubs) identifizieren. Bei den Fans selbst lässt sich zwischen verschiedenen sozialen Typen unterscheiden, die verschiedene Formen der Teilnahme an der Sozialwelt der Fans und gleichzeitig eine Erlebniskarriere im Umgang mit der bei Horrorfilmen erlebten Angst markieren. Es zeigt sich, dass innerhalb der Sozialwelt unterschiedliche Rahmungen und Gebrauchsweisen der Filme existieren. Manche betrachten Splatterfilme primär als Gewaltexzesse, die sie z. B. in ihrer tricktechnischen Inszenierung für interessant finden, andere sehen sie im Kontext kultureller und gesellschaftlicher Problemlagen als kritische Kommentare z. B. zu den Gefahren atomarer Energien oder zur Klimakatastrophe (Stiglegger 2010, S. 75–83).

Die diskutierten Studien zum Horrorgenre zeigen, dass es sinnvoll ist, Filmgenres als gesellschaftliche Konstruktionen zu untersuchen. Zum einen sollen die Filme untersucht werden, zum anderen müssen jedoch die Kontexte ihrer Rezeption und Aneignung erforscht werden. Dann kann deutlich werden, warum Genrefilme so populär sind. Gerade die Vielfalt ihrer Aneignungsweisen gibt Einblick in die Dynamik der Populärkultur, die sich verändert, so wie sich auch Kultur und Gesellschaft transformieren.

5 Schlussbetrachtung

Seit ihren Anfängen stellen Genrefilme einen wichtigen Beitrag zur populären Kultur dar. Sie bieten Strategien des Zurechtkommens mit der gesellschaftlichen Wirklichkeit oder der Transzendenz kultureller und gesellschaftlicher Zumutungen, schaffen gemeinsame Erlebnisräume und Formen geteilter kollektiver Erregung. Das Konzept des Genres ist wichtig, um populäre Filme und ihre Entwicklung analysieren und kritisieren zu können (Cawelti 2004b, S. 95 ff.). Wie die Studien von Bazin und Warshow, aber auch „The Popular Arts“ (2018; orig. 1964) von Stuart Hall und Paddy Whannel zeigen, lassen sich Genres als Formen populärer Kunst begreifen. Vor dem Hintergrund eines Genres lassen sich dann auch die künstlerischen Leistungen eines Regisseurs angemessen beurteilen. So hat z. B. Sam Peckinpah mit *The*

Wild Bunch einen Spätwestern geschaffen, der sowohl formal als auch inhaltlich das Westerngenre transformiert hat (Winter 2015). Alfred Hitchcock hat das Genre des Thrillers mitbegründet und genial künstlerisch gestaltet (Wood 2002).

Für die zukünftige Forschung wird es von großer Bedeutung sein, nicht nur die ästhetische Bedeutsamkeit von Genrefilmen herauszuarbeiten, sondern systematisch auch ihre kulturelle und soziale Relevanz aufzuzeigen. Es lässt sich dann herausfinden, ob ihre narrativen Strukturen und typisierten Figuren (imaginäre) Lösungen für reale Probleme in der Gesellschaft offerieren, wie z. B. Schatz, Cawelti oder Wright annehmen, oder ob sie bestehende Ideologien, verstanden als dominante diskursive Konstruktionen, stärken oder kritisch unterlaufen, wie es Tudor für den „secure horror" bzw. den „paranoid horror" herausgearbeitet hat. Die Genrekritik sollte durch qualitativ-empirische Untersuchungen des Publikums ergänzt und vertieft werden, was bisher allerdings kaum geschehen ist. Denn die Zuschauer in ihren jeweiligen Lebenslagen bestimmen, ob ein Genrefilm sozial und affektiv bedeutsam für sie ist. Erst sie machen einen Film populär.

Literatur

Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. London: Palgrave/Macmillan.

Ancuta, Katarzyna. 2011. Global spectrologies. Contemporary Thai horror films and the globalization of the supernatural. *Horror Studies* 2(1): 131–144.

Barthes, Roland. 1974. *Die lust am text*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bazin, André. 2004a. Der Western oder: Das amerikanische Kino par excellence. In *André Bazin, Was ist Film?,* Hrsg. von Robert Fischer, 255–266. Berlin: Alexander Verlag.

Bazin, André. 2004b. Die Entwicklung des Western. In *André Bazin, Was ist Film?* Hrsg. von Robert Fischer, 267–278. Berlin: Alexander Verlag.

Berry, Sarah 1999. Genre. In *Companion to film theory*, Hrsg. Toby Miller und A Robert Stam, 25–44. Malden/Massachusetts: Blackwell.

Braudy, Leo. 2002. *The world in a frame. What we see in films*. 25th anniversary edition. Chicago/London: The University of Chicago Press.

Briefel, Aviva, und Sam J. Miller, Hrsg. 2012. Introduction. In *Horror after 9/11. World of fear, cinema of terror*, 1–10. Austin: University of Texas Press.

Bronfen, Elisabeth. 1999. *Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood*. Berlin: Volk und Welt.

Buscombe, Edward. 1995. The idea of genre in the American cinema. In *Film genre reader II*, Hrsg. Barry Keith Grant, 11–25. Austin: University of Texas Press.

Cawelti, John G. 1999. *The six-gun mystique sequel*. Bowling Green: The University of Wisconsin Press.

Cawelti, John G, Hrsg. 2004a. The concept of formula in the study of popular culture. In *Mystery, violence and popular culture*, 3–12. Madison/Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Cawelti, John G, Hrsg. 2004b. The question of popular genres revisited. In *Mystery, violence and popular culture*, 95–111. Madison/Wisconsin: The University of Wisconsin Press.

Fiske, John. 1989. *Understanding popular culture*. Boston: Unwin Hyman.

Frayling, Christopher. 1981. *Spaghetti-western. Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone*. London: Routledge.

Giddens, Anthony. 1988. *Die Konstitution der Gesellschaft*. Frankfurt a. M./New York: Campus.

Goffman, Erving. 1977. *Rahmen-Analyse. Ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Grant, Barry Keith, Hrsg. 1995. Introduction. In *Film genre reader II*, XV–XX. Austin: The University of Texas Press.

Hall, Stuart, und Paddy Whannel. 2018. *The popular arts*. Durham/NC: Duke University Press. (orig. 1964).
Hickethier, Knut. 2002. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne Film Theorie*, Hrsg. Jürgen Felix, 62–96. Mainz: Bender.
Kellner, Douglas. 1995. *Media culture*. London/New York: Routledge.
Leeder, Murray. 2018. *Horror film. A critical introduction*. New York: Bloomsbury.
Lehmann, Hans-Thies. 1983. Die Raumfabrik – Mythos im Kino und Kinomythos. In *Mythos und Moderne*, Hrsg. Karl Heinz Bohrer, 572–609. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Lévi-Strauss, Claude. 1971 ff. *Mythologica I–IV*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
McRoy, Jay. 2008. *Nightmare Japan. Contemporary Japanese horror cinema*. Amsterdam: Rodopi.
Morley, David. 1992. *Television, audiences & cultural studies*. London/New York: Routledge.
Neale, Stephen. 1990. Questions of genre. *Screen* 31:45–66.
Peirse, Alison, und Daniel Martin, Hrsg. 2013. *Korean horror cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Ryan, Mark. 2018. *Terror Australis. Horror cinema in Australia*. Houndmills: Schatz.
Schatz, Thomas A. 1981. *Hollywood genres: Formulas, filmmaking and the studio system*. New York: Random House.
Seeßlen, Georg. 1987. Genre – mehr als ein Begriff. Die Übermittlung von Botschaften in ästhetischen Strukturen. *medien und erziehung* 4:209–218.
Sen, Meheli. 2017. *Haunting bollywood: Gender, genre, and the supernatural in Hindi commercial cinema*. Austin: University of Texas Press.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual und Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz.
Stiglegger, Marcus. 2010. *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz.
Stiglegger, Marcus. 2017. Genrekino. In *Handbuch Popkultur*, Hrsg. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 139–146. Stuttgart: Metzler.
Trilling, Lionel. 2014. Einführung. In *Die unmittelbare Erfahrung. Filme, Comics, Theater und andere Aspekte der Populärkultur,* Hrsg. Robert Warshow, 20–28. Berlin: Vorwerk8.
Tudor, Andrew. 1974. *Image and influence*. London: Allen and Unwin.
Tudor, Andrew. 1989. *Monsters and mad scientists. A cultural history of the horror movie*. Oxford: Basil Blackwell.
Warshow, Robert, Hrsg. 2014a. Der Gangster als tragischer Held. In *Die unmittelbare Erfahrung. Filme, Comics, Theater und andere Aspekte der Populärkultur*, 101–105. Berlin: Vorwerk8.
Warshow, Robert, Hrsg. 2014b. Der Westerner. In *Die unmittelbare Erfahrung. Filme, Comics, Theater und andere Aspekte der Populärkultur*, 106–120. Berlin: Vorwerk8.
Winter, Rainer. 1992. *Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München: Quintessenz.
Winter, Rainer. 2001. *Die Kunst des Eigensinns. Cultural Studies als Kritik der Macht*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
Winter, Rainer, und Mikos, Lothar, Hrsg. 2001. *Die Fabrikation des Populären. Der John Fische Reader*. Bielefeld: transcript.
Winter, Rainer. 2010. *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*, 2., überarb. u. erw. Aufl. Köln: Herbert von Halem Verlag.
Winter, Rainer. 2015. Let's go! Gesetz, Gewalt und Erlösung in *the wild bunch*. In *Gesetz und Gewalt im Kino*, Hrsg. Angela Keppler, Judith-Frederike Popp und Martin Seel, 156–175. Frankfurt a. M./New York: Campus.
Wood, Robin. 2002. *Hitchcock's films revisited*. New York: faber and faber.
Wright, Will. 1975. *Six guns and society. A structural study of the western*. Berkeley/Los Angeles: The University of California Press.

Genre und Performativität

Martin Urschel

Inhalt

1 Geschichte des Begriffs „Performativ“ 133
2 Universalisierende Performativität und „Genreregeln“ 136
3 Wenn Genrefilme Konventionen verschieben – iterabilisierende Performativität 139
4 Korporalisierende Performativität und Medialität 145
5 Fazit: Performativität als Aspekt von Genrefilmen 151
Literatur 152

Zusammenfassung

Dieser Artikel präsentiert eine Übersicht der relevantesten Konzeptionen von Performativität in Bezug auf Genrefilm und in Hinsicht auf die in diesen Fällen typischen Aktualisierungen von narrativen und ikonografischen Konventionen. Dabei werden sowohl verschiedene Definitionen von Performativität gegenübergestellt, als auch in der Anwendung auf Filmbeispiele konkretisiert. Zentrale Ausgangspunkte sind dabei J.L. Austins Sprechakttheorie, deren Nuanciertheit von nachfolgenden Theoretiker/innen teils nicht ausreichend nachvollzogen wurde, sowie Erika Fischer-Lichtes und Sybille Krämers Ausarbeitungen zu der Möglichkeit, verschiedene Performativitätskonzeptionen zu integrieren. Durch die Auseinandersetzung mit Genrefilmen wird deutlich, dass existierende Performativitätstheorien einige potenziell problematische Engführungen aufweisen, wenn sie auf die medial ermöglichte Erfahrung des Genrefilms angewendet werden.

M. Urschel (✉)
St John’s College, University of Oxford, Oxford, Großbritannien
E-Mail: martin.urschel@gmail.com

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_6

Schlüsselwörter

Genrefilmtheorie · Performativität · Sprechakte · Iterabilität · Körperlichkeit · Medialität

Einleitung: Was ist Performativität und wie hängt sie mit Genrefilmen zusammen?

Performative Vorgänge vollziehen das, was sie bezeichnen, und sind daher wirklichkeitskonstituierend (vgl. Kreuder 2005). Mithin ist typisch für sie, dass sie Konventionen, Regeln, Definitionen und Repräsentation problematisch werden lassen, oder an Schwellen herantreiben, an denen sie durchlässig werden.

Genrefilme werden, im weitesten Sinne, nach ihrer Verwendung konventioneller Erzählmuster zusammengruppiert. So mag es im ersten Moment überraschend, wenn nicht gar widersinnig, erscheinen, ausgerechnet im Genrefilm über Performativität zu sprechen. Wie sich allerdings zeigen wird, ist dies nicht nur kein Widerspruch, sondern gerade der Genrefilm mit seinen Konventionen lässt die performative Ebene besonders deutlich hervortreten. Film ist demnach performativ wirksam, wenn er nicht nur etwas abbildet, sondern eingreift in die soziale Wirklichkeit: Genres sind dabei besonders relevant, da sie erwartbare, modellhafte Grundsituationen und etablierte Stereotype als Ausgangspunkt nehmen und diese traditionellen Erzählregeln auf überraschende Weise aktualisieren, variieren, erweitern und dabei die Regeln des Genres teils auch nachhaltig verändern. Das Konzept der Performativität kann zur Analyse von Genrefilmen hilfreich sein, indem es den Blick darauf lenkt, wie ein Film sich nicht nur in die lange Tradition von wiederkehrenden Erzählelementen einreiht, sondern diese Tradition „von innen“ verändern kann. In einer weiteren Perspektive kann die filmische Verwendung von Genre performativ zu einem gesellschaftlichen Bewusstseinswandel beitragen.

Wenn in der wissenschaftlichen Diskussion die Aufmerksamkeit auf den Aspekt der Performativität von Filmen, Ritualen, theatralen Aufführungen, oder von Wortsprache gelenkt wird, dann geht es um diejenigen Aspekte von Kommunikation, die Wirklichkeit verändern, statt sie bloß zu beschreiben. Theorien des Performativen stellen also die Frage, inwiefern Kommunikation pragmatische Wirkungen und Konsequenzen haben kann, wie (und unter welchen Umständen) Kommunikation – und also auch Genrefilm – selbst eine Form des Handelns sein kann. Der Begriff „performative“ (englisch, sowohl Adjektiv als auch Substantiv) wurde von dem britischen Philosoph John Langshaw Austin geprägt. Oftmals wird „Performativität“ heutzutage allerdings auch wesentlich weniger trennscharf verwendet als Bezeichnung für alles, was sich mit „Performance“ (in der Doppelbedeutung von „Aufführung“ und pragmatischer „Leistung“) befasst. Der folgende Artikel stützt sich auf die trennscharfe Definition bei Austin und will die Zusammenhänge mit verwandten Begriffen erleuchten, ohne die Differenzen zu verwischen. Wie James Loxley anmerkt, handelt es sich beim Interesse an Performativität mitunter um Interesse an einer Art „Magie“ (Loxley 2007, S. 98): Etwas Neues wird scheinbar aus dem

Nichts geschaffen, eine neue Wirklichkeit entsteht: „[The performative utterance] conjures up the state of affairs to which it refers" (Loxley 2007, S. 101). Erika Fischer-Lichte nennt dies in der Übertragung auf theatrale Aufführungsprozesse „Emergenz", was im Fall von Performances die Form annimmt von „unvorhersehbar und unmotiviert auftauchende[n] Erscheinungen, die zum Teil nachträglich durchaus plausibel erscheinen" (Fischer-Lichte 2004, S. 186). Im Fall von Genrefilmen wäre ein Fall von Emergenz etwa, wenn der Bruch der Genrekonvention selbst eine neue Konvention begründet, und so der „Fehler" bzw. die „Ausnahme" selbst zu einer neuen Regel wird. Diese pragmatische und nur auf den ersten Blick wundersame Wirkung des Performativen hat Künstler, Philosophen und Teilnehmende am politischen Diskurs fasziniert und scheint ein wichtiger Grund dafür zu sein, dass die Diskussion um Performativität nicht abreißt. Dieser „magische" Aspekt ist selbst aber nur *ein* Aspekt des Performativen. Im Folgenden sollen einige zentrale Aspekte in der Debatte um Performativität dargestellt werden, immer in Rückkopplung an den Diskurs um Genrefilme.

Der Begriff des „Performativen" wurde erstmals von J.L. Austin 1955 in einer Vorlesung ausführlich vorgestellt, die unter dem Titel *How to do things with words* (*Zur Theorie der Sprechakte*) veröffentlicht wurde. Es folgte eine kontroverse Debatte, an der Austin selbst nicht teilnahm, weil er früh verstarb. Vertreten wurde er von seinem Schüler John Searle, der jedoch Austins offene Argumentation in ein geschlossenes System von Sprechakten umwandeln wollte und sich damit bereits in deutlicher Distanz zu Austins ursprünglicher Präsentation bewegt, die wesentlich selbstironischer und vorsichtiger formuliert war. Durch Searles Intervention wurden im Folgenden oft die Argumente von Searle und Austin vermengt, etwa von Derrida, der glaubte, Austin zu kritisieren, aber eigentlich nur Searles Entwurf eines geschlossenen Systems von Sprechakten angriff. Eine Verteidigung von Austin lieferte ein weiterer Schüler, Stanley Cavell (vgl. Cavell 1999, 2015, S. 19 f.; Loxley 2007, S. 22–43). Judith Butlers einflussreiche Argumentation zur Performativität von Genderrollen und des gesellschaftlich-psychologisch konstruierten Geschlechtes baute teilweise auf diesem Missverständnis von Austins Theorie weiter auf, indem sie nicht Austin selbst las, sondern zunächst Derridas Angriffe auf ihn. Der folgende Text kann die verschiedenen Beiträge dieser wichtigen Personen nicht im Einzelnen nachzeichnen. Es sei daher lediglich gesagt, dass die vermeintlichen Angriffe auf Austin oft an der Subtilität seiner Argumentation vorbeigingen und, wie Loxley am Ende seiner hervorragenden Darstellung dieser verschiedenen Positionen anmerkt, die verschiedenen Zugangsweisen zu Performativität nachträglich und in genauerer Lektüre viel kompatibler erscheinen als ihre Vertreter_innen in der Hitze der Debatte zugestehen (vgl. etwa die möglichen gegenseitigen Ergänzungen von Austin, Derrida, Cavell und DeMan bei Loxley 2007, S. 97–99). Aus diesen Gründen wird weiter unten der Text von Austin nicht, wie so oft, gegen die verschiedenen anderen Positionen gelesen, sondern kann als weiterhin funktionierendes und relevantes Zentrum des Diskurses um Performativität den Ausgangspunkt dieses Überblickartikels bilden.

Genrefilme können in verschiedener Hinsicht „performativ" sein: Ein Genrefilm kann performativ sein im für Genre typischen Wechselspiel von Konvention und

Innovation, im Entfalten seiner generischen Wirkungen (Horror, Thrill, Lachen usw.). Wenn eine Komödie also tatsächlich ein herzliches Lachen bei einer Zuschauenden hervorruft, ist eine einfache Form performativer pragmatischer Wirkung geglückt – in diesem konkreten Fall. In einem anspruchsvolleren und weitertragenden Sinn kann zweitens die Performativität von Genrefilmen aber auch charakterisiert werden als produktives Einwirken auf das Repertoire an Vorbildern und Modellen für die Gestaltung des Selbst und des Miteinanders, die in einer Gesellschaft zu einem bestimmten Zeitpunkt verfügbar sind. Marcus Stiglegger argumentiert drittens, dass einige Genres, wie etwa der Kriegsfilm, zu einer als performativ zu erfassenden Körperlichkeit des Filmerlebnisses beim Zuschauenden führen, die von der Filmkritik nur verstanden werden kann, wenn sie den einseitigen Blick auf Bedeutung und Referentialität hinter sich lässt:

> Es zählt nicht mehr, *was* erzählt wird, denn die Erzählung auf der narrativen Ebene ist labil und austauschbar, sondern das momentane *Wie*. Eine filmische Illusion, die einfache Mimesis des sozialen Alltags, wird dabei ebenso aufgegeben wie die psychologische Dimension der Figuren. Wichtig ist zunächst, was diese Filme mit dem Betrachter anstellen, und vor allem wie sie das tun. Ein analytisches close-reading, das dieses Wie ergründet, ist also weiterhin die Voraussetzung für eine überzeugende Begründung der seduktiven und performativen Qualität eines Films. (Stiglegger 2013, S. 137)

Schließlich wird noch (mindestens) ein weiterer Aspekt des Performativen fassbar, indem die performative Wirkung nicht gegen die Referentialität gestellt wird, sondern – eben als Aspekt – durchaus gleichberechtigt als wichtiger Anteil des Filmkunstwerks begriffen wird, ohne zugleich in ein Bild des gegenseitigen Verdrängens zu verfallen. Eine „reine" Performativität kann aus guten Gründen als unsinniges theoretisches Konstrukt kritisiert werden. So argumentiert auch Sybille Krämer, dass es selbst in den abstraktesten Kunst-Performances immer einen Rest an Zitathaftigkeit und Verweis auf konventionelle Bedeutungssysteme gibt. Es sei „nahezu allen performances ein auf das kulturelle Archiv zurückgreifendes – mimetisches – Element eingeschrieben" (Krämer 2004, S. 18 f.). Daher argumentiert dieser Artikel letztlich für eine erhöhte Aufmerksamkeit für die pragmatischen und sinnlichen Aspekte von Performativität als zentrales Forschungsgebiet neben dem Interesse für Bedeutung und Referentialität, nicht stattdessen. In der Genrefilmtheorie hat u. a. Rick Altman einen wichtigen Entwurf dazu geliefert, wie sich Genrefilmkonventionen als pragmatisch nutzbare und kontext-sensibel weiterzuentwickelnde Werkzeuge beschreiben lassen (Altman 1999). Ein Philosoph, der die Zusammenhänge zwischen Denken, Verstehen, Sprache, Praxis und (kulturellen) Konventionen radikal befragt hat, ist Ludwig Wittgenstein, insbesondere in seinen *Philosophischen Untersuchungen* (Wittgenstein 2009). Krämer hat die Ähnlichkeiten und Differenzen zwischen Wittgenstein und Austin beschrieben (Krämer 2001), während Cavell an beide anschließt (s. u.). Im Gegensatz zu den anderen hier vorgestellten Denkern zielt Wittgenstein allerdings nicht darauf ab, eine *Theorie* aufzustellen, sondern bietet eine *Methode* an, die Dogmatismus und denkerische Sackgassen überwinden soll: „Die eigentliche Entdeckung ist die, die mich fähig macht, das Philosophieren abzubrechen, wann ich will. – Die die Philosophie zur Ruhe bringt, so daß sie nicht mehr von Fragen gepeitscht wird, die *sie selbst* in Frage

stellen“ (Wittgenstein 2009, S. 57; PU § 133). Ich gehe hier davon aus, dass diese Methode selbst pragmatisch ist, und erfolgreich scheinbare Widersprüche auflösen kann, indem sie Theorien als mehr oder weniger nützliche *Vergleichsobjekte* (Wittgenstein 2009, S. 56; PU § 130) für praktisch orientiertes Denken in einer konkreten Situation behandelt. Dem folgend strebt dieser Artikel eine multidimensionale Beschreibung von Genrefilmen an, in der verschiedene Aspekte zusammen wahrgenommen werden, ohne Anspruch auf komplette Vollständigkeit und ohne unnötig herbei geredeten Wettstreit zwischen den verschiedenen theoretischen und philosophischen Herangehensweisen (zu dieser Konzeption multidimensionaler Beschreibungen, die auch widersprüchliche, dogmatische philosophische Sichtweisen integrieren können, vgl. Kuusela 2008, S. 258–262).

Der Artikel wird also diesen verschiedenen Aspekten von Genre und Performativität nachspüren und dabei den Fokus auf vier Schwerpunkte legen:

1. Geschichte des Begriffs „Performativ“.
2. Universalisierende Performativität und „Genreregeln“.
3. Wenn Genrefilme Konventionen verschieben – iterabilisierende Performativität.
4. Korporalisierende Performativität und Medialität.

1 Geschichte des Begriffs „Performativ“

Zunächst beschäftigt sich der Artikel mit *Performativität als Regelfall* von Genrefilmen und Kommunikation. Es geht hier also gerade nicht um einen Sonderfall in nur manchen Filmen, sondern um eine grundsätzliche Dimension gelingender Kommunikation. Dazu wird im Folgenden der philosophische Kontext beschrieben, in dem sich das Konzept entwickelt hat.

Das Konzept der Performativität wurde erstmals von J.L. Austin eingeführt – und zwar im Kontext einer philosophischen Debatte mit seinem Kollegen G.E. Moore über Sprachgebrauch in der analytischen Philosophie. Eine spätere Version dieser Ausführungen (inklusive Erklärung des Zusammenhangs mit Moores Sätzen) gab Austin in einem Talk bei der BBC 1956 (abgedruckt als „Performative Utterances“ in Austin 1961, S. 233–252). Das Wort „performativ“ hatte er selbst erfunden, nannte es aber mit dem für ihn typischen selbstironischen Gestus sogleich „hässlich“ und bezeichnete es als eine Art Notlösung (Austin 1961, S. 233 f.). Austin stellte fest, dass Sprache nicht nur beschreibend verwendet wird, was er „konstativ“ nennt, sondern in bestimmten Fällen Wirklichkeiten hervorbringt statt sie nur (korrekt/unkorrekt) zu beschreiben. Die Obsession mancher Philosophen, für die das Relevanteste an Sätzen ist, ob sie wahr oder falsch sind, nannte Austin in diesem Zusammenhang den „true/false fetish“ und den „value/fact fetish“ (Austin 1962, S. 151). Austin hingegen interessiert, dass Sprache als eine Form des Handelns betrachtet werden kann, was auch der späte Wittgenstein feststellt: „Worte können schwer auszusprechen sein: solche z. B., mit denen man auf etwas Verzicht leistet, oder eine Schwäche eingesteht. (Worte sind auch Taten.)“ (Wittgenstein 2009, S. 154 f.; PU § 546)

Nach Sybille Krämer ist die generative Kraft von Sprache bei Austin beschränkt auf die Domäne der sozialen Tatsachen, „solcher Fakten also, deren Sein in ihrem Anerkanntsein wurzelt“ (Krämer 2004, S. 15). Konzeptionen von Performativität etwa bei Jacques Derrida und Judith Butler gehen dagegen davon aus, dass die generative Kraft des Performativen gerade auch dort wirksam wird, wo das, was gesellschaftlich anerkannt ist, durchlässig wird und sich – nämlich durch die performative Handlung – verschiebt (vgl. Derrida 2001 und Butler 1997; siehe unten für eine Beschreibung, wie sich das im Fall von Genrefilmen nachvollziehen lässt). Indem wir nun zu Austins ursprünglicher Definition des performativen Sprachgebrauchs zurückgehen, können wir klarstellen, wie diese Konzeptionen zusammenhängen. Das „Performativ“ versucht Austin anfangs folgendermaßen einzugrenzen:

(A. 1) There must exist an accepted conventional procedure having a conventional effect, that procedure to include the uttering of certain words by certain persons in certain circumstances, and further,
(A. 2) the particular persons and circumstances in a given case must be appropriate for the invocation of the particular procedure invoked.
(B. 1) The procedure must be executed by all participants both correctly and
(B. 2) completely.
(Γ. 1) Where, as often, the procedure is designed for use by persons having certain thoughts or feelings, or for the inauguration of certain consequential conduct on the part of any participant, then a person participating in and so invoking the procedure must in fact have those thoughts or feelings, and the participants must intend so to conduct themselves, and further
(Γ. 2) must actually so conduct themselves subsequently. (Austin 1962, S. 14 f.)

Laut Krämer lassen sich mit diesem theoretischen Muster nur idealisierte Gesprächspartner fassen – „Assymetrien von Macht, Körperlichkeit, sozialem Status etc.“ (Krämer 2004, S. 15) werden dabei vorerst ausgeblendet. Das ist in der Tat mit Blick auf die oben zitierten Gelingensbedingungen des „glücklichen“ oder „glückenden“ („happy“) Performativs nachvollziehbar, aber wenn man sich den Verlauf von Austins Vorlesungen ansieht, stellt man fest, dass (1.) von Anfang an der Fokus von Austins Befassung mit performativem Sprachgebrauch auf den unzähligen Verwundbarkeiten und den Möglichkeiten des Misslingens von Performativen liegt und (2.) Austins Überlegungen kein vollständiges System anbieten oder auch nur ernsthaft anstreben. Stattdessen lässt Austin selbst alle seine Systematisierungen schließlich in sich zusammenfallen, weil der offene und wandelbare Charakter von Sprache immer wieder zu Ausnahmen führt, und weil daher die Beschreibung von Sprechakten höchste Kontextsensibilität erfordert (vgl. Krämer zu Austins Tendenz, die Mangelhaftigkeit seiner Theorien performativ selbst hervorzuheben, um die Leser in herauszufordern: Krämer 2001).

Die Vorlesungsreihe, die als „How To Do Things With Words“ veröffentlicht wurde, zerfällt entsprechend in zwei Teile: Im ersten Teil präsentiert Austin seine Taxonomie diverser Sprachverwendungen als erste Skizze eines Systems, nur um

später diese Vorstellung von klarer Abgrenzbarkeit zwischen „performativem" und „konstativem" Sprachgebrauch zu unterlaufen und beide Sprachverwendungen als stets angelegte Ebenen aller *Sprechakte* zu verorten. Somit lässt sich sagen, dass der performative Sprachgebrauch als eine grundsätzliche Dimension von Sprechen verstehbar ist. Die wirklichkeitsverändernde Kraft der performativen Ebene des Sprachgebrauchs beschreibt er im zweiten Teil genauer als „illokutionäre Kraft", also Aussagen, die *das vollziehen, was sie benennen*, zumindest unter den entsprechenden Umständen („ich taufe dieses Schiff auf den Namen X" verweist – unter bestimmten Umständen – auf nichts anderes, sondern der Satz selbst *vollzieht* genau das, was er sagt). Damit eine Hochzeit oder ein Ritual erfolgreich vollzogen werden kann, müssen bestimmte Äußerungen von den entsprechenden Personen, unter entsprechenden, konventionalisierten Umständen gesprochen werden (vgl. die weiter oben zitierten Kriterien aus Austin 1962). Es sind institutionalisierte, also wiederholbare und etablierte, soziale Konventionen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt in einer Gruppe/Gesellschaft anerkannt sind, die solch eine Wirkmächtigkeit kommunikativen Handelns ermöglichen. *Weniger konventionalisierte* Folgen und Konsequenzen des Sprechens bezeichnet Austin als „perlokutionär", etwa wenn man jemanden beleidigt. Für Beleidigungen gibt es keine etablierten befähigenden Konventionen, aber die Handlung ist nichtsdestotrotz wirkmächtig, sogar wenn man ein ganz neues Schimpfwort oder eine Geste erfindet, solange sie beleidigend verstanden wird und die beleidigte Person entsprechend reagiert. Diese perlokutionären Wirkungen haben Judith Butler v. a. beschäftigt, etwa in Butler 1997. Austin hingegen interessiert sich besonders für die aufschlussreichen Weisen, in denen Sprechakte fehlschlagen und unintendierte Wirkungen hervorrufen können (was er als „Missbrauch", also „abuse", von Sprache bezeichnet), oder wirkungslos bleiben (sogenannte „misfires"). – An dieser Stelle sei angemerkt, dass der Stil von Austins Argumentation durchweg ironisch ist und von pointiert absurden Beispielen durchzogen, um die Vorläufigkeit von Austins Überlegungen zu markieren. Es kann also keineswegs davon die Rede sein, dass Austin eine reibungslose idealisierte Sprachpragmatik voller fester Regeln imaginiert: Er interessiert sich stattdessen für die durchschlagende Relevanz von feinen Unterschieden, die in der Praxis sehr leicht dazu führen können, dass sprachliches Handeln und Kommunikation fehlschlagen. Austins philosophische Methode wurde in direkter Linie von Shoshana Felman (2003) und Stanley Cavell (1999, 2015) aufgegriffen, die Austins Methode auch auf ihre seduktiven und sensibel poetischen Aspekte hin auskosten, womit sie Austin ein Stück weit in Abstand zur Schule der sogenannten „Ordinary Language Philosophy" stellen (zum philosophischen Kontext, vgl. auch Loxley 2007, S. 22–43). An Austin reiben sich Jacques Derrida (2001), und in seiner Nachfolge Judith Butler (vgl. Butler 1997, 1999), die Austin unterstellen, durch die Fixierung auf Definition und Regel wieder eine Form von Metaphysik in seine Argumentation hineinzuziehen, worauf Abschn. 3 detaillierter eingeht. Eine dritte Linie führt von Austins Reflexionen darüber, wie Sprache in alltäglichem Gebrauch vorkommt, zu der anthropologischen Ritualforschung, die einen ganz ähnlichen Performativitätsbegriff wie Austin verwendet (vgl. Conquergood 2002 und Turner 1998, die Zusammenhänge mit Austin werden z. B. bei Loxley 2007, S. 150–166, beschrieben).

Bevor wir uns diesen Entwicklungen en detail zuwenden (ab Abschn. 3), geht es in Abschn. 2 um Genreregeln im Licht von Austins Konzeption des Performativen.

2 Universalisierende Performativität und „Genreregeln"

Was macht dieser Zugang durch die konzeptionelle „Brille" der Performativität nun an Genrefilmen sichtbar? Zunächst stellt sich die Frage, ob es überhaupt zulässig ist, Austins Überlegungen zu wortsprachlichen Phänomenen auf Filmsprache zu übertragen. Ich argumentiere, dass dies mit einigen Anpassungen möglich ist, da Austins Philosophie das Konzept „Sprache" nicht eng auf Wortsprache beschränkt, sondern Austin sich weiter gefasst für konkrete Formen von Kommunikation und gemeinsamem Handeln interessiert. So beschäftigt sich Austin nicht mit empirischer Linguistik (ein Missverständnis, das Stanley Cavell in seinem Aufsatz *Must We Mean What We Say* ausführlich widerlegt, vgl. Cavell 2015), sondern mit den verschiedenen Weisen, in denen Kommunikation in Gesellschaft eingebettet ist und mit ihr interagiert. Ein Beispiel veranschaulicht diesen Fokus auf die große Breite dessen, was für Austin als performative Formen von „Sprache" durchgehen kann: „We may accompany the utterance of the words by gestures (winks, pointings, shruggings, frowns, &c.) or by ceremonial non-verbal actions. These may sometimes serve without the utterance of any words, and their importance is very obvious" (Austin 1962, S. 76). Austin nimmt also das volle Spektrum dessen in den Blick, was menschliche Kommunikation und Interaktion ausmachen kann, ohne Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben. Auch wenn er nicht auf Film eingeht, und Theater nur streift, so lässt sich sein Denken problemlos ausweiten auf Genrefilmtheorie. *How to do things with words* lenkt unsere Aufmerksamkeit auf Konventionen als befähigenden Rahmen gemeinsamen Handelns, als dynamisch sich fortentwickelnde Plattformen, die uns bei allen individuellen Unterschieden und bei aller Möglichkeit zu Missverständnissen überhaupt erst ermöglicht, miteinander Kontakt aufzunehmen.

Genrefilme zeichnen sich ebenfalls dadurch aus, dass sie Konventionen (Erzähltraditionen, Standardsituationen, Kontexte) aktivieren. Wie Frow skizziert, „gehört" ein Film dabei nicht zu einem Genre (wobei Genres nach dem Bild scharf umrissener Schubladen oder Kategorien gedacht werden), sondern ein Genrekontext ruft diverse Konventionen auf, um sie frisch zu aktualisieren (Frow 2015, S. 25). Die Beziehung eines konkreten Films zu seinem Genre ist nicht ein „Gehören", sondern eine dynamische Interaktion zwischen den historisch gewachsenen konventionellen Mustern, die den Film formen, und die Anverwandlung und Veränderung der Konventionen im Einzelfall. Im Laufe dieses Vorgangs können Genres erweitert, kombiniert, umkodiert und geradezu neu erfunden werden. Es wird im Folgenden wichtig sein, herauszuarbeiten, wie solche Konventionen auch im Kontext von Filmgenres stets dynamisch zu sehen sind, um der Gefahr zu begegnen, die Frow anspricht; „that this shaping is understood deterministically, and genre comes to be seen as a rigid transhistorical class exercising control over the texts it generates" (Frow 2015, S. 24). Frow vergleicht den Vorgang der Aktualisierung des Genres mit Diskurstheorie, in der ein Diskurs im gleichen Moment fortgeschrieben und dadurch verändert wird

(Frow 2015, S. 19). Wenn wir also erkennen können, dass ein Film sich in die Erzähltradition etwa des Polizeithrillers stellt, dann aktiviert dieser Film die Konventionen und Rahmungen in ausreichender Weise, um diese Tradition zu aktualisieren. Der Film selbst kann dann als Performance gesehen werden, der ein Genre oder mehrere als Rohmaterial verarbeitet (vgl. Frow 2015, S. 25). Auch Austins Interesse am zumindest tendenziell rituellen Charakter vieler performativer Äußerungen kann bei der Untersuchung von Genrefilm nützlich werden. Nicht nur folgen Genrefilme zumindest lose erwartbaren Abläufen, sondern es lassen sich auch Gelingensbedingungen ausmachen: Erreicht dieser Thriller die performative Wirkung des Thrills? Wirkt der zu diskutierende Horrorfilm in einer gelungenen Entfaltung von Horror? Ist jene Komödie witzig?

Performativ wirksam ist demnach jeder *erfolgreiche* Gebrauch von Genre. Wenn das Publikum am Film teilnimmt, Zugang zu seinen Inhalten findet und sich in einen Prozess des Aushandelns von Bedeutungen begibt, dann ist der Gebrauch von Genrekonventionen (und solcher filmsprachlichen Einheiten wie narrativ-konventionelle Standardsituationen, und stilistisch-konventionelle Parallelmontagen usw.) bereits performativ erfolgreich im Sinn einer pragmatisch gelingenden kommunikativen Interaktion. Das ist sozusagen eine „schwache" Form von Performativität, eben die Performativität jeder gelingenden kommunikativen Handlung – und das ist die Form von Performativität, die Sybille Krämer „universalisierende Performativität" nennt und mit Austin identifiziert (Krämer 2004, S. 14 f.). Das Problem für die filmwissenschaftliche Forschung ist dabei, dass die Gelingensbedingungen weder zu allgemein und abstrakt formuliert werden dürfen, noch zu eng auf den Einzelfall zugeschnitten. Ob ein Genrefilm seine Wirkungen performativ entfalten kann, liegt nicht unerheblich am Einzelfall, also an den Umständen eines einzelnen Screenings und der Bereitwilligkeit, Aufmerksamkeit, Vorbildung, und emotionaler Aufnahmebereitschaft eines konkreten Publikums. Aber die Filmwissenschaft beschäftigt sich im Regelfall nicht mit solchen einzelnen Screenings, sondern legt den Fokus auf das filmische Material und sein dramaturgisches *Wirkungspotenzial.* Die Gefahr bei der Hinwendung zur Analyse filmischer Erzählstrukturen und Wirkungsästhetik im Genrefilm liegt andererseits aber auch in dem voreiligen Versuch, allgemeine Gelingensbedingungen für *jeden* Film formulieren zu wollen, der sich in eine bestimmte Genretradition stellt. Muss jeder Horrorfilm Angst bereiten? Was ist anzufangen mit den Variationen der Erzähltradition, die zwar erkennbar das Genre aufgreifen und variieren, aber etwa eher humorvoll oder poetisch wirken statt gruselig? (Man denke etwa an *The Fearless Vampire Killers*, UK/USA 1967, oder *„Cronos"*, MEX 1993. – Ein detailliertes Beispiel findet sich unter Abschn. 3.1.)

Die Aufgabe der Filmwissenschaft bei der Beschreibung performativer Gelingensbedingungen liegt darin, eine sensible Balance zu halten zwischen dem weiten Blick auf den Genrekontext und die Genregeschichte einerseits und der Aufmerksamkeit für den Einzelfilm andererseits. Dennoch ist die Formulierung von Gelingensbedingungen für performative Filmwirkungen lohnenswert. Sie kann etwa den Erwartungshorizont eines Publikums zum Zeitpunkt eines Screenings einfühlsam nachzeichnen und sich so z. B. einer Erklärung annähern, wieso Kubricks *The*

Shining zum Zeitpunkt seines Erscheinens so radikal und neuartig erschien (vgl. z. B. Nelson 2000; Naremore 2007). Auch ist es möglich, das *Filmscreening als rituellen Vollzug* genauer zu beschreiben und den Gelingensbedingungen performativer Wirkungen auf diese Weise nachzuspüren. Hier nähert sich die filmwissenschaftliche Diskussion der anthropologischen Reflexion von Performativität (vgl. Turner 1998). Stiglegger (2006) bietet die Umrisse einer solchen Beschreibung und Analyse, ohne dabei auf Austin explizit einzugehen.

Zusammenfassend lässt sich der Komplex der an Sprechakten orientierten Konzeption „universalistischer Performativität" (nach Krämer 2004) so zusammenfassen: In dieser Spielart von Performativität richtet sich der Blick auf die Formulierung von Gelingensbedingungen in Form von Regeln, die konkret machen sollen, ob ein Einzelfall als gelingend bezeichnet werden kann. Der erfolgreiche Vollzug des performativen Aktes ändert soziale Wirklichkeit. Diese Beschreibung von Erfolg fußt in einer Institutionalisierung der Veränderung (Institutionen und Konventionen sind hier zugleich das, was die Veränderung ermöglicht). Im Fall von Genrefilmen heißt dies zunächst, dass die erfolgreiche Erfüllung von Genreregeln als eine Art „Messlatte" für die performative Wirksamkeit des einzelnen Genrefilms gesehen werden kann. Allerdings kann dies nicht durch eine allgemein verbindliche „Checkliste" passieren, da der Einzelfilm in Überlappung mit den Genreregeln, aber auch in Divergenz dazu, eigene Erfolgskriterien aufstellen kann, und bereits dann als performativer Vollzug des Genres gelten kann, wenn der Film von seinen Zuschauern als wirksam erkannt wird. Ob ein einzelner Film als performativ erfolgreich zu werten ist, liegt also nicht nur in der Erfüllung von Konventionen, sondern auch in ihrer Variation nach den Maßstäben des erzählerischen Projekts des einzelnen Films.

Zu jeder Ebene des performativen Gelingens lassen sich mindestens genau so viele Arten des Misslingens beschreiben. Es gibt – nach Austin und Cavell – keine vollkommene Garantie oder Einforderbarkeit, dass ein performativer Akt *mit Sicherheit* gelingen wird (vgl. Austin 1962, S. 21–24; Cavell 2015, S. 52 f.; Loxley 2007, S. 12 f.). Stattdessen sind die dazu befähigenden Konventionen und institutionalisierten Kontexte selbst verwundbar und offen für Wandel, sodass das Gelingen im Einzelfall nicht universell vorhergesagt werden kann. Allerdings ist damit die Wirkmächtigkeit dieser Kontexte und der performativen Handlungen nicht in Frage gestellt. Etwa ein Versprechen, eine Beförderung oder eine Taufe sind, unter bestimmten Bedingungen, tatsächlich ein gesellschaftliches Commitment, obgleich sie verwundbar für Fehler und Fehlschläge sind. Ebenso ist das Markieren eines Filmes als Romantic Comedy, durch entsprechende Vermarktung, Titel, und filmische Stilmittel, ein Commitment, das Verbindlichkeiten schafft: Für die Filmemacher, die Finanziers und für das Publikum. Sicherlich wäre es falsch, Genreregeln hier wie ein „Malen nach Zahlen"-Prinzip zu verstehen. Es reicht nicht, „bestimmte Punkte zu treffen", mechanisch bekannte Zutaten zu kombinieren (zum Missverständnis von Performativität als mechanischen Vollzug, vgl. Loxley 2007, S. 91 f.). Eher handelt es sich beim Aufrufen von Genrekontexten in Genrefilmen um eine Form des Versprechens, das mehr oder weniger befriedigend eingelöst werden kann. Die Genrekonventionen sind dabei auch als Werkzeuge denkbar, die Kreativität erst ermöglichen und konkrete Funktionen in einem konkreten Kontext erfüllen. Etwa

bieten sie Erwartbarkeit für die verschiedenen oben genannten Gruppen. Sie können auch als Kulturtechniken aufgefasst werden: Demnach werden wiederkehrende Inszenierungstechniken in Genrefilmen immer wieder aufgegriffen, weil sie tatsächlich regelmäßig funktionieren. Es gibt dennoch keinen Grund anzunehmen, die Genrekonventionen seien deshalb starr, nur weil sie auf Regelmäßigkeiten basieren. Um das zu illustrieren ist der Vergleich von Genres mit Wittgensteins Sprachspielen nützlich:

> Steckt uns da nicht die Analogie der Sprache mit dem Spiel ein Licht auf? Wir können uns doch sehr wohl denken, daß sich Menschen auf einer Wiese damit unterhielten, mit einem Ball zu spielen, so zwar, daß sie verschiedene bestehende Spiele anfingen, manche nicht zu Ende spielten, dazwischen den Ball planlos in die Höhe würfen, einander im Scherz mit dem Ball nachjagen und bewerfen, etc. Und nun sagt Einer: Die ganze Zeit hindurch spielen die Leute ein Ballspiel, und richten sich daher bei jedem Wurf nach bestimmten Regeln.
>
> Und gibt es nicht auch den Fall, wo wir spielen und – ‚make up the rules as we go along'? Ja auch den, in welchem wir sie abändern – as we go along. (Wittgenstein 2009, S. 43 f.; PU § 83)

Der Vergleich von Genrefilmen mit Spielen, die Regeln verwenden, die sich frei entwickeln, ermöglicht es, über das Vorurteil hinwegzukommen, Regeln müssten unveränderbar und gleichförmig bleiben, weil man sonst nicht davon sprechen könnte, *ein* Spiel zu spielen. Genreregeln müssen dabei wiederum auch nicht *zwangsläufig* oder *in jedem Fall* als sich verändernd verstanden werden. Aber es ist für die verschiedenen Aspekte von Performativität nötig, zu verstehen, dass sowohl durch das Erfüllen der Konventionen (siehe oben) *als auch* durch das Verändern der Konventionen (siehe unten) erfolgreiche Aktivierungen von Genrekontexten möglich sind. Das Verändern von Konventionen lässt sich auf hilfreiche Weise mit Derridas und Butlers Konzeption von „iterabilisierender Performativität" beschreiben, die hier nicht gegen Austin, sondern in Ergänzung zu Austin lesbar ist (vgl. Abschn. 3).

Und schließlich lässt sich eine affektive – in der jeweiligen Filmvorführung als „live" zu bezeichnende – Ebene beschreiben, die sich in Spannung zur Medialität des Filmes befindet, und der sich Abschn. 4 widmet.

3 Wenn Genrefilme Konventionen verschieben – iterabilisierende Performativität

Derrida hatte an Austin kritisiert, dass dieser die Gelingensbedingungen ontologisiere, indem Austin folgendes Beispiel verwendet: Austin spricht davon, dass der Satz „ja, ich will", gesprochen von den (laut Konvention) korrekten Personen unter den korrekten Umständen zu einer gelungenen Eheschließung führt (vgl. Derrida 2001). Dem stellt Austin die Verwendung desselben Satzes auf einer Schauspielbühne gegenüber, wo eine Hochzeit gespielt wird. Austin stellt fest, dass die Schauspieler nun nicht verheiratet sind, nur die Figuren im Stück. Dies nennt Austin einen „parasitären" Sprachgebrauch (vgl. Austin 1962, S. 22). Für Derrida klingt das

nach einer Abwertung, die zugleich darauf hindeute, dass sich Austin nicht ausreichend bewusst sei, wie doch jeder Gebrauch des Satzes „ich will“ grundsätzlich zitathaft sei. Jeder Sprachgebrauch sei aufs neue einzigartig, aktiviere dabei zwar eine konventionalisierte Verwendung des Wortes, aber kodiere das Wort durch nur scheinbar gleichbleibende Wiederholung um: Es entsteht die *Différance*, der Unterschied zwischen gleichklingenden Worten in verschiedenen Gebrauchssituationen. Die dabei über die Zeit hinweg zu Tage tretende Veränderung der Bedeutung gleichlautender Wörter nennt Derrida *Iterabilität* (vgl. Derrida 2001; eine nützliche Zusammenfassung bietet Loxley 2007, S. 77–79; vgl. auch Krämer 2004, S. 15–17). In der Tat geht Austin jedoch gar nicht davon aus, dass es einen *ontologischen* Unterschied zwischen den beiden Verwendungen des Satzes „ja, ich will“ gäbe, aber sehr wohl unterschiedlich wirkmächtige Konsequenzen. Damit wertet er Theater und Zitathaftigkeit nicht ab, noch geht er davon aus, die gelingende performative Verwendung sei frei von Zitathaftigkeit. Im Gegenteil stellt Austin heraus, welche Konventionen – also Wiederholungen von ähnlichen Mustern, die sich aber auch dynamisch weiterentwickeln – wir aktivieren, um erfolgreich einen Sprechakt zu vollziehen. Anhand vieler Beispiele demonstriert Austin insbesondere im späteren Verlauf seiner Vorlesungen, dass solche Sprechakte wie „Versprechen geben“ auf vielfache Weise *verletzlich* sind, keine Mechanik, die unveränderlich abläuft, und den Menschen damit womöglich gefangen setzt (zumindest die frühe Butler setzt Konventionen und Regeln als immer und ausnahmslos traumatisierende Übergriffe von Gemeinschaft auf das Individuum voraus, vgl. Loxley 2007, S. 140 f.). Zugleich stellt Austin auch klar, dass etwa ein Versprechen auch dann tatsächliche und schwerwiegende gesellschaftliche Verpflichtungen mit sich bringen kann, wenn die dazu nötigen Gefühle „nur gespielt“ waren. Bei Austin, Cavell und Wittgenstein ist das zwischenmenschliche Miteinander zerbrechlich, das in Kommunikation entstehen kann, und *entzieht* sich letztlich genau den Kontrollversuchen, vor denen Derrida und Butler warnen wollen (vgl. dazu Loxley 2007, S. 136 f.). Dass das Konzept des Alltagsgebrauchs von Sprache bei Austin und Wittgenstein auf die grundsätzlich unkontrollierbare, unsystematisierbare und unbeschreibbare Pluralität der Lebenswirklichkeiten von Menschen hindeutet, nämlich die Unübersichtlichkeit des Ordinären und Alltäglichen, führt z. B. Michel de Certeau aus (vgl. de Certeau 1988). Auch die anthropologische Forschungstradition der Ritualstudien (Victor Turner, Richard Schechner, Dwight Conquergood), die sich die Begriffe der „Performance“ und „Performativität“ angeeignet haben, bewegen sich stärker auf Austins ursprüngliches Interesse an konventionellen Gelingensbedingungen zu als Derridas Konzeption (vgl. Loxley 2007, S. 154). Daher gehen Searles Versuche einer vollständigen Systematisierung von Sprechakten ins Leere: Wenn wir einander etwas versprechen, einander heiraten, taufen, etc., dann gehen alle involvierten Parteien Risiken ein, insofern sie sich darauf einlassen. Die Möglichkeit von Betrug, Missbrauch und Missverständnissen ist nie völlig auszuschließen. Aber nur im Akzeptieren dieses Risikos kann Miteinander-Handeln überhaupt eine Chance haben, zu gelingen. Die Normativität, die bei gemeinsamem Handeln zum Tragen kommt, ist selbst verletzlich, und hängt damit zusammen, dass wir Verantwortung für unser (kommunikatives) Handeln übernehmen (Loxley 2007, S. 161). Somit ist

Austins Konzeption von Performativität nicht zwangsläufig im Gegensatz zu Derridas Skizzierung von Zitierbarkeit zu sehen, wenngleich Austins Interesse eher auf dem befähigenden Aspekt liegt, während Derrida ein klaustrophobisches Bild von Konvention und Normativität zeichnet.

Auch die Performativität von Genrefilmen ist einer solchen Verletzbarkeit ausgesetzt, und die „iterabilisierende Performativität" kann als ein hilfreiches Konzept neben den in Abschn. 2 gebotenen Schwerpunkt der „universalisierenden Performativität" gestellt werden (in Anlehnung an Krämer 2004): Die iterabilisierende Konzeption von Performativität geht davon aus, dass Sinn von Zeichen in ihrer Zitierbarkeit und Wiederholbarkeit greifbar wird, aber dass der Sinn von Zeichen dabei nicht stabil bleibt, sondern sich verschieben kann: „Damit eine Marke überhaupt als ein Zeichen identifizierbar wird, muss sie wiederholbar sein und damit aus jedem Kontext ablösbar und einem neuen Kontext einfügbar – wie Derrida betont: aufpfropfbar – sein" (Krämer 2004, S. 16): Filmgenres bieten genau solche wiederholbaren Strukturen und Marken. Die Bedeutung von Genreikonografie, zentraler Figuren und generischer Standardsituationen ist aber nicht ein für alle mal festgesetzt. Jeder Film, der die Genremuster aufgreift, hat grundsätzlich die Möglichkeit, ihre Bedeutungen zu variieren. Erst durch diesen Prozess des Abgrenzens der spezifischen Bedeutung des Zeichens im Kontext des konkreten Films von seiner Bedeutung in anderen Kontexten, lässt sich das konkrete Zeichen als Träger von Bedeutung bestimmen.

3.1 Dominik Grafs *Die Katze* (BRD 1988) als Beispiel für performative Ebenen des Genrefilms

An dieser Stelle sei ein Beispiel der universalisierenden Performativität und der Iterabilität von Genrefilm-Erzählmustern skizziert anhand von Dominik Grafs *Die Katze* (BRD 1988):

Die Katze beginnt mit einer Sequenz, in der ein fröhlicher Popsong mit Schnittbildern kontrastiert wird. Bei dem Song handelt es sich um ‚Good Times' von Eric Burdon und *The Animals*, ursprünglich 1967 erschienen, mit dem Songtext: ‚When I think of all the Good Times I've been wasting having Good Times.' Im weiteren Text stellt der Song schnelllebige Bilder des guten Lebens – trinken und kämpfen – gegen das, was er als bessere Bilder des guten Lebens präsentiert: Denken, das Richtige tun. Zu dem Song sehen wir eine Montage von desorientierenden Nahaufnahmen eines Paares beim Sex, und – im Kontrast dazu – eine ruhige Totale eines Mannes, der am frühen Morgen an einem Fenster sitzt und weint. Was hier als „Sprache" (im Sinn von Austin und Wittgenstein) fungiert, sind Filmbild, Ton, sowie ein extradiegetisch als Filmmusik verwendeter Popsong. All das regt uns als Publikum zu Deutungsprozessen an: Wir bilden sogleich Hypothesen zu den Figuren, basierend auf Erfahrungen und ähnlichen, konventionellen Kontexten. Wir verstehen so zum Beispiel, dass Sex ein mögliches Bild des guten Lebens ist und sogar eine bestimmte philosophische Ideengeschichte – den Hedonismus – aufruft. Dem entgegen steht der Song, der eine ebenso bekannte und konventionelle Kritik am

Hedonismus, an Popkultur, und am körperlichen Genießen wortsprachlich formuliert und musiksprachlich zugleich in Frage stellt durch seine fröhlich-genussvolle Orchestrierung. Diese Elemente spielen in der Anfangsszene auf spannungsvolle Weise zusammen und wirken wie ein orientierender Rahmen für das Publikum, der uns erlaubt, Erwartungen auszubilden, die im Folgenden bestätigt oder widerlegt werden können. Fragen, die wir uns gerade durch diese Orientierung (implizit) stellen, können sein: Für wen sollen wir hier halten? Gibt es für diese Figuren ein Happy End? Und was heißt eigentlich „Happy End" in einem Film, der mit der Frage nach dem Guten Leben eröffnet, und damit eine philosophische, ethische Frage stellt?

Der Film ruft verschiedene Genre-Kontexte auf: Zunächst weiß das Publikum wahrscheinlich bereits durch Paratexte wie die Werbung, das Poster oder die DVD-Hülle, dass es einen Polizeithriller sieht. Wenn diese Rahmung für einzelne Zuschauende fehlt, wird sie erst ein paar Szenen später „nachgereicht". Der Film beginnt mit einer intimen, und gewissermaßen absichtsvoll „schmutzig" und „schwitzig" gehaltenen Sexszene in fragmentierten Schnittbildern. Hier lernen wir das Paar kennen, das einem Bankraub durchführen wird, und den Bankdirektor, der zur Geisel werden wird. Im Folgenden wechselt der Film von einem proaktiven „Banküberfall-Film" zu einem defensiven „Geiseldrama". Wir erfahren kaum Namen im Film, und die Figuren bleiben skizzenhaft und flach, auch wenn die Geiselnehmer Probek (Götz George) und Junghein (Heinz Hoenig) schließlich gegen Ende des Films etwas Backstory erhalten (was jeweils einen Wendepunkt in der klassischen Drei-Akt-Struktur markiert). Der Film benötigt keine Psychologisierung, um zu funktionieren, die skizzenhafte Charakterisierung gibt uns unmittelbar alles, was wir benötigen: Probek und Junghans haben von Anfang an ihre Situation nicht unter Kontrolle, dadurch gewinnt der Film Fallhöhe ohne weitere Exposition zu benötigen. Die Fallhöhe steigt von hier an, indem wir mehr vom Plan der Hauptfiguren erfahren und durchschauen, wie schlecht er ist. Ähnlich wie in den Filmen der Coen Brothers trägt die Unprofessionalität und Dummheit der Figuren hier zur Spannung und zum Gelingen der dramatischen Wirksamkeit des Filmes bei. Wie in einer Suspense-Situation bei Hitchcock führt uns die Dramaturgie von *Die Katze* in eine emotionale Verstrickung sowohl mit den Kriminellen als auch mit den Geiseln. Selbst wenn wir moralisch nicht zu den Kriminellen halten, hoffen wir, dass die Polizei sie *nicht* erwischt. Zugleich sehen wir die mögliche Katastrophe für die Geiseln heraufdämmern und halten damit gegen Probek und Junghans: Ein emotionales Dilemma. Wir stellen uns als Zuschauende also nicht eindeutig auf eine Seite. Statt einem „wir gegen sie"-Gefühl ist die parallele Erzählweise der verschiedenen Perspektiven darauf hin ausgerichtet, dass die Situation *für alle Seiten* katastrophal kollabieren könnte, dass alle verlieren. Das ist insofern im Genrekontext unkonventionell, als es zwar Gegenspieler gibt, der Film sich aber einer klaren „Gute/Böse"-Dichotomie enthält, und stattdessen alle Figuren ein Element des Abstoßenden an sich haben.

Auf diese Weise stellt uns der Film eine dramaturgische Struktur zur Verfügung, die uns ein affektives Erlebnis ermöglicht, unabhängig davon, wie sehr wir auch an der philosophischen Fragestellung, oder an Götz Georges Bild von Heldenhaftigkeit,

oder an Männlichkeit interessiert sind. Die existenzielle Not aller Figuren bietet einen einladenden gemeinsamen Nenner, der einem breiten Publikum emotionalen Zugang gewähren kann. Um die performativen Kräfte des Films zu verstehen, müssen wir uns dieser Faktoren bewusst sein: Im Rahmen welcher Konventionen bewegen wir uns? Für wen sind diese Konventionen und Kontexte zugänglich?

In Anschluss an Derrida und Butler lässt sich besonders die „verpfropfte" Heldenfigur hervorheben: Probek steht in einer langen Tradition einsamer männlicher Heldenfiguren, die durch körperliche Härte und Gefühllosigkeit markiert sind. Damit schließt die Figur zugleich an Götz Georges Rollengeschichte als Schauspieler an, und entsprechend stark, cool und hart wird er auf dem Poster des Films vermarktet (vgl. Abb. 1). Doch der Film unterläuft die Vorurteile, die von dieser Ikonografie unterschwellig transportiert werden, während der Film als Ganzes zugleich auf befriedigende Weise die oben beschriebene Spannungsdramaturgie performt. Peggy Phelan zeigt, wie menschliche Körper mit bestimmten gesellschaftlichen Erwartungen aufgeladen werden können, indem sie „markiert" werden (Phelan 1996). Probek wird auf dem Poster und in der Einführung seiner Figur zunächst als selbstkontrollierter, scharfsinnig denkender, begehrter Mann markiert,



Abb. 1 *Die Katze, BRD, 1988, Dominik Graf, Poster (Constantin)*

aber im Lauf des Films, indem der Film seine Backstory enthüllt und Probek menschlicher erscheinen lässt, werden diese Markierungen selbst unbefriedigend und erscheinen spröde. Probek orchestriert zwar als lenkendes Genie den Banküberfall von dem Hotelzimmer aus, aber sein rechnerisches Denken scheitert schließlich und Probek verliert sein Leben. Überraschend ist es dennoch weder Jutta (Grudrun Landgrebe), noch ihr Mann und Gegenspieler, der Bankdirektor Ehser (Ulrich Gebauer), die aus der Krise als alleinige Sieger hervorgehen. Stattdessen entdecken beide eine neue Art des Umgangs miteinander: Sie hat zwar nicht die Trennung von ihrem Ehemann durchsetzen können, indem Probek ihn erschießt. Probeks Körper wird im Finale des Films spektakulär zerstört und liegt gebrochen am Fuße des Hochhauses. Jutta Ehser hat, tief greifender und weniger explosiv, Unabhängigkeit von ihrem Mann erreicht, aber nicht indem sie ihn simpliciter „entsorgt": Er kann sie nicht zwingen, bei ihm zu bleiben, denn sie kann ihn mit dem Geld im Kofferraum seines Autos belasten, sie kann sich nicht in die heile Traumwelt einer sexuell ekstatischen Beziehung mit dem idealisierten Macho-Mann, Probek, flüchten. Und da sich nun diese übergriffige Kontrolle gelöst hat, wird ein unerwarteter Moment des Beisammenseins möglich, unidyllisch angesiedelt auf einer Verkehrsinsel. Ohne die einengenden, überspannten Erwartungen aneinander treffen sich die beiden Ehepartner wieder und beginnen auf andere, befreite Weise neu. In dieser letzten Einstellung kehrt der Film zu dem Thema der Eröffnungssequenz zurück. Ein vorbeifahrender Autofahrer ruft: „Wie geht's euch?" – und Jutta Ehser antwortet: „Gut." Das Bild des männlichen Einzelgängers ohne Gefühle wird zugleich – weniger offensichtlich – aufgebrochen. Am Ende ist es der weinende gehörnte Ehemann aus der Anfangssequenz, der in spannungsvoll ausgehandeltem Beisammensein einen unerhofften Geldsegen erfährt, nicht der stereotyp auf dem Poster vermarktete und in der Eröffnung durch seine Sex-Performance charakterisierte Probek. Auch der Song „Good Times" selbst erfährt eine *iterabilisierende* Umkodierung: Er wird – unverändert – sowohl am Anfang als auch am Ende des Films gespielt, aber durch den Kontext erhält er sehr unterschiedliche Bedeutungen: Während er am Anfang Erwartungen und Stereotype des guten Lebens aufruft, erlangt er am Ende des Films eine andere Bedeutung. Durch die vorhergehende Verhandlung von glückenden und scheiternden Plänen, bis hin zum Bild des geschundenen Körpers von Probek, erscheint die Frage nach gut genutzter Lebenszeit nicht mehr als simple Gegenüberstellung von Hedonismus gegen „richtige" Ethik. Ethische Fragestellungen erscheinen nun reicher, feiner, und durch die krummen, unvorhersehbaren Linien menschlicher Lebensläufe verkompliziert. Die Kritik des Films an den unlebbaren Erwartungen an Männer und Frauen lässt sich in Bezug setzen zu Butlers Gender-Theorien: Geschlecht ist nicht nur prädiskursiv vorgegeben als biologische Körperausstülpungen, sondern auch – als Aspekt – gesellschaftlich-psychologisch geprägt durch Erwartungen, Vorbilder und Vorurteile. Butlers Aneignung von Performativität liegt darin, dass diese Erwartungen, Vorbilder und Vorurteile veränderbar sind. *Die Katze* lockt in seiner Vermarktung mit bestimmten Konzeptionen von Männlichkeit und Partnerschaft, nur um diese Konzeptionen unter Druck zu setzen und das Publikum vor die offene Frage zu stellen, wie ein gelingendes (Zusammen-)Leben nachhaltiger möglich sein kann, wenn wir diese zu einfach und starr gedachten Konzeptionen von Geschlecht und Partnerschaft überdenken.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass iterabilisierende Performativität in der Verwendung von Genremustern zum Tragen kommt, indem wiedererkennbare Konventionen aufgegriffen und variiert werden. Das Konzept hilft zu erklären, wie äußerlich gleiche „Marken" (also Zeichen) in verschiedenen Kontexten verschiedene Inhalte erhalten. Damit hat Iterabilität eine anti-essenzialistische Tendenz: Es gibt keinen „reinen Kern" der Bedeutung eines Zeichens. Wenn das stimmt, heißt es auch, dass die Erzählmuster eines Genres nicht deterministisch erfasst werden können: Das Muster kann in neue Kontexte verpflanzt werden und sich neue Inhalte anverwandeln, ohne beschränkt zu sein von einem angeblichen unveränderlichen „Kern". Das Konzept der Iterabilität wird andererseits auch verwendet, um aufzuzeigen, dass konventionelle Muster „konstruiert" sind, also nicht einfach unveränderbar, vorgegeben oder prädiskursiv-„natürlich". Hierbei gilt zu beachten, dass diese Kritik selbst die Gefahr birgt, unnötige Angst vor Konventionen zu entwickeln: Zwar sind Konventionen nichts Stabiles oder Unveränderliches, aber das heißt nicht, dass sie überflüssig wären. Eine trennscharfe Kritik von Konventionen muss also sowohl die Gefahren des konventionellen „Immer-Weiter" aufzeigen, als auch präzise analysieren, welche Funktion sie als kulturelle Techniken vollziehen. Diese Doppelschneidigkeit lässt sich erklären, indem wir uns der „korporalisierenden Performativität" zuwenden und sie anhand des Finales von *Mulholland Drive* diskutieren.

4 Korporalisierende Performativität und Medialität

Theoretiker von theatraler Performativität gehen bisweilen von der Grundannahme aus, dass Performativität nur relevant ist, wenn die Teilnehmenden an dem kommunikativen Ereignis leiblich kopräsent sind. Während die Performance-Theorien von Erika Fischer-Lichte (2004), Richard Schechner (1977, 2002) und anderen hilfreich in ihrer Beschreibung von Performancekunst sind, neigen sie teils dazu, das Verständnis von Performativität unhilfreich zu verengen und Film als Medium und Kunstform von vorneherein auszunehmen: „Einerseits kann der Ereignischarakter der Performance zum Synonym werden für eine Erfahrung, die der Spuren nicht bedarf [...]: Von dieser Warte her wird eine technische Reproduktion der performance gedeutet, da doch die Subversion von Repräsentation und Reproduktion das entscheidende Motiv des Übergangs zur Ereigniskunst sei. Zum anderen ist unübersehbar [...], dass es das >reine< Ereignis der absolut gefassten Singularität einer Aufführung nicht gibt" (Krämer 2004, S. 18). Eine weitere Position betont, dass erst in der Differenz zwischen Aufzeichnung und eigentlichem Ereignis die ‚Einmaligkeit' erfahrbar werde und überdies die meisten performances „ein ins Bildliche gewendetes Zitieren" (Krämer 2004, S. 18 f.) einsetzen. Zudem blenden diese Theoretiker dabei aus, dass auch das Publikum im Zuschauerraum eines Kinos oder vor einem Fernseher, Computerbildschirm, Smartphone oder Buch aktiv und sehr wohl in einem gewissen Sinne *live* an einem Ereignis vor dem Film-Screen teilhaben kann, nur ist dieses Ereignis eben nicht das vom Film *Abgebildete*, sondern etwas, was *durch das aufmerksame Wahrnehmen des Films hervorgebracht* wird. Es gibt

einen Aspekt von *Liveness* in der unwiederholbaren Erfahrung des Filmschauens und „Lesens“, ein sowohl körperlicher als auch intellektueller Prozess, in dem die vorschnell gezogenen Grenzen zwischen Körper und Intellekt auf produktive Weise aufgehoben sind und die gegenseitigen Beeinflussungen selbst Thema werden können. Wenn mehrere Zuschauende gemeinsam den Film ansehen, kann sich sogar eine „Feedback-Schleife“ entwickeln wie sie von Fischer-Lichte beschrieben wird (vgl. Stiglegger 2013, S. 134; Fischer-Lichte 2004, S. 66 f.). Stiglegger spitzt das Konzept filmischer Performanz folgendermaßen zu:

> Als Ebenen der Performanz im Film kann man Bewegung, Körper und Sinnlichkeit nennen, also Elemente, die auch in der theatralen Performance intensiv vorkommen. Diese nicht problemlos intellektualisierbaren Elemente sprechen das affektive Gedächtnis des Zuschauers an und provozieren intentionale Bewegungen (z. B. Schutzimpulse bei überraschenden Bewegungseinbrüchen ins Bild), spontane emotionale Ausbrüche (Tränen in melodramatischen Momenten) und psychosomatische Affekte (Ekel, Furcht). Die spezifische Reaktion des Zuschauers ist individuell und von der jeweiligen Sozialisation geprägt. Hier liegt ein weiteres Element der Unberechenbarkeit in der Filmrezeption. Dazu kommt die jeweilige individuelle Medienkompetenz, denn mediengeschulte Zuschauer können erheblich mehr Reize und Informationen in einer Zeitlichkeit verarbeiten als ungeschulte. (Stiglegger 2013, S. 135)

Im Bereich der Performance Theory hat sich eine Verwendung des Wortes „performativ“ eingebürgert, die sich von Austins Verwendung deutlich unterscheidet, aber sich im Laufe der Theorieentwicklung ihrem Ursprung fortwährend wieder annähert, ohne dass bislang eine vollständige Überbrückung der beiden theoretischen Traditionen zustande gekommen wäre. Im Hinblick auf Film, wie auch auf Theater, sind das z. B. stark körpergebundene Ausdrucksformen, wie das atmosphärische Zusammenwirken von Haptik, Proxemik und Luftfeuchtigkeit in einem Raum (beim Film doppelt als Raum der Filmvorführung und als filmisch konstruierter Raum, der sich in der Wahrnehmung des Zuschauers mit Assoziationen und körpergebundenen Erinnerungen an Gefühle, Geschmack, Gerüche u. ä. auflädt). „Diese Intensität entsteht, wenn Film nicht mehr nur als erzählendes Medium begriffen wird, sondern die Grenze überschreitet, die sichere Membran der Leinwand sprengt und sich über den Zuschauer ergießt, diesen konfrontiert wie ein performativer Akt – und dadurch zur unmittelbaren Anteilnahme verführt. Film besteht dann nur noch in seiner Unmittelbarkeit, lässt die ursprüngliche Distanz und die Dimension der Zeit vergessen. Der performative Film berührt den Zuschauer förmlich physisch über die Netzhaut, er dringt durch den Sehnerv in den Körper vor und aktiviert rückhaltlos das affektive Gedächtnis“ (Stiglegger 2013, S. 136 f.).

Auch die Intensität der körperlichen Darstellung einer Rolle und ein besonders feierlich-ritualhafter Körpergebrauch im Schauspiel kann diese Wahrnehmungserlebnisse eröffnen (etwa bei Stanley Kubrick, Terrence Malick, Béla Tarr). David Lynchs Filme fordern zu Ausdeutungen immer weiter heraus, aber zugleich fällt jede Deutung zurück auf die Begrenztheit wortsprachlicher Begriffe und Definitionen, die ja gerade problematisch werden in den intensiven Momenten von ätherischer Schönheit, unheimlicher Künstlichkeit, märchenhafter Atmosphäre und der Zerwür-

felung linearer (Handlungs-)Logik. Darin liegt der kritische Wert von Performativitätstheorie: Sie öffnet, aus dem Inneren der wortsprachlichen Theoriebildung heraus, einen Blick auf andere Zugänge, die körperlich erfahren werden können in der Auseinandersetzung mit solchen Kunstformen wie etwa den Performances von Marina Abramovich, oder auch den Installationen von Beuys, der auf diese Art der Körperlogik explizit mit dem irritierenden Satz verwies: „Ich denke sowieso mit dem Knie" (auf einer von Beuys entworfenen Postkarte von 1977). Diese Art von Logik gilt es aber nun nicht nur in isolierten Fällen (von „Kunstkino" oder klar abgrenzbaren „performativen Filmen") zu entdecken, wie man bei der Auswahl der besonders paradigmatischen genannten Performance-Art-Beispielen etwa bei Fischer-Lichte vielleicht meinen könnte, sondern diese Wirkungsebene realisiert sich ständig auch gerade in „alltäglichen" Filmen, wie Fernsehserien, auch bisweilen in sogenannten „Mainstream"-Filmen usw. wie oben (in Abschn. 3) am Beispiel des durchaus auf ein breites Publikum angelegten und für verschiedene Interessengruppen zugänglichen *Die Katze* gezeigt wurde. Die körpergebundene Veränderung von Wirklichkeiten, lässt sich auch in „regulären" Genrefilmen finden. In diesen Fällen bietet sich dem Publikum auf gleiche Weise die Möglichkeit, die eingeschränkte eigene Denkweise durch überraschende, intensive *Erlebnisse* herauszufordern, aufzubrechen und zu erweitern. Etwa *Mad Max: Fury Road* (AUS 2015) bietet besonders körpergebundene Formen des Spektakels und der Artistik, denen man mit dem Vokabular der Performance-Theorie näher kommt als mit einer Kritik, die versucht Bedeutungen entlang von Signifikant-Signifikat-Korrelationen zu entschlüsseln: Es zählt, mit Stiglegger gesprochen, das „Wie" mehr als das „Was", wenn man den Film *verstehen* möchte. Der Film verweist nicht auf etwas anderes, sondern ‚performt', wandelt, handelt mit dem und durch das Publikum. Nicht nur versetzt er durch seine hochdynamischen Actionszenen in Erregung und Ekstase, sondern er bietet erstaunliche Stunts, die unmittelbar und real wirken, nicht zuletzt, weil sie am Set tatsächlich performt wurden statt nachträglich animiert zu werden (etwa mit Figuren auf langen Stäben, die auf fahrenden Autos montiert sind, oder dem unvergesslichen Gitarristen, dessen Instrument gleichzeitig ein Flammenwerfer ist, vgl. Abb. 2). Was den Film weiterhin zu einem interessanten Beispiel für performativen Film macht, ist die Umkodierung des Actionfilms, der hier verwendet wird, um überraschenderweise eine Geschichte über die sanfte Heilung einer schwer verwundeten, sterbenden Welt zu erzählen.

4.1 David Lynchs *Mulholland Drive* (USA 2001) als Beispiel korporalisierender Performativität im (Genre-)Film

Ein vielschichtiges Beispiel dessen, was Krämer als *korporalisierende Performativität* (Krämer 2004, S. 17–22) bezeichnet, ist die Sequenz im „Club Silencio" in David Lynchs *Mulholland Drive* (USA 2001). Die beiden Hauptfiguren Rita (Laura Harring) und Betty (Naomi Watts) besuchen mitten in der Nacht eine sonderbare Show (Abb. 3), die sich nicht klar einem Genre zuordnen lässt: Handelt es sich um

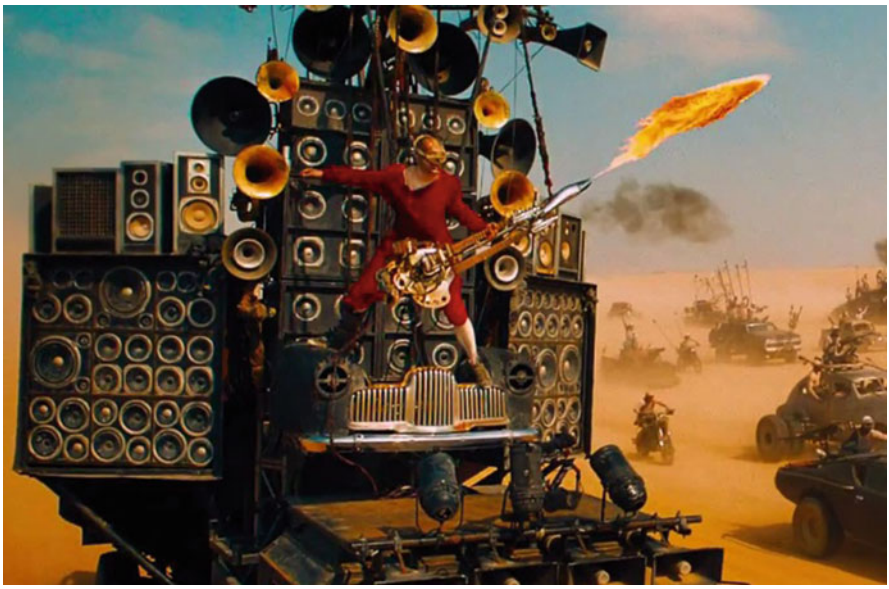

Abb. 2 In der postapokalyptischen Welt von *Mad Max Fury Road, USA, 2015, George Miller, DVD* Warner verschmelzen tödliches Ritual, Verfolgungsjagd und Rockkonzert zu einer einzigen, ekstatischen und filmischen Erfahrung

eine Zaubershow, Performancekunst, eine schwarze Messe, oder eine Persiflage von all dem?

Auch der weitere Kontext des Films hilft nicht erheblich weiter bei der Orientierung, da der Film mit verschiedenen Genrekontexten spielt, so etwa Elemente von Kriminalfilm, Thriller, Komödie, Film Noir und Horror montiert, ohne sich reibungslos zuordnen zu lassen. Die Sequenz erscheint in ihrer äußeren Form der Performance-Kunst ähnlicher als dem narrativen Kino, darum bietet sich die Szene an, die Theorieposition der korporalisierenden Performativität an ihr zu erläutern. Die Theorien, die Krämer um den „Gravitationspunkt" der korporalisierenden Performativität herum verortet, entstanden in der Reibung mit den Phänomenen der künstlerischen „performances", die zu der generellen Entwicklungstendenz vom „Werk zum Ereignis" (Krämer 2004, S. 17) gehören. Hier „eröffnet sich ein Horizont, vor dem semiotische Prozesse, also Darstellungshandlungen, auf eine Weise sich zeigen, die der ‚Logik der Semiosis' nicht mehr entspricht." (Krämer 2004, S. 20) Stattdessen treten der Ereignischarakter, das Materielle und das Flüchtige in den Mittelpunkt. Dabei „bedarf die performance des Zuschauers" (Krämer 2004, S. 17) und „zehrt [. . .] vom Eigengewicht, welches der Korporalität und Materialität des Darstellungsgeschehens zukommt" (Krämer 2004, S. 18). Der semantisch transportierte Inhalt ist im Vergleich zu den körpergebundenen Wirkungen der Szene minimal und unwichtig: Es „passiert" recht wenig. Mehrmals betritt ein Ansager die Bühne und verkündet, alles sei eine Illusion, was daraufhin demonstriert wird, indem ein Trompeter sein Instrument spielt und eine Frau intensiv singt – nur um jeweils



Abb. 3 Im geheimnisvollen Club Silencio präsentieren sich Illusionen in einer ritualhaften Show als Illusionen und bleiben doch zauberhaft *Mulholland Drive, USA, 2001, David Lynch, DVD* Universum

abzubrechen. In beiden Fällen spielt die Musik dennoch weiter, was der Ansager mit großer Geste kommentiert: „It's all recorded". Durch den langsamen Vollzug, das eindringliche Sprechen und die Wiederholung der immer gleichen Sätze, entfaltet die Szene eine starke emotionale Wirkung, die sich als unheimlich, eindringlich oder sogar sakral beschreiben lässt. Die Sequenz zu *verstehen* hieße daher nicht – oder zumindest nicht in erster Linie – sie als einen Akt der Repräsentation zu *deuten*. Hier wird unsere Aufmerksamkeit, körperlich und intellektuell zugleich, darauf gelenkt, wie täuschend präzise die technische Reproduktion von Tönen sein kann und wie sich die reproduzierten Töne mit einer visuellen Darbietung, die entsprechend modelliert ist, zusammenschließen zu einer noch umfassenderen Illusion von Liveness. Durch das Aufdecken der Illusion wird ihr Produziertsein in den Blick genommen, und die Gesamtwirkung der Illusion zerfällt in ihre Bestandteile. Damit treten Ton, Bild und Körper in ihrer Körperlichkeit hervor.

„Das Physische im Vollzug [dieser] Aufführung bleib[t] nicht länger Zeichen für einen dahinter liegenden immateriellen Sinn, der in der Materialität des Darstellungsgeschehens lediglich zur Erscheinung kommt" (Krämer 2004, S. 18). Die „Materialität des Darstellungsgeschehens" ist in diesem Fall noch genauer zu bestimmen: Hier ist der Film, was er zeigt. Aber Lynch bleibt nicht im Fluchtpunkt der Selbstreferenzialität stehen: Der Witz ist nicht einfach, dass der Film hier seine Mittel ehrlich zeigt. Es geht in *Mulholland Drive* zwar sicherlich thematisch u. a. darum, dass der Film als Kunstform und Medium auf Illusionen, optischen Tricks, Maskenspiel und So-Tun-Als-Ob basiert, aber Lynch begnügt sich hier nicht mit zerstörerischem Bloßstellen. Es wäre verkürzend, *Mulholland Drive* als *dekonstruktivistisches* Zerlegen der Filmillusion zu verstehen, in dessen Verlauf Lynch dem Medium Film die Masken wegreißt, bis nichts mehr übrig ist. Stattdessen geht es in dieser Sequenz darum, klarzustellen, was diese Mittel des Films *ermöglichen* – auch

wenn man sie offen zeigt. Dadurch wird deutlich, dass die Differenz von Kino und theatraler Performance besonders dort erkennbar wird, wo die beiden sich am Ähnlichsten sind. Im Abfilmen der Performance geht die Präsenz des Körperlichen des Performers verloren, während die „Körperlichkeit" des Mediums hervortritt (vgl. dazu auch Cavells Überlegungen zur eigentümlichen Präsenz des Filmdarstellers für sein Publikum in Cavell 1979, S. 24–27). Der eigentlich abwesende Körper auf der Leinwand wird durch seinen audiovisuellen Schein für die Rezipienten spürbar. Das Gesicht von Sängerin Rebekah del Rio kann im Detail betrachtet werden; die Oberfläche ihrer Haut, die Schminke und die Falten, wenn sich ihr Gesicht schmerzvoll verzerrt, ihr Atmen – all das erscheint auf der Leinwand in geradezu haptischer Plastizität. Gleichzeitig hat der Film selbst, das Medium, eine eigene Körperlichkeit. In den Momenten, in denen Lynch Bilder gedehnt überblendet und in Unschärfe gleiten lässt, tritt diese Körperlichkeit hervor: Licht auf dem Bildschirm vor uns, dazu Töne, und wir selbst als Zuschauende, parallel zu Rita und Betty im Zuschauerraum des Clubs Silencio (Abb. 4). Zwar mag das Geschehen vor uns auf dem Bildschirm (und vor Rita und Betty auf der Bühne) höchst künstlich wirken, aber die unvermittelten emotionalen Erlebnisse, die es einzelnen Zuschauenden ermöglicht, sind ernst zu nehmen und lassen sich als wirkmächtig und durchaus echt beschreiben. Um diese Wirkungen zu beschreiben, ist es wichtig, alle Seiten des filmischen Ereignisses zu untersuchen; die dramaturgische Struktur, die Materialien, Texturen, Lichter, die Schauspielkunst, usw. – all das wirkt zusammen im Schaffen der performativen Wirksamkeit.

An die Korporalität schließt die *Ereignishaftigkeit* an, die sich in der Spannung zwischen Aufführung des Mediums und intradiegetischer, medialisierter Aufführung entfaltet. Aber Krämer weist auch darauf hin, dass das „In-Szene-Setzen immer das



Abb. 4 Die Sequenz im Club Silencio reflektiert über die intensiven Wirkungen dessen, was sich doch ganz offen als Illusion zeigt und also gewissermaßen noch illusionsartig aber nicht mehr täuschend ist *Mulholland Drive, USA, 2001, David Lynch, DVD* Universum

einmalige Ereignis einer Gegenwärtigkeit [ist], das sich an genau dieser singulären Raum-Zeit-Stelle vollzieht", „obwohl es sich um ein durch einen Akteur hervorgebrachtes Wahrnehmungsgeschehen handelt, in das Elemente sowohl des Reproduktiven wie des Planvollen verwoben sind" (Krämer 2004, S. 21). So wird es möglich, auch das scheinbar exakt gleich wiederholbare Aufführen des Mediums (in der Form von Film, DVD etc.) als ein einmaliges Ereignis aufzufassen. So gesehen verschiebt sich das performative Ereignis von der Bühne in das Live-Erlebnis der Film-Zuschauer und hat dort allen Unkenrufen zum Trotz jene nicht-wiederholbare Ereignishaftigkeit, von der auch im Kontext der korporalisierenden Performativität immer wieder gesprochen wird. Jedes Mal, wenn eine Zuschauerin Mulholland Drive (wieder) sieht, setzt sie die Zeichen neu zusammen und kann, gerade auch aufgrund der offenen Bedeutungsstrukturen dieses speziellen Films, ganz andere Wahrnehmungserfahrungen machen. Damit das überhaupt erst möglich ist, gilt nicht zuletzt: „Für den performativen Film ist es wichtig, dass der Zuschauer die Bereitschaft mitbringt, sich der Inszenierung ebenso auszuliefern wie der Fan auf einem Rockkonzert, eingekeilt zwischen Gleichgesinnten, seines Atems beraubt durch den Druck der Darbietung und des begehrenden Drängens auf die Bühne zu" (Stiglegger 2013, S. 136). In Mulholland Drive entfalten sich die Genre-Wirkungen verschiedener Genres, die der Film aufruft, kombiniert, und in eine spannungsvolle Schwebe zueinander und zu dem Geheimnis im Zentrum des Films bringt. Dieses Geheimnis scheint etwas mit dem blauen Leuchten im Club Silencio zu tun zu haben, mit dem der Film schließlich auch endet: Aus der Vorführung (des Films/ Rituals/ was immer wir hier gesehen haben) folgen Wirkungen, sogar dann, wenn der Film nicht kaschiert, welche Mittel er einsetzt.

5 Fazit: Performativität als Aspekt von Genrefilmen

Filme, und insbesondere Genrefilme, können also soziale Realität nicht nur beschreiben, sondern auch überhaupt erst hervorbringen und (um-)gestalten. Damit ist auch ein Film – vielleicht gerade der Genrefilm mit seinen konkreten Erwartbarkeiten und Konventionen, der ein großes Publikum erfolgreich einlädt – grundsätzlich genauso performativ, also gesellschaftlich gestaltend, wie Performance-Art: *Unter diesem Aspekt* lässt sich also eine typische Performance wie Marina Abramovics „The Artist is present" durchaus vergleichen mit einem Genrefilm wie *Mad Max Fury Road*: Beide wirken wie eine soziale Plastik (nach Beuys), sie gestalten öffentlichen Raum (wenngleich auf unterschiedliche Arten) und beziehen das Publikum als aktive Mitschöpfer der sozialen Wirklichkeit ein. Das Publikum wird gewissermaßen aktiviert oder sensibilisiert, wobei nicht vollständig vorgegeben wird (oder werden kann), wie das Publikum sich idealtypisch verhalten soll.

Die Verwendung von Genres als konventionelle Schablonen hat einen befähigenden Aspekt; kann aber freilich auch missverstanden werden. Ein „Malen-nach-Zahlen"-Prinzip, bei dem zwanghaft und mechanisch bestimmte Formen wiederholt werden, weil sie angeblich nötig sind, um einen Film des Genres X zu machen, steht dem performativen Gelingen des jeweiligen Films im Wege, der, um Wirkung zu

haben, immer auch frisch und unerwartet wirken muss (und auch das ist eine Gelingensbedingung von performativem Genrefilm). Die feine Grenze zwischen Überregulierung und hilfreichen Konventionen ist wiederum nicht durch scharf abgrenzbare Kriterien zu ermitteln, sondern unterliegt offenbar gesellschaftlichen Entwicklungen und Kontexten. Die Regeln eines jeden Genres beinhalten ein gewisses Gleichgewicht an Erwartbarkeit und Variation. Wenn sich die Balance zu sehr in eine Richtung neigt, dann verliert der Film den Kontakt zu seinem Publikum, kann keine Wirksamkeit entfalten.

Indem wir den Blick auf Genrefilme unter dem Aspekt der Performativität richten, bringen wir bestimmte Eigenschaften stärker zum Vorschein. Sybille Krämer macht zum Beispiel darauf aufmerksam, dass das Konzept „Performativität" in einer Wahrnehmungssituation verankert sein muss (vgl. Krämer 2004, S. 21), um die Art von sozialer Wirksamkeit zu entfalten, die charakteristisch ist für diese Phänomene: Jemand nimmt etwas wahr, wir brauchen also mindestens eine aufmerksame Beobachtende und dazu einen öffentlichen Vorgang wie eine Aufführung, einen Genrefilm im Kino oder zuhause auf einem Bildschirm.

Besonderen Dank an Ben Morgan für hilfreiche Kommentare und insbesondere die Diskussion zu Die Katze. *Überdies bin ich Friedemann Kreuder zu Dank verpflichtet, dessen Seminar zu Performativität mein Verständnis des Feldes geprägt hat, und der mich auf das Beuys-Zitat aufmerksam gemacht hat.*

Literatur

Theoretische Schriften

Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London: BFI Pub.

Austin, John Langshaw. 1961. *Philosophical papers*. Oxford: Clarendon.

Austin, John Langshaw. 1962. *How to do things with words*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Deutsch als: *Zur Theorie der Sprechakte*. Stuttgart: Reclam.

Butler, Judith. 1997. *Excitable speech: A politics of the performative*. New York: Routledge. Deutsch als: *Hass spricht: Zur Politik des Performativen*. Berlin: Berlin Verlag.

Butler, Judith. 1999. *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*, 2. Aufl. New York/London: Routledge. Deutsch als: *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Cavell, Stanley. 1979. *The world viewed: Reflections on the ontology of film. Enlarged edition*. Cambridge: Harvard University Press.

Cavell, Stanley. 1999. *The claim of reason: Wittgenstein, skepticism, morality, and tragedy*. New York: Oxford University Press. Deutsch als: *Der Anspruch der Vernunft: Wittgenstein, Skeptizismus, Moral und Tragödie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Cavell, Stanley. 2015. *Must we mean what we say?: A book of essays. Cambridge philosophy. Classics edition*. New York: Cambridge University Press.

Certeau, Michel de. 1988. *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve Verlag.

Conquergood, Dwight. 2002. Performance studies: Interventions and radical research. *TDR/The Drama Review* 46(2): 145–156.

Derrida, Jacques. 2001. *Limited Inc*. Wien: Passagen-Verlag.

Felman, Shoshana. 2003. *The Scandal of the Speaking Body: Don Juan with J. L. Austin, or Seduction in Two Languages*. Palo Alto: Stanford University Press.
Fischer-Lichte, Erika. 2004. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Frow, John. 2015. *Genre*, 2. Aufl. London: Routledge.
Krämer, Sybille. 2001. *Sprache, Sprechakt, Kommunikation: Sprachtheoretische Positionen des 20. Jahrhunderts*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Krämer, Sybille, Hrsg. 2004. Was haben ‚Performativität' und ‚Medialität' miteinander zu tun? In *Performativität und Medialität*. München: Fink.
Kreuder, Friedemann. 2005. Performativität. In *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Hrsg. Erika Fischer-Lichte. Stuttgart: Metzler.
Kuusela, Oskari. 2008. *The struggle against dogmatism: Wittgenstein and the concept of philosophy.* Cambridge: Harvard University Press.
Loxley, James. 2007. *Performativity.* London: Routledge.
Phelan, Peggy. 1996. *Unmarked – The politics of performance*. London: Routledge.
Schechner, Richard. 1977. Actuals: A look into performance theory. In *Essays on performance theory 1970–1976*, 3–35. New York: Drama Book Specialists.
Schechner, Richard. 2002. *Performance studies: An introduction*. London: Routledge.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung: Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2013. Im Angesicht des Äußersten. Der Kampf als Grenzsituationen und performative Kadenz im zeitgenössischen Kriegsfilm. In *Mobilisierung der Sinne: Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*, Hrsg. Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda und Christian Pischel, 132–147. Berlin: Vorwerk 8.
Turner, Victor Witter. 1998. *From ritual to theatre: The human seriousness of play.* New York: Performing Arts Journal Publications.
Wittgenstein, Ludwig. 2009. *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell. (zweisprachige 4. Aufl. mit editorischen Kommentaren von P.M.S. Hacker und Joachim Schulte).

Kommentare zu einzelnen Filmen/Filmemachern

Naremore, James. 2007. *On Kubrick*. London: BFI.
Nelson, Thomas Allen. 2000. *Kubrick – Inside a film artist's maze*. Bloomington: Indiana University Press.

Genre- und Autorentheorie

Ivo Ritzer

„Die Genretheorie muß heute vor allem den immer noch vorhandenen Gegensatz von Autorenfilm und Genrefilm auflösen.“ Knut Hickethier (2003, S. 69)

Inhalt

1 Forschungsstand Genre-Autor 156
2 Cinéphile Positionen: Genrefilm als Autorenfilm 159
3 Postklassische Praxis: Autorenfilm als Genrefilm 163
Literatur 168

Zusammenfassung

Genrefilm und Autorenfilm gelten der Filmwissenschaft traditionell als exklusive Kategorien. Denn wo der Genrefilm konventionalisierte Geschichten in einem konventionalisierten Darstellungssystem zur Anschauung bringe, zeitigten sich mit dem Autorenfilm dagegen Brüche eben jener generischen Konventionalisierungen. Der Bruch mit dem Generischen resultiere dabei aus der künstlerischen Singularität eines Autor-Subjekts, das anonyme Genre-Standards zu transzendieren vermöge. Der vorliegende Beitrag möchte hingegen eine derart konturierte Dichotomie dekonstruieren. Fern davon, eine exklusive Differenz zwischen Genre und Autor zu postulieren, geht es vielmehr darum, eine komplexe Relation zu erkennen, zu analysieren und zu theoretisieren.

Schlüsselwörter

Genre · Autorschaft · Cinéphilie · Postklassisches Kino

I. Ritzer (✉)
Medienwissenschaft, Universität Bayreuth, Bayreuth, Deutschland
E-Mail: ivo.ritzer@uni-bayreuth.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_7

1 Forschungsstand Genre-Autor

Genrefilm und Autorenfilm gelten der Filmwissenschaft traditionell als exklusive Kategorien. Diese Differenz erscheint absolut in ihrer binären Zuschreibung und wird gerade dadurch konstitutiv für beide Objektbereiche. Denn wo der Genrefilm konventionalisierte Geschichten in einem konventionalisierten Darstellungssystem zur Anschauung bringe, zeitigten sich mit dem Autorenfilm dagegen Brüche eben jener generischen Konventionalisierungen. Der Bruch mit dem Generischen resultiere dabei aus der künstlerischen Singularität eines Autor-Subjekts, das anonyme Genre-Standards zu transzendieren vermöge. Genres werden also konventionalisierte Formeln zugeschrieben, mit denen das artistisch motivierte Genie des Autor-Subjekts wiederum bewusst breche. Es öffne das identitäre Moment der Konvention hin auf ein Anderes. In ihm realisiere sich so, wie Alain Badiou kürzlich resümiert hat, eine „Singularität, die der Autor versinnbildlicht" (2011, S. 138). Letzterer installiere demgemäß ein Moment des Diakritischen und schaffe Distinktion im Eigenen für das Andere. Die Identität der generischen Konvention werde folglich von der Alterität des autorenhaften Singularitätsprinzips aufgeöffnet.

Dieser Beitrag möchte hingegen eine derart konturierte Dichotomie dekonstruieren und stattdessen argumentieren, dass auch Autorenfilme spezifischen Konventionen folgen. Es gibt keinen Film ohne Genrestrukturen, so wie es für den Film kein Genre ohne konkrete Filme gibt (Ritzer 2009, 2014, 2015, 2017). Auch will ich argumentieren, dass mithin *genre cinema* selbst Spuren autorenhafter Subjektivität aufweisen kann. Fern davon, eine exklusive Differenz zwischen *genre cinema* und *art cinema* zu postulieren, geht es vielmehr darum, eine komplexe Relation zu erkennen, zu analysieren und zu theoretisieren (Stiglegger 2017, S.156–157).

Genres sind diskursive Größen. Während sie auf Ebene ästhetischer Produktion als gestalterisches Organisationsprinzip fungieren, strukturieren sie auf Ebene rezeptionsseitiger Aneignung den Erwartungshorizont ihres Publikums.[1] Nicht zuletzt wirken Genre-Konzepte aber auch in der medienwissenschaftlichen Theorie selbst, die damit ihren Objektbereich klassifizierend zu systematisieren und/oder ideologiekritisch zu analysieren versucht. Genres organisieren dadurch Wissen über eben jenen Gegenstand, den sie generieren und referenzieren. Sie konturieren die Objekte, von denen sie sprechen, von denen sie zugleich aber auch erst sprechen lassen.

Auf allen drei Ebenen – der ästhetischen Praxis, der rezeptionsseitigen Appropriation sowie der wissenschaftlichen Theoriebildung – stellen Genres folglich „Systeme kultureller Konventionen" (Tudor 1977, S. 92) dar. Das bedeutet, sie sind ein terminologisches Instrumentarium der Verhandlung, durch das MedienproduzentInnen, MediennutzerInnen und MedienwissenschaftlerInnen über signifikante Indikatoren mittelbar miteinander kommunizieren. Um diese Kommunikation genauer zu bestimmen, ist es notwendig, jene Strukturen zu untersuchen, innerhalb derer Texte als Genres produziert, vermarktet, rezipiert und analysiert werden. So besteht eine

[1] Siehe dazu die einschlägigen Monografien von Altman (1999), Neale (2000), Langford (2005), Grant (2007), Moine (2008).

Funktion von Genres – im Sinne einer Genre-Funktion, wie sie analog zu Michel Foucaults „Autor-Funktion" zu spezifizieren ist – darin, dass man zwischen einzelnen Texten „ein Homogenitäts- oder Filiations- oder Beglaubigungsverhältnis" herstellt, ebenso „ein Verhältnis gegenseitiger Erklärung und gleichzeitiger Verwendung" (Foucault 2000, S. 210). Aus Foucault'scher Perspektive bleiben für Genres also dieselben Fragen zu stellen, die an alle Funktionen im diskursiven Gebrauch zu richten sind: „Welche Existenzbedingungen hat dieser Diskurs? Von woher kommt er? Wie kann er sich verbreiten, wer kann ihn sich aneignen?" (2000, S. 227). Als diskursive Größen wären Genres als eine von Geschichtlichkeit definierte Größe zu beschreiben, das heißt als durch historische Evolutionen und soziokulturelle Veränderungen bestimmt. Genres mit Foucault als Diskurse zu verstehen, muss daher bedeuten, sie als historische und kulturelle Phänomene zu begreifen, die zwar einem spezifischen Reglement unterstehen und damit eine nachweisbare Struktur zwischen den einzelnen Diskurselementen besitzen, sich jedoch gerade nicht im Sinne einer Gesetzmäßigkeit fixieren lassen. Diskurse verfestigen sich in losen Assemblagen, die keine absolute Gültigkeit besitzen, aber dennoch in ihren Kristallisationspunkten zu beobachten sind. Als eine Menge von faktisch existenten Aussagephänomenen sind damit auch Genres durch ein kollektives Regelsystem verbunden, das den einzelnen Texten erkennbare soziokulturelle Indizes einschreibt.

Diese Indizes lenken den Blick auf situative Konstellationen, in denen Aussagen getroffen werden. Als Aussagemodus zu beachten bleibt dennoch auch der im Diskurs lokalisierte Medientext selbst. In ihm manifestieren sich rekursive audiovisuelle Muster, stereotype Handlungsmotive, konventionalisierte Dramaturgien und standardisierte Situationen, die differente funktionale Qualitäten besitzen, also unterschiedlich in einem narrativen Rahmen integriert sind, der Elemente des Sichtbaren und Hörbaren zu Bedeutungsträgern organisiert. Jeder neue Text schreibt somit durch die ihm eigene semantisch-syntaktische Organisation an der Geschichte seines Genres mit. Genres sehen sich keinem statischen Regelwerk unterworfen, sondern zeichnen sich vielmehr durch phänotypische Varianz und offene Strukturen aus. Das System ihrer Regeln ermöglicht eine unbegrenzte Auswahl an einzelnen Äußerungen. Da eine reziproke Relation zwischen Genreregeln und Genretexten herrscht, können die Regeln nicht zuletzt auch selbst durch den einzelnen Text verändert werden. Genres sind daher als provisorische, weil dynamische, Kategorien zu verstehen, die historisierendes Denken notwendig machen: eine diachrone Analyse, die entgegen einer synchronen Perspektive das prozessuale, immer infinit zu denkende Set generischer Cluster im Auge behält. Genres formen also keine feste Struktur, sondern besitzen lediglich, im Sinne von Ludwig Wittgenstein, bestimmte Familienähnlichkeiten: „ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen" (1967, S. 48). Wie die Wittgenstein'schen Sprachspiele ähneln sich Genres: nicht also weil sie ein grundlegendes gemeinsames Merkmal aufweisen, sondern weil sie mehrere Eigenschaften teilen. Genres adressieren mithin eben kein statisches semantisches Zentrum, das transhistorische Validität besäße, vielmehr bilden sie offene Netzwerke an Relationen aus, die durch hochgradig fluide Signifikantenketten gekennzeichnet sind. Daher lassen Genres sich essentialistisch nicht bestimmen. Sie lassen sich wohl aber pragmatisch nutzen, um einen Komplex

von Texten zu beschreiben. Denn auch wenn Genres diskursive Einheiten darstellen, besitzen sie dennoch auch eine ‚materielle' Existenz. Anstatt bloß arbiträre Terminologien zu signifizieren, sind sie stets rückgebunden an kulturelle Konstellationen, die wiederum Texte mit generischen Verfasstheiten hervorbringen. Spezifische Texteigenschaften entstehen so in historischen Kristallisationen von diskursiven Eigenschaften. Genres lassen sich daher als zwischen Text und Kontext zirkulierende Strukturen begreifen, die Bedeutungspotentiale zur Verfügung stellen.

Der narrative Spielfilm, mit seiner Verpflichtung auf Prinzipien von Mimesis und Repräsentation, teilt sich damit Eigenschaften, die ihn als ein Makro-Genre bezeichnen lassen.[2] Dennoch wird für den Spielfilm ein Objektbereich der Genres von einem Außen eben dieser Genres hypostasiert. Wo Genres konventionalisierte Geschichten in einem konventionalisierten Darstellungssystem zur Anschauung bringen, ist ihnen ein anti-generischer Bruch mit eben jenen Konventionalisierungen durch die ‚künstlerische' Singularität eines Autor-Subjekts gegenübergestellt. *Genre cinema* und *art cinema* gelten als exklusive Kategorien: „The pure image, the clear personal style, the intellectually respectable content are contrasted with the impurities of convention, the repetitions of character and plot" (Braudy 1985, S. 412). Genres werden also mit konventionalisierten Formeln analogisiert, mit denen das artistisch motivierte ‚Genie' des ‚Regie-Autors' bewusst bricht. Eine Tradition der *politique des auteurs* sei demnach einer *politique des genres* entgegen zu stellen. Beharrlich hält sich der Glaube an eine Unversöhnlichkeit des Generischen und des Künstlerischen. Weitgehend vergessen, aber dennoch Fakt ist, dass Andrew Tudor bereits in den 1970er-Jahren das *art cinema* ebenfalls als Genre bezeichnet: als Genre für „einige der Mittelschicht entstammende Kinogänger mit relativ hohem Bildungsstand" (1977, S. 93). Tudor unterlässt es jedoch, neben dem Zielpublikum auch filmimmanente Determinanten zu spezifizieren. Seine Hypostasierung einer Rezeption bleibt blind für die ästhetischen Differenzen von *genre cinema* und *art cinema*, die seit den 1980er-Jahren in der Filmwissenschaft proklamiert werden. So seien, wie David Bordwell (1985, S. 156 ff.) einflussreich argumentiert hat, dem generischen Film ökonomisch motivierte Eigenschaften wie lineare Kausalität (um interpersonale Konflikte) und unsichtbare Montage (also Transparenz) zuzusprechen, dem *art cinema* hingegen sei eine dezentrierte Narration (um subjektive Entfremdung) sowie ein selbstreflexiver Kommentar (also Antiillusionismus) zu attestieren.

Im Zuge poststrukturalistischer Theorien hat diese Essentialisierung einer Dichotomie vehemente Kritik erfahren und ist einem Konzept von Genre als kontingentem Ordnungsprinzip gewichen. Insbesondere Jacques Derridas einflussreicher Aufsatz „Das Gesetz der Gattung" (1994) zeigte sich wegweisend mit seiner These, dass es keinen Text ohne Genrestrukturen gebe, so wie es kein Genre ohne konkrete Texte gebe: „Und zwar nicht nur wegen einer Überfülle an Reichtum oder an freier,

[2]Der Spielfilm wäre entsprechend dieser Logik anhand seines darstellenden Modus und der damit verbundenen ontologischen Differenzen abzusetzen von Dokumentar-, Animations- und Experimentalfilm.

anarchischer und nicht klassifizierbarer Produktivität, sondern wegen des *Zugs* der Teilhabe selbst, wegen der Wirkung des Codes und der Gattungsmarkierung“ (1994, S. 260). Derrida argumentiert gegen ein purifizierendes Gesetz des Genres, das mit dem Pathos der ‚Reinheit‘ taxonomieren wolle und damit unweigerlich einen legitimierenden Diskurs betreibe. Diesem Gesetz gegenüber situiert Derrida einen Zug der Teilhabe, der eben keinen präskriptiven Impetus besitze, sondern immer ‚unrein‘ anzusiedeln bleibe. Für den einzelnen Text bedeutet dies, dass er niemals in einem Genre aufgeht, dennoch immer aber Relationen zu Genres ausbildet. Somit lässt sich ein spezifisches Genre nie an einem einzelnen Text festmachen, ebenso wenig wie an einem einzelnen Text alle Merkmale eines spezifischen Genres zu demonstrieren sind. Stattdessen spielt jeder Text immer mit verschiedenen Genres, ebenso wie er vor der Matrix verschiedener Genres einer Lektüre unterzogen werden kann. Genres bilden aus dieser Perspektive keine ‚realen‘ Entitäten, sondern sind nur als „Spuren“ (vgl. Derrida 1983, S. 77 ff.) erkennbar, deren Bedeutung immer aufgeschoben bleibt. Genres differieren für Derrida folglich sowohl zueinander als immer auch in und zu sich selbst. Gerade die Unmöglichkeit ‚reiner‘ Genres bildet das „Gesetz der Gattung“ und evoziert eine prinzipiell unendliche Vielfalt der Genres. Jeder Text – auch der durch eine Autoren-Subjektivität geprägte – steht stets in einem generischen Kontext, erschöpft sich darin aber niemals vollständig. Eine exklusive Differenz zwischen *genre cinema* und *art cinema* ist mithin nicht aufrecht zu erhalten.

2 Cinéphile Positionen: Genrefilm als Autorenfilm

Für cinéphile Positionen erweist sich seit den frühen Schriften von Jacques Rivette, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Claude Chabrol, Alexandre Astruc und, insbesondere, François Truffauts einflussreichem Artikel zum desolaten Status quo des französischen Qualitätskinos (1964 [1954]) vis-à-vis den florierenden Genres aus Hollywood die Instanz des Autors zentral (vgl. Ritzer 2017). Dabei scheint das Autoren-Subjekt nicht selten jede historische Dimension zu transzendieren, sowohl in Hinblick auf Produktions- wie Rezeptionsbedingungen der medialen Form. Diese Sehnsucht nach einem kohärenten Schöpfersubjekt kann durchaus als regressiver Wunsch nach einer prämodernen Kondition gesehen werden. Dem entfremdeten bis fragmentierten Individuum ist so das Phantasma einer mit sich selbst identischen Instanz entgegengehalten, die putativ noch Autarkie im Flotieren der Zeichen behauptet. Der Bereich des Ästhetischen scheint auf diese Weise ein Refugium zu schaffen, das dem offensichtlichen Bedürfnis entspricht, Ich-Stabilitäten zu erfahren. Mit Jacques Lacan wäre hier auszugehen von einem subjektiven Begehren nach dem Anderen: „Wir befinden uns also in der problematischen Situation“, so Lacan, „daß es kurzgesagt eine Realität von Zeichen gibt, innerhalb deren eine vollständig von Subjektivität entblößte Welt der Wahrheit existiert, und daß es andererseits einen historischen Fortschritt der Subjektivität gibt, der deutlich ausgerichtet ist auf das Wiederfinden der Wahrheit, die in der Ordnung der Symbole liegt“ (1980, S. 362). Demgemäß entspräche die cinéphile Sehnsucht nach dem Auteur einem intensivierten Verlangen nach der Kompensation eines Mangels in Form von epistemischer

Akquise – nach dem Subjekt hinter dem Objekt, dem Enunziator hinter dem Enunziat, dem Autor hinter dem Werk.

Dennoch aber finden sich auch Brüche mit jener romantischen Tendenz der Cinéphilie, die das Subjekt selbstidentisch konzipiert und ihm eine universelle Autonomie zuspricht. So apostrophiert früh bereits André Bazin, dass jeder Film das Autoren-Subjekt zwangsläufig übersteigen muss. Seine Einlassung zur „politique des auteurs", nicht zuletzt gegen Truffaut gerichtet, verschiebt den Fokus folglich vom Individuum auf die Institution und zentriert nicht eine subjektive, sondern stattdessen vielmehr eine strukturelle Autorschaft, die es zu akkreditieren gelte: „not only the talent of this or that film-maker, but the genius of the system, the richness of its ever-vigorous tradition" (Bazin 1985, S. 258). Bazin teilt mit Cinéphilen wie Truffaut die emphatische Leidenschaft für US-amerikanisches Genre-Kino, betont vor dem individuellen Autor aber dessen Einbindung in eine generische Tradition: „What makes Hollywood so much better than anything else in the world is not only the quality of certain directors, but also the vitality and, in a certain sense, the excellence of a tradition. Hollywood's superiority is only incidentally technical; it lies much more in what one might call the American cinematic genius" (Bazin 1985, S. 251). Es ist dieses Ingenium des Systems mit seinen Genres, arbeitsteiligen Prozessen etc., das hier dem einzelnen Filmemachersubjekt zum Horizont seiner Produktivität wird, ohne den es nicht zum Auteur werden könnte. Im Gegenzug aber vermag die individuelle Ästhetik eines Auteurs nur an Kontur gewinnen, wenn sie sich von institutionalisierten Standards abhebt und inszenatorische Differenzen schafft. Das bedeutet, implizit ist das System als Folie der cinéphilen Betrachtung bereits mitgedacht, kann doch nur das Allgemeine das Besondere konturieren. Aber natürlich fördert das „Genie des Systems" auch individuelle Praktiken ästhetischer Expression. So konzediert Bazin: „I do however admit that freedom is greater in Hollywood than it is said to be, as long as one knows how to detect its manifestations" (1985, S. 257 f.). Das Genie des Genre-Systems ist demnach nur eine institutionelle Basis, deren standardisierte Vorgaben lediglich als Orientierungsrahmen fungieren denn als Schablone oder Korsett.

In diesem Sinne wird aus cinéphiler Perspektive der Genre-Film immer zunächst unter dem Prisma des Autoren-Films gelesen. Und es sind gerade vermeintlich ‚niedere' Genres, die durch Zuschreibung von Autorschaft nobilitiert werden sollen. Als zentrale Galionsfigur etwa gilt seit den frühen 1950er-Jahren Vittorio Cottafavi, ehemaliger Regieassistent von Vittorio De Sica, dessen stilisierte Melodramen und Abenteuerfilme gefeiert werden. Jacques Lourcelles rühmt eine „ceremonial intensity" in Cottafavis Ästhetik, sowohl in „action scenes" als auch „private scenes", sie erscheinen ihm „the result of the filmmaker's search for style" zu sein. Der konsequente Wille zur Formgebung führt für Lourcelle zu einer mythischen Qualität der Inszenierung, die alles Irdische transzendiere: „The liturgical quality [. . .] erases time, it erases History [sic]; it places every tragic action in a religious continuity that is a kind of eternity". Cottafavis Autorschaft ist hier anhand von Filmen wie *Le legioni di Cleopatra* (1959) und *I cento cavalieri* (1964), mit Bildern der über ein Schlachtfeld voller Leichen schreitenden Königin oder dem von einem Kleinwüchsigen erschlagenen Scheich, zu einem sakralen Stil erhoben, der sie singulär im

italienischen Nachkriegskino mache: „By looking first to eternity Cottafavi's films ignore Neorealism – magnificently" (Lourcelles 2009, S. 192). Es ist die Präferenz für eine dynamische Mise-en-scène von Figuren im Raum und der Einsatz einer mobilen Kamera mit hoher Tiefenschärfe, die Cottafavi mit den Neorealisten teilt, er aber inszeniert ritualisiertes Emotionskino, das sich auf die physische Konfrontation von Körpern fokussiert (Ritzer 2017). Michel Mourlet spricht in diesem Sinne von einer „mise en scène étonnante" bei Cottafavi, einer ästhetischen Praxis „s'y trouvait définie, précieuse et paroxystique, qui ne devait rien à personne, ni surtout au néo-réalisme alors triomphant". So entstehe gerade kein ‚realistisches' Kino, sondern vielmehr ein „cinéma de passion, de tortures, de terreur et d'amour": ein Kino „s'inventait devant nos yeux émerveillés, en gestes rares, en regards de pierre, de glace et de métal, en silences assourdissants" (Mourlet 1965, S. 153). Bei Cottafavi artikulierten sich mythische Tragödien, die den Körpern im Raum transhumane Qualität einschreiben. Zeit der Kontemplation findet dort in der Tat stets nur zwischen Schlachten statt, die über Leben wie Sterben der antiken Helden und damit das Schicksal der Menschheit entscheiden. Cottafavis Genrefilme scheinen mithin von einem ‚reinen' Bewegungskino zu träumen, das seine Helden und ihre Welt zu einer magischen Einheit verschmelzen lässt. Das Handeln des Helden macht ihm die Welt zu Diensten, und der Raum, den er durchschreitet, scheint sich ihm nachgerade anzuschmiegen.

Paradigmatisch dafür kann auch Charles Barrs euphorische Rezension zu Cottafavis Sandalenfilm *Ercole alla conquista di Atlantide* (1961) gelten. Barr rühmt den Film gerade aufgrund seiner Aufrichtigkeit gegenüber dem Sujet, was Barr durchaus nicht selbstverständlich erscheint. So beeindruckt ihn, wie der gebildete Intellektuelle Cottafavi den Film zwar mit Humor, aber ohne jeden parodistischen Unterton inszeniere. In der Tat nimmt Cottafavi das Genre ernst und betont dessen mythische Basis: etwa durch monumentalisierende Totalen in Breitbild, wenn Herkules und seine Männer auf Atlantis eintreffen und die Kamera ihre Landung zwischen zwei Felsklippen mit einer langsamen Neigungsbewegung hervorhebt. Oder der Protagonist selbst wird in seiner heroischen Qualität überhöht, am nachhaltigsten sicher mit einer Kamerafahrt aus der Totalen in die Nahaufnahme, als er die Tochter der Königin befreit hat und sein Credo zur Freiheit spricht. In solchen Momenten erkennt Barr eine ‚reine' Mise-en-scène ohne Vergleich: „[I]n *Hercules Conquers Atlantis* the form is, more than ever, indistinguishable from the meaning. [...] Cottafavi succeeds in expressing states of mind, emotions, conflicts, with an extraordinary purity, in crystallized form as it were". Ob nun Schimmel einen Streitwagen durch Katakomben ziehen, in Violett getauchte Ruder durch Meereswasser gleiten oder das sagenumwobene Atlantis am Ende vom Erdboden verschluckt wird, für Barr steckt *Ercole alla conquista di Atlantide* voller erhabener Momente, wo der Sandalenfilm als Genre „not a hindrance at all" darstellt, sondern vielmehr als „an inspiration" (Barr 1972, S. 119) fungiere. Es ist gerade das Vertrauen Cottafavis in die Mise-en-scène des Genres, welches hier enthusiastisch gewürdigt wird (Abb. 1).

Filmemacher wie Cottafavi inszenieren Kino ohne emphatische Idiosynkrasien: Filme, die ohne Schnörkel zur Sache kommen und daraus keine große Sache machen. Es ist ein solches Kino, dem aus cinéphiler Perspektive höchste Wert-



Abb. 1 *Ercole alla conquista di Atlantide*. (Quelle: Studio Canal)

schätzung zukommt. Cinéphile Auteuristen bewundern ein generisches Kino, wobei zwar nicht jeder Genrefilm in ihrer Gunst steht, aber jeder Film, dem ihre Gunst zukommt, ist ein Genrefilm. Sie schätzen eine möglichst genaue Erfüllung generischer Standards, nicht deren ikonoklastische Subversion; einen inszenatorischen Signifikanten, der Transparenz zur diegetischen Fiktion garantiert und sich nicht zwischen Realismuseffekt und Rezeptionssubjekt schiebt. Neben Cottafavi wird seit den frühen 1950er-Jahren so der US-Regiepionier Allan Dwan zu ihrer wichtigsten Figur.[3] Dabei schätzen sie nicht etwa so sehr dessen frühe Blockbuster mit Douglas Fairbanks und Gloria Swanson, vielmehr sind es jene Arbeiten, die in den 1950er-Jahren am Rande der Industrie entstehen. Dabei fokussieren sich Cinéphile weniger auf deren – durchaus erstaunliche – thematischen Konstanten um entfremdete Außenseiter und verlorene Refugien, sie interessiert primär Dwans funktionale, aber dennoch kunstvolle Ästhetik. Wie Dwan effektvolles Genre-Kino inszeniert, ohne dessen Effekte ostensiv auszustellen, das beeindruckt die Cinéphilen zutiefst. Als Dwans „chef's d'œuvre" werten sie ‚kleine' Genrefilme: wie *Montana Belle* (1952) mit seiner amazonenhaften Titelfigur, die sofort den Raum einer Königin gleich beherrscht; wie *Passion* (1954) mit seinem archaischen Showdown, wo Einstellungen majestätischer Wolkenpanoramen mit Totalen auf in einer Schneelandschaft isolierte Figuren alternieren; wie *Escape from Burma* (1955) mit seiner experimentellen Farbdramaturgie zwischen Blau und Grün, die den nächtlichen Schauplatz zum Raum der Märchen und Mythen werden lässt. Sie alle erscheinen der cinéphilen Sensibilität als Inbegriff von „fluidité [. . .] avec un lyrisme attendri". Aus minimalsten Mitteln resultiert maximalster Effekt, weil Dwan es verstehe, die Limitationen seiner spärlichen Budgets durch eine inventive Ästhetik zu kompensieren: „Peu d'effets fracassants, mais une élégance sereine, une simplicité aristocratique" (Coursodon und Tavernier 1991, S. 425). Dwan wählt aus dieser Perspektive immer die einfachste als zugleich auch komplexeste Option der Inszenierung. Er gilt daher als ein Filme-

[3]Für eine medienphilosophische Perspektive auf den Konnex Deleuze-Dwan, siehe Ritzer 2015.



Abb. 2 *Escape from Burma*. (Quelle: Carlotta)

macher des Superlativs im Diminuitiv: als „peut-être le seul cinéaste à avoir réussi avec autant de constance et de force à allier les contraintes économiques et temporelles, le choix limité des décors et des acteurs avec une aussi grande flamboyance formelle et esthétique“ (Samocki 2001, S. 136). Dwans Autorschaft wird hier in inszenatorischen Details eine Phantasie zugeschrieben, welche weit über eine bloße Bebilderung der oft stark konventionalisierten Genre-Narrative hinausgeht. Ihre transgressive Qualität erstreckt sich sowohl auf eine Überwindung der prekären Produktionsbedingungen als auch eine Ernsthaftigkeit der Inszenierung, die generische Strukturen von Western und exotischen Abenteuerfilmen wie große amerikanische Tragödien anlegt (Abb. 2).

3 Postklassische Praxis: Autorenfilm als Genrefilm

In Kontrast zur klassischen Autorschaft von Regisseuren wie Cottafavi und Dwan differiert postklassische Autorschaft durch jene von Timothy Corrigan (1992, S. 101 ff.) als „commerce of auteurism“ beschriebene Tendenz. Das Autor-Subjekt wirkt nun als nicht zuletzt industrielle Größe, die generische Strukturen geschickt für sich instrumentalisiert. Aus der cinéphilen Zuschreibung eines Genrefilms zum Autorenfilm ist mithin die Inszenierung eines Autorenfilms als Genrefilm geworden. Um diese postklassische Praxis zu erörtern, bietet sich kein Autor mehr an als der seit den 1970er-Jahren aktive Filmemacher Walter Hill.[4] Denn beispiellos hat Hill wieder und wieder nicht nur *in*, sondern *an* Genres gearbeitet. Er schafft neue Regeln, indem er die alten bricht, und er wirkt so auf die alten zurück, indem er sie modifiziert:

[4]Zu Walter Hill als emblematischem Filmemacher zwischen Genre- und Autoren-Politik siehe *in extenso* Ritzer 2009. Dabei geht es nicht darum, dichotomische Modelle zu entwickeln und Autorschaft mithin als ein ‚Schmuggeln‘ zu verstehen, wie Martin Scorsese in seinem cinéphilem Essayfilm *A Personal Journey with Martin Scorsese through American Movies* (1995), noch um AutorInnen als „Splitter“ im „Mainstream“ (Stiglegger 2000) zu entdecken, als vielmehr eine Derrida’sche *différance* zwischen Genre und Autor zu denken, die Genre nicht ohne Autor und Autor nicht ohne Genre konzipieren kann (siehe auch Stiglegger 2017, S. 156–157).

- *The Driver* (1978) beginnt einen Zyklus des Neo-Noir, der von „postmodernem Stilwillen" (Grob 2008, S. 26) gekennzeichnet ist;
- *The Warriors* (1979) wird als „amalgamation of comic book art, punk aesthetics, and Hollywood-style action" (Desser 2007, S. 124) zum Vorbild aller *juvenile delinquent movies* ohne didaktischen Anspruch;
- *The Long Riders* (1980) ist nicht nur als erster Vertreter des Genres im Wettbewerb der Filmfestspiele von Cannes präsent, auch etabliert der Film den Western als balladeskes Narrativ;
- *48 Hrs.* (1982) revolutioniert als erstes *anti-buddy movie* den Polizeifilm und zieht in den Folgejahren dutzende Variationen nach sich;
- *Streets of Fire* (1984) präfiguriert als „Meisterwerk des postmodernen Kinos" (Grob 2007, S. 21) und „bedeutender Vorläufer zahlreicher handlungsorientierter MTV-Musik-Video-Clips" (Stiglegger 2004, S. 186) den Film im postkinematographischen Zeitalter;
- *Extreme Prejudice* (1987) macht aus dem traditionellen Western erstmals einen modernen Söldnerfilm;
- *Red Heat* (1988), „advocat[ing] a warmer U.S.-USSR relationship" (Prince 2000, S. 320), beendet den Kalten Krieg in der US-amerikanischen Studio-Produktion;
- *Trespass* (1992) nimmt das *hip-hop cinema* als neuen Mainstream der Minderheiten vorweg;
- *Last Man Standing* (1996) initiiert eine intensive Rezeption südostasiatischen Kinos in Hollywood (Stiglegger 2014, S. 164);
- *Dream of Doom* (1997) ist ein Prolegomenon zu den *mindgame movies* der Jahrtausendwende;
- *Deadwood* (2004) figuriert als erster Western des „Quality-TV".

Es ist also eine reziproke Relation evident: Ebenso wie Hill hat mit diesen Filmen die Entwicklung des Genre-Kinos maßgeblich beeinflusst hat, so ist die Struktur des Genre-Kinos wiederum aber Voraussetzung für seinen Zugriff auf das Medium (Ritzer 2009).

Für eine subsumierende Reflexion der Situierung von Autor und Genre gibt es – nicht nur aktuell – keinen interessanteren Fall als Hills jüngste Arbeit *Bullet to the Head* (2014). Der Film, eine Adaption der französischen Graphic-Novel *Du Plomb dans la tête* (2004–2006), extrapoliert seine Vorlage *in extenso*. Es wird nicht nur gekürzt, reorganisiert und different akzentuiert, *Bullet to the Head* lässt *Du Plomb dans la tête* schlicht kaum noch durchscheinen. Entgegen der klassischen Frage: „Was verändert die Adaption?" wäre mit Perspektive auf die Autoren-Politik von *Bullet to the Head* viel eher zu fragen: „Was behält die Adaption bei?" Was *Bullet to the Head* von *Du Plomb dans la tête* übernimmt, das ist nicht mehr als das generische *high concept* der Graphic Novel: Ein Killer und ein Cop arbeiten wider Willen zusammen, um die Mörder ihrer jeweiligen Partner zur Strecke zu bringen. Dieses Genre-Konzept nun hat die Graphic Novel *Du Plomb dans la tête* selbst wiederum dem Medium Film entlehnt: Walter Hills *48 Hrs* (Abb. 3).

Bullet to the Head wiederum nun leistet eine Inversion von *48 Hrs.*, ebenjenem Film, mit dem Hill das Genre des *anti-buddy movie* begründet hat. Dort versichert



Abb. 3 *48 Hrs*. (Quelle: Paramount)

sich ein schmuddeliger, mundfauler, irischer Polizist (Nick Nolte) der Dienste eines smarten, redseligen, afroamerikanischen Gauners (Eddie Murphy), um mit dessen Hilfe einen flüchtigen Killer dingfest zu machen. Von *Bullet to the Head* wird diese Prämisse ins Gegenteil verkehrt: Nun treffen der junge, kommunikative, koreanischstämmige Cop Kwon (Sung Kang) und der alternde, schweigsame, italoamerikanische Gangster Bobo (Sylvester Stallone) aufeinander. In Analogie zu *48 Hrs.* entwirft *Bullet to the Head* hier aber mitnichten eine Konstellation der Kumpel, vielmehr werden zwei Männer allein durch die äußeren Umstände zur Kooperation gezwungen. Zwischen beiden entwickelt sich keinerlei Freundschaft, und am Ende geht ein jeder der Protagonisten wieder seinen eigenen, d. h. vom ehemaligen Partner getrennten Weg. Sie wissen, dass sie auf konträren Seiten des Gesetzes stehen und damit keine Freunde werden können. Wo aber *48 Hrs.* den Figuren zumindest noch einen gewissen gegenseitigen Respekt konzediert, ist in *Bullet to the Head* auch dieser weggefallen.

Bullet to the Head lässt sich mithin sowohl als eine Art von Anthologie wie auch Zuspitzung des gesamten Oeuvres von Hill lesen. Neben der bereits erwähnten Genre-Disposition des *anti-buddy movie* steckt der Film voller auteuristischer Motive, die das generische Material an Hills spezifischer Autorenpolitik brechen. Zu verweisen ist hier auf:

a) den Fokus auf kulturelle Traditionen des *Americana*: Nicht nur weist *Bullet to the Head* einen „schwarzen" Soundtrack von Rhythm & Blues auf wie schon Hills *Southern Comfort* (1981), *48 Hrs.*, *Streets of Fire*, *Crossroads* (1986), *Johnny Handsome* (1989), *Trespass* oder *Last Man Standing*, auch spielt der Film in New Orleans, also der Stadt, in der bereits Hills Debütfilm *Hard Times* (1975) sowie *Johnny Handsome* ihren Schauplatz finden; der Showdown von *Bullet to the Head* ereignet sich gar exakt am selben Ort wie in *Hard Times*.
b) die Zentrierung des Konflikts auf spiegelbildliche Figuren: Wie bereits in *The Driver*, *Extreme Prejudice* oder *Undisputed* (2002) zeigt *Bullet to the Head* zwei Antagonisten, die sich bekämpfen, obwohl sie verschiedenen Seiten derselben Medaille entsprechen; Stallones Bobo und Jason Momoas Söldner Keegan sind beide Professionals, denen letztlich nichts an materiellen Werten, alles aber an der Performanz des Handelns liegt.

c) die allusive Intertextualität zur Ära des Classical Hollywood: Sowohl über das Plot-Motiv der entführten und schließlich befreiten Tochter als auch über die Figur von Bobo gibt sich *Bullet to the Head* als freies Remake von John Fords *The Searchers* (1956) zu erkennen, ein Film, den etwa auch Hills *Streets of Fire* variiert; am Ende von *Bullet to the Head* zitiert Bobo nun explizit den berühmten Satz von John Waynes einsamem Westerner Ethan Edwards: „That'll be the day" – als Verweis darauf, dass auch Bobo aufgrund seiner destruktiven Impulse keinen Platz in der sozialen Gemeinschaft hat, selbst wenn er diese unter Einsatz seines Lebens verteidigt hat (Abb. 4).
d) die Emphase des Zeichenhaften der modalen Welt: In Tradition von Filmen wie *Hard Times*, *The Driver*, *Extreme Prejudice*, *Last Man Standing* und insbesondere *Streets of Fire* arbeitet *Bullet to the Head* durchgängig mit ikonischen Accessoires, die über den Film hinaus auf das Imaginäre populärer Kultur verweisen; ob Bobo mit einem antiken Winchester-Gewehr hantiert wie der Protagonist aus *Streets of Fire* oder ob der Showdown statt mit Vorschlaghämmern wie in *Streets of Fire* nun mit Feueräxten ausgetragen wird, stets oszilliert der Film zwischen einem Ausstellen und einer Einverleibung medial präfigurierter Bilder.
e) die Forcierung autoreflexiver Strategien: Durch diegetische Kommentare der Figuren schafft *Bullet to the Head* eine semantische Ebene jenseits der erzählten Geschichte, die analog zu *The Driver*, *Extreme Prejudice* oder *Last Man Standing* kontinuierlich Fragen nach dem generischen Selbst stellt; die obligatorische Rede von Keegan vor dem Showdown kommentiert Bobo so etwa mit einem „We gonna fight or do you plan on boring me to death?", bevor der er dann den sich anbahnenden Axtkampf mit einem Stirnrunzeln quittiert: „What are we, fucking vikings?"
f) die artifizielle inszenatorische Stilisierung: Im Rekurs auf lange Brennweiten, Chiaroscuro-Kontraste und fluoreszierende Neon-Lichter kultiviert *Bullet to the Head* wie *The Driver*, *The Warriors*, *48 Hrs.* oder *Johnny Handsome* eine expressive Mise-en-scène, die Figuren wie Objekte quasi aus dem Bild stanzt.
g) die Konzentration des Zuschauersubjekts auf die somatische Dimension des Dargestellten: Bei Hill schaffen seit *Hard Times* auf der einen Seite klassische Einstellungsfolgen eine permanente Orientierung im diegetischen Raum, auf der anderen Seite werden die Körper der Akteure im Raum immens mobilisiert und zusätzlich kinematographisch dynamisiert, ohne inszenatorisch aber die dekorativen Welten digitaler Spezialeffekte zu bemühen.
h) die Intensivierung des Bewegungsbildes zwischen Post-Klassik und Neo-Klassik: Ähnlich wie *Streets of Fire*, aber auch *48 Hrs.*, *Extreme Prejudice* oder *Trespass* zielt *Bullet to the Head* durch Strategien von Dynamisierung und Somatisierung weniger auf eine kohärente Ästhetik als vielmehr eine signifikante Praxis ab; das audiovisuelle Arrangement scheint nicht mehr nur synthetisch, sondern synthetisiert.
i) den idiosynkratischen Umgang mit allem Referenzmaterial: Bereits die ersten Worte des Films, von Bobo als proleptische Voice-Over gesprochen, zitieren nicht etwa die Graphic Novel *Du Plomb dans la tête*, sondern sind stattdessen wort-



Abb. 4 *Bullet to the Head*. (Quelle: Warner)

wörtlich Hills frühem Film *Southern Comfort* entlehnt; „The guy I just saved is a cop", sagt Bobo zu Beginn, als er einen gedungenen Killer erschossen und damit dem Polizisten Kwon das Leben gerettet hat: „That's not the usual way I do things, but sometimes you gotta abandon your principles and do what's right".

„To do what's right", das ist zum einen in der Narration von *Bullet to the Head* die Geschichte eines Wahrheitsereignisses. Als sein Partner durch eine Intrige von skrupellosen Immobilienhaien und korrupten Politikern zu Tode kommt, entschließt sich der Killer Bobo „das Richtige" zu tun und entgegen seines Outlaw-Codes mit dem Polizisten Kwon zu kooperieren. Zum anderen kann dieses „Richtige" aber auch im Sinne einer Autoren-Politik von Walter Hill verstanden werden. Aus dieser Perspektive erscheint *Bullet to the Head* nicht zuletzt als eine medienpraktische Politik der Singularität, wie sie Alain Badiou als einen Bruch mit dem Bestehenden bestimmt, d. h. einen „Widerstand gegen das einfache Weiterfließen des Lebens" (Badiou und Žižek 2005, S. 23).[5] *Bullet to the Head* leistet in diesem Sinne des Bruchs genau jene kinematographische Synthese, die Badiou in seiner maßgeblichen filmtheoretischen Schrift *Cinéma* (2010) für eine medienimmanente Kultur einfordert: als „synthesis with the contemporary world" (2013, S. 228). Ihre Funktion besteht darin, das existente Genre-Material aufzugreifen und im Prozess eines Durcharbeitens zu transformieren. Mit *Bullet to the Head* hat Hill so das Genre-Kino noch einmal radikal synthetisiert, dessen Material aber dennoch wiederum die basale Prädisposition für seinen Zugriff auf das Medium Film bleibt. Wie *Bullet to the Head* mithin beispiellos demonstriert, bilden Genre und Autor zwei Kräfte, die

[5]Für den Versuch, Badious Philosophie in einer medienwissenschaftlichen Perspektive fruchtbar zu machen siehe Ritzer 2015.

einander ebenso befördern wie aufheben. Jede Wiederholung generischer Iterationsmuster konstituiert freilich bereits eine Differenz zum Wiederholten, die eine bloße Reproduktion transgrediert. Im Akt der Referenzierung wird das Wiederholte notwendigerweise in neue Kontexte gesetzt, die es modifizieren. Genre-Konventionen sind nie als rigides Regelwerk zu begreifen, immer aber als Bausteine, die es im Zuge einer „new artistic synthesis" (Badiou 2013, S. 217) erlauben, differentielle Synthesen zu entwickeln: zwischen Genre und Autor.

Literatur

Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London: BFI.

Badiou, Alain. 2011. *Kleines Handbuch zur In-Ästhetik*. Wien: Passagen.

Badiou, Alan. 2013. *Cinema*. Cambridge: Polity Press.

Badiou, Alain, und Slavoj Žižek. 2005. *Philosophie und Aktualität*. Wien: Passagen.

Barr, Charles. 1972. *Hercules Conquers Atlantis*. In *Movie reader*, Hrsg. Ian Cameron, 119. London: November Books.

Bazin, André. 1985. On the *politique des auteurs*. In *Cahiers du cinéma: The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*, Hrsg. Jim Hillier, 248–259. London: BFI/Routledge & Kegan Paul.

Bordwell, David. 1985. *Narration in the fiction film*. London: Methuen.

Braudy, Leo. 1985. Genre. The conventions of connection. In *Film theory and criticism: Introductory readings*, Hrsg. Gerald Mast und Marshall Cohen, 411–433. New York/Oxford: Oxford University Press.

Corrigan, Timothy. 1992. *A cinema without walls: Movies and culture after Vietnam*. London: Routledge.

Coursodon, Jean-Pierre, und Bertrand Tavernier. 1991. *50 ans de cinéma américain*. Paris: Nathan.

Derrida, Jacques. 1983. *Grammatologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Derrida, Jacques, Hrsg. 1994. Das Gesetz der Gattung. In *Gestade*, 245–283. Wien: Passagen.

Desser, David. 2007. When we see the ocean, we figure we're home: From ritual to romance. In *The city that never sleeps: New York and the filmic imagination*, Hrsg. Murray Pomerance, 123–135. New Brunswick: Rutgers.

Foucault, Michel. 2000. Was ist ein Autor? In *Texte zur Theorie der Autorschaft*, Hrsg. Fotis Jannidis, 198–229. Stuttgart: Reclam.

Grant, Barry Keith. 2007. *Film genre: From iconography to ideology*. London/New York: Wallflower.

Grob, Norbert. 2007. Weniger ist langweilig. Die Achtziger – Plädoyer für ein unterschätztes Filmjahrzehnt. *epd Film* 3:18–23.

Grob, Norbert, Hrsg. 2008. Kino der Verdammnis. In *Filmgenres Film noir*, 9–54. Stuttgart: Reclam.

Hickethier, Knut. 2003. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne Film Theorie*, Hrsg. Jürgen Felix, 62–96. Mainz: Bender.

Lacan, Jacques. 1980. *Das Ich in der Theorie Freuds und in der Technik der Psychoanalyse: Das Seminar von Jacques Lacan, Buch II*. Freiburg: Walter.

Langford, Barry. 2005. *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Lourcelles, Jacques. 2009. Fiamma che non si spegne. In *Vittorio Cottafavi: Don't Shoot Poets*, Hrsg. Adriano Aprà und Giulio Bursi, 192. Rom: Centro Sperimentale di Cinematografia/ Cineteca Nazionale.

Moine, Raphaëlle. 2008. *Cinema genre*. Malden/Oxford: Blackwell.

Mourlet, Michel. 1965. *Sur un art ignore*. Paris: La Table Ronde.

Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. London: Routledge.

Prince, Stephen. 2000. *A new pot of gold: Hollywood under the electronic rainbow, 1980–1989*. Berkeley: University of California Press.
Ritzer, Ivo. 2009. *Walter Hill: Welt in Flammen*. Berlin: Bertz + Fischer. [Dissertation als *Genre/Autor*, Mainz 2009].
Ritzer, Ivo. 2014. Die Regeln des Spiels: Zur Différance zwischen Genre und Autor. *Genrereflexionen: Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 6:6–24.
Ritzer, Ivo. 2015. Badiou to the Head: Zur In-Ästhetik transmedialer Genre-Autoren-Politik. In *Transmediale Genre-Passagen: Interdisziplinäre Perspektiven*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 89–135. Wiesbaden: Springer VS.
Ritzer, Ivo. 2017. Medialität der Mise-en-scène: Zur Archäologie telekinematischer Räume. Wiesbaden: Springer VS.
Samocki, Jean-Marie. 2001. Grandeur et solitude dune économie cinématographique: Silver Lode d'Allan Dwan. *La Voix du regard* 14:136–141.
Stiglegger, Marcus, Hrsg. 2000. *Splitter im Gewebe: Filmemacher zwischen Autorenfilm und Mainstream*. Mainz: Bender.
Stiglegger, Marcus. 2004. Rock'n'roll cinema: Hermetische Welten. In *Pop und Kino: Von Elvis zu Eminem*, Hrsg. Bernd Kiefer und Marcus Stiglegger, 182–194. Mainz: Bender.
Stiglegger, Marcus. 2014. *Kurosawa. Die Ästhetik des langen Abschieds*. München: Edition Text + Kritik.
Stiglegger, Marcus. 2017. *Autorenfilm. In Handbuch Popkultur, Hrsg*. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 152–158. Stuttgart: J.B. Metzler.
Truffaut, François. 1964. Eine gewisse Tendenz im französischen Film [1954]. In *Der Film: Manifeste, Gespräche, Dokumente*, Hrsg. Theodor Kotulla, 116–131. München: R. Piper & Co.
Tudor, Andrew. 1977. *Film-Theorien*. Frankfurt a. M.: Kommunales Kino.
Wittgenstein, Ludwig. 1967. *Philosophische Untersuchungen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Genre und Gender

Irina Gradinari

Inhalt

1 Genre und Gender: Definition und Forschungsüberblick 172
2 Genre und geschlechtsspezifische Blickstrukturen 174
3 Geschlechtsdifferente Adressierung von Genres 177
4 Woman's film 179
5 Gender als Signifikationssystem des Genres 183
6 Body Genres 186
7 Genre und Gender im kulturellen Kontext 189
8 Genre, Gender und Race 191
9 Ausblick: Aktuelle Forschung 193
Literatur 194

Zusammenfassung

Die Wechselwirkung von Genre und Gender ist einer der zentralen Forschungsgegenstände feministischer Filmtheorie. Gender-Differenzen werden als ein zentrales Signifikationssystem der Genres und Genres wiederum als Aushandlungsmedien aktueller Subjektdiskurse aufgefasst. Insgesamt reflektieren die feministischen Filmtheoretiker*innen damit historische Entwicklungen von Genres, ihre geschlechtsspezifische Produktion und Rezeption sowie ihre Bedeutung in der Verhandlung kultureller Geschlechterbilder, seit etwa den 1990er-Jahren auch in Verknüpfung mit anderen sozial wirksamen Differenzen wie Class und Race.

Schlüsselwörter

Genre · Gender · Woman's Film · Body Genres · Melodram

I. Gradinari (✉)
Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften, Institut für Neuere Deutsche Literatur- und Medienwissenschaf, FernUniversität in Hagen, Hagen, Deutschland
E-Mail: irina.gradinari@fernuni-hagen.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_8

1 Genre und Gender: Definition und Forschungsüberblick

Der konstitutive Wechselbezug von Genre und Gender lässt sich bereits aus der Etymologie der beiden Begriffe ableiten, stammen doch beide vom lateinischen Wort *genus* ab (Liebrand und Steiner 2004, S. 7; Schneider 2004, S. 14). In jedem Genrefilm tritt eine mehr oder weniger tradierte Konstellation von Figuren auf, die nie von kulturellen Geschlechtszuschreibungen frei sind. Die Gender-Codierungen und -Bilder schlagen sich wiederum in den Genrestrukturen auch deswegen nieder, weil Genres aktuelle Diskurse verarbeiten und sich mit ihren Subjektkonstruktionen an das Publikum wenden (Neale 1980). Die Geschlechterordnung in Mainstream-Filmen ist damit zum größten Teil als Effekt tradierter ästhetischer Genre-Strategien zu verstehen, wie umgekehrt gegenwärtige kulturelle Vorstellungen von Geschlechtsidentitäten zum Teil aktuelle Genreformen bestimmen.

Die etymologische Nähe beider Begriffe wie essenzialistische Vorstellungen von Genre und Gender als ‚Naturformen' seit etwa dem 18. Jahrhundert wirken sowohl in feministischen als auch in anderen Studien zu Film und Fernsehen nach (Schneider 2001, 2004). Außerdem stellt sich das Problem einer impliziten Verfestigung von Gender- und Genre-Stereotypen im Zuge des Versuchs ihrer gemeinsamen Definition und der Beschreibung ihrer Wechselwirkung (vgl. Braidt 2004b). Deswegen sind ihre Diskursivität wie Nachträglichkeit zu betonen (Schneider 2004): Filmische Strukturen von Genre und Gender stellen sich als dynamische, in sich hybride, historisch wandelbare Pluralformen dar, die in jedem einzelnen Film sowohl fixiert als auch transgrediert werden (Neale 2001, S. 254), weshalb Genre und Gender nur retrospektiv (re-)definiert werden können. Irmela Schneider spricht in diesem Zusammenhang von einer „konstitutiven Nachträglichkeit" beider Kategorien (2004, S. 25). Sie erscheinen also nicht als essenzielle Größen, werden erst aus der Beobachtung in einem Film abgeleitet und weisen in ihrer konstitutiven Wechselwirkung auf die jeweiligen Bedingungen ihrer Konstruktion hin. Die Konkretisierung von Gender und Genre in jedem einzelnen Film erschöpft dabei nicht alle bereits vorhandenen kulturellen und generischen Aspekte der Figuren oder Filmstrukturen; vielmehr stehen die Werke in Interaktion mit bestehenden kulturellen Vorstellungen und anderen Filmen und sind nur im Vergleich mit Vorgängern, Prätexten und kulturellen Kontexten lesbar (Neale 2001, S. 219). Genre und Gender sind diskursive Formen (Schneider 2004), in ihrem ästhetischen Ausdruck erscheinen sie als Bestandteil sowohl filmspezifischer als auch kultureller Aushandlungsprozesse von kulturellem Sinn, Begehren und Identität.

Diese Sichtweise von Geschlechterbildern als Ergebnis tradierter, aber flexibler und ständig modifizierbarer Genrestrukturen kommt der aktuellen Vorstellung von Identitäten in den Gender Studies nahe. Geschlechter werden seit der Erscheinung des Gründungstextes *Gender Trouble* (1991) von Judith Butler als Effekte performativer Akte (Gestik, Mimik, Kleidung usw.) aufgefasst, die immer wieder reartikuliert werden müssen, um geschlechtsspezifische Identitäten hervorzubringen. Sowohl Gender als auch Genre sind somit in ihrem Wesen performativ, weil sie beide auf die Rezitation ihrer Strukturen angewiesen sind (Neale 2001, S. 219). Zugleich werden sie jedoch in jeder Wiederholung etwas verschoben und verändert

(Liebrand und Steiner 2004; Gledhill 2004). Beide sind daher prozessual, haben keinen Ursprung im eigentlichen Sinne und sind Resultate konkreter Inszenierungen, die die Vorstellungen von Genre und Gender in einem stetigen Aushandlungsprozess immer neu formulieren (vgl. für Genres Gledhill 2000, für Gender Butler 1991).

Die Debatten um Genre und Gender kreisen um Fragen der filmischen Ästhetik und der historischen Genre-Entwicklung ebenso wie um das Verhältnis von Genre-Produktion und -Rezeption, die Wechselwirkung von Genres und außerfilmischen Diskursen oder Formen filmischer Subjektkonstruktion. Die Theoretisierung der Wechselwirkung von Genre und Gender ließ jedoch auf sich warten. Trotz der Gleichzeitigkeit der Etablierung beider Forschungsrichtungen – ihre systematische Untersuchung im Film beginnt im angloamerikanischen Raum Anfang der 1970er-Jahre –, werden sie zuerst nicht als ein gemeinsamer Forschungsgegenstand betrachtet. Erst auf Grundlage der Auseinandersetzung mit visuellen Stereotypen im Film (z. B. Haskell 1987) und der Blick-Theorie (Mulvey 1994) erwächst allmählich ein Genre-Bewusstsein im Rahmen genderorientierter Filmwissenschaft. Die geschlechtsspezifischen Studien zum Film spiegeln dabei die Gesamtentwicklung der Gender-Debatten wider. So bestehen seit Anfang der feministischen Filmforschung und -produktion Auseinandersetzungen über das Genre des Frauenfilms, die u. a. von der *Écriture Feminine* und der kritischen Frauenbildforschung inspiriert wurden. Diskutiert werden hier die geschlechtsspezifische Adressierung und somit die Konstruktion männlicher und weiblicher Zuschauersubjekte innerhalb des Filmes. Genres sind also wichtige analytische Kategorien für die feministische Kritik und die feministische Filmpraxis: Sie ermöglichen es den feministischen Filmemacher*innen, sich in Mainstream-Präsentationen einzuschreiben und diese innerhalb ihrer eigenen Regeln in Bezug auf Gender zu destabilisieren (vgl. Kaplan 2012). Die feministische Kritik an der patriarchalen Ideologie bedingte außerdem eine Erneuerung populärer Genres, indem beispielsweise selbstbewusste Frauen und weibliche Kumpel sowie Themen wie Sexismus und männlicher Chauvinismus im cineastischen Bildrepertoire etabliert wurden (Gledhill 2004).

Die eigentlichen Genre-Gender-Theorien entstehen jedoch erst in den 1980er- und 1990er-Jahren: eine poststrukturalistische Erfassung des Zusammenhangs von Steve Neale (1980) und ein psychoanalytisches Modell von Linda Williams (1991), das auf die Vorarbeiten von Carol J. Clover (1992) zum Horrorfilm zurückgreift. Die Gender Studies verschieben den analytischen Fokus auf die konstitutiven Relationen zwischen Weiblichkeit und Männlichkeit, die sich auch in diesen Theorien finden. Die Ausdifferenzierung der Men's studies lenkt den Blick auf ‚männliche' Genres und ihren Zusammenhang mit politischen Diskursen (Jeffords 1989, 1994; Tasker 1993), wobei in der feministischen Filmwissenschaft die Theorie des männlichen Zuschauers einen Ausgangspunkt für geschlechtsspezifische Ansätze darstellt (Mulvey 1994). Letztendlich initiieren die Kritik am Rassismus (hooks 1984; Crenshaw 1989; Gaines 2000), die intersektionale Forschungsperspektive und die Queer Studies seit den 1990er-Jahren eine Untersuchung des Verhältnisses von Gender, Race, Class und Genre sowie des Zusammenwirkens von Queer und Genre.

Die deutschsprachige Filmforschung zu Genre und Gender etabliert sich erst nach 2000 mit der Institutionalisierung der Gender Studies als Forschungsdisziplin und der Erweiterung des Forschungsinteresses auf den Film. Irmela Schneider sieht den Wechselbezug von Genre und Gender als ein fruchtbares und notwendiges Forschungsfeld, um der Naturalisierung beider Kategorien entgegenzuwirken. Sie plädiert dafür, diesen Nexus in einem medienübergreifenden Kontext zu analysieren, der ihre Diskursivierung in verschiedenen Mediengattungen und -genres sowie ihre Interpellationen untereinander sichtbar macht (Schneider 2001, S. 101).

2 Genre und geschlechtsspezifische Blickstrukturen

Die Theoretisierung des Blicks als Ausgangspunkt feministischer Filmtheorie beschreibt zwar die Interaktion zwischen den Filmen und dem/der Zuschauer*in, fokussiert jedoch in Analogie zur semiotischen Textanalyse zunächst vor allem filmimmanente Prozesse. Produktionsbedingungen wie Rezeptionssituationen spielen hier kaum eine Rolle, vielmehr stützt sie sich in ihrer Argumentation auf die Psychoanalyse, mit der Strukturen von Begehren und Identitätsprozessen im Film analysierbar werden. Zugleich bewirkt die Psychoanalyse jedoch eine Universalisierung filmischer Prozesse, d. h. deren Abkoppelung vom historischen Kontext, sodass die entsprechenden filmtheoretischen Positionen Gefahr laufen, patriarchale Vorstellungen von Gender, etwa jene des Mannes als Verkörperung von Aktivität und Potenz und der Frau als Sinnbild von Passivität und Mangel, fortzuschreiben. Letztendlich privilegiert die auf der Basis der Psychoanalyse entwickelte feministische Theorie weiterhin die sexuelle binäre Differenz und lässt darüber hinaus die Race-Differenzen aus dem Blick (hooks 1984; Gaines 2000).

Die Analysen der Blickstrukturen berücksichtigen die Genres nicht, machen jedoch darauf aufmerksam, dass der Blick des Publikums je nach Genre unterschiedlich gelenkt wird. Alle Forscher*innen stimmen zur Zeit der Debatten um die Blickstruktur darin überein, dass die meisten Genrefilme auf einen männlichen Zuschauer zugeschnitten sind oder zumindest mit der Setzung der Frau als Sexualobjekt die ‚Vermännlichung' des Blickes fördern (Mulvey 2011). Damit fallen sie allerdings noch hinter die Vermarktungsstrategien der 1920er-Jahre zurück, die bereits auf ein breites, geschlechterübergreifendes Publikum abzielten (Neale 2001; Gledhill 2000).

Die Pionierin der Blickanalyse, Laura Mulvey, scheint in ihrem berühmten Aufsatz *Visuelle Lust und narratives Kino* (1994) (engl. *Visual Pleasure and the Narrative Cinema*, 1973) zunächst keine konkreten Genres zu betrachten. In ihren Beispielen verweist sie aber auf Genre-Regisseure wie Alfred Hitchcock und Josef von Sternberg, das Noir-Genre sowie einige Western und Melodramen des Klassischen Hollywood-Kinos. Die Geschlechter im Film fasst sie mit Sigmund Freud und Jacques Lacan als politische Implikationen, mit denen das Mainstream-Kino das Unbewusste des Publikums manipuliert und dadurch die patriarchale Ideologie verfestigt. Das Kino mit seinem ganzen apparativen Arrangement (dunkler Kinosaal und helle Leinwand, Continuity Editing, unsichtbare Kamera usw.) bedient sich einer infanti-

len Schaulust (Skopophilie), bietet dem männlichen Zuschauer eine narzisstische Identifikation mit dem aktiven männlichen Helden und fördert einen voyeuristischen Blick auf eine passive, sexualisierte Frauenfigur. Diese wird nach Mulvey zum männlichen Sexualobjekt und verkörpert zugleich das Kastrationstrauma des Helden/des Zuschauers. In Bezug auf die Bewältigung dieses Traumas weisen die Filmbeispiele aus den genannten Genres zwei mögliche Narrationstypen auf: Im sadistischen Szenario wird die Frau als mangelhaft, also in Referenz auf Sigmund Freud als ‚kastriert' (1999a) entlarvt und für diesen Zustand bestraft. Im Falle der fetischistischen Narration wird die Kastration durch die Überhöhung der Frau ignoriert (Mulvey 1994, S. 58–59). Hollywood bevorzuge vorwiegend schöne Fetisch-Frauen, die durch ihre Attraktivität Macht ausstrahlen und Erfüllung versprechen, allerdings über keine wirkliche Macht verfügen (Freud 1999b).

In Auseinandersetzung mit Laura Mulvey bietet die deutsche Filmwissenschaftlerin Gertrud Koch bereits im Jahr 1980 in ihrem Aufsatz *Warum Frauen ins Männerkino gehen* (leider erst 1984 ins Englische übersetzt), also noch vor den entsprechenden Ansätzen Laura Mulveys 1981 und Mary Ann Doanes 1982, eine Theorie der Zuschauerin an. Nach Koch liegt die weibliche Lust am Kino in der präödipalen Bisexualität beider Geschlechter begründet. In dieser Phase ist bei allen die Mutter erstes Objekt des Begehrens, weshalb Frauen später ebenfalls eine infantile Schaulust in Bezug auf Frauen aktivieren können. Besonders die Figur des Vamps, der Femme fatale, die die Männerfiguren im Film dominiert und manipuliert, kann Zuschauerinnen zu einer narzisstischen Identifizierung einladen. ‚Männliche' Genres wie Noir, Thriller, Krimi oder Actionfilm können somit auch von Frauen lustvoll rezipiert werden, sobald die Femme Fatale in Szene gesetzt (vgl. auch Koch 1989) wird.

Als Reaktion auf die Kritik, ihr Konzept würde die patriarchalen Gender-Vorstellungen der Psychoanalyse bestätigen und die weibliche Zuschauerin ignorieren (Kaplan 1984), widmet sich Laura Mulvey der weiblichen Position im Film, wobei der Blick bei der Filmrezeption in ihrer Analyse prinzipiell maskulin bleibt bzw. durch Blicklenkung und Identifikationsstrukturen unabhängig vom Geschlecht der Kinogänger*innen vermännlicht wird (Mulvey 2011). In Anlehnung an Freuds Theoretisierung von Weiblichkeit, die eine aktive maskuline Phase im Vorödipalen kennt (Freud 1999a), kann die Zuschauerin ihre ‚regressive', präödipale Männlichkeit bei der Filmrezeption aktivieren und sich den männlichen Blick wie eine Transvestitin aneignen. Der Film *Duel in the Sun* (USA 1946, R. King Vidor) dient Mulvey als Beispiel für die Oszillation der Zuschauerin zwischen einer männlichen und einer weiblichen Position wie auch für die Transformation des Westerns in ein Melodrama aufgrund der Perspektive des Filmes auf die Frau und daher die Sexualität, mit der Weiblichkeit assoziiert wird.

Da Melodramen und Romanzen demzufolge eine andere Blickstruktur besitzen, bieten sie sich eher dazu an, über den Blick der Frau nachzudenken. Mary Ann Doane entwirft 1982 in *Film und Maskerade: zur Theorie des weiblichen Zuschauers* (1985) mit Bezugnahme auf Joan Rivieres Konzept der Maskerade (1994) aus den 1920er-Jahren eine Theorie der Aneignung des männlichen Blicks, die zugleich als inhaltliches Motiv in einzelnen Werken des Klassischen Hollywoods zu finden

ist. Wenig attraktive und daher nicht sexualisierte Frauenfiguren tragen dabei in der Regel Brillen, wodurch ihr zugleich aktiver und kritischer Blick betont wird. Die Brille signalisiert die Distanzierung der Frau von der Position eines Objektes des männlichen Blickes. Doane beschreibt drei mögliche Rezeptionshaltungen für Frauen, die auch von Männern übernommen werden können, wobei die ganze filmische Identifikationsstruktur den Zuschauer stärker involviert und lenkt, die Zuschauerin hingegen zur Oszillation zwischen verschiedenen Positionen bei der Filmrezeption zwingt. Zum einen bietet der Film keine gleichgeschlechtlichen Identitätsstrukturen für Frauen. Zum anderen befindet sie sich durch ihre patriarchale Sozialisation näher am Bild, weil sie zum Objekt des Mannes erzogen wird und daher in Anlehnung an Jacques Lacan das vorsymbolische, bildliche Spiegelstadium niemals vollständig verlässt. Durch ihre Nähe zum Bild kann sie sich mit den Frauenfiguren identifizieren, die in den Filmen eine marginale oder unterwürfige Rolle einnehmen, und wird auf diese Weise eine masochistische Rezeptionshaltung annehmen. Sie kann sich aber auch den männlichen Blick aneignen, also eine transvestitische Position etablieren, wie es Laura Mulvey beschrieben hat (2011), indem sie mehr Distanz zum Bild gewinnt, also eine Art Brille aufsetzt. Zuletzt kann sie sich narzisstisch mit der Fetisch-Frau identifizieren, die im Film Macht über die Männerfiguren gewinnt.

Ein anderes Genre, das sich für Gender-Reflexionen als geeignet erwiesen hat, ist der Actionfilm mit einem männlichen Kumpelpaar (Buddy-Film), der eine queere Analyse der Blickstrukturen ermöglicht. Paul Willemen (1976) macht darauf aufmerksam, dass Freud die Skopophilie als autoerotischen Trieb beschrieb, der sich vor allem auf den eigenen Körper richtet. Eine zentrale Quelle der Befriedigung für den Zuschauer stellt daher die Betrachtung des männlichen Helden dar, was das männliche Kumpelpaar wiederholt demonstriert. Die Frau als sexuelles Objekt des Mannes stelle dabei eher eine der möglichen Variationen dar, durch die die latente Homosexualität des Actionfilms unterdrückt wird.

Anhand von Western, Gangster- und einigen Actionfilmen beschreibt so auch Steve Neale im Kapitel *Genre und Sexuality* seiner Studie *Genres* (1980) sowie in dem bedeutenden Aufsatz *Masculinity as Spectacle. Reflections on Men and Mainstream Cinema* (1993) die Umlenkung des männlichen Begehrens auf die Frau als ein im Gegensatz zum männlichen Körper für diesen Zweck tradiertes und also zulässiges Sinnbild. Die Frauenfigur verkörpert in diesen Genres die männliche Sexualität, die von Männerfiguren aufgrund kultureller Gender-Konventionen abgespalten wird. Der Western kann die Erotik aber auch durch die Oszillation des Blicks zwischen dem symbolischen und dem idealen Vater – in einer symbolischen und erotischen Dimension des Ödipus – oder durch die Verteilung der Blicke auf andere männliche Figuren artikulieren.

Außerdem ist die Frau nicht allein als mangelhaft dargestellt. Eine Reihe von ‚männlichen' Genres betonen auch die Defizite männlicher Identitäten oder stellen den männlichen Körper als sexualisierten Fetisch dar, ohne dabei subversiv zu wirken (Neale 1993; Dyer 1986). Während die Narration beim Erscheinen der Frau einfriert bzw. unterbrochen wird, indem die Kamera sie etwa fragmentiert von unten nach oben zeigt und sie so zu einem zweidimensionalen Bild macht (Mulvey 1994), wird der männliche Körper in einem Spektakel, zum Beispiel in Szenen der Schie-

ßerei, Schlägerei oder des Duells zur Schau gestellt. Das Sexuelle wird in Aggression und Gewalt verwandelt (Neale 1993).

In Auseinandersetzung mit dem *Male Gaze*, initiiert durch den bis heute meistzitierten Aufsatz von Laura Mulvey, wurden also genderspezifische Blickstrukturen in verschiedenen Genres, zum Beispiel der weibliche Blick im Horror-Genre (Williams 1990), aber auch geschlechtsspezifische narrative Strukturen (de Lauretis 1984) und akustische Implikationen (Silverman 1988) theoretisch ausdifferenziert. Kaja Silverman (1996) verbindet darüber hinaus die Debatten um *Gaze/Look* mit dem psychoanalytischen Konzept der *Suture* von Jean-Pierre Oudart (1978) und hebt damit die Forschung zum Blick im Film auf eine neue analytische Ebene. In späteren Überlegungen berücksichtigt Mulvey selbst den historisch-politischen Kontext der 1950er-Jahre und zeigt, dass die Sexualität der Frau im Hollywood-Film dieser Periode nicht nur zur Quelle männlichen Verlangens wird, sondern politische Diskurse des Kalten Krieges sedimentiert. Mit ihrer Attraktivität wird die USA als Demokratie des Glamours, die weibliche Sexualität also als ein „Ableger für die amerikanische Werbung für die eigene Wirtschaft und Gesellschaft" inszeniert (Mulvey 2000, S. 141).

3 Geschlechtsdifferente Adressierung von Genres

Die filmimmanente Wechselwirkung von Genre und Gender wird in der früheren Genre-Forschung auch als Produktionsstrategie verstanden. In ihren Filmzyklen wendet sich die Kinoindustrie an eine bestimmte Publikumsgruppe (Neale 1980). Männliche und weibliche Figuren in der Hauptrolle sowie bestimmte Themen bieten dabei geschlechtsspezifische Identifikationsstrategien an: Die Rettung der Welt, Politik oder Krieg und somit Genres wie Action-, Kriegsfilme oder Politthriller adressieren eher das männliche Publikum. Liebe, Familie und Intimität und damit Melodramen und Romanzen zielen auf eine weibliche Zuschauerschaft. Das Horrorgenre ist eher für männliche Jugendliche attraktiv (Clover 1992).

Auch Frauen können im Kino zuweilen Action und Horrorfilme ansehen, während auch Männer manchmal einen romantischen Kinofilm sehen (Williams 1991). Vorstellungen einer geschlechtsidentischen Adressierung der Filme sind jedoch nicht nur aus diesem Grund problematisch. Erstens variieren Filme innerhalb eines Genres stark in Themenauswahl und (Figuren-)Konstellation, sodass die Adressierung nicht immer eindeutig zu bestimmen ist (Gledhill 2000). So beinhalten Kriegsfilme bereits in den 1920er- und 1930er-Jahre oftmals melodramatische Momente wie Intimität oder Liebe; einige Actionfilme sind um eine Familie mit einer Heldin in der Hauptrolle aufgebaut (etwa die *Terminator*-Sequels). Zweitens können die Filme gegen den Strich gelesen oder über nicht-gleichgeschlechtliche Identifikationsstrukturen rezipiert werden, wie beispielsweise die queere Relektüre von Mainstream-Filmen (z. B. Stacey 2000; Doty 2000) oder die Lust an deren Dekonstruktion durch afroamerikanische Zuschauerinnen (hooks 1994) demonstrieren. Drittens gibt es auch Genres, die in ihrer Adressierung keine typischen ‚weiblichen' oder ‚männlichen' Themen aufweisen. Dazu gehören Komödie, Sci-Fi, Fantasy, queere Filmpro-

duktionen und selbst – so ließe sich argumentieren – die Pornografie, wobei die Werke freilich nicht von aktuellen Gender-Diskursen oder auch sexistischen Stereotypen frei sind. Das Pornogenre, das im Zentrum feministischer Reflexion steht, wurde grundlegend von Linda Williams in *Hard Core: Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible* (1989) erforscht. Viertens werden in den Studien zur geschlechtsspezifischen Rezeption oftmals Veränderungen der Rezeptionshaltung durch die Etablierung des Fernsehens (Modleski 1979), die Ausbreitung des Videomarktes (Tasker 1993) oder die Entstehung des Internets kaum berücksichtigt. Zu guter Letzt erscheint das Publikum hinsichtlich Wissen, Geschmack, Geschlecht, Alter, Ethnizität, Klasse, Religion, Bildung, nationaler Identität und Herkunft als höchst heterogen. Eine ethnografische Rezeptionsforschung, die hier differenzieren könnte, ist in der Filmwissenschaft bisher kaum vertreten (z. B. Walkerdine 2011; Stacey 2011). In der Forschung zum Frühen Film zeigte beispielsweise Miriam Hansen (1991, T. III), dass die Anhängerschaft Rudolph Valentinos vorwiegend weiblich und seine ikonografische (Selbst-)Stilisierung vor allem für weibliche Blicke vorgesehen war. Im deutschsprachigen Raum hat Andrea B. Braidt (2004a, 2008) im Zusammenhang einer Analyse von Musiknummern in Filmen vorgeschlagen, die Wechselwirkung von Genre und Gender qualitativ in Interviews einzelner Proband*innen zu untersuchen, da die Musiknummer einerseits die Genre-Narration unterbreche, andererseits alle vorhandene Filmtechniken (Licht, Kamera, Ton, entsprechende Mise en Scène usw.) zum Einsatz bringe und sich so dafür anbiete, aus einer gender- und genrespezifischen Perspektive analysiert zu werden. Braidt greift soziologisch-literaturwissenschaftliche Verfahren qualitativer, dialogisch-hermeneutischer Auswertung des Textverständnisses (Groeben und Scheele 2000) und „Subjektive Theorien" der Gattungskonzepte (Schmidt 1994) auf, die als kognitive Schemata für Medienproduzent*innen und -rezepient*innen Verständnis und Handeln in der Mediengesellschaft ermöglichen. Sie beschreibt somit das Filmgenus – die Begriffe Genre und Gender führt sie hier auf ihren lateinischen Vorgänger zurück – als basale Medienschemata der Filmwahrnehmung.

Diskursgeschichtliche Studien zur Vermarktung und Rezeption der Filme haben ergeben, dass Genre-Adressierungen durch Diskurse ihrer Zeit geregelt werden und oft nicht nur ein Geschlecht angesprochen wird (Neale 2001; Cook 2012). Schneider kritisiert zudem zu Recht eine solche wissenschaftliche Fixierung geschlechtsspezifischer Adressierungen als ideologisch und versteht sie umgekehrt als einen stabilisierenden Diskurs, der in der Regulierung der Genrerezeption kulturelle Geschlechterbilder reessentialisiert (Schneider 2004, S. 23). Denn die geschlechtsspezifische Genrezuordnung verläuft vor dem Hintergrund der heterosexuellen Matrix und binärer Gendervorstellungen als Norm, die die Diskursivität und Performativität von Geschlechtern nicht berücksichtigt. Geschlechtsdifferente Adressierung setzt also voraus, dass das Geschlecht des Publikums fixiert und eindeutig ist, und dass seine Identifikation geschlechtsidentisch mit den angeblich statischen und unveränderbaren Gender-Bildern im Film verläuft.

Die geschlechtsspezifische Adressierung der Genres wird daher aktuell weniger als ein Produktionskalkül verstanden, sondern eher als ein komplexer diskursiver Prozess, der zum Bestandteil kultureller außerfilmischer Genderaushandlungen gehört. Daher wandeln sich diese Vorstellungen von geschlechtsspezifischer Adressierung von

Genrefilmen mit der Zeit, sobald sich Genredefinitionen oder Gender-Vorstellungen ändern. So wurden beispielsweise Melodramen am Anfang unter anderem als aktionsreiche Thriller mit Männerfiguren und nicht als emotionsaufgeladene Frauenfilme bezeichnet, zu denen sie später geworden sind (Neale 2001; Gledhill 2000). Die feministische Forschung hat das Horror-Genre zum Medium der Verhandlung neuer Geschlechterformen aufgewertet (Halberstam 1995). Aus den Debatten um die geschlechtsspezifische Genre-Adressierung geht also die Notwendigkeit hervor, die Wechselwirkung von Genre und Gender zusammen mit den außerfilmischen Diskursen und der historischen Rezeptionsforschung zu denken, werden doch dadurch kulturelle Sinnstiftungsprozesse, aktuelle Gender-Diskurse, kommerzielle Produktionsbedingungen und Vermarkungsstrategien wie soziale Rezeptionspraxen sichtbar.

4 Woman's film

An die Fragen der geschlechtsspezifischen Adressierung und Konstruktion der Zuschauerin schließt sich auch die Diskussion über den Frauenfilm an. In Auseinandersetzung mit Hollywood wurde bereits zu Beginn der feministischen Filmkritik das Bestreben sichtbar, ein genuin weibliches Kino zu beschreiben oder zu etablieren. Im angloamerikanischen Raum sind zwei Begriffe gängig, die oft auch als Synonyme gebraucht werden: „Woman's picture" wird vorwiegend dann verwendet, wenn die Adressierung des Filmes gemeint ist, während „woman's film" bei der Analyse von inhaltlich-ästhetischen Qualitäten des Werkes zum Einsatz kommt.

„Frauenfilm" fungiert als ein Sammelbegriff für Filme verschiedener Genres, in denen Frauen als Hauptfiguren auftreten und mit denen weibliche „point-of-views" und spezifisch weibliche Themen angeboten werden. Außerdem zählen dazu Werke von – in klassischem wie New Hollywood gleichermaßen seltenen – Regisseurinnen. So wurden für die Ausarbeitung weiblicher Ästhetik beispielsweise Filme Dorothy Arzners (Johnston 1975; Cook 1975) oder Darstellungen der Mutterschaft im Mainstream-Kino untersucht (Kaplan 1992; Williams 2000; Creed 2011; Brauerhoch 1996). Einer der beliebtesten Forschungsgegenstände zum Thema Frauenfilm sind Hollywood-Produktionen der 1930er- und 1940er-Jahre. Die filmhistorische Forschung zum Frühen Kino beschreibt dieses auch als vorwiegend weibliche Gegenkultur.

Die kritische Diskussion entwickelte sich von einer früheren, tendenziell ablehnenden zu einer differenzierten, Genrefilme grundsätzlich akzeptierenden Haltung. Denn die Hollywood-Frauenfilme sind hinsichtlich ihrer Subjektkonstruktionen, ihrer Ästhetik und ihrer Adressierung lange nicht so eindeutig und schon gar nicht so oberflächig, wie sie am Anfang der feministischen Filmwissenschaft beschrieben wurden. Eine der analytischen Schnittstellen stellt die Differenzierung zwischen einem Melodram und dem Frauenfilm dar. Im Zuge der Aufwertung von Hollywood-Genres wenden sich auch feministische Filmemacher*innen den Strategien der Populärfilme zu. Die feministischen Regisseur*innen der 1970er- und 1980erstreben an, ‚wahrhafte' Frauenbilder oder gar Gegenfilme zu Hollywood zu produ-

zieren (Mulvey 2004). Laura Mulvey plädiert beispielsweise in *Visuelle Lust und narratives Kino* für die Durchbrechung der illusionistischen Hollywood-Technik und realisierte ihre Ansätze zusammen mit Peter Wollen in ihren Filmproduktionen. Aktuell eignen sich immer mehr feministische Regisseur*innen populäre Genres an, um sie durch die Modifizierung von Gender-Bildern zu transformieren (vgl. z. B. Kaplan 2012; Tasker 2012).

Zu Beginn der feministischen Kritik wurden Filme mit weiblichen Hauptfiguren aus den 1930er- und 1940er-Jahre verdächtigt, entweder eskapistisch oder realitätsfremd zu sein. Schlossen sie mit einem Happy End, so wurden sie als unglaubwürdig eingeschätzt, endeten sie mit einem Unglück, wurden sie pejorativ als „weepies", „teerjerkers" (Tränendrücker) oder „four handkerchief pictures" (vier-Taschentücher-Filme) bezeichnet (Gerathy 2000, S. 102). Im Angesicht der bestehenden Forschung schlägt Gerathy vor, Frauenfilme in zwei Typen zu unterteilen (2000, S. 104). Der paranoide Frauenfilm transformiert das Begehren der Frauen in eine Krankheit, die die Aktivität der weiblichen Figuren lahmlegt. Sie werden isoliert, irritiert und eingeschüchtert. Die anderen Frauenfilme bieten eine eher positive Heldin zur Identifikation an, die erfolgreich oder nicht erfolgreich sein kann (vgl. dazu Doane 1987b; LaPlace 1987).

Eine der früheren kritischen Diskussionen über den Frauenfilm führt Molly Haskell in den 1970er-Jahren in ihrer Studie zu Weiblichkeitsstereotypen in verschiedenen Genres (1987). Die meisten Frauenfilme ändern sich nach Haskell über die Jahren kaum: Sie hinterfragen die weibliche soziale Existenz nicht, sondern söhnen die Frauen mit dem Patriarchat aus. Haskell reproduziert die Unterscheidung von hoher und niederer Kultur, mit der sie eine Differenzierung von großen qualitativen Frauenfilmen, z. B. *Letter from an Unknown Woman* (USA 1948, Max Ophüls), und nicht-qualitativen Soap Operas vornimmt. Weiterhin unterscheidet sie Frauenfilme nach ihren Inhalten in vier Gruppen: Aufopferung, Krankheit, Wahl oder Konkurrenz. Der Konflikt wird jeweils um die Moralvorstellungen der Mittelklasse aufgebaut, zu der die Protagonistin in der Regel gehört. Ehe und Mutterschaft schränken die Identität der Frau ein und setzen sie in einen engen moralischen Rahmen. In ihrer historischen Betrachtung beobachtet Haskell eine Entwicklung von den stoischen Frauenfilmen der 1930er- zu den aggressiv-neurotischen der 1940er-Jahre.

Eine Anti-Genre-Position nimmt Claire Johnston (1977) ein, die mit dem Begriff Counter-Cinema von Peter Wollen (1972) den Frauenfilm als Pendant zur kritischen und anti-patriarchalen Ästhetik des politischen Untergrundkinos beschreibt. Johnston betrachtet das Kino als kollektive, ökonomische und ideologische Institution, die auf der Ebene des Unbewussten operiert und vor allem Mythen des Alltags im Sinne von Roland Barthes (2003) produziert. Deswegen bringen Filme über Frauen und von Frauen in der realistischen Tradition kein Aufklärungspotenzial und keine wirkliche Reflexion der weiblichen Identitäten mit sich, denn solche Produktionen verbleiben innerhalb der etablierten Zeichensysteme, deren Mythen sie fortschreiben. Der Frauenfilm ist daher nur dann als ein Gegenkino (counter-cinema) zu denken, wenn er die Position der Frau im Zeichenuniversum des Kinos insgesamt zur Disposition stellt und so auf deren Änderung zielt.

Im Zuge der filmwissenschaftlichen Wiederentdeckung des Stummfilms bezeichnet Heide Schlüpmann auch das Frühe Kino als Gegenkino und vor allem als Gegenkultur zur bürgerlichen patriarchalischen Gesellschaft (2004). In ihrer Untersuchung des deutschen Kinos der 1910er- bis 1920er-Jahre, *Unheimlichkeit des Blicks. Das Drama des frühen deutschen Kinos* (1990), stellt Schlüpmann fest (vgl. auch Hansen 1983; Mayne 1986), dass das Kino Frauen auf dem Bildschirm den Raum für Ausdrucksmöglichkeiten (beispielsweise Körpersprachlichkeit) und im dunklen Kinosaal einen Fluchtort vor Alltagstätigkeiten über Klassendifferenzen hinweg anbot. Das Frühe Kino war dabei nicht voyeuristisch, sondern exhibitionistisch organisiert (Gunning 1990). Außerdem unternahmen Filme nicht nur Reflexionen des Frauenalltags und ihrer Träume, sondern gaben auch Einblicke in verbotene Themen und ermöglichten die Identifikation mit Figuren, die die traditionellen Weiblichkeitsrollen überschritten. Aus ökonomischen Gründen und aufgrund der Abwertung des Kinos gegenüber bürgerlichen, ‚hohen' Kunstformen wie dem Theater bildeten die Frauen einen großen Anteil des Kinopublikums und konnten somit an der Ausbildung einer neuen Öffentlichkeit teilhaben. In diesem Zusammenhang plädiert Schlüpmann sowohl für die Wiederaufführung dieser Filme (um die Gender- und Frauenforschung zu stärken und die Kinowahrnehmung in der akademischen Reflexion stärker zu berücksichtigen) als auch für eine feministische Gegengeschichte des Kinos, in der die aktuelle Kinoentwicklung unter Bezugnahme auf die geschlechtsspezifische Geschichte des frühen Kinos überdacht wird (Schlüpmann 2004). Als genuin weibliches Genre wurde das Melodram von feministischen Theoretiker*innen zunächst abgelehnt. Frauenfiguren präsentierten nicht die weibliche Realität, sondern durch ihre voyeuristische Bestrafung oder fetischistische Idealisierung die Nöte der männlichen Psyche (Mulvey 1994). Der 1985 von der US-amerikanischen Cartoon-Zeichnerin und Autorin Alison Bechdel erfundene Bechdel-Test zeugt davon, wie oft Frauenfiguren in Filmen als eindimensional und marginal dargestellt werden. Später wenden sich trotzdem immer mehr feministische Theoretiker*innen der Untersuchung von Genres und vor allem des Melodrams als Frauenfilm zu (Byars 1991; Landy 1991; Gerathy 1991; Williams 1998; Kuhn 2011).

Christine Gledhill fasst in der Einleitung des von ihr herausgegebenen Sammelbandes *Home Is Where the Heart Is: Studies in Melodrama and the Woman's Film* (1987) die Genese des weiblichen Melodrams zusammen, deren Ausdifferenzierung sie aus anderen Melodramtypen aus der Literatur des 19. Jahrhunderts und der kulturellen Codierung von Emotionen als weiblich herleitet. Alle Genres enthalten melodramatische Elemente. Das Melodram nennt sie daher eine Genre-Maschine (2000, S. 237), die sowohl im Frühen Kino der Attraktionen wie im späten narrativen Kino soziale Energien in personifizierte (und daher gendercodierte) Konflikte, Emotionen, Affekte und Begehren transformierte. Die Kinoindustrie kannte die melodramatische Grundlage vieler Genres und vermarktete Filme etwa als Western-Melodram, Krimimelodram, Sexmelodram oder romantisches Melodram. Als Melodram galten nach Steve Neale lange Zeit vor allem Filme mit Action, Suspense und Sensation, weshalb Filme mit weiblichen Hauptfiguren aus den 1930er- und 40er-Jahre nicht als Frauenfilme vermarktet wurden,

sobald es um Mord, Leiden, Geheimnisse oder Thrill ging (auch wenn die Handlung innerhalb einer Ehe oder Familie situiert wurde) (Neale 2000, S. 179–204). Das Melodram im klassischen Hollywood darf also nicht mit dem Frauenfilm gleichgesetzt werden.

Emotionen und Gefühle werden dabei jedoch abwertend und daher als weiblich gegenüber der ‚ernsteren' männlichen Tragik und dem männlichen Realismus codiert, der seinen Ausdruck in Aktion und Gewalt findet. In Bezug auf den Gangsterfilm spricht man beispielsweise von einem tragischen Helden, und der Realismus im Western wird als episch beschrieben. Feminisierte Formen von Melodramen umfassen Weepies, Romanzen und Familienmelodramen, die zur als niedrig geschätzten Populärkultur gezählt werden. Sie beschäftigen sich vorwiegend mit dem „heimischen Realismus" (domestic realism), der sich von weiblichen literarischen Schreibweisen und weiblichen Leseerfahrungen des 19. Jahrhunderts herleitet. Das bereits literarisch aufbereitete Feld von melodramatischen Motiven wie der Entdeckung der versteckten Kräfte von Frauen, der gefallenen Frau oder der Rache an männlichen Tätern werden in den Frauenfilmen der 1930er-Jahren aufgegriffen und modifiziert, wodurch sich aus den patriarchalen Melodramen Frauenfilme über aufopferungsvolle Mütter oder romantische Melodramen ausdifferenzieren. Die Grenze zwischen dem Genre Melodram und dem Frauenfilm kann nach Gledhill nur in Bezug auf die Konstruktion des Heimes, des persönlichen Lebens und des Platzes von Frauen und Männern innerhalb dieser Struktur gezogen werden. Später beschreibt Gledhill das Melodram vor allem als eine organisierende Modalität aller Genres, die deren ästhetische Grenzen in Bezug auf Gender, Ethnizität oder Class im Prozess imaginärer Identifikation, Differenzierung und Oppositionsbildung verwaltet (2000, S. 238, 2004).

Annette Kuhn definiert den Frauenfilm als einen Film, der von Frauen handelt, durch Frauen produziert oder von ihnen rezipiert wird (2006). Da Melodramen in ihrer Vermarktung nie allein Frauen adressierten wurden, präzisiert Kuhn den Frauenfilm anhand der weiblichen Erzählperspektive und vor allem der Sympathie, die für das Schicksal der Heldin geweckt wird (ebd.). E. Ann Kaplan zählt hierzu Filme, die nicht nur Frauen darstellen und sie als Publikum adressieren, sondern Widerstand gegen normative Weiblichkeitsvorstellungen leisten und die Frauenfiguren nicht mit dem Patriachat versöhnen (Kaplan 1987). Doane definiert den Frauenfilm als eine Überkategorie, die solche Genres wie Melodram, Noir, Gothic und Horror mit der Adressierung der Frauen vereinigt (1987a, b). Sie betrachtet Filme der 1940er-Jahre und sensibilisiert mit ihrer Analyse für weibliche Subjektivität. Wenn das männliche Kino in Begriffen von Fetischismus und Voyeurismus beschrieben wird (Mulvey 1994), beschreibt Doane Weiblichkeit im Film durch Masochismus, Paranoia und Hysterie. Mehrere Filme der 1940er-Jahre, z. B. *Rebecca* (USA 1940, Alfred Hitchcock), *Possessed/Hemmungslose Liebe* (USA 1947, Curtis Bernhardt) und *Secret beyond the door/Das Geheimnis hinter der Tür* (USA 1948, Fritz Lang), stellen investigative und begehrende Frauen ins Zentrum, deren aktive Rolle gegen Ende des Filmes zurückgenommen wird. Sie akzeptieren dann ihren Status als Opfer.

Pam Cook schlägt vor, Filme mit weiblichem „point-of-view“ als „woman’s film“ zu bezeichnen, weil sie eine andere Motivation und Narration hervorbringen, die die Adressierung weiblicher Zuschauerinnen ermöglichen (1983, S. 14). Später jedoch und in Auseinandersetzung mit Doanes Position zum paranoiden Frauenfilm revidiert sie selbst diese Definition (2012). Sie kritisiert bei Doane die Vorannahme, dass Identifikationsstrukturen entlang der heterosexuellen Matrix verlaufen und geschlechtsidentisch funktionieren. Aber was ist, wenn die Zuschauer*innen im Kino nicht Identitäten anstreben, sondern gerade deren Verlust suchen? Generell läuft der Frauenfilm Gefahr, die Zuschauerinnen gegenüber der ‚männlichen‘ Welt zu marginalisieren und dadurch die binäre sexuelle Differenz zu verfestigen.

Annette Kuhn initiierte eine Diskussion über verschiedene theoretische Zugänge zum Frauenfilm, um Text und Kontext miteinander zu verbinden. Sie vergleicht die Methodologien in der Forschung von Melodram und TV-Soap Opera und kommt dadurch zur Unterscheidung zwischen einzelnem/einzelner Zuschauer*in und dem Publikum. Feministische psychoanalytische Studien zum Film konstruieren anhand filmischer Strukturen eine*n Zuschauer*in, deren Begehren im Film anhand der Konstruktion des filmischen Subjektes gelenkt werde. Solche Modelle wurden vor allem anhand von Melodramen entwickelt. Mit Filmen, deren Wirkung eher unmittelbar ist, wird die Perspektive auf den Film selbst gelenkt – auf seine Blickstrukturen und sein Spektakel. Das Publikum ist hingegen ein soziales Phänomen und in außerfilmische Diskurse und somit in konkrete kulturelle Gender-Praktiken eingebunden. Diese Vorstellung wurde anhand von TV-Soap Operas entwickelt, an denen die Studien Bedingungen der heimischen Rezeption und des Fernseh-Flows untersuchten. Mit den Soap Operas, welche die Wahrnehmung zerstreuen, geraten weibliche Arbeitsrythmen und Haushaltsaktivitäten sowie die sexuell differenzierte Arbeitsteilung in den Fokus. Beide versteht Kuhn als diskursive Konstruktionen, die sie zu verbinden sucht. Melodram und Soap Opera können zusammen einerseits als Raum für den Ausdruck spezifisch weiblichen Begehrens und weiblicher Perspektive beschrieben werden, wenn man das weibliche Publikum in seiner sozialen Praxis versteht. Andererseits ermöglichen beide Genres eine Interaktion zwischen männlicher und weiblicher Zuschauerposition. Sie bieten Frauen Macht über die Narration und die Blickstrukturen an (die männliche Position), doch zugleich ist diese Position mit einem leidenden masochistischen Subjekt verbunden (die weibliche Position). Die Diskussion über den Frauenfilm ist damit nicht abgeschlossen, sondern wird derzeit vor allem mit Bezug auf Filmemacherinnen des Genre-Kinos wie Kathryn Bigelow (Tasker 1993) sowie feministische antikoloniale Autorenfilmemacherinnen wie Trinh T. Minh-ha und Pratibna Parmar (2000) weitergeführt.

5 Gender als Signifikationssystem des Genres

Der Ansatz, Genre und Gender in einem Prozess der Bedeutungsgenese zusammenzudenken, beruht auf poststrukturalistischen und semiotischen Theorieangeboten, die aus der Literaturwissenschaft und dem philosophischen Dekonstruktivismus

stammen. Der Film wird in Analogie zum Text als ein Ensemble von Zeichen betrachtet, deren Kombination und Sinnproduktion nie abschließbar sein kann. Denn die Kultur produziert immer weiter Texte und Bilder, die rückwirkend eine Verschiebung der Sinnkontexte herbeiführen. In *Genres* (1980) von Steve Neale werden Genres somit in Analogie zu Sprachstrukturen als überindividuell, als institutionalisiertes System von Konventionen und Erwartungen beschrieben, das im diskursiven Austausch zwischen Industrie, Subjekten und Filmen (Texten) ausgehandelt wird (1980, S. 19). Außerdem beeinflussen Genres nicht explizit kinematografische Bereiche wie Werbung und Marketing, welche sie in soziale Praktiken einbinden. Steve Neale lenkt somit die Aufmerksamkeit auf die Institution des Kinos, die er als eine mentale Maschine (*mental machinery*) kultureller Sinnproduktion versteht, welche u. a. auf Genres als semiotischen Prozessen beruht.

Im ästhetischen Sinne stellen Genres diverse Erzählmodi dar, die verschiedene Genreelemente unendlich kombinieren oder neu entwickeln können. Im kulturellen Sinne verhandeln sie aktuelle Diskurse. In Bezug auf die zyklische Produktionslogik Hollywoods definiert Neale einzelne Genres nicht als exklusive und voneinander abgeschlossene Sets von Motiven; vielmehr greifen alle Genres auf einen gemeinsamen kulturellen Pool von Bildern, Mechanismen und Diskursen zurück. Sie sind jeweils durch spezifische Relationen zu bestimmen, durch welche sie diese Elemente ins Verhältnis setzen und verwalten. Alle Genres sind so durch die Überschneidung und Interaktion ihrer fiktionalen Welten miteinander verbunden. Deswegen kombinieren Filme oft Elemente aus verschiedenen Genres. Genre-Definitionen ergeben sich dabei aus den aktuellen Produktionen, die die Traditionen rückblickend (re-) definieren.

Gender und sexuelle Differenz gehört zu den wichtigsten Bestandteilen von Genres. Zum einen appelliert jedes Genre auf spezifische Weise an Subjekte und handelt diskursiv Subjektivitätskonzepte aus, welche bereits von der Institution Kino im Verlauf des Produktions- und Marketingsprozesses kategorisiert werden. Eine genderspezifische Adressierung (hier bleibt Neale allerdings im Rahmen einer heterosexuellen Matrix) wird in den Inhalt jedes Filmes ‚eingeschrieben' oder im Rahmen der Filmwerbung festgelegt. Zum anderen ist die sexuelle Differenz jedem Signifikationsprozess inhärent, geht doch der französische Psychoanalytiker Jacques Lacan davon aus, dass der Spracherwerb und damit der Eintritt in die symbolische Welt allein aus der Erfahrung einer sexuellen Differenz möglich ist. Die Systeme der Signifikation und der Narration beruhen daher auf der Binarität der Geschlechter als grundlegenden unabdingbaren Einheiten, die Sinnproduktion überhaupt erst möglich machen.

Die Herstellung sexueller Differenzen läuft über den spezifischen Ausdruck des Körpers im Kino und über spezifische Blickkonstellationen, die Subjekte im Film konstituieren und dem Publikum identitäre Geschlechtsstrukturen anbieten. Sexuelle Identität wird daher durch den Artikulationsmodus (Genre) und das Einschreiben des Körpers in das Symbolische (Gesetz, Sexualität, diskursive Umbrüche) konstruiert. Geschlechter werden im Genresystem dabei höchst unterschiedlich eingesetzt. Weiblichkeit und Männlichkeit befinden sich im jeweiligen Genre in einer Balance bzw. in einer konstitutiven Relation zueinander, die die Signifikation eines Films

möglich machen und die Geschlechter mit unterschiedlichen Funktionen versehen. Geschlechtlichkeit wird dabei erst im Wechselbezug zwischen den Figuren konstituiert. So ‚verweiblichen' Melodramen oder Musicals zum Beispiel Männerfiguren, indem sie diese in eine intime und erotische Konfiguration involvieren: Sie befinden sich in für Weiblichkeit typischen privaten Räumen, bewegen sich in emotionalen Sphären oder werden in entsprechenden Körperchoreografien gezeigt, die den Blick anziehen und den männlichen Körper fetischisieren können. Die Frauenfiguren erfüllen hingegen in Western- oder Kriegsfilmen eine erotische Funktion, die auf das Begehren der Männer ausgerichtet ist. Die Erotik wird auf diese Weise vom männlichen Subjekt abgespalten und an die Weiblichkeit delegiert. In dieser komplementären Interaktion kann die Gender-Ordnung in gewissem Rahmen modifiziert werden, ohne dabei bestehende Wahrnehmungsmuster zu unterlaufen. Gender-Modifikationen überschreiten in der Regel nicht den für dieses oder jenes Genre typischen dramatischen Konflikt.

Die Geschlechter bleiben außerdem innerhalb der Genres keinesfalls statisch, sondern werden in einer Entwicklung gezeigt. Der Western entwickelt Männlichkeit aus der Auseinandersetzung mit dem Gesetz: So oszilliert die Hauptfigur zwischen den Polen Ordnung und Chaos, Gesetz und Anomie. Action- und Gangsterfilme beinhalten ein konstitutives Defizit der männlichen Figuren, wird doch ihre Verletzbarkeit durch ihre Korrespondenz mit den Frauenfiguren und durch die Verwundung der männlichen Körper offenbart. Geschlechter werden im Film so immer aufs Neue in Bezug auf den ausgewählten Repräsentationsrahmen (Genre) und das Symbolische (Diskurse) umformuliert.

Erscheint Gender als Teil des filmischen Signifikationsprozesses, so können an ihm auch generische Prozesse abgelesen werden. Die Gags der Komödie funktionieren wie eine Schaltung, die Teile des Filmes miteinander verbindet und den Zusammenhang zugleich stört. Die Komödie an sich verbindet distinkte Diskurse, stellt Brüche und Widersprüche aus, in deren Logik die Diegese verläuft. So situiert der Gag den Körper der komischen Figur an einer intersektionalen Schnittstelle, um Störungen, die den Diskursen inhärent sind oder die beim Aufeinanderprallen der Diskurse entstehen, zu artikulieren und zugleich ein Gleichgewicht in der Unordnung zu etablieren. Gags dienen als Unterbrechung und zugleich als Rekonstruktion der Identität, werden als Fragmentierung und Zusammensetzung der Integrität des Körpers inszeniert. Sie treten somit als Störung und Wiederherstellung der Balance der Diskurse und der Position des Subjektes innerhalb der verhandelten Diskurse auf (1980, S. 20–21). Komödien legen in diesem Zusammenhang wichtige Mechanismen von Genres frei: Sie demonstrieren, wie Identität in einem Genre hergestellt wird, und sind zugleich selbst ein konstitutiver Bestandteil dieses Prozesses (ebd., S. 61).

An diese Tradition schließen auch einige deutsche Studien an, wobei Steve Neale selbst in seinen späteren Untersuchungen den Fokus stärker auf diskursive Prozesse außerhalb der Filme legt (2001). Die Studie *Gender-Topographien* (2003) von Claudia Liebrand sowie die Beiträge eines von Liebrand und Ines Steiner herausgegebenen Sammelbandes, *Hollywood Hybrid: Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film,* zeigen anhand einzelner Beispielanalysen, wie Genre und Gender

im Prozess der Signifikation miteinander interagieren, einander konstituieren oder sich auch gegenseitig unterwandern. Eine Änderung gängiger Geschlechtervorstellungen zieht so etwa Genre-Modifikationen nach sich, wie umgekehrt eine Hybridisierung von Genres Räume für die Aushandlung neuer Geschlechtsidentitäten erschafft – beispielsweise eine Neugestaltung der Femme Fatale im Neo-Noir-Film der 1990er-Jahre (Bronfen 2004), die Verwandlung eines hypermaskulinen Helden in einen Transvestiten durch die parodistische Zitation des Western in Action-Filmen (Rausch 2004) oder die Modifizierung von Mutterimagines in Sci-Fi-Filmen durch neue Technologien (Schößler 2004). Diese Genre-Gender-Aushandlungen unterliegen einer aporetischen Logik der Subversion und Affirmation, werden durch sie doch auch konservative Gender-Bilder wie Genre-Strukturen zum Teil fortgeschrieben – etwa der Mann als Schöpfer der Frauen (Schößler 2004) oder die Verweiblichung von Schwulen und das Visualisierungstabu von Homosexualität in Melodramen (Liebrand 2004). In ihrer Monografie zeigt Liebrand zum einen die Verquickung von Gender, Race, Class und Sexualität – eine auch im angloamerikanischen Raum verbreitete Perspektive –, zum anderen die geschlechtsspezifische Codierungen von Genre-Elementen im Sinne Yvonne Taskers (1993). So werden beispielsweise Landschaften wie die Wüste oder der Luftraum im Western weiblich codiert (Liebrand 2003). Generell führen die Studien den Erfolg der behandelten Mainstream-Filme auf die Überschreitungen und Ambivalenzen von Genre und Gender zurück.

6 Body Genres

Die Aufwertung der Populärkultur als Forschungsgegenstand durch das 1964 gegründete Zentrum für Cultural Studies an der Birmingham School führte zu einer Revision des kulturellen Kanons im Bereich der Literatur und des Films und verschob die Aufmerksamkeit der Filmwissenschaft auf populäre Ausdrucksformen. Besonders aus geschlechtsspezifischer Perspektive war eine Revision notwendig, wurden doch die Werke von Frauen oder mit als weiblich angesehen Themen wie Körperlichkeit und Sexualität als banal, vulgär und flach eingestuft. So geraten ‚niedere' Filmgenres wie Horror, Pornografie und Melodram in den Fokus der geschlechtsspezifischen Forschungsarbeit. Die Brisanz der Studien zum Horrorfilm und zur Pornografie besteht dabei vor allem darin, dass sie die Filme nicht einfach als Manifestation sadistischer männlicher Lust abtun, sondern auf komplexe Gender-Dynamiken in der Narration und Cross-Gender-Identifikation des Publikums hinweisen und diese Genres somit generell für die Kulturanalyse aufwerten.

Den Begriff „Body Genre" führte Carol J. Clover mit ihrem Aufsatz *Her Body, Himself* (1987) ein, der später als ein Kapitel in ihrer Studie zum Horrorfilm, *Men, Women, and Chainsaws* (1992), integriert wird. Bezeichnet wurden mit dem Begriff der Horrorfilm und die Pornografie, da diese Genres auf Sinnlichkeit und Gefühlen basieren, sexuelle Erregung fördern oder Angst bei den Zuschauer*innen hervorrufen sollen. Zudem beschäftigen sie sich mit dem Körper und den damit verbundenen Tabus und behandeln in der Kunst zuvor tabuisierte Themen wie Ekel, Blut oder

Dreck. Sie gehören auch deswegen zu den ‚niederen' Genres, weil sie schematisch und repetitiv gestaltet sind. Davon zeugen nicht nur die ähnlichen Handlungsabläufe der Filme, z. B. der Subgenres des Horrorfilms, Splatter und Slasher, sondern auch ihre zahlreichen Sequels und Remakes (*Nightmare on Elm Street*, The *Texas Chain saw Massacre* u. a.). Der Horrorfilm kann daher als eine Art Folklore betrachtet werden, als Fortsetzung der Oral History, weshalb er mit archetypischen Figuren und Gegenständen operiert: das Haus als Handlungsort, der infantile und sexuell gestörte Mörder, zahlreiche (weibliche) Opfer, das Versagen von Technologie, Nahkampfwaffen, Schock, Schreie und das Final Girl.

Die Popularität der Genres beruht nach Clover auf der Inszenierung und Untersuchung des Unbewussten vgl. dazu (auch Bronfen 1999). ‚Höhere' Genres unterscheiden sich von ‚niederen' durch die Stufe der Sublimierung: Die ‚höheren' Genres erscheinen insofern als sublimiert, als dass sie soziale Tabus durch Andeutungen umgehen und dadurch das symbolische Gesetz aufrechterhalten. Sinnliche oder Körpergenres wie Horror und Pornografie stellen das Unbewusste dar, indem sie Tabus brechen, das Unheimliche im Sinne von Sigmund Freud inszenieren und damit das Verdrängte thematisieren. Dazu gehört beispielsweise die Fantasie der Rückkehr in den Mutterleib, der in vielen Horrorfilmen mit Sehnsucht und Angst besetzt ist (*Alien*-Sequels). Für das Horror-Genre sind dabei Gender-Überschreitungen und für den Porno sexuelle Überschreitungen konstitutiv.

Neben Slasher- und Splatter-Filmen untersucht Clover noch weitere Subgenres des Horrorfilms, etwa den Occult- oder den Rape-and-Revenge-Film, die in ihren Geschlechterzuschreibungen trotz des narrativen Schematismus' nicht fixiert seien: Einerseits befinden sich das Männliche und Weibliche in einem Widerspruch und in Konfrontation zueinander, andererseits zeigt der Horrorfilm, dass Gender nicht durch Körpermerkmale, sondern durch Bewusstseinszustände in Erscheinung tritt. Das Monster ist in der Regel nicht eindeutig einem Geschlecht zuzuordnen. Das letzte weibliche Opfer, das Final Girl, besiegt am Ende den Mörder. Im Wechsel von der Ohnmacht- zur Machtposition und/oder von der Täter- zur Opferperspektive spaltet der Horrorfilm zudem die Identifikationsstruktur und ermöglicht somit eine Oszillation zwischen dem sadistischen und dem masochistischen Genießen. Das Publikum kann sich sowohl mit dem Täter als auch mit dem Opfer identifizieren und dadurch wie in der Kindheit Ohnmachtsgefühle und Aggression erleben.

Clovers Studie gilt auch insofern als innovativ, als dass sie sich mit der Beschreibung der Gender-Cross-Identifikation des männlichen jugendlichen Publikums mit dem Final Girl und der masochistischen Schaulust, die diese Identifikation begleitet, im Gegensatz zu der zuvor angenommenen geschlechtsidentischen Identifikation der Männer mit dem männlichen Helden und der Dominanz von sadistischer und voyeuristischer Skopophilie (Mulvey 1994) stellt. Durch die Entsexualisierung und Vermännlichung des Final Girls dient dieses nach Clover als Identifikationsgrundlage für junge Männer, die als Hauptrezipienten von Slasher- und Splatter-Filmen angenommen werden. Das Final Girl ist „boyish", wobei seine Weiblichkeit nicht ganz ausgelöscht wird; vielmehr geht es um eine theatrale Aneignung phallischer Symbole. In diesem Zwischenzustand der Geschlechtsambiguität präsentiert es das adoleszente Publikum in seiner Geschlechtsambivalenz. Das männliche Publi-

kum wird erst in einen infantilen Zustand versetzt, durch Angst terrorisiert und somit ‚verweiblicht', wenn die anderen Opfer sterben, weil die Identifikation auf sie gelenkt wird. Mit dem Aufstieg einer phallischen Frau wird das Erwachsensein inszeniert und das Publikum ermächtigt. Das Erscheinen des Final Girls als Motiv führt Clover vor allem auf die Frauenbewegung der 1960er-Jahre zurück. Clovers Studie wurde, obgleich sehr einflussreich, letztlich für ihre Gender-Binarismen kritisiert, wird das Final Girl doch im Rahmen des traditionellen Weiblichen und Männlichen situiert. Halberstam liest in *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters* (1995) das Final Girl wie den Mörder als Ausdruck eines monströsen Geschlechts, das aus den binären Normen herausfällt und eigentlich einen posthumanen Körper (z. B. in Fusion mit einer Kreissäge) präsentiert. Das Horrorgenre kann damit insofern auch das weibliche Publikum adressieren, als dass es normative Weiblichkeit recycelt und einen Experimentierraum für neue queere Geschlechtsidentitäten darstellt: Gerade Träger*innen nicht-normativer Gender-Identitäten überleben (ebd., S. 138–160).

Die Idee von Body Genres entwickelt Linda Williams in *Film Bodies: Genre, Gender und Excess* (1991) weiter, indem sie diese um das Melodram ergänzt und mit Subjektkonstruktionen verbindet. Sie präzisiert somit, was für unbewusste Inhalte in diesen Genres verhandelt werden. ‚Niedere' Genres sind auf einem körperlich inszenierten Exzess aufgebaut, der einerseits etwas Überflüssiges und Unbegründetes ist, andererseits doch strukturell-systematisch herstellbar zu sein scheint. Die Pornografie stellt die Sexualität, der Horror die Gewalt und das Melodram Emotionen als Exzess dar. Mit Hilfe des Exzesses reduzieren Body Genres die Distanz zum Publikum, das affektiv reagiert, bevor es das Gesehene rational erfassen kann. Dadurch wird es zur unbewussten partiellen Mimikry der inszenierten Gefühle gezwungen: Pornografie ruft Erregung hervor, Horror Angst und das Melodram Trauer.

Die charakteristischen Züge der Body Genres sind demzufolge erstens eine intensive Sensation oder Emotion, die sich in der Darstellung von Orgasmus, Tod und Leid ausdrückt. Zweitens fokussieren alle drei Ekstasen bzw. Begeisterung, die sich in unkontrollierbaren Körperreaktionen artikuliert: sexuelles Genießen im Stöhnen, Angst im Schreien oder Leid im Schluchzen. Die Ekstase bezeichnet im Griechischen den Zustand, „außer seiner Selbst" zu sein. Der Körper verausgabt sich emotional in Exzessen, was sich physisch durch das Ausstoßen verschiedener Flüssigkeiten zeigt: In der Pornografie fließt Ejakulat, im Horror Blut und im Melodram fließen Tränen. Drittens teilen alle drei Genres unabhängig von ihren Gender-Konstellationen und ihrer geschlechtsspezifischen Adressierung ein strukturelles Moment – den Körper einer Frau, der das Vergnügen, die Angst und das Leid vermittelt.

Die geschlechtsspezifische Adressierung dieser Genres ist nach Williams nicht mehr eindeutig, auch wenn sie nominal Pornografie den Männern, das Melodram den Frauen und den Horror den Jugendlichen zuordnet. Alle drei produzieren kein geschlechtsfixiertes Genießen und zeichnen sich durch Ambivalenzen von Ermächtigung und Ohnmacht aus. Denn diese Genres verhandeln drei Probleme der Subjektwerdung: Pornografie präsentiert den Sex als Problem, das mit seiner qualitati-

ven Verbesserung und seiner ständigen Wiederholung zu lösen ist. Der Horror setzt sich mit der sexuellen Differenz als Problem auseinander, das mit der Intensivierung der Gewalt gelöst wird. Im Melodram wird die Erfahrung des Verlustes als Problem behandelt, das in der Wiederholung des Verlustes und seiner Variationen überwunden wird. In Anlehnung an die Studie *Fantasy and the Origins of Sexuality* (1964) von Jean Laplanche und J.B. Pontalis (2010) zur Struktur und Funktion der Fantasie reagieren die drei Genres nach Williams auf die für ein Subjekt lebenswichtigen Bedürfnisse. Die Fantasie stellt dem Subjekt die konstitutive Szenen seines Ursprungs zur Verfügung, welche stattgefunden haben, aber nicht bewusst erlebt werden konnten und somit vorgestellt werden müssen, damit sich das Subjekt selbst entwerfen und stabilisieren kann: das Geheimnis der Sexualität in einer Verführungsfantasie, der sexuellen Differenz in einer Kastrationsfantasie und des Ursprungs des Selbst in einer Ursprungsfantasie.

Genau mit diesen Fantasien arbeiten die drei Genres: Die Pornografie spielt die Szene der Verführung durch, der Horrorfilm reproduziert die Kastrationsfantasie und das Melodram basiert auf einer Ursprungsfantasie des Selbst bzw. des Verlustes dieses Ursprungs und der Unmöglichkeit der Rückkehr, die traditionell mit dem Körper der Mutter verbunden wird. Die Genres stützen sich somit auch auf eine spezifische Zeitstruktur und gestalten dadurch entsprechende Subjektpositionen. Die Pornografie situiert die Fantasie des gleichzeitigen Begehrens im Subjekt und Objekt. Die Entdeckung der Sexualität kreist um die Frage ihres Ursprungs von innen oder von außen. Die Verführungsszene deutet auf die Sexualität und das Begehren des Anderen hin, welche an ein Subjekt von außen herangetragen (und ihm eventuell auch aufgezwungen) werden, bevor es verstehen und darauf adäquat reagieren kann. Das Problem der Ungleichzeitigkeit des Sexuellen wird durch eine wiederholte temporale Koinzidenz des Begehrens von Subjekt und Objekt im „jetzt" gelöst. Im Horror herrscht das Diktum „zu früh!", was dramaturgisch in Überraschungsmomenten und Schock seinen Ausdruck findet. Die sexuelle Reifung wird als plötzlich empfunden, so treffen weibliche Opfer das Monster in der Regel auf dem Weg zu einem Date. Die durch den Mord durch Messer reinszenierte Kastration fungiert zugleich als Strafe für die verfrühte Sexualität, welche wiederum auf die symbolische Kastration – die Entdeckung der sexuellen Differenz – zurückgeht. Das Melodram arbeitet mit der Formel „zu spät". Es dreht sich um den immer zum Scheitern verurteilten Versuch, die Stabilität familiärer Strukturen und damit den Ursprung des Selbst zu rekonstituieren, und produziert auf diese Weise eine Melancholie des Verlustes.

7 Genre und Gender im kulturellen Kontext

In den 1990er-Jahren verschiebt sich der Fokus der Genre-Gender-Forschung auf die historisch-politischen Situationen, in denen die Filme entstanden sind. Im Rahmen dieser Kontextualisierung werden die Filme als Effekte diskursiver Aushandlungen gelesen und Probleme der Übersetzung realer Verhältnisse in die Ästhetik des Filmes zu fassen versucht. Eine besondere Form von Actionfilmen seit den 1980er-Jahren,

die Bodybuilder-Darsteller in den Hauptrollen zeigt (Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Jean-Claude van Damme), versteht Susan Jeffords als Umsetzung von Reagans konservativer Politik der Stärke, die eine diskursive Remaskulinisierung der Nation bedingte, um den Amerikanischen Militarismus und militärische Aggressionen zu legitimieren und dadurch das Trauma des Vietnamkriegs zu heilen (1989). Das Action-Genre und die „Reagan Revolution" beziehen sich aufeinander durch gleiche diskursive Strategien und Motive, die auf eine rechtsorientierte Ideologie, die polare Spaltung der Welt im Kalten Krieg (in einer binären, unversöhnlichen Figurenoppositionen) und Imaginationen der nationalen Omnipotenz der USA zurückzuführen sind (1989, S. 15). Jeffords beschreibt den Prozess der konservativen Konsolidierung der amerikanischen Gesellschaft als Verschiebung der Narrative in Kriegsfilmen, Reportagen und Analysen des Vietnamkriegs auf Spektakel der männlichen Körper, die zu Waffen werden und sich zugleich durch eine Exklusion der Frauen konstituieren. Das Genre des Vietnamfilms charakterisiert sich durch viktimisierte und daher feminisierte, verletzte und traumatisierte Kriegsveteranen, die in der Filmnarration zu einer machtvollen Männlichkeit zurückgelangen: Durch Feuer und Wasser erleben sie eine Art Katharsis und symbolische Wiedergeburt, um sich an den Feinden zu rächen und weiße Männlichkeit als Norm und Gesetz zu reetablieren. Die Verwundung des nationalen Egos durch den Vietnamkrieg wird in Mainstreamrepräsentationen als Gender-Problem reformuliert und dadurch gelöst, dass das männliche Subjekt über das Weibliche dominiert (1989, S. 167). So liefert der Actionfilm bipolare Bilder des Selbst und des Anderen, die bei Jeffords als „hard" und „soft bodies" definiert werden. Der *hard body* als unverwundbarer Körper präsentiert eine Art Kollektivkörper, stellt emblematisch Reagans Philosophie und zugleich die amerikanische Nation dar. Auf den *soft body* werden hingegen Defizite, Verletzbarkeit und Sexualität projiziert und so vom *hard body* abgespalten (1994, S. 24). Diese duale Konzeptualisierung von Körpern, die Vorstellungen von einer weißen monolithischen Männlichkeit installiert, Race- und Class-Differenzen unhinterfragt lässt und letztendlich vereinfachte Analogien zwischen den filmischen Imagines und der realen Politik herstellt, wurde in der Forschung stark kritisiert.

Yvonne Tasker argumentiert in *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (1993) gegen Susan Jeffords, indem sie das *Muscular Cinema*, wie sie die Actionfilme der 1980er- bis Anfang der 1990er-Jahre nennt, nicht als einen (reaktionären) Bruch mit bestehenden Genre- und Bilder-Traditionen versteht. Actionfilme stehen in der Tradition früherer Abenteuer-, Tarzan- und Western-Filme, die sie jetzt in Bezug auf neue Diskurse (Bodybuilding, Frauenbewegung) und aktuelle Politik (Nationalismus, Terrorismus, Kapitalismus) umschreiben. Mit ihrer Genre-Definition geht Tasker somit zum Teil auf Steve Neale zurück, versteht sie Genre doch sowohl als Signifikations- und Zitiersystem als auch als Medium der Verhandlung aktueller Diskurse. Das Genre stellt eine ästhetische, produktions- und rezeptionsbedingte Bricolage dar, welche bestehende Genre-Elemente, -Bilder und -Motive neu zusammensetzt. Hollywood ist kein Produktionsort, sondern ein internationaler Imaginationsraum, auf den alle Genres zurückgreifen und in den sie sich selbst einschreiben. Genres mobilisieren, reformulieren und verschieben durch die

Bricolage und im Spiel von Ähnlichkeiten und Differenzen Bilder, Motive und Topoi dieses Imaginationsraums. Deswegen können sie nicht mehr allein als Ideologievermittler gelesen werden. Der Signifikationsprozess ist komplex und mehrdeutig. Außerdem zeichnet sich das Actiongenre durch nicht-narrative Elemente wie das Spektakel aus, das die Lust am Visuellen produziert und für den Erfolg dieses Genres mitverantwortlich ist. Die so geförderte Schaulust macht es möglich, dass Bodybuilder, die zu dieser Zeit in Mode sind, zu Stars werden, was also nicht unbedingt mit dem Konservatismus von Reagans Politik zusammenhängen muss.

Das Spektakel des Körpers entfaltet sich in Explosionen und Schlägereien, zeigt die Verletzbarkeit wie Resistenz des Körperlichen und verhandelt Exklusion und Zugehörigkeit der männlichen Figuren. Wird der Körper im Zentrum der Diegese situiert, so gewinnen Gender-, aber auch Race- und Class-Differenzen an Bedeutung. Das Spektakel, die Überkreuzung von sozial wirksamen Differenzen und die Affirmation wie Umschrift von Traditionen lassen keine eindeutige Lesart von Actionfilmen mehr zu. Tasker wendet sich damit gegen die Vorwürfe, dass Actionfilme „dumb movies for dumb people" seien, und somit gegen die Abwertung der Populärkultur. Sind die Genres aufgrund ihrer Bricolage ein komplexes System der Bedeutungsaushandlung, so evozieren und redefinieren, modifizieren oder unterwandern sie Identitätspolitik und Begehren. Muskulöse Körper präsentieren Männlichkeitsideale (Stärke, Macht), zugleich sind sie sexualisierte und fetischisierte Objekte der Schaulust. Sie referieren in ihrer Ästhetik auf faschistische Körper, führen zugleich durch ihre Künstlichkeit Männlichkeit als Konstruktion und Maskerade vor und verfügen zudem über ein selbstparodistisches Moment. Auch die Verknüpfung von *Muscular Bodies* und Politik ist mehr als ambivalent, lassen sich die Körper doch nicht allein als Ausdruck rechter Politik verstehen. Beispielsweise präsentiert Rambo (Sylverster Stallone) in *First Blood/Rambo* (USA 1982, Ted Kotcheff) eine heroische Männlichkeit, einen Outsider, der Kritik am Staat übt, ein Opfer der Staatsgewalt, einen ‚edlen Wilden' und somit auch einen inneren und äußeren Anderen der USA (Indianer und Vietnamese). Die Genre- und Gender-Verbindung ist dabei nicht fest, weist eine große Breite auf: Kriegsveteranen, Boxer, Superhelden, Kumpelpaare, sondern auch aktive weiße und schwarze Heldinnen kommen in den Werken vor. Die Frauenbilder im Actionfilm versteht Tasker aus der Tradition der Femme fatale und der kämpfenden Frauen der Hongkong-Produktionen heraus sowie in ihrer Verbindung zum männlichen Helden, von dem sie Bilderrepertoire, Genreelemente und Motive übernehmen.

8 Genre, Gender und Race

Die Kategorie ‚Race' wurde in der Filmforschung lange Zeit vernachlässigt. In der feministischen Theorie wurde durch die Dominanz psychoanalytischer Ansätze die sexuelle Differenz als besonders wichtig angenommen, wobei die weiße Frau implizit als Norm gesetzt wurde (hooks 1984; Gaines 2011). Vertreter*innen der Postcolonial Studies (Frantz Fanon, Homi K. Bhabha) entwickelten hingegen im Kontext der Psychoanalyse kritische Theorien, die rassistische Strukturen themati-

sieren. Erst in *Bodies that matter* (1997) beschrieb Judith Butler in einer Kritik der Psychoanalyse das Subjekt als Knotenpunkt widersprüchlicher Gender-, Class- und Race-Diskurse, die bei der Konstituierung eines Subjektes gleichzeitig wirken. Aufgrund seiner paradoxen Struktur kann das Subjekt die kulturellen Identitätsvorstellungen weder ganz erfüllen noch ablehnen, sich weder vollkommen auf der Seite der Affirmation noch auf der der Subversion situieren (Butler 1997, vgl. auch Crenshaw 1989).

Auch in der Filmproduktion werden im Vergleich zu weißen Schauspieler*innen schwarze Männer nur selten und schwarze Frauen fast gar nicht engagiert. Das Genre-Kino bot lange Zeit gar keine Identifikationsstrukturen für Afroamerikaner*innen an. Schwarze Zuschauerinnen werden dabei im Hollywood besonders diskriminiert, worauf u. a. die Studie *Black looks: Populärkultur – Medien – Rassismus* (1994) von bell hooks aufmerksam machte. Phallozentrische sexistische Filmstrukturen halfen allein den schwarzen Männern, rassistische Strukturen zu überbrücken – sie konnten sich mit dem weißen Helden über den Blick auf die weiße Frau als Begehrensobjekt identifizieren –, während schwarze Frauen sich nicht mit der weißen Frau im Film identifizieren konnten. Die weißen weiblichen Figuren lenken durch ihre Klassenzugehörigkeit die Aufmerksamkeit der schwarzen Zuschauerinnen umso stärker auf die Diskriminierungsstrukturen und machen sichtbar, was ihnen durch rassistische soziale Segregation verwehrt bleibt. So reproduzierten Mainstream-Filme soziale Race- und Gender-Asymmetrien. Schwarze Frauen traten im Film lange Zeit nur als negative Figuren und in untergeordneten Positionen, etwa als Dienerinnen auf (hooks 1994). Sie waren auch in den filmischen Repräsentationen immer die Anderen, ohne selbst ein Anderes zu haben, und blieben somit jenseits der binären Subjektstrukturen (hooks 1996).

In den 1960er-Jahren blühte als Reaktion auf die Emanzipationsbewegung der afroamerikanischen Bevölkerung das Blaxploitation-Kino auf (zur Geschichte siehe Guerrero 1993), das den rassistischen Bildern der Mainstream-Filme Widerstand leistete und Identifikationsbilder für Schwarze produzierte. Es konzentrierte sich in Analogie zu weißen Exploitation- oder Low-Budget-Filmen auf die Themen Gewalt und Sex, ahmte einige ‚weiße' Genres wie Horror, Action oder Thriller mit dem Ziel der Bilderreflexion nach und dekonstruierte das frühere, aus der Prä-Blaxploitation-Zeit stammende Plantation-Genre. Die Entwicklung des Fernsehens ermöglichte es dem schwarzen Publikum, eigene Programme wie das *Black Journal* (1969) zu etablieren und kritische Dokumentarfilme zu produzieren (Lott 1998). In Auseinandersetzung mit dem Hollywood-Kino und in Anlehnung an die Third Cinema-Ästhetik entwickelte sich ein *independend black cinema*, wobei zwischen dieser Bewegung und den schwarzen Hollywood-Filmschaffenden wie Melvin Van Peebles und Bill Gunn ein Austausch bestand (Diawara 1993). Sie subvertierten rassistische Bilder innerhalb der etablierten Genres, wie sich beispielsweise am experimentellen Black Horror-Film *Ganja and Hess* (USA 1973, Bill Gunn) nachzeichnen lässt. Die meisten Filme mit Schwarzen und über Schwarze handeln vorwiegend von athletischen Machofiguren, vor allem das Black-Action-Genre, das die Getto-Problematik mit kriminellen, aber heroisierten Männerfiguren verhandelt. Die ‚Bad nigga'-Narration ist politisch engagiert und verhandelt Konzepte schwarzer Männ-

lichkeit, installiert jedoch oft auch konservative patriarchale und misogyne Bilder (Lott 1998, S. 219–220). Jones kritisiert die passive und misshandelte Figur der schwarzen Frau. Sowohl schwarze als auch weiße Filmemacher*innen dehumanisieren die schwarze Sexualität (Jones 1993).

Nur einige wenige Schauspielerinnen erlangen im Blaxploitation-Kino der 1970er-Jahre Erfolg, so etwa Pam Grier oder Tamara Dobson (vgl. auch Seier 2007). Eine *black gay*-Perspektive erarbeitet Kobena Mercer (1994) anhand des bekannten Kurzfilms *Looking for Langston* (USA 1989, Isaac Julien), den auch Kaja Silverman (1996) als Beispiel für ihre Theorie eines politischen Kinos heranzieht. Mercer spricht über die Spaltung des Blickes des schwarzen schwulen Zuschauers, der einer Identifikation mit der schwarzen Figur auf dem Bildschirm Widerstand leistet, weil sie als sexuelles Objekt für die weiße Fantasie entworfen wurde. Andererseits ruft der Film ein voyeuristisches Verlangen hervor, ermöglicht er doch, weiße und schwarze Blicke zu verschmelzen.

In Mainstream-Filmen treten schwarze (vorwiegend männliche) Darsteller seit den 1980er- und 1990er-Jahren vor allem in Action-Filmen auf, allerdings immer in einer Nebenrolle an der Seite oder in Opposition zur weißen Hauptfigur (Tasker 1993, S. 84–97). Yvonne Tasker führt dies einerseits auf die Blaxploitation-Tradition und andererseits auf die Spektakularität der schwarzen Körper zurück, haben sich zu dieser Zeit schwarze Athleten doch im Bereich des Sports und Entertainments etabliert (vgl. Hall 1989). Die schwarzen Darsteller sind zweitrangig, fungieren als Helfer oder opfern sich für die weiße Bodybuilder-Figur auf, erscheinen aber als ein symbolischer Mittelpunkt der Narration von Actionfilmen, die von der Ermächtigung einer Figur aus einem marginalisierten und kriminalisierten Milieu handeln, wo gerade Schwarze situiert werden. Dieser Rassismus scheint bis heute nicht überwunden zu sein. Schwarze Darsteller*innen tauchen vorwiegend in Nebenrollen auf; nur manchmal spielen sie die Hauptrolle in Horror und Sci-Fi-Filmen oder in Hip Hop-Musicals, wobei schwarze Schauspielerinnen nach wie vor kaum zu sehen sind. Eine Ausnahme stellen Autorenfilme dar, die Gender-, Class- und Race-Diskriminierungen gerade durch die Hybridisierung von Genreformen sichtbar machen: Quentin Tarantino, in Deutschland Rainer W. Fassbinder und Fatih Akin. Im Dokumentarfilm wären die britischen Filmemacherinnen Pratibha Parmar und Trinh T. Minh-ha zu nennen (Kaplan 2012).

9 Ausblick: Aktuelle Forschung

Die angloamerikanischen Genre-Gender-Forschungen zeichnen sich aufgrund der raschen Etablierung von Film und Gender Studies als akademische Disziplinen durch eine Breite von theoretischen Perspektiven aus, die diese konstitutive Wechselwirkung in Bezug auf Ästhetik, Produktion, Rezeption und kulturellen Wandel hinterfragen. Die Forschungsperspektiven wechseln dabei je nach kultureller oder wissenschaftlicher Konjunktur. Insgesamt ist inzwischen jedoch ein differenziertes Bild von Genre-Gender-Wechselwirkungen entstanden, das für generische und gender-spezifische Filmprozesse sensibilisiert. In der aktuellen Forschung kommt

zu den bereits besprochenen Fragen zunehmend die Reflexion der Genres in anderen Ländern und deren Transfer- und Hybridisierungsprozesse in einer globalen Welt hinzu. Ein weiteres Forschungsinteresse bildet die intersektionelle Überschneidung von Gender und Genre mit anderen sozial wirksamen Differenzen. Die Beiträge des Sammelbands *Gender meets Genre in Postwar Cinema* (Gledhill 2012) diskutieren etwa die Aneignung von Hollywood-Genres durch Filmemacherinnen mit dem Ziel der Reflexion und Neugestaltung von Weiblichkeitskonstruktionen, der Reflexion des Rassismus in Hollywood, der transnationalen Aneignung im indischen, chinesischen und Hongkong-Kino sowie die queere Gestaltung populärer Genres, zum Beispiel die Umcodierung der Femme fatale als Butch oder die Zusammenführung von Melodram und Western bei der Darstellung von Schwulen. Jedoch bleibt ein Desiderat in der Theoretisierung von Genres in Zusammenhang mit queeren und People of Color-Figuren und Zuschauer*innen bestehen: In Deutschland ist die Gender-Genre-Forschung aufgrund der verspäteten Institutionalisierung und zu einem gewissen Grad aufgrund der Ablehnung der Gender Studies unterrepräsentiert. Es fehlt daher eine theoretisch fundierte Auseinandersetzung mit der Verflechtung von Genre und Gender im deutschen Film.

Literatur

Barthes, Roland. 2003 (1957). *Mythen des Alltags*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Braidt, Andrea B. 2004a. Film-Genus. Zu einer theoretischen und methodischen Konzeption von Gender und Genre im narrativen Film. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 45–66. Marburg: Schüren.

Braidt, Andrea B. 2004b. Einleitung: Gender und Genre in den Filmwissenschaften. In *Screenwise: Film – Fernsehen – Feminismus*, Hrsg. Monika Bernold, Andrea B. Braidt und Claudia Preschl, 196–199. Marburg: Schüren.

Braidt, Andrea B. 2008. *Film-Genus. Genre und Gender in der Filmwahrnehmung*. Marburg: Schüren.

Brauerhoch, Anette. 1996. *Die gute und die böse Mutter: Kino zwischen Melodrama und Horror*. Marburg: Schüren.

Bronfen, Elisabeth. 1999. *Heimweh: Illusionsspiele in Hollywood*. Berlin: Volk & Welt.

Bronfen, Elisabeth. 2004. „You've got a great big dollar sign where most women have a heart". Refigurationen der Femme Fatale im Film Noir der 80er- und 90er-Jahre. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 91–136. Marburg: Schüren.

Butler, Judith. 1991 (1990). *Das Unbehagen der Geschlechter*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Butler, Judith. 1997 (1993). *Körper von Gewicht*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Byars, Jackie. 1991. *All that Hollywood allows. Re-reading gender in 1950s Melodram*. London: Chapel Hill.

Chen, Nancy. 1992. „Speaking Nearby". A Conversation with Trinh T. Minh-ha. *Visual Anthropology Review* 8(1): 82–91. https://docfilmhist.files.wordpress.com/2008/09/chen.pdf.

Clover, Carol J. 1987 (Autumn). Her body, himself: Gender in the slasher film. In *Representations, no. 20. special issue: misogyny, misandry, and misanthropy*, 187–228. http://users.clas.ufl.edu/burt/paranoid70scinema/HerBodyHimself.pdf.

Clover, Carol J. 1992. *Men, women and Chainsaws: Gender in the modern horror film*. Princeton: University Press.

Cook, Pam. 1975. Approaching the work of Dororhy Arzner. In *The work of Dorothy Arzner: Towards a feminist cinema*, Hrsg. Claire Johnston, 9–18. London: Britisch Film Institute.

Cook, Pam. 1983. Melodrama and the women's picture. In *Gainsborough Melodrama*, Hrsg. Sue Aspinall und Robert Murphy, 14–28. London: British Film Institute.
Cook, Pam. 2012 (1998). No feexed adress: The women's picture from *Outrage* to *Blue Steel*. In *Gender meets genre in postwar cinemas, Urbana, Chicago*, Hrsg. Christine Gledhill, 29–40. Springfield: University of Chicago Press.
Creed, Barbara. 2011 (1986). Horror and the monstrous-feminine: An imaginary abjection. In *Feminist film theory: A reader*, Hrsg. Sue Thornham, 251–266. Edinburgh: University Press.
Crenshaw, Kimberlé. 1989. Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine. In *The university of chicago legal forum*, S. 139–168. https://philpapers.org/archive/CREDTI.pdf.
Diawara, Manthia. 1993. Black American cinema: The new realism. In *Black American cinema*, Hrsg. Manthia Diawara, 3–20. London/New York: Routledge.
Doane, Mary Ann. 1985 (1982). Film und Maskerade: Zur Theorie des weiblichen Zuschauers. *Frauen und Film* 38:4–19.
Doane, Mary Ann. 1987a (1984). The Woman's film. In *Home is where the heart is: Studies in Melodrama and the woman's film*, Hrsg. Christine Gledhill, 283–298. London: British Film Institute.
Doane, Mary Ann. 1987b. *The desire to desire. The woman's film of the*, 1940s. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
Doty, Alexander. 2000 (1993). There's something queer here. In *The film studies reader*, Hrsg. Joanne Hollows, Peter Hutchings und Mark Jancovich, 347–356. London: Arnold.
Dyer, Richard. 1986. „Don't look now". Die Unstimmigkeiten des männlichen Pin-up. *Frauen und Film* 40:13–19.
Freud, Sigmund. 1999a (1932). *Die Weiblichkeit. Gesammelte Werke*, Bd. 15 (1932), Hrsg. Anna Freud et al., 119–145. Frankfurt a. M.: Fischer.
Freud, Sigmund. 1999b (1927). *Fetischismus. Gesammelte Werke*, Hrsg. Anna Freud et al., Bd. 14, 311–317. Frankfurt a. M.: Fischer.
Gaines, Jane. 2000 (1988). White privilege and looking relations: Race and gender in feminist film theory. In *Feminism and film: Oxford readings in feminism*, Hrsg. E. Ann Kaplan, 336–355. Oxford: University Press.
Gaines, Jane. 2011 (1999). White privilege and looking relations: race and gender in feminist film theory. In *Feminist film theory: A reader*. Hrsg. Sue Thornham, 293–306. Edinburgh: University Press.
Gerathy, Christine. 1991. *Women and soap opera. A study of prime time soaps*. Cambridge/Oxford: Polity Press.
Gerathy, Christine. 2000 (1991). The woman's film. In *The film studies reader*, Hrsg. Joanne Hollows, Peter Hutchings und Mark Janchovich, 102–105. London: Arnold.
Gledhill, Chtistine, Hrsg. 1987. The melodramatic field: An investigation. In *Home is where the heart is: Studies in melodrama and the woman's film*, 5–43. London: British Film Institute.
Gledhill, Christine. 2000. Rethinking genres. In *Reinventing film studies*, Hrsg. Christine Gledhill und Linda Williams, 221–243. London: Edward Arnold.
Gledhill, Christine. 2004. Überlegungen zum Verhältnis von Gender und Genre im postmodernen Zeitalter. In *Screenwise: Film – Fernsehen – Feminismus*, Hrsg. Monika Bernold, Andrea B. Braidt und Claudia Preschl, 200–209. Marburg: Schüren.
Gledhill, Christine, Hrsg. 2012. *Gender meets genre in postwar cinemas*. University of Illinois Press.
Groeben, Norbert, und Brigitte Scheele. 2000. Dialog-Konsens-Methodik im Forschungsprogramm Subjektive Theorien (9 Absätze). *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum*. *Qualitative Social Research (Online-Journal)*, 1(2).
Guerrero, Ed. 1993. *Framing blackness*. Philadelphia: Temple University Press.
Gunning, Tom. 1990. The cinema of attractions. Early films, its spectator and the avant-garde. In *Early cinema: Space, frame, narrative*, Hrsg. Thomas Elsaesser, 381–388. London: British Film Inst.

Halberstam, Jack J. 1995. *Skin shows: Gothic horror and the technology of monsters*. Durham: Duke University Press.
Hall, Stuart. 1989 (1981): Die Konstruktion von ‚Rasse' in den Medien. In *Ideologie, Kultur, Rassismus. Ausgewählte Schriften Bd. 1*. Hamburg (Argument), 150–171.
Hansen, Miriam. 1983. Early cinema. Whose public sphere? *New German Critique* 29:147–184.
Hansen, Miriam. 1991. *Babel and Babylon. Spectatorship in American silent film*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
Haskell, Molly. 1987 (1974). *From reverence to rape: The treatment of women in the movies*. Chicago/London: University of Chicago Press.
hooks, bell. 1984. *Feminist theory: From margin to center*. Boston: South End Press.
hooks, bell. 1994 (1992). *Black looks: Populärkultur – Medien – Rassismus*. Berlin: Orlanda Frauenverlag.
hooks, bell. 1996 (1994). *Sehnsucht und Widerstand: Kultur, Ethnie, Geschlecht*. Berlin: Orlanda Frauenverlag.
Jeffords, Susan. 1989. *Remasculinisation of America. Gender and the Vietnam war*. Indiana: University Press.
Jeffords, Susan. 1994. *Hard bodies. Hollywood masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers University Press.
Johnston, Claire, Hrsg. 1975. Dorothy Arzner: Critical strategies. In *The work of Dorothy Arzner: Towards a feminist cinema*, 1–18. London: British Film Institute.
Johnston, Claire. 1977 (1973). Frauenfilm als Gegenfilm. *Frauen und Film* 11:10–18.
Jones, Jacquie. 1993. The construction of black sexuality. Towards normalizing the black cinematic experience. In *Black American cinema*, Hrsg. Manthia Diawara, 247–256. London/New York: Routledge.
Kaplan, Ann E. 1992. *Motherhood and representation: The mother in popular culture and melodrama*. London/New York: Routledge.
Kaplan, Ann E. 1984. Ist der Blick männlich? *Frauen und Film* 36:45–60.
Kaplan, E. Ann. 1987. Mothering, feminism and representation. The maternal in melodrama and the woman's film 1910–40. In *Home is where the heart is: Studies in melodrama and the woman's film*, Hrsg. Christine Gledhill, 113–137. London: British Film Institute.
Kaplan, E. Ann. 2012. Troubling Genre/reconstruction gender. In *Gender meets genre in postwar cinemas*, Hrsg. Christine Gledhill, 71–83. Urbana/Chicago/Springfield: University of Illinois Press.
Koch, Gertrud. 1980. Warum Frauen ins Männerkino gehen. Weibliche Aneignungsweisen in der Filmrezeption und einige ihrer Voraussetzungen. In *Frauen in der Kunst*, Hrsg. Peter Gorsen et al., Bd. 1, 15–29. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Koch, Gertrud. 1989. *„Was ich erbeute, sind Bilder". Zum Diskurs der Geschlechter im Film*. Basel/Frankfurt: Stroemfeld/Roter Stern.
Kuhn, Annette. 2006. Women's picture. In *Schirmer encyclopedia of film*, Hrsg. Barry Keith Grant, Bd. 4, 367–373. New York: Cengage.
Kuhn, Annette. 2011 (1984). Women's Genres: Melodrama, Soap Oper und Theory. In *Feminist film theory: A reader*, Hrsg. Sue Thornham, 146–156. Edinburgh: University Press.
Landy, Marcia. 1991. *Imitation of life. A reader on film and television melodram*. Detroit/Michigan: Wayne State University Press.
LaPlace, Maria. 1987. Producing and consuming the woman's film. Discursive struggle in *Now Voyager*. In *Home is where the heart is: Studies in melodrama and the woman's film*, Hrsg. Christine Gledhill, 138–166. London: British Film Institute.
Laplanche, Jean, und J. B. Pontalis. 2010 (1964). Fantasy and the origins of sexuality. In *Reading French psychoanalysis*, Hrsg. Dana Birksted-Breen, Sara Flanders und Alain Gibeault, 310–337. London/New York: Routledge.
Lauretis, Theresa, de. 1984. *Alice doesn't: Feminism, semiotics, cinema*. London: Macmillan.
Liebrand, Claudia. 2003. *Gender-topographien*. Köln: DuMont.

Liebrand, Claudia. 2004. Melodrama goes gay. Jonathan Demmes *Philadelphia*. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 171–191. Marburg: Schüren.

Liebrand, Claudia, und Ines Steiner, Hrsg. 2004. Einleitung. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, 7–15.

Lott, Tommy L. 1998. Hollywood and independent black cinema. In *Contemporary Hollywood cinema*, Hrsg. Steve Neale und Murray Smith, 211–228. London/New York: Routledge.

Mayne, Judith. 1986. Der primitive Erzähler. *Frauen und Film* 41:4–16.

Mercer, Kobena. 1994. *Welcome to the jungle: New positions in black cultural studies*. New York: Routledge.

Minh-Ha, Trinh T., und Nancy N. Chen. 2000 (1994). Speaking nearby. In *Feminism and film: Oxford readings in feminism*, Hrsg. E. Ann Kaplan, 317–335. Oxford: University Press.

Modleski, Tania. 1979. The search for tomorrow in today's soap operas: Notes on a feminine narrative form. *Film Quarterly* 33(1): 12–21.

Mulvey, Laura. 1994 (1973). Visuelle Lust und narratives Kino. In *Weiblichkeit als Maskerade*, Hrsg. Liliane Weissberg, 48–64. Frankfurt a. M.: Fischer.

Mulvey, Laura. 2000. Den Blick demaskieren. Hollywood-Kino, weibliches Publikum und Konsumkultur. In *Erlebnisort Kino*, Hrsg. Irmbert Schenk, 130–142. Marburg: Schüren.

Mulvey, Laura. 2004. Ein Blick aus der Gegenwart in die Vergangenheit: Eine Re-Vision der feministischen Filmtheorie der 1970er-Jahre. In *Screenwise: Film – Fernsehen – Feminismus*, Hrsg. Monika Bernold, Andrea B. Braidt und Claudia Preschl, 17–27. Marburg: Schüren.

Mulvey, Laura. 2011 (1981). Afterthoughts on „visual pleasure and narrative cinema" inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946). In *Feminist film theory: A reader*, Hrsg. Sue Thornham, 122–130. Edinburgh: University Press.

Neale, Stephen. 1980. *Genre*. London: British Film Institute.

Neale, Stephen. 2000. *Genre and Hollywood*. London/New York: Routledge.

Neale, Steve. 1993 (1983). Masculinity as spectacle. Reflections on men and mainstream cinema. In *Screening the male. Exploring masculinities in Hollywood cinema*, Hrsg. Steve Cohan und Ina Rae Hark, 9–20. London/New York: Routledge.

Neale, Steve. 2001. *Genre and Hollywood*. London/New York: Routledge.

Oudart, Jean-Pierre. 1978. Cinema and suture. *Screen* 18(4): 35–47.

Parmar, Pratibha. 2000 (1993). That moment of emergence. In *Feminism and film: Oxford readings in feminism*, Hrsg. E. Ann Kaplan, 375–383. Oxford: University Press.

Rausch, Sandra. 2004. Männer darstellen/herstellen. Genderd action in James Camerons *Terminator 2*. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 234–265. Marburg: Schüren.

Riviere, Joan. 1994 (1929). Weiblichkeit als Maskerade. In *Weiblichkeit als Maskerade*, Hrsg. Liliana Weissberg, 34–47. Frankfurt a. M.: Fischer.

Schlüpmann, Heide. 1990. *Unheimlichkeit des Blicks. Das Drama des frühen deutschen Kinos*. Frankfurt a. M./Basel: Stroemfeld.

Schlüpmann, Heide. 2004. Frühes Kino als Gegenkino – was ist aus seiner (Wieder-)Entdeckung heute geworden? In *Screenwise: Film – Fernsehen – Feminismus*, Hrsg. Monika Bernold, Andrea B. Braidt und Claudia Preschl, 107–114. Marburg: Schüren.

Schmidt, Siegfried J. 1994. Kognitive Autonomie und soziale Orientierung. In *Konstruktivistische Bemerkungen zum Zusammenhang von Kognition, Kommunikation, Medien und Kultur*, 164–201. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Schneider, Irmela. 2001. Genre und Gender. In *Kommunikationswissenschaft und Gender Studies*, Hrsg. Elisabeth Klaus, Jutta Röser und Ulla Wischermann, 92–102. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Schneider, Irmela. 2004. Genre und Gender. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 16–28. Schüren: Marburg.

Schößler, Franziska. 2004. Von kommenden Geschlechtern. Gender- und Genre-Turbulenzen in Scie-Fiction-Filmen der 90er-Jahre. In *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Hrsg. Claudia Liebrand und Ines Steiner, 264–184. Marburg: Schüren.
Seier, Andrea. 2007. *Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien*. Münster: LIT.
Silverman, Kaja. 1988. *The acoustic mirror: The female voice in psychoanalysis and cinema*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
Silverman, Kaja. 1996. *The threshold of the visible world*. London/New York: Routledge.
Stacey, Jackie. 2000 (1987). Desperately seeking difference. In *Feminism and film: Oxford readings in feminism*, Hrsg. E. Ann Kaplan, 450–465. Oxford: University Press.
Stacey, Jackie. 2011 (1991). Feminine fascinations: Forms of identification in star-audience relations. In *Feminist film theory: A reader*, Hrsg. Sue Thornham, 196–209. Edinburgh: University Press.
Tasker, Yvonne. 1993. *Spectacular bodies. Gender, genre and the action cinema*. London/New York: Routledge.
Tasker, Yvonne. 2012. Bodies and genres in transition: *Girlfight* and *Real Women Have Curves*. In *Gender meets genre in postwar cinemas, Urbana, Chicago*, Hrsg. Christine Gledhill, 84–95. Springfield: University of Chicago Press.
Walkerdine, Valerie. 2011 (1986). Video replay: Families, films and fantasy. In *Feminist film theory: A reader*, Hrsg. Sue Thornham, 180–195. Edinburgh: University Press.
Willemen, Paul. 1976. Voyeurism, the look and Dwoskin. *Afterimage* 6:41–50.
Williams, Linda. 1989. *Hard core: Power, pleasure and the frenzy of the visible*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
Williams, Linda. 1990. Wenn sie hinschaut. *Frauen und Film* 49:3–20.
Williams, Linda. 1991. Film bodies: Gender, genre, and exzess. *Film Quarterly* 4(40): 2–13.
Williams, Linda. 1998. Melodrama revised. In *Refiguring American film genres. History and theory*, Hrsg. Nick Browne, 42–88. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
Williams, Linda. 2000 (1985). ‚Something else besides a mother': *Stella Dallas* and Maternal Melodrama. In *Feminism and film: Oxford readings in feminism*, Hrsg. E. Ann Kaplan, 479–504. Oxford: University Press.
Wollen, Peter. 1972. Godard and counter cinema: *Vent d'Est*. *Afterimage* 4:6–17.

Filmgenres und Zielgruppen

Dirk Blothner

Inhalt

1 Zielgruppen im Licht der Wirkungspsychologie 200
2 Genres und Filmwirkung 202
3 Genres und Psychologie 203
4 Medium Wirkungs-Einheiten 206
5 Filmgenres und soziodemografisch definierte Zielgruppen im Kino 209
6 Fazit 212
Literatur 212

Zusammenfassung

Sind Metagenres ausschlaggebend für die soziodemografisch definierte Zielgruppenbildung im Kino? Der Beitrag legt mit seiner wirkungspsychologischen Beschreibung und Analyse dar, welches die empirischen Größen bei der Abstimmung zwischen Filmgenres und Zielgruppen sind. Demnach sind es zunächst Einzelheiten, übergreifende Medium Wirkungs-Einheiten und in begrenztem Umfang auch Genremuster, die das Verhalten der Kinogänger auf dem zeitgenössischen Filmmarkt steuern.

Schlüsselwörter

Genres · Zielgruppen · Medium Wirkungs-Einheit · Wirkungsprozesse · Kinogänger

D. Blothner (✉)
Universität zu Köln, Köln, Deutschland
E-Mail: d.blothner@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_9

Einleitung
Filme werden für Menschen gemacht. Aber wie finden Filme und Zuschauer im Kino zueinander? Wenn wir im Folgenden dieser Frage nachgehen, werden wir komplexe Wirkungszusammenhänge in den Blick nehmen müssen. Die Begriffe „Filmgenres" und „Zielgruppen" erweisen sich dabei als Versuche, mittels Abstraktion und Formalisierung einen ungefähren Einblick in die Wege des Zueinanderfindens von Film und Publikum zu erhalten.

Kinogänger haben in der Regel ein gutes Wissen über Genreeinteilungen zur Verfügung und sind dazu in der Lage, diesen einzelne Filme zuzuordnen. Um einen neu gestarteten Film einzuschätzen, greifen sie auf dieses Genrewissen zurück. Denn ihnen ist es wichtig, diejenigen Neustarts aus dem Angebot herauszufiltern, die zu ihren Vorlieben und zu ihrer Tagesverfassung passen. Bevor sie ihre Wahl schließlich treffen, wurden die Filme bereits von anderen Entscheidern des Marktes in Hinblick auf ihre Genrezugehörigkeit befragt. Genrekategorien spielen schon bei der Stoffentwicklung eine Rolle. Produzenten hoffen, darüber ungefähr einschätzen zu können, an welche soziodemografisch definierten Zielgruppen sich ihre Produktion richtet und welche Einspielergebnisse sich daraus ableiten lassen. Ist mit ihnen eher ein weibliches oder ein männliches Publikum anzusprechen, wird es eher jünger oder eher älter ausfallen? Ist der Film vielleicht dazu in der Lage, der ganzen Familie ein paar unterhaltsame Stunden anzubieten? Verleiher stellen zur Steuerung des Marketings neuer Filme solche Zuordnungen ebenso an wie Agenturen, die Plätze für an bestimmte Zielgruppen gerichtete Werbespots in Kinosälen vermitteln. So umspannen und regulieren Genrekategorien und Zielgruppeneinteilungen den Bogen von Produktion, Distribution und Konsumtion. Offenbar haben sie einen praktischen Nutzen, aber es ist fraglich, ob sie wirklich die entscheidenden Wirkungsgrößen sind, die in der zeitgenössischen Medienwirklichkeit die Abstimmung zwischen Filmangebot und Zuschauern steuern. Um ihre Bedeutung im Rahmen dieses Abstimmungsprozesses einschätzen zu können, gilt es, für einen Augenblick die Medienwirklichkeit aus der Sicht der Wirkungspsychologie in den Blick zu nehmen.

1 Zielgruppen im Licht der Wirkungspsychologie

Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass Filme, die sich mit ihren Inhalten an junge Kinobesucher richten, am Ende auch von jungen Zielgruppen gesehen werden. Ein Beispiel ist die sommerliche Strandkomödie *Baywatch* (USA 2017, Seth Gordon) mit Dwayne Johnson in der Hauptrolle. 61 Prozent der circa eineinhalb Millionen Zuschauer in Deutschland waren unter 30 Jahren. Es dürfte auch nicht überraschen, dass von männlichen Hauptdarstellern und Handlungen dominierte Actionfilme bei Männern gut angekommen. Das Publikum des mit Gewaltexzessen auftrumpfenden Films *John Wick Chapter 2* (USA 2017, Chad Stahelski) setzte sich dementsprechend zu 74 Prozent aus männlichen Besuchern zusammen. Umgekehrt dürfte es nachvollziehbar sein, dass das aus der Perspektive einer Frau erzählte

Erotikdrama *Fifty Shades of Grey* (USA 2015, Sam Taylor - Johnson) zu 72 Prozent von Frauen gesehen wurde. (Alle Werte FFA)

Aber abgesehen davon, dass diese von bestimmten Zielgruppen angenommenen Produktionen offenbar auch viele Zuschauer mit anderen soziodemografischen Merkmalen auf sich vereinigen, beobachten wir doch erstaunliche Generations- und Geschlechtsverschiebungen. So liegt bei *The Danish Girl* (USA/GB u. a. 2015, Tom Hooper) das Alter der Hauptdarsteller Eddie Redmayne und Alicia Vikander bei um die dreißig Jahre. Das Publikum des Films setzte sich in Deutschland jedoch zu 59 Prozent aus Besuchern über 40 Jahren zusammen. Das Kinopublikum von *Dirty Grandpa* (USA 2015, Dan Mazer) mit dem über siebzigjährigen Robert De Niro in der Hauptrolle wurde zu 60 Prozent aus Zuschauern unter 30 Jahren gebildet. Auf ähnliche Weise verschoben, setzte sich das Publikum des von männlichen Hauptdarstellern dominierten Bergsteigerfilm *Everest* (GB/USA u. a., Baltasar Komákur) immerhin zu 50 Prozent aus Frauen zusammen (alle Werte FFA).

Offenbar sind Frauen im Kino dazu bereit, sich auf männliche Erlebniswelten einzulassen, schließen Kinder Filme in ihr Herz, die sich um Rentner drehen und lassen sich ältere Menschen gerne auf die Erlebnisse von Dreißigjährigen ein. Kinofilme differenzieren ihr Publikum nur in groben Zügen in Hinblick auf soziodemografisch definierte Zielgruppen.

Man tut gut daran, sich von der Annahme zu verabschieden, die Zuschauer bewegten sich als konsistente Subjekte mit festen Eigenschaften und davon abgeleiteten, konstanten Interessen und Vorlieben durch den Markt. Diese Modelle entsprechen nicht den tatsächlich wirksamen Mechanismen der Mediennutzung.

Wenn ein Mensch über das Fernsehen ein Fußballspiel verfolgt, geht seine „Persönlichkeit“ in einer Millionen von Menschen umspannenden Medienströmung auf. Bestimmte Eigenschaften, die an ihn als Individuum geknüpft sind, treten ihr gegenüber zurück. Der Zuschauer löst sich – psychologisch gesehen – auf, gerät mehr oder weniger „außer sich“. Das ihm eigene Erleben verschmilzt mit den Bewegungen der Spieler auf dem Rasen und den Begeisterungsstürmen der Zuschauer im Stadion und – bei großen internationalen Pokalspielen – fast der ganzen Welt. Ist das Spiel vorbei, ändert sich die seelische Verfassung des Zuschauers erneut und er gerät wieder in die Koordinaten und Bedingungen seines eigenen Lebens. Nicht nur solche Beobachtungen machen darauf aufmerksam, dass Medienkonsumenten lange nicht so kohärent und abgegrenzt sind, wie es ihr körperliches Dasein suggerieren mag. Psychologisch gesehen sind Menschen viele, in unterschiedlichen Situationen sind sie jeweils ein Anderer. Ein selbstreflexiver Psychotherapeut zum Beispiel, der seinen Patienten jeden Tag dabei behilflich ist, sich als Individuen zu verwirklichen und zu differenzieren, kann als Zuschauer eines Fußballspiels seine komplexe Individualität für Stunden preisgeben. In analoger Weise lassen sich in der zeitgenössischen Alltagskultur die unterschiedlichsten Menschen auf medial vermittelte Strömungen, Unterhaltungsformate, Songs, Filme und Serien ein. Das Erstaunliche ist, dass sie dabei nicht das Gefühl haben, sich selbst fremd zu werden. Im Gegenteil. Sie verbinden mit der täglichen Autofahrt, auf der sie – wie Millionen andere – Hits im Radio hören, entspannende Momente des „Selbstseins“.

(Blothner 1985) Sie lassen sich auf Anderes, auf Songs, Filme und Serien ein, und haben dabei das Gefühl, nach einem sie entfremdenden Arbeitstag endlich „bei sich anzukommen“.

Solche Paradoxien sind möglich, weil die menschliche Psyche von vornherein „Medien-Seele“ (Salber 2003, S. 15) ist. Ihre Erlebnisse und Gefühle werden viel mehr von Gegenständen, Medien und anderen ausgeformt als es die Vorstellung von einem Subjekt mit festen Eigenschaften nahelegt. Wenn sich die Menschen durch die Medienwelt bewegen, ist ihre Wahl, sind ihre Vorlieben in gewissem Maße durch ihr Alter, ihr Geschlecht und ihren Bildungshintergrund bestimmt. Zugleich aber lassen sie sich von den Wirkungswelten der Gegenstände, der Serien, Musikstücke und Filme für einige Zeit verwandeln. Medien bieten ihnen einen Anhalt für Erlebnisse an, über die sie sich älter, weicher, härter oder ausgelassener fühlen können, als es ihnen in ihrem Alltag möglich ist. So hat sich in der Wirkungspsychologie ein neues Konzept eingebürgert, das die Orientierung an soziodemografisch definierten Zielgruppen, an Individuen mit festen Eigenschaften nicht überflüssig werden lässt, aber doch berücksichtigt, dass mit diesen Konstrukten die Bewegungen auf dem Unterhaltungsmarkt nicht abzubilden sind. Man spricht von spezifischen „Medium Wirkungs-Einheiten“ (Salber 2015), die die unterschiedlichsten Menschen und soziodemografisch definierten Zielgruppen auf sich vereinigen und jeweils so etwas wie eine Ad-Hoc-Zielgruppe schaffen. Eine Medium Wirkungs-Einheit ist keine auf physische Gegenwart angewiesene Einheit wie bei einem Konzert, aber doch ein wirkliches Gebilde, bei dem jeder Einzelne sich darüber im Klaren ist, dass viele andere an ihm partizipieren. Wie sich solche Wirkungszusammenhänge herausbilden wird in Abschn. 4. dargelegt.

2 Genres und Filmwirkung

Im Kino stoßen zwei Formen von Wirklichkeitsbehandlung aufeinander und produzieren gemeinsam eine dritte: das Filmerleben. Die Zuschauer bringen eine über Jahrzehnte ausgebildete Methode ins Spiel, im Alltag mit Situationen, Phänomenen, mit Aufgaben des Lebens und mit Filmen umzugehen. Die damit verbundenen Muster eignen sich die besondere Form der Gestaltung von Wirklichkeit an, die mit dem Film gegeben ist und werden zugleich von ihr übergriffen und anverwandelt. Charakteristisch für das Filmerleben ist, dass sich mit dem Fortgang des Plots ein unsagbarer Wirkungszusammenhang herausbildet, der die Zuschauer gerade deshalb zu fesseln versteht, weil er ihnen nicht bewusst ist. So belebend und packend das Filmerlebnis auch sein mag, so viele Wendungen und bedeutsame Metamorphosen es durchlaufen und sich dabei zusehends vertiefen mag, so wenig ist es den Zuschauern als Wirkungszusammenhang verfügbar. An dieser Stelle bieten sich Filmgenres an, um dem unbewussten Erlebensstrom eine Ausrichtung und dem Unsagbaren einen Namen zu geben.

In der Auffassung der Wirkungspsychologie „sehen“ die Zuschauer keine Action-, Science-Fiction- oder Fantastischen Filme. Die beim Sehen von Filmen aufkommenden Wirkungsprozesse lassen sich auch nicht mit Kategorien wie Komödie oder Drama

erfassen. Es ist immer der konkrete Film mit seiner Erzählung, seinem Stil, seinem Aufbau und den vielen anderen künstlich unterscheidbaren Komponenten, der die zusammenhängenden Wirkungsprozesse belebt und gestaltet. Die Analyse der Wirkung eines konkreten Films fasst die Wirkungspsychologie als eine einzigartige Gestaltenwicklung, als Entfaltung eines seelischen „Lebewesens" auf und sucht diese mit geeigneten Methoden zu rekonstruieren (Ahren 1998). Genremuster sind bei der Ausgestaltung dieses komplexen Prozesses beteiligt. Sie mögen sich als Strukturierungen des Wirkungsprozesses zur Geltung bringen, aber sie machen in keinem Fall das Ganze aus. So wie wir im Alltag auf vertraute Begriffe wie „Vernunft", „Gefühl", „Subjekt" und „Gesellschaft" zurückgreifen, ohne uns zu fragen, in welchen Zusammenhängen diese Begriffe entstanden sind und ob sie der Komplexität der aktuellen Phänomene wirklich gerecht werden, so operieren Filmproduktion, Mediaplanung und Zuschauer mit Genrebegriffen, weil sie ihnen Anhaltspunkte im unübersehbaren Strom der Phänomene versprechen. Genres werden daher von der Wirkungspsychologie als praktikable Ordnungskategorien angesehen, nicht aber als ein Instrumentarium zur adäquaten Beschreibung konkreter Wirkungsprozesse.

Gehrau (2003, S. 221 ff.) legt in einer empirischen Untersuchung dar, inwieweit der Rückgriff auf Genrekategorien Unsicherheiten in Zusammenhang mit der Einschätzung von Filmen reduziert. Er hat dabei besonders Bezeichnungen im Blick, über die Programmzeitungen den Inhalt der Filme beschreiben. Solche Muster bringen sich auch in den Prozess der Filmrezeption selbst ein. Merkmale von Genres, die sich beim Filmerleben kundtun, sind mit Momenten des Wiedererkennens, mit einer Orientierung im Fließen verbunden. Sie erlauben es, Erwartungen und Ergänzungen einzubringen, die das grundsätzlich schwer fassbare Filmerlebnis durchformen. Zum Beispiel bringt eine ungewöhnliche Liebeskomödie wie *Silver Linings Playbook* (USA 2012, David O. Russel) mit seinen, befremdliche Auffälligkeiten zeigenden, Protagonisten manche Alltagsgewissheit der Zuschauer ins Wanken. Während des Kinobesuches, besonders aber wenn der Plot auf dem Tiefpunkt angelangt ist, ertragen die Zuschauer die damit verbundenen Irritationen eher, wenn sie die auf eine Liebeskomödie hinweisenden Merkmale des Films erkennen und damit die Erwartung ausbilden können, dass die Entwicklung am Ende eine für das Paar gute Wendung nehmen wird. Der Rückgriff auf Genremuster trägt dazu bei, die mit dem Filmerleben verbundene Situation, dem grundsätzlich schwer zu kalkulierenden Sog der Ereignisse nicht entgehen zu können, ein wenig zu entschärfen und seine beunruhigende Wirkung einzudämmen.

3 Genres und Psychologie

Wenn Filmgenres praktikable Ordnungskategorien sind, stellt sich die Frage, auf welcher Grundlage sie diese Bedeutung erlangen konnten. Bei ihrer Beantwortung wird sichtbar, dass die meisten Metagenres eine innige Beziehung zur psychischen Wirklichkeit unterhalten. Sie greifen auf Strukturen zurück, die das menschliche Seelenleben grundsätzlich durchziehen und ordnen. So reproduziert die Filmkomödie einen Umgang mit Wirklichkeit, der nach Auffassung der neueren Psychologie

an die Kernkonstruktion des Seelenlebens heranreicht. Psyche wird als ein spannungsvoller und schwankender Wirkungszusammenhang gesehen, in dem die menschlichen Unternehmungen mehr oder weniger erfolgreich zu überleben suchen. Mit Abstand betrachtet, nimmt dieser psychische Überlebenskampf durchaus komische Züge an: wenn sie unter Druck geraten, machen sich die Menschen mit Selbst- und Fremdtäuschungen stark. Sie demonstrieren Kompetenz, wenn sie den Überblick verlieren und sie berufen sich auf die Logik, wenn die Verhältnisse sie verwirren. Sie streben nach Kontrolle und Halt, scheinen aber gerade dadurch unverfügbare Wirksamkeiten zu entfesseln. Wenn man Alltagsunternehmungen der Menschen in dieser Art betrachtet, ist die darin wirkende allzu menschliche Komödie unverkennbar. Nicht ein Auslachen, sondern ein staunendes, ein lösendes Lachen stellt sich ein und hilft, die unvermeidlichen Wendungen und Verdrehungen der menschlichen Alltagsunternehmungen als gegeben zu akzeptieren. So betrachtet handelt es sich beim Lachen nicht um etwas Hinzugefügtes, sondern um eine Verfassung, in der sich die menschliche Psyche ohne Bewertung und ohne Angst so erfährt, wie sie unbewusst funktioniert: als „ein paradoxer, ein widerständiger, gebrochener Zusammenhang“ (Salber 2016, S. 31). Der kurze Small-Talk an der Straßenecke, die gemütliche Runde im Kreis von Freunden, die feucht-fröhliche Stimmung auf Feiern und Festen sind Stundenwelten des Alltags, in denen sich für einige Zeit eine solche, nicht durch Not und Druck geprägte Behandlung des Lebens einrichten kann. Ausgelassenheit und Wachheit zeigen an, dass der Alltag in solchen Stunden eine manchmal maniforme Steigerung erfährt. Die Filmkomödie greift diese Momente auf und spitzt sie zu, aber die von ihr ausgebildeten Glanzlichter wirken auch wieder auf den Alltag zurück. In ihren heiteren Runden vergleichen die Menschen das Komische im Alltag mit herausgehobenen Szenen der Filmkomödien und suchen ihre Späße nach deren Vorbild zu gestalten.

Auch das Filmdrama hat eine Entsprechung im Alltagsleben. Es knüpft an einer Verfassung an, in der die Menschen den vorher angesprochenen, ein Lachen freisetzenden Abstand zum Lebensganzen verlieren und unmittelbar erfahren, wie tief sie in die spannungsvolle und schwankende Konstruktion der Wirklichkeit verstrickt sind. Freud hat die dem Seelenleben inhärente Dramatik am Beispiel der „Psychosexualität“ kenntlich gemacht. Sie ist ein Wirkungszusammenhang, der seine Bewegtheit nicht nur aus einander widersprechenden Gestaltungsrichtungen und schwer lösbaren Konstellationen bezieht, sondern auch deshalb immer wieder in dramatische Zuspitzungen führt, weil die Zweizeitigkeit seiner Sexualität den Menschen unausweichlich zwischen einfache und direkte einerseits und entwickelte Umgangsformen andererseits versetzt (Freud 1905). Der Prototyp für solche, als belastend erlebte Zustände ist die sogenannte „schwache Stunde“. Sie stellt sich ein, wenn die Menschen in der Nacht aufwachen und sich in der Dunkelheit ihr geschwächtes Ich den anstehenden Aufgaben, den schwelenden Konflikten als nicht gewachsen erfährt. Freud hat diese Zustände einfühlsam als Momente bezeichnet, in denen sich „das arme Ich“ (Freud 1933, S. 84) seiner Überdeterminiertheit und Fragilität bewusst wird. In eine analoge Verfassung beziehen bewegende Filmdramen die Zuschauer ein. Ihre Erzählmuster räumen ihnen nicht den Abstand ein, aus dem heraus sie gegensätzliche Spannungen, unverfügbare Drehungen, unüberschau-

bare Komplikationen als komisch erleben können. Vielmehr gestalten sie mit ihren intensiven Gefühlsentwicklungen folgenschwere Paradoxien des Lebens pointiert heraus. Zum Beispiel, dass Liebe Bindungen zerstört, dass Treue und Verrat ineinandergreifen und, dass die Menschen gerade dann in schmerzhafte Verkehrungen geraten, wenn sie den Beweis führen, die Dinge in der Hand zu haben. Filmdramen eröffnen den Zuschauern auf diese Weise die Möglichkeit, die beunruhigende Dramatik des Alltags auf einem sicheren Stuhl zu durchleben.

Weitgehend unbeachtet wird ein großer Teil des menschlichen Lebens von einer mächtigen psychischen Strömung ausgerichtet, die sich im Alltag, in den Diskursen der Menschen gut zu verstecken weiß. Es war das Verdienst Sigmund Freuds, dem Träumen den Ruf des Defizitären zu nehmen und es als vollgültigen seelischen Akt zu rehabilitieren (Freud 1900). Gleichzeitig machte er deutlich, dass es als wirksame Größe nicht nur im Schlaf, sondern auch in den Unternehmungen des wachen Seelenlebens zu beobachten ist. Das Träumen ist kein defizitärer oder abgespaltener Bereich des Seelenlebens. In ihm findet es lediglich zu einer anderen, für Unbewusstes durchlässigeren Verfassung. Sie ist beweglicher und zauberhafter als es die Vernunft zu akzeptieren bereit ist. In den Tagträumen der Menschen, in ihrer Ungeduld, wenn es mal nicht schnell genug geht, im alltäglichen Aberglauben und magischen Beschwörungen wird sichtbar, wie weit der Alltag von dieser Nachtströmung bestimmt wird. Wie sich im Traum längst aufgegebene Behandlungsformen von Wirklichkeit zum Ausdruck bringen, suchen sich auch am Tage Formen direkter Durchsetzung, von roher Gier und Bemächtigung einzubringen. In diesem Zusammenhang konnte Freud die berühmte Formulierung aufstellen, das Unheimliche sei das einst Heimische, das der Verdrängung anheimgefallen ist. Er hatte dabei vor allem die Formen infantiler Sexualität im Blick, die uns in der Kindheit vertraut und nahe waren. In als unheimlich erlebten Impulsen und Vorstellungen mischen sie sich in die Unternehmungen des Erwachsenenalters wieder ein (Freud 1919). Dieses Unheimliche, aber auch die Macht der Verwandlung, von der die Nachtströmung bestimmt wird, hat das Metagenre des Fantastischen Films für sich reklamiert. Es bezieht die Filmzuschauer in eine psychische Verfassung ein, in der vertraute Anhaltspunkte des Tages außer Kraft gesetzt sind. Denn der feste Boden der Wachordnung hat weder im Fantasy- noch im Horrorfilm Bestand. Anstatt sich auf ein Durcharbeiten in den engen Grenzen realitätsnaher Werke einzulassen, werden im Science-Fiction-Film denkbare Situationen durchgespielt. Auf diese Weise knüpft auch das Metagenre des Fantastischen Films an einer Verfassung an, die das Seelenleben der Menschen mehr oder weniger bemerkt durchformt.

Andere Metagenres sprechen die Menschen nicht über psychische Verfassungen an. Sie heben entweder spezifische Milieus heraus oder legen sich auf die Behandlung von bestimmten Grundverhältnissen des Lebens fest. Zu dem ersten Typ gehört der Western, dessen Erzählformen durch die Lebensordnungen geprägt sind, die am Ende des 19. Jahrhunderts in den noch wenig erschlossenen Gebieten Nordamerikas vorherrschend waren. Mit ihnen ist eine klare Gegenüberstellung von Antagonist und Protagonist, ist das Primat des physischen Handelns und Kämpfens bei der Behandlung von sozialen und zwischenmenschlichen Konflikten, aber auch eine Ritualisierung von Konfrontation, Eskalation und Konfliktlösung gegeben.

Action- und Liebesfilm beziehen ihre Einheitlichkeit aus der Fokussierung auf spezifische Grundverhältnisse des Lebens. Der Liebesfilm konzentriert sich auf das Grundverhältnis von getrennt und vereint. Er treibt sowohl Hindernisse von Vereinigung, also individuelle Differenzen, Klassenunterschiede, Weltanschauungen und gesellschaftliche Tabus heraus, als er auch die – meistens erotisierte – Sehnsucht ins Spiel bringt, solche Unvereinbarkeiten zu überwinden. Die Welt des Films wird auf die Frage hin ausgerichtet, wie und wieweit trennende Unterschiede und Hindernisse im Sinne einer Einheitsbildung überwunden werden können. Die genrebestimmenden Wendungen des Actionfilms, wiederum, drehen sich um Grundverhältnisse von Bestimmen und Bestimmt-Werden bzw. Macht und Ohnmacht. Widerstrebendes und Hindernisse werden nicht wie beim Liebesfilm zu umarmen gesucht, sondern entweder geflohen oder mittels beeindruckender, physischer Durchsetzungsfähigkeit aus dem Weg geräumt und mitunter vernichtet. Auch mit diesen Fokussierungen werden Behandlungsformen von Wirklichkeit angesprochen, die den Menschen aus ihren alltäglichen Unternehmungen vertraut sind.

Das Filmerleben im Ganzen lässt sich – wenn überhaupt – nur über ein aufwändiges, methodisch-wissenschaftliches Vorgehen erarbeiten. Genrekategorien greifen an konkreten Filmen einen mehr oder weniger dominanten, den Menschen vertrauten Aspekt heraus. Im Alltag glauben sie, im Wiedererkennen das Ganze zu haben. Dann kategorisieren sie *Silver Linings Playbook* als Liebeskomödie selbst dann, wenn dieser Film nur sehr wenige Ähnlichkeiten mit solch bekannten Vertretern desselben Genre wie *Pretty Woman* (1990, Garry Marshall) oder *You've Got Mail/e-m@il für Dich* (USA 1998, Nora Ephron) aufweist. Die Beobachtung, dass in dem eigenartigen Film von David O. Russel über mehr oder weniger komische Wendungen eine Frau und ein Mann darum ringen, persönliche Unterschiede und Missverständnisse zugunsten eines Momentes von Vereinigung zu überwinden, reicht dann aus, um ein vertrautes Genremuster zu aktivieren und im Umgang mit dem irritierenden, aktuellen Filmerlebnis eine ungefähre Orientierung zu erhalten. Die wissenschaftliche Filmwirkungsanalyse, jedoch, kann sich mit einer Zuordnung nicht zufrieden geben. Ihre Methoden zielen darauf, den besonderen Fall in seiner Komplexität zu explizieren.

4 Medium Wirkungs-Einheiten

Ein neuer Film ist nicht mit einem Mal da. Bevor er in voller Länge konsumiert wird, macht er mit einem komplexen Anreiz auf sich aufmerksam. Zum Beispiel mit einem Titel, der die Versteifungen des Bildungssystems weiterführender Schulen aus der Perspektive eines ungebildeten Milieus aus den Angeln zu heben verspricht: *Fack ju Göhte* (D 2013, Bora Dagtekin). Ein solcher Anreiz ist ein Versprechen auf Ausgestaltung einer attackierenden, aber leicht zu nehmenden Stundenwelt. Er sucht sich in den Tagesläufen der Menschen über verschiedene Medien bemerkbar zu machen, sich in ihnen einzunisten und sie in seine Richtung zu ziehen. Wenn ein, zwei Informationen, ein Bild, ein Plakat hinzukommen, „wissen" die potenziellen

Zuschauer bereits, dass es sich – von bekannten Genreinteilungen aus gesehen – um eine Schulkomödie handelt. Gerüchte, Trailer, Statements von Wortführern, Bekannten und Freunden tragen das ihre dazu bei, dass sich schließlich die Absicht herausbildet, den Film nach seinem Start im Kino anzusehen (Blothner 2003).

Im Kino selbst wird der ursprüngliche Anreiz zu einer kompletten Erlebniswelt entfaltet. Den sich Szene für Szene entwickelnden Film kann man als Einladung zum Spiel mit den Möglichkeiten und Grenzen einer spezifischen Erlebnisrichtung verstehen. Zum Beispiel: Kann die Halsstarrigkeit, in die der Generationenkonflikt die Menschen oft treibt, wieder in Entwicklung kommen? Diese Frage entfaltet sich im Kino ungestört über zwei Stunden und gerät dabei in die Erlebniswelten und Behandlungsmuster der einzelnen Zuschauer. Beim kommerziellen Erfolg eines Films kommt es sehr darauf an, dass viele Lebensbilder in seinem Material einen Anhaltspunkt finden können. Bei *Fack ju Göhte* findet der direkte und Grenzen überschreitende Sprachwitz von sich der Schulerziehung verweigernden Jugendlichen eine anrührende Ergänzung in der Sorge um das Wohl von sowohl Erwachsenen als auch Kindern. In dem Film wirken beide Seiten des Generationskonfliktes, die Schüler ebenso wie die Lehrer, in Stereotype eingeschlossen und unfähig, sich auf eine gemeinsame Entwicklung einzulassen. Alles steht still in Demonstration von einerseits ‚Coolness' und andererseits ‚politischer Korrektheit'. Der ungebundene und einfache Geist eines Kriminellen weiß diesen Stillstand in Bewegung zu versetzen. Was an den Schulen, was in den Familien selten gelingt, bietet *Fack ju Göhte* als Erlebnis an: ein wahres Entwicklungswunder geschieht, das die Versteifungen löst und alles neu ordnet. Sowohl vom Burn-Out bedrohte Lehrer, als auch auf Krawall gebürstete Schüler, verständige Eltern ebenso wie am Bildungssystem interessierte Pädagogen können aus diesem Erlebnisangebot etwas für sich herausziehen. Das Genre der Schulkomödie wird in zeitgemäßer Variation wiederbelebt. Die insgesamt 7,3 Millionen verkauften Eintrittskarten sind ein quantitatives Maß für die starke Wirkung dieses filmisch-kulturellen Komplexes.

Aus dem Filmerleben ergeben sich Nachwirkungen und große Kinoerfolge breiten sich weit über das Filmerlebnis im engeren Sinne hinaus aus. Es entsteht eine seelisch-mediale Strömung, die immer mehr Menschen in sich hineinzieht, die aber auch von ihnen ausgelegt wird. So bildet sich eine „Medium Wirkungs-Einheit" (Salber 2015), die Menschen sogar unabhängig vom Kino zusammenführen kann. Es ist ein Wirkungszusammenhang, der sich nun – wenn die Filmwirtschaft mitmacht – zu einer Marke entwickeln kann. Solche Wirkungsprozesse hat Rick Altman in seinem, die bisherigen Genretheorien neu ausrichtenden Buch, *Film/Genre* (1999) nachvollziehbar und überzeugend beschrieben. Die Produzenten von *Fack ju Göhte* haben sie genutzt und zwei Jahre später einen zweiten Teil in die Kinos gebracht, der in den ersten Tagen ein noch nie da gewesenes Einspielergebnis zeitigte. Über fünf Millionen Kinogänger sahen den Film in den ersten drei Wochen. Insgesamt erreichte er im Kino 7,6 Millionen Zuschauer. Erst beim dritten Teil (2017) begann die einbindende Kraft dieser Medium Wirkungs-Einheit nachzulassen. Knapp 6 Millionen haben ihn insgesamt im Kino gesehen (alle Angaben Quelle Blickpunkt:Film).

Die Beschreibung der Abstimmungsprozesse zwischen Film und Zuschauern führt letztlich zu einem paradoxen Ergebnis. Es sind nicht die Medien im engeren Sinne wie Film, TV oder Computer, die die Menschen mit den Produkten der Filmwirtschaft abstimmen. Diese stellen die technischen Voraussetzungen dafür bereit, dass sich überpersönliche Medium Wirkungs-Einheiten ausbilden und ausbreiten können. Dabei handelt es sich um eigenlogische Vermittlungen des Seelischen wie zum Beispiel den anziehenden und virulenten Komplex, der sich um die drei Filme der *Fack ju Göhte* Reihe herausgebildet hat. Das oben angesprochene Konzept der Medium Wirkungs-Einheit bietet sich an, solche seelisch-kulturell-filmischen Abstimmungsprozesse zu beschreiben und zu analysieren. Über Medium Wirkungs-Einheiten und ihre Chancen und Begrenzungen entscheidet sich heute, was die Menschen bewegt. Über sie entscheidet sich auch, welche Filme konsumiert und produziert werden. Denn über Medium Wirkungs-Einheiten schaffen sich Filme ihr Publikum und das Publikum schafft sich über sie seine Filme. Wenn deren Entwicklung erst einmal in Gang gekommen ist und eine gewisse Eigendynamik gewonnen hat, können Markenbilder entstehen, die über Jahre und Jahrzehnte die Alltagskultur durchziehen, an deren Aufrechterhaltung und Entwicklung Millionen von Menschen beteiligt sind. Eine der wohl langlebigsten Medium Wirkungs-Einheiten ist die Marke *James Bond*. Sie hat verstanden, dass sich in der Bilderwirklichkeit auf längere Zeit nur behaupten kann, was sich zu verändern versteht. So haben die in den vergangenen Jahren stagnierenden Besucherzahlen dazu geführt, dass die Produzenten auf die Idee kamen, die Actionreihe in die Hand eines versierten Theater- und Filmdramaregisseurs wie Sam Mendes zu legen. Sein Werk *Skyfall* (GB/USA 2012, Sam Mendes) gelang es auf nachvollziehbare Weise, die Stereotype der fünfzigjährigen Actionreihe psychologisch aufzubrechen, auf diese Weise sowohl ältere Zielgruppen, als auch weibliche Kinogänger stärker anzusprechen und insgesamt die Einspielzahlen sprunghaft ansteigen zu lassen. Bei der Bewertung des höheren Anteils älterer Kinogänger am Gesamtergebnis muss freilich berücksichtigt werden, dass seit einigen Jahren das Alter des Kinopublikums grundsätzlich ansteigt.

Casino Royale (2006)	4,6 Mio. Zuschauer	31 % über 40 Jahre	40 % Frauen
Ein Quantum Trost (2008)	4,6 Mio. Zuschauer	36 % über 40 Jahre	40 % Frauen
Skyfall (2012	7,5 Mio. Zuschauer	47 % über 40 Jahre	45 % Frauen

Quelle: FFA

Es sind also überpersönliche Medium Wirkungs-Einheiten, die konkrete Konsumenten und einzelne Filme zusammenführen. Sie sind es, die einen Anreiz bilden, in den unterschiedliche Menschen hineingezogen werden. Und sie sind es, die sich zu mächtigen Bildern ausdehnen können, die die Unterhaltungsindustrie, das Erleben und Verhalten der Konsumenten über Jahre bestimmen. Medium Wirkungs-Einheiten sind die wirklichen Größen, die über die Bildung von Filmmarken, die über Erfolg und Misserfolg von Filmen und über Zielgruppenausbildungen schließlich entscheiden. Formalisierungen wie Genres und Zielgruppen spielen bei deren Ent-

stehen und Vergehen eine untergeordnete Rolle. Daher können die im Folgenden genannten Regelmäßigkeiten nur eine ungefähre, nicht aber eine im statistischen Sinne exakte Richtschnur sein.

5 Filmgenres und soziodemografisch definierte Zielgruppen im Kino

Es entspricht der Alltagserfahrung, dass manche soziodemografischen Merkmale mit typischen Behandlungsformen von Wirklichkeit, wie sie in Filmgenres zum Ausdruck kommen, korrespondieren. So kann man grundsätzlich davon ausgehen, dass Männer gerne Actionfilme sehen, in denen es um die physische Durchsetzung einer Ordnung gegen Widerstände, Konkurrenten und Gefahren geht. Auch kann man erwarten, dass Frauen gerne Liebesfilme sehen, die der Frage nachgehen, wie sich die Unterschiede und Spannungen zwischen den Geschlechtern zugunsten einer Einheitsbildung überwinden lassen. Aber solche scheinbar naheliegenden Wahlverwandtschaften bilden sich lange nicht so prägnant und regelmäßig in der tatsächlichen Filmauswahl der Kinogänger ab. Viele Frauen sehen gerne Actionfilme, gar nicht so wenige Männer schauen sich Liebesfilme an. Eingangs wurde bereits darauf verwiesen, dass sich ältere Kinogänger auf Filme mit jungen und jüngere auf Produktionen mit alten Protagonisten einlassen. Diese faktisch geringe Differenzierungskraft der Genres in Hinblick auf Alter und Geschlecht hat mehrere Gründe. Zunächst sind Genres lange nicht so sauber voneinander abgegrenzt, wie es die sie bezeichnenden Begriffe nahelegen. Ein Liebesfilm, kann Wirkungsmuster des Thrillers und ein Abenteuerfilm jene der Komödie aufgreifen. Zum zweiten setzen sich Genremixes auf dem Markt immer mehr durch, wodurch sich die Frage stellt, welches der von ein und demselben Film zum Ausdruck gebrachte Genremuster es ist, das die Zuschauerströme lenkt? Eine eindeutige Zielgruppendifferenzierung wird auch von der komplexartigen Natur der mit Filmen gegebenen Wirkungsprozesse konterkariert. In ihnen gehen isolierbare Merkmale und damit auch die Erzählstrukturen auf. Die besondere Textur des Films, seine Geschwindigkeit, sein Rhythmus und seine Atmosphäre, seine verschiedenen inhaltlichen Ebenen verschmelzen bei der Rezeption – zusammen mit Genremustern – zu ganzheitlichen Erlebnisverfassungen. Empirische Wirkungsprozesse sind „mehr“ und „anders“ als durch eine Analyse herausgearbeitete, einzelne Komponenten.

Noch ein weiterer Punkt ist zu berücksichtigen. Je mehr die zeitgenössische Bilderinflation fortschreitet und je mehr allgemein verbindliche Umgangsformen, Lebensordnungen und Weltbilder auf dem Rückzug sind, desto weniger ist die Zugehörigkeit zu Geschlechtern und Altersgruppen mit spezifischen Behandlungsformen von Wirklichkeit verknüpft. In der zeitgenössischen Kultur wollen Frauen ihre Durchsetzungskraft erproben, Männer ihre schwer zugängliche Emotionalität entdecken und ältere Menschen wollen sich über den Kontakt zu jugendlichen Freizeitaktivitäten und Unterhaltungsformen ihre Attraktivität erhalten. Diese Auf-

lösung traditioneller Frauen- und Männerbilder, die Veränderungen im Selbstverständnis älterer Menschen im Rahmen der zeitgenössischen Kultur werden von dem Kulturpsychologen Stephan Grünewald auf der Grundlage empirischer Untersuchungen beschrieben (Grünewald 2006, 2013). Auch aus diesem Grund fallen Regelmäßigkeiten in der Abstimmung von Filmgenres und Zielgruppen in der Praxis nicht so sehr ins Gewicht wie es scheinen mag. Wie oben dargelegt, finden die Menschen heute über komplexe Medium Wirkungs-Einheiten zu den Filmen und diese können die unterschiedlichsten Merkmale und Eigenschaften auf sich vereinigen.

So können sich Produzenten, Verleiher und Mediaplaner bei der Aufstellung ihrer Prognosen nur bedingt auf Genres verlassen und die zum Abschluss dargestellten Regelmäßigkeiten in der Abstimmung zwischen Filmgenres und Zielgruppen sollten daher mit gebührender Vorsicht genutzt werden. Sie stützen sich auf Untersuchungen, die der Autor seit 1999 auf der Grundlage der regelmäßig mit 10.000 Konsumenten stattfindenden Befragungen der Gesellschaft für Konsumforschung in Nürnberg (GfK) durchführt, die von der Filmförderungsanstalt des Bundes (FFA) in alljährlichen Auswertungen der Top-Filmtitel des Jahres zusammengefasst (www.ffa.de/Publikationen) werden (Blothner 2000, 2001, 2003, 2004).

5.1 Filmgenres und Geschlechtszugehörigkeit

Grundsätzlich bestätigt sich die Annahme, dass Männer gerne Action- und Frauen gerne Musik-, Tanz- und Liebesfilme sehen. Das Publikum von Filmen, die den zeitgenössischen Vorstellungen über Actionfilme entsprechen, setzt sich in der Regel mehrheitlich aus männlichen Kinobesuchern zusammen. Für Musik-, Tanzfilme und Liebesfilme gilt in Hinblick auf weibliche Besucher dasselbe. Aktuelle Beispiele für Tanz- und Musikfilme mit einem hohen Anteil weiblicher Besucher sind *La La Land* (USA 2016, Damien Chazelle) mit einem Frauenanteil von 67 % und *Step Up: All In* (USA 2014, Trish Sie) der zu 73 % von Frauen gesehen wurde. Als Beispiel für einen besonders frauenaffinen Liebesfilm kann die Bestsellerverfilmung *The Fault in Our Stars*/*Das Schicksal ist ein mieser Verräter* (USA 2014, Josh Boone) angeführt werden. Sie wurde zu 82 % von Frauen gesehen. Nicht bei allen Filmen dieser Genres fällt der Anteil der Frauen ähnlich hoch aus, aber ihre Dominanz über die männlichen Besucher kommt trotzdem einer Regelmäßigkeit nahe.

Dass nun alle Actionfilme die männlichen Kinogänger auf ähnlich verlässliche Weise wie Tanz-, Musik- und Liebesfilme die weiblichen anziehen, lässt sich nicht bestätigen. Zwar gibt es Produktionen wie der eingangs erwähnte, stark durch physische Durchsetzung bestimmte *John Wick Chapter 2* (USA 2017, Chad Stahelski) mit 74 Prozent männlichen Besuchern, aber es gibt auch viele Actionfilme, die männliche und weibliche Zuschauer in ähnlichem Maße ansprechen. *Hercules* (USA 2014, Brett Ratner, 51 % weiblicher Anteil) oder auch der oben bereits erwähnte *Skyfall* (GB/USA 2012, Sam Mendes, 45 % weiblicher Anteil) zogen trotz ihrer männlichen Hauptdarsteller beide Geschlechter fast im gleichen Maße an. Manchmal können als Actionfilm kategorisierte Produktionen sogar einen Überhang an Frauen ausweisen. Ein Beispiel ist *The Hunger Games: Mockingjay, Part 1*/*Die*

Tribute von Panem – Mocking Jay Teil 1 (USA 2014, Francis Lawrence). Das deutsche Publikum des Films setzte sich zu 61 % aus Frauen zusammen, was wegen seiner Hauptdarstellerin Jennifer Lawrence allerdings nachvollziehbar ist. Für Actionfilme gilt: Je deutlicher die physischen Beeindruckungen und je drastischer die Gewaltdarstellungen ausfallen, desto stärker schlägt das Pendel zugunsten der Männer aus. Bei Actionfilmen, die eine spürbare psychologische Komponente, also einen größeren psychischen Erlebnisraum eröffnen, kann demgegenüber der Anteil an Frauen relativ hoch ausfallen.

Fantasyfilme, Horrorfilme, Komödien und Filmdramen zeigen in Hinblick auf das Geschlecht der Zuschauer keine ähnlich verlässliche Differenzierungskraft. Bei ihnen – wie auch schon bei den im vorherigen Absatz genannten Beispielen – wird deutlich, dass sich die Geschlechterdifferenzierung weniger über Genres, und mehr über ganzheitliche Erlebnisverfassungen entscheidet. Auch hier gilt: Frauen ziehen Filme vor, die mit der Erfahrung vertiefter Emotionen verbunden sind. Männer sehen demgegenüber gerne Filme, die ihre Wirkung aus physischer Anspannung beziehen. So hat sich die Unterscheidung zwischen mehr psychisch (Frauen) und mehr physisch (Männer) ausgerichteten Erlebnisverfassungen bei der Mediaplanung bewährt (Blothner und Didszus 2006).

5.2 Filmgenres und Altersgruppenzugehörigkeit

Bei der Altersdifferenzierung des Kinopublikums über Metagenres lässt sich eine ähnliche Gegenüberstellung anführen wie bei der Geschlechtsdifferenzierung: Die Befragungen über das GfK-Panel weisen darauf hin, dass Horrorfilme zur Bildung eines eher jungen und Filmdramen zur Konstellation eines eher älteren Publikums tendieren. In 2014 setzte sich das Publikum des Horrorfilms *Paranormal Activity: The Marked Ones*/*Paranormal Activity: Die Gezeichneten* (USA 2013, Christopher Landon) zu 75 Prozent aus Besuchern zusammen, die jünger waren als 30 Jahre. Ähnliches gilt für den Horror-Actionfilm *Resident Evil: Retribution* (D/CAN 2012, Paul W.S. Anderson), dessen Publikum zu 54 Prozent aus 20–29-jährigen Kinobesuchern bestand. Umgekehrt wurde das Filmdrama *The Descendants* (USA 2011, Alexander Payne) zu 75 Prozent von Kinogängern über 30 Jahren gesehen und setzte sich das Publikum von *12 Years a Slave* (USA 2013, Steve McQueen) zu 74 Prozent aus der Zielgruppe 30+ zusammen.

Andere Genres differenzieren nicht ähnlich regelhaft zwischen jüngeren und älteren Zielgruppen. Langjährige Beobachtungen des Marktes haben zu der Annahme geführt, dass Filme mit einem deutlich spürbaren Alltagsbezug, also mit Geschichten, die die Breite der Alltagserfahrungen aufgreifen, eher von älteren Kinogängern gewählt werden. Filme, die mit ihren Plots den Alltag überschreiten oder ihn – wie beim Horrorfilm auf die Erfahrung der Grenzen von Fassbarkeit – reduzieren, finden hingegen bei jüngeren Kinogängern ihre Anhänger. In dieser Unterscheidung spiegeln sich die Veränderungen im Rahmen der Entwicklung menschlicher Lebensformen. Die Jungen nutzen Horrorfilme, um auszutesten, was sie an Unfassbarem aushalten können. Ältere nutzen Dramen, um ihre nicht immer

leichten Lebenserfahrungen verdauen und durcharbeiten zu können. Eine weitere, genreübergreifende Unterscheidung betrifft die zwischen amerikanischem und europäischem Drama. Regelmäßige Beobachtungen des Verhaltens der Kinogänger sprechen dafür, dass deutsche oder europäische Dramen öfters von älteren und amerikanische lieber von jüngeren Kinogängern gesehen werden. Ein typisches Beispiel für ein europäisches Film-Drama, das zum überwiegenden Teil von älteren Kinogängern gesehen wurde, ist die Literaturverfilmung *Nachtzug nach Lissabon* (D/CH u. a. 2012, Bille August) mit einem Anteil von 90 Prozent 30+. Demgegenüber setzten sich die Besucher der amerikanischen Produktionen *The Wolf of Wall Street* (USA 2013, Martin Scorsese, über 51 Prozent Zuschauer unter 30 Jahren) und *Safe Haven*/*Safe Haven – Wie ein Licht in der Nacht* (USA 2013, Lasse Hallström, 53 Prozent Zuschauer unter 30 Jahren) aus deutlich jüngeren Altersgruppen zusammen (alle Werte FFA).

6 Fazit

Nicht nur im Kino haben Wirkungsprozesse immer wieder etwas Überraschendes. So lässt sich nicht mit absoluter Sicherheit voraussehen, ob ein neues Filmkonzept vom Publikum angenommen wird und welche Zielgruppen es einzubinden versteht. Das Zueinanderfinden von Film und Zuschauer wird von komplexen Medium Wirkungs-Einheiten reguliert. In der durch Medien bestimmten, zeitgenössischen Gesellschaft stellen sie vielversprechende Erlebniswelten bereit, an denen die unterschiedlichsten Menschen partizipieren können. Hinzu kommt, dass bei der Rezeption Einzelheiten des Films einen manchmal unerwarteten Bedeutungswandel erfahren. Lebensthemen von dreißigjährigen Protagonisten können ältere Kinogänger zutiefst bewegen, erstarrte Charakterzüge von älteren Filmfiguren das junge Publikum bestens unterhalten. Männer lassen sich von Frauendramen zum Weinen bringen und Kinogängerinnen genießen es, die entschiedene Durchsetzungskraft eines männlichen Actionhelden mitzuerleben. Auch wenn sie die tatsächlichen Filmerlebnisse nur ungefähr abbilden, werden Genrekategorien von den Zuschauern bei der Auswahl von Filmen und im schwer fassbaren Fluss des Filmerlebens trotzdem als Orientierung gebende Muster herangezogen. Die Filmwirtschaft nutzt sie zur Einschätzung der wirtschaftlichen Durchsetzungskraft ihrer Produktionen, muss aber in Rechnung stellen, dass die Zuordnungen von bestimmten Genres zu bestimmten soziodemografisch definierten Zielgruppen zwar manchen stereotypen Erwartungen entspricht, aber auch immer wieder von diesen abweicht.

Literatur

Ahren, Yizhak, Hrsg. 1998. *Warum sehen wir Filme? Materialien zur Filmpsychologie*. Aachen: Alano Herodot Verlag.

Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. London: Palgrave Macmillan.

Blothner, Dirk. 1985. ‚Selbstsein' – Momente vielversprechenden Übergangs. *Zwischenschritte* 2: 33–43.
Blothner, Dirk. 2000. *Filminhalte und Zielgruppen. Wirkungspsychologische Untersuchung zur Zielgruppenbestimmung von Kinofilmen der Jahre 1998 und 1999 auf der Basis des GfK-Panels*. Berlin: Filmförderungsanstalt.
Blothner, Dirk. 2001. *Filminhalte und Zielgruppen 2. Fortführung der wirkungspsychologischen Untersuchung zur Zielgruppenbestimmung von Kinofilmen des Jahres 2000 auf der Basis des GfK-Panles*. Berlin: Filmförderungsanstalt.
Blothner, Dirk. 2003. *Filminhalte und Zielgruppen und die Wege der Filmauswahl. Wirkungspsychologische Analyse der GfK-Paneldaten des Jahres 2001*. Berlin: Filmförderungsanstalt.
Blothner, Dirk. 2004. *Filminhalte und Zielgruppen 4. Generalisierungen und Tendenzen zum Verständnis der Zielgruppenbildung im Kino*. Berlin: Filmförderungsanstalt.
Blothner, Dirk, und Ellen Didszus. 2006. Zueinanderfinden. Zielgruppenbildung im Kino. *Research & Results* 4:50.
Freud, Sigmund. 1900. Die Traumdeutung. *GW* II/III.
Freud, Sigmund. 1905. Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie. *GW* V:27–145.
Freud, Sigmund. 1919. Das Unheimliche. *GW* XII:227–268.
Freud, Sigmund. 1933. Neue Folge der Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse. *GW* XV.
Gehrau, Volker. 2003. (Film-)Genres und die Reduktion von Unsicherheit. *M&K Medien & Kommunikationswissenschaft* 51(2): 213–231.
Grünewald, Stephan. 2006. *Deutschland auf der Couch. Eine Gesellschaft zwischen Stillstand und Leidenschaft*. Frankfurt/New York: Campus.
Grünewald, Stephan. 2013. *Die erschöpfte Gesellschaft. Warum Deutschland neu träumen muss*. Frankfurt/New York: Campus.
Salber, Wilhelm. 2003. *Fünfundsiebzig Notizen zur Metapsychologie*. Bonn: Bouvier.
Salber, Wilhelm. 2015. *Radikale Ganzheitspsychologie. Medium Wirkungs-Einheit*. Berlin: HPB University Press.
Salber, Wilhelm. 2016. Lachgeschichte. Lachen und Seele. *anders* 28.

Genres in der postkolonialen Theorie/ Postkoloniale Genrekritik

Peter W. Schulze

Inhalt

1 Postkoloniale Theorie und Kritik 216
2 Konturen eines postkolonialen Genrebegriffs 219
3 Koloniale Diskursanalyse von Genrefilmen 220
4 „Filming back“ 223
5 Perspektiven postkolonialer Genre-Forschung 228
Literatur 229

Zusammenfassung

Aus postkolonialer Perspektive sind Filmgenres primär auf Diskurse und Repräsentationsformen hin zu untersuchen, in denen sich Verbindungen zur Geschichte des Kolonialismus und seine Folgen bis in die Gegenwart ausmachen lassen. Ebenso relevant für eine postkolonial instruierte Genrekritik sind filmische Darstellungen rezenter Phänomene, in denen neokoloniale Machtverhältnisse zum Ausdruck kommen oder kritisch reflektiert werden. Zu berücksichtigen sind dabei nicht nur die „großen Erzählungen“ (Jean-François Lyotard) des (Neo-)Kolonialismus in seinen geopolitischen Ausmaßen, sondern auch die mikropolitischen Dimensionen, wie sie sich insbesondere in Repräsentationen von Ethnizität und Nationalität manifestieren, die wiederum häufig in signifikanter Weise durch spezifische Konstellationen von Gender und Klassenzugehörigkeit geprägt sind.

Bei postkolonialer Filmgenreforschung handelt es sich in der Regel um eine kontextbezogene, historisch perspektivierte Auseinandersetzung mit dem Untersuchungsgegenstand. Dabei steht die Analyse von Genres einerseits unter der Prämisse, (neo-)koloniale Konstellationen kritisch zu hinterfragen, sowie ande-

P. W. Schulze (✉)
Portugiesisch-Brasilianisches Institut/Romanisches Seminar, Universität zu Köln, Köln, Deutschland
E-Mail: peter.schulze@uni-koeln.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_10

rerseits anti- bzw. postkoloniale Kontestationen herauszuarbeiten. In den Studien des Forschungsgebiets geht es meist primär um die textuellen Dimensionen genrespezifischer Repräsentationsformen und damit verbundene außerfilmische Kontexte. Von Relevanz sind darüber hinaus aber auch die jeweiligen Produktions-, Distributions- und Rezeptionsbedingungen.

Zunächst werden hier Grundlagen und Entwicklungslinien der postkolonialen Theorie skizziert und ihre Relevanz für die filmwissenschaftliche Genreforschung dargelegt. Es folgt die Definition eines Genre-Begriffs, der sich für die Analyse von Genrekonfigurationen aus postkolonialer Perspektive eignet. Grundsätzlich lassen sich hierbei zu heuristischen Zwecken zwei unterschiedliche Typen von Genreproduktionen unterscheiden: solche, in denen sich (neo-)koloniale Machtstrukturen manifestieren, und jene, die durch ein anti- bzw. postkoloniales *filming back* gekennzeichnet sind. Zur Untersuchung (neo-)kolonialer Machtstrukturen lässt sich produktiv an Edward Saids „colonial discourse analysis" anknüpfen, die hier spezifisch film- und genreanalytisch ausgerichtet ist und anhand signifikanter Beispiele dargelegt wird. Gleichsam komplementär zu den Genreproduktionen (neo-)kolonialer Prägung werden sowohl anti-koloniale Genrekonfigurationen als auch postkoloniale Appropriationen von Genres an exemplarischen Filmen herausgearbeitet und theoretisch perspektiviert.

Schlüsselwörter

Postkolonialismus · Genretheorie · Science Fiction Film · Filmmusical · Revolutionsfilm · Ethnografischer Film

1 Postkoloniale Theorie und Kritik

Postkoloniale Theorie und Kritik zielen auf eine Dezentrierung von Wissens- und Kulturproduktionen, die aus (neo-)kolonialistischen Machtgefügen hervorgegangen sind und diese oftmals perpetuieren. Im universitären Fächerkanon begann die Etablierung postkolonialer Untersuchungsansätze in den 1980er-Jahren, zunächst primär in der Literaturwissenschaft an englischsprachigen Universitäten. Inzwischen existiert postkoloniale Forschung weltweit in vielen geistes- und sozialwissenschaftlichen Fächern, meist in Form interdisziplinärer Theorieansätze und Studien. Entstanden ist die Postkolonialismus-Forschung vor allem aus einer „Akademisierung" des anti-kolonialistischen Diskurses, insbesondere der Schriften von Frantz Fanon, aber auch von C. L. R. James, Albert Memmi, Che Guevara, Aimé Césaire, Amilcar Cabral u. a. Der aus Martinique stammende anti-kolonialistische Aktivist Fanon zählt zu den zentralen Wegbereitern postkolonialer Theoriebildung. Neben *Peau noire, masques blancs* von 1952 ist vor allem das 1961 erschienene Buch *Les damnés de la terre* ein Schlüsseltext des anti-kolonialistischen Dritte-Welt-Diskurses sowie auch der darauf folgenden postkolonialen Theorie, die der Querdenker Fanon in seinen Ausführungen teilweise antizipiert. Von Fanon führt auch eine direkte Verbindungslinie zum anti-kolonialistischen sowie zum postkolonialen Kino, wie

noch näher auszuführen sein wird. In *Peau noire, masques blancs* thematisiert Fanon die „psychische Deformierung" der schwarzen Bevölkerung auf den Antillen, die herrühre aus einer Identifikation mit der „ganz und gar weiße[n] Wahrheit" (Fanon 1980, S. 95) der Kolonisatoren, welche dunkelhäutige Menschen stigmatisieren, „die niederen Gefühle, die bösen Neigungen, die dunkle Seite der Seele zu repräsentieren" (Fanon 1980, S. 120). *Les damnés de la terre* beschreibt aus der Perspektive der sogenannten Dritten Welt das System des Kolonialismus, seine hegemonialen Strukturen sowie Strategien der Dekolonisation. In Fanons Ausführungen sind bereits zentrale Aspekte postkolonialer Theoriebildung angelegt. Reflektiert werden u. a. die psychosozialen Machtmechanismen des (Neo-) Kolonialismus und die Negation des Anderen, der Nexus von Identität und Alterität sowie grundlegende Fragen der Repräsentation, etwa das Phänomen der Auto-Exotisierung. Während Fanon mit diesen Themenkomplexen maßgebliche Fragen gegenwärtiger Postkolonialismus-Forschung vorwegnimmt, gilt seine marxistisch geprägte aktivistische Haltung gemeinhin als anti-kolonialistisch und damit gleichsam als ‚prä-postkolonial'.

Zu dem Paradigmenwechsel vom anti-kolonialistischen zum postkolonialen Diskurs trug der poststrukturalistische Theorieschub der 1970er-Jahre maßgeblich mit bei. Die grundlegenden Unterschiede der beiden Diskurse hat der Anthropologe David Scott treffend zusammengefasst: „As opposed to anticolonialism's description of the problem of colonialism in terms of the demand for political decolonization, postcolonialism commended its redescription as an epistemological problem, a problem about the politics of representation, about the relation between knowledge and power." (Scott 2005, S. 392) Der anti-kolonialistische Diskurs, für den besonders in den 1960er-Jahren das Losungswort „Dritte Welt" gebräuchlich war, kennzeichnet sich vor allem durch politischen Aktivismus. Im Unterschied zum Dritte-Welt-Diskurs, der handlungsbezogener ist und sich vorwiegend auf politische und sozioökonomische Fragen bezieht, tendiert der postkoloniale Diskurs dazu, primär „textuelle" Dimensionen (neo-)kolonialer Machtgefüge in Kultur- und Wissensproduktionen zu verhandeln. Dennoch würde es zu kurz greifen, Postkolonialismus ausschließlich als Thematisierung der diskursiven Dimensionen und Anti-Kolonialismus als Auseinandersetzung mit den materiellen Auswirkungen des (Neo-)Kolonialismus zu begreifen. Deutlich wird dies bereits bei Frantz Fanon, und es ließen sich zahlreiche weitere Positionen anführen, die quer zu einer solchen trennscharfen Unterscheidung stehen: prominent etwa die Schriften von Gayatri Chakravorty Spivak, eine der führenden Theoretiker/innen des postkolonialen Diskurses, die trotz poststrukturalistischer bzw. dekonstruktivistischer Ausrichtung – in Verbindung mit marxistisch und feministisch instruierten Lesarten – einen „strategic essentialism" (Spivak 1984/1985, S. 183 f.) einführt, um in neokolonialen patriarchalischen Machtgefügen zu intervenieren. Gleichwohl existieren zwischen dem anti-kolonialen und dem postkolonialem Diskurs grundlegende Unterschiede, die sich insbesondere auch in den epistemologischen Prämissen bzw. in der theoretischen Ausrichtung niederschlagen.

Im Gegensatz zum Anti-Kolonialismus mit seinen meist essenzialistisch gefassten Begriffen – insbesondere in Bezug auf Kolonisatoren und Kolonialisierte –

kennzeichnet sich der poststrukturalistisch geprägte postkoloniale Diskurs durch die Aufhebung dichotomer Denkmuster. Symptomatisch hierfür sind die Schriften von Homi K. Bhabha, der zu den einflussreichsten postkolonialen Theoretikern zählt. In dem Aufsatz „The Commitment to Theory" konstatiert Bhabha programmatisch, die „language of critique" sei nur dann effektiv, wenn sie die Opposition zwischen den Begriffen Herr und Sklave überwinde und stattdessen ein „space of translation: a place of hybridity" geöffnet werde, in dem sich „the construction of a political object that is new, neither the one nor the other" (Bhabha 1994, S. 25) manifestieren könne. Vor allem im Anschluss an Bhabha ist „hybridity" – verstanden als ein (neo-) koloniale Machtansprüche zersetzendes Phänomen – zu einem Schlüsselbegriff der Postcolonial Studies avanciert. Während Bhabha mit Begriffen wie „hybridity" und „Third Space" (Bhabha 1994, S. 38–39) die theoretischen Leitlinien des postkolonialen Diskurses seit den 1980er-Jahren bis in die Gegenwart maßgeblich geprägt hat, war bereits 1978 eine Studie erschienen, die als eine Art Gründungsschrift der sogenannten Postcolonial Studies gilt. Es handelt sich um Edward W. Saids bis heute diskursprägende Studie *Orientalism. Western Conceptions of the Orient*, die poststrukturalistische Theoriebildung erstmals eingehend auf den Kolonialismus bezieht. In Form einer an Michel Foucault angelehnten „colonial discourse analysis" hinterfragt *Orientalism* die westliche kanonische Kultur, insbesondere die englische Literatur, in Hinblick auf die ihr eingeschriebenen kolonialistischen Ideologien. In Rekurs auf Foucault und Antonio Gramsci versteht Said „Orientalismus" als einen im Westen entstandenen Diskurs über den Orient, als ein diskursives Konstrukt, das durch die Abwertung des Anderen die westliche Identität hervorhebe und zum alleinigen Maßstab mache, um so koloniale Machtansprüche rechtfertigen zu können. Hierbei entwerfe der Westen ein Bild vom Orient, das diesem u. a. Brutalität, Irrationalität und Dekadenz unterstellt. Saids Untersuchung zielt auf die Offenlegung solcher Zusammenhänge. Auch in der Filmwissenschaft wurde an Saids „colonial discourse analysis" angeknüpft (vgl. exemplarisch das Grundlagenwerk Shohat und Stam 1994), wobei sich dieser Ansatz insbesondere auch für die Genreanalyse produktiv nutzen lässt, wie in Kap. 3 hier aufzuzeigen sein wird.

Sowohl Filmproduktionen als auch die Filmkritik und die filmwissenschaftliche Forschung spielen in anti- und postkolonialen Diskursen bereits früh eine Rolle, wie in Kap. 4 näher ausgeführt wird. Filmgenres sind dabei oftmals besonders relevant, wenngleich die Auseinandersetzung mit generischen Strukturen in den meisten postkolonialen Schriften eher implizit erfolgt und eine genretheoretische Fundierung bzw. tiefergreifende Genre-Reflexionen dementsprechend ausbleiben (anders übrigens als in einer Reihe von Filmproduktionen, die ein kritisch-reflexives postkoloniales Genrebewusstsein aufweisen). Umgekehrt waren in der filmwissenschaftlichen Genreforschung, insbesondere im deutschen Sprachraum, postkoloniale Untersuchungsperspektiven noch vor einigen Jahren eher Randerscheinungen, wobei inzwischen ein zunehmendes Interesse in diesem Bereich zu verzeichnen ist (vgl. Ritzer und Schulze 2013). Um die postkoloniale Theoriebildung in ihrer „capacity for epistemological as well as social and cultural transformation" (Mignolo 2000, S. 115) für die filmwissenschaftliche Genreforschung produktiv einsetzen zu können, ist es nötig, einen methodologisch kompatiblen und analytisch operationalisierbaren Genrebegriff zu bestimmen.

2 Konturen eines postkolonialen Genrebegriffs

Wie Jacques Derrida pointiert herausgestellt hat, weist jeder Text bestimmte Genre-Dimensionen auf, wobei daraus gleichwohl keine generische Zugehörigkeit resultiert: „Every text *participates* in one or several genres, there is no genreless text, there is always a genre and genres, yet such participation never amounts to belonging." (Derrida 1992, S. 230, Herv. im Original) Folglich zählen Genremuster zu den grundlegenden Eigenschaften eines jeden Textes, ohne dass einzelne Texte in Genres aufgehen würden oder sich eine vermeintliche Essenz eines Genres aus bestimmen Texten ableiten ließe. Obgleich die komplexe Relation von Texten und Genres taxonomisch kaum zu fassen ist, entfalten Genremuster produktionsästhetisch wie auch rezeptionsseitig signifikante Wirkungen. Dementsprechend gelten in der Filmwissenschaft Genres generell als bedeutende Dimensionen der Produktion und Distribution sowie der Rezeption und Analyse filmischer Texte. Mit Christine Gledhill lässt sich Genre als „conceptual space" begreifen, in dem sich „issues of texts and aesthetics" engführen lassen mit den Aspekten „industry and institution, history and society, culture and audiences" (Gledhill 2000, S. 221). So gesehen bieten Genres bzw. entsprechende Filme Einsichten in die historischen, gesellschaftlichen und kulturellen Konstellationen, in denen sie entstanden sind bzw. in spezifische Diskurse, die sie in Form von Iterationen bestimmter Genremuster fortführen. Dabei erscheinen Genres in ihren jeweils spezifischen Konfigurationen als „invitations to a particular style of epistemology" (Bruner 1991, S. 15), mehr noch „genres actively generate and shape knowledge of the world" (Frow 2006, S. 19). Relevant sind hierbei aus postkolonialer Perspektive sowohl koloniale bzw. neokoloniale Diskurse und Repräsentationsformen als auch anti-koloniale Kontestationen und postkoloniale Revisionen, die sich in entsprechenden Genreproduktionen manifestieren. Erweisen sich Genres generell als „permanently contested site", „ever in process, constantly in subject to reconfiguration, recombination and reformulation" (Altman 2004, S. 195), so gilt das Augenmerk postkolonialer Kritik genrespezifischen Repräsentationen, die aus (neo-)kolonialen Machtgefügen hervorgegangen sind bzw. affirmativ oder kritisch auf diese Bezug nehmen. Von besonderer Bedeutung sind dabei Identitäts- und Alteritäts-Konstruktionen, die sich meist in Form spezifischer Zuschreibungen von Rasse, Klasse, Geschlecht und nationaler Zugehörigkeit manifestieren. Um das Zusammenwirken dieser Zuschreibungen adäquat bestimmen zu können, müssen die spezifischen Funktionen von Genremustern in den jeweiligen Filmen analysiert werden. Zu berücksichtigen sind hierbei u. a. Aspekte wie ein „gendering of genres", welches „masculinist national imaginar[ies]" stabilisiert (Gledhill 1997, S. 350), ferner „inter-racial looking relations" (Kaplan 1997, S. 3) und die genrespezifische „aesthetic technology" (Dyer 1997, S. 83) von Filmmaterial, Kameras und Beleuchtung mit ihren rassistischen Implikationen durch die Kalibrierung auf weiße Haut. Neben eingehenden Analysen der filmischen Texte sind auch die Intertexte sowie die historischen und soziokulturellen Kontexte der jeweiligen Genreproduktionen zu berücksichtigen. Generell werden Genres aus postkolonialer Perspektive begriffen als wandelbare diskursive Anordnungen, die in ihren jeweiligen kulturellen und historischen Kontexten zu bestimmen sind.

3 Koloniale Diskursanalyse von Genrefilmen

Das Kino entstand zur Hochzeit des Kolonialismus. So verwundert es kaum, dass sich kolonialistische Praktiken und Diskurse bereits in frühen Filmproduktionen bzw. in der Herausbildung bestimmter Genremuster niederschlagen. Beispielsweise entwickelte sich in den 1890er-Jahren ein filmisches Pendant zu den sogenannten Völkerschauen, den in Europa Ende des 19. Jahrhunderts sehr populären Zurschaustellungen von Angehörigen indigener Völker, von denen viele westlichen Kolonialmächten unterworfen waren. Unterschiedliche Formen ethnografischen Spektakels finden sich bereits in frühen Kinetoscope-Filmen. In Thomas A. Edisons Black Maria Studio in New Jersey realisierte William K. L. Dickson eine Reihe kurzer Filme, in denen fremde Kulturen exotisierend ausgestellt sind. Dazu zählen *Sioux Ghost Dance* (USA 1894) und *Buffalo Dance* (USA 1894), in denen Tänze der Sioux als folkloristisches Spektakel erscheinen. Bezeichnenderweise waren die ‚Indianer' der beiden Filme Darsteller in Buffalo Bill's Wild West Show, wobei Buffalo Bill zunächst an den imperialistischen Kriegen gegen die indigenen Ureinwohner beteiligt war und später die Kommerzialisierung der besiegten ‚Indianer' als Teil seiner Wild West Show betrieb.

Seit Beginn der Filmgeschichte sind kulturelle Alteritäten durch das neue Medium systematisch zur Schau gestellt worden. Zugleich stand das Kino auch wiederholt im Zeichen einer kolonialistisch geprägten Weltvermessung; etwa in Dokumentarfilmen über die europäischen Kolonialreiche, die unmittelbar nach Erfindung des Kinematografen für die Société Lumière entstanden. Während in diesen und vielen weiteren Dokumentarfilmen kolonialistische Repräsentationen bzw. entsprechende Genrestrukturen unmittelbar evident sind und sich gut erschließen lassen, ist der Gegenstand einer filmgenrebezogenen „colonial discourse analysis" nicht immer offensichtlich. Um auch weniger augenfällige kolonialistisch geprägte Repräsentationen zu Tage zu fördern, lässt sich produktiv an das Projekt eines „contrapuntal reading" anschließen, wie es Edward W. Said eingefordert hat: „We must [. . .] read the great canonical texts, and perhaps also the entire archive of modern and pre-modern European and American culture, with an effort to draw out, extend, give emphasis and voice to what is silent or marginally present or ideologically represented [. . .] in such works." (Said 1994, S. 78)

Im Sinne Saids ist aus der Perspektive postkolonialer Genrekritik das Archiv des Films auf koloniale Repräsentationen und Subtexte hin zu untersuchen, wie sie sich in spezifischen Genrestrukturen manifestieren. Je nach Anwendungsbereich und Umfang entsprechender Studien kann der Fokus dabei auf bestimmten Genres oder auf transgenerischen Dimensionen liegen, wobei die Analyse aus diachroner sowie aus synchroner Perspektive bezogen auf bestimmte Kinematografien und auf transnationale Verflechtungen erfolgen kann – um nur einige der vielfach kombinierbaren Untersuchungsparamater zu nennen. Gegenstand der Analyse sind meist spezifische Filme als audiovisuelle Texte; möglich sind aber auch Untersuchungen der Produktions- und Rezeptionsbedingungen von Genres oder der Diskurse über generische

Strukturen wie sie sich etwa in der Filmkritik und in der Filmwissenschaft manifestieren.

Wie die koloniale Diskursanalyse bzw. kontrapunktische Lesarten konkret aussehen können, soll hier kursorisch an zwei Beispielen der Filmgenres Science Fiction und Musical dargelegt werden. Der frühe Filmklassiker *Le voyage dans la lune*/*Die Reise zum Mond* (Frankreich 1902) von Georges Méliès gilt gemeinhin als der erste Science-Fiction-Film: er dient retrospektiv als Beginn dieses Filmgenres (das sich, wie bereits Méliès' Film, stark auf literarische Vorlagen bezieht). Im filmwissenschaftlichen Diskurs werden häufig die genrekonstitutiven Elemente von *Le voyage dans la lune* hervorgehoben, insbesondere Motive wie die Expedition ins All und die Begegnung mit außerirdischem Leben sowie der Einsatz von Tricktechnik bzw. *special effects* zur Darstellung futuristischer Technologien und fremder Welten. Kaum Erwähnung hingegen finden die kolonialistischen Subtexte, welche sich in dem Film sowie in späteren Produktionen des Genres ausmachen lassen. *Le voyage dans la lune* lässt sich aufgrund spezifischer textueller Merkmale plausibel im Kontext der kolonialistischen Expansion Europas lesen. Bei der Erkundung des Mondes stoßen die europäischen Wissenschaftler auf Seleniten, lunare Ureinwohner, die mit Totem-Masken, Speeren und ihrem animalischen Gebaren einer stereotypen eurozentrischen Darstellung sogenannter „primitiver Völker" entsprechen. Analog zu dichotomen Zuweisungen von Identität und Alterität im kolonialen Diskurs erscheinen die Einwohner des zu erforschenden Mondes als barbarisch, während sich die europäischen Entdecker durch technologisch-zivilisatorische Überlegenheit auszeichnen. Trotz der Überzahl feindlich gesinnter Seleniten gelingt es den Europäern, sich aus der Gefangenschaft zu befreien und mit ihrer Rakete zur Erde zurückzufliegen. Besonders bemerkenswert ist das Ende von Méliès' Film: In ihrem Heimatort erhalten die ‚Entdecker' des fremden Territoriums vor einer begeisterten Menschenmenge Auszeichnungen, während ein gefangener Selenit in einer Art ethnografischem Spektakel öffentlich ausgestellt wird – durchaus in Anklang an die seinerzeit üblichen Völkerschauen. Bei der kursorischen „colonial discourse analysis" sei angemerkt, dass *Le voyage dans la lune* sich selbstverständlich nicht auf den kolonialistischen Subtext reduzieren lässt.

In bestimmten Genres sind (neo-)kolonialistische Diskurse und Repräsentationsformen verbreiteter als in anderen Genres. So manifestieren sich diese Dimensionen beispielsweise relativ häufig im Science Fiction Film, im Western und im Abenteuerfilm. Dennoch lassen sich auch in Genres mit scheinbar geringer Affinität zu (neo-)kolonialistisch geprägten Repräsentationen eben solche Strukturen ausmachen, beispielsweise im Filmmusical. Exemplarisch verdeutlichen lässt sich dies am Hollywood-Musical bzw. am Zyklus der sogenannten „South-of-the-Border musicals" (Altman 1987, S. 186) der 1930er- und 1940er-Jahre. Es handelt sich hierbei um Filmmusicals, die durch lateinamerikanische Musik und Tänze geprägt sind. In diesen Filmen sind lateinamerikanische Figuren scheinbar positiv charakterisiert, während bis dato Latinos im Hollywoodkino meist diffamierend dargestellt wurden. Dies gilt insbesondere für Mexikaner im Western, die in „ethnisierender" Überzeich-

nung regelmäßig als hinterhältige Verbrecher figurieren, besonders drastisch etwa im Broncho-Billy-Zyklus der 1910er-Jahre.[1] Anders als in zahlreichen Hollywood-Western, in denen die Doktrin des Manifest Destiny zumindest implizit zum Ausdruck kommt, stehen die „South-of-the-Border musicals" deutlich im Zeichen der Good Neighbor Policy, die 1933 von US-Präsident Franklin D. Roosevelt initiiert wurde. Demnach sollte die USA in den Ländern südlich des Rio Grande nicht mehr als Aggressor erscheinen (aufgrund militärischer Eingriffe); stattdessen wurde unter dem Etikett der „Guten Nachbarschaft" eine Strategie verstärkter politischer und wirtschaftlicher Einflussnahme zur Wahrung US-amerikanischer Interessen verfolgt. Dieser Kontext zeichnet sich in dem erwähnten Musical-Zyklus ab, etwa in Filmen wie *Flying Down to Rio* (USA 1935, Thornton Freeland), *In Caliente* (USA 1935, Jonathan Alvarez), *Down Argentine Way* (USA 1940, Irving Cummings), *That Night in Rio* (USA 1941, Irving Cummings) und *Week-End in Havana* (USA 1941, Walter Lang), um nur einige prominente Beispiele zu nennen.

Geradezu programmatisch erscheint die „Gute Nachbarschaft" zwischen den USA und Lateinamerika in *The Gang's All Here* (USA 1943, Busby Berkeley). Der Film beginnt mit einer Musical-Szene in einem Hafen. Begleitet von einer heiteren Samba-Musik werden von dem Frachter mit dem Namen „Brazil" vor der New Yorker Skyline Säcke mit Zucker und Kaffee entladen. Es folgt eine große Ladung mit kunstvoll drapiertem Obst und Gemüse, welche direkt übergeht in den fruchtschalenartigen Hut einer exotischen Schönheit, gespielt von Carmen Miranda, die von einer Band umringt sogleich beginnt, das Meer und Kokosnüsse zu besingen. Der Samba mündet in einem marschartigen Lied, ein Repräsentant der USA erscheint im Automobil und empfängt die Sängerin mit der Frage: „Got any coffee on you?" Darauf übergibt er ihr einen Schlüssel, bezeichnet als „the key to broadway", worauf die Szene durch eine Kamerafahrt als Teil einer Musical-Bühnenaufführung erkennbar wird. Die Anfangssequenz von *The Gang's All Here* ist symptomatisch für die seinerzeit sehr populären „South-of-the-Border musicals"; zugleich wird darin die Rolle des prominentesten Stars dieses Filmzyklus für die Good Neighbor Policy thematisiert. Carmen Miranda erhielt nach ihren großen musikalischen Erfolgen in Brasilien 1939 ein Engagement am Broadway und avancierte kurz darauf zu einem Filmstar in Musicals der 20th Century Fox, wobei ihre Persona stets im Zeichen der Good Neighbor Policy steht. In der Anfangssequenz von *The Gang's All Here* erscheint Miranda als eine Art Fruchtbarkeitsgöttin: die von dem Frachter entladenen Früchte finden ihre Fortsetzung im Hut des brasilianischen Stars, wobei der wirtschaftliche Vorteil, den die USA durch die Naturreichtümer Brasiliens erlangen, explizit zur Sprache kommt, wenn der Repräsentant der USA den Import der Kaffeebohnen kommentiert mit: „now I can retire". Die stark exotisierte und sexualisierte Rolle Mirandas als Personifizierung Brasiliens im Sinne eines Rohstofflieferanten manifestiert sich auch in der bekanntesten

[1] Die Stigmatisierung von Mexikanern diente wohl nicht zuletzt auch als implizite Legitimierung der Entwendung des Landes, in dem die Handlung des Western primär angesiedelt ist – ein Territorium, das die USA Mitte des 19. Jahrhunderts durch einen imperialistischen Angriffskrieg von Mexiko eroberte.

Sequenz des Films, der Musical-Nummer „The Lady with the Tutti-Frutti Hat“. In der Sequenz erwachen spärlich bekleidete Frauen in einem ‚tropischen Idyll‘. Bereits durch die Kamerafahrt von Bananen fressenden Affen zu den Frauen werden diese animalisiert bzw. gleichsam im Tierreich als Gute Wilde verortet. Die Körper der Frauen sind stark sexualisiert, wobei die Sequenz gespickt ist mit Phallus- und Vagina-Symbolen: von einem bananenbestückten Kreis, der Carmen Miranda als Xylophon dient, bis zu überdimensionierten Bananen, mit denen die Frauen hantieren. Suggeriert wird so eine sexuelle Verfügbarkeit der exotischen Frauen, aber auch der unberührten Landschaft mit ihren Naturreichtümern. Hierbei handelt es sich um ein traditionsreiches Imaginarium im kolonialen Diskurs: die Verschränkung der Besitzergreifung von Frauen mit weiblich semantisiertem Land. Symbolisch steht das ‚Naturparadies‘ offenbar für Brasilien – deutlich wird dies nicht nur durch den Handlungskontext, sondern auch durch die vorherrschende Farbgestaltung der Sequenz in Grün und Gelb, den brasilianischen Nationalfarben. Die Reduzierung der Latino-Figuren auf Ihre Körperlichkeit, also auf das Naturhafte, gleichsam Vorzivilisatorische, dem die Kultur der US-Amerikaner entgegengestellt wird, zieht sich durch den gesamten Film. Bezeichnenderweise nähert sich der US-Amerikaner in der Anfangssequenz mit einem Automobil; in Kontrast hierzu fährt Carmen Miranda in der Lady-with-the-Tutti-Frutti-Hat-Sequenz im Ochsenkarren heran. Diese Identitäts- und Alteritäts-Zuweisung manifestiert sich auch in der Figurenkonstellation. Während die von Alice Faye gespielte US-Amerikanerin treu auf ihren Geliebten wartet, moralisch integer ist und eine psychologische Zeichnung aufweist, kennzeichnet sich die von Miranda dargestellte Brasilianerin durch ins Groteske gesteigerte Promiskuität und ist weitgehend auf ihre Körperlichkeit reduziert. Symptomatisch für lateinamerikanische Figuren in „South-of-the-Border musicals“, ist Carmen Miranda der US-amerikanischen Protagonistin als Alterität diametral entgegengesetzt. Ihr kommt dabei in der Narration kaum eine Rolle zu; vielmehr erscheint sie mit ihren exotistisch überzeichneten Musik- und Tanznummern als Element eines spezifischen „cinema of attraction“ (Tom Gunning), das sich mit Graham Huggan als „postcolonial exotic“ bezeichnen ließe, manifestiert sich darin doch eine „global commodification of cultural difference“ bzw. ein „marketing the margins“ (Huggan 2001, S. vii, 28). Zugleich zeugt das ‚positive‘ Bild lateinamerikanischer Figuren auch von der Good Neighbor Policy, die der wirtschaftlichen Expansion und politischen Einflussnahme der USA in Lateinamerika diente (Abb. 1).

4 „Filming back“

4.1 Der Revolutionsfilm zwischen anti-kolonialer Mobilisierung und postkolonialer Resignifizierung

Auf (neo-)koloniale Machtgefüge und entsprechende filmische Repräsentationen reagierten Filmschaffende – insbesondere aus der sogenannten ‚Dritten Welt‘ – mit anti-kolonialistischen Produktionen. Von herausgehobener Bedeutung war hierbei das Genre des Revolutionsfilms, das in den 1960er- und 70er-Jahren im Zeichen der



Abb. 1 *The Gang's All Here* (20th Century Fox)

„trikontinentalen Revolution" (Che Guevara) in Afrika, Asien und Lateinamerika stand. Zu diesen Revolutionsfilmen zählen *Historias de la Revolución*/*Geschichten der Revolution* (Kuba 1960, Tomás Gutiérrez Alea), *La battaglia di Algeri*/*Schlacht um Algier* (Italien/Algerien 1966, Gillo Pontecorvo), *La hora de los hornos*/*Die Stunde der Hochöfen* (Argentinien 1968, Fernando E. Solanas/Octavio Getino), *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro*/*Antonio das Mortes* (Brasilien/Frankreich 1969, Glauber Rocha) und *Sambizanga* (Angola/Frankreich/Republik Kongo 1972, Sarah Maldoror) – um nur einige der bekanntesten Beispiele zu nennen.

Im anti-kolonialistischen Kino wurde, wie eingangs erwähnt, programmatisch an Frantz Fanon und sein 1961 erschienenes Buch *Les damnés de la terre* angeknüpft. So bezog sich etwa der brasilianische Filmemacher Glauber Rocha 1965 in seinem einflussreichen Filmmanifest *A estética da fome* explizit auf Fanon und den anti-kolonialistischen Befreiungskampf in Algerien. Der Bruch mit dem „schönfärberischen" ästhetisch-ideologischen Paradigma des Hollywood-Kinos, den Rocha in *Die Ästhetik des Hungers* fordert, manifestiert sich bereits in *Deus e o Diabo na Terra do Sol*/*Gott und der Teufel im Land der Sonne* (Brasilien 1964). Rochas Revolutionsfilm greift Elemente des US-amerikanischen Western auf – etwa Landschaftsdarstellungen oder die Standardsituation des Shoot-out – und appropriiert sie, womit die in dem Manifest konstatierte „kulturelle Kolonialisierung" durch eine filmische Dekolonisierung aufgehoben wird, welche insbesondere durch bedeutungstragende Rekurse auf Kulturformen der Subalternen aus dem Nordosten Brasiliens gekennzeichnet ist (Schulze 2015, S. 33–38 und 131–144).

Die Verbindungslinie von Fanon führt auch zu dem Revolutionsfilm *La hora de los hornos*, in dem der anti-kolonialistische Impetus des Genres exemplarisch zum Ausdruck kommt. Der vierstündige Film von Fernando Solanas und Octavio Getino thematisiert die Unterdrückung der sogenannten ‚Dritten Welt' durch neokolonialistische Machtgefüge sowie das gewaltsame Aufbegehren dagegen. Bereits in der Anfangssequenz von *La hora de los hornos* wird deutlich, dass der Film als Aufruf

zur Revolution gemeint ist. Zu martialischer Trommelmusik sind in stakkatoartigem Rhythmus Aufnahmen montiert, die eruptiv aus dem Schwarzbild aufblitzen – primär Gewalt von Militärs gegen wehrlose Menschen, die sich versammeln und schließlich ebenfalls mit Gewalt reagieren. Zwischen den Bildern sind Slogans von Protagonisten des anti-kolonialistischen Befreiungskampfes eingefügt, darunter ein Satz von Frantz Fanon, der gleichsam als Credo des Films dient: „Der kolonisierte Mensch befreit sich in der Gewalt und durch sie." Die Gegenüberstellung von Unterdrückern und Unterdrückten durch die Montage korrespondiert auch mit den revolutionären Slogans, die klare Fronten bilden: Auf der einen Seite das ausgebeutete unterdrückte Volk in der Dritten Welt, auf der anderen Seite die nationalen Eliten jener Länder und die USA, die in einem Che-Guevara-Zitat als „großer Feind der Menschheit" bezeichnet werden. Obwohl der Film durch die vielen Zitate pamphletartigen Charakter bekommt, ist die Gestaltung ausgesprochen dynamisch und mobilisierend, vor allem durch den schnellen Montagerhythmus, das Crescendo der Trommeln und die grafische Gestaltung der Schriftzüge, die teils in Bewegung versetzt sind. Der Film postuliert einen Kriegszustand und ruft unter der Devise „LIBERACIÓN" – „Befreiung" – zum Kampf gegen den Neokolonialismus auf (Abb. 2).

In anti-kolonialistischen Revolutionsfilmen wie *La hora de los hornos* werden die dichotomen Identitäts- und Alteritäts-Zuweisungen, wie sie sich im kolonialistischen



Abb. 2 (**a-d**) *La hora de los hornos* (Trigon Film)

Kino finden, unter umgekehrten Vorzeichen fortgeführt. Viele anti-kolonialistische Filme nehmen überdies eine paternalistische Haltung gegenüber dem Publikum ein, das über die ‚richtige Weltsicht' aufgeklärt werden soll. Einer der ersten Filme, der diese binären Denkmuster und Darstellungsweisen überwindet, ist Glauber Rochas kritischer Revolutionsfilm *Terra em transe*/*Land in Trance* (Brasilien 1967). Der Film beginnt und endet mit einem erhobenen Gewehr, wobei der bewaffnete Widerstand gegen einen rechtsgerichteten Militärputsch – wie er sich 1964 realiter in Brasilien ereignete – in Form einer artifiziellen, opernhaften Agonie dargestellt ist, begleitet von einer Kakofonie aus Maschinengewehrschüssen, Sirenengeheul, klassischer Musik und der Einblendung eines romantisch anmutenden Gedichts. *Terra em transe* weist eine ausgeprägte Polysemie auf und hebt sich mithin deutlich ab von unmissverständlicher Agitationspropaganda wie sie in *La hora de los hornos* paradigmatisch zum Ausdruck kommt. Bei Rocha handelt es sich um eine postkoloniale Resignifizierung des Revolutionsfilms sowie kolonialer Diskurse (so ist etwa die Landnahme Brasiliens im Jahr 1500 in karnevalistischer Überzeichnung dargestellt). Bezeichnenderweise richtet sich der Film nicht nur gegen den Rechtskonservatismus, der in Brasilien zur Militärdiktatur geführt hat, sondern auch gegen den linken Populismus und dessen Ästhetik. Rocha prangert mithin nicht bloß neokolonialistische Ausbeutung an, wie dies im anti-kolonialistischen Kino der Fall ist, sondern schreibt kolonialen wie auch nationalistischen Diskursformationen und Repräsentationsweisen gezielt kulturelle und ästhetische Differenzen ein. In *Terra em transe* ist eine Verlagerung vom anti-kolonialen zum postkolonialen Diskurs zu erkennen, also eine Verschiebung von der aktionistisch geprägten Dekolonisierung imperialistischer Machtgefüge hin zur Auseinandersetzung mit dem (Neo-)Kolonialismus als einem epistemologischen Problem und zur Aufdeckung von Machtstrukturen in den Repräsentationsformen selbst.

4.2 Postkoloniale Revisionen des ethnografischen Films

Wohl mehr als jedes andere Genre ist der ethnografische Film durch koloniale Diskurse geprägt. Dies gilt auch für Filme, die sich erklärtermaßen um ein positives Bild von sogenannten ‚primitiven Völkern' bemühen. Beispielsweise sind die ethnografischen Filme über Afrika von Jean Rouch – den viele Regisseure des Kontinents durchaus schätzen – nicht frei von kolonialistischen Subtexten. Dementsprechend kritisch hat sich einer der Begründer des postkolonialen Kinos in Afrika, der senegalesische Autor und Filmemacher Ousmane Sembène, in einem Gespräch mit Rouch geäußert: er möge dessen „rein ethnografischen Filme" nicht, da sie „uns anschauen, als wären wir Insekten" („c'est de nous regarder comme des insectes") (Cervoni 1982, S. 77).

In besonders tief greifender Weise kritisch reflektiert und auf implizite epistemologische Gewalt hinterfragt wird das Genre des ethnografischen Films in *Reassemblage – From the Firelight to the Screen* (USA 1982), realisiert von der vietnamesischen Filmemacherin, Komponistin und postkolonialen Theoretikerin Trinh T. Minh-ha. Dieser bemerkenswerte autoreflexive Film über Dorfgemeinschaften im Senegal ent-

stand im Rahmen einer dreijährigen ethnografischen Feldforschung. Bereits in der Anfangssequenz wird deutlich, dass *Reassemblage* den Genrekonventionen des ethnografischen Dokumentarfilms nicht folgt, sondern diese gezielt durchkreuzt. Anders als in den für das Genre charakteristischen Off-Kommentaren, welche in der Regel fremde Kulturpraktiken beschreiben und erklären, konstatiert die Filmemacherin: „I don't intend to speak about, just nearby." Etwas später wirft Minh-ha die grundsätzliche Frage auf: „What can we expect from ethnology?" Währenddessen sind halb nackte Kinder zu sehen, die offenbar dazu angehalten sind, für eine Aufnahme zu posieren. Wohlgemerkt sind die Kinder nicht zu hören, sondern bloß der Off-Kommentar. So kommen Assoziationen auf zum kolonialistischen Gestus zahlreicher ethnografischer Filme, die sogenannten ‚primitiven Völkern' die Stimme nehmen, sie als Untersuchungsobjekte voyeuristisch ausstellen und eurozentrischen Interpretationen unterwerfen. Auf die Frage von Minh-ha, was man von der Ethnologie erwarten könne, ließe sich antworten: Vor allem Erklärungen der (filmisch) dargestellten Kulturpraktiken fremder Völker – dies wäre wohl zumindest die dominante genrespezifische Zuschauererwartung mit Blick auf das Korpus des ethnografischen Films (insbesondere zur Entstehungszeit von *Reassemblage*). In dem Film der Vietnamesin bleiben solche Erklärungen jedoch aus. Stattdessen thematisiert sie die ethnologische Repräsentation als solche, insbesondere die medialen und generischen Apriori des ethnografischen Films. Ihre wenigen Kommentare fügen den Bildern keinerlei Erklärungen oder Interpretationen hinzu. Sie dienen vielmehr der Reflexion ihres eigenen Tuns, gleichsam als eine Form der Autoethnografie, der Rückwendung der Beobachtung auf sich selbst. Es wird deutlich, dass das Reden über den Anderen an erster Stelle ein Reden über sich selbst impliziert und die Sinnsetzungen des betrachtenden Selbst den Anderen überhaupt erst diskursiv hervorbringen. Schon der vielschichtige Titel *Reassemblage*, der unter anderem die Bedeutung „Wieder-Zusammenfügen" enthält, verweist auf den Konstruktionscharakter des ethnografischen Films. Standardsituationen des Genres – wie Essenszubereitung, Tanzrituale, das Spielen von Kindern etc. – erscheinen bei Minh-ha nicht etwa in ‚transparenter' Form. Die Nahtstellen des Films sind keineswegs kaschiert, sondern werden als solche hervorgehoben, u. a. durch Jump Cuts, Achsensprünge, Unschärfe, ruckartige Schwenks und starke Zeitsprünge sowie durch die meist asynchrone Bild-Ton-Gestaltung. Dadurch verlieren gängige Genremuster des ethnografischen Films, die in den Standardsituationen bei Minh-ha anklingen, ihre Verständlichkeit, sind ihrer sinngenerierenden Funktion enthoben. Die Brüche in der filmischen Repräsentation erscheinen als Lücken und Leerstellen in der filmischen Narration; sie betonen die Grenzen des Verstehens angesichts fremder Kulturpraktiken. Besonders deutlich ist dies in dem langen Schwarzbild, während dem das Gespräch zwischen einer Frau und einem Mann zu hören ist, ohne dass Untertitel das Gesagte verständlich machen würden. Wie aus den angeführten Off-Kommentaren deutlich wird, handelt es sich bei *Reassemblage* um eine postkoloniale Resignifizierung des ethnografischen Films. Der vorherrschenden Tendenz des Genres, ‚fremde' Menschen und ihre Sitten zu erklären, setzt Trinh T. Minh-ha in ihrem Film die Fremdheit der Anderen entgegen, die eben nicht in einer exotisierten, aber letztlich verständlichen Alterität aufgehen.

Reassemblage steht im Kontrast zum Gros der ethnografischen Filme, die ihre Untersuchungsgegenstände durch generische Repräsentationsformen interpretato-

risch durchdringen und erklärbar machen – ein Ansatz, der bereits in dem frühen ethnografischen Langfilm *Nonook of the North: A Story of Life and Love in the Actual Arctis* (USA 1922) von Robert Flaherty angelegt ist und in unterschiedlicher Form, aber vom Grundmuster durchaus ähnlich, bis in die Gegenwart fortbesteht. Allerdings existieren inzwischen zahlreiche Gegenentwürfe zu dem eurozentrisch geprägten ethnografischen Film. In dem Found Footage-Film *Yndio do Brasil*/*Our Indians* (Brasilien 1995) etwa montiert Sylvio Back Standardsituationen aus Dutzenden Dokumentar- und Spielfilmen über die Indigenen Brasiliens aneinander und legt dadurch rekurrente Genremuster und entsprechende stereotype Repräsentationen der brasilianischen Ureinwohner offen – vom blutrünstigen ‚Indianer' bis zur schönen Edlen Wilden. Doch längst haben die Indigenen ihre mediale Repräsentation selbst übernommen. Beispielsweise entstand in Brasilien mit Vídeo nas Aldeias 1986 ein Förderprogramm, das den Indigenen fernab von der Zivilisation Videotechnologie (und später digitale Geräte) bereitstellte, ergänzt durch Workshops zur Nutzung der Kameras und der Schnittsoftware. Aus dem Programm Vídeo nas Aldeias sind inzwischen über 70 Filme hervorgegangen. Viele dieser Filme dienen dezidiert der Dokumentation von Ritualen bzw. der Wahrung kultureller Identität angesichts der Bedrohung traditioneller Lebensformen durch das Vordringen der ‚Zivilisation', häufig in Form von gewaltsamer Vertreibung und Zerstörung ihres Landes durch Konzerne und Großgrundbesitzer. Während die Filme der brasilianischen Indigenen einerseits ein breiteres Publikum adressieren und dabei auf übliche Standardsituationen des ethnografischen Films zurückgreifen, um die Weltöffentlichkeit auf ihre Situation aufmerksam zu machen, verwehren sie andererseits gezielt die ‚Erklärung' ihrer Rituale, was sich auch im Bruch mit den üblichen Genrekonventionen niederschlägt. Deutlich ist dies etwa in *Xinã Bena*/*New Times* (Brasilien 2006) des Filmemachers Zezinho Yube, der den Kaxinawá aus dem Amazonasbecken angehört. Der Film dokumentiert Traditionen und Lebensweisen der Kaxinawá in recht konventioneller Weise, etwa in Form von untertitelten Interviews mit Autoritäten des Dorfes, er endet aber bezeichnenderweise mit einer Zeremonie, deren visuelle Darstellung durch ein langes Schwarzbild verweigert wird, wobei der zeremonielle Gesang ohne Untertitel dargestellt ist. Ähnlich wie in dem angeführten Dialog in *Reassemblage* bleibt die Zeremonie mithin unverständlich: Die sakralen Kulturpraktiken werden mithin nicht – wie im Genre des ethnografischen Films so häufig – einer vermeintlich universalistischen Interpretationshoheit unterworfen, sondern bleiben in ihrer Partikularität bestehen; sie erschließen sich somit nur für diejenigen, die in die Kultur der Kaxinawá eingeweiht sind.

5 Perspektiven postkolonialer Genre-Forschung

Trotz gewisser Verschiebungen in den letzten Jahren bezieht sich die kanonische Genretheorie und -kritik nach wie vor primär auf europäische und nordamerikanische Filmkorpora, während Genreproduktionen aus anderen Weltgegenden nur partiell Berücksichtigung finden. Für die filmwissenschaftliche Genreforschung impliziert eine postkoloniale Perspektivierung grundsätzlich zwei komplementäre Dimensionen: zum einen die Erweiterung des Filmkanons um Produktionen aus

Afrika, Asien und Lateinamerika, und zum anderen eine kritische Revision europäischer und nordamerikanischer Filmproduktionen – wobei jeweils (neo-)kolonialistische bzw. postkoloniale Dimensionen von Genreproduktionen zu analysieren sind. Wohlgemerkt impliziert der postkoloniale Untersuchungsansatz keine Trennung in westliche und außereuropäische Kinematografien. So finden sich (neo-) kolonialistische Diskurse und Repräsentationen auch in Genreproduktionen der sogenannten Dritten Welt, während im europäischen und nordamerikanischen Kino postkoloniale Filme entstehen – besonders augenfällig im Kino der Migranten, etwa dem britischen Black Cinema oder dem französischen Cinéma Beur.

Literatur

Altman, Rick. 1987. *The American film musical*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Altman, Rick. 2004. *Film/genre*. London: BFI.

Bhabha, Homi K. 1994. The commitment to theory. *The location of culture*, 19–39. London/New York: Routledge.

Bruner, Jerome. 1991. The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry* 18(1): 1–21.

Cervoni, Albert. 1982. Tu nous regardes comme des insectes [Gespräch zwischen Jean Rouch und Ousmane Sembéne]. In *Rouch – Un griot gaulois*, Hrsg. René Pédral = Cinémaction (17): 77–78.

Derrida, Jacques. 1992. The law of genre. In *Acts of literature*, Hrsg. Derek Attridge, 221–252. New York/London: Routledge.

Dyer, Richard. 1997. *White*. London/New York: Routledge.

Frow, John. 2006. *Genre: The New Critical Idiom*. London/New York: Routledge

Fanon, Frantz. 1980. *Schwarze Haut, weiße Masken*. Frankfurt a. M.: Syndikat.

Gledhill, Christine. 1997. Genre and gender: The case of soap opera. In *Representation: Cultural representations and signifying practices*, Hrsg. Stuart Hall, 337–386. London: Sage.

Gledhill, Christine. 2000. Rethinking genre. In *Reinventing film studies*, Hrsg. Christine Gledhill und Linda Williams, 221–243. London: Arnold.

Huggan, Graham. 2001. *The postcolonial exotic. marketing the margins*. London/New York: Routledge.

Kaplan, E. Ann. 1997. *Looking for the other. Feminism, film, and the imperial gaze*. New York: Routledge.

Mignolo, Walter. 2000. (Post)occidentalism, (post)coloniality, and (post)subaltern rationality. In *The pre-occupation of postcolonial studies*, Hrsg. Fawzia Afzal-Khan und Kalpana Seshadri-Crooks, 86–118. Durham/London: Duke University Press.

Ritzer, Ivo, und Peter W. Schulze. 2013. *Genre hybridisation. Global cinematic flows*. Marburg: Schüren.

Said, Edward W. 1994. *Culture and imperialism*. London: Vintage.

Said, Edward W. 1995. *Orientalism. Western conceptions of the orient.* Afterword to the 1995 printing. London: Penguin.

Schulze, Peter W. 2015. *Strategien kultureller Kannibalisierung. Postkoloniale Repräsentationen vom brasilianischen Modernismo zum Cinema Novo*. Bielefeld: transcript.

Scott, David. 2005. The social construction of postcolonial studies. In *Postcolonial studies and beyond*, Hrsg. Ania Loomba et al., 385–400. Durham/London: Duke University Press.

Shohat, Ella, und Robert Stam. 1994. *Unthinking eurocentrism. Multi-culturalism and the media*. London/New York: Routledge.

Spivak, Gayatri Chakravorty. 1984/1985. Criticism, feminism, and the institution. Interview with Elizabeth Gross. *Thesis Eleven* (10/11): 175–187.

Hybride Genres

Florian Mundhenke

Inhalt

1 Einleitung und Überblick 232
2 Genre-Entwicklung und -differenzierung: Kommunikation und Syntax 232
3 Die historische Genese von Genres – Reflexivität, Parodie und Genre-Mixing 239
4 Genre-Mixing und Genre-Hybride der Nachkriegszeit 242
Literatur 247

Zusammenfassung

Das Kapitel beschäftigt sich mit der Dynamik von Genres, ihrer historischen Fortentwicklung und der Vermischung und Integration unterschiedlicher Genres. Der Antrieb der Genese von Genres kann im Fortschreiben der Kommunikationsbeziehung zwischen Medienproduzenten und -rezipienten ausgedrückt werden. Dabei kommt ein semantisch-syntaktisches Vokabular zu Anwendung; von einem sichtbaren Wandel kann man in der Regel erst sprechen, wenn sich auch die Ebene der Bedeutungsgenerierung ändert, also auch gesellschaftliche, zeitspezifische oder sogar mythologische Kontexte berührt werden. Genres sind immer in Bewegung, das betrifft sowohl kleine, individuelle Manifestationen wie bestimmte Zyklen, als auch deren gesamte Entwicklungslinie. Mit dem Nachkriegskino und der internationalen Ausbreitung der Genrekommunikation, kommt es zu einer vermehrten Reflexion der Genretraditionen und ihrer Ironisierung in Filmparodien. Darüber hinaus werden diverse Genres auch zu kontrastieren und integrieren versucht. Es gibt dabei sowohl Prozesse einer offenen Gegenüberstellung von überzeitlichen Konventionen mit zeitspezifischen Ausprägungen (Genre-Mixing), wobei aber auch zunehmend Versuche zu beobachten sind, aus bestehenden Zusammenhängen neue Formen entstehen zu lassen, die auch Elemente des Autorenkinos verarbeiten und dabei philosophische,

F. Mundhenke (✉)
Institut für Medien und Kommunikation, Universität Hamburg, Hamburg, Deutschland
E-Mail: florian.mundhenke@uni-hamburg.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_11

moralische und gesellschaftliche Fragen der Zeit aufgreifen, um etwas genuin Neues entstehen zu lassen (Genre-Hybride). Mit dem Blick auf die aktuelle Blockbuster-Produktion ist festzustellen, dass viele der entstehenden Arbeiten in polyvalenten Genre-Synkretismen unterschiedliche Konventionen, Mythologien und Traditionen aufgreifen, um ein möglichst breites Publikum anzusprechen.

Schlüsselwörter

Filmgenre · Genregeschichte · Genredynamik · Genrehybride · Genre Mixing

1 Einleitung und Überblick

Filmgenres zeichnen sich durch eine grundsätzliche Wandelbarkeit aus. Von daher ist es sicher nicht falsch zu sagen, dass Genres per se eine hybride, also offene und adaptierbare Kommunikationsform sind, die zwischen Ansprüchen und Bedürfnissen von Medienproduzenten und -rezipienten vermittelt. Dennoch liegen solche Hybridisierungsprozesse durchaus auf verschiedenen Ebenen. Im Folgenden soll – an eine Chronologie der Debatten angelehnt – eine Auseinandersetzung mit diesen Vorgängen des Medienwandels stattfinden. Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass der Begriff Genre an sich nicht stabil ist, sondern unterschiedliche Verständnisse und Fassungen kennt und in der Beschäftigung mit zeitweilig stabilen Zyklen aktualisiert werden kann. Das setzt schon mit der Institutionalisierung der Kategorien in den 1920er-Jahren in den USA ein und soll zunächst Thema sein. Aus einer stärker historischen Perspektive kann aber dann ab den 1960er-Jahren festgestellt werden, dass Genres prinzipiellen Entwicklungsgängen unterliegen, die sich ebenfalls systematisieren lassen und die in einer nachvollziehbaren Konsonanz für das Gesamtgefüge der generischen Filmproduktion gelten. In einem weiteren Schritt wird mit Anschluss an die Genre-Debatten der 1970er und 1980er versucht herauszufinden, welche Arten des Genre-Wandels und der Veränderung differenzierbar sind – was drücken etwa solche Begriffe wie Genre-Mixing und Genre-Hybride aus? Zuletzt soll mit Blick auf das aktuelle Blockbuster-Kino (das häufig mit Genre-Charakteristika arbeitet, ohne sich aber auf eine Form festlegen lassen zu wollen) geklärt werden, was mit dem Terminus des Genre-Synkretismus gemeint ist.

2 Genre-Entwicklung und -differenzierung: Kommunikation und Syntax

In Bezug auf die Wandelbarkeit von Genres an sich und die Vermischung verschiedener Filmgenres schreibt Peter Scheinpflug:

> „Hybride, Sub-Genre, Neo-Genre und Klassiker – bei diesen Begriffen handelt es sich nicht nur um oft genutzte und selten theoretisch reflektierte Vokabeln, mit der Texte klassifiziert werden, sondern sie stehen paradigmatisch für genre-theoretische Überlegungen zu spezifischen Relationen: Relationen von Genres in Genre-Kombinationen und in Genre-Hierarchien, historische und intertextuelle Relationen sowie Relationen von Texten in Kanon- und Korpus-Debatten." (Scheinpflug 2014, S. 35)

Will man also das Verhältnis von Genres zueinander und auch die Ausdifferenzierung einzelner Genres in Sub-Genres, Motivkreise und Zyklen analysieren, so spricht man notwendigerweise von Transformationen, Begegnungen und Amalgamierungen der Formen des klassischen Hollywoodkinos (darauf bezieht sich das Gros der Literatur). Es lassen sich dabei zwei Stationen der theoretischen Reflexion ausmachen, die beide mit dem Begriff der Genre-Kombination/-hybridisierung in Verbindung stehen. Zum einen ist eine Debatte in den 1980er-Jahren relevant, als versucht wurde, die Essenz und die inhärenten Spezifizierungen einzelner Genres in der klassischen Phase des Hollywoodkinos zu erfassen. Darüber hinaus hat es eine Debatte um Genre-Filme der Nachkriegszeit gegeben mit dem Fokus auf intermediale und transkulturelle Adaptionen, sowie Theorien der Genre-Entwicklung im Fernsehen und im postmodernen Spielfilm; darauf soll weiter unten eingegangen werden.

Zum ersten Diskussionsstrang ist zu sagen, dass dieser erst einmal grundlegend die Immanenz und die Charakteristika der klassischen Filmgenres zu klären versucht hat. Michael Walkers Aufsatz zum Filmmelodram „Melodrama and the American Cinema" (1982) initiierte eine Debatte um dieses Genre, die bis in die 1990er-Jahre anhielt (vgl. etwa Gledhill 1987; Elsaesser 1987; Lang 1989; Neale 1993). Die Debatte zeichnet nach, wie sich der Begriff Melodram von einer Bezeichnung für eher abenteuergeprägte zu einer Bezeichnung für eher gefühlsbetonte Stoffe gewandelt hat und so den problematischen Begriff des „womens' film" verdrängt hat. Vor allem hat Rick Altman hat diese Entwicklung zu theoretisieren versucht. Er stellt fest, dass durch die Verwendung von Prä- und Suffixen neue Formen durch das Marketing der Studios entstehen würden, die sich dann verselbstständigten: Eine Variation der ‚comedy' ist die ‚romantic comedy', die sich wiederum zur ‚romance' weiterentwickelte, wobei die einmal existierenden Bezeichnungen bestehen blieben (vgl. Altman 2009, S. 128–132). Die Beschäftigung mit der Weiterentwicklung und Flexibilisierung der klassischen Hollywood-Genres schon in den 1930er- und 40er-Jahren behandelt also die produktive Wandelbarkeit von Genres, die Altman speziell „Genre-Mixing" nennt (ebd., S. 129). Man kann sagen, dass „Genre-Hybridität [damit] für Hollywoodfilme prinzipiell konstitutiv ist." (Scheinpflug 2014, S. 36)

Mit Francesco Casetti und Hans-Jürgen Wulff lässt sich sagen, dass Genres immer einen Sinnaushandlungs- und damit verallgemeinert: Kommunikationsprozess umschreiben (vgl. Casetti 2001; Wulff 2001). Medienproduzenten (also Filmemacher wie Studios) haben ein Interesse daran, für einen Film möglichst viele Zuschauer zu gewinnen. Der Zuschauer selbst blickt auf Genres und Konventionen (wie in der Zustimmung zu und Ablehnung des Horrorfilmgenres deutlich wird) und befriedigt seine eigenen Unterhaltungs- und Kognitionsbedürfnisse auch aufgrund von Genre-Charakteristika. An diesem Prozess vermittelt beteiligt sind darüber

hinaus auch Filmkritiker und Theoretiker, deren Veröffentlichungen zur Sinnfestschreibung beitragen (so wurde der Begriff ‚documentary' von Filmemacher und Theoretiker John Grierson erst in den 1920er-Jahren gefunden, der Stil Film Noir wurde von dem italienischen Filmkritiker Nino Frank geprägt etc., vgl. Grierson 1926; Frank 1999). Es ist also zu konstatieren, dass die Festschreibung von Genres und Genre-Charakteristika von diesem – allseits offenen und stetigen – Dialog der drei Kommunikationsteilnehmer abhängt, wobei jeweils unterschiedliche Interessen der Beteiligten daran partizipieren und zur Heterogenität der Debatten beitragen: Von industriellen Entscheidungen und Fragen der Vermarktung über individuelle Präferenzen bis hin zu kritischen Analysen oder gar dem Anspruch wissenschaftlicher Kategorisierung.

In Bezug auf die Gruppe der Medienproduzenten hat vor allem Rick Altman gezeigt, dass die Festlegung von Titeln bei Genrefilmen der großen Hollywoodstudios in den 1930er- und 1940er-Jahren primär auf der Verbindung zweier semantisch unterschiedlicher, darin aber neuer, noch nicht etablierter Begriffe beruht: *Only Angels Have Wings* (1939, Howard Hawks) wurde von der Produktionsfirma Columbia mit der Ankündigung „an Exciting Romantic Adventure" (Altman 1998, S. 9) angekündigt, *The Singing Marine* (1937, Ray Enright) wurde von Warner Bros. hingegen als „crowning martial musical" (ebd.) beworben. Hierbei zeigt sich, dass man mit diesen Filmen sowohl ein – freilich stereotypisiertes – weibliches („Romantic", „Musical") wie ein männliches Publikum („Adventure", „Martial"), welches an Abenteuer und an den Schauwerten der Kämpfe interessiert war, ansprechen wollte. „At every turn", so Rick Altman, „we find that Hollywood labors to identify its pictures with multiple genres, in order to benefit from the increased interest that this strategy inspires in diverse demographic groups." (Ebd.) Die Studios waren bestrebt, sowohl neue Ausprägungen etablierter Genres zu prägen – Altman nennt diese „cycles" (vgl. ebd.) – als auch eigenständige Reihen innerhalb von etablierten Genres zu lancieren (etwa der Monster-Horrorfilm der Universal in den 1930er-Jahren). So wurde das Melodram in den 1940er-Jahren von Warner Bros. zum Biopic hin geöffnet –, wobei aber mit den gewählten Bezeichnungen oder Markierungen in der Werbung immer ein möglichst breites Publikum angesprochen wurde. Den Produzenten ging es also primär um ein ökonomisches Interesse, welches sich mit diesen Bezeichnungen verbindet.

Als vermittelnde Gruppe dieser Genre-Ausprägung und -modifikation stehen Theoretiker und Kritiker, die sich ihrerseits an der Beschreibung und Bezeichnung von Genres als Bedeutungsmustern beteiligen. Auch hier ist die Verbindlichkeit der Deutungen trotz sehr fundierter Untersuchungen nicht unbedingt immer gewährleistet. So ist die Aufwertung einzelner Filme in der Hierarchie von Genres durchaus auch von Willkür geprägt: Mark Jancovich und Lincoln Geraghty erwähnen etwa den seinerzeit recht erfolglosen *The Lost Weekend* (USA 1945, Billy Wilder), der später von französischen Kritikern in Fachpublikationen zum Markstein bei der Beschreibung des Film Noir-Stils geadelt wurde, ohne dass dieser im Kontext seiner Veröffentlichung die entsprechende Aufmerksamkeit erfahren hätte (vgl. Geraghty und Jancovich 2008, S. 4). Wie bereits angesprochen, beschäftigt sich Rick Altman hingegen mit dem Melodram, indem er mit Bezug auf Russell Merritt und Ben

Singer zu zeigen versucht, dass Kritiker und Theoretiker manchmal Genres auf besonders erfolgreiche Zyklen reduziert haben (wie Thomas Schatz den Western hinsichtlich der Filme von John Ford und die Zeit nach 1939, vgl. Altman 1998, S. 26, mit Bezug auf Schatz 1981). Beim Melodram, welches heute mit Gefühlsvermittlung, Problembewusstsein und einer ‚weiblichen Perspektive' charakterisiert wird, erscheint diese Entwicklung weg von der ursprünglichen Bedeutung als Form des Abenteuers als besonders signifikant:

> „[Ben Singer] points out that although most recent critics have treated melodrama as an introspective, psychological, women's genre, in the early years of cinema melodrama was specifically associated with action, adventure, and working-class men." (Ebd.)

Zuletzt spielt hier auch wieder der historische Kontext und Beschreibungszusammenhang eine große Rolle. Gilt einerseits Georges Méliès' 1902 entstandener *Voyage dans la Lune* als früher Klassiker des Science-Fiction-Genres, so weisen Jancovich und Geraghty darauf hin, dass diese Bezeichnung für utopische Stoffe erst 1928 von Hugo Gernsback eingeführt wurde, und zwar in Bezug auf die *Amazing Stories*-Hefte, welche – wie der Name wörtlich sagt – eine äußerst wissenschaftliche Definition der Utopie meinen, die technische Machbarkeit im Sinne einer möglichen Entwicklung der Zukunft meinten und die dem irrwitzigen, fantastisch-imaginativen Charme von Méliès' Filmen oder in der Literatur auch Jules Vernes Romanen in vielerlei Hinsicht entgegenstand (vgl. Geraghty und Jancovich 2008, S. 1). Auch hier lassen sich wieder neue Schubfächer und Kategorisierungen aufmachen, die auf einen anderen Aspekt des Genres verweisen. Das Gleiche gilt auch für medien- sowie zeitspezifischen Anwendungen von Genres: So wird seit Aufkommen des modernen Horrorfilms in den 1980er-Jahren (vor allem seit George Romeros *Night of the Living Dead,* USA 1968) vermehrt vom *body horror* gesprochen, der sich von der Ausprägung des Genres als Grusel der 1960er-Jahre grundlegend unterscheidet (vgl. etwa die Fernsehserie *Twilight Zone*, USA 1959–64, Rod Serling, zum Thema *body horror*: Brophy 1986). Kritiker und Theoretiker haben also ein kategorisierendes, abstrahierendes Interesse an der historischen Betrachtung und Einordnung von Filmen, die aber immer vor dem Entstehungskontext gelesen werden müssen. Dabei vermittelt die Sicht der professionellen Journalisten und Theoretiker zwischen ökonomischen Interessen und den Anliegen der Zuschauer.

Der Zuschauer zuletzt entschließt sich zur Betrachtung eines Genres aufgrund seiner persönlichen Dispositionen, die beispielsweise vom jeweiligen Medium oder der technischen Apparatur abhängig ist (Kino oder DVD) oder von der momentan favorisierten Freizeitbeschäftigung (etwa dem Interesse an Unterhaltung), nicht zuletzt nach persönlichen Motivationen und Interessen (Themen oder Vermittlungsweisen). Der Rezipient bringt hier also seine persönliche Bedürfnisebene ein, die sich jeweils unterschiedlich an den Auskünften der Beteiligten der Ebenen Produktion und Theorie orientiert. In diesen gibt es etwa viele differenzierte Genre-Bezeichnungen, wobei der Alltagssprachgebrauch mit den Bezeichnungen der Studios und Kritiker nicht immer übereinstimmen muss. Dabei spielt die Beschreibung der Gattung einerseits (Dokumentation, Spielfilm oder Experimentalfilm) eine Rolle

bei der primären Beschäftigung mit der Materie, die Genres andererseits aktivieren dagegen eher semantische Felder (Interesse am Thema, Besonderheiten der Affektebene, an deren Stimulierung man interessiert ist), zuletzt kommen zu dieser Gemengelage auch noch soziologische, gruppenspezifische und kontextuelle Faktoren (Horror und Fantasy dienen Jugendlichen hingegen oft als Distinktion zur Welt der Erwachsenen, vgl. dazu etwa Winter 1995).

Letztlich stellt sich bei Betrachtung dieser Kommunikationssituation auch die Frage, *was* überhaupt verändert und modifiziert werden kann und *welche Bausteine* innerhalb der Relais einzelner Genres und mehrerer Genres untereinander hybridisiert werden können. Die Liste einzelner typischer Elemente von Genres variiert von Beschreibung zu Beschreibung (vgl. Hickethier 2007a, S. 8 ff.; Grant 2007, S. 12 ff. Stiglegger 2017, S. 142 ff.). Das Problem liegt dabei auch immer in der unterschiedlichen Beschaffenheit von Genres: Einige der Genres sind grundlegend geprägt von ihren Figuren und Settings, während andere eher über narrative Muster und Konflikte erklärt werden können. Zu den Elementen zählen dabei Charaktere (oft auch Typen, die lediglich auf Funktionen reduziert werden, wie der ‚mad scientist' in der Science Fiction) und Settings (so die Landschaft in den Western-Filmen). Dabei können die grundlegenden Muster meistens noch in kleinere Prototypen unterteilt werden, wie Settings in reale Orte (der amerikanische Mittelwesten im Western, die Stadt New York als Ort für romantische Komödien) oder eher abstrakte Chiffren (die Kleinstadt im Melodram, das einsame Haus im Horrorfilm). Zu den ästhetischen Elementen zählen auch bestimmte Kameratechniken (Verkantung der Kamera im Horrorfilm), Titel-Entwürfe (Western-Titelschrift) und visuelle Konventionen (Farben in der Komödie, Cinemascope-Format des Westerns). Dies sind also überwiegend ästhetische und formale Entscheidungen, die zumeist aber von den inhaltlichen Entwicklungen (wie oben beim Melodram) nicht getrennt werden können. Es ist deshalb sicher nicht fruchtbar, nur die Veränderung von Kameraführung und Musik in einem Genre allein zu untersuchen, ohne auf den Kontext ihrer Verwendung einzugehen.

Neben den ästhetischen Bausteinen machen narrative und inhaltliche Elemente jenen Teil der filmischen Sinngebung aus, die primär einen Wandel induzieren können. Dies beruht wiederum auf bestimmten Muster-Konflikten (Bedrohung durch den Eindringling, Konfrontation und Auflösung der Bedrohung, vgl. dazu beispielsweise Vogler 2007), aber auch Strategien der Montage (Schuss-Gegenschuss-Verfahren im Liebesfilm, höhere Schnittfrequenz im Action-Film). All diese Elemente sind integriert in ein System von Konsolidierung und Modifikation. Bis zu einem gewissen Grade *müssen* die Konventionen verfolgt werden, um die Logik des Systems einzelner Genres zu gewährleisten, dies kann aber durch Momente der Variation *gelockert oder gar aufgehoben* werden. Rick Altman differenziert die Elemente deshalb noch einmal zwischen semantischen (also bedeutungstragenden: Figuren, Geschichten, Settings) und syntaktischen Elementen (etwa die den zeitlichen Verlauf der Informationsherausgabe im Film regeln: Bildgestaltung, Montage, Musik), die jeweils unterschiedlich transferiert werden können: „[T]he western", so sagt er, „[can be seen] as one of the genres that has proven most ‚durable' because it has established the most coherent syntax." (vgl. Altman 2009, S. 225, 2003). Diese

filmische Syntax kann dann von Filmemachern und Zuschauern gleichermaßen als Genrewissen abgerufen und transferiert werden.

Grundlegend für diese Adaptierbarkeit vor allem inhaltlicher Maßnahmen (und damit auch gesellschaftlicher Kontexte) ist der mythologische Kern von Genres, indem diese als Kompensationen zivilisatorischer Probleme und Grundkonflikte fungieren können (ganz besonders deutlich im Western als Auseinandersetzung der beiden Pole Natur und Kultur, aber auch im Horrorfilm als Beschäftigung mit den Problemen des technischen Fortschritts, vgl. Hickethier 2007a, S. 82 f.; Grant 2007, S. 29 ff.). Diese Muster von Integration, wie sie insbesondere Theoretiker der letzten 30 Jahre interessiert haben, stellen Filme in zweierlei Hinsicht bereit – wodurch auch wieder ein Rekurs auf die Ebene der Produktion stattfindet: Es wird vermehrt versucht, Genre-Filme sowohl an den jeweiligen direkten Entstehungskontext anzubinden (Monsterhorrorfilme der 1950er-Jahre wurden – mit den jungen Figuren und im Schulkontext angesiedelten Geschichten – primär für ein jugendliches Publikum geschaffen), wie auch auf den direkten gesellschaftlichen Kontext (Bedrohung durch Atomenergie und die unabsehbaren Folgen auf Natur und Mensch in Filmen dieser Zeit) und dabei auch den überzeitlichen Kern dieser Konfliktbeschreibung zu berücksichtigen (Eindringen des fremden Anderen in den westlichen Kulturraum und seine Beseitigung oder Vertreibung, ein Muster, welches man in Filmen der 1920er- und 1950er-Jahren wie auch in aktuellen Beispielen finden kann).

Das Ineinandergreifen von syntaktischem (Figuren, Ästhetik) und semantischem Vokabular (Handlungsmuster, Motive, Konflikte) als Kommunikationsfunktion (die auch bei Altman als spätere Ergänzung einer pragmatischen Komponente auftauchen, vgl. Altman 2009, S. 207–215), ermöglicht also einen ersten Blick auf die Hybridisierung und Entwicklung von Genres. „Ein produktives Potenzial von Altmans Modell liegt darin", so Peter Scheinpflug, „dass es Konstellationen/Strukturen von Genre-Konventionen bzw. Text-Komponenten, wie sie im einzelnen Text aktualisiert und in mehreren Texten iteriert werden, und die daraus resultierenden Kodierungen fokussiert." (Scheinpflug 2014, S. 11). Während sich Altman mit dem Begriff des Zyklus („cycle") in Bezug auf einzelne Genres fokussiert, sind vor allem auch Vorstöße in der Literatur zu finden, Sub-Genres zu finden und zu definieren. Während die Zyklen thematische, soziale, also semantische Bedingtheiten aufgreifen, die entstehen, aber sich dann – innerhalb des Genres – wieder wandeln können, wurde versucht, mit dem Begriff des Sub-Genres auch scheinbar stabile Kondensationen einzelner starker Manifestationen innerhalb von Genre-Korpora zu begreifen. In Bezug auf die Beschäftigung mit diesen Formen ist festzustellen, dass die unterschiedlichen Definitionen keinesfalls eindeutig sind. So können Sub-Genres aus etablierten Genres hervorgehen, sie können auch als Parodien/Kopien/populäre Ableitungen in einem anderen kulturellen Umfeld wahrgenommen werden (vgl. etwa die Entwicklung des Westerns in Italien vom epischen Ansatz Sergio Leones bis hin komischen oder sehr gewalthaltigen Beispielen), sie können aber auch als Mischungen unterschiedlicher Genres wahrgenommen werden (etwa im Serienkillerfilm, der Elemente des Thrillers und des Horrorfilms beinhaltet). Das Problem einer solch fortlaufenden Hierarchisierung, die die Beschäftigung mit

Sub-Genres betreibt, ist letztlich die Möglichkeit der Entleerung der Kategorien als tatsächlich gebräuchliche Kommunikationsbegriffe. Von daher ist auffallend, dass in Publikationen über Sub-Genres zumeist zwar deren Relation zu einem Ideal des darüber liegenden Genres enthalten ist, zugleich aber selten eine Problematisierung der Methode und Theorie einer solchen Ableitung. So schreibt auch Peter Scheinpflug:

> „Dass es bisher keine Theorie der Sub-Genres gibt, ist insofern durchaus vielsagend, da die Differenzierung von Genre und Sub-Genre nicht nur keiner kritischen Prüfung standhält, sondern die Genre-Hierarchie sich letztlich immer selbst als gezielte Setzung offenbart, da mit dem Grad der Ausdifferenzierung eines Genres auch die Willkür der Kriterien dieser Operation immer offensichtlicher wird. [. . .] [Es handelt] sich dabei sehr oft um Ansätze, die ein Genre fixieren und stabilisieren wollen, indem sie es so weit ausdifferenzieren, bis sich vermeintlich eindeutige, klar begrenzte Sub-Gruppierungen bilden lassen. Die Sub-Genres führen damit den Genre-Begriff *ad absurdum*." (Scheinpflug 2014, S. 40 f.)

Dennoch soll versucht werden jenseits dieser oft fruchtlosen Debatte um Sub-Genres, die Entwicklung der Kategorien als Kommunikationsformen zu fassen und so auf einem theoretischen Level den Wandel – und damit auch die Hybridisierung – nachvollziehbar werden zu lassen.

Der Medienwissenschaftler Gerd Hallenberger hat versucht, sich anhand der Entwicklung von fernsehspezifischen Formen an einer solchen Beschreibung des Genres-Wandels zu probieren. In Bezug auf die Verfestigung von Genres betrachtet er zwei grundlegende Verfahrensweisen: „Two aspects of this process are of prime importance: the relationship of formula and variation and the cumulative character of genre development." (Hallenberger 2004, S. 175). Das erste Merkmal, die Variation, geschieht dabei wiederum aufgrund zweier Muster: „There are two basic ways in which variation can be produced – by introducing new elements and/or combining elements in a new way." (Ebd.) Variation meint also dasselbe, was oben mithilfe von Konsolidierung und Modifikation zu beschreiben versucht wurde: Zwar muss ein Rückgriff auf ein Basis-Repertoire immer erfüllt sein, aber Genres funktionieren in der zeitlichen Dauer nur, wenn auch neue Elemente eingefügt werden. Dies kann durch gänzlich neue Elemente geschehen, aber auch indem bekannte Bausteine auf innovative Weise gegeneinander in Stellung gebracht werden. Damit wird die syntaktisch-semantische Syntax im Sinne Altmans aktiv angewendet und es werden so – vergleichbar mit einer gesprochenen Sprache – Begriffsnutzungen verändert oder etablierte Begriffe in neuen Kontexten verwendet.

Die Kumulation ist nun der wesentliche Teil des oben von Rick Altman angesprochenen Musters der Erweiterung und sich anschließenden Konsolidierung, insofern die neuen Bestandteile auch wiederum Teil der Grundformel werden können, so auch Hallenberger:

> „The fact that genre development is a cumulative process – each genre product is both an example and contributes to the overall image of the genre in question, including the ability of changing it – is important insofar as a single product can both consolidate and change a genre." (Ebd., S. 175)

Der Unabgeschlossenheit des Genre-Entwurfs entspricht diese Möglichkeit einer anhaltenden Erweiterung, die damit ausgedrückt wird. Der prototypische Charakter eines Filmbeispiels kann neu bewertet werden, wie man beispielsweise in Bezug auf den Science-Fiction-Film mit dem wichtigen Paradigmenwechsel vom zeitkritischen, ökologischen utopischen Film der 1960er- und 1970er-Jahre (*Planet of the Apes*, USA 1968, Franklin J. Schaffner; *Silent Running*, USA 1970, Douglas Trumbull; *Soylent Green*, USA 1974, Richard Fleischer) zum märchenhaft-naiven Science-Fiction-Abenteuer der späten 1970er- und 1980er-Jahre beobachten konnte (der Prototyp war hier *Star Wars*, USA 1977, George Lucas; es folgten unter anderem *Superman*, 1978, Richard Donner; *E. T. – The Extraterrestrial*, USA 1982, Steven Spielberg; *Back to the Future*, USA 1985, Robert Zemeckis).

Der Prozess der Kumulation kann dabei als ein Ausschöpfen von Möglichkeiten angesehen werden, wobei dies *vertikal*, also in die Tiefe hinein, geschieht. Man könnte dies auch als theoretische Beschreibung der Ausbildung von Zyklen eines Genres bezeichnen, wie es Altman formuliert hat. So gibt es in der Science Fiction den Topos der Begegnung mit außerirdischen Lebensformen, wobei die Begegnung feindlich sein kann (wie in den meisten utopischen Filmen der 1950er-Jahre), aber durchaus auch freundlich sein kann (wie vor allem in den 1980er-Jahren). Das gleiche gilt auch für die Zeitreise (in die Zukunft, in die Vergangenheit, darin wiederum: Es reisen Menschen vom Standpunkt der Erzählhandlung aus oder die Menschen kommen aus einer anderen Zeit in die Gegenwart der Erzählhandlung). Hier zeigt sich die Kumulation in der Erweiterung von Möglichkeiten, die ausgeschöpft werden, wobei man die Kategorien ‚Begegnung mit Außerirdischen' und ‚Zeitreise' wie auch deren Unterformen ‚feindliche Begegnung' und ‚Reise in die Zukunft' immer noch eindeutig der Science Fiction zuordnen kann. Im Folgenden soll – nach einem Seitenblick auf die historische Entwicklung von Genres – dann der zweite von Hallenberger angesprochene Prozess, die Variation als *Konfrontation von Elementen unterschiedlicher Genres* noch ausgeführt werden. Hierin scheint der Kern der Hybridisierung zu liegen, gerade wenn es um die Amalgamierung von Merkmalen unterschiedlicher Genres geht.

3 Die historische Genese von Genres – Reflexivität, Parodie und Genre-Mixing

Wie schon angedeutet ist die Etablierung und Bestätigung der stereotypen Muster und deren Aufweichung, Variation und Überschreitung ein wesentlicher Bestandteil der Dynamik von Genres. Insofern ist Genres ihre Modulierbarkeit bereits immer schon eingeschrieben. Grant bezeichnet Genres als „an assembly line with interchangeable parts" (Grant 2007, S. 8) und mit etwas Vorsicht lässt sich sogar – mit Knut Hickethier – ein Prozess der Genre-Entwicklung ausmachen; er spricht von vier Phasen: „Entstehung – Stabilisierung – Erschöpfung – Neubildung." (Hickethier 2007a, S. 71; Stiglegger 2017, S. 144). In der Entstehungsphase würden dabei vor allem neue Formen ausprobiert werden, es käme zu einer voranschreitenden Aus-

differenzierung, wobei einige Formen auch wieder absterben können. Zugleich – als Teil der Stabilisierung – kommt es zu einer „Abgrenzung gegenüber anderen Motiven, Sujets und Erzählmustern“ (ebd.), die die jeweilige Kategorie in ihrem Sosein festschreiben und bestätigen. Die Phase der Stabilisierung wird durch das Entstehen von Prototypen abgeschlossen, die „die ‚radikale Struktur‘ dieses einzelnen Stücks“ (ebd.) betonen. Diese werden nun in Variationen fortentwickelt, wobei die Anzahl der Prototypen überschaubar ist, die der Variationen hingegen prinzipiell unendlich (vgl. auch Seeßlen 1987, S. 214). Hierbei spielen die Zuschauer eine bedeutende Rolle, da sich gerade die Genres des Spielfilms weniger in der technischen Machbarkeit, als vielmehr als „Resultat eines kulturellen Bedarfs nach bestimmten, in den Genres erzählten Geschichten und ein Ergebnis einer Gewöhnung an die dabei verwendeten Stereotypen“ (Hickethier 2007a, S. 72) ausdifferenzieren. Es kann aber auch zu einer Erschöpfung kommen, und zwar durch die Veränderung des „kulturellen Kontext[es]“, sodass „Genres als erzählte und dargestellte Ordnungssysteme ihre Funktionen für die Regulierung des jeweils aktuellen Selbstverständnisses verlieren“ (ebd., S. 73). Daran anschließend macht Hickethier wiederum einen Prozess der Neubildung aus, der eine „Befriedigung neuer kommunikativer Bedürfnisse“ und eine Entstehung „neue[r] Genretransformationen“ (ebd.) beinhalte.

Diese historische Genese kann etwa an der Entwicklung des Western-Genres nachvollzogen werden. Die frühen Beispiele, die noch der Stummfilmzeit zuzurechnen sind, zeichnen sich durch Naivität und Spektakelhaftigkeit aus, Schießereien und akrobatische Reitszenen stehen hier im Vordergrund. Typen und Modelle wurden erprobt und ausgebildet und wieder verworfen. Spätestens aber mit den kanonischen Filmen von John Ford und Howard Hawks in den 1930er- und 1940er-Jahren haben sich Figuren, Settings und Motive etabliert. In dieser Phase der Stabilisierung und Konsolidierung steht auch die Ausbildung des mythologischen Kerns im Vordergrund (etwa das Aufgreifen der ‚Frontier‘-Idee oder der Widerstreit von Wildnis und Zivilisation). Dabei werden auch Figurenzeichnungen und geschichtliche Hintergründe differenzierter ausgearbeitet. Mit der allgemeinen Krise von Hollywood Ende der 1960er-Jahre kommt es dann – zumindest hinsichtlich des US-Westerns – zur Erschöpfung, die sowohl an der relativ geringen Anzahl von Produktionen insgesamt, wie auch an theoretischen Debatten (etwa die Behauptung der Filmkritikern Pauline Kael aus dem Jahr 1974, der Western sei tot; vgl. Lenihan 1980, S. 148) und an der inhaltlichen Ausrichtung der Filme abzulesen ist (etwa John Wayne als erschöpfter Held von einst in *The Shootist*, 1976, Sidney Lumet). Mit der Neubewertung historischer Konflikte durch die New Hollywood-Bewegung (etwa in *Little Big Man*, USA 1970, Arthur Penn, oder *Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History Lesson*, USA 1976, Robert Altman) kommt nun die Phase der Neubildung in den Blick. Dabei werden ab den 1980er-Jahren auch traditionelle mythologische, gestalterische und motivische Elemente neu adaptiert, ohne aber deren Resonanz mit den etablierten Topoi völlig aufzugeben, wie es teilweise in der Radikalität von New Hollywood der Fall war. So zeigt sich, dass mit dem künstlerischen und kommerziellen Erfolg von Filmen wie *Dances with Wolves* (USA 1990, Kevin Costner) und *Unforgiven* (USA 1992, Clint Eastwood) der Western auch im Rahmen einer Sichtbarkeit in der kritischen und theoretischen Debatte wie vor allem auch in der Zuschauerpräferenz wieder konsolidiert erscheint.

Dieser von Knut Hickethier gemachte Vorschlag zu einer Historisierung der Genre-Entwicklung ist natürlich als hermeneutisches Werkzeug nur so gut, wie die jeweils spezifische Anwendung eine solche Evolution auch nachweisen kann. Beispiele der Genres Horrorfilm oder Thriller hat es zu jeder Zeit gegeben – hier fällt es deutlich schwerer, eine Phase der ‚Erschöpfung' auszumachen. Darüber hinaus ignoriert eine solche relativ einfache Strukturierung auch die Rolle von Genres bei der Adaptierung in transkulturellen Prozessen. So füllt etwa der Italo-Western mit seiner breiten, schon oben angesprochenen Spannbreite an Themen, Figuren und Herangehensweisen genau die Lücke, die für den USA als Erschöpfungsphase ausgemacht werden kann. Die Adaptierung von Genre-Prozessen in anderen Ländern und das Finden neuer Regeln kann man etwa in Bezug auf das italienische Genre-Kino der 1960er- und 1970er-Jahre geradezu mustergültig ablesen. (vgl. Bondanella 2009, S. 159–496) Vieles was dort an Innovationen erprobt worden ist (etwa im ‚Giallo') hat dann auch wieder Einfluss auf die internationale, auch US-amerikanische Genre-Entwicklung genommen (etwa des Thrillers). Es ist also zumindest zu konstatieren, dass bei der Betrachtung einzelner Entwicklungslinien und bei Beschränkung auf einen Kulturkreis ein solches Modell valide sein kann, aber seine Bedeutung bei Blick auf die gesamte Komplexität aller daran partizipierenden Prozesse schnell an Schärfe und Nützlichkeit verliert.

Oben wurde mit Blick auf das Melodram und die Beschreibung der Zyklen des klassischen Hollywood-Kinos durch Altman schon die historische Bedeutung der Beschreibung der Genre-Entwicklung angesprochen. Mit der eben erwähnten, auch transkulturellen Ausbreitung der generischen Formeln, sowohl im europäischen Unterhaltungskino, als auch darüber hinaus (etwa in Südamerika oder Fernost, vgl. für den Western Klein 2015, S. 235–278), findet eine umfassende Ausdifferenzierung und Adaption der einst nur von wenigen Hollywood-Studios festgeschriebenen Genre-Regeln statt. Dabei verändert sich oft der mythologische Kern des Genres. Die ‚Frontier'-Ideologie spielt etwa in vielen europäischen Western (nicht nur aus Italien, sondern auch Spanien, der Bundesrepublik und Osteuropa) keine herausragende Rolle. Dennoch wird versucht, an den soweit greifbaren, oft idealisierten Kern der Genre-Beschreibung anzuschließen und diesen mit jeweils gesellschafts-, zeit- und kulturspezifischen Charakteristika anzureichern. Es sollte erwähnt werden, dass diese Vorgänge nicht nur im Rahmen des Kulturtransfers der etablierten Genres zu beobachten sind, sondern auch darüber hinaus, insofern auch im Betrieb des US-amerikanischen Unterhaltungskinos solche Adaptierungen sichtbar werden und ebenfalls darum gerungen wird, den Prozess der Neubildung und Weiterentwicklung zu initiieren.

Grundlegend können dabei drei Prozesse benannt werden, die sowohl im Hollywoodkino, wie auch in der europäischen und internationalen Beschäftigung mit Filmgenres wiederholt auftauchen. Dazu zählen erstens die *Reflexivisierung* und Offenlegung, zweitens die *Parodie* und Ironisierung und drittens Prozesse des *Genre Mixings* bzw. der *Genre-Hybridisierung* in der Konfrontation oder sogar Integration zweier oder mehrerer Genres. Beim ersten Punkt ist die bereits angesprochene Neuerwägung der semantischen Modelle von Bedeutung, es kommt zu einer *Reflexion* der zugrunde liegenden Konventionen, die teilweise revidiert und zurückgenommen werden, wobei auch die mythologischen Grundtendenzen offener thema-

tisiert werden (wie im Spätwestern, der auch die Perspektive der amerikanischen indigenen Bevölkerung thematisiert, wie beispielsweise in den angesprochenen Filmen *Little Big Man* und *Dances with Wolves*). In der *Parodie* kommt es zu einer ironischen Überhöhung der Klischees und Konventionen von Genres, die damit von einer eher unbewussten auf eine bewusste Ebene der Wahrnehmung gehoben werden (wie etwa in den frühen Filmen von Woody Allen oder in den Genre-Parodien von Mel Brooks wie *Frankenstein, jr.* oder *Blazing Saddles*, beide USA 1974). Zuletzt gibt es auch die Möglichkeit der *Transformation zweier oder mehrerer Genres* in der Vermischung bestimmter beweglicher Module. Dies ist auf einer sehr basalen Ebene schon im Hollywood-Kino der 1940er- und 1950er-Jahre zu beobachten: Mit Filmen wie *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (USA 1948, Charles Barton) oder *Abbott and Costello Go to Mars* (USA 1953, Charles Lamont) wurde versucht, den Humor und die Streiche der beiden Komiker mit den Franchises des Monster-Horrorfilms bzw. Science-Fiction-Films, für die das Hollywood-Studio Universal ebenfalls seinerzeit sehr populär war, zu verbinden. Darin zeigt sich auch wieder der Anspruch des Studios, durch die Bekanntheit der Topoi (Reise zu anderen Planeten) und Figuren (Frankenstein) eine existierende Reihe für ein möglichst breites Publikum aufzubereiten, um Interessenslagen möglichst vieler verschiedener Zuschauer integrierend entgegenzukommen. Solche sehr direkten und eher an der Oberfläche stattfindenden Konfrontationen finden sich in der Filmgeschichte auf vielfältige Weise. So wurde gemutmaßt, dass nach dem Erfolg des Science-Fiction-Films *Star Wars* der nachfolgend inszenierte James-Bond-Film *Moonraker* (GB 1978, Lewis Gilbert) nicht nur zufälligerweise im Weltraum angesiedelt war, sondern auch, um die etablierte Reihe an die Bedürfnisse des Publikums anzupassen, die in dieser Zeit stark auf den Science-Fiction-Film gerichtet waren. Grundsätzlich sind aber solche einfachen Vermischungsprozesse im Sinne des Zusammentreffens von Komikern mit einer populären Figur einer Horror-Reihe mit dem Resultat einer Gruselkomödie (also A und B macht AB) grundsätzlich von einer Schaffung neuer, aktueller Korpora – auch im semantischen Sinne – zu unterscheiden, wie das nachfolgende Teilkapitel noch einmal verdeutlichen soll.

4 Genre-Mixing und Genre-Hybride der Nachkriegszeit

Der Aspekt die Konfrontation zweier Genres, soll hier mit Peter Scheinpflug explizit von einer Hybridisierung – also Kombination, Verschmelzung – unterschieden werden. Der Filmwissenschaftler differenziert mit Rick Altmans Terminologie (2007) explizit.

> „Genre-Mixing“ von „Genre-Hybridisierung“: „[Rick] Altman setzt bewusst den Begriff Genre-Mixing statt Genre-Hybridität, da die beiden Begriffe verschiedene Modelle bezeichnen. In Altmans Modell des Genre-Mixings sind die Genres noch immer klar differenzierbar. In Genre-Hybriden sind die hybridisierten Genres hingegen noch als Spuren erkennbar, in ihrer Verquickung lassen sie sich aber nicht mehr eindeutig einem einzigen Genre zuweisen.“ (Scheinpflug 2014, S. 139)

Die Genre-Hybridisierung bringt also konstitutiv Neues hervor, während das Genre-Mixing Vorhandenes innovativ, aber durchaus noch innerhalb der vorhandenen Schablonen variiert.

Unter Genre-Mixing kann also das oben angesprochene Aufwerten etablierter Reihen und Figuren unter Zuhilfenahme erfolgreicher Themen, Motive oder gar Figuren anderer Reihen (und damit verbunden Genres) verstanden werden. Auch dieser Prozess, der in Hinblick auf die Abbott-und-Costello-Filme noch recht oberflächlich ausgefallen ist, verfeinert sich in der Nachkriegszeit allmählich. So lässt sich sagen, dass gerade die 1970er-Jahre hierfür prägend gewesen sind, da in dieser Zeit nicht nur – durch den Anstoß der New-Hollywood-Bewegung – etablierte Konventionen des Westerns, auch des Horrorfilms (Konsumkritik in *Dawn of the Dead*, USA/I 1978, George Romero) und des Science-Fiction-Films (Zivilisationskritik in *Soylent Green*) reflexiv neu ausgehandelt und auch eine vermehrte Anzahl an Genrefilm-Parodien produziert worden sind, sondern auch das Genre-Mixing verfeinert worden ist. Ein Beispiel hierfür wäre unter anderem *Outland* (USA 1981, Peter Hyams) mit Sean Connery als Marshall, der sich auf einem Jupitermond nach der Aufdeckung illegaler Drogengeschäfte mit zwei Killern konfrontiert sieht. Handlung und Figuren orientieren sich dabei ganz wesentlich an Mustern von Genre-Prototypen des Westerns (etwa *High Noon*, USA 1951, Fred Zinnemann), Setting, Kostüme und Musik entsprechen hingegen eher den Konventionen des populären Science-Fiction-Films in der Folge von *Star Wars*. Es zeigt sich hier auch, dass die Genrefilmgeschichte mittlerweile über ein Gedächtnis, ein Repertoire verfügt, auf das Medienproduzenten bei der Auswahl von Figuren, Stoffen und Motiven zurückgreifen können. Wie aber eingangs in Bezug auf die Differenzierung von Peter Scheinpflug gesagt wurde, sind hier die Grenzen der beteiligten Genres (Science Fiction und Western) immer noch deutlich erkennbar und können vom Rezipienten mit entsprechendem Genrewissen wieder separiert werden. Umgekehrt kann man sagen, dass es sich um eine sehr bewusste Kalkulation von erfolgreichen narrativen Konventionen (also des Showdowns aus *High Noon*) und gegenwärtig aufstrebenden eher zyklischen Entwicklungen handelt (der abenteuerliche Science-Fiction-Film), so dass die kommerzielle Verwertbarkeit des Resultats für die Macher im Vordergrund gestanden haben dürfte. Wie Knut Hickethier an anderer Stelle sagt, sind Genres „Geschichten generierende Systeme [...], in denen Mythen tradiert werden, sie sind [...] immaterielle Institutionen medialen Erzählens, [...] aber zugleich kulturell und historisch eingebunden und Teil der massenmedialen Unterhaltung“ (Hickethier 2007b, S. 204). Gerade diese Doppelgesichtigkeit zwischen generellen Erzählmustern und Motiven einerseits und einer historischen und kulturellen Situiertheit bestimmter Erfolgsmuster andererseits machen die Modularisierbarkeit und Transformierbarkeit von Genres aus (Stiglegger 2017, S. 141–144).

Nun bleibt aber die Frage, wie sich Genre-Mixing in der Fassung Altmans von der Genre-Hybridisierung unterscheiden lässt. Während also das Genre-Mixing primär eine deutliche Konfrontation von etablierten und/oder aktuellen Darstellungsmustern betreibt, gehen die unterschiedlichen Elemente bei der Hybridisierung eine neue, unauflösliche Verbindung ein. Hybridisierung meint etwa auch in der Biologie oder Materialforschung eine Kombination unterschiedlicher Eigenschaften

zum Zwecke der Herstellung eines Endprodukts, dass auf einer höheren Ebene angesiedelt ist, also etwas vollständig Neues bildet. (vgl. zum Begriff in unterschiedlichen Kontexten: Schneider 1997) Mithilfe des Beispiels *No Country for Old Men* (USA 2008, Joel und Ethan Coen) soll die Idee der Hybridisierung von Genres noch einmal verdeutlicht werden. Während *Outland* die Vermischung zweier Genres als Genre-Mixing eher äußerlich (Ikonografie, Handlungsstruktur) macht, enthält *No Country for Old Men* die Hybridisierung auch auf der mythologischen Tiefenebene und verletzt die zugrunde liegenden Genrekonventionen soweit, dass diese bei beiläufiger Betrachtung fast unsichtbar werden. Der Film schildert das Duell zweier als Antagonisten ausgegebener Figuren, des rechtschaffenen Vietnamveteranen Moss (Josh Brolin) und des Killers Chigurh (Javier Bardem), die beide den gleichen Geldkoffer finden wollen. Das Setting in der texanischen Provinz, die Charakterisierung der Figuren (der Protagonist als arbeitsloser Familienvater, der Antagonist als nur schwarztragender, schweigsamer Einzelgänger ohne eigene Lebensgeschichte) und die Fokussierung auf die Konfliktstruktur zweier Helden und ihrer Katalyse in einer dritten Figur, einem desillusionierten Sheriff (Tommy Lee Jones) erinnert in weiten Teilen an prototypische Muster aus dem Western. Andere Elemente wie der Geldkoffer (als McGuffin), Settings (ein Motel) und die Verfolgung über Landesgrenzen hinweg, entstammen eher dem Thriller-Repertoire in der Prägung von Alfred Hitchcock. Dennoch wird der Film einer Einordnung in diese Genres allein keineswegs gerecht, da er diese von Anfang sabotiert und Zuschauererwartungen immer wieder unbefriedigt lässt: So wird schon zu Beginn des Films der Blick auf die Themen der Einwanderungsproblematik, der Drogenkriminalität und der Bestechlichkeit von Amtsträgern gelenkt, die dem Ehrbegriff des Einzelnen im Western grundlegend widersprechen. Zuletzt gibt es auch kein Duell, sondern der Protagonist wird beim Schlafen im Hotel vom Antagonisten erschossen; prekärerweise sieht der Zuschauer diese Szene nicht einmal, die Erzählung setzt erst mit dem Eintreffen des Sheriffs am Tatort wieder ein. Der Antagonist überlebt und kann fliehen, er wird jedoch bei einem unvorhergesehenen Autounfall auf der unbelebten Straße einer Vorortsiedlung schwer verletzt und verlässt die Szene mit ungewissem Ausgang. Durch diesen allmählichen Angriff zu Beginn und die zunehmende Dekonstruktion der Genre-Charakteristika im Verlauf, gelingt es den Coen-Brüdern, den Blickwinkel zu weiten und auf Fragen von Moral in der heutigen Gesellschaft und den (Lebens-)Sinn zu richten und damit eine stärker autorenzentrierte Intention zu implementieren; die Genre-Elemente sind hier insofern nur noch Sprungfedern für sich daran anschließende Sinnkondensate (vgl. Mundhenke 2013).

Vergleichbar lässt sich das auch an einem Beispiel nachvollziehen, das nicht im Rahmen der US-Studioproduktion entstanden ist. Der deutsche Film *Lola Rennt* (D 1998, Tom Tykwer) ist von den Machern als „romantisch-philosophischer Action-LiebesExperimentalThriller“ beworben worden (vgl. Tykwer 1998). Der Film ist schon von Produktion und Besetzung ausgehend kein typischer Genre-Film, amalgamiert aber dennoch viele Elemente der in der Werbung angesprochenen Genres. *Lola Rennt* erzählt die Geschichte der jungen Frau Lola (Franka Potente), die einem

Anruf von ihrem kleinkriminellen Freund Manni (Moritz Bleibtreu) erhält, der binnen von 20 Minuten eine Geldsumme von 100.000 DM auftreiben muss, da er sonst von seinem Auftraggeber liquidiert werden wird. Lola rennt nun durch die Stadt, unter anderem zu ihrem Vater, einem Bankvorstand, und versucht das Geld aufzutreiben. Dabei aber gibt der Film die Linearität auf: Nachdem Lola am Ende der ersten 20 Minuten ihr Leben lassen muss, gibt es noch eine zweite Variante der Erzählung, die aber wiederum mit Mannis Tod endet; die dritte Variante ist dann für die Liebenden erfolgreich: Neben dem von Lola beim Roulette erspielten Betrag, bleibt dem Pärchen noch das gestohlene Geld, was sich Manni von einem Bettler mittlerweile wiederbeschafft hat. Auf einer ästhetischen und narrativ-figürlichen Ebene greift der Filme populäre Genres der Zeit auf: Er ist sowohl Jugendfilm/Liebesfilm, spielt mit elektronischer Musik und Zeichen der damaligen Jugendkultur (Outfits, Sprache). Er ist Actionfilm, als dass er die Protagonisten in ständiger Bewegung zeigt, schnell geschnitten ist und eine Konfrontation von Figuren und Wirklichkeit zeigt, die hauptsächlich auf der Körperebene ausgetragen wird (Rennen, Schlagen, Werfen, Radfahren, Springen), die drängende Zeit ist permanent spürbar. Darüber hinaus knüpft der Film aber auch an das europäische Autorenkino an, übernimmt eine Idee aus dem polnischen Kunstfilm *Przypadek* (*Der Zufall möglicherweise*, POL 1981, Krzysztof Kieślowski), in dem der Protagonist ebenfalls drei Mal seinen Weg zum Ziel gehen darf. Darüber hinaus verweist er auf Zufallsthematik, die Spieltheorie (Schmetterlingseffekt) und stellt den spielerischen Experiment-Charakter seiner filmischen Handlungsanlage in den Vordergrund. Er aktualisiert damit auch Elemente des zeitgenössischen narrativen Spielfilms (in deren Folge so unterschiedliche Filme *The Sixth Sense*, USA 1998, M. Night Shyamalan, oder *Memento*, USA 1999, Christopher Nolan, entstanden sind, bei denen sich die narrative Abfolge als korrupt, uneindeutig oder gar aufgelöst erweist). Der Film enthält also insgesamt sowohl Elemente, die auf das populäre gegenwärtige Unterhaltungskino verweisen, als auch mit seinen eher philosophischen Fragestellungen auf das europäische Autorenkino („Was wäre wenn . . .“) verweisen, wie auch – zuletzt – partizipieren sie an Entwicklungen des damals aktuellen Gedankenspielfilms, wie er sich dann von allem in den USA etablierte. Ein Rückbezug auf nur einen dieser Herkunftsorte (Actionfilm oder Jugenddrama oder Mindgame-Film) würde dem Beispiel in seiner Gesamtkomplexität nicht mehr gerecht werden. Dabei ist von wesentlicher Bedeutung, dass die grundlegenden, bereits konsolidierten Elemente der Prototypen von Genres auch ohne den generellen Kontext aller Elemente überleben können. Wie die Beispiele *No Country for Old Men* und *Lola Rennt* zeigen, muss der Film, der dann zustande kommt, im Grunde genommen kein Genrefilm mehr sein (wie es *Outland* sicher noch ist), sondern er kann das Interesse und die Reflexion der Elemente durch den Zuschauer nutzen, um damit generelle Überlegungen zu Sinnfragen und gesellschaftlichen Problemen anzustellen, die weniger für einen Genre-Film, sondern eher für einen Autorenfilm typisch sind, aber dort vielleicht nicht mit der gleichen Dringlichkeit vorgebracht werden würden.

Mit Gerd Hallenberger kann man hier auch noch einmal auf seinen Entwurf der Genre-Entwicklung zwischen Kumulation (horizontales Ausschöpfen) und Variation (vertikales Neu-Adaptieren) eingehen. Gerade der letzte, oben noch ausgeklam-

merte Prozess, begreift auch das Entstehen neuer Genres durch die Integration unterschiedlicher Elemente, die in der Hybridisierung – mit Altman/Scheinpflug – so dicht verschweißt werden, dass das daraus Entstehende als neu erscheint. Hallenberger erwähnt hier das Aufkommen der Bezeichnung Mystery aus dem Zusammenhang von Science Fiction und Kriminalfilm im Gefolge der Serie *The X-Files* (Chris Carter, USA 1993–2002) in den 1990er-Jahren:

> „Horizontal differentiation means the establishment of genre mixes as an additional offer which incorporates elements of both genres involved without changing them. But if a particular mix achieves huge audience response, it also has the ability to serve as a starting point for an entirely new genre. This happened some years ago with respect to television when the success of the *X-Files*, initially a combination of science fiction and crime, spawned so many similar productions that the phenomenon acquired a name of its own, ‚mystery'." (Hallenberger 2004, S. 176)

Mystery weist damit Elemente der Science Fiction (Begegnung mit nicht-existenten Entitäten und technischen Apparaturen) und des Kriminalfilms auf (Lösung von Fällen, die jeweils ermittelt werden, sich zuspitzen und in der Regel gelöst werden). Dabei ist aber diese Form der Ausdifferenzierung mit der Etablierung neuer Merkmale bzw. einer anderen Qualität verbunden, die über die Ursprungsgenres hinausreicht. So arbeiten die Handlungsanlagen von Mystery-Stoffen oft mit einer latenten Verunsicherung, die auch einen offenen Ausgang der Fälle/Konflikte enthalten kann, etwas, was weder typisch für klassische Science-Fiction-Filme, noch für Kriminalstoffe ist, hingegen in vielerlei Hinsicht im Zeitgeist der 1990er (Stichwort Spiritualität) verankert ist – also auch hier gibt es ein zeitspezifisches mythologisch-gesellschaftliches Element. Diese neuen Merkmale haben dabei durchaus Vorläufer (wie die bereits erwähnte *Twilight Zone*-Serie), aber die Konsolidierung durch *The X-Files* und die Nachfolger hat zur Etablierung dieser neuen Form geführt, die nun auch für sich stand.

Der Kern dessen, was oben mit Genre-Hybridisierung bezeichnet wurde, bildet auch den Anstoß für eine aktuelle Debatte, die sich seit den 1990er-Jahren mit Genresynkretismen im Blockbuster-Kino beschäftigt (vgl. Eder 2002). Ein Film wie *Avatar* (USA 2009, James Cameron) ist auch deshalb so erfolgreich, da er Konzepte aus dem Abenteuerfilm, aus dem Märchen in einem Science-Fiction-Setting mit einer Liebesgeschichte kombiniert und damit ganz unterschiedliche Zuschauerbedürfnisse anspricht und befriedigt. (vgl. Scheinpflug 2014, S. 35) Teure und große Produktionen sind also oft synkretistisch, um auf dem Markt bestehen zu können. Sie greifen Muster auf (in Bezug auf *Avatar* etwa die Volkslegende um *Pocahontas*), um darauf ihren eigenen (hybriden) Entwurf aufzusetzen. Zugleich betrifft diese Hybridisierung aber nicht nur den Blick auf die Filmgeschichte, sondern die Theorieschreibung selbst, die sich mittlerweile allmählich von einer Beschäftigung mit Genres als Reinform wegbewegt, so auch Peter Scheinpflug: „Der Erfolg der Genre-Hybridität ist zu historisieren in der Abkehr von essenzialistischen Genre-Theorien, da sich am Beispiel von multi-generischen Filmen besonders leicht zeigen lässt, dass Genres stetig prozessiert werden und sich nicht eindeutig abgren-

zen lassen.“ (Ebd., S. 35 f.) Hiermit kommt also die Genre-Hybridität zu sich selbst, ist nicht mehr Ausnahme und Experiment (wie noch bei Tykwer oben), sondern der Normalfall großer internationaler Filmproduktionen: So „ließe sich Genre-Hybridität auf solche Genre-Kombinationen zuspitzen, in denen die Genres gleichsam fusioniert sind, indem sie sich in einer Inszenierung so sehr überlagern, dass die Inszenierung sich nicht ohne weiteres allein einem Genre zuschreiben ließe.“ (Ebd., S. 38)

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Wandelbarkeit von Genres mit ihrer historischen Entwicklung in einem engen Zusammenhang steht. Die Evolution von Genres drückt sich im Fortschreiben der Kommunikationsbeziehung zwischen Medienproduzenten und -rezipienten sowie den intermediären Kräften von Filmkritik und Theorie aus. Dabei kommt ein semantisch-syntaktisches Genre-Vokabular zu Anwendung; von einem sichtbaren Wandel kann man in der Regel erst sprechen, wenn sich auch die Ebene der Bedeutungsgenerierung ändert, also auch gesellschaftliche, zeitspezifische oder sogar mythologische Kontexte berührt werden. Genres sind immer in Bewegung, wie Rick Altman in Bezug auf die Zyklen im Kleinen zu zeigen versucht hat, während Knut Hickethier auf eine große, übergreifende Entwicklungslinie verweist. Mit dem Nachkriegskino und der Ausdehnung der Genrekommunikation weltweit, kommt es zu einer vermehrten Reflexion der Genretraditionen und ihrer Ironisierung in Filmparodien. Darüber hinaus werden diverse Genres auch zu kontrastieren und integrieren versucht. Mit den Ausführungen von Rick Altman und Peter Scheinpflug kann gesagt werden, dass es dabei sowohl Prozesse einer offenen Gegenüberstellung von überzeitlichen Konventionen mit zeitspezifischen Ausprägungen gibt (Genre-Mixing), wobei aber auch zunehmend Versuche zu beobachten sind, aus bestehenden Zusammenhängen neue Formen entstehen zu lassen, die auch Elemente des Autorenkinos verarbeiten und dabei philosophische, moralische und gesellschaftliche Fragen der Zeit aufgreifen, um etwas genuin Neues entstehen zu lassen (Genre-Hybride). Mit dem Blick auf die aktuelle Blockbuster-Produktion ist festzustellen, dass viele der entstehenden Filme ganz unterschiedliche Genre-Muster, Mythologien und Traditionen aufgreifen, um ein möglichst breites Publikum anzusprechen. In dieser Form des Genre-Synkretismus erscheinen die Filme von vorne herein als polyvalent und damit auf pragmatischer Ebene höchst anschlussfähig. Die am Anfang angesprochene Kommunikationssituation hat sich damit auf einer höheren Stufe stabilisiert.

Literatur

Altman, Rick. 1998. Reusable packaging: generic products and the recycling process. In *Refiguring American film genres. History and theory*, Hrsg. Nick Browne, 1–41. Berkeley: University of California Press.

Altman, Rick. 2003. A semantic/syntactic approach to film genre. In *Film genre reader III*, Hrsg. Barry Keith Grant, 27–41. Austin: University of Texas Press.

Altman, Rick. 2009. *Film/genre*. London: BFI.

Bondanella, Peter. 2009. *The history of Italian cinema*. New York/London: Continuum.
Brophy, Philip. 1986. Horrality: The textuality of contemporary horror Films. *Screen* 27(1): 8–18.
Casetti, Francesco. 2001. Filmgenres, Verständigungsvorgänge und kommunikativer Vertrag. *montage AV* 10(2): 155–173.
Eder, Jens. 2002. Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er-Jahre. In *Oberflächenrausch*, Hrsg. Jens Eder, 9–62. Hamburg: LIT.
Elsaesser, Thomas. 1987. Tales of sound and fury. Observations of the family melodrama. In *Home is where the heart is. Studies in melodrama and the woman's film*, Hrsg. Christine Gledhill, 43–69. London: BFI.
Frank, Nino. 1999. A new kind of police drama: The criminal adventure. In *Film Noir: Reader 2*, Hrsg. Alain Silver und James Ursini, 15–19. New York: Limelight.
Geraghty, Lincoln, und Mark Jancovich. 2008. *The shifting definitions of genre. Essays on labeling films, television shows and media*. Jefferson: McFarland.
Gledhill, Christine. 1987. *Home is where the heart is: Studies in melodrama and the woman's film*. London: BFI.
Grant, Barry K. 2007. *Film genre. From iconography to ideology*. London/New York: Wallflower.
Grierson, John. 1926. Review on „Moana". *NY Sun*, 8, February.
Hallenberger, Gerd. 2004. TV fiction in a reality age. *Studies in Communication Sciences* 4(1): 169–181.
Hickethier, Knut. 2007a. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne Film-Theorie*, Hrsg. Jürgen Felix, 62–96. Mainz: Bender.
Hickethier, Knut. 2007b. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Metzler.
Klein, Thomas. 2015. *Geschichte – Mythos – Identität: Zur globalen Zirkulation des Western-Genres*. Berlin: Bertz+Fischer.
Lang, Robert. 1989. *American film melodrama. Griffith, Vidor, Minnelli*. Princeton: Princeton University Press.
Lenihan, John H. 1980. *Showdown. Confronting modern America in the western film*. Urbana/Chicago/London: University of Illinois Press.
Mundhenke, Florian. 2013. „You can't stop what's coming". Hybridisation of the western genre formula as an intercultural strategy of meaning-making. In *Genre hybridisation. Global cinematic flows*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 197–214. Marburg: Schüren.
Neale, Stephen. 1992. *Genre*. London: BFI.
Neale, Stephen. 1993. Melo talk: On the meaning and the use of the term ‚melodrama' in the American trade press. *Velvet Light Trap* 32:66–89.
Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. New York/London: McGraw-Hill.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Genre-Theorie. Eine Einführung*. Berlin: LIT.
Schneider, Irmela. 1997. Von der Vielsprachigkeit zur „Kunst der Hybridation". Diskurse des Hybriden. In *Hybridkultur. Medien, Netze, Künste*, Hrsg. Irmela Schneider und Christian Werner Thomsen, 13–68. Köln: Wienand.
Seeßlen, Georg. 1987. Genre – mehr als nur ein Begriff. Die Übermittlung von Botschaften in ästhetischen Strukturen. *medien + erziehung* 4: 209–218.
Stiglegger, Marcus. 2017. *Genrekino. In Handbuch Popkultur, Hrsg*. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 139–146. Stuttgart: Metzler.
Tykwer, Tom. 1998. Ein romantisch-philosophischer ActionLiebesExperimentalThriller. Tom Tykwer im Gespräch mit Michael Töteberg. In *Lola Rennt. Das Buch zum Film. Mit Bildern von Frank Griebe*, Hrsg. Michael Töteberg, 129–142. Reinbek: Rowohlt.
Vogler, Christopher. 2007. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt a. M: Zweitausendeins.
Walker, Martin. 1982. Melodrama and the American cinema. *Movie* 29/30:2–38.
Winter, Rainer. 1995. *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. München: Quintessenz.
Wulff, Hans Jürgen. 2001. Konstellationen, Kontrakte und Vertrauen. Pragmatische Grundlagen der Dramaturgie. *montage AV* 10(2): 131–154.

Genre-Spiele zwischen Leinwand und Video Games

Andreas Rauscher

Inhalt

1 Lost in Adaptation – Genrekonzepte in Filmen und Videospielen 250
2 Life on Mars – Playing Genre 251
3 Das Spiel um Genre-Definitionen 254
4 Ludische Genretheorien oder: Erzählt *Tetris* eine Geschichte? 256
5 Ästhetische Aspekte der Spielerfahrung 260
6 Transmediale Genre-Passagen – Die *Alien*-Spiele 262
Literatur 268

Zusammenfassung

Nicht nur angesichts der Erfolge transmedialer Franchises erscheinen die Genrebezüge zwischen Videospielen und Filmen besonders naheliegend. Populäre Genre-Szenarien finden sich in beiden Medien. Doch die Gemeinsamkeiten bilden lediglich die Spitze des Eisbergs eines genretheoretisch diffizilen Wechselspiels. Game-Genres definieren sich primär über das Gameplay, die Interaktion zwischen Spielern und Spielsystem, und nicht über Motive und Bildsprache. Der Artikel stellt die wichtigsten Genretheorien der Game Studies vor und diskutiert ihre Schnittstellen zur Filmwissenschaft, die exemplarisch an den Videospielen zur *Alien*-Reihe thematisiert werden.

Schlüsselwörter

Videospiel · Game Studies · Ludologie · Transmedia · Setting · Standardsituation

A. Rauscher (✉)
Medienwissenschaft, Universität Siegen, Siegen, Deutschland
E-Mail: email@andreas-rauscher.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_12

1 Lost in Adaptation – Genrekonzepte in Filmen und Videospielen

Angreifende Außerirdische in *Space Invaders* (1979), ein Western-Duell in *Gun Fight* (1976), halsbrecherische Verfolgungsjagden in *Spy Hunt* (1983) und eine turbulente Schatzsuche in *Jungle Hunt* (1982). Oberflächlich betrachtet scheint der Austausch zwischen filmischen und spielerischen Szenarien bereits in der Hochphase der Arcade-Automaten zu Beginn der 1980er-Jahre zu florieren. Die Medienwissenschaftler Geoff King und Tanya Krzywinska stellen 2002 in ihrem Sammelband *Screen/Play – Cinema, Videogames, Interfaces* fest: „Genre is an obvious point of contact, with many of the more film-oriented genres occupying territory familiar from the generic categories of cinema – and often drawing on devices specific to these genres in the cinema, rather than elsewhere – prominent examples being action-adventure, horror, science-fiction and war" (King und Krzywinska 2002, S. 10).

Doch wenn diese Parallelen zwischen Film- und Game-Genres derart naheliegend erscheinen, stellt sich die Frage, weshalb Gamedesigner und Theoretiker Eric Zimmerman vor einem *cinema envy*, einem falschen Neid auf den Status des Kinos, warnt (vgl. Zimmerman 2002), und wieso der so genannte interaktive Film als Synonym für enttäuschende Spielkonzepte gilt.

Bei genauerer Betrachtung werden die Widersprüche in den Wechselspielen zwischen Filmen und Videospielen offenkundiger. Neben den Genres erwähnen King und Krzywinska Cutscenes, vorgefertigte filmische Zwischensequenzen, als „the most obvious links between games and cinema [. . .] in which the player usually performs the role of a more detached observer" (King und Krzywinska 2002, S. 11). Gerade Cutscenes werden auf Grund der eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten der Spieler immer wieder als problematische Annäherung an das Kino diskutiert (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, S. 176–177). Ursprünglich waren sie als Belohnungen gedacht, indem eine voraufgezeichnete Zwischensequenz eine mehr oder weniger spektakuläre Ansicht für eine gelungene spielerische Aktion präsentierte oder den atmosphärischen Einstieg in einen Level vorbereitete. Im Kino wäre es jedoch, außer die Zuschauer geraten einen besonders hinterhältigen Filmvorführer, kaum vorstellbar, dass die gleiche Sequenz immer wieder in Endlosschleife hintereinander gesichtet werden muss bis eine Geschicklichkeitsprobe gelingt. Die ursprüngliche Attraktion erhielt durch die Redundanz der nach jedem gescheiterten Versuch erneut abgespielten Sequenzen schnell den Ruf einer audiovisuellen Strafrunde.

Die von zahlreichen Spielern empfundene Diskrepanz zwischen Intention und Wirkung der filmischen Zwischensequenz ergab sich aus abweichenden Erwartungshaltungen. Diese bezogen sich in der Rezeption der Cutscenes nicht nur auf die inhaltliche Ebene im Sinne eines Genres als Verständigungsbegriff zwischen Produzenten und Publikum (vgl. Hickethier 2002, S. 63), sondern um ein mangelhaftes Bewusstsein für die Besonderheiten des Mediums seitens der Advokaten eines interaktiven Films. Ein Videospiel verspricht grundsätzlich andere Partizipationsmöglichkeiten als ein Film, der in den meisten Fällen gar keine eigenen Handlungen, sondern lediglich eine geistige Aktivität auf der kognitiven Ebene oder affektive Reaktionen im Rahmen der körperlichen Filmerfahrung verspricht (vgl. Stiglegger 2014, S. 204).

Genres können zwar, wie Knut Hickethier anmerkt, in Abgrenzung zu den Gattungen medienunabhängig gedacht werden: „Genres sind also grundsätzlich keine medienspezifischen Formen, sondern treten übergreifend in vielen Medien auf, wenn auch mit unterschiedlicher Dominanz. Genres stellen deshalb nicht nur Kategorien der Intertextualität dar, sondern auch Kategorien der Intermedialität. Gleichwohl bilden Genres innerhalb der einzelnen Medien eigene Traditionen aus, die in jeweils eigenen Genrehistoriografien dargestellt werden“ (Hickethier: Ebd.). Für den Genrediskurs um Videospiele erfordern diese transmedialen Begrifflichkeiten jedoch entsprechende Modifikationen, die das für Videospiele essenzielle Element der Interaktivität einbeziehen.

Den audiovisuellen Genrebezügen zwischen Filmen und Videospielen, beispielsweise im Science-Fiction-Setting der *Mass Effect*-Reihe, der stets von Nebelschwaden verhüllten Geisterstadt in *Silent Hill* oder den Fantasy-Gefilden der *Elder Scrolls*-Spiele, stehen medienspezifische Game-Genres wie Shooter, Jump ‚n‘ Run, Strategie- und Rollenspiele oder Adventures gegenüber. Wie Peter Scheinpflug in seinem Buch *Genre-Theorie – Eine Einführung* treffend anmerkt, ist gerade das Aufeinandertreffen von verschiedenen medienspezifischen und medienübergreifenden Genresystemen in den Videospielen theoretisch besonders ergiebig: „Interessant sind die Genre-Studien der Game Studies für alle anderen Disziplinen [. . .] gerade deswegen, da in der Debatte über Computerspiele die Spannung zwischen transmedial zirkulierenden Genre-Kategorien (wie Horror) und medienspezifischen Kategorien (wie Ego-Shooter) besonders deutlich wird“ (Scheinpflug 2014, S. 77).

2 Life on Mars – Playing Genre

Während Genres im Film sich häufig über die Bildsprache, Figurentypen und Schauplätze erkennen lassen (Stiglegger 2017, S. 139), werden Videospiele primär über ihre Spielmechanik, die Spielziele und das Gameplay definiert. Der dänische Spieleforscher Jesper Juul weist auf die besondere Bedeutung des Gameplays für die Spielerfahrung hin: „The concept of gameplay is widely used within game studies, game design, and game culture, to describe not how a game looks, but how it *plays*: how the player interacts with its rules and experiences the totality of challenges and choices that the game offers“ (Juul 2014, S. 216).

Das Spiel *Doom* (1993) erwies sich beispielsweise Anfang der 1990er-Jahre als stilprägend für den First-Person-Shooter und bediente sich zugleich klassischer Science-Fiction-Motive. Wie in einem Szenario aus den Invasionsfantasien der 1950er-Jahre musste ein auf sich allein gestellter Space Marine auf dem Mars gegen Horden von frei gesetzten Dämonen aus der Unterwelt antreten. Die Science-Fiction-Horror-Kolportage wäre in *Doom* die medienübergreifende Genre-Ebene im Sinne Hickethiers. Das Game-Genre bildet hingegen der First-Person-Shooter, der sich nicht nur über seine Perspektive, sondern auch über seine Levelstruktur und seine Steuerungsmechanik definiert. Dass sich die gleichnamige Verfilmung des Spiels von 2005 durch Andrej Bartkoviak als uninspirierte Variation von James Camerons *Aliens – The Return*/ *Aliens – Die Rückkehr* (USA 1986) erwies, verdeut-

licht die Transferprobleme zwischen Filmen und Videospielen. Denn ihre innovative und stilprägende Funktion kam der Videospielvorlage nicht auf Grund ihrer Anspielungen auf die Pulp-Science-Fiction der 1950er-Jahre zu, sondern durch die exemplarische Umsetzung der dynamischen Spielerfahrung aus der subjektivierten Perspektive eines Space-Marines, die in der Verfilmung in einer kurzen, an eine Geisterbahnfahrt erinnernden Passage aufgegriffen wurde. Die individuelle, maßgeblich durch den selbst bestimmten Rhythmus und die gewählte Taktik geprägte Spielerfahrung lässt sich nicht ungebrochen auf den Film übertragen. Während die Versuche einen Film durchgehend aus der subjektiven Perspektive des Protagonisten zu erzählen von *Lady in the Lake/Die Dame im See* (USA 1948) bis hin zu *Hardcore* (Russland 2015) als schwer zugängliche Kuriositäten empfunden werden, gilt die First-Person-Sicht im Shooter, in dem der Spieler oder die Spielerin selbst den Blick der Figur ausrichten kann, als genrekonstituierend. *Doom*-Designer John Romero wollte ursprünglich ein Spiel zu James Camerons *Aliens – The Return* realisieren. Das Vorhaben scheiterte aus Lizenzgründen, der Einfluss des Films macht sich aber deutlich in der Gestaltung der Schauplätze und der Perspektive, die an die Helm-Kameras der Space Marines bei James Cameron erinnert, bemerkbar.

Ähnliche Übertragungsschwierigkeiten lassen sich auch bei der ungleich ambitionierteren und höher budgetierten Verfilmung der erfolgreichen Videospiel-Reihe *Assassin's Creed* (USA 2016) durch Justin Kurzel beobachten. Die Umsetzung als Abenteuerfilm mit Cyberpunk-Elementen erfolgte durch das Team einer einfallsreichen *Macbeth*-Verfilmung (GB 2014) um den Regisseur und die Schauspieler Michael Fassbender und Marion Cotillard. Sie sollte den zentralen Baustein in einem weit verzweigten transmedialen Geflecht aus Videospielen, Comics und Romanen bilden. Doch statt sich auf die für die Spielreihe zentrale Exploration detailverliebt nachgestalteter historischer Schauplätze vom Florenz der Renaissance über das Paris der französischen Revolution bis hin zum London des Industriezeitalters einzulassen, rückte die Verfilmung den im Spiel als reinen McGuffin gebrauchten Einstieg in die virtuell reproduzierten Erinnerungen der abenteuerlustigen Vorfahren des Protagonisten in den Mittelpunkt. Das Game-Genre des Action-Adventures, das aus einer ausgefeilten Kombination von dynamischen Kampfpassagen und atmosphärischen Handlungspassagen besteht, hätte genügend Anhaltspunkte geboten. Durch die Akzentverschiebung hin zu den im Spiel lediglich als Einstieg genutzten Simulationsapparaten zerfällt der Film in einzelne Genre-Tableaus. Die für die Spiel-Reihe konstituierende Akrobatik und die damit assoziierte Abenteuer-Geschichte treten in den Hintergrund und die Science-Fiction-Rahmung, die im Spiel in erster Linie eine Speichermöglichkeit und ein originelles Spielmenü bietet, erweist sich als zu konstruiert, um den Film zu tragen. Letztendlich befindet sich der You Tube-Kurzfilm *Assassin's Creed Unity Meets Parkour in Real Life* (2014), in dem eine Gruppe Parcours-Künstler in den Kostümen der Protagonisten des Videospiels einen Wettlauf über die Dächer von Paris veranstaltet, als näher am Spielerlebnis als die millionenschwere Verfilmung. Die Blockbuster-Adaption erwies sich in ihrem Rückgriff auf die oberflächlichsten Genremerkmale als zu vorsichtig und zu traditionell.

Die produktiven Schnittmengen zwischen Film- und Game-Genres finden sich meistens in der Ausgestaltung der von beiden geteilten fiktionalen Welten und in der

Choreografie der szenischen Spielhandlungen. Zu den wenigen Regisseuren, die diesen Prozess bisher kreativ genutzt haben, zählt Paul W.S. Anderson, der sich in seinen gemeinsam mit Milla Jovovich realisierten *Resident Evil*-Verfilmungen (USA 2002–2017) auf die Genre-Passage durch sorgfältig konstruierte dreidimensionale Räume konzentriert, die sich gelegentlich mit den Handlungsabläufen der Spiele überschneiden, diese aber nicht einfach zu imitieren versuchen. Ein ähnlicher Ansatz findet sich auch in Christophe Gans Verfilmung des surrealen Horrorspiels *Silent Hill* (USA 2006), die die düstere Zwischenwelt und die narrative Prämisse des ersten Spiels, sowie einige prägnante Kameraeinstellungen aus diesem übernimmt, um daraus ein eigenständiges filmisches Szenario zu konstruieren. Die interessantesten Film-Adaptionen zu Videospielen verlaufen, wie diese Beispiele verdeutlichen, über Bande und nicht über eine unmittelbare Adaption im klassischen Sinne.

Umgekehrt scheitern Spiele, die sich um ein besonders filmisches Erlebnis bemühen, häufig an der Kluft zwischen visueller Präsentation und Spielmechanik. Das 1984 mit Hilfe eines Laserdisc-Systems realisierte und als interaktiver Film vermarktete Automaten-Spiel *Dragon's Lair* kann sich zwar in seinen, von dem erfolgreichen ehemaligen Disney-Zeichner Don Bluth gestalteten Animationen mit einem abendfüllenden Trickfilm messen. Die auf einfache Hebelbewegungen reduzierte Steuerung gilt hingegen als derart unausgewogen, dass die Wiederveröffentlichung des Spiels auf der Online-Plattform Steam von 2013 zusätzlich die Sichtung der Animationen ohne jegliche spielerische Eingabe in einem Film-Modus ermöglichte.

Selbst die ambitionierten Produktionen des Designers David Cage wie das Neo-Noir-Drama *Heavy Rain* (2010) und der übernatürliche Thriller *Beyond Two Souls* (2013), in dem bekannte Schauspieler wie Ellen Page und Willem Dafoe mit Hilfe aufwändiger Performance Capturing-Techniken auftreten, erzielen in dem auf Reaktionstests reduzierten Gameplay nicht annähernd die Komplexität der filmischen Sequenzen. Handelt es sich letztendlich bei den audiovisuellen Elementen der Spiele vielleicht doch nur um eine glitzernde Verpackung? Diese Behauptung vertrat der finnische Ludologe Markku Eskelinen 2001 provokant in dem Aufsatz *The Gaming Situation* (vgl. Eskelinen 2001). Filmische und narrative Elemente dienten lediglich der kulturellen Nobilitierung und verfügten über keinen spielerischen Mehrwert. Aber wie sehen überhaupt spielerische Qualitäten aus und welche Genremechanismen sind mit ihnen verknüpft?

Die folgenden Abschnitte untersuchen die Perspektiven transmedialer Genrekonzepte als alternative Schnittstelle zwischen Filmen und Videospielen, allerdings nicht nur im Sinne der von Hickethier thematisierten medienübergreifenden Genres und der von King und Krzywinska diskutierten Grenzregionen des Survival Horrors oder des Action-Adventures. Ausgehend von einigen prägenden Genremodellen der Game Studies werden in einem ersten Schritt die medienspezifischen Besonderheiten des ludologischen Genrediskurses erörtert, in einem zweiten Schritt werden potenzielle Annäherungen medienübergreifender Genrekonzepte betrachtet, bevor abschließend in einem dritten Schritt Standardsituationen und Settings als Schnittstelle zwischen Filmen und Videospielen am Beispiel der transmedialen Variationen der *Alien*-Reihe exemplifiziert werden.

3 Das Spiel um Genre-Definitionen

Während filmische Genres wie im Western über ihren Handlungsort, über einen Figurentypus wie im Gangster-, Samurai- oder Cop-Film, über Motive und Themen wie im Science-Fiction- und Fantasy-Film, oder über ihre emotionale Wirkung wie in der Komödie, im Melodram oder im Horrorfilm bestimmt werden können, tauchen diese Merkmale zwar auch häufig in Videospielen auf, sie bilden in ihnen jedoch nicht das wesentliche Kriterium für ein Genre. Die grundlegenden Game-Genres definieren sich, wie eingangs erwähnt, über ihr Gameplay. Die gleiche Spielmechanik lässt sich auf sehr unterschiedliche Szenarien anwenden. Das Game-Genre bleibt erhalten, während sich die inhaltlichen und ikonografischen Assoziationen verändern und auf der Leinwand offenkundig einen Genrewechsel deutlich markieren würden. Der Spielaufbau eines am untersten Bildschirmrand positionierten Avatars, der sich gegen eine nicht abreißende Welle von Angreifern zur Wehr setzen muss, erscheint beispielsweise charakteristisch für diverse im Zug von *Space Invaders* entstandene Shooter im Science-Fiction-Setting. Das 1982 entstandene Spiel *Centipede* verlagert die gleiche Spielstruktur ohne allzu große Veränderungen in ein buntes Fantasy-Szenario, in dem ein mit einem magischen Stab ausgestatteter Elf einen Pilzgarten gegen einen sich zunehmend schneller nach unten bewegenden Tausendfüßler und eine analog dem Bonus-UFO in *Space Invaders* gelegentlich ins Bild springende Spinne verteidigen muss. Definierend für *Space Invaders* und *Centipede* erscheint das Element des Schießens und des präzisen Timings, sie lassen sich daher der Kategorie der Action-Games zuordnen, die über die Art der Interaktivität bestimmt wird.

Wie Mark J. P. Wolf bereits 2001 in *The Medium of the Video Game* betonte, bildet die Interaktivität der Spiele ein wesentliches Kriterium zur Bestimmung der Game-Genres (vgl. Wolf 2001, S. 114). Der Versuch einer Ausdifferenzierung resultierte in seiner Studie jedoch in einer nicht sonderlich anwendungsfreundlichen Taxonomie von 42 verschiedenen Genres. Ein weitaus praktikableres Genremodell entwerfen Susana Tosca, Simon Egenfeldt-Nielsen und Jonas Heide Smith in ihrem Einführungsband *Understanding Video Games*. Sie unterscheiden anhand der Zielvorgaben und der Handlungen, die für den Erfolg im Spiel erforderlich sind. Daraus ergeben sich die Kategorien Action, Adventure, Strategie und Process-oriented Games (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, S. 41).

Je nach Spielmechanik, Regelwerk und Spielziel lässt sich unterscheiden zwischen auf Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen hin ausgelegten Actionspielen, zu denen die meisten Automatenspiele und Shooter zählen (vgl. Rauscher 2012, S. 30–34), den an einer spielbaren Geschichte orientierten Adventures, die wie in den prägenden Spielen der Studios Infocom, LucasArts, Sierra, Deck 13 und Daedalic mit Puzzleaufgaben und der variablen Auswahl verschiedener Handlungsmöglichkeiten aufwarten (vgl. Rauscher 2012, S. 81 ff.), sowie Strategie- und Simulationsspielen, die taktische Überlegungen in Runden oder in Echtzeit erfordern. Die Process-oriented Games folgen hingegen keinem festen Ablauf, in ihnen kann das Ziel wie in der Alltagssimulation *The Sims* (seit 2000) zu Gunsten der spielerischen Erfahrung unter Umständen sogar vollständig ignoriert werden (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, S. 88).

Nach dem Medienwissenschaftler Claus Pias lassen sich drei grundlegende Genres auch bezüglich ihrer Handlungserfordernisse in zeitkritische Interaktion im Actionspiel, entscheidungskritische im Adventure und konfigurationskritische im Strategiespiel unterteilen (vgl. Pias 2002, S. 4). Allerdings zeigt sich Pias stärker an diskursiven „Gegenstandsgruppen oder Äußerungsmengen" im Sinne Foucaults (Pias 2002, S. 4) als an Genretheorien interessiert. Die drei von ihm benannten Grundhandlungsmöglichkeiten bilden hilfreiche elementare Bausteine der Genremechanismen. Auffällig erscheint aber sowohl an den Einteilungen in *Understanding Video Games*, als auch an den von Pias getroffenen Unterscheidungen, dass das Rollenspiel, eine der populärsten und prägendsten Kategorien im digitalen und analogen Bereich, in ihnen entweder gar nicht auftaucht oder einen Sonderfall bildet. Egenfeldt-Nielsen, Tosca und Smith weisen darauf hin, dass dieses Genre eine Herausforderung für ihr System bilde (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, S. 42). Sie ordnen alternativ die Single-Player-Rollenspiele den Strategiespielen zu, während Multi-Player-Role-Playing-Games den Process-oriented Games zugeteilt werden. Auch in Jesper Juuls Studie *Half-Real – Video Games between Fictional Worlds and Real Rules* markieren Rollenspiele lediglich einen Grenzfall seines Classic Gaming Models (vgl. Juul 2005, S. 44).

Die Entwicklung des Rollenspiels als Genreform verdeutlicht nicht unbedingt die Problematik von Genreeinteilungen, sondern deutet ganz im Gegenteil an, dass diese in einem anti-essenzialistischen Sinne als hochgradig dynamische historische Kategorien zu fassen sind, die eine Verständigung zwischen Spielern, Designern und Theoretikern ermöglichen. Um als Kommunikationsbegriff zu funktionieren, erfordern sie eine kontinuierliche Aktualisierung. Die Akzentverschiebungen und Hybridisierungsprozesse geben aus einer nicht teleologisch gedachten historischen Perspektive Aufschlüsse über veränderte formale und kulturelle Kontexte mit vielversprechenden Anschlussmöglichkeiten, sowohl für medienkulturwissenschaftliche als auch medienästhetische Fragestellungen.

Die Ausdifferenzierung des Rollenspiels von einer spezialisierten Nischenkultur in den 1970er- und frühen 1980er-Jahren über Remedialisierungen der prägenden Rollenspielsysteme *Dungeons and Dragons* und *Das schwarze Auge* in den späten 1980er- und 1990er-Jahren (vgl. Rauscher 2012, S. 200 ff.) bis hin zu den Mainstream-Erfolgen der MMORPGs in den 2000er- und 2010er-Jahren lässt sich als ludischer Paradigmenwechsel deuten. Sie kombinieren unterschiedliche Spielprinzipien, die sowohl auf analoge Brett- und Würfelspiele, als auch auf Praktiken des Improvisationstheaters und der Abenteuerspielbücher zurück greifen, um aus ihnen neue Genreformen zu kreieren. Entsprechend ihrem hybriden Charakter lassen sie sich nur in einer Kombination aus unterschiedlichen genretheoretischen Methoden und Ansätzen erschließen. Vergleichbar den neueren Entwicklungen in der filmwissenschaftlichen Genretheorie, die nicht-essenzialistische, transkulturelle und hybride Perspektiven akzentuieren, verdeutlichen die methodischen Herausforderungen der Rollenspiele, dass vom festen Kern eines Genres auszugehen, lediglich eine aufschlussreiche kulturgeschichtliche Erzählung mit einer gewissen Tendenz zur Idealisierung und nicht, wie noch im klassischen Strukturalismus angenommen, eine verbindliche theoretische Grundlage bildet.

4 Ludische Genretheorien oder: Erzählt *Tetris* eine Geschichte?

Eine effiziente Kombination der genretheoretischen Methoden erfordert eine gewisse Kenntnis der mit einzelnen Ansätzen verbundenen Besonderheiten und blinden Flecken.

Die ludologischen Ansätze der frühen 2000er-Jahre schärften das Bewusstsein für die lange Tradition und Vielfalt spielerischer Formen. Narratologische Perspektiven, die verstärkt von Storyworlds und nicht mehr von einer linearen Erzählung ausgehen, erschließen hingegen die Konfigurierbarkeit von narrativen Systemen (vgl. Thon 2015). Transmediale Genretheorien bringen das medienübergreifende Vorwissen um Situationen und Genre-Codes zum Ausdruck und filmwissenschaftliche Genretheorien bieten einen ganzen Katalog aus kulturellen und formalästhetischen Motiven.

In den Game Studies lassen sich ganz allgemein gesprochen zwei unterschiedliche Perspektivierungen zur Genreanalyse ausmachen: Der eine Ansatz bemüht sich um ein System klarer Begrifflichkeiten, das sich auf möglichst viele Beispiele anwenden lässt, die andere Tendenz widmet sich wie die Sammelbände der *Approaches to Digital Game Studies*-Reihe, die *Landmark Video Games*-Fallstudien oder die deutschsprachige Veröffentlichung *Shooter* (Bopp et al. 2009) einzelnen Genres und deren Entwicklung. Häufig wird letztere Vorgehensweise auch mit Überlegungen zu den Anschlussstellen an Ansätze aus anderen Disziplinen wie der Filmwissenschaft kombiniert (vgl. Klein 2013; Rauscher 2015).

Die systematischen Bemühungen um spielspezifische Genresysteme folgen dem grundsätzlich richtigen Impuls der ludologisch ausgerichteten Game Studies, dass Spiele ihre eigenen Formen und Kriterien hervorgebracht haben. Häufig können ganz im Sinne der Genres als Kommunikationsbegriff nach Hickethier einzelne erfolgreiche Spiele zum Referenzmodell für einen ganzen Zyklus oder einen über die Jahrzehnte hinweg immer wieder neu variierten Designtypus werden. *Pac-Man* (1980) entwickelte sich zum Vorbild für eine Vielzahl an so genannten Maze-Games, in denen der Avatar in einem vom Spieler oder der Spielerin auf einen Blick erfassbaren Labyrinth einer Gruppe von Verfolgern ausweichen muss. Das 1980 konzipierte Action-Rollenspiel *Rogue* bringt bis heute neue Variationen hervor, von der direkten Hommage *Rogue Legacy* (2013) bis hin zum Grundmuster und Gameplay der erfolgreichen *Diablo*-Reihe (seit 1996). Eine Analyse, die die Nähe *Pac-Mans* zu Cartoonfiguren betont und vielleicht sogar noch die nicht sonderlich erfolgreiche Zeichentrick-Serie um den Charakter aus den 1980er-Jahren einbezieht, wäre poptheoretisch vielleicht aufschlussreich, würde aber nicht sonderlich viel über den Referenzcharakter des Spiels für weitere Genrevariationen im Bereich der Action- und Arcade-Games aussagen.

Im Fall von *Rogue* ließe sich mit den entsprechenden Deutungsansprüchen wie auf nahezu jeden beliebigen Hollywood-Blockbuster ein weiteres Mal das Muster der Heldenreise nach Joseph Campbell anwenden. Im Unterschied zu einem epischen Rollenspiel wie *Baldur's Gate* (1999) , *Dragon Age* (2009) oder *Skyrim* (2011) würde der Erkenntnisgewinn jedoch an den zentralen Elementen des Spiels, das auf

Punktesammeln, den Gewinn besonderer Gegenstände und die Herausforderungen der zufällig generierten Dungeons hin ausgelegt ist, vorbei zielen. Häufig ergeben sich derartige Interpretationen, die spezifische ludische Elemente zu Gunsten allgemeinerer und etablierter Deutungsmuster übersehen, aus einer Verwechslung der analytischen Ebenen.

Ein berühmt-berüchtigtes Beispiel in der Debatte zwischen Ludologen und Narratologen zu Beginn der 2000er-Jahre war Janet Murrays Auslegung des Spiels *Tetris* als eine Reflexion auf die Hektik des amerikanischen Alltags: „Even a game with no verbal content, like *Tetris*, the wildly popular and powerfully absorbing computer game of the early 1990s, has clear dramatic content [. . .] Success means just being able to keep us with the flow. This game is a perfect enactment of the overtasked lives of Americans in the 1990s – of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught." (Murray 1997, S. 144). Auf den ersten Blick erscheint diese Auslegung ähnlich absurd, als würde man Robert Warshows Thesen zum Gangster als tragischem Helden auf das Würfelspiel *Malefiz* anwenden oder *Fang-den-Hut* im Kontext des Paranoia-Kinos deuten.

Der Spieleforscher Espen Aarseth formulierte als ironische Polemik gegen derart spekulative Interpretationen den Elevator Test. Sollte der zu Grunde liegende Narrationsbegriff einer Interpretation auch Fahrstühle oder einen Kaffeetisch beinhalten, sollte man diesen noch einmal neu überdenken und spezifizieren. Das Problem an Murrays Auslegung besteht jedoch weniger in einer narrativistischen Vereinnahmung des auf ludische Strukturen ausgelegten Spiels *Tetris*, sondern resultiert vielmehr aus einer Konfusion der Ebenen, die sich durch ein stärkeres Bewusstsein für Genreformen hätte leicht vermeiden lassen. Kurz vor ihrer mehrfach von Ludologen attackierten *Tetris*-Exegese bemerkt Murray: „Games are ritual actions allowing us to symbolically enact the patterns that give meaning to our lives. Games can also be read as texts that offer interpretations of experience" (Murray 1997, S. 143). Sie erläutert ihre These am Beispiel von *Monopoly*, das sich als Metapher für den Kapitalismus lesen ließe. Der grundlegende Fehler besteht nicht darin die Spielerfahrung von *Tetris* als analog zu den hektischen Turbulenzen des Alltags zu deuten und *Monopoly* funktioniert im Unterschied zu seinem systemkritischeren Vorgänger *The Landlord's Game* durchaus als Reflexion des Kapitalismus. Das entscheidende Missverständnis besteht darin, dass Spiele nicht gelesen, sondern gespielt werden. Wenn sie eine Handlung oder Erzählung aufgreifen, lässt sich diese wie die Spielzüge selbst häufig konfigurieren und ist nicht wie ein Text auf eine Lesart festgelegt. Lediglich bestimmte Genres wie das Adventure oder einige Rollenspiele haben einen zentralen narrativen Charakter. *Tetris* zählt hingegen zu jenem Bereich der Puzzle-Spiele, die auf eine Erzählung nahezu vollständig verzichten.

Die von Murray als Bedeutung herausgelesene Interpretation des Spiels *Tetris* betrifft nicht die Spielstruktur selbst, sondern den kulturellen Gebrauch des Spiels. In einigen Situationen lässt sich die Spielerfahrung als Metapher für eine immer hektischere Gesellschaft deuten. Ebenso ließe sich eine Partie *Solitaire* als eine Erfahrung kontemplativer Einsamkeit erleben, diese Bedeutung ergibt sich jedoch aus dem Gebrauch und nicht aus einem zu deutenden Text.

Systematisch orientierte Genretheorien in den Game Studies versuchen die fehlenden Kontextualisierungen eines rein textbasierten Verständnisses von Spielen, wie es Murrays *Tetris*-Interpretation zum Ausdruck bringt, zu vermeiden (vgl. auch Klein 2013, S. 345–346) und die medienspezifischen Besonderheiten herauszuarbeiten. Der britische Medienwissenschaftler James Newman betont in seiner 2004 erschienen Einführung, dass rein textbasierte Genrebegriffe nicht die spielerischen Besonderheiten berücksichtigen würden. Er warnt vor der Übernahme der in der Industrie gebräuchlichen Kategorien, nachdem ihm diese zu ungenau erscheinen. Der Vergleich zwischen einzelnen Genreformen ginge außerdem auf Kosten der spielkulturellen Kontexte: „Studies that seek to evaluate the effect or consequence of one game type in comparison with another necessarily divert attention from the location of play and players within specific socio-cultural, historical, and even interactional or ‚ludic' contexts" (Newman 2004, S. 12). So sehr Newman mit seiner Skepsis gegenüber einem allzu geschlossenen Spielbegriff auch einen berechtigten Punkt trifft, schießt er dennoch in seiner Kritik über das ursprüngliche Ziel hinaus. Eine dynamische Genretheorie darf sich nicht auf die in der Industrie gängigen Kategorien beschränken, sie sollte diese aber auch nicht vollkommen ignorieren, denn nicht zuletzt handelt es sich bei den angemahnten soziokulturellen und historischen ludischen Kontexten bis zu einem gewissen Grad um nichts anderes als Genrediskurse, die aus der Interaktion und dem Diskurs zwischen Designern, Industrie, Spielern, Kritikern und Theoretikern entstehen.

Den zentralen Referenzpunkt für systematische Genretheorien in den Game Studies bilden die Begriffe und Modelle von Espen Aarseth, der mit seiner Studie *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature 1997* und der 2001 erfolgten Gründung des Kopenhagener Journals *Game Studies* einen der prägendsten Impulse für die ludologischen Tendenzen in den Game Studies gab. Der ergodische Ansatz erfordert im Unterschied zur vermeintlichen Lektüre eines Spiels eine konkrete Anstrengung durch den Spieler oder die Spielerin: „During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of ‚reading' do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning ‚work' and ‚path'. In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text" (Aarseth 1997, S. 1).

2009 entwarf Aarseth gemeinsam mit Steve Dahlskog und Andreas Kamstrup im Rahmen der empirischen Studie *Mapping the Games Landscape. Locating Genres Using Functional Classification* ein Modell, das in einer Cluster-Analyse Genres nach einem Katalog aus 17 funktionalen Kriterien zuordnet, darunter unter anderem die Perspektive, die Positionierung des Spielers, die Umgebung, die Zeitstruktur, das Spielziel, die Gegner und die Herausforderungen. Als grundlegende Überkategorien für die Cluster-Anordnungen ergeben sich auf der Basis der Untersuchung von hundert Spielen Strategiespiele, First-Person-Shooter, Progression und Exploration Games, zu denen Rollenspiele und Adventures zählen, sowie Perfect Information Games, in denen wie in den meisten klassischen Arcade-Spielen oder wie bei Schach und Go alle Informationen jederzeit verfügbar sind (vgl. Aarseth et al. 2009).

Aarseths Thesen beeinflussten maßgeblich Thomas Apperley 2006 veröffentlichten Aufsatz *Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres*. In einer kritischen Auseinandersetzung mit den gängigen Genrebegriffen problematisiert Apperley die unreflektierte Übernahme der Genrekategorien aus anderen Medien. Er betont die maßgebliche Funktion der Interaktivität und rückt stattdessen die Gemeinsamkeiten unterschiedlicher Spielformen in den Mittelpunkt: „Despite the clear connects to prior media forms, I maintain that a critical approach to video game genres in the light of ergodic interactivity suggests that a more useful generic layering exists. Both simulation and strategy provide general tropes for understanding video games as a whole. In addition, the genre of simulation also suggests that games can be organized according to how authentically they follow the rules of simulation as opposed to the demands of entertainment. The strategy genre highlights the distinction between games that require the constant attention and performance of the player, and those that require a more distant approach characterized by intervention. The action genre demonstrates a particular category of hyper-performative games, whereas the crucial element of the role-playing genre is understanding the way that generic conventions circulate between and within communities of players“ (Apperley 2006, S. 21). Für die Analyse der ludischen Parameter bietet Apperley hilfreiche Orientierungspunkte, doch die von ihm herabgestuften „superficial visual or narrative differences“ (ebd.) bleiben je nach Erkenntnisinteresse und Dynamik der Genres durchaus weiter im theoretischen Spiel.

Der Filmwissenschaftler Thomas Klein bemerkt hierzu treffend: „Videospiele weisen ein großes Spektrum an medialen Formen auf, die sich nicht ohne weiteres zu einer homogenen Genresystematik zusammenfassen lassen. Es gibt Videospiele, die fast ausschließlich ludische Elemente aufweisen und es gibt Spiele, in denen die Narration als wichtiger Faktor hinzukommt“ (Klein 2013, S. 358). Entsprechend verhält es sich mit filmischen Bezügen, wie Klein anschaulich am Beispiel des vor dem Hintergrund des zweiten Weltkriegs angesiedelten First-Person-Shooter *Medal of Honor – Allied Assault* (2002) erläutert. Das Spiel nimmt innerhalb eines Levels direkten Bezug auf die Landung in der Normandie zu Beginn von Steven Spielbergs *Saving Private Ryan/Der Soldat James Ryan* (USA 1998) und wurde sogar vom Regisseur selbst mitentwickelt. Zu diesem prägnanten Beispiel ließe sich noch ergänzen, dass die Mechanik in *Medal of Honor – Allied Assault* zwar durchgehend die gleiche bleibt, sich jedoch die Kontextualisierung der einzelnen Levels und auch der Schwierigkeitsgrad verändert, indem der weitere Spielverlauf andere Varianten des Kriegsfilms einbezieht. Während das Omaha Beach Level sich um ein eindringliches physisches Erlebnis und um Naturalismus bemüht, orientieren sich spätere Levels des Spiels an Agenten-Abenteuerfilmen wie *Where Eagles Dare/Agenten sterben einsam* (USA 1967) und passen auch das Gameplay entsprechend an deren stilisierte Räuber-und-Gendarme-Spiele an (vgl. Rauscher 2012, S. 159).

Ein integrativ ausgerichtetes Modell, das auch die Kluft zwischen narratologischen und ludologischen Ansätzen zu überwinden versucht, entwirft Benjamin Sterbenz in seinem Buch *Genres in Computerspielen – Eine Annäherung* (2011). Insbesondere nimmt er das Verhältnis zwischen spielmechanischen Kern und ästhetischer Hülle in den Blick: „Zuallererst wird der Grad der Interaktivität und der

Narrativität festgestellt [. . .] Bei der Analyse ist demnach zu fragen, wie oft das Spiel nach einer Eingabe verlangt und ob dies unter Zeitdruck passiert [. . .] Schließlich gilt zu klären, wie stark die Narrativität des Spiels . . . ausgeprägt ist. [. . .] Sind diese Kernelemente geklärt, kann darauf aufbauend die Hülle definiert werden. Für die Analyse der Repräsentationsebene sollten die Aspekte Perspektive, Grafik, Dimension, Setting, Steuerung, Ton, sowie Mit- und Gegenspieler berücksichtigt werden. Eine Genre-Einteilung wird zuerst anhand des Kerns definiert. Danach kann innerhalb eines ausgemachten Genres eine präzisere Platzierung anhand der formalen (Hüllen-)Aspekte vorgenommen werden“ (Sterbenz 2011, S. 111). Bezüglich der neueren Entwicklungen zu hybriden Konzepten wie Open-World-Games stellt sich jedoch die Frage, ob nicht das Verhältnis von Hülle und Kern selbst von der durch den Spieler oder die Spielerin gewählten Spielweise abhängt. Die ästhetische Eigenverantwortung in einer offenen, detailreich simulierten Spielwelt lädt durch die Kontrolle der Kamera sowohl zu filmischen Eindrücken überhöhter Momente als auch zur Fokussierung auf das Flow-Erlebnis der immer besser beherrschten Spielmechanik ein.

Die in dieser zwangsläufig sehr reduzierten Übersicht vorgestellten Ansätze bieten eine wichtige Korrektur zur unreflektierten Übernahme tradierter Genrekategorien aus anderen Medien und Kunstformen. Sie lassen sich als nützlicher Werkzeugkasten für die Analyse nutzen und bieten zahlreiche hilfreiche Ansätze zur methodischen Reflexion. Allerdings bleibt ein blinder Fleck in ihnen durchgehend bestehen und dieser liegt im Bereich der Ästhetik.

5 Ästhetische Aspekte der Spielerfahrung

Um noch einmal auf das Beispiel des prototypischen Dungeon Crawlers *Rogue* zurück zu greifen. Die ursprüngliche Form des Spiels und ein Vergleich mit seinen Variationen in Spielen wie *Rogue Legacy* lässt sich exemplarisch auf einer rein ludischen Ebene realisieren. Das Spielsystem, die Begrenzungen der Spielfläche, die Handlungsoptionen der Spieler und die Systematik der Kämpfe, sowie deren Belohnung als Konsequenz aus dem ermittelten Ergebnis würden als Kriterien ohne weiteres ausreichen. Nimmt man jedoch auch die von *Rogue* beeinflussten Spiele wie die *Diablo*-Reihe in den Blick käme die Kontextualisierung des Settings hinzu. Die rudimentäre Narration und die ästhetische Gestaltung der jeweiligen Umgebung gelangen hierüber wieder ins Spiel. Sowohl die Anleihen bei Gemälden von M.C. Escher als auch die Bezüge zu filmischen Szenarien wie ein Wüstengebiet im Stil des Remakes von *The Mummy/Die Mumie* (USA 1999) in *Diablo 2* (2000) wirken sich auf das Gameplay in Form der Fähigkeiten der Gegner aus.

Die ästhetische Spielerfahrung legt einen erweiterten Genrebegriff nahe, der sich nicht alleine auf die Spielmechanik und deren Abläufe beschränkt. Dominic Arsenault sucht in seinem Aufsatz *Video Game Genre, Evolution and Innovation* von 2009 den Brückenschlag zwischen allgemeineren Theorien und der Analyse einzelner Spiele (vgl. Arsenault 2009, S. 154). Er betrachtet Game Genres als „the codified usage of particular mechanics and game design patterns to express a range of

intended play-experiences“ (Arsenault 2009, S. 171). Ein bisher vernachlässigter Aspekt bestehe darin, „to investigate the general play-experience of which the particular mechanics are only one possible materialization.“ (Ebd.). Vergleichbar dem Wechselspiel von Wiederholung und Variation, dass Barry Keith Grant für filmische Genres als zentrales Element ausmacht (vgl. Grant 2007, S. 1) zeichnen sich nach Arsenault Game-Genres durch Evolution und Innovation aus: „If we accept genre to be a fruitful model to identify the multiple kinds of video games that are out there, we have to account for its transformations, adaptations and reinventions“ (Arsenault 2009, S. 150). Während die Mechanik von *Rogue* in der *Diablo*-Reihe erhalten bleibt, erweist sich in den Spielen der Reihe die Gestaltung der Gegner und das Ambiente als wesentlicher Teil der ästhetischen Erfahrung.

Neben den Einzelstudien zu Game-Genres, in denen die ästhetische Komponente meistens eine Rolle spielt, lässt sich in diesem Kontext insbesondere auf die Genrekriterien des Medienwissenschaftlers Benjamin Beil verweisen. Neben der Spielmechanik bezieht er für die grundsätzlich zu hybriden Konstellationen tendierenden Genreklassifikationen auch die Kriterien Raum und Perspektive (Beil 2015, S. 40), sowie Narration und Stil (Beil 2015, S. 42) ein. Aus einer spielhistorischen Sicht erläutert Beil anschaulich, wie die Spiele *Spore, Borderlands* und die *GTA*-Reihe nicht nur verschiedene Genrekonzepte vermischen, sondern hinaus auch auf einer selbstreflexiven Ebene die historische Perspektivierung in die Spiele selbst integrieren (vgl. Beil 2015, S. 62). Das von ihm gezogene Fazit weist über den strenger gefassten Ansatz einer rein ludologischen Analyse hinaus: „Der eigentliche Erkenntnisgewinn eines genretheoretischen Ansatzes der Game Studies zeigt sich kaum in (mehr oder weniger überzeugenden) Systematisierungen, sondern vielmehr in den darüber hinausführenden ‚diskursiven Qualitäten‘“ (Beil 2015, S. 61).

Diese diskursiven Qualitäten ermöglichen in einem Dialog der verschiedenen Genresysteme auch eine flexible Methode zur Erschließung popkultureller Phänomene, sowie zur Kommunikation mit der künstlerischen Praxis. Die ästhetische Auseinandersetzung mit Game-Genres markiert generell ein noch nicht allzu ausführlich behandeltes Forschungsfeld, wie auch Thomas Hensels Beobachtungen zu den kunsthistorisch geprägten Escher Games als Genre betont (vgl. Hensel 2015, S. 145 ff.).

Ein wichtiges Forschungsdesiderat für eine interdisziplinäre Genretheorie markiert auch die Ergänzung der ästhetischen Kategorien der Filmwissenschaft um medienspezifische ästhetische Komponenten der Spiele. Simon Egenfeldt-Nielsen, Susana Tosca und Jonas Heide Smith zählen in *Understanding Video Games* (*2008*) in ihrem Kapitel zur Game-Ästhetik auch die Spielregeln, die Anzahl der Spieler, die Begrenzungen des Spielfelds und die Geografie der Spielwelt, die sich beispielsweise in Karten ausdrücken kann, zur Game-Ästhetik. Diese Kriterien ließen sich in ein produktives Wechselspiel mit bekannten Kategorien der filmwissenschaftlichen Genre-Ästhetik wie Ikonografie, Figuren-Typologie und Mise-en-scène bringen. Als mögliche Skizze für eine ästhetische Analyse, die Ansätze der Game Studies und der Filmwissenschaft kombiniert, werden abschließend die prägendsten Spiele zur *Alien*-Reihe in Anlehnung an Rick Altmans pragmatisches Modell der Genre-Syntax und Semantik genauer betrachtet.

6 Transmediale Genre-Passagen – Die *Alien*-Spiele

Die Nähe zwischen filmischen Genrekonventionen und Spielregeln bietet einen der interessantesten Anknüpfungspunkte für eine medienübergreifende Betrachtung der Ästhetik cineludischer Formen. Unter dem Begriff der cineludischen Form lassen sich jene medialen Konzepte zusammenfassen, die aus dem Transfer zwischen Filmen und Spielen entstehen. Sie können sowohl die Integration einer spielerischen Struktur in eine filmische Form als auch umgekehrt die Adaption eines filmischen Szenenaufbaus oder einer Genre spezifischen Dramaturgie innerhalb eines Spiels bezeichnen.

Ein komplexes Beispiel für die Effektivität cineludischer Formen bietet die seit vier Jahrzehnten über verschiedene Medien hinweg ausgebaute *Alien*-Reihe. Bereits der 1979 von Ridley Scott realisierte erste Teil kombinierte Elemente eines paranoiden Science-Fiction-Thrillers mit dem Ambiente eines klassischen Horrorfilms. Der Künstler und Designer H.R. Giger verwandelte das Setting eines *Old Dark House*, das in den Horror-Filmen der Universal Studios in den 1930er- und 1940er-Jahren mehrfach variiert wurde, in eine biomechanische Geisterbahn. Die dramaturgische Struktur orientierte sich an den Mechanismen des durch John Carpenters *Halloween* (USA 1978) geprägten Slasher-Films, in dem nach und nach die Protagonisten einem unsichtbaren Killer zum Opfer fallen. Dass die Struktur eines Slashers sich besonders gut als cineludische Form für Adaptionen im Videospiel anbietet, zeigt sich an der anhaltenden Popularität des Szenarios von einem 1982 für die Atari-Konsole entstandenen *Halloween*-Spiel, in dem der Spieler oder die Spielerin als Heldin Laurie Strode dem maskierten Mörder Michael Myers entkommen muss, bis hin zu einem 2016 erschienen Spiel zur Slasher-Serie *Friday the 13th*, in dem im Mehrspieler-Modus die Spieler optional den übernatürlichen Killer Jason Vorhees oder eines der vor ihm bedrängten Opfer steuern.

Die Filmhandlung sowohl des ersten *Alien*, als auch der Slasher-Filme ergänzt sich unmittelbar mit einfachen Spielkonzepten. In der ludischen Adaption der *Alien*-Filme kommt eine besondere Rolle dem Konzept der Standardsituation zu. Als solche benennt der Filmwissenschaftler Thomas Koebner, „Situationen, die immer wiederkehren, unabhängig vom jeweiligen Film, und ein bestimmtes Ablaufschema zur Kanalisierung des erzählerischen Flusses vorgeben … Der ‚dramaturgische' Vorteil von Standardsituationen liegt auf der Hand. Das Publikum erkennt die Situation wieder und kann kennerhaft auf die spezifische Nuance reagieren" (Koebner 2007, S. 157). Deren Nutzen in den Austauschbeziehungen zwischen Filmen und Videospielen betont Thomas Klein: „Es sind nicht zuletzt die Standardsituationen des Genres, die beim Medienwechsel vom Kino in das Videospiel *ludisch* transformiert werden, sofern sie Handlungsweisen implizieren" (Klein 2013, S. 347).

Dass in den Schächten des wie eine gotische Kathedrale anmutenden Raumschiffs Nostromo das Alien lauert, sollte den Spielern bereits aus dem Film bekannt sein, falls nicht lässt sich dieser Umstand im Spiel spätestens nach der ersten erfolgreich verlaufenen Alien-Attacke erahnen. In dieser Hinsicht verfügen die Spieler über ein Vorwissen, das den von Tom Skerritt gespielten Captain Dallas vorzeitig das Leben kostet und das sich Sigourney Weaver als Ellen Ripley, einzige Überlebende und Heldin der späteren drei Fortsetzungen, erst hart erarbeiten muss.

Der Plot ergibt sich im Spiel aus einer ergodischen Anstrengung im Sinne Aarseths. Dem Alien zu entgehen erfordert nicht-triviale Handlungen, die über das einfache Fangenspielen mit dem allseits beliebten Wesen aus einer anderen Welt hinausgehen.

Das 2014 auf der Grundlage von damals im Film nicht verwendeten Design-Entwürfen und Materialen aus dem Archiv des Studios 20th Century Fox entstandene Videospiel *Alien – Isolation* bietet in einem Bonus-Level die Option den Showdown des ersten Teils nachzuspielen. Das Alien verfügt darin, wie auch in dem auf einer eigenständigen Geschichte basierenden Hauptspiel, über eine lernfähige künstliche Intelligenz, die sich die Aktionen des Spielers oder der Spielerin einprägt und bei der nächsten Partie etwa darauf reagiert, dass sich der oder die Verfolgte gerne in Schränken versteckt. Je nach spielerischer Taktik kann das Geschehen einen anderen Ausgang als im Film nehmen und vielleicht sogar eine der Nebenfiguren entkommen.

Die filmbasierte Bonus-Mission zu *Alien – Isolation* erzielt einen höheren Grad an spielerischer Komplexität als frühere Adaptionen des ersten Teils. Bereits 1979 erschien ein eher kurioses denn ausgewogenes Brettspiel für alle Altersstufen zum Film, in dem die Spieler versuchen mussten, ihre Figur sicher in das Shuttle der Nostromo zu bringen, während sie den Mitspielern mit dem Alien Fallen stellen konnten. Die Auflösung des für die Wirkung eines Horrorfilms entscheidenden begrenzten Blickwinkels in einen für alle Spieler ersichtlichen Spielaufbau, der einem Perfect-Information-Game nach Dahlskog, Kamstrup und Aarseth entsprechen würde, eliminiert ein Element, das im Film wesentlich zur Wirkung der Überraschungseffekte beiträgt. Sowohl im Horrorfilm, als auch im Survival Horror-Spiel zählt die eingeschränkte Sicht mit leicht klaustrophobischen Untertönen zu den wesentlichen Mitteln zur Spannungserzeugung.

Ähnlich verhält es sich mit einem 1982 für die Atari-Konsole erschienen *Alien*-Spiel, das sich als *Pac-Man*-Klon erweist. In diesem wurden die Geister durch niedliche Aliens ersetzt. In einem rein ludischen Kontext ließe sich die Themaverfehlung kaum erkennen. Aus der Perspektive der gewählten cineludischen Form erscheint das Gamedesign hingegen als bizarre Kuriosität. Die Umsetzung zu *Alien – Isolation* realisiert hingegen sowohl hinsichtlich der Perspektive als auch des Ambientes ein passendes Arrangement. Das Setting weckt genügend Assoziationen an die Ästhetik der Film-Sets, um das Spielziel deutlich zu vermitteln und birgt dennoch genügend dunkle Ecken, um einen Überraschungseffekt zu erzielen oder diese selbst als temporäres Versteck zu nutzen. Der Begriff des Settings bildet eine der wesentlichen Schnittstellen zwischen Genrekonzepten in Filmen und Videospielen. Entsprechend der Dynamik von Wiederholung und Variation bietet es einerseits einen Wiedererkennungswert, der durch filmische und durch ludische Genres vorgegebene Handlungsmuster evoziert. Das Vorwissen aus den *Alien*-Filmen ist für *Alien – Isolation* mindestens genauso hilfreich wie die Kenntnis diverser Survival Horror-Spiele. Dass die waffenstrotzenden Routinen des First-Person-Shooters nicht greifen, wird angesichts der kargen Bewaffnung relativ schnell deutlich. Zugleich bietet die durch den ersten *Alien* inspirierte Survival Horror-Struktur eine innovative Abwechslung und überfällige Variation zu den Shooter-Szenarien der früheren *Aliens*-Spiele, die sich überwiegend an James Camerons Sequel orientierten.

Die kognitivistisch orientierten Psychologen Jean Matter Mandler und Nancy Johnson definieren die Funktion eines Setting folgendermaßen: „Setting set the stage by introducing the protagonist and other characters. They also often include the time and locale of the story as well as information the listener needs to understand the events that follow" (Mandler und Johnson 1977). Den filmischen Gebrauch definiert Barry Keith Grant als „the physical space and time – where and when a film's story takes place" (Grant 2007, S. 14). Für den Bereich der Videospiele fügt der Designer Richard Dansky die Eigenschaften der Charaktere und die Beschaffenheit der Spielwelt hinzu: „The setting defines the world that the action of the game takes place in, including character races, languages, laws of physics and metaphysics (do you have spells, blasters, or both?), and pretty much everything else necessary to define the game world" (Dansky 2006, S. 3, zur Bedeutung des Settings im Videospiel, vgl. auch Rauscher 2012, S. 34).

Die in der Hauptkampagne von *Alien – Isolation* erspielte Geschichte um Ripleys Tochter, die sich auf die Suche nach ihrer verschollenen Mutter begibt und dabei an das Alien und bedrohliche Androiden gerät, funktioniert primär über das Setting. Die im Film Ende der 1970er-Jahre noch als Hybrid gehandelte Kombination aus Science-Fiction und Horror, dient im 35 Jahre später entstandenen Videospiel als solide Ausgangsbasis, die den Spielern assoziative Orientierung bietet. Das Genre-Crossover des ursprünglichen Films resultierte in einem hybriden Setting, dessen Konfiguration selbst zum neuen Standard wurde. Das Videospiel *Alien – Isolation* rekurriert auf die Semantik und Syntax des ersten *Alien*-Films und macht sich diese mit Hilfe der Spielmechanik zunutze. Der Filmwissenschaftler Rick Altman fasst unter der Semantik eines Genres dessen Erkennungszeichen und unter der Syntax die mit dem Genre assoziierten dramaturgischen und strukturellen Konventionen. In seiner umfassenden Studie *Film/Genre* nennt Altman zwei Arten der Entwicklung filmischer Genres: „Genres arise in one of two fundamental ways: either a relatively stable set of semantic givens is developed through syntacmatic experimentation into a coherent and durable syntax, or an already existing syntax adopts a new set of semantic elements" (Altman 1999, S. 221–222). *Alien* kombinierte eine Science-Fiction- und Haunted House-Semantik mit der Syntax eines Slashers. Aus den Standardsituationen entwickelte sich eine eigene Semantik der diegetischen Welt, die maßgeblich von den biomechanischen Entwürfen H.R. Gigers und dem von den abgenutzten Rebellen-Raumschiffen aus *Star Wars IV – A New Hope* (USA 1977) inspirierten Used-Future-Look geprägt wurde. Die Sequels, die bis heute zu den einfallsreichsten und vielseitigsten Fortsetzungen der Filmgeschichte zählen, kombinierten die zunehmend eigenständigere Semantik mit den dramaturgischen Strukturen eines actiongeladenen Kriegsfilms, eines existenzialistischen Gefängnisdramas mit religiösen Untertönen, und einer retrofuturistischen Science-Fiction-Groteske, die an franko-belgische Comics erinnert. Mit *Alien vs. Predator* (2004) realisierte Paul W.S. Anderson schließlich ein B-Picture, das nicht nur ein Crossover zwischen den beiden populärsten Kreaturen des Studios 20th Century Fox in der Tradition von *Frankenstein Meets the Wolfman* (USA 1942), sondern auch das Resultat einer transmedialen Genre-Passage darstellte, die vom Film über eine Comicreihe und ein Videospiel wieder zurück auf die Leinwand führte.

Die *Alien*-Filme zeichnen sich ohnehin durch eine Architektur aus, die sich besonders gut für spielerische Arrangements eignet. Während das biomechanische Haunted House des ersten Films mit der Spielmechanik des Survival Horros, die als paranoides Versteck- und Schleichspiel angelegt ist, korrespondiert, prägte das von James Cameron inszenierte Sequel *Aliens – The Return*, wie bereits angedeutet, maßgeblich die Syntax und Semantik des First-Person-Shooters *Doom*. Die Space Marine-Kampagne im First-Person-Shooter *Aliens vs. Predator* (1999), das Spiel *Alien Trilogy* (1996) und das am Set Design von Cameron angelehnte *Aliens – Colonial Marines* (2013) realisierten schließlich offizielle Shooter-Fortsetzungen des Films.

Noch deutlicher als der erste Teil bot *Aliens* gleich eine ganze Reihe von Situationen, die sich zu spielerischen Standards im Gamedesign entwickeln sollten. Sowohl der Überraschungsangriff der Aliens durch die Schächte der überrannten Raumstation, als auch der Kampf Ripleys gegen die Alien-Queen lieferten regelrechte Blaupausen für ludische Herausforderungen. 1989 adaptierte ein Strategie-Kartenspiel drei prägnante Gefechte des Films, die vom Hinterhalt der Aliens gegen die Marines bis hin zum Showdown reichten. Ein von der Firma Activision produziertes Action-Spiel zum Film reihte 1986 einfache Mini-Spiel-Adaptionen der prägnantesten Situationen aus *Aliens* aneinander. Ein 1990 mit etwas Verspätung umgesetztes Arcade-Automaten-Spiel präsentierte die Angriffswellen der Aliens ebenfalls in einem geradlinigen Shoot'em-Up-Aufbau. Im Unterschied zu den Versteckspielen im Haunted House des ersten *Alien* entspricht die dramaturgische Struktur des zweiten Teils einem Hindernislauf mit Achterbahn-Effeken wie plötzlich von der Decke herabspringenden Aliens, sich im letzten Moment schließenden Fahrstühlen oder in einer dunklen Ecke lauernden Face-Huggern. Während *Alien – Isolation* auf Elemente eines Labyrinths zurück greift, würde die Architektur von *Aliens* dem Schienenverlauf einer Hard-Rail-Struktur entsprechen, die wie eine Schienenbahn der fest vorgegebenen Route von den ersten Spuren der Aliens über die einzelnen Angriffswellen hinweg bis in die Kammer der Alien-Queen folgt. Der Medienwissenschaftler Michael Nitsche merkt in seiner Studie *Video Game Spaces* (2008) über Rail-Strukturen in Videospielen an: „One distinguished spatial form in video games is the track. In its purest form it is realised as a single axis" (Nitsche 2008, S. 172). Häufig werden die Schienen durch eine aufwändige Inszenierung verborgen, „so-called rail-shooters move or guide the player along invisible tracks, that allow little divergence from a given path" (Nitsche 2008, S. 175).

Bereits der Film *Aliens – The Return* entwirft in seiner Mise-en-scène ein mustergültiges Beispiel, wie eine weitläufige Raumstruktur suggeriert wird, obwohl die Charaktere immer wieder im entscheidenden Moment durch ein vor die Kamera springendes Alien in eine ganz bestimmte Richtung gedrängt werden. Genau dieses Inszenierungsmuster übernehmen bis heute zahlreiche First-Person-Shooter. Im Spiel *Aliens vs. Predator*, das unmittelbar Kulissen aus Camerons Film zitiert, kommen die Spieler angesichts des Stromausfalls und der im Schutz der Nacht heranstürmenden Aliens gar nicht erst auf die Idee sich ausgiebiger in der verlassenen Raumstation umzusehen oder zu überlegen, ob es nicht auch einen anderen Ausgang gab. Während in *Alien – Isolation* die Erkundung der Umgebung eine

zentrale Rolle spielt, um die Hintergrundgeschichte über den Verbleib von Ellen Ripley in Logbuch-Einträgen zu vermitteln, setzen die Hindernisläufe nach dem Muster von *Aliens – The Return* ganz auf den Nervenkitzel der ständigen Bewegung und erfordern ein schnelles Reaktionsvermögen. Eine der ersten und effizientesten Adaptionen zu *Aliens – The Return* leistete bereits 1986 das britische Entwickler-Studio Electric Dream. Der Spieler oder die Spielerin konnte von der mobilen Einsatzzentrale der Space Marines aus sechs Charaktere aus dem Film steuern. Diese mussten in die Kammer der Alien-Queen navigiert werden. Um diese Aufgabe erfolgreich zu bewältigen konnten Ripley und ihre Begleiter nicht einfach wie in den späteren Shooter-Spielen losstürmen, sondern mussten an taktisch wichtigen Positionen wie dem Waffenlager, dem Reaktorraum oder der medizinischen Abteilung stationiert werden. Der erforderliche Einsatz einer dem Spiel beiliegenden Karte erinnerte an strategische Brettspiele, während die geschickt von Soundeffekten, wie beispielsweise den beunruhigenden Signalen der Bewegungsmelder unterstützte Visualisierung bereits erste Andeutungen einer möglichen dreidimensionalen Perspektive enthielt. Im Unterschied zu den nicht sonderlich atmosphärischen *Alien*-Spielen aus der Top Down-Perspektive nutzte das *Aliens*-Spiel von Electric Dreams die Wirkung des eingeschränkten Sichtfeldes für irritierende Überraschungsmomente. So bald eine der sechs Figuren von einem Alien überwältigt wurde, blieb den anderen Team-Mitglieder nur ein kurzes Zeitfenster, um den gefangenen Verbündeten zu befreien. Wurde der Raum mit Alien und gefangenem Mitstreiter nicht rechtzeitig erreicht, brach der Kontakt zu dem verlorenen Charakter ganz ab und sein Profilbild wurde durch ein Alien ersetzt. 2012 entstand mit dem unabhängigen Fan-Projekt *LV-426* ein um Auszüge aus dem Soundtrack von James Horner erweitertes inoffizielles Remake des Spiels, das die Nachhaltigkeit des Originals verdeutlichte.

Die Umsetzung der Charaktere in den Videospielen wird je nach Erfordernissen des Gameplay an die jeweilige Spielmechanik angepasst. Die Genretheorie unterscheidet in Anlehnung an E. M. Forster zwischen flachen und runden Charakteren. Barry Keith Grant merkt über die funktionale Bedeutung von flachen Charakteren in Genrefilmen an: „In genre movies characters are more often recognisable types rather than psychologically complex characters [...] In genre movies, character types often provide similar kinds of actions and purposes within the story“ (Grant 2007, S. 18). Im Spiel können derart typisierte Figuren für das Verständnis der Spielmechanik und der Regeln von Vorteil sein. Die Aufgabe der Space Marines im Kampf gegen die Aliens erscheint relativ selbsterklärend. Dass der Bürokrat Burke sich im Film als ein hinterhältiger Verräter erweisen wird und Ripley sich als verantwortungsbewusste Heldin bewährt, spielt in den *Aliens*-Adaptionen keine allzu große Rolle. Die ludische Funktion der am Helm befestigten Kamera als Stilvorlage für zukünftige First-Person-Shooter und die Brummtöne des Motion Trackers, deren Frequenz, sobald sich ein Alien nähert, bedrohlich anschwillt, sind für die gelungene Gestaltung des Gameplays relevanter als die Vergabe von Story-Informationen zum Hintergrund der Protagonisten. Allerdings hängt die potenzielle Tiefe der Charaktere zu einem wesentlichen Teil vom Genre ab. *Alien – Isolation* eröffnet als Action-Adventure und Survival Horror-Game die Option die Geschichte von Ripleys Tochter Amanda genauer in Erfahrung zu bringen und eröffnet dadurch

eine Bedeutungsebene, die in den *Aliens*-Shootern nicht vorhanden war. Die im Spiel erzeugten Emotionen ergänzen sich unmittelbar mit dem Setting des ersten Teils. In einer Figurenanalyse zu *Alien – Isolation* stellt der Medienwissenschaftler Felix Schröter prägnant fest, „alle Aspekte der Figurenkonzeption – von der narrativen Rahmung der Protagonistin über die Gestaltung der Schauplätze bis hin zur KI des titelgebenden Aliens – [folgen] derselben Designrichtlinie: die einschüchternde Präsenz eines übermächtigen Gegners zu inszenieren" (Schröter 2017, S. 125). Die Entwicklung des Aliens ergänzt sich darüber hinaus durch die einzelnen Phasen des krabbenartigen Facehuggers, des aus der Brust seines Wirtskörpers hervorbrechenden Chestbursters bis hin zum ausgewachsenen Krieger hinsichtlich der sich steigernden Herausforderungen unmittelbar mit der Levelstruktur eines Action-Spiels.

Die Transferprozesse von den Filmen hin zu analogen und digitalen Spielen sollten nicht als einseitiger Prozess verstanden werden. Nachdem die ersten beiden *Alien*-Filme mit ihren Standardsituationen und Settings mit dem Survival Horror und dem First-Person-Shooter zwei unterschiedliche Game-Genres bedienten, beeinflussten die *Alien*-Videospiele mit Paul W.S. Andersons *Aliens vs. Predator* 2004 umgekehrt die Filmreihe. Ursprünglich wurde das Duell der beiden populären Kreaturen als Aufhänger für eine Comicreihe in den frühen 1990er-Jahren genutzt, die von dem ambitionierten Verlag Dark Horse Comics initiiert wurde. Dieser hatte bereits eine eigene Reihe von *Aliens*-Comics publiziert, die nach dem Vorbild der E. C.-Comics der 1950er-Jahre in sich abgeschlossene, von prominenten Autoren und Zeichnern wie Mike Mignola (*Hellboy*), John Byrne (*X-Men*) und Dave Gibbons (*Watchmen*) verfasste Geschichten erzählten, die meistens ein verblüffendes und/oder makabres Ende nahmen. Nach einem 1999 erschienen First-Person-Shooter, in dem die Spieler sogar die Rolle des Alien übernehmen konnten, entstand 2004 ein eigener Film zu der in anderen Medien bereits erprobten Begegnung zwischen Aliens und Predator. Als Schauplatz für den nach einer Turnier-Dramaturgie strukturierten Film wählte Anderson eine Pyramide in der Antarktis, deren Struktur einer für Multiplayer-Wettkämpfe typischen Arena entspricht. Über die Funktion von Arenen in Videospielen schreibt Michael Nitsche: „Arenas are mostly open structures with one dominating demarcation line: the surrounding enclosement [. . .] In contrast to the labyrinth, they feature few visual clues that draw attention to the place as such. Instead, they provide the canvas for a performance" (Nitsche 2008, S. 183).

Das Setting in *Alien vs. Predator*, dessen Aufbau immer wieder in einer auch in Spielen häufig als Level-Übersicht eingesetzten Kartenansicht gezeigt wird, markiert eine exemplarische Synthese filmischer und ludischer Genreformen. Die Auswahl der in der Antarktis angesiedelten Turnier-Arena erklärt Paul W.S. Anderson folgendermaßen: „I thought the last thing I wanted to do is take the Alien into space again. I was more interested in bringing the Alien to the world of the Predator, because we never have seen the Alien on earth and the whole idea is of course horrifying. But also the Alien worked in outer space so I thought what is a place on Earth that is almost like an alien world and the answer was Antarctica" (Rauscher 2015).

In einer Eigendynamik, die für die heutige Franchise-Kultur Hollywoods paradigmatisch ist, verlagerte sich die Konfiguration von Semantik und Syntax im Fall der *Alien*-Reihe in die Filme selbst hinein, und fand in Comics, Romanen und

Videospielen ihre Fortsetzung. Heute gibt es keinen festen Kern der Reihe mehr. Stattdessen funktioniert der *Alien*-Kosmos als ein Mythen-Patchwork mit einem von Ridley Scott in den Prequels *Prometheus* (USA 2012) und *Alien – Covenant* (USA 2017) kuratierten Point-of-Entry mit hochkulturellen Bezügen, inklusive mythologischer Anspielungen und Wagner-Referenzen, und einem popkulturellen Hintereingang in *Alien vs. Predator* (2004), der von Genre- und Videospiel-Spezialist Paul W.S. Anderson als Abenteuerspielplatz mit Aliens und Predatoren eingerichtet wurde. Um die kulturellen Mechanismen, die zur Konstruktion dieses Patchworks führten, nachvollziehen zu können und die wechselseitigen Einflüsse von Filmen und Videospielen, die bei Anderson nicht minder komplex als bei Scott ausfallen, angemessen einschätzen zu können, erweist sich eine transmediale Genretheorie, die ludologische und filmwissenschaftliche Methoden gleichermaßen einbezieht, als effizientester Werkzeugkasten. Neben dem genretheoretisch geschärften Blick auf die Leinwand und der DVD-Fernsteuerung sollte dieser für eine reflektierte und vielschichtige Auseinandersetzung mit den medialen Artefakten der Gegenwart auch Tastatur und Gamepad bereit halten.

Literatur

Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Aarseth, Espen, Steve Dahlskog, und Andreas Kamstrup. 2009. Mapping the games landscape. Locating genres using functional classification. Digital Games Research Association. http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA09/Thursday%203%20September/128%20Mapping%20the%20Game%20Landscape.pdf. Zugegriffen am 10.06.2017.

Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London: British Film Institute.

Apperley, Thomas H. 2006. Genre and game studies: Towards a critical approach to video game genres. *Simulation and Gaming. An International Journal of Theory Practice and Research* 37(1): 6–23.

Arsenault, Dominic. 2009. Video game genre, evolution and innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3(2): 149–176.

Beil, Benjamin. 2015. Game Studies und Genretheorie. In *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Hrsg. Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon, 29–69. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Bopp, Matthias, Rolf F. Nohr, und Serjoscha Wiemer, Hrsg. 2009. *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Braunschweig: LIT.

Dansky, Richard. 2006. Introduction to game narrative. In *21st century game design*, Hrsg. Chris Bateman, 1–24. Hingham: Charles River Media.

Egenfeldt-Nielsen, Simon, Susana Pajares Tosca, und Jonas Heide Smith, Hrsg. 2008. *Understanding video games*. New York: Routledge.

Eskelinen, Markku. 2001. The gaming situation. *Game Studies* 1(1). July 2001. http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/. Zugegriffen am 10.06.2017.

Grant, Barry Keith. 2007. *Film genre. From iconography to ideology.* London: Wallflower Press.

Hensel, Thomas. 2015. „Know your paradoxes!“ Das Computerspielbild als multistabiles Bild. Mit einem Postscriptum zur Genretheorie. In *The Cake is a Lie. Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von Portal*, Hrsg. Thomas Hensel, Britta Neitzel und Rolf F. Nohr, 135–156. Münster: LIT.

Hickethier, Knut. 2002. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne Filmtheorien*, Hrsg. Jürgen Felix, 62–96. Mainz: Bender.

Juul, Jesper. 2005. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
Juul, Jesper. 2014. Gameplay. In *The John Hopkins guide to digital media*, Hrsg. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson und Benjamin J. Robertson, 216–217. Baltimore: John Hopkins University Press.
King, Geoff, und Tanya Krzywinska. 2002. *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
Klein, Thomas. 2013. Genre und Videospiel. In *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Hrsg. Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber, 345–360. Berlin: de Gruyter.
Koebner, Thomas, Hrsg. 2007. Dramaturgie. In *Reclam Sachlexikon des Films*, 156–161. Stuttgart: Reclam.
Mandler, Jean Matter, und Nancy Johnson. 1977. Remembrance of things parsed. *Cognitive Psychology* 9:111–151. San Diego: University of California.
Murray, Janet. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. New York: Simon & Schuster.
Newman, James. 2004. *Video games*. London: Routledge.
Nitsche, Michael. 2008. *Video game spaces*. Cambridge, MA: MIT Press.
Pias, Claus. 2002. *Computer Spiel Welten.* München: Sequenzia. ftp://ftp.uni-weimar.de/pub/publications/diss/Pias/pias.pdf. Zugegriffen am 10.06.2017.
Rauscher, Andreas. 2012. *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepte in Videospielen*. Marburg: Schüren Verlag.
Rauscher, Andreas. 2015. Interview with Paul W.S. Anderson. In *Film & games. Interactions,* Hrsg. Deutsches Filminstitut, red. Eva Lenhardt und Andreas Rauscher, 76–89. Berlin: Bertz Verlag.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Genre-Theorie. Eine Einführung*. Münster: LIT.
Schröter, Felix. 2017. Figuren. In *Einführung in die Game Studies*, Hrsg. Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher. Wiesbaden: Springer.
Sterbenz, Benjamin. 2011. *Genres in Computerspielen. Eine Annäherung*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
Stiglegger, Marcus. 2014. Kontrolle, Modifikation und der prometheische Impuls. In *Computer | Spiel | Bilder*, Hrsg. Banjamin Beil, Marc Bronner und Thomas Hensel, 199–217. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch.
Stiglegger, Marcus. 2017. *Genrekino. In Handbuch Popkultur, Hrsg*. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 139–146. Stuttgart: Metzler.
Thon, Jan-Noel. 2015. Game Studies und Narratologie. In *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Hrsg. Klaus Sachs-Hombach und Jan-Noel Thon, 104–164. Köln: Herbert von Halem Verlag.
Wolf, Mark J.P. 2001. The Medium of the Video Game. Austin: University of Texas Press.
Zimmerman, Eric. 2002. Do independent games exist? http://www.ericzimmerman.com/texts/indiegames.html. Zugegriffen am 10.06.2017.

Genrespezifika der Filmmusik

Peter Moormann

Inhalt

1 Einleitung 272
2 Begriffsbestimmungen 272
3 Historische Entwicklungen der Aufführungs- und Produktionspraxis 274
4 Verfolgungsjagden und ihre genrespezifische Gestaltung 277
5 Fazit 282
Literatur 283

Zusammenfassung

Das Denken in Genres und Standardsituationen prägte von Beginn der Filmgeschichte an die filmmusikalische Praxis. Hiervon zeugt etwa das Allgemeine Handbuch der Film-Musik (1927) von Giuseppe Becce und Hans Erdmann, das eine der umfangsreichsten Sammlungen von situations- und stimmungsspezifisch katalogisierten Musikbeispielen darstellt. Noch weit nach dem Ende der Stummfilmzeit griffen Filmkomponisten auf solche Sammlungen zurück, die sie in den Musikarchiven großer Filmstudios fanden, und integrierten vorgefundene Fremdmaterialien in ihre eigenen Kompositionen. Am Beispiel der für gleich mehrere Genres zentralen Standardsituation ‚Verfolgungsjagd' lässt sich zeigen, dass bestimmte filmmusikalische Gestaltungsmuster eine langjährige Tradition aufweisen und bis heute in der Kompositionspraxis präsent sind. Auffällig ist, dass bei der Vertonung von Verfolgungsjagden der musikalische Topos der Bewegung in Form von Ostinatofiguren und Orchesterhits eine filmmusikalische Grundkonstante über mehrere Genres hinweg bildet. Hinzu kommen weitere musikalische Gestaltungsmuster, die eng mit dem jeweiligen affektiven Erzählmodus verbunden sind und auch jenseits der einzelnen Standardsituation prägenden Charakter für das jeweilige Genre besitzen.

P. Moormann (✉)
Institut für Musikpädagogik, Universität zu Köln, Köln, Deutschland
E-Mail: pmoorman@uni-koeln.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_13

Schlüsselwörter

Filmmusik · Musikalische Topoi · Musikalische Klischees · Genretheorie · Standardsituation · Verfolgungsjagd · Actionfilm · Horrorfilm · Komödie · Abenteuerfilm · Science Fiction

1 Einleitung

Tagtäglich sehen sich Komponisten mit der Aufgabe konfrontiert, für die unterschiedlichsten Situationen im Film adäquate musikalische Lösungen zu finden. Trotz aller Ideenvielfalt ist zu beobachten, dass sie dabei immer wieder auf bestimmte musikalische Muster zurückgreifen, um innerhalb oft eng begrenzter Zeitspannen gezielt die Dramaturgie einer Szene zu unterstützen. Obwohl die musikalische Gestaltung innerhalb der Filmmusikgeschichte stetig modifiziert worden ist und gerade ton- und produktionstechnische Neuerungen sowie die klanglichen ‚Moden' der jeweiligen Zeit einen hörbaren Einfluss auf den ‚Sound' der Filmkompositionen ausgeübt haben, wird auf der visuellen wie auditiven Ebene auf Gestaltungsmuster zurückgegriffen, die in variierter Form wiederholt zur Anwendung gelangen. Um solche filmmusikalische Gestaltungsmuster ausfindig zu machen, erscheint es günstig, standardisierte Situationen zu fokussieren, die ebenfalls eine hohe Schemahaftigkeit aufweisen. Im Folgenden soll die Standardsituation ‚Verfolgungsjagd' näher in den Blick genommen werden, da diese seit der Frühzeit der Filmgeschichte für gleich mehrere Genres einen wichtigen Erzählbaustein darstellt. Hierbei wird der Frage nachgegangen, welche musikalische Gestaltungsmuster für diese Situation zentral erscheinen und inwiefern dabei der affektive Erzählmodus des jeweiligen Genres die musikalische Ausgestaltung der gewählten Standardsituation prägt. Ziel ist es, daran filmmusikalische Genrespezifika aufzuzeigen. Vorab soll in gebotener Kürze eine Begriffsbestimmung erfolgen, die sowohl die filmwissenschaftliche Perspektive auf ‚Genre' und ‚Standardsituation' als auch das musikwissenschaftliche Verständnis des ‚kompositorischen Topos' umfasst und das inhaltliche Spannungsverhältnis der Begriffe zueinander verdeutlicht.

2 Begriffsbestimmungen

Bei dem Begriff ‚Genre' wird von einem durchaus „diffusen" und „offen-texturierten" Konzept ausgegangen (Wulff 2014). Wie Stiglegger (siehe den einführenden Beitrag in diesem Band) deutlich macht, sollte die „‚Familienähnlichkeit' verschiedener verwandter Filme und die Prototypenhaftigkeit bestimmter erfolgreicher Filme und Franchises […] nicht dazu verleiten, die Vereinfachungen der klassischen Genretheorie dem gegenwärtigen Genrediskurs überzustülpen." Kuhn et al. (2013, S. 16) folgend werden Genres daher als „dynamische, historisch wandelbare, sich überlappende, kontextabhängige Strukturkomplexe" verstanden, die „aus den Erwartungen der Zuschauer, den Filmen selbst, institutionellen und produktions-

technischen Belangen sowie theoretischen Implikationen geformt und beeinflusst“ werden. Denn wie Wulff (2014) betont, zeige sich in der Analyse und empirischen Verifizierung eben nicht, dass es sich bei einem Genre um ein Korpus handle, eine Gruppe oder Kategorie ähnlicher Werke, deren Ähnlichkeit als das Teilen einer hinreichenden Zahl von Motiven definiert werde.

Trotz des Eindrucks hoher Schemahaftigkeit, die klassische Hollywood-Genre-Filme und neuerdings viele Episoden aus Genre-Serien häufig auslösen, weisen Genres dennoch ein hohes Maß an Flexibilität auf, unterliegen ständiger Verschiebung, variieren die vorgefundenen Muster immer weiter. Selbst für eine relativ begrenzte Periode lässt sich oft kein verbindliches Genre-Muster ausmachen. Genres tendieren zur Mischung, Genre-Kino ist in dieser Hinsicht ein Spiel mit Klischees, Mustern und Stereotypisierungen, die verändert, mit anderen verschmolzen, am falschen Ort oder im falschen Genre verwendet werden etc. (Wulff 2014)

Angesichts der heutzutage mannigfaltigen Genrehybridisierungen dürfte es, gerade mit Blick auf filmmusikalische Spezifika, zielführender sein, deutlich kleinere formal-ästhetische und inhaltlich-thematische Strukturen zu fokussieren, die erzählerische Kernelemente enthalten. Dafür erscheint das Konzept der ‚Standardsituation‘ hilfreich. Hierunter werden „stereotypisierte Szenarien“ verstanden, in denen Geschichten entscheidende Impulse erhalten, „die sie vorantreiben oder in denen sich die Konflikte und Konfrontationen manifestieren.“ (Wulff 2012) Hierzu zählen Szenen wie die ‚Erste Begegnung‘, ‚der Abschied‘, ‚der Kuss‘ oder etwa die nachfolgend betrachtende ‚Verfolgungsjagd‘, also Szenen, die „narrativ wirksame Konstellationen von Figuren und Umständen in hochgradig schematisierter und klischierter Form“ (ebd.) aufweisen.

Das filmwissenschaftliche Konzept der Standardsituation lässt sich wiederum mit dem musikwissenschaftlichen Begriffen des „musikalischen Clichés“ und „musikalischen Topos“ in Beziehung setzen. Allen drei Begriffen ist gemein, dass sie auf mikrostruktureller Ebene ansetzen und die Existenz wiederkehrender Gestaltungsmuster innerhalb einer langjährigen Produktionspraxis hervorheben.

In ihrem erstmals 1947 in englischer Sprache publizierten Buch „Komposition für den Film“ weisen Adorno und Eisler (2006, S. 22) auf den Einsatz „musikalischer Clichés“ im Film hin, die sie jedoch als musikalisches Äquivalent zu „standardisierten Spannungsreizen“ und damit „billigen Reizeffekt“ abwerten. 2008 hat Koldau dem durch Adorno negativ konnotierten Begriff des „musikalischen Clichés“ jenen des „musikalischen Topos“ entgegengesetzt, mit dem sie eine höhere Gestaltungsflexibilität verbindet. Ihr geht es bei musikalischen Topoi eben nicht um „vollständig ausgeformte und verkrustete Klischees, die durch ihre stereotype Verwendung in ebenso stereotypen Filmsituationen eine automatische Assoziation mit bestimmten Ausdrucksgehalten auslösen“, sondern um „grundlegende musikalische Strukturen, die zwar mit bestimmten Affekten verbunden sind, in der konkreten Ausgestaltung aber einen großen Freiraum lassen und deshalb keine stereotypen, automatisch definierten Wirkungen hervorrufen.“ (Koldau 2008, S. 247). Entsprechend definiert sie musikalische Topoi als „wiederkehrende Strukturen, Floskeln und Motive, die über Jahrhunderte hin jeweils für ein bestimmtes Ausdrucksfeld benutzt wurden und daher nach der allgemeinen Hörgewohnheit mit spezifischen Bedeutungen unterlegt erscheinen.“ (Ebd.)

Vergleicht man den Umgang mit dem Begriff des Klischees bzw. Stereotyps, so baut sich eine disziplinäre Spannung auf. Denn während die Filmwissenschaft die Begriffe durchaus produktiv nutzt, erscheinen sie auf Seiten der Musikwissenschaft, zumindest bei den oben angeführten Autoren, negativ konnotiert. Für die nachfolgenden Ausführungen ist entscheidend, dass das bei den zuvor erörterten Begriffen zu beobachtende Spannungsverhältnis zwischen Schemahaftigkeit und Flexibilität gezielt aufrechterhalten wird.

3 Historische Entwicklungen der Aufführungs- und Produktionspraxis

Obwohl der Begriff der Standardsituation erst in den vergangenen rund 20 Jahren verstärkt in der Filmwissenschaft diskutiert wird,[1] findet sich auf Seiten der Aufführungspraxis von Filmmusik bereits in der Stummfilmzeit ein Denken in Genres, aber auch Standardsituationen. Dieses manifestiert sich u. a. in dem 1927, also ganz am Ende der Stummfilmzeit, erschienenen zweibändigen *Allgemeinen Handbuch der Film-Musik* von Hans Erdmann und Giuseppe Becce, das unter der Mitarbeit von Ludwig Brav entstand (Krones 2003 und Siebert 1990). Während sich Erdmann und Becce im ersten Band theoretisch der Filmmusik annähern und ausführlich etwa über „Gattungen" – im Sinne von Genres – schreiben, bietet der zweite Band Filmmusikpraktikern eine umfassende, systematisch geordnete Sammlung an Musikmaterialien, die in Form kurzer Notenbeispiele präsentiert werden. Dieser zweite Band orientierte sich an der damaligen Aufführungspraxis, die für die Kinomusiker darin bestand, für jeden einzelnen aufgeführten Film eine adäquate musikalische Live-Begleitung konzipieren zu müssen.[2] Da die filmspezifische Komposition in der Stummfilmzeit noch die Ausnahme darstellte, griffen die Kinomusiker vor allem auf präexistentes Material zurück, das sie passend zur filmischen Handlung kompilierten. Das von Erdmann und Becce betitelte „thematische Skalenregister" umfasst 3050 Musiktitel, die sowohl auf filmmusikalischen Materialien aus zeitgenössischen Kinotheken[3] basieren als auch auf Versatzstücken aus der Opern- und Konzertmusik vor allem des 19. Jahrhunderts. Dem Anliegen dieser Sammlung, „in gleicher Weise musikalische wie filmdramaturgische Gesichtspunkte" (Erdmann und Becce 1927,

[1] Gerade die Mainzer Filmwissenschaft hat zu dieser Diskussion entscheidend beigetragen.

[2] Eine ausführliche Darstellung der Quellenlage im Bereich der Stummfilmmusik findet sich bei Marks 2018.

[3] Das Wort „Kinothek" ist eine Zusammenziehung aus „Kino" und „Bibliothek" und bezeichnet Kompilationen von klassisch-romantischen Kompositionen aus dem Konzert- und Opernbereich sowie neukomponierte Stücke, die gestalterisch für unterschiedliche filmische Situationen zugeschnitten sind. Kinotheken wurden zumeist als Loseblattsammlungen vertrieben. Koldau (2008, S. 249) weist darauf hin, dass musikalische Topoi, die in der Komposition und Rezeption insbesondere des 17. und 19. Jahrhunderts mit bestimmten Ausdrucksgehalten assoziiert worden seien, darin „in hoher Konzentration" auftreten und sie „umgekehrt durch den jahrelangen intensiven Einsatz in der Begleitung von Stummfilmen weiter ausgeprägt" wurden.

Bd. 1., S. XI) zu berücksichtigen, sind die Musiktitel ihrem Ausdruckgehalt nach typischen filmischen Situationen zugeordnet. Ziel der Sammlung war es, den Kinomusikern ihren Alltag der filmmusikalischen Begleitung dadurch zu erleichtern, dass für jede filmische Situation passende musikalische Angebote bereitgestellt werden. So finden sich etwa innerhalb der Hauptkategorie „Dramatische Expression" Schlagworte wie „Katastrophe, „Zauber", „Kampf" und „Schlacht". Sie belegen ein Denken in Standardsituationen ebenso wie die Rubrik „Verfolgung, Flucht, Eile" (siehe Abb. 1), die eben jene Aspekte umfasst, die die Standardsituation „Verfolgungsjagd" auszeichnet. Insgesamt 54 Notenbeispiele sind darunter verzeichnet, wobei die

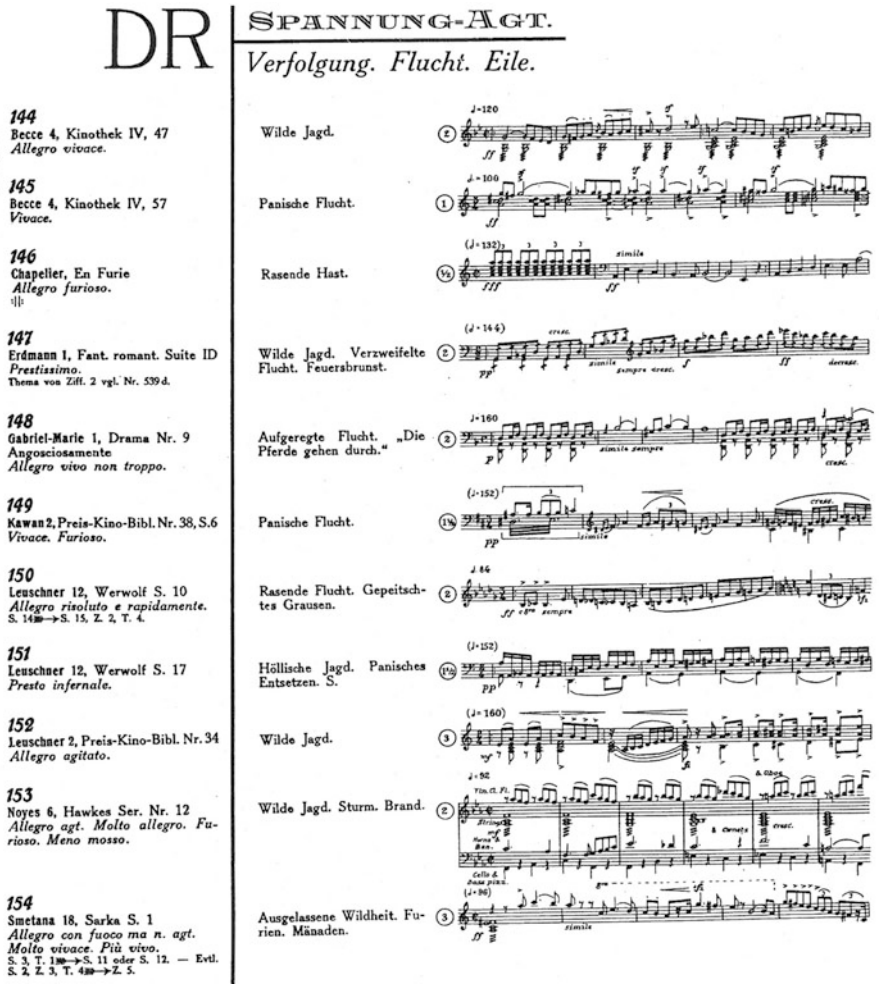

Abb. 1 Ausschnitt aus dem Allgemeinen Handbuch der Film-Musik von Hans Erdmann und Giuseppe Becce 1927, S. 12

Ausdrucksqualität der Musik in vielen Fällen anhand kurzer Erläuterungen ausdifferenziert wird. So ist etwa ein Auszug aus Robert Leuschners Komposition *Werwolf* mit „Höllische Jagd. Panisches Entsetzen" spezifiziert. Dem Titel entsprechend wird nahegelegt, dass sich diese Verfolgungsmusik gerade durch ihre horrible Ausdrucksqualität auszeichnet. Die Erläuterungen liefern den Nutzern also gezielt Hinweise, zu welchem affektiven Erzählmodus der jeweilige musikalische Ausschnitt passend erscheint.

Der Rückgriff auf präexistente musikalische Versatzstücke und deren differenzierte, situationsspezifische Katalogisierung prägte noch weit nach dem Ende der Stummfilmzeit die Produktionspraxis. So schilderte etwa Henry Manchini seinen Alltag als Filmkomponist bei den Universal Studios in Hollywood während der 1950er-Jahre folgendermaßen:[4]

„So the job was to divide up the film cues among the guys, the composers there. [. . .] So you'd go back to the library and pick out some slow music for the love scene, and if the film had chases you went and you asked the librarian, „Give me the chase book." Universal's music library had folders full of sheet music already orchestrated marked „suspence", „lively", „fight", „dramatic", „pretty", „chase", neutral . . .," and one could consult those, choose some passages, and insert them into one's *own* scoring." (Henry Manchini zit. nach Caps 2012, S. 24)

Es ist also davon auszugehen, dass zahlreiche Filmscores aus dieser Zeit nicht nur ein Gemeinschaftswerk verschiedener Hauskomponisten darstellen, sondern gerade bei Standardsituationen präexistentes Material beinhalten, das wiederum auf die Stummfilmzeit verweist.

Heutzutage dürfte die Konsultation analoger Musikarchive und die Einbindung von Fremdmaterialien bei der Filmmusikproduktion die Ausnahme bilden. Die in der Regel selbstständig agierenden Filmkomponisten bzw. Komponistenteams verfügen aber ihrerseits über entsprechende private Musikarchive, die als Inspirationsquelle genutzt werden. Zudem finden sich im Internet zahlreiche Anbieter digitaler music libraries, die unzählige komplett produzierte Kompositionen umfassen, die nicht im freien Handel erhältlich sind.[5] Diese Musikstücke sind situationsbezogen konzipiert und entsprechend verschlagwortet. Ausgefeilte Suchmasken ermöglichen es den Kunden, die für ihre Erfordernisse geeignete Musik anhand entsprechender Eingrenzungen ausfindig zu machen. Gerade beim Fernsehen – und dort speziell im Bereich Infotainment – wird verstärkt auf solche music libraries zurückgegriffen, da normalerweise kein Budget für eigens komponierte Musik vorgesehen ist und aufgrund kurzer Produktionszeiten schnell auf geeignetes, fertigproduziertes Musikmaterial zurückgegriffen werden muss. Bei Filmproduktionen stellt hingegen die Neukomposition den Standard dar, wobei das Budget für die Musik abhängig vom Gesamtbudget der Produktion ist (Kohli 2018).

[4]Für diesen Hinweis bin ich Markus Heuger sehr dankbar.

[5]Die Firma Sonoton gehört mit einem Angebot von weit mehr als 500.000 Musikstücken zu den führenden Anbietern auf diesem Gebiet.

4 Verfolgungsjagden und ihre genrespezifische Gestaltung

Bereits in der frühen Phase der Filmgeschichte gehörte die Verfolgungsjagd zu einer der zentralen Standardsituationen in Abenteuer-, Action- und Gangsterfilmen, fand sich aber ebenso im Western und in der Komödie sowie Science-Fiction-, Fantasy- und Horrorfilmen wieder (Koebner 2016 sowie Brunner und Schlichter 2012). Die rasante und oftmals zerstörerische Bewegung der Akteure im filmischen Raum dürfte ebenso zur Attraktivität und Popularität dieser Standardsituation beigetragen haben wie die häufig polarisierende Figurenkonstellation. Je nach Genre lassen sich mit Blick auf die dramaturgische Ausgestaltung der Verfolgungsjagd sowie das Kräfte- und Machtverhältnis der Protagonisten zueinander erhebliche Unterschiede feststellen. Während rasante und gefährliche Verfolgungsjagden zweier zumeist nahezu ebenbürtiger Gegner entlang diverser Hindernisse das Spannungsmoment eines Action-Thrillers erhöhen, lassen sich in Komödien meist völlig entspannt und vergnüglich die Missgeschicke und das Scheitern deutlich unterlegener Verfolger bei der Überwindung dieser Hindernisse betrachten. Sind hingegen die Verfolger die Überlegenen, wie im Horrorfilm, so dominieren Todesangst und Panik.

Die filmmusikalische Ausgestaltung von Verfolgungsjagden reagiert – so die These – vor allem auf zwei Aspekte: Erstens korrespondieren mit den rasanten Bewegungen im filmischen Raum sowie der hohen Schnittfrequenz (Bordwell 2006, S. 122–123) repetitive Kleinststrukturen in Form von Ostinato-Figuren, also vielfach aufeinanderfolgende Wiederholungen kurzer Phrasen vor allem im Bassbereich, sowie sogenannte ‚Orchesterhits', also Orchesterakzente zumeist auf einer Tonstufe. Die rhythmisch prägnanten Ostinato-Figuren – wie sie bereits bei Erdmann und Becce 1927 in der Rubrik „Verfolgung.Flucht.Eile" gehäuft zu finden sind – zielen auf eine Intensivierung der Bewegungsdynamik ab und stellen damit einen musikalischen Topos der Bewegung dar. Dieser Aspekt bildet eine standardsituative Grundkonstante, deren Präsenz an die Bewegungs- und Zerstörungsintensität der filmischen Handlung angepasst wird. Zweitens korrespondiert die Musik mit dem jeweiligen übergeordneten affektiven Erzählmodus, der sich je nach Genre erheblich unterscheidet und zumeist eng mit der Figurenkonstellation verbunden ist. Dieser zweite Aspekt dürfte entsprechend Hinweise auf die Genrespezifika der musikalischen Gestaltung liefern. Diesen beiden Thesen soll anhand verschiedener Genres nachgegangen werden.[6]

4.1 Actionfilm

Das Genre, mit dem Verfolgungsjagden heutzutage wohl am stärksten verbunden werden, ist der Actionfilm. So vage dieses Genre umrissen sein mag, so eindeutig

[6]Als Beispiele wurden vor allem Filme ausgewählt, die für einen weltweiten Markt produziert wurden, ein Millionenpublikum im Kino erreicht haben und für das jeweilige Genre als prägend wahrgenommen wurden.

zielt der kategorienbildende Parameter „Action“ auf das Versprechen ab, spektakuläre Schauwerte mit hoher körperlicher Aktivität und zumeist hoher Gewaltintensität zu präsentieren (Dyer 2000, S. 18; Purse 2013, S. 1–3; Irsigler et al. 2014, S. 7–21; Tasker 2015, S. 1–22). Die Handlung wird durch eine Reihe von Standardsituationen vorangetrieben, die vom Kampf zwischen Gut und Böse geprägt sind. Hierzu zählen vor allem Duelle und Verfolgungsjagden. Die Inszenierung zielt dabei in der Regel weniger auf das Miterleben der Gefühle der Protagonisten ab als auf die Schaulust an spektakulären Gefahrensituationen und Zerstörungsexzessen der zivilen Umwelt, die zum Zweck des Nervenkitzels und der Unterhaltung auch die Grenzen des real Möglichen überschreiten dürfen. So gilt bei den zumeist männlichen Heldenfiguren das Prinzip der körperlichen Unversehrtheit. Mit geradezu übermenschlicher Souveränität gelingt es Heldenfiguren wie z. B. Lara Croft, John McClane und James Bond trotz massiver Gewalteinwirkung ihre Verfolger durch Überwindung aller erwarteten und unerwarteten Hindernisse erfolgreich abzuschütteln bzw. ihre Widersacher zu jagen. Häufig kommen dabei auch Fahrzeuge in so ziemlich allen vorstellbaren Variationen – vom Jet-Ski bis zum Kampf-Jet – zum Einsatz bzw. zur Karambolage. Gerade Fahrzeuge liefern aufgrund ihrer leistungsstarken Antriebssysteme eine facettenreiche, dramaturgisch ausgefeilte Klangkulisse, die zusammen mit den zahlreichen Knalleffekten – vom Schuss bis zur Explosion und vom Rammgeräusch bis zum Crash mit Überschlag – Teil eines komplexen Sounddesigns ist. Hierauf reagiert wiederum die musikalische Gestaltung, die mit den vom Sounddesign belegten Frequenzbereichen geschickt interagieren muss, sofern sie nicht im ‚Geräuschgewitter‘ untergehen will.

Vergleicht man etwa die zumeist großorchestralen Vertonungen[7] der prägenden und über Jahrzehnte immens erfolgreichen Actionfilm-Reihen *Die Hard* und *James-Bond* miteinander, für die ganz unterschiedliche Komponisten verpflichtet worden sind, so finden sich bei den Verfolgungsjagden ähnlich geartete musikalische Umsetzungen, denen gemein ist, dass die Bezugnahme auf äußere filmische Ereignisse im Vordergrund steht. Wie in These 1 aufgeworfen, akzentuieren kurze, schnelle Ostinato-Figuren, die zumeist auf absteigenden Sekundverläufen in Streichern und Bläsern basieren, die Rasanz der Bewegungen durch den filmischen Raum ebenso wie die zumeist hohe Schnittfrequenz. Hinzu kommen mitunter synkopierte ‚Orchesterhits‘, die einen antreibenden Charakter besitzen und mit dem Sounddesign der Knalleffekte korrespondieren. Hier ist also der Topos der Bewegung zentral. Auf der Ebene des affektiven Erzählmodus (These 2) folgt die Musik der Spannungsdramaturgie der Situation. Bei einer Zuspitzung der Verfolgungssituation greifen die

[7]In den Produktionen der späten 1990er- und frühen 2000er-Jahre bezog sich die Musik mitunter stark auf die aktuelle Drum’n’Bass-Stilistik, die auch bei Verfolgungsjagden ihren Niederschlag fand und mit ihrer repetitiven Grundstruktur der Ostinato-Idee entsprach. Anders verhielt sich etwa die Einbindung der Popstilistik in den 1970er-/80er-Jahren, wie sie in den *James Bond*-Filmen dieser Zeit zu finden ist. Exemplarisch sei auf die Vertonung zu *The Spy Who Loved Me* (GB 1977) verwiesen. Hier wirkt die Musik von Marvin Hamlisch weitgehend losgelöst von den dramaturgischen Teilabschnitten der Verfolgungsjagden, so dass der Topos der Bewegung nur indirekt über den Rhythmus transportiert wird.

Komponisten auf Aufwärtssequenzierungen und Aufwärtsmodulationen ebenso zurück wie auf sekundweise ansteigende Orchesterlinien. Zusammen mit harmonischen Verdichtungen, die zumeist auf Sept-Non-Akkorden basieren, werden so im Orchester Kulminationspunkte vorbereitet. Auch bei der Gestaltung der Dynamik lässt sich eine entsprechende Zuspitzung beobachten. Die Musik folgt also zugleich dem Topos der Spannung.

Somit stellen die Bewegungs- und Zerstörungsillustration sowie eine übergeordnete Spannungsverdichtung die beiden wiederkehrenden Aspekte der kompositorischen Umsetzungen im Actionfilm dar.

4.2 Horrorfilm

Ist beim Actionfilm die rasante Bewegung durch den filmischen Raum zentral, so ist es bei Verfolgungsjagden im Horrorfilm in der Regel der plötzliche Einbruch des Monströsen in die Normalität (Wood 2004, S. 117). Im Gegensatz zum Actionfilm spielt die musikalische Illustration des Bewegungsmoments (These 1) bei Verfolgungsjagden im Horrorfilm eine eher untergeordnete Rolle. Die beim Actionfilm beschriebenen musikalischen Gestaltungsmittel zur Spannungsintensivierung kommen hingegen zum Einsatz, allerdings in anderer Form. Denn bei diesem Genre ist viel häufiger eine zur Statik neigende Musikgestaltung anzutreffen, die mit stets maximaler Ausdruckskraft den Horror der Situation und die Todesangst der verfolgten Person zu transportieren scheint. Um eine Art imaginäre Schockstarre zu verkörpern, scheint die Musik in dem emotionalen Extremmoment zu verharren. Nicht die äußere Bewegung, sondern das innere Entsetzen bilden das Zentrum der Bezugnahme. Dissonanzen, Glissandi, Cluster und atonale Klanggebilde transportieren diesen Terror und stellen damit die zentralen Genrespezifika dar (These 2).

Beispielhaft sei auf die Vertonung der finalen Verfolgungsjagd in Stanley Kubricks *The Shining* (USA/GB 1979) eingegangen. Als Jack (Jack Nicholson) bei Nacht und eisiger Kälte mit einer Axt bewaffnet seinen Sohn im Irrgarten der Hotelanlage jagt, greift Kubrick auf Krystof Pendereckis *Kanon für Streichorchester und Tonband* zurück, dem ein Schlagzeugeffekt aus *Utrenja II* (Takt 4 nach Ziffer 2) und ein Klang von Zimbeln und Becken aus *De natura sonoris II* hinzucollagiert werden (Hentschel 2011, S. 27). Über den Einsatz und das Verfahren der Collagierung in *The Shining* schreibt Henschel treffend, dass die Musik „Stress, Todesangst und Hektik auf Seiten der Protagonisten" reflektiere und die Intensität der Musik zugleich dafür sorge, „dass sich etwas von dem Stress auf die Rezipienten" übertrage (ebd.).[8]

Auch bei den musikalischen Umsetzungen der Verfolgungsjagden in John Carpenters *Halloween*-Reihe (USA 1978–2018) fällt die zuvor beschriebene Statik auf. Zu den mit dem Serienmörder Michael Myers assoziierbaren tiefen Klavierschlägen, die bedächtig, wie sein Schritttempo, aber mit beharrlicher Konsequenz wiederholt

[8]Zum eklektizistischen Gebrauch von neuer Musik im Horrorfilm, siehe auch Stiglegger 2009.

werden, treten hohe, leicht schwankende elektronische Dissonanzen und in schriller Höhe ein schneller elektronsicher Puls, der an eine Triangel erinnert. Dieses musikalische Grundmodell wird in den darauffolgenden *Halloween*-Teilen beibehalten und lediglich leichten klanglichen Aktualisierungen unterzogen. Gerade indem die Musik in ihrer Eintönigkeit verharrt und keinerlei Entwicklung bereithält, pocht sie darauf, dass es für das verzweifelt um Hilfe rufende Opfer kein Entrinnen geben wird. Somit verkörpert die Musik zugleich die Allmacht des Täters und die Ohnmacht des Opfers. Folgt man Hanichs Modell der „kinematografischen Angst" (Hanich 2010), so dürfte die Musik den Terror der Situation intensivieren, der durch die unausweichliche Annäherung der Bedrohung in Form des Mörders entsteht.

4.3 Komödie

In Komödien werden die für die Verfolgungsjagden charakteristischen Inszenierungsmittel häufig parodiert, wobei die Parodie vor allem auf der visuellen Ebene vorzufinden ist und sowohl die Ebene der Bewegung als auch die Ebene des affektiven Erzählmodus betrifft. Sie kann aber auch musikalisch erfolgen, wenn der Topos der Bewegung durch dessen Überbetonung ausgestellt oder in Kontrast zur Handlung platziert wird (These 1). Zudem lässt sich musikalisch der humorvoll-unterhaltende Erzählmodus durch entsprechenden musikalischen Topos unterstützen (These 2). Immer wieder kommen dabei staccato-gespielte, rhythmisch akzentuierte Flöten- und Streicherlinien in Dur als Topos der Heiterkeit zum Einsatz.

Beispielhaft sei auf Blake Edwards' späte Pink Panther-Produktion *Son of the Pink Panther* (USA 1993) verwiesen, für die Henry Manchini die Musik beisteuerte. Bei der nächtlichen Verfolgungsjagd durch die Straßen von Nizza trifft man auf eben jenes Topos der Bewegung, allerdings in parodierter Form. Der tumbe Dorfpolizist Gambrelli (Roberto Benigni) wird auf einem motorisierten Fahrrad von zwei Autos verfolgt. Entscheidend für die Komik der Szene ist zunächst die Negation der im Actionfilm vorzufindenden hohen Rasanz der Bewegungen durch den filmischen Raum und die Negation der perfekten Kontrolle der hierfür genutzten stark motorisierten Fahrzeuge. Die Fahrweise von Gambrelli zeichnet sich hingegen durch mangelnde Kontrolle und eine durch schwache Motorisierung begründete Langsamkeit aus. Zu Beginn der Szene setzt Manchini den humorvoll-unterhaltsamen Grundton mit jenem rhythmisch akzentuierten Thema in den Holz- und Blechbläsern, das wie ein gut gelauntes Pfeifen anmutet und als Topos der Heiterkeit die Komik der Szene unterstreicht (These 2). Dieses Thema wird bereits in einer Szene zuvor eingeführt, in der wir Gambrelli tatsächlich pfeifend auf seinem Dienstfahrzeug erleben.

Bei der Aufnahme der Verfolgung parodiert Manchini den musikalischen Topos der Bewegung mit anschwellenden Bläserdissonanzen und Streichertrillern im Stile von Richard Wagners „Walkürenritt" und platziert im Anschluss situationstypische Ostinatofiguren in den Streichern (These 1). Damit baut er eine Aktionserwartung

auf, die sich visuell zunächst nicht so recht einstellen will, wenn Gambrelli seine auflaufenden Verfolger sogar an sich vorbeiwinken will. Erst im weiteren Verlauf der Szene erhöht sich das Tempo und die Dramatik der Verfolgungsjagd, dem mit einer entsprechend klischierten Spannungsmusik entsprochen wird. Als sich bei Gambrelli der Fahrradlenker vom Rahmen löst und er damit jegliche Kontrolle über sein Gefährt verliert, platziert Manchini sekundweise ansteigende und crescendierende Akkordwiederholungen in den Blechbläsern als typisches Mittel der Spannungssteigerung (These 2). Sobald Gambrelli in die Fahrrille der Schiene gerät und ihm eine Straßenbahn entgegenkommt, bereitet Manchini mit einer harmonischen Zuspitzung diesen Kulminationspunkt vor. In allerletzter Sekunde lässt die Schienenführung Gambrelli abbiegen und rettet ihn vor dem Zusammenprall, den seine Verfolger hingegen nicht verhindern können. Orchesterhits akzentuieren den Moment des Frontalzusammenstoßs. Erleichert fährt Gambrelli weiter und erneut setzt leise das heitere Thema in den Flöten ein. Doch die Gefahr ist noch nicht gebannt: Plötzlich reißt der Bremszug, sodass Gambrelli vollends die Kontrolle über sein Fahrrad verliert, ungewollt Fahrt aufnimmt und letztlich samt Rad ins Hafenbecken stützt. Die ungebremste Abfahrt entlang der Treppenstufen mit finalem Abflug begleitet Manchini mit einer absteigenden Linie im Orchester, die ihren Endpunkt synchron zum Sturz ins Wasser erreicht. Die Parodie der Topoi der Bewegung und Spannung gepaart mit dem Topos der Heiterkeit stellt also das kompositorische Rüstzeug dieser Vertonung dar.

4.4 Abenteuerfilme

Bei der Vertonung von Verfolgungsjagden in Abenteuerfilmen können je nach Gewichtung der Aspekte von Action, Spannung und Komik mal musikalische Topoi aus dem Actionfilm oder der Komödie dominieren. Zahlreiche Beispiele für die Kopplung von Action, Spannung und Humor bietet die bislang vierteilige *Indiana Jones*-Reihe von Steven Spielberg (Moormann 2010, S. 399–560). Exemplarisch sei auf jene Verfolgungsjagd mit Motorrädern in *Indiana Jones and the Last Crusade* (USA 1989) eingegangen, bei der sich Indiana Jones (Harrison Ford) und sein Vater (Sean Connery) gegen eine ganze Reihe an Verfolgern zur Wehr setzen müssen. Das hierzu von John Williams komponierte Scherzo für großes Orchester lebt von Ostinatofiguren als Topos der Bewegung (These 1) und spannungsintensivierenden Momenten (These 2), wie sie im Actionfilm anzutreffen sind. Unmittelbar nach dem Ausschalten des letzten Verfolgers wird die Situation aber keineswegs ins Heroische verklärt, in dem etwa in voller orchestraler Pracht das Heldenthema präsentiert wird. Entgegen der Erwartungshaltung lassen Spielberg und Williams das Ende der Szene ins Komische kippen. Denn während Henry Jones Senior auf seine Taschenuhr blickt und diese in aller Ruhe aufzieht, stimmen die Flöten ein rhythmisch akzentuiertes und staccato-gespieltes Thema an, das Assoziationen an eine unbeschwerte Pfeifmelodie weckt, die in diesem Moment als Topos der Heiter-

keit (These 2) fungiert und die demonstrativ zur Schau gestellte Anteilslosigkeit des Vaters angesichts der Heldentaten seines Sohnes stützt.

4.5 Science Fiction

Im Science-Fiction-Film erfolgt bei der musikalischen Gestaltung von Verfolgungsjagden ebenfalls der Rückgriff auf ostinate Strukturen, um das Bewegungsmoment zu betonen (These 1). Auffällig ist in diesem Genre jedoch die Art der Instrumentation. Nicht selten kommen elektronische Klangerzeuger zum Einsatz, um genrespezifisch das Futuristische und Fremdartige der filmischen Welt zum Ausdruck zu bringen. Hier verkörpert dann die Wahl der Instrumentation bzw. des Sounds den Topos der Zukunft (These 2). Beispielhaft sei auf die musikalische Gestaltung in Michael Andersons Film *Logan's Run* (USA 1976) verwiesen. Präsentiert wird eine vermeintlich perfekte hermetische Welt im 23. Jahrhundert. Gewaltige unterirdische Kuppelgebäude bieten den Menschen Schutz vor der als unbewohnbar geltenden Außenwelt. Sogenannte „Runner", die sich der propagierten Wiedergeburt nach ihrem 30. Lebensjahr entziehen wollen, werden jedoch gnadenlos verfolgt und eliminiert. Für die Verfolgungsjagd eines solchen „Runners" innerhalb dieser hermetischen Welt greift Jerry Goldsmith auf dissonante Ostinatofiguren zurück, die einerseits der Bewegungsintensität der Szene entsprechen, anderseits durch die Fremdartigkeit und Dissonanz der klanglichen Gestaltung mittels analoger Synthesizer das Artifizielle und Bizarre der zukünftigen Welt transportieren.

5 Fazit

Die angeführten Beispiele verdeutlichen, dass bei der Vertonung der Standardsituation Verfolgungsjagd in gleich mehreren Genres der Topos der Bewegung zentral erscheint, den vor allem Ostinatofiguren und repetitive Orchesterhits in sich tragen (These 1). In Abhängigkeit vom jeweiligen Genre kommt in vielen Fällen jedoch eine weitere musikalische Ebene hinzu, die in engem Zusammenhang mit dem jeweiligen affektiven Erzählmodus steht (These 2). Dieser besitzt wiederum erheblichen Einfluss auf die musikalische Ausgestaltung der Standardsituation ‚Verfolgungsjagd'. Anhand der jeweils zum Einsatz kommenden musikalischen Topoi lassen sich entsprechende Genrespezifika ableiten, die eine Standardsituation spannend, schaurig oder heiter erscheinen lassen. Entsprechend dürfte es lohnenswert sein, weiteren Standardsituationen, wie etwa der ‚Ersten Begegnung' (Moormann 2016), nachzugehen, um Aufschluss darüber zu erhalten, inwiefern die anzutreffenden kompositorischen Muster vergleichbare Konstellationen aufweisen und über die einzelne Standardsituation hinaus prägenden Charakter für das jeweilige Genre besitzen.

Literatur

Adorno, Theodor W., und Hanns Eisler. 2006. *Komposition für den Film*, dt. Originalausgabe von Johannes C. Gall herausgegeben. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Bordwell, David. 2006. *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.

Brunner, Phillip, und Ansgar Schlichter. 2012. *Verfolgung. Verfolgungsjagd*. In *Lexikon der Filmbegriffe*. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=3776. Zugegriffen am 23.05.2018.

Caps, John. 2012. *Henry Manchini. Reinventing Film Music*. Urbana/Chicago/Springfield: University of Illinois Press.

Dyer, Richard. 2000. Action! In *Action/spectacle cinema*, Hrsg. José Arroyo, 17–21. London: BFI Publishing.

Erdmann, Hans, und Giuseppe Becce unter Mitarbeit von Ludwig Brav. 1927. *Allgemeines Handbuch der Film-Musik*, 2 Bd. Berlin/Leipzig: Schlesischer'sche Buch- und Musikhandlung, Rob. Lienau.

Hanich, Julian. 2010. *Cinematic emotion in horror films and thrillers. The aesthetic paradox of pleasurable fear*. New York/London: Routledge.

Hentschel, Frank. 2011. *Töne der Angst. Die Musik im Horrorfilm*. Berlin: Bertz + Fischer.

Irsigler, Ingo, Gerrit Lemke, und Willem Strank. 2014. Fuzzy, hybrid und pronografisch. Elf Thesen zum Actionfilm. In *Actionkino*, 7–21. Berlin: Bertz + Fischer.

Koebner, Thomas. 2016. Verfolgungsjagd. In *Standardsituationen im Film. Ein Handbuch*, 327–330. Marburg: Schüren.

Kohli, Hansjörg. 2018. Akteure und Einflussfaktoren bei der Realisierung von Filmmusik. Beobachtungen zur aktuellen Arbeitspraxis. In *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, Hrsg. Frank Hentschel und Peter Moormann, 15–32. Wiesbaden: Springer.

Koldau, Linda Maria. 2008. Kompositorische Topoi als Kategorie für die Analyse von Filmmusik. *Archiv für Musikwissenschaft* 65(4): 247–271.

Krones, Hartmut. 2003. Optische Konzeption und musikalische Semantik. Zum „allgemeinen Handbuch der Film-Musik" von Hans Erdmann, Giuseppe Becce und Ludwig Brav. In *Bühne, Film, Raum und Zeit in der Musik des 20. Jahrhunderts*, 119–142. Wien: Böhlau.

Kuhn, Markus, Irina Scheidgen, und Nicola Valeska Weber. 2013. Genretheorien und Genrekonzepte. In *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, 1–36. Berlin/Boston: de Gruyter.

Marks, Martin M. 2018. Zur Rekonstruktion von Stummfilm-Musik: Quellen, Probleme, Möglichkeiten. In *Filmmusik. Ein alternatives Kompendium*, Hrsg. Frank Hentschel und Peter Moormann, 45–86. Wiesbaden: Springer.

Moormann, Peter. 2010. *Spielberg-Variationen. Die Filmmusik von John Williams*. Baden-Baden: Nomos.

Moormann, Peter. 2016. Erste Begegnung. In *Handbuch Standardsituationen im Film*, Hrsg. Thomas Koebner, 101–106. Marburg: Schüren.

Purse, Lisa. 2013. *Contemporary action cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Siebert, Ulrich E. 1990. *Filmmusik in Theorie und Praxis. Eine Untersuchung der 20er und frühen 30er Jahre anhand des Werkes von Hans Erdmann*. Frankfurt a. M.: Peter Lang.

Stiglegger, Marcus. 2009. Der Exorzist. In *Klassiker der Filmmusik*, Hrsg. Peter Moormann, 195–198. Stuttgart: Reclam.

Tasker, Yvonne. 2015. *The Hollywood action and adventure film*. Malden und Oxford: Wiley.

Wood, Robin. 2004. An introduction to the American horror film. In *Planks of reason. Essays on the horror film*, Hrsg. Barry Keith Grant und Christopher Sharrett, 107–141. Lanham: The Scarecrow Press.

Wulff, Hans-Jürgen. 2012. Standardsituation. *Lexikon der Filmbegriffe*. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7819. Zugegriffen am 23.06.2018.

Wulff, Hans-Jürgen. 2014. Genre. *Lexikon der Filmbegriffe*. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=190. Zugegriffen am 23.06.2018.

Transtextuelle Beziehungen zwischen Genrefilmen

Sofia Glasl

Inhalt

1 Einleitung 286
2 Genregenese und Schematheorie 286
3 Genre und Intertextualitätstheorien 287
4 Genre und Transtextualität 288
5 Fazit: Genre und Remix 294
Literatur 296

Zusammenfassung

Neben der genrespezifischen Bezugnahme auf Prototypen verweisen viele Genrefilme auch auf spezifische Einzelfilme. Die Möglichkeiten und Gestaltungsformen der Bezugnahmen sind dabei vielfältig. Anhand von Beispielen sollen die Begriffe der Intertextualität und Transtextualität in ihren Ausprägungen erläutert werden sowie die Möglichkeiten von Remix- und Mashupstrukturen im postmodernen Film aufgezeigt werden.

Schlüsselwörter

Transtextualität · Hypertextualität · Intertextualität · Paratextualität · Metatextualität · Architextualität · Metareflexion · Zitat · Anspielung · Plagiat · Travestie · Parodie · Transposition · Persiflage · Pastiche · Mashup · Remix

S. Glasl (✉)
München, Deutschland
E-Mail: sofia.glasl@mnet-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_14

1 Einleitung

Transtextualität ist Genrefilmen per se inhärent, da sie stets auf generische Prototypen verweisen und somit automatisch eine architextuelle Referenz im Sinne von Gerard Genette herstellen. Interessant wird es jedoch, sobald ein oder mehrere Filme nicht nur auf das Genre an sich, sondern auch aufeinander Bezug nehmen, zitieren, kommentieren, parodieren. Geht man von Genettes Begriff der Transtextualität aus, lässt sich auch im Bereich der Genrefilme eine Vielzahl an divergenten Verweiszusammenhängen ausdifferenzieren, die für den Einzelfilm mannigfaltige Auswirkungen auf narrativer, struktureller und metareflexiver Ebene haben können. Sowohl intertextuelle, metatextuelle wie auch hypertextuelle Bezugnahmen sind möglich. Anhand ausgewählter Beispiele sollen diese transtextuellen Beziehungen aufgezeigt und ihre Rückbindung zum Genrekonzept dargestellt werden. Die Markierung transtextueller Wechselbeziehungen kann erhebliche Auswirkungen auf die Rezeption eines Filmes haben. So soll abschließend die Einbindung des Publikums in Reflexionen über Genrekonventionen und deren Funktionsweisen betrachtet werden, da diese in aktuellen Filmproduktionen einen Boom erfährt, der einerseits verdeckte Metareflexionen hervorbringt, andererseits aber auch die Hypotexte in offensichtlichen Mashups und Remixen lustvoll ausstellt.

2 Genregenese und Schematheorie

Genrefilme verweisen immer per se schon auf Genres – Schemata, Codes, Konventionen und Formeln, die der Rezipient dazu verwendet, Bedeutung zu erzeugen, das Gesehene oder Gelesene einzuordnen, diesem Sinn zuzuweisen und es Genres und Subgenres zuzuordnen. Der Verweis auf anderen Filme oder Filmgruppen ist für sie also konstitutiv.

Roland Barthes verweist in Bezug auf literarische Genres auf den Zusammenhang der aus der Psychologie stammenden Schematheorie (Barthes 1975). Rezipienten können demnach aufgrund von Schemadenken, von gesetzten Hintergrundinformationen, die Autor und Rezipient teilen, anhand des Textes Bedeutung erzeugen. Durch dieses Schemadenken können auch Leerstellen sinnvoll überbrückt und mit Bedeutung aufgefüllt werden.[1] Daniel Chandler verweist auf die strukturelle Ähnlichkeit von Schemata und Filmgenres und macht auf den Begriff des Referenzrahmens aufmerksam (Chandler 1997, S. 6). Nach David Bordwell sind mehrere Referenzrahmen notwendig, um einem Film Sinn zuweisen zu können – Einteilung in Gattungen, Genres und Modi: Er muss etwa als fiktional, als Hollywoodfilm, als Komödie, als Steve-Martin-Film, als *summer movie* etc. eingeordnet werden können. (Bordwell 1989, S. 146). Genres bieten also in dieser Zuweisungskette mindestens

[1]Für einen Überblick über die Schematheorie siehe einleitend Alexander und Emmott (2011), Bordwell (1989) oder auch Hettich (2014).

einen Referenzrahmen.[2] Neale weist jedoch darauf hin, dass Genres sich nicht durch einzelne Eigenschaften auszeichnen, sondern dass deren relationale Gewichtung und die Kombination von charakteristischen Funktionen ausschlaggebend für die Definition einzelner Genres sind Neale (1980, S. 22–23). Genres vermitteln als Referenzrahmen zwischen Text, Regisseur/Filmemacher und Publikum, machen die Kommunikation des Inhalts möglich und durch die Entwicklung von Codes, Konventionen bzw. Formeln ökonomischer (Fowler 1989, S. 215). Jeder neue Genrefilm operiert dabei also im Spannungsfeld zwischen Konventionen und neu eingeführten Elementen: Einerseits bestätigt er die bestehenden Konventionen, seine eigene Interpretation wird jedoch auch die bisher bestehende Formel beeinflussen und verschieben und ggf. auch selbst zu einer neuen Konvention werden.

Die Mechanismen, nach welchen sich Genres bilden, verschieben und auch wieder auflösen, dienen den Drehbuchautoren und Regisseuren nicht nur als Handlungs- und Motivschemata, sondern in einem zweiten Schritt auch als Mittel zur Reflexion der Genrekonventionen, als Bausteine, um genau diese Konventionen zu brechen und zu unterlaufen. Die Rekombination von Genreelementen, Überlagerungen von mehreren Genres in hybriden Formen, Zitate und indirekte Bezugnahmen auf ganze Genres, aber auch auf einzelne Genrefilme werden so zur Sinnkonstitution herangezogen und auch Teil eines Wechselspiels zwischen Regisseur und Rezipient – direkte oder indirekte Fährten werden gelegt, die der Zuschauer aufgreifen kann, um entweder den Filmzusammenhang verstehen zu können, oder aber auch als Mehrwert für Kenner und Cineasten. Der Begriff der Intertextualität drängt sich hier auf, also die Annahme, dass jedes Bedeutungselement auf einen Vorgänger verweist.

3 Genre und Intertextualitätstheorien

Das semiotische Potenzial von intertextuellen Bezügen spielt somit auch im Zusammenhang mit Genres eine wesentliche Rolle (vgl. z. B. Chandler 1997, S. 6). Nach Julia Kristevas dem Poststrukturalismus zuzurechnenden Intertextualitätsmodell, das Michail (Bachtin 1971) an Dostojewskis Werk erläutertem Begriff der Dialogizität auf den textuellen Status der gesamten Literatur anwendet, ist jeder Text als „Mosaik von Zitaten“ zu lesen, ist „Absorption und Transformation eines anderen Textes.“ (Kristeva 1972, S. 348), denn im „Raum eines Textes überlagern sich mehrere Aussagen, die aus anderen Texten stammen und interferieren“ (Kristeva 1969, S. 486). Kristeva erweitert den Textbegriff von literarischen Texten auf jegliche Form von kulturellen Phänomenen, die ebenfalls als offene, nicht-originelle Texte gelesen werden, die in dauerhaftem semiotischen Austausch und Dialog mit anderen Kunstwerken und auch dem Rezipienten stehen. Roland Barthes greift dieses Verständnis von Intertextualität in seinem Text „Der Tod des Autors“ auf und fasst zusammen: „Der Text ist ein Gewebe von Zitaten aus unterschiedlichen Stätten der Kultur. […] Ein Text ist aus vielfältigen

[2]Siehe hierzu auch Neale (1980, S. 51).

Schriften zusammengesetzt, die verschiedenen Kulturen entstammen und miteinander in Dialog treten, sich parodieren, einander in Frage stellen“ (Barthes 2000, S. 190 ff.).

Gérard Genette setzt sich fortführend mit dem von Kristeva und Barthes geprägten Intertextualitätsbegriff auseinander und differenziert diesen in graduellen Abstufungen und Verwendungsformen der Bezugnahmen aus. Im Folgenden sollen ausgehend von Kristevas Textbegriff anhand von Filmbeispielen aus dem Western Systemreferenzen auf ganze Genres sowie Einzeltextreferenzen auf individuelle Genrefilme untersucht und die von Genette erstellte Systematik der Transtextualität erläutert werden, um darauf aufbauende Konzepte von Metareflexionen und Remix-Strukturen vorzustellen.

4 Genre und Transtextualität

Gerard Génette stellt in *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe* (Genette 1993) Kristevas Intertextualitätsbegriff ein globaleres Konzept der Transtextualität voran, das sämtliche Ausformungen der Bezugnahme auf kulturelle Texte beinhaltet und jegliche Verknüpfung eines Textes meint, die „ihn in eine manifeste oder geheime Beziehung zu anderen Texten bringt“ (Genette 1993, S. 9). Genette ordnet der Intertextualität unter dem Dach der Transtextualität vier weitere Konzepte der Bezugnahme bei: die Paratextualität, die sich auf sämtliche einen Text rahmenden Elemente bezieht – im Bereich des Films etwa Vor- und Nachspann; die Metatextualität, die kritische Kommentare vereint, also Film- und Kulturkritik meint; die Architextualität, die sich auf allgemeine typologische Kategorisierungen wie Gattungen oder Handlungsstrukturen bezieht – im Bereich des Films wären dies die Genremerkmale; der Hypertext,[3] der eine Überlagerung eines Ausgangstextes (Hypotext) meint, die anders als ein metatextueller Kommentar grundlegend für das neue Werk ist, also eine Ableitung bzw. Transformation des Ausgangstextes beschreibt – etwa wie James Joyces Ulysses, der ohne Homers Odyssee nicht funktionieren würde.[4]

[3]Hierbei sei darauf hingewiesen, dass der von Alissa Quart geprägte Begriff des „Hyperlink Cinema“ sich vom Hyptertext nach Genette unterscheidet. Während der Hypertext zwei oder mehrere eigenständige kulturelle Texte beschreibt, die einen gedanklichen Zusammenhang aufweisen, beschreibt das Hyperlink Cinema eine non-lineare, oft multiperspektivische, Erzählstruktur eines einzelnen Films, die durch mehrfaches Springen auf der Zeitachse und zwischen den Erzählsträngen in sich eine Bedeutungsvernetzung herstellt.

Siehe hierzu: Quart (2005).

[4]*Oh Brother Where Art Thou* (USA 2000, Joel und Ethan Coen) wäre hierbei ein filmischer Hypertext: Die Odyssee wird aus der Antike in die USA der großen Depression verlegt und sowohl inhaltlich als auch stilistisch angepasst. Neben dem hypertextuellen Bezug finden sich parallel auch intertextuelle Verweise – Zitat und Anspielung: Homers Odyssee wird zu Beginn des Filmes als Inspirationsquelle genannt, zudem heißt die Hauptfigur Ulysses.

4.1 Genres als Architext

Genettes Konzept des Architexts meint „die Gesamtheit jener allgemeinen und übergreifenden Kategorien – Diskurstypen, Äußerungsmodi, literarische Gattungen usw. –, denen jeder einzelne Text angehört" (Genette 1993, S. 9). Es handelt sich letztendlich um eine Systemreferenz: Ein Film bezieht sich auf ein ganzes Genre, ist aufgrund von Genremerkmalen und Formeln als Vertreter dessen identifizierbar.[5] Danach wird also der einem Film inhärente Verweis auf ein Genre als „Architextualität" bezeichnet – etwa die Zuordnung von Sergio Corbuccis *Django* (IT/ESP 1966, Sergio Corbucci) zum Western-Subgenre des Italowesterns, das sich bereits anhand einer groben Skizzierung einiger Merkmale erkennen lässt: der Antiheld Django (Franco Nero), der aus Eigennutz und Rache handelt (und nicht mehr wie der klassische amerikanische Westernheld aus Gerechtigkeitssinn), die exzessive Gewalt, die für den Western spezifischen Kameraeinstellungen und nicht zuletzt die zentrale Präsenz von Musik.[6]

4.2 Genre und Paratextualität

Paratextuelle Bezüge nach Genette beinhalten bei literarischen Texten den Titel, Untertitel und den Anhang – sämtliche einen Text rahmenden Elemente. Im Film wären das, wie bereits erläutert, die Titelsequenz und der Nachspann, aber auch die Zwischentitel im Stummfilm. Florian Krautkrämer weist darauf hin, dass in aktuellen Zuordnungen Genettes Prämisse, Paratext und Text müssten vom selben Autor stammen, nicht mehr herangezogen wird, da das Medium Film keinem alleinigen Autor zuzuschreiben ist, sondern immer eine Gemeinschaftsleistung aus einer Vielzahl von Gewerken ist (Krautkrämer 2008, S. 1) und somit auch Filmwerbung,[7] Plakate, Programmverbindungen im Fernsehen, Zwischentitel oder gar das Filmmaterial selbst als Paratexte gelesen werden können.[8] Er problematisiert die festen Kategorisierungen bei Genette, da das Medium Film sich in mehreren Erscheinungsformen darstellen kann (etwa der Kinovorführung, auf einem Heimmedium mit Zusatzmaterialien, die ebenfalls als Paratexte gelten können oder als Fernsehprogramm) und dann jeweils abweichende Paratextkonstellationen bzw. -auslegungen sinnvoll sind.

So schlägt er eine vom jeweiligen Diskurs der Betrachtung abhängige Zuordnung der Kategorie Paratext vor und verweist auf Genette selbst, der eine variable

[5]Siehe hierzu Genette (1990), in welchem er Aristoteles Poetik als Gründungstext der Literaturwissenschaft durch das Freilegen eines grundlegnden Konzeptes – des Architextes – abzulösen sucht.

[6]Siehe hierzu den Beitrag von Thomas Klein in diesem Band.

[7]Filmtrailer würde Krautkrämer als implizite Paratexte werten, da die darin verwendeten Szenen später vollständig im Film aufgehen – demnach wären alle anderen Paratexte als explizit zu werten; zum Sonderfall des integrierten Paratexts siehe unten.

[8]Siehe hierzu auch Stiglegger (2013), Böhnke (2007), Hediger (2004), Bleicher (2004) und Nitsche (2002).

Einteilung für sinnvoll hält (vgl. Genette 2001, S. 389). Krautkrämer weist darauf hin, dass Filme beim Wechsel des medialen Systems, etwa von der Kinovorführung auf das Heimkinomedium DVD, auch die Paratexte wechseln, etwa in Form von Kommentaren und weiterem Bonusmaterial (Krautkrämer 2008, S. 2).

Er integriert auch Merchandise-Artikel in das Konzept. In den meisten Fällen nur expliziter Paratext, werden diese etwa in *Jurassic Park* (USA 1993, R: Steven Spielberg) zum integrierten Paratext, da sie auch auf diegetischer Ebene im Souvenirshop erhältlich sind (Krautkrämer 2008, S. 2). Denkt man diese Verkettung weiter, findet sich auch eine intertextuelle Beziehung zu einem verwandten Katastrophenfilm, denn in *Jurassic World* (USA 2015, R: Colin Trevorrow) trägt einer der Mitarbeiter in der Schaltzentrale des neuen Freizeitparks ein T-Shirt des zuvor in einer Katastrophe zerstörten Jurassic Parks. Das Shirt wird letztendlich zur *self fulfilling prophecy*, da die Jurassic World schließlich ein ähnliches Schicksal ereilt. Ebenfalls als integrierter Paratext können Alfred Hitchcoks Cameoauftritte in all seinen Filmen gewertet werden – Krautkrämer nennt diese in Anlehnung an de Mourgues „Signatur des Körpers" (Krautkrämer 2008, S. 2).

Ein intertextueller Bezug in Form eines Zitats kann auf (explizit) paratextueller Ebene stattfinden, wenn etwa in der Titelsequenz von Quentin Tarantinos *Kill Bill Volume 1* (USA 2004, R: Quentin Tarantino) das Logo der Shaw Scope Films eingesetzt wird – eine erste Referenz an die Kung-Fu-Filme der Shaw Brothers, auf die im Verlauf beider Kill-Bill-Teile immer wieder Bezug genommen wird. Paratexte sind demnach nicht notwendigerweise konstitutiv für Genres, können jedoch als Marker für einzelne Filmreihen oder Subgenres eine ähnliche Funktion übernehmen.

4.3 Genre und Metatextualität

Die metatextuellen Verweise nach Genette lassen sich nahezu deckungsgleich von der Literatur auf den Film übertragen. Allgemein zählt Genette Kommentare zu metatextuellen Bezugnahmen, dabei ist es unerheblich, ob der kommentierte Text direkt oder nur indirekt erwähnt wird (Genette 1993, S. 13). Kulturkritische Schriften, Ton- oder Filmbeiträge zählen somit ebenso zu den Metatexten wie auch philosophische bzw. narrative Werke, die ihre Argumentation an einem vorausgegangenen Text kommentierend ausrichten. Im Bereich des Stummfilmes wäre beispielsweise auch die Tradition des Kinoerzählers eher dem Metatext zuzurechnen denn dem Paratext, da der Auftritt des Erzählers eine zusätzliche Bedeutungsebene, eine Metaebene, eröffnet, die selbst auch schon eine Interpretation und eine Deutung des Filmes liefert und nicht nur paratextuell einbettet.

4.4 Genre und Intertextualität

Genette differenziert seinen von Julia Kristeva abweichenden Intertextualitätsbegriff in drei Unterformen aus: das Zitat, die Anspielung und das Plagiat, wobei alle drei

Abstufungen fließend ineinander übergehen. Das Zitat wird im geschriebenen Text mit Anführungszeichen markiert. Die Anspielung setzt auf die Kombinationsleistung des Rezipienten. Das Plagiat wird nicht kenntlich gemacht, verschleiert also die Autorschaft. Die Übergänge zwischen den drei Formen sind jedoch fließend und besonders im Film sind derlei Bezugnahmen oft Mischformen: wenn etwa Quentin Tarantino in *Django Unchained* (USA 2013) den Titelsong der ursprünglichen Django-Reihe von Sergio Corbucci verwendet und deren Hauptdarsteller Franco Nero als Cameo-Auftritt auf seinen eigenen Django treffen lässt. Der unverändert übernommene Song kann als Zitat gewertet werden, Franco Neros Auftritt ist etwas unspezifischer, denn einerseits kann seine Signatur des Körpers als Anspielung auf Corbuccis Western im Allgemeinen verstanden werden, andererseits auch als direktes Zitat von Neros Rolle als Django, quasi als ironisch verwendete Spiegelszene, in der Tarantinos Django sich direkt mit Corbuccis Django identifiziert. Beide Deutungen sind zulässig und hängen von der jeweiligen Perspektive ab. Ebenso spielt der Kenntnisstand des Rezipienten eine nicht unerhebliche Rolle. Denn dieser ist nicht nur Voraussetzung für das grundsätzliche Erkennen von transtextuellen Phänomenen bzw. für die Sinnproduktion und Deutungskompetenz des Rezipienten, sondern auch für die Bewertung der jeweiligen Bezugnahmen.

4.5 Genre und Hypertextualiät

Die Ausdifferenzierung von hypertextuellen Formen nimmt bei Genette viel Raum ein, da diese in kulturellen Phänomenen die weitreichendsten Auswirkungen haben. Wie bereits angedeutet, unterscheidet er auf operationaler Ebene zwischen zwei Verarbeitungsarten des Ausgangstextes (Hypotext) zum präsenten Text (Hypertext): Transformation und Nachahmung, wobei die Transformation Stile und Stoffe in einen anderen Text verlagert; bei der Nachahmung werden in einem Zwischenschritt quasi analytisch Struktur, Stil, Bildsprache und auch Aussage und Handschrift des Hypotextes und dessen Autors modellhaft abstrahiert, um den Hypotext mimetisch nachahmend ebenfalls in einer Transformation zu imitieren (Genette 1993, S. 16) – es werden also deduktiv aus Prätexten Genremerkmale abgeleitet und anschließend imitiert.

Beide Strukturen differenziert Genette noch in drei funktionalen Registern aus: satirisch, spielerisch und ernsthaft, wodurch ein Schema aus sechs Abstufungen der hypertextuellen Bezugnahme entsteht. Im Bereich der Transformation unterscheidet Genette die Travestie (satirisch), die Parodie (spielerisch) und die Transposition (ernst); im Bereich der Nachahmung die Persiflage (satirisch), der Pastiche (spielerisch) und die Nachbildung, bzw. das Plagiat (ernst). Genette selbst betont, dass diese drei Register nicht alle Spielformen des Hypotextes abdecken, da auch hier fließende Übergänge häufig vorkommen. Humoristische, polemische und ironische Einschläge sind also zugleich möglich und als Abstufungen zwischen den drei Registern anzusiedeln (Genette 1993, S. 46).

Diese Abstufungen lassen sich auch in Genrefilmen finden, wobei gerade im Film die fließenden Übergänge vorherrschen und einige Phänomene je nach Perspektive

unterschiedlich in Genettes System eingeordnet werden können. Dies zeigt auf, dass sich im Medium Film, anders als in der Literatur, die Genette in seinem Werk untersucht, durch dessen multimediale Beschaffenheit eine noch größere Vielfalt an Ebenen und Medien transtextuell überlagern können. Im Folgenden sollen die Einzelphänomene anhand von Beispielen erläutert und im Anschluss die Überlagerungen und Kombinationsmöglichkeiten im postmodernen Film aufgezeigt werden.

Die Travestie transformiert Bestandteile eines bestehenden Werkes – einzelne Motive oder auch ganze Genres – stilistisch oder formal, um komödiantische, absurde oder auch brutal satirische Effekte zu erzeugen. Inhaltlich sind die Ausgangselemente noch zu erkennen, formal oder stilistisch werden diese jedoch abgewandelt und in einem „umgangssprachliche[n], ja vulgäre[n] Register" (Genette 1993, S. 22) gebrochen. Wenn also in Mel Brooks' *Blazing Saddles* (*Is was Sherriff?*, USA 1974) die um ein Lagerfeuer versammelten Cowboys zu westerntypischer Mundharmonikamusik von den ebenso westerntypischen Baked Beans reihum starke Blähungen bekommen und daraus ein regelrechtes Konzert wird, verwandelt er eine typische Szene der Westernromantik in ihre eigene Karikatur, indem er Motive des Westerns mit den klamaukigen Darstellungsformen der Komödie bricht. Die Reibung zwischen einst ernstem Thema und der dazu zunächst nicht passen wollenden Darstellungsform erzeugt hier den komödiantischen Effekt. Der restliche Film verfährt ähnlich und aus einer Vielzahl an Western-Stereotypen wird regelrecht eine satirische Nummernrevue.

Im Gegensatz zur Travestie behält die Parodie meist die formalen und stilistischen Merkmale der Vorlage bei, variiert jedoch den Inhalt, verzerrt diesen teilweise sogar bis hin zu dessen Verkehrung ins Gegenteil. Die Parodie kann daher als eine Schreibweise betrachtet werden, die ihren Gegenstand immer ernst nimmt, aber in einen neuen Kontext setzt und so einen mit dem Hypotext in direkten Dialog tretenden Nebengesang erzeugt.

Entgegen des umgangssprachlichen Gebrauchs des Begriffes, sind auch ernste Parodien möglich, wenngleich die humoristische Parodie leichter zu erkennen ist. Der parodistische Effekt entsteht hier durch die Inkongruenz von Form und Aussage, etwa in Buster Keatons *Go West* (USA 1925), in welchem Keatons Tramp-Figur namens Friendless vom Städter zum Cowboy werden soll und sämtliche Stationen eines „echten Westerners" durchlaufen muss, dies aber nach bester Keaton-Manier schief geht. Denn alle Aufgaben – vom Kühemelken bis zum Zusammentreiben der Viehherde – werden zur Basis von Slapstickeinlagen. Inhaltlich entwickelt sich der Film somit vom klassischen Western weg – Friendless freundet sich mit der Kuh Brown Eyes an und setzt alles daran, sie vor dem Schlachter zu retten, inklusive einer wilden Hatz der Viehherde durch die Straßen von Los Angeles; es ist also vielmehr eine Chaplinsche Tramp-Lovestory im Westernkleid, mit welcher Keaton das Genre parodiert.

Eine Transposition verzichtet im Gegensatz zur Parodie und zur Travestie gänzlich auf komödiantische Effekte, sondern transformiert einen Ausgangstext in Stil und Inhalt in ernster Absicht. Besonders deutlich wird dies beispielsweise bei Literaturverfilmungen, die den Ausgangstext lediglich als Vorlage verwenden, ohne sich um eine werkgetreue Umsetzung zu bemühen. So basiert etwa *Apocalypse Now*

(USA 1979, Francis Ford Coppola) lose auf Joseph Conrads Erzählung Heart of Darkness (1899), bzw. oben genannter *O Brother, Where Art Thou* auf der Odyssee von Homer. Die Vorlage ist jeweils noch gut erkennbar, wurde jedoch in der filmischen Umsetzung in neue Kontexte gesetzt, welche die Sinnzuweisung verschieben.

Bei der Persiflage geht es weniger um inhaltliche oder stilistische Transformation wie bei der Travestie oder der Parodie, sondern um eine satirische Verzerrung von Themen und Motiven. Dabei wird die Vorlage durchaus ernst genommen, aber zum Gegenstand einer persiflierenden Reiteration des Hypotextes, etwa in den Westernpersiflagen mit Bud Spencer und Terence Hill, die formal dem Stereotyp des Italowesterns entsprechen, jedoch durch die Verzerrung der Standardsituationen variiert werden: Gleich zu Beginn von . . . *continuavano a chiamarlo Trinità* (*Vier Fäuste für ein Halleluja*, IT, 1971, Enzo Baboni) überfällt Bambino (Bud Spencer) vier gesuchte Banditen am Lagerfeuer, indem er sie zunächst mit dem leeren Revolver bedroht, sie dann auf seine Seite zieht, indem er ihnen vorgaukelt, aus dem Gefängnis ausgebrochen und ohne Munition zu sein, um sie dann mit der erbettelten Munition zu bedrohen und ihrer Pferde zu berauben. Die klassische Szene des Überfalls am Lagerfeuer wird hier also formal eingehalten und auch im Filmzusammenhang ernst genommen, jedoch inhaltlich durch die mehrfachen spielerischen Wendungen verzerrt, die Banditen werden gewitzt als etwas dümmlich entlarvt und verspottet. Getoppt wird das Ganze durch die direkt folgende Variation derselben Szene durch Terence Hills Figur Joe. Der klassischen Szene wird so eine humoristische Seite hinzugefügt, ohne sie zu zerstören oder inhaltlich auszuhöhlen wie bei Mel Brooks.

Der Pastiche umfasst eine Reihe von Nachahmungen, die den Stil eines Hypotextes imitieren und im Sinne einer Hommage wiedergeben, also „im Stile von . . .“ arbeiten. Anders als Parodie oder Travestie distanziert sich der Pastiche nicht ironisch vom Ausgangstext, transformiert diesen also nicht, sondern imitiert ihn lediglich. Das postmoderne Kino hat sich diese Form der Nachahmung beinahe als natürliche Ausdrucksform angeeignet und kombiniert nicht selten mehrere Pastiches zu einem neuen Stil. So überlagern sich etwa in *Il mio nom è Nessuno* (*Mein Name ist Nobody*, ITA/FRA/GER 1973, Tonino Valerii und Sergio Leone), der die Mythen des verwegenen Italowestern-Gunslingers zu einer Zeit, in welcher der Italowestern schon wieder langsam verschwand und in Parodien und Persiflagen aufgegriffen wurde, mit einer neuen Generation Cowboys, die diesen Mythos jedoch pflegen und ihm nacheifern will, wieder aufleben lässt. So spielt hier der bereits etablierte Westerndarsteller Henry Fonda den alten Cowboy Jack Beauregard, der sich zur Ruhe setzen will, aber vom jungen Nobody (Terence Hill) zu immer weiteren Heldentaten gedrängt wird, um in die Geschichte einzugehen. Dabei geht der Film soweit, dass er sogar ganze Szenen aus klassischen Western zitiert, um den Mythos mit all seinem Pathos und Heldentum wiederzubeleben: Sergio Leone fungierte hier lediglich als zweiter Regisseur, ließ es sich jedoch nicht nehmen, die Eingangsszene, in welcher Beauregard sich aus einem Hinterhalt in einem Barbershop befreit und die Banditen erschießt, selbst zu drehen – als Verweis auf eine sehr ähnliche Szene aus *My Darling Clementine* (*Faustrecht der* Prärie, USA 1946, John Ford), ebenfalls mit

Henry Fonda in der nicht weniger mythischen Rolle des Wyatt Earp. In diesem Falle fungiert also das Zitat der Szene als Stilmittel, um den Pastiche zu erzeugen.

Nicht unerwähnt soll die Sonderform des Plagiats bleiben, die gerade bei einem so breit gefächerten und über die Jahrzehnte entwickelten Genre wie dem Western immer wieder vorkommt. Anders als beim ungekennzeichneten Zitat, das nur einen Bruchteil eines Filmes ausmacht, legt es das Plagiat darauf an, den Hypotext in seiner Gänze als einen neuen Text auszugeben, ohne seine eindeutige Stellung als Hypertext zu markieren. Einer der bekanntesten Fälle von Plagiat ist wohl Italowestern-Klassiker *Per un pugno di dollari* (*Für eine Handvoll Dollar*, IT/SPA/GER 1964, Sergio Leone), der ein undeklariertes Remake von Akira Kurosawas Samurai-Film *Yojimbo* (*Yojimbo – Der* Leibwächter, JAP 1961) war. Sowohl auf Handlungsebene als auch teilweise in nahezu unveränderten Einstellungen drehte dieser den japanischen Film nach, ohne vorher die Rechte für das Remake erworben zu haben. Kurosawa reichte daraufhin Klage ein und konnte Vermarktungsrechte sowie eine Gewinnbeteiligung an Leones Film erwirken (vgl. Stiglegger 2014, S. 161).

5 Fazit: Genre und Remix

Anhand der mit Genette erschlossenen Beispiele wird deutlich, dass Genrefilme in ausdifferenzierten Formen auf ein oder mehrere vorgängige generische Strukturen oder auch auf Einzelfilme dieser Genres Bezug nehmen und so einerseits diese Strukturen bestätigen, sie aber andererseits auch weiterschreiben. Dabei wurde auch ersichtlich, dass die von Genette vorgeschlagenen transtextuellen Verweise unterschiedlich deutlich gesetzt werden können. Es kann davon ausgegangen werden, dass Bezugnahmen auf ganze Genres meist einfacher zu entziffern sind, als Verweise auf Einzelfilme oder gar direkte Zitate aus Einzelfilmen. Das Rezeptionserlebnis und auch die Deutung des Filmes durch den Rezipienten hängen daher direkt damit zusammen, ob ein Verweis überhaupt als solcher erkannt wird. Somit ist das Vorwissen des Rezipienten, sein „kulturelles Kapital", neben der künstlerischen Leistung und den damit verbundenen Entscheidungen des Regisseurs und des gesamten Filmteams, ein Bestandteil der Bedeutungserzeugung. Indem der Rezipient einen Film einem Genre zuordnet oder Zitate aus anderen Werken assoziiert, tritt er in einen Dialog mit dem Kunstwerk, der auch in einer weiteren Schleife wieder auf das Kunstwerk zurückgeworfen werden kann. In der klassischen Geisteswissenschaft würde man hier vom hermeneutischen Zirkel sprechen,[9] der sich in einer Vielzahl von Schleifen der Aussage des Kunstwerkes annähert – Film und Genre würden hier als Teil und Ganzes interpretiert. Betrachtet man jedoch die Leistung des Rezipienten als dem Angebot des Kunstwerkes ebenbürtiges Sinnangebot, greift vielmehr die von Jacques Derrida entwickelte Methode der dekonstruktiven Lektüre. Diese geht davon aus, dass der Rezipient zwischen zwei Rezeptionsvorgängen sein kulturelles Kapital erweitert hat und sich damit zunächst seine Perspektive auf das Kunstwerk und letztlich seine Interpretation bzw. seine Bedeutungszuweisung eben-

[9]Vgl. hierzu Gadamer (1990).

falls verschiebt. Die Hypertextualität wird hier somit zum lesend-interpretierenden Schreiben, d. h. die Referenzen können nur sinnvoll als transtextuelle gewertet werden, wenn sie nicht nur einem Selbstzweck dienen, sondern auch einen Mehrwert bei der Bedeutungskonstitution liefern (siehe hierzu Hettich 2014, S. 56). Hat der Rezipient also beispielsweise zunächst *Django Unchained* gesehen, ohne die Filme von Sergio Corbucci zu kennen, hat er vermutlich eine Zuordnung zum Westerngenre geleistet, kann aber nach dem Sichten der *Django*-Filme mit Franco Nero und beispielsweise *Il Grande Silenzio* (*Leichen pflastern seinen Weg*, IT 1968, Sergio Corbucci) den Cameo-Auftritt einordnen und auch die visuelle Herkunft der winterlichen Szenen in Tarantinos Film verstehen.

Die Rezeptionserfahrung als Teil der Sinnproduktion wird besonders wichtig bei Filmen, deren Genrereferenz ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt, wenn also Genrereflexionen angestellt werden. Katja Hettich differenziert hier neben den von Genette unterschiedenen transtextuellen Reflexionen, also dem Nachdenken über generische Qualitäten, drei weitere Arten der Genrereflexion aus: autothematische, selbstreferenzielle und metaisierende. Die Autothematische Reflexion beschäftigt sich mit einer mise en abyme, also einem Filmdreh oder einem Film im Film, der sich auf ein bestimmtes Genre bezieht – etwa wie in *Matinée* (*Matinee – Die Horrorpremiere*, USA 1993, Joe Dante), der sich, wie der Titel schon sagt, mit den Funktionsweisen des Horrorfilms auseinandersetzt. In der selbstreferenziellen Reflexion wird der Kunstcharakter des Films und des eigenen Genres diegetisch verhandelt – etwa wenn die Figuren in *From Dusk Till Dawn* (USA 1996, Robert Rodriguez) darüber sinnieren, ob Vampire nun mit Holzpflöcken oder Knoblauch zu bekämpfen seien. Die metaisierenden Genrereflexionen beziehen sich auf sogenannte *mindgame movies*, auch *mindfuck movies* genannt, also jene Filmen, deren Handlung sich nicht nur kurz vor Ende um 180 Grad wendet, sondern auch die Genrezugehörigkeit (Hettich 2014, S. 60),[10] etwa wie in *Memento* (USA 2001, Christopher Nolan), dessen Film-Noir-Attitüde sich am Ende in ein psychologisches Drama wandelt, *Shutter Island* (USA 2010, R: Martin Scorsese), dessen Anschein, ein Kriminalfilm zu sein, sich als bloßes Hirngespinst der Hauptfigur entpuppt.

Diesen verdeckten Metareflexionen stehen im postmodernen Film lustvoll ausgestellte Mashups und Remixe[11] gegenüber – Filme, die ihren eklektizistischen, hybriden Zitatcharakter mit Freude zur Schau stellen und dem Rezipienten eine Art Puzzle bieten, das sich rhizomatisch, also als Netzwerk von Verweisen, fortspinnen kann und soll.[12] Steve Neales Betrachtung von Genres als sich immer weiterentwickelndem Prozess (Neale 1995, S. 463) lässt sich hier nahtlos anschließen, also die Feststellung, dass Genres immer historisch spezifisch und relational gelesen werden sollten (ebd., S. 464).

[10] Zu *mindgame movies* siehe auch Elsässer (2009a, b), Hauthal et al. (2007), Kirchmann (1994), Nöth und Bishara (2007).

[11] Siehe hierzu Mundhenke et al. (2015) und von Gehlen (2011).

[12] Zum Rhizom siehe die Einleitung in Deleuze und Guattari (1992).

Literatur

Alexander, Marc, und Catherine Emmott. 2011. Schemata. In *The living handbook of narratology*, Hrsg. Peter Hühn et al. Hamburg: Hamburg University. http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/schemata. Zugegriffen am 04.11.2015.

Bachtin, Michail. 1971. *Probleme der Poetik Dostoevskijs*. München: Hanser (russische Erstersheinung: 1929).

Barthes, Roland. 1975. *S/Z*. London: Cape.

Barthes, Roland. 2000. Der Tod des Autors. In *Texte zur Theorie der Autorschaft*, Hrsg. Fotis Jannidis et al., 185–193. Stuttgart: Reclam.

Bleicher, Joan Kristin. 2004. Programmverbindungen als Paratexte des Fernsehens. In *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*, Hrsg. Klaus Kreimeier, 245–260. Berlin: Akademie Verlag.

Böhnke, Alexander. 2007. *Paratexte des Films. Über die Grenzen des filmischen Universums*. Bielefeld: transcript.

Bordwell, David. 1989. *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, Massachusetts/London: Harward University Press.

Chandler, Daniel. 1997. *An introduction to genre theory*. http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf. Zugegriffen am 06.12.2015.

Deleuze, Gilles, und Felix Guattari. 1992. *Tausend Plateaus. Kapitalismus und Schizophrenie*. Berlin: Merve.

Elsässer, Thomas. Hrsg. 2009a. Vom postmodernen zum ‚post-mortem'-Kino: MEMENTO. In *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Hollywood*, 217–226, Berlin: Bertz+Fischer.

Elsässer, Thomas. Hrsg. 2009b. Film als Möglichkeitsform: Vom ‚post-mortem'-Kino zu mindgame movies. In *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Hollywood*, 237–263. Berlin: Bertz+Fischer.

Fowler, Alastair. 1989. Genre. In *International encyclopedia of communications*, Hrsg. Erik Barnouw, Bd. 2, 215–217. New York: Oxford University Press.

Gadamer, Hans-Georg. Hrsg. 1990. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. In *Gesammelte Werke*, Bd. I, Hermeneutik I. Tübingen: Mohr Siebeck (Erstersheinung: 1960).

Gehlen, Dirk. von. 2011. Mashup. *Lob der Kopie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Genette, Gérard. 1990. *Einführung in den Architext*. Stuttgart: Lequeil.

Genette, Gérard. 1993. *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp (franz. Original: 1982).

Genette, Gérard. 2001. *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt: Suhrkamp (deutsche Erstausgabe: 1992 bei Campus).

Hauthal, Janine, et al., Hrsg. 2007. *Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen – Historische Perspektiven – Metagattungen – Funktionen*. Berlin/New York: de Gruyter.

Hediger, Vinzenz. 2004. Trailer Online. Der Hypertext als Paratext oder: Das Internet als Vorhhof des Films. In *Paratexte in Literatur, Film, Fernsehen*, Hrsg. Klaus Kreimeier, 283–300. Berlin: Akademie Verlag.

Hettich, Katja. 2014. Reflexivität und Gerereflexivität im Spielfilm. Begriffsklärungen und Überlegungen zu Genrereflexionen im zeitgenössischen Kino. *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 6:48–67.

Kirchmann, Kay. 1994. Zwischen Selbstreflexivität und Selbstreferentialität. Überlegungen zur Ästhetik des Selbstbezüglichen als filmischer Modernität. In *Selbstreflexivität im Film*, Hrsg. Frank Amann et al., 23–37. Frankfurt a. M.: Stroemfeld.

Krautkrämer, Florian. 2008. Vortrag im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft „Was wissen Medien?" 2.–4. Oktober 2008, Institut für Medienwissenschaft, Ruhr-Universität Bochum. http://redax.gfmedienwissenschaft.de/webcontent/files/2008-abstracts/Krautkrämer_Paratexte_GfM2008.pdf. Zugegriffen am 06.12.2015.

Kristeva, J. 1969. Probleme der Textstrukturation. In *Literaturwissenschaft und Linguistik*, Hrsg. Jens Ihwe, Bd. 2, 484–507. Frankfurt a. M.: Athenäum Verlag.

Kristeva, Julia. 1972. Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. In *Literaturwissenschaft und Linguistik. Band 3: Zur linguistischen Basis der Literaturwissenschaft II*, Hrsg. Jens Ihwe, 345–375. Frankfurt a. M.: Athenäum Verlag.

Mundhenke, Floran, et al., Hrsg. 2015. *Mashups. Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer VS.

Neale, Steve. 1980. *Genre*. London: British Film Institute.

Neale, Steve. 1995. Questions of genre. In *Approaches to media: A reader*, Hrsg. Oliver Boyd-Barrett und Chris Newbold, 460–472. London: Arnold.

Nitsche, Lutz. 2002. *Hitchcock – Greenaway – Tarantino/Paratextuelle Attraktionen des Autorenkinos*. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung.

Nöth, Winfried, und Nina Bishara, Hrsg. 2007. *Self-reference in the media*. Berlin/New York: de Gruyter.

Quart, Alissa. 2005. Networked. Dysfunctional families, reproductive acts, and multitasking minds make for happy endings. Film comment, July–August, 48–51.

Stiglegger, Marcus. 2013. *Binnentexte im Film. Zur Kontinuität eines vergessenen Stilmittels. In Scriptura cinematographica*. Texttheorie der Schrift in audiovisuellen Medien, Hrsg. Hans-Edwin Friedrich und Hans J. Wulff, 189–202, Trier: WVT.

Stiglegger, Marcus. 2014. *Kurosawa. Die Ästhetik des langen Abschieds*. München: edition text +kritik.

Thwaites, Tony, et al. 1994. *Tools for cultural studies: An Introduction*. South Melbourne: Macmillan.

Teil IV

Historische & lokale Perspektiven

Genregeschichte im Hollywoodkino

Anja Peltzer

Inhalt

1 Einleitung: Hollywoods Genrekino aus historisch-ökonomischer Perspektive 302
2 Hollywood – Absolute Beginner 302
3 Das Studiosystem – Absolute Kontrolle 303
4 Blockbuster – Absolutes Spektakel 311
5 Fazit: Genrekino aus Hollywood – Absolute Wiederholung? 315
Literatur 317

Zusammenfassung

Die Geschichte des Genrekinos aus Hollywood steht zum einen für die Etablierung eines ästhetischen Repertoires aus filmischen Mustern, die immer wieder und immer wieder neu in Szene gesetzt werden. Gleichzeitig steht sie auch für die Entwicklung einer hoch effizienten Industrie, die durch die standardisierte und radikal am Markt orientierte Filmproduktion maximale Gewinne erwirtschaften konnte. Um die Genregeschichte im Hollywoodkino nachzeichnen zu können, muss daher auch eine historisch-ökonomische Perspektive eingenommen werden. Dies ist Aufgabe und Ziel des vorliegenden Artikels, der zu diesem Zweck bei den Entstehungsjahren der Filmindustrie in Hollywood beginnt, anschließend auf die Etablierung und den Zerfall des Studiosystems eingeht, bevor dann auf das global erfolgreiche Megagenre ‚Blockbuster' eingegangen wird. Der Artikel schließt mit einem Blick auf das Verhältnis von Genrekino und Gesellschaft.

Schlüsselwörter

Hollywood · Genre · Studiosystem · Blockbuster · Medienökonomie

A. Peltzer (✉)
Soziologie, Universität Trier, Trier, Deutschland
E-Mail: peltzer@uni-mannheim.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_16

1 Einleitung: Hollywoods Genrekino aus historisch-ökonomischer Perspektive

Zu der Geschichte des Genrekinos in Hollywood gehört neben den vielen verschiedenen filmischen Genrebegründern und den nicht minder zahlreichen Filmen, die mit etablierten Genreregeln gebrochen und damit wiederum Genregeschichte geschrieben haben, vor allen Dingen auch die Entwicklung Hollywoods zu einem der weltweit erfolgreichsten Produktionsstandorten der Filmbranche. Denn unabhängig davon, von welchen Genres noch die Rede sein wird, gilt immer: „The only thing Hollywood likes more than a good movie is a good deal" (Robb 2004, S. 25). Die Genregeschichte im Hollywoodkino nachzuzeichnen, heißt somit zum einen den Blick auf die einzelnen Genres zu richten, wie es in diesem Band u. a. geschieht und zum anderen auch die Produktionsgeschichte Hollywoods zu fokussieren und damit eine historisch-ökonomische Perspektive einzunehmen. Letzteres ist Aufgabe und Ziel des vorliegenden Artikels, der zu diesem Zweck bei einigen wenigen Filmemachern beginnt, die sich um 1900 nach Hollywood aufmachten, um dort Filme jenseits des bis dato etablierten Mainstreams drehen zu können (Abschn. 1). Anschließend wird auf die Etablierung und den Zerfall des Studiosystems eingegangen, innerhalb dessen der Genrefilm zur Höchstform aufgelaufen ist (Abschn. 2), bevor dann die Entwicklung des global erfolgreichen Megagenres ‚Blockbuster' skizziert wird (Abschn. 3). Das Fazit (Abschn. 4) schließt den Artikel ab und hinterfragt das Verhältnis von Zeitgeist und (global) erfolgreichem Kino.

2 Hollywood – Absolute Beginner

Ausgerechnet die Frau eines Prohibitionisten, der für den gemeinsamen Lebensabend ca. 48 Hektar in der Nähe von Los Angeles erstanden hatte, taufte den Ort auf den Namen ‚Hollywood'. Als sich das Paar dort 1894 niederließ, lebten dort vielleicht einige hundert Menschen. Dies sollte sich jedoch rasch ändern. Den Anfang macht Regisseur Francis Boggs, der dort 1907 mit seinem Filmteam auftauchte. Das milde Klima lockte ihn, in der Hoffnung dort verlässlicher und weniger aufwendig arbeiten zu können. 1909 folgte ihm sein Kollege D. W. Griffith und 1911 eröffnete die Firma Nestor das erste Studio am noch recht einsamen Sunset Boulevard und produzierte – dank des stabilen und milden Klimas – einen Film nach dem anderen. Ihrem Beispiel folgten andere Filmemacher und nach nur wenigen Monaten drehten immerhin schon 15 Firmen in Hollywood ihre Filme (Brownlow 1997, S. 54–55) und 1919 entstanden bereits 80 % der amerikanischen Filme im Süden Kaliforniens (Grob 2002, S. 258). Die Flucht nach Kalifornien war allerdings nicht nur der Suche nach besseren Produktionsbedingungen geschuldet, sondern man wollte auch dem immensen Einfluss der in New York ansässigen Motion Picture Patents Company (MPPC) entweichen. Die MPPC war ein monopolistisches Konsortium aus den neun damalig größten Filmproduzenten: Edison, Biograph, Vitagraph, Essanay, Selig, Kalem, Méliès und Pathé. Keiner von ihnen überlebte die zwanziger Jahre.

Diese ersten Jahre (1907–1928), von den ersten Produktionen in Hollywood bis zur Einführung des Tonfilms, werden auch das ‚Golden Age' von Hollywood genannt. Hier entstanden Chaplins Tramp Abenteuer (*The Kid/Der Vagabund und das Kind* oder nur *Das Kind*, USA 1921, *The Gold Rush/Goldrausch* , USA 1925), Griffiths überlange Filme wie *Birth of a Nation* (*Die Geburt einer Nation*, USA 1915) und *Intolerance* (*Intoleranz: Die Tragödie der Menschheit*, USA 1916) sowie John Fords erste Western wie *The Iron Horse* (*Das eiserne Pferd*, USA 1924) oder *Four Sons* (*Vier Söhne*, USA 1927). Diese Filme sind die Ergebnisse einer Zeit in Hollywood, in der viel experimentiert wurde und in welcher der Regisseur relativ unabhängig arbeiten konnte. Die jungen Filmstudios zeigten sich innovativ in der Nutzung des neuen Mediums. Sie griffen das Konzept europäischer Filmemacher auf und produzierten längere Filme, die differenziertere Geschichten erzählten und wandten sich damit von der bis dahin üblichen Form des bewährten, kurzen Ein- oder auch Zweiakters ab, an welcher die MPPC festhielt. Die Einspielergebnisse von D.W. Griffiths *Birth of a Nation* lieferten den eindeutigen Beweis, dass dem Konzept des abendfüllenden narrativen Spielfilms die Zukunft des Kinos gehörte. Die große filmische Freiheit auf der einen Seite und der immense Erfolg der Filme beim Publikum auf der anderen Seite, lies Hollywood schnell an Umfang und Macht zunehmen. Aber auch wenn die abendfüllenden Spielfilme mehr Geld als die Einakter einspielten, so kosteten sie in ihrer Herstellung natürlich auch erheblich mehr. Folglich wuchs der Druck auf die Regisseure Filme zu produzieren, die auch das investierte Geld wieder einspielen sollten.

Hollywood, das in den frühen dreißiger Jahren von der Depression eingeholt worden war und immense Verluste an den Kinokassen hinnehmen musste, begegnete dem Absatzrisiko der Spielfilme mit einer stetig zunehmenden Standardisierung des Filmemachens, was die Etablierung von Genrefilmen enorm vorantreiben sollte. Spielfilme wurden gewissermaßen in Serie produziert. Lief ein Film erfolgreich, so wurde er direkt zur Vorlage für weitere Produktionen. Aus der primär marktorientierten Herstellung von Filmen bei zentralistischen Managementstrukturen entwickelte sich das sogenannte Studiosystem und der „produktionsdefinierte Genrefilm" (Altman 2006, S. 258) wurde zu seinem Verkaufsschlager.

3 Das Studiosystem – Absolute Kontrolle

Auch wenn die Etablierung einer Genrepraxis keine Erfindung des Studiosystems ist – bereits die Einakter in den Nickelodeons auf den Jahrmärkten firmierten unter Genre-Etiketten wie Melodrama, Western, Comedy (Bowser 1990), die selbst wiederum Vorläufer in der Unterhaltungsliteratur des 19. Jahrhunderts hatten – so kann aber die Entwicklung und Etablierung eines Produktionsprozesses, der die Standardisierung und Entwicklung kommerziell erfolgreicher filmischer Stoffe gleichermaßen vorantrieb, durchaus als die Hervorbringung Hollywoods betrachtet werden. Eine erfolgreiche Genrepraxis in Hollywood kennzeichnet, dass sie die Erwartungen des zahlenden Publikums und die Anforderungen eines Wirtschaftsunternehmens gleichermaßen erfüllt. Das Studiosystem stellte solche Produktionsbedingungen her

und etablierte letztlich neun narrative Grundmuster (Bronfen und Grob 2013, S. 22), die die Studios in den verschiedenen Genres – Western, Musical, Slapstick Comedy, Screwball Comedy, Melodrama, Bio-Pic, Mantel-Degen-Filme, Horrorfilm, Thriller, Krimi, SciFi etc. – stets so zu variieren wussten, dass sie immer wieder ihr Publikum fanden. Zentrale Charakteristika dieser Filmkultur, die den klassischen Hollywood-stil mit seinen Genres hervorbringen sollte, waren neben der Organisation der Studios wie Fabriken, die Stars, die Studiomogule mit ihren Vorstellungen von amerikanischer Kultur, rigide Verleihmethoden und eine strenge Selbstzensur. Wie diese verschiedenen Aspekte ineinandergriffen und welchen einzelnen Beitrag sie jeweils zum weltweiten Erfolg des ‚Classical Hollywood Cinema' beitrugen, darum geht es im Folgenden.

Aus den jungen Studios, die sich zur Jahrhundertwende in Kalifornien niedergelassen hatten, entwickelten sich in den dreißiger und vierziger Jahren erfolgreiche Wirtschaftsunternehmen, die fast alle „mit diktatorischen Zugriff regiert [wurden], meist von osteuropäischen Immigranten, die schon in den zehner Jahren (manche noch früher) die kommerziellen Möglichkeiten des Kinos entdeckt hatten" (Blumenberg 1978, S. 11). Im Zentrum standen acht Studios, die so genannten ‚Big Five': 20th Century Fox, Paramount Pictures, Warner Brothers, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), RKO und die ‚Little Three': Universal, United Artists, Columbia. Wobei sich die drei Kleinen von den fünf Großen lediglich dadurch unterschieden, dass sie keine Kinoketten besaßen. Die großen Filmstudios hingegen waren in dieser Phase neben der Produktion und Distribution von Filmen auch für deren Aufführung zuständig. Wollten die Studiochefs ihre Kinoketten also ausreichend mit Filmen beliefern, mussten sie diese erst einmal auch produzieren. Diese Zuständigkeitsbündelung intensivierte den ohnehin schon gewachsenen Produktionsdruck auf die Studios und das Verständnis von Filmen als Ware. Der Film war in dieser Produktionskette eher Mittel zum Zweck. Die Umstellung auf den deutlich aufwendiger zu produzierenden Tonfilm, der Ausbau der Kinoketten und die stetig steigende Nachfrage seitens des Publikums, machte die standardisierte Produktion von Filmen, die eine vorhersehbare Produktion als auch Rezeption ermöglichten, zu einer ökonomischen Notwendigkeit. Neben der Integration von Produktion, Distribution und Präsentation unter einem Studiodach trugen auch ausgesprochen aggressive Verleihmethoden, wie die Verpflichtung unabhängiger Kinobetreiber zum Blind- und Blockbooking,[1] zum raschen Aufstieg Hollywoods zu *dem* filmindustriellen Standort der USA bei. 1937 brachten die acht Studios gemeinsam 408 Filme (Columbia: 52; Fox: 61; MGM: 51; Paramount: 61; RKO: 53; United Artists: 25; Universal: 37; Warner Bros.: 68) auf den amerikanischen Markt und stellten damit 75 % der in den USA produzierten Filme her (Jansen und Schütte 1978, S. 11). Dieses Volumen an Filmen lässt sich letztlich in drei Typen von standardisierter Filmproduktion unterscheiden: dem Star-Genre-Film (A-Produktion), dem Genre-Film (B-Produktion)

[1]Block- oder auch Blindbooking verpflichtete die unabhängigen Kinos mit der viel versprechenden A-Produktion auch mehrere B-Movies mit in ihr Programm aufzunehmen, auch ohne diese vorher gesichtet zu haben.

und dem deutlich kürzeren und noch mal günstiger produzierten Serial (B-Produktion). Die Studios investierten in die aufwendigen und prestigeträchtigen A-Filme, deren Kosten durch die günstig produzierten B-Filme kompensiert werden mussten. Ein Rechenspiel, das bis heute die Produktionskultur in Hollywood prägt. Doch auch diese drei Typen von Meta-Genres mussten zunächst gefunden und etabliert werden.

Das Studiosystem stellte den Produktionskontext für ein Filmschaffen dar, in welchem ökonomische Interessen über allem standen, das Interesse am filmischen Standard dennoch stets hoch war und die Bereitschaft Risiken einzugehen immer ausgesprochen gering ausfiel. „Das Studiosystem", so folgern Elisabeth Bronfen und Norbert Grob, „war eine Konsequenz aus dem Bestreben, alle Bereiche des Filmgeschäfts zu kontrollieren" (2013, S. 28). Nichts wurde dem Zufall überlassen von der Wahl der Autoren, der Stars, der Kostüme, über die Stellung der Ehebetten im Film-Schlafzimmer, der Ausgestaltung des Happy Ends bis hin zu den Kinos der Erstaufführung. Maßgeblich für alles weitere Schaffen war im Studiosystem das, was sich an der Kinokasse bewährt hatte. In dieser Phase konnte quasi jeder Film, der erfolgreich lief – und der noch keinem Genre angehörte – ein Genre begründen. Erfolgreiche Filme, so die Handlungsmaxime der Studios, waren nicht das Ergebnis individueller Genies, sondern folgten allgemeingültigen Formeln (Altman 2006, S. 256). Film nach Film kristallisierten sich aus dem Wechselspiel von Angebot und Nachfrage die charakteristischen Elemente eines Genres heraus. Je klarer die Genres, in ihrer jeweiligen thematischen Ausrichtung, ihren Handlungsmustern, ihren Settings und Charakteren wurden, desto stärker beeinflussten diese wiederum alle Bereiche der Kinoerfahrung. Mit den Genrekategorien konnten die Filme effektiv beworben werden und durch die Wiederverwendung von bereits ausgearbeiteten Mustern aus vorangegangenen Produktionen konnte auf allen Ebenen der Filmproduktion – bei der Regie, beim Schnitt, bei der Beleuchtung, bei der Musik etc. – schlicht Zeit und damit auch Geld gespart werden.

Die reproduzierende Arbeitsweise bestimmte nicht nur die Machart der Filme, sondern auch die Besetzung der Rollen und der Regie. Sobald ein Schauspieler in einer Rolle Erfolg hatte, war er auf diese festgelegt. Den fest angestellten Stars wurde von Film zu Film ihre ‚Paraderolle' auf den Leib geschrieben: Mary Pickford als die Naive, Rudolph Valentino als der Latin Lover, Greta Garbo als die geheimnisvoll Melancholische, Errol Flynn als Swashbuckler, Rita Hayworth als Vamp, etc. Ebenso erging es den Regisseuren. Michael Curtiz beispielsweise machte mit seinen Filmen in Europa auf sich aufmerksam und wurde als ungarischer Emigrant 1924 von Jack Warner nach Hollywood eingeladen. Mit seinen Mantel-und-Degen-Film *Captain Blood* (*Unter Piratenflagge*, USA, Curtiz) aus dem Jahr 1935 machte er nicht nur Errol Flynn und Olivia de Havalland zu Stars sondern verschaffte sich auch seine erste Oscar-Nominierung in der Kategorie ‚Bester Film'. Seine Leistung in diesem Genre belohnten die Studiobosse, indem sie ihn im Anschluss gleich drei weitere Mantel-und-Degen-Filme drehen ließen. Die Standardisierung des Filmemachens ging natürlich zu Lasten der künstlerischen Freiheiten, was einige Filmemacher auch dazu brachte Hollywood wieder zu verlassen. Auch der eigentlich erfolgreiche Drehbuchautor und Regisseur Garson Kanin war zunehmend frustriert

über die geringe Kontrolle, die den Filmemachern innerhalb des Studiosystems zugestanden wurde. Er kommt zu dem Schluss: „So it can be seen that the trouble with the motion-picture art was (and is) that it is too much an industry; and the trouble with the motion picture industry is that it is too much an art“ (Garson Kanin: Biography auf IMDb 2017).

Die Studios wurden von den so genannten ‚Studiomogulen‘ und ihren Produktionschefs geführt (z. B. Louis B. Mayer und Irving Thalberg bei MGM). Das Management der Studios war zu Beginn der 30iger ebenso zentralistisch wie hierarchisch organisiert. Über allen Arbeitsprozessen, Entwicklungen und Entscheidungen wachte das Auge der Studiomogule: von der Auswahl der Drehbücher, über die moralischen Wirkungsabsichten der Filme bis zu der Wahl der Lebensgefährten der Stars – sprich über alles was sich auf der Leinwand und dahinter abspielte. „The moguls were passionate supporters of waspish American culture who themselves become more American than the Americans“ (Chapman 2003, S. 108). Sie hatten ziemlich genaue Vorstellung davon, wie ihr Amerika in ihren Filmen und durch ihre Stars repräsentiert werden sollte. Sie entschieden nicht nur, welche Kleidung ihre Stars in der Öffentlichkeit trugen, sondern auch, wie ein gepflegtes amerikanisches Heim auszusehen hatte: so gab es im Schlafzimmer von Eheleuten wohl zwei Betten, allerdings mit mindestens einem Nachttisch dazwischen und das Bad war stets ohne WC. Eine der vielen Legenden um die Studiomogule besagt, dass es im ganzen MGM-Fundus nicht ein Klosett gab. Ein Star wie Greta Garbo in einer Einstellung mit einem Klosett, das wäre für den Studiomogul Louis B. Mayer undenkbar gewesen (Blumenberg 1972). Keiner der Hollywood Patriarchen bestimmte Aussehen und Alltag seiner Stars so genau wie Harry Cohn, Mitbegründer der Columbia Pictures Corp., was allerdings auch dazu führte, dass ihn diese reihenweise im Streit wieder verließen: Katharine Hepburn, Jean Arthur, Cary Grant und zu Letzt Kim Novak (Grob 2002, S. 262). Die hier genannten konnten sich ein solches Verhalten allerdings auch erst dann leisten, als sie um ihren Wert im Filmgeschäft wussten. Das einzige Studio, das nicht patriarchal regiert wurde, war Paramount. Das ist allerdings nicht auf einen liberalen Vorsitzenden zurückzuführen, sondern darauf, dass sich kein Chef besonders lange in der führenden Position halten konnte. Die schnellen Wechsel ermöglichten es den nur kurzzeitigen Führungskräften nicht, einen Führungsstil zu entwickeln, wie ihn Warner, Mayer oder Cohn pflegten. Das Ergebnis war eine Laissez-Faire Politik, die die Individualisten (z. B. Mae West, Ernst Lubitsch, Joseph von Sternberg, Preston Sturges, Billy Wilder) im Filmbusiness reizte und wiederum mit dem Studio verband.

Im Studiosystem waren Techniker ebenso Angestellte eines Studios wie Statisten und Regisseure. Selbst die Stars wurden nicht für einen Film engagiert, sondern schlossen mit den Studios Arbeitsverträge über mehrere Jahre ab. Während eines solchen Vertrags gehörten die Schauspieler zum festen ‚Inventar‘ eines Studios. Bestand mal kein Bedarf an einer Greta Garbo oder dem Vielmaster Bounty, so wurden diese auch schon mal an ein anderes Studio ausgeliehen. Der unabhängig arbeitende Filmproduzent David O. Selznick lieh sich beispielsweise für *Gone with the Wind* (*Vom Winde verweht*, Fleming, USA 1939) von MGM Clark Gable aus. MGM erhielt als Gegenleistung für diese Leihgabe die Verleihrechte und die Hälfte

der Einspielsumme. In der Hochphase des Studiosystems (1935) hatte MGM „zweihundertfünfzig Schauspieler unter Vertrag“ ganz abgesehen von „viertausend (...) Tischlern, Musikern, Lehrern (MGM hatte eine eigene Schule für seine Kinderstars), Rettungswagenfahrern, Perückenmachern, Autoren, Köchen (...) wenigstens einhundertfünfzig Berufe wurden auf den Filmgeländen von MGM ausgeübt. Eine Welt in einer Welt, die wiederum eine andere Welt für einen ganzen Planeten von Kinogängern herstellte“ (Charyn 1995, S. 93).

Innerhalb der Studios herrschte eine strenge Arbeitsteilung. Die fest angestellten Tischler und Requisiteure waren immer über den Fundus des Studios im Bilde und die Beleuchter und Kameramänner kannten nicht nur die Studios wie ihre Westentasche sondern insbesondere auch die Befindlichkeiten der Stars. William Daniels beispielsweise führte die Kamera in insgesamt neunzehn Greta Garbo-Filmen und verstand es immer, sie von ihrer besten Seite zu zeigen und der Star wiederum wusste, dass er Daniels vertrauen konnte. Durch die eingespielten Teams konnten einzelne Regisseure in einem Jahr mehrere Filme drehen. John Ford drehte zwischen 1930 und 1939 26 Filme (vgl. John Ford auf IMDb 2017), Michael Curtiz sogar 44 (vgl. Michael Curtiz auf IMDb 2017). Dies war allerdings auch nur möglich, da der Regisseur eines Studios vielmehr die Aufgabe hatte, die Drehs zu organisieren. Waren die Bilder ‚im Kasten‘, ging das Rohmaterial in die Post-Produktion, für Schnitt, Mischung und Nachsynchronisation. Nicht die Regisseure, sondern die Studio-Chefs trafen die finalen künstlerischen Entscheidungen. So wurde beispielsweise Ricks letzter Satz in der Schlussszene von *Casablanca* (*Casablanca*, Curtiz, USA 1942) „Louis, I think this is the beginning of a beautiful friendship“ auf Anregung des Produzenten Hal B. Wallis nachträglich eingefügt. Es gelang nur wenigen Regisseuren sich mehr Freiheiten bei der Produktion ihrer Filme zu ergattern, John Ford, Howard Hawks, Orson Welles, Frank Capra und Alfred Hitchcock zählten hier beispielsweise dazu. Allerdings handelt es sich bei diesen, auch um die außergewöhnlich erfolgreichen Vertreter der regieführenden Zunft in Hollywood. Andere Künstler, die aus den Gründerjahren Hollywoods künstlerische Freiheiten gewohnt waren, mussten sich mit der Vertragsunterzeichnung dem Reglement des jeweiligen Studios fügen. Selbst ein erfolgreicher Filmemacher wie Buster Keaton musste nachdem er 1928 bei MGM unterschrieben hatte, sich dem standardisierten Konzept der MGM-Komödie anpassen. Er durfte seine Filme nicht mehr selbst produzieren, sondern musste sich der Produktionsleitung, vertreten durch Laurence Weingarten, fügen.

Auf die Wünsche der Stars wurde indessen mehr Rücksicht genommen, als auf die der Regisseure. Das Star-Ensemble war „die sichtbarste und wertvollste Ressource jedes Studios (...) auf dem seine gesamte Funktionsweise basierte“ (Schatz 2006, S. 209). Überhaupt war der Star, als kulturindustrielles Phänomen, eine weitere Errungenschaft der Studios. Die Studiomogule erkannten schon früh die Werbewirksamkeit der Filmschauspieler und öffneten die Welt der Darsteller für die Öffentlichkeit. Als der Frauenschwarm Rudolph Valentino 1926 unverhofft auf dem Höhepunkt seiner Kariere stirbt, verursachte sein Tod eine sensationelle Massenhysterie (Ellenberger 2005, S. 7). Der ‚Star‘ ist letztlich das Ergebnis aus der Überlagerung von filmisch Dargestelltem – dem innerfilmischen Image – und der

realen Physiognomie der Darsteller – dem außerfilmischen Image. In der Personalunion von Darsteller und Dargestelltem „gewinnt das filmische Konstrukt eine Realität, die über den Film hinausreicht: Die filmische Rolle wird personalisiert zum Star – zu einer Fiktion, die in der gesellschaftlichen Realität außerhalb des Films weiterlebt“ (Lowry 1997, S. 11). Die Ausgestaltung dieses außerfilmischen Images überließen die Studios selbstverständlich nicht der Eigenregie der Schauspieler, sondern sie bestimmten auch hier, wie sich die Stars in der Öffentlichkeit zu geben hatten, von der Höhe des Haaransatzes, über den Lebensstil bis hin zur Wahl der Lebensgefährten. Als beispielsweise 1925 der Regisseur Mauritz Stiller auf Einladung von Louis B. Mayer nach Hollywood kam, hatte dieser eine Schauspielerin im Gepäck. Mayer erkannte das Potenzial der jungen Schwedin und brachte sie im wahrsten Sinne des Wortes in Form: Ihr offenes Lächeln sollte sie verbergen, auf Grund ihrer etwas zu großen Schneidezähne, der Haaransatz wurde etwas nach hinten gesetzt, indem man die Haare zu Gunsten einer höheren Stirn auszupfte und schließlich wurden noch die Wimpern verlängert, als angemessenen Rahmen für die geheimnisvollen, großen Augen, die MGM zu einem Bestseller machen wollten. Louis B. Mayer verstand sein Handwerk und hatte einen Star erschaffen: Greta Garbo. Er wusste um das Interesse des Publikums am Privatleben der Stars und bestand darauf, dass sich die Garbo auch privat ihrem Image entsprechend gab: distanziert, kühl und leidend. In diesem Fall ließen sich diese Verhaltensweisen glücklicherweise recht gut mit dem tatsächlichen Bedürfnis des Stars nach Zurückgezogenheit in Einklang bringen. Als *The Flesh and the Devil* (*Es war.* Brown, USA 1926) zu einem riesigen Erfolg wurde, setzte sie sich gegen das Studio, nach einem sieben Monate andauernden Streik, durch und sicherte sich so nicht nur eine enorme Gehaltserhöhung und ein Mitspracherecht bei der Auswahl ihrer Rollen, sondern darüber hinaus auch noch das Recht, auf jede Publicity verzichten zu dürfen, was letztlich ihrem geheimnisvollen Image nur zu Gute kam (Sembach 1968, S. 12; Wysocki 1978, S. 114).

Eine unmittelbare Folge aus den fest angestellten Stars, der strengen Arbeitsteilung, der zunehmenden Etablierung von Genres und dem patriarchalen Führungsstil war, dass die Studios ihren eigenen „Hausstil“ (Schatz 2006, S. 210) entwickelten. Den jeweiligen Stil eines Studios kann man auch als ertragreichsten Produktionscode beschreiben, welcher schon vor der Veröffentlichung eine gewisse Garantie abgab, dass der Film sich rentieren würde. *Gone with the Wind* aber auch *Easter Parade* (*Osterspaziergang*, Walters, USA 1948) sind beispielsweise typische MGM Filme: aufwendig produziert, perfekte Ausstattung, ein beeindruckendes Staraufgebot und eine Handlung, die einem zu Herzen geht. „Der MGM-Stil war (...) so glatt wie die Titelbilder von Vogue oder Cosmopolitan. Alles war sauber und hübsch. Louis B. Mayer war geradezu besessen die Welt nicht so zu zeigen wie sie in Wirklichkeit war“ (Blumenberg 1972). In der Fernsehdokumentation über MGM in den dreißiger Jahren von Hans Blumenberg berichtet der Kameramann James Wong Howe von seinen Erfahrungen, die er bei seinen Dreharbeiten für MGM mit Myrna Loy und Spencer Tracy gemacht hat: „Spencer spielte einen Gangster, der sich in einem Bauernhaus versteckt. In dieser Nacht bekommt eine Frau ein Kind, und Myrna Loy bleibt die ganze Nacht auf, um bei der Geburt zu helfen. Am Morgen

steht sie auf, schaut in den Spiegel und sagt: ‚Ich sehe ja furchtbar aus.' Als wir diese Szene drehten, hatte Myrna ihre erste Großaufnahme. Sie kam direkt von der Make-up Abteilung, fein zurecht gemacht und frisiert. Ich sagte: ‚Myrna, du sagst zwar, daß du furchtbar aussiehst, aber das stimmt nicht. Dein Make-up ist viel zu frisch.' Sie sagte: ‚Was soll ich tun?' Ich sagte: ‚Reib' etwas von dem Make-up runter und bring ‚die Haare ein wenig in Unordnung'. Am nächsten Tag wurde ich ins Büro gerufen. Sie sagten: ‚Jimmy, was ist los mit dir? Wirst du blind?' Ich sagte: ‚Wieso? Was meint ihr?' Sie sagten: ‚Schau dir doch diese Großaufnahme von Myrna Loy an. Du lässt sie wie eine alte Frau aussehen.' Ich sagte: ‚Sie soll doch müde aussehen.' Sie sagten: ‚Zerbrich dir nicht den Kopf darüber, wie sie aussehen soll. Laß sie schön aussehen. Wir geben Millionen aus, um Stars aufzubauen, und du ruinierst sie über Nacht durch deine Fotografie'" (Blumenberg 1972). Der Stil der Warner Bros. Produktionen zeichnete sich hingegen durch einen eher realistischeren Stil aus, was auch mit seinem favorisierten Genre, dem Gangsterfilm, zusammenhing. Ein Genre, das häufig im Dickicht der Großstädte spielte, mit seinen Stars Bogart oder Cagney in der Hauptrolle, was ebenfalls zu einem Markenzeichen des Studios wurde. Warners Gangsterfilme erhielten zudem ihren eigenen Stil durch die für sie typische ‚Low-Key' Beleuchtung, die zum einen für die schummrige undurchsichtige Atmosphäre sorgte und für niedrige Produktionskosten. Jeder Warner Film entstand unter Jack Warners Devise: „Gute Filme für gute Bürger!" (Grob und Grzeschik 2002, S. 660). ‚Gut' ist hier vor allem im Sinne von züchtig und anständig zu verstehen. Diesen Verhaltenscode erwartete der Studioboss auch von seinen Angestellten. So verglichen die „Angestellten der Warner Brothers das Studio nur halb im Scherz mit dem Zuchthaus Sing Sing und der Kadetten-Akademie West Point" (Blumenberg 1978, S. 14). Das zentrale Aushängeschild der Studios blieben jedoch die jeweiligen Star-Genre-Kombinationen.

Studioübergreifend war für das Genrekino aus Hollywood, und zwar unabhängig davon, um welches Genre es sich handelte, insbesondere die filmische Formsprache charakteristisch: das sogenannte ‚Continuity System', auch klassischer Hollywoodstil, ‚Classical Narration' oder ‚Invisible Style' genannt. Dabei handelt es sich um ein Gestaltungsprinzip filmischer Produkte (insbesondere der Montage), das sich bereits in den 1920er- und 1930er-Jahren in den Hollywood Studios entwickelt hat und im Studiosystem weiter perfektioniert wurde. Ziel des Continuity Systems ist es, Filmwelten so zu inszenieren, dass die filmische Gestaltetheit unsichtbar wird (Invisible Style). Leitend für die Montage ist die Herstellung von Kontinuität zwischen den Einstellungen. Dies gelingt, indem sich die Montage an den innerfilmischen Handlungen und Bewegungen orientiert. „Das Besondere am klassischen Stil liegt also darin", so schreiben die Filmwissenschaftler Thomas Elsaesser und Malte Hagener, „dass er mit dem größtmöglichen Einsatz an Verfahren und Technik ein Konstrukt erschafft, das den meisten Zuschauern realistisch erscheint, also diesen Einsatz gerade verschleiert. Kurz gesagt: Der klassische Stil simuliert Transparenz" (2007, S. 29). Die Tatsache, dass es sich um einen Film handelt, soll quasi hinter der glatten und unauffälligen Gestaltetheit zurücktreten, sodass sich die Aufmerksamkeit des Zuschauers voll und ganz auf die Handlung richten kann. Die Formsprache des klassischen Hollywoodfilms garantierte dem Zuschauer, „that shot

selection and editing would always provide the audience with the optimum vantage point on any unfolding action“ (Ray 1985, S. 179).

Ein weiterer Aspekt, der studioübergreifend der Standardisierung der Filme aus Hollywood zuarbeitete und auf das Inventar der einzelnen Genres z. T. signifikanten Einfluss nahm, war die Einführung des amerikanischen Produktionskodes (PCA). Bereits in den zwanziger Jahren, als die Studios begannen ihre Filme über das gesamte Gebiet der USA zu zeigen, führte dies vermehrt zu lautstarken Entrüstungen puritanischer Bevölkerungsgruppen sowohl über die moralischen Standpunkte der Filme als auch über den Lebenswandel der Stars. Um einer einheitlichen staatlichen – einzelne Staaten verfügten bereits über Zensurstellen – Zensurbehörde zuvor zu kommen, gründete Hollywood 1922 die Motion Pictures Producers and Distributors of America (MPPDA). Um schlechter Publicity über das zügellose Leben in Hollywood und in dessen Filmen entgegenzuwirken, entwickelte der MPPDA lockere Richtlinien, an welchen sich die Filmschaffenden orientieren sollten. 1934 wurde Joseph Breen im Komitee tätig, unter ihm wurde der Code strenger und verpflichtend. Erst 1966 wurde der Code vom Rating System ersetzt und bis dahin, während der gesamten dreißig Jahre, nur geringfügig verändert. Es gab zwar immer wieder vereinzelt Filme, die zu Auseinandersetzungen zwischen der Zensurbehörde und den Filmproduzenten führten, aber im Wesentlichen hielt sich das kommerzielle Kino an die Regeln. Bei *Scarface* (*Scarface*, Hawks, USA 1932) empfand die Zensurbehörde beispielsweise die staatliche Macht als zu schwächlich dargestellt und erhob auch gegen die Darstellung des kriminellen Protagonisten als Helden Einspruch. Erst ein Jahr nach seiner Fertigstellung kam *Scarface* in die Kinos, allerdings musste der Titel um den Beisatz *Schande der Nation* ergänzt und eine mit PCA-konformer Moral ausgestattete Szene nachgedreht und integriert werden. Die Gewaltdarstellung vor allem in Gangster- und Horrorfilmen nahm mit der Einführung der strengeren Regeln deutlich ab, ebenso wie die Darstellung von sexuellen Handlungen. Hollywood hielt sich an den PCA, so lange seine Filme dennoch erfolgreich liefen. Als die Studios in den sechziger Jahren mit ihren PCA-geprüften Streifen keine Gewinne mehr verbuchen konnten und sich wieder Bevölkerungsgruppen lautstark empörten, diesmal allerdings mit ganz anderen Anliegen als die erbosten Puritaner in den zwanziger Jahren, wurde der PCA kurzerhand durch ein weicheres und flexibleres Rating System ersetzt, dass auch noch heute aktiv ist. Auf der Leinwand floss wieder das Blut, beim Küssen musste der Fuß nicht mehr am Fußboden bleiben und Arthur Penn ging sogar so weit und präsentierte dem amerikanischen Publikum in *Bonnie and Clyde* (*Bonnie und Clyde*, Penn, USA 1967) einen impotenten Helden.

Als *Bonnie und Clyde* in die Kinos kam, befand sich das Studiosystem bereits mitten in der Krise. Aufwändige Star-Genre-Produktionen wie *Hello Dolly!* (*Hallo Dolly!*, Kelly, USA 1969) floppten und relativ günstige Produktionen mit unbekannten Schauspielern und ungewöhnlichen Storys, wie das bereits angesprochene Road-Movie von Arthur Penn, fanden ein Publikum. Aufgrund der einschneidenden Veränderungen im Sehverhalten des bisher so zuverlässig zahlenden Kinopublikums begann man in den Führungsetagen der Majors umzudenken und die bisherige Produktionsdevise infrage zu stellen. Die 1960er- und 1970er-Jahre wurden in Hollywood zu einer Zeit des Suchens von Erfolg versprechenden Themen,

Geschichten, Stars und Regisseuren. Selbst das traditionsbewusste Studio MGM blockte Ideen seiner Regisseure ab mit Begründungen wie: „Nein, nein, nein. Uns schweben Filme vor, die keine Handlung im herkömmlichen Sinne haben. Sachen wie dieser Blow Up-Streifen“ (Distelmeyer 2004, S. 22). Interessanterweise überlebten viele klassische Genres die Krise dennoch und zwar indem Filme produziert wurden, die mit dem jeweiligen etabliertem Genreinventar brachen und es gerade dadurch aber auch weiter lebendig hielten (z. B. *Bonnie and Clyde*, USA 1967, *Little Big Man/Little Big Man*, USA 1970, *McCabe & Mrs. Miller*/*McCabe & Mrs. Miller* 1971, *The Man who shot Liberty Valance/Der Mann, der Liberty Valance erschoß*, USA 1962 etc.).

Die Krise des Studiosystems wurde, neben den niedrigen Zuschauerzahlen, durch verschiedene Faktoren ausgelöst: So zogen sich die Studiomogule der Gründergeneration wie z. B. Louis B. Mayer, Adolph Zukor oder Jack Warner aus dem Big Business immer mehr zurück und hinterließen große Lücken in den patriarchal geführten Studios. Anti-Trust-Gesetze veranlassten, dass sich die Studios von ihren Kinoketten trennen mussten (Monaco 2002, S. 249). Bis zu diesem Zeitpunkt konnten die Studios auf Grund der dichten horizontalen Konzentration (Produktion, Distribution und Exhibition lagen in ihrer Hand) rücksichtlose Verleihmethoden verfolgen, um ihre Einnahmen zu sichern. Solche Machenschaften fanden mit den Anti-Trust-Gesetzen ein Ende und führten zu einer deutlichen Schwächung des Oligopols der Studios. Und schließlich führte die Etablierung des Fernsehens als fester Bestandteil der Alltagskultur zum Zusammenbruch des Studiosystems (Maltby 1995, S. 71). Dass die Möglichkeiten, die das neue Medium Fernsehen bot, nicht erkannt geschweige denn genutzt wurden, brachte das ohnehin schon strauchelnde Studiosystem endgültig zu Fall (Monaco 2002, S. 248).

4 Blockbuster – Absolutes Spektakel

Bis in die Krise hinein war Hollywood vor allen Dingen ein amerikanisches Kino, welches auch international vertreiben wurde. So wusste man wohl den Wert des Auslands als zusätzlichen Absatzmarkt für sich zu nutzen, belieferte ihn allerdings unter dem Slogan: „to sell America to the world with American motion pictures“ (Lang und Winter 2005, S. 129). Dies änderte sich maßgeblich mit den Auswegen aus der Krise, die ästhetische und ökonomische Veränderungen mit sich brachten. Ein Ausweg bestand darin, Filme von Anfang an für einen internationalen Absatzmarkt zu produzieren. Die zunehmende Konzentration Hollywoods auf den Weltmarkt forderte und förderte eine global kompatible Filmkultur und beendete die Ära Hollywood als kulturellen Botschafter der USA. War der weltweite Verkauf von Filmen anfänglich ein unkomplizierter Weg, um aus rentablen Filmen noch mehr Profit zu schlagen, so ist ab diesem Zeitpunkt bis heute der erfolgreiche Absatz von Hollywoodproduktionen, zumindest was die Produktion der ‚Tentpole Pictures‘ betrifft, in Kinos auf der ganzen Welt ein Muss für die Rentabilität der Filme. Produktion und Vermarktung von Filmen wie *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides* (*Pirates of the Caribbean: Fremde Gezeiten*, Marshall, USA 2011), *Captain*

America: Civil War (*The First Avenger: Civil War*, Russo und Russo, USA 2016) oder *Avatar* (*Avatar: Aufbruch nach Pandora*, Cameron, USA 2009) sind so kostspielig, dass der amerikanische Markt zu klein ist, um die immensen Ausgaben wieder einspielen zu können. Darum konzentriert man sich in Hollywood immer mehr auch auf die Sehgewohnheiten der Zuschauer jenseits der USA. Schließlich werden dort heute über 50 % des Gesamtumsatzes der Studios erwirtschaftet (Mossig 2006a, S. 63). Die Erwartungshaltungen auf welchen die Genreproduktionen Hollywoods beruhen, rekurrieren bei diesen Produktionen also nicht mehr auf ein amerikanisches Publikum, sondern auf ein weltweites (Stiglegger 2017, S. 144–146).

Ein weiterer Ausweg aus der Krise war die Produktionsweise zu dezentralisieren. Das Studiosystem, als die bis dahin übliche Produktionsweise in Hollywood, war zu kostspielig geworden und wurde vom so genannten ‚Package-Unit-System' abgelöst (Schatz 1993, S. 11). Das Package-Unit-System beschreibt die studiounabhängige Vorgehensweise bei der Herstellung eines Films und ist bis heute der übliche Produktionsmodus für Hollywoodfilme. Im Gegensatz zum Studiosystem, wo ein Film in der Regel von Anfang bis Ende innerhalb eines Studios betreut und produziert wurde, ist es nun ein unabhängiger Produzent oder Agent, der im wahrsten Sinne des Wortes ein Paket mit den entscheidenden Zutaten für sein Filmprojekt schnürt: mit einem Drehbuch, solventen Investoren, einem Regisseur und, um sicher gehen zu können, noch mit ein oder zwei Stars. Dabei muss die Initiative nicht zwingend vom Produzenten oder Agenten ausgehen. Ein Paket kann jeder schnüren, und dabei gilt: „Ultimately movies are products, and the product comes in a package that can be more important than what it contains. The package can be more or less attractive depending on the names that are associated with it" (Lederer 2004, S. 162). Mit einem solchen Paket macht sich der Verantwortliche auf die Suche nach Sponsoren und Investoren, um die Finanzierung und den Vertrieb des Projekts ab zu sichern (Blanchet 2008, S. 260). An dieser Stelle gewinnen wieder die Studios an Bedeutung. Seit der Durchsetzung des Package-Unit-Systems konzentrieren sich die Studios hauptsächlich auf den Vertrieb und die Finanzierung von Filmen. Einer der ersten Regisseure, der sich sein Film-Paket selber schnürte, ging äußerst erfolgreich aus diesem Pionier-Projekt hervor. George Lucas schrieb ein Drehbuch und machte sich auf die Suche nach einem Studio. 20th Century Fox übernahm die Produktion, forderte allerdings einige Sondervereinbarungen, da das Studio an den Erfolgsaussichten des Genres und des Titels zweifelte. Ein Film Namens ‚Star Wars', das konnte sich nicht verkaufen, so befand man bei 20th Century Fox. Doch Lucas glaubte fest an sein Projekt, beschwichtigte die Studioleitung, indem er auf eine hohe Gage verzichtete und sich stattdessen die Rechte am Merchandising des Films und möglicher Sequels sicherte, was den Fox-Studios als ein sehr vorteilhafter Deal vorkam. Mit der ersten *Star Wars*-Trilogie, USA (1977, 1980, 1983) schrieb George Lucas Filmgeschichte, sowohl was die Erzählweise des Films als auch seine Produktionsweise und seine Gewinnmarge betrifft. Über zwei Milliarden US-$ soll die Original-Trilogie allein durch Merchandising mittlerweile eingespielt haben und so erschuf Lucas den Prototypen des Blockbusters „als kultur-, zeit- und marktübergreifendes Franchiseunternehmen" (Blanchet 2008, S. 148).

Und schließlich versprachen sich die Studios ein krisensicheres Filmschaffen, indem sie sich nach und nach von multinationalen (Medien)unternehmen (MNU's) übernehmen ließen. Gestärkt durch die Integration in die größten Medienunternehmen der Welt, präsentiert sich Hollywood so mächtig wie noch nie auf dem internationalen Filmmarkt. Durch ihre Übernahme befinden sich die Majors in einer vertikalen und horizontalen Konzentration auf dem Markt von der die Studiomogule nur hätten träumen können (Pramaggiore und Wallis 2005, S. 385). Allerdings sind die heutigen Geschäftsführer Hollywoods keine Filmemacher mehr, sondern Unternehmer oder Juristen, die primär die Bedingungen der Investoren erfüllen müssen: „The new Napoleons who run the Majors now have a sphere of influence far wider than that of the movie moguls of old, but they are nonetheless constrained by the fact that their companies are public corporations and they must answer to their shareholders. This requires a high level of professional management, particularly in filmed entertainment because of the high risks and modest profits" (Dale 1997, S. 19). So scheinen zwar auch heute noch die traditionsreichen Namen der Gründerära – Universal Pictures, 20th Century Fox, Paramount Pictures, MGM, Warner Bros., United Artists und Columbia – die Filmbranche zu dominieren. Einzig das RKO fehlt: Das Studio, das *Citizen Kane* (*Citizen Kane*, Welles, USA 1941) auf die Leinwand brachte, musste 1955 seine Pforten schließen. Faktisch geblieben sind jedoch lediglich die prestigestarken Logos. Sie stehen für über hundert Jahre Kinounterhaltung und damit für unzählige Geschichten, Gesichter und Momente, die in das individuelle und kollektive Gedächtnis seiner Zuschauer übergegangen sind.

Das starke Image der Studiomarken verschafft den Filmstudios im Netzwerk „der Medienkonzerne eine wichtige Schlüsselfunktion. Ihre Filme liefern die inhaltliche Basis für Entertainmentparks, Videospiele, Merchandisingartikel und sonstige Produkte, die weltweit medial verbreitet und vermarktet werden und erzeugen mit ihren Glamour- und Imagefaktoren einen starken Teil der Unternehmensidentität der Medienkonzerne" (Mossig 2006b, S. 159). Auf diesen sogenannten Nebenmärkten entscheidet sich letztendlich, ob ein Film schwarze Zahlen schreiben wird oder nicht. Im Kinojahr 2003 verzeichneten die Major Studios einen Gesamtgewinn in Höhe von 41,2 Mrd. US-$. Davon stammten lediglich 7,5 Mrd. US-$ aus der unmittelbaren Filmverwertung. Hauptsächlich verdienten die Majors auf dem Sektor Video/DVD mit 18,9 Mrd. US-$ also 45,9 %, des Gesamtgewinns und mit 14,8 Mrd. US-$ (35,9 %) lagen auch die Einnahmen der Rechtverwertung im Bereich TV/Pay-TV weit über den Box-Office-Einnahmen (Mossig 2006b, S. 159). Zu den relevanten Nebenmärkten gehört neben dem Verkauf der Filme auf Blu-ray oder DVD auch die Lizenzvergabe von Filmen an Video-on-demand-Dienste, Pay- und Free-TV Sender, ebenso wie die sehr ertragreichen Bereiche des ‚Embedded marketings' und des Merchandisings. Allein das Kleid von Eiskönigin Elsa aus Disneys *Frozen* (*Die Eiskönigin: Völlig unverfroren*, Buck und Lee, USA 2013) wurde bereits im ersten Jahr nach der Veröffentlichung des Films über drei Millionen Mal verkauft (Barnes 2014). Voraussetzung für eine lukrative Auswertung der Nebenmärkte ist, dass der Film an der Kinokasse erfolgreich war. Die Rechnung, dass ein Film, der an den Kinokassen scheitert, sich in der sekundären Auswertung gesundstoßen kann, geht nur in Ausnahmefällen auf (Blanchet 2003, S. 244). Nur über den erfolgreichen

Kinofilm entsteht der kulturelle Wert des Images, welches in Form von Merchandiseartikeln gekauft werden soll. Thomas Elsaesser vergleicht den Blockbuster in diesem Fall mit einem „Durchlauferhitzer", der den Wert des Produktes „auflädt" (2001, S. 19). Das Kino funktioniert eben nicht nur als Geldmaschine, sondern auch als kulturelle Wertmaschine und im Fall des Blockbusters zudem weltweit.

Die Krise des Studiosystems brachte nicht nur ökonomische Veränderungen auf den Weg, sondern insbesondere auch filmische. So entstand zum einen durch die Ratlosigkeit der Studios Raum für unabhängige und alternative Produktionen und zum anderen aber konnte nun eine neue Generation von Filmemachern, die sogenannten ‚Movie Brats', die verwaisten Regiestühle entern, um Filme zu produzieren, die tatsächlich wieder ein großes Publikum finden sollten (Chapman 2003, S. 135). Zu ihnen gehörten beispielsweise die Filmemacher Steven Spielberg, Francis Ford Coppola und George Lucas. Ihre auf kommerziellen Erfolg ausgerichteten Filme *Jaws* (*Der weiße Hai*, Spielberg, USA 1975), *The Exorzist* (*Der Exorzist*, Friedkin, USA 1973) und *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, Lucas, USA 1977) füllten die Kassen und bestachen durch eine visuelle Fulminanz und spektakuläre Reize. Filme wie *The Godfather* (*Der Pate*, Coppola, USA 1972) hatten alles, um den sich immer weiter ausdifferenzierenden Markt zu sättigen: „*The Godfather* was that rarest of movies, a critical and commercial smash with widespread appeal, drawing art cinema connoisseurs and disaffected youth as well as mainstream moviegoers" (Schatz 1993, S. 16). Die Filme der Movie Brats liefen also nicht gegen den etablierten, klassischen Invisible Style Hollywoods an, wie es für die Filme des frühen New Hollywood typisch war. Man wurde lediglich freier gegenüber der Themenwahl, begrüßte und favorisierte jedoch weiterhin die Produktion von Genre-Filmen, die auf wirkungsstarke Effekte hin zugeschnitten wurden (Gomery 2006, S. 409). Es ist vor allen Dingen diese Art des Filmemachens, die das heutige globale Blockbuster-Kino auf den Weg brachte (Schatz 1993, S. 16). Die Krise des klassischen Studiosystems machte den Weg frei für ein neues Kinokonzept, das auf flächendeckende Kinostarts, viel Werbung und knallige Effekte setzte. Die Filmindustrie katapultierte den Blockbuster auf den Weltmarkt und spaltete damit die amerikanische Filmkultur in zwei Lager: ein lokales und ein globales. Das eine setzte sich kritisch mit den zeitgenössischen Entwicklungen in den USA, wie den Ermordungen Martin Luther Kings und Bob Kennedys, dem Vietnam-Trauma und der Kuba-Krise, auseinander und wurde trotz seiner stilistischen Anleihen beim europäischen Film ein sehr amerikanisches Kino – das ‚Arthouse Cinema'. Das andere Lager hingegen wandte sich vom tagespolitischen Geschehen weit ab und widmete sich primär Geschichten aus anderen Galaxien und von Außerirdischen – das Blockbuster-Kino (King 2002, S. 81).

Das Blockbuster-Kino ist von der ersten Produktionsidee an für die ‚breite Mitte' bestimmt sind (Martel 2010, S. 19). Und gerade dieses populäre Kino bietet mit seinen Geschichten und Figuren Weltentwürfe an, die durch ihre Omnipräsenz die Palette der modi operandi westlicher Gegenwartsgesellschaften entscheidend mitgestalten. Es ist ein an Angebot und Nachfrage orientiertes Kino, welches sich aus rein ökonomischen Gründen an dem vorherrschenden Geschmack seiner Zielgruppe – hier: dem Mainstream – orientiert und zwar weltweit. Bei Filmen wie der französi-

schen Produktion *Bienvenue à Marly-Gomont* (*Ein Dorf sieht schwarz*. Rambaldi, F 2016) oder auch der deutschen Produktion *Fack ju Göhte* (Dagtekin, D 2013) sind beispielsweise primär nationale Kategorien hinsichtlich der Zielgruppe tonangebend. Zeitgenössische Blockbuster-Produktionen wie *Spider-Man: Homecoming* (*Spider-Man: Homecoming*, Watts, USA 2017), *Star Wars: The Last Jedi* (*Star Wars: Die letzten Jedi*, Johnson 2017) oder *Spectre* (*James Bond 007: Spectre*, Mendes, GB 2015) können es sich hingegen gar nicht mehr leisten, auch nur auf eine Kinonation zu verzichten (Blanchet 2008, S. 125). Der vorherrschende Geschmack, an welchem sich das Blockbuster-Kino orientiert, ist folglich der eines globalen Publikums. Seine Zielgruppe inkludiert jedermann: Einer für alle – und zwar weltweit. Die Raffinesse des global erfolgreichen Blockbusters liegt in „einer Kombination aus Schauwerten *und* leicht verständlichen Geschichten, die auch dort nicht verloren gehen, wo sie von Doppelcodierungen hinterfragt und ironisiert werden, und die mit ihren universalen moralischen und emotionalen Appeal ein weltweites Massenpublikum anzusprechen vermögen“ (Blanchet 2008, S. 244). Blockbuster müssen daher viele verschiedene Unterhaltungsniveaus mit nur einer Geschichte bedienen und zwar so, dass der Common Sense des Mainstreams nicht verletzt wird. Der Mainstream, so der Filmkritiker Seeßlen, stellt sich heute im Vergleich zu den Anfängen des Blockbuster-Kinos zudem als ein „abgebrühtes Publikum“ dar, mit dem Ergebnis, dass „die Filme in der jüngsten Phase der Blockbuster-Geschichte wieder intelligenter, aber auch menschlicher [werden]: Sam Raimis Spider-Man, Ang Lees Hulk und Bryan Singers X-Men-Filme funktionieren nicht nur als perfekte Unterhaltung, sondern versuchen sich auch an einer moderaten Form der politischen Argumentation“ (2004, S. 5). Es sind diese zwei Seiten des Mainstreams, die sich in der kalkulierten Offenheit der Blockbuster niederschlagen und die das Mega-Genre Blockbuster auch aus heutiger filmwissenschaftlicher Perspektive interessant machen: „[I]t is the blockbuster in its contemporary form that combines (in the most exemplary but also the most efficient form) the two systems (film-as-production/cinema-as-experience), the two levels (macro-level of capitalism/micro-level of desire), and the two aggregate states of the cinema experience (commodity/service)“ (Elsaesser 2001, S. 16).

5 Fazit: Genrekino aus Hollywood – Absolute Wiederholung?

Die Geschichte des Genrekinos aus Hollywood beginnt letztlich damit, dass man in Hollywood damit begann, nicht mehr einfach nur Geschichten in Filmen zu erzählen, sondern mit Vorliebe immer wieder die, die sich an den Kinokassen bewährt hatten: Geschichten über die Eroberung des ‚Wilden Westens‘, über die zufällige Begegnung zweier Menschen, über die Biografien historischer Personen, über Seefahrer, über Kriege etc. Durch die zunehmende Standardisierung im klassischen Studiosystem und die Konzentration auf die erfolgreichen Genres, bestand die Herausforderung der Filmemacher darin, Filme zu schaffen, die sowohl vertraut als auch neu genug waren, um für ein zahlendes Publikum attraktiv zu bleiben.

Mit dem sich wiederholenden Erfolg einer Geschichte bilden sich Orientierungsmuster heraus, die sich als gesellschaftlich relevante Formen des Wissens erweisen: Sie sind einer Vielzahl von Zuschauern bekannt und werden von einer Vielzahl von Zuschauern in den Haushalt ihrer Kenntnis der gesellschaftlichen Wirklichkeit übernommen. Rainer Winter spricht in Anlehnung an Goffmans Rahmen-Konzept daher von Genre-Rahmen, welche „eine Definition der sich auf der Leinwand ereignenden Geschehnisse [offerieren] und auf diese Weise die Erfahrung der Rezipienten [organisieren]“ (1992, S. 38). Andrew Tudor spricht in diesem Zusammenhang von Genres auch als „Systeme kultureller Konventionen“ (Tudor 1977, S. 92). Letztlich ist das die Art, in der das Genrekino die Gegenwart einer Gesellschaft auch mit modifiziert: Es stellt Orientierungsmöglichkeiten bereit, die von den Zuschauern zwar so oder anders angenommen, aber nicht insgesamt übergangen werden können.

Das grundlegende Prinzip der Wiederholung rief freilich ebenso Kritiker als auch Befürworter auf den Plan. Während die einen die Konzentration auf das Immergleiche (Adorno und Horkheimer 1988 [1969], S. 128) ablehnten, die „im Interesse der stabilisierten Gesellschaft Ideologien“ (Kracauer 1977, S. 300) errichten, begeistern sich andere für die Möglichkeiten des Genrekinos, das ja gerade durch „die Vertrautheit mit den immer gleichen Geschichten (wie die mit Stars, Genres, Stilen), die Neugierde auf das Einzigartige dahinter [richten kann]: auf das Geheimnisvolle und Gefährliche, das Doppelbödige und Glamouröse, das Wilde und Ekstatische, auf das Abgründige und Schöne“ (Bronfen und Grob 2013, S. 26). Und auch der Mediensoziologe Frédéric Martel will den kulturindustriellen Mainstream nicht den Apokalyptikern überlassen, indem er die Ausrichtung am „Diktat der Masse“ (Arnheim 1974, S. 193) nicht als kulturelle Einbuße stigmatisiert, sondern die Mainstream-Kultur als eine radikal enthierarchisierte ‚Kultur für alle‘ (Martel 2010, S. 19) verstanden wissen möchte.

Unabhängig davon für welche Seite man argumentiert: Von Anfang an ist das Genrekino mit den Erwartungen und Sehgewohnheiten des Publikums, den ökonomischen Interessen der Produzenten und dem kulturellen Prinzip der Wiederholung verknüpft. An dieser Konstellation hat sich bis heute nichts verändert, außer dass es sich je nach Produktion nicht mehr um nationale Publika, sondern um ein globales Publikum handelt. Diese radikale Orientierung am global geteilten Common Sense macht den Blockbuster zu einem signifikanten Relief gegenwartsgesellschaftlicher Befindlichkeiten einer globalisierten Gegenwart. Dennoch setzt sich auch beim Blockbuster die Kritik fort, die auch schon das klassische Genrekino einstecken musste. Er habe das Geschichtenerzählen verlernt und man würde sich nur noch auf das Recyclingkino konzentrieren (Blanchet 2008, S. 406; Die Süddeutsche Zeitung 08.05.2007). Aber auch wenn das Blockbuster-Kino der Gegenwart insbesondere durch Recyclingstrategien auf sich aufmerksam macht, so ist dies nicht in erster Linie als eine Kritik am dramaturgischen Horizont des Mainstreamkinos zu verstehen, sondern in der Konsequenz des Wechselspiels von Film und Gesellschaft vielmehr als eine Kritik am Zeitgeist selbst – womit die narrative Alternativlosigkeit des Mainstreamkinos primär auf die narrative Alternativlosigkeit des gesellschaftlichen Mainstreams der Spätmoderne selbst verweist.

Literatur

Adorno, Theodor W., und Max Horkheimer, Hrsg. 1988 [1969]. Kulturindustrie. Aufklärung als Massenbetrug. In *Die Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, 128–176. Frankfurt a. M.: Fischer.

Altman, Rick. 2006. Film und Genre. In *Geschichte des internationalen Films*, Hrsg. Geoffrey Nowell-Smith, 253–259. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.

Arnheim, Rudolf. 1974. *Film als Kunst*. München: Carl Hanser Verlag.

Blumenberg, Hans C. 1978. Die Stars und die Studios. In *Mae West/Greta Garbo*, Hrsg. Peter W. Jansen und Wolfram Schütte, 7–22. München/Wien: Hanser Verlag.

Blanchet, Robert. 2008. Blockbuster und High Concept: Hollywoods mainstreamkino nach 1975. In *Einführung in die Filmgeschichte. New Hollywood bis Dogma 95*, Hrsg. Thomas Christen und Robert Blanchet, 395–411. Marburg: Schüren.

Bowser, Eileen. 1990. *The transformation of cinema: 1907–1915*. New York: Scribner.

Bronfen, Elisabeth, und Norbert Grob. 2013. *Stilepochen des Films: Classical Hollywood*. Stuttgart: Reclam.

Brownlow, Kevin. 1997. *Pioniere des Films: Vom Stummfilm bis Hollywood*. Basel: Stroemfeld.

Chapman, James. 2003. *Cinemas of the world: Film and society from 1895 to the present*. London: Reaktion Books.

Charyn, Jerome. 1995. *Movieland: Hollywood und die große amerikanische Traumkultur. Übersetzt von Eike Schönfeld*. Frankfurt a. M.: Fischer.

Dale, Martin. 1997. *The movie game: The film business in Britain, Europe and America*. London: Cassell.

Distelmeyer, Jan. 2004. What's New, Hollywood? Das amerikanische Kino der siebziger Jahre zwischen Experiment und Blockbuster. *epd Film* 3:20–25.

Ellenberger, Allan R. 2005. *The Valentino Mystique: The death and afterlife of the silent dilm idol*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Elsaesser, Thomas. 2001. The blockbuster: Everything connects, but not everything goes. In *The end of cinema as we know it: American film in the nineties*, Hrsg. Jon Lewis, 11–22. New York: New York University Press.

Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener. 2007. *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius.

Gomery, Douglas. 2006. Der Wandel im Hollywood-System. In *Geschichte des internationalen Films*, Hrsg. Geoffrey Nowell-Smith, 403–410. Stuttgart/Weimar: J.B. Metzler Verlag.

Grob, Norbert. 2002. Hollywood. In *Reclams Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koeber, 256–263. Stuttgart: Reclam.

Grob, Norbert, und Ilona Grzeschik. 2002. Warner Bros. In *Reclams Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koeber, 658–662. Stuttgart: Reclam.

Jansen, Peter W., und Wolfram Schütte. 1978. *Mae West/Greta Garbo*. München/Wien: Hanser Verlag.

King, Geoff. 2002. *New hollywood cinema: An introduction*. New York: Columbia University Press.

Kracauer, Siegfried. Hrsg. 1977. Film 1928. In *Das Ornament der Masse. Essays*, 295–310. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Lang, Günter, und Carsten Winter. 2005. Medienökonomie. In *Globalisierung der Medienkommunikation*, Hrsg. Carsten Winter, 117–136. Wiesbaden: VS Verlag.

Lederer, Richard. 2004. Management: New rules of the game. In *The movie business book*, Hrsg. Jason E. Squire, 160–166. New York/London: A Fireside Book.

Lowry, Stephen. 1997. Stars und Images: Theoretische Perspektiven auf Filmstars. *montage/av* 6(2): 10–35.

Martel, Frédéric. 2010. *Mainstream: Wie funktioniert, was allen gefällt*. München: Albrecht Knaus Verlag.

Monaco, James. 2002. *Film Verstehen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuchverlag.

Mossig, Ivo. 2006a. Hollywood – Filme weltweit: Globale Vernetzung der Filmindustrie in Los Angeles/Hollywood. *Spiegel der Forschung* 23(1/2): 60–67.

Mossig, Ivo. 2006b. *Netzwerke der Kulturökonomie: Lokale Knoten und globale Verflechtungen der Film- und Fernsehindustrie in Deutschland und den USA*. Bielefeld: transcript.
Maltby, Richard. 1995. *Hollywood cinema: An introduction*. Oxford/Cambridge: Blackwell Publishers.
Pramaggiore, Maria, und Tom Wallis. 2005. *Film: A critical introduction*. London: Laurence King Publishing Ltd.
Ray, Robert B. 1985. *A certain tendency of the hollywood cinema 1930–1980*. Princeton: Princeton University Press.
Robb, David L. 2004. *Operation Hollywood: How the Pentagon shapes and censors the movies*. Amherst: Prometheus Books.
Schatz, Thomas. 1993. The new hollywood. In *Film theory goes to the movies: Cultural analysis of contemporary film*, Hrsg. Jim Collins, 9–36. London/New York: Routledge.
Schatz, Thomas. 2006. Hollywood: Der Siegeszug des Studiosystems. In *Geschichte des internationalen Films*, Hrsg. Geoffrey Nowell-Smith, 204–214. Stuttgart: J.B. Metzler Verlag.
Seeßlen, Georg. 2004. Blockbuster! 20 Jahre Bildermaschine Hollywood. *epd Film* 1:4–5.
Sembach, Klaus-Jürgen. 1968. *Greta Garbo: Portraits 1920–1951*. München: Schirmer, Moser.
Stiglegger, Marcus. 2017. *Genrekino. In Handbuch Popkultur, Hrsg*. Thomas Hecken und Marcus S. Kleiner, 139–146. Stuttgart: Metzler.
Tudor, Andrew. 1977. *Film-Theorien*. Frankfurt a. M.: Kommunales Kino.
Winter, Rainer. 1992. *Filmsoziologie: Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft*. München: H.v. Halem Verlag.
Wysocki, Gisela von. 1978. Greta Garbo oder Die allgemeine Idee des Weiblichen. In *Mae West/Greta Garbo*, Hrsg. Peter W. Jansen und Wolfram Schütte, 101–114. München/Wien: Hanser Verlag.

Online-Quellen

Barnes, Brooks. 2014. 3 Million ‚Frozen' Princess Dresses Sold, Disney Says. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/2014/11/05/business/media/frozen-princess-dresses-are-hot-sellers-disney-says.html?_r=0). Zugegriffen am 04.10.2017.
Curtiz, Michael. 2017. IMDb. http://www.imdb.com/name/nm0002031/. Zugegriffen am 05.10.2017.
Ford, John. 2017. IMDb. http://www.imdb.com/name/nm0000406/. Zugegriffen am 05.10.2017.
Kanin, Garson. 2017. IMDb. Biography. http://www.imdb.com/name/nm0437717/bio. Zugegriffen am 05.10.2017.

Film- und Fernsehsendungen

Avatar. *Avatar: Aufbruch nach Pandora*. Regie: James Cameron. USA 2009.
Bienvenue à Marly-Gomont. *Ein Dorf sieht schwarz*. Regie: Julien Rambaldi. F 2016.
Birth of a Nation. *Die Geburt einer Nation*. Regie: David W. Griffith. USA 1915.
Bonnie and Clyde. *Bonnie und Clyde*. Regie: Arthur Penn. USA 1967.
Captain America: Civil War. *The First Avenger: Civil War*. Regie: Anthony Russo und Joe Russo. USA 2016.
Captain Blood. *Unter Piratenflagge*. Regie: Michael Curtiz. USA 1935.
Citizen Kane. *Citizen Kane*. Regie: Orson Welles. USA 1941.
Casablanca. *Casablanca*. Regie: Michael Curtiz. USA 1942.
Die Jahre des Löwen. MGM in den dreißiger Jahren [TV-Dokumentarfilm]. Regie: Hans Blumenberg. D 1972.
Easter Parade. *Osterspaziergang*. Regie: Charles Walters. USA 1948.
Fack ju Göhte. Regie: Bora Dagtekin. D 2013.

Four Sons. *Vier Söhne*. Regie: John Ford. USA 1927/28.
Frozen. *Die Eiskönigin: Völlig unverfroren*. Regie: Chris Buck und Jennifer Lee. USA 2013.
Gone with the Wind. *Vom Winde verweht*. Regie: Victor Fleming. USA 1939.
Hello Dolly!. *Hallo, Dolly!*. Regie: Gene Kelly. USA 1969.
Intolerance. *Intoleranz: Die Tragödie der Menschheit*. Regie: David W. Griffith. USA 1916.
Jaws. *Der weiße Hai*. Regie: Steven Spielberg. USA 1975.
Little Big Man. *Little Big Man*. Regie: Arthur Penn. USA 1970.
McCabe & Mrs. Miller. *McCabe & Mrs. Miller*. Regie: Robert Altman. USA 1971.
Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides. *Pirates of the Caribbean: Fremde Gezeiten*. Regie: Rob Marshall. USA 2011.
Scarface. *Scarface*. Regie: Howard Hawks. USA 1932.
Spectre. *James Bond 007: Spectre*. Regie: Sam Mendes. USA 2015.
Spider-Man: Homecoming. *Spider-Man: Homecoming*. Regie: Jon Watts. USA 2017.
Star Wars: The Last Jedi. *Star Wars: Die letzten Jedi*. Regie: Rian Johnson. USA 2017.
Star Wars. *Krieg der Sterne*. Regie: George Lucas. USA 1977.
Star Wars: Return of the Jedi. *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. Regie: Richard Marquand. USA 1983.
Star Wars: The Empire Strikes Back. *Das Imperium schlägt zurück*. Regie: Irvin Kershner. USA 1980.
The Exorzist. *Der Exorzist*. Regie: William Friedkin. USA 1973.
The Flesh and the Devil. *Es war*. Regie: Clarence Brown. USA 1926.
The Godfather. *Der Pate*. Regie: Francis Ford Coppola. USA 1972.
The Gold Rush. *Goldrausch*. Regie: Charles Chaplin. USA 1925.
The Iron Horse. *Das eiserne Pferd*. Regie: John Ford. USA 1924.
The Kid. *Der Vagabund und das Kind* oder nur *Das Kind*. Regie: Charles Chaplin. USA 1921.
The Man who shot Liberty Valance. *Der Mann, der Liberty Valance erschoß*. Regie: John Ford. USA 1962.

Genres in Ostasien (Japan, Südkorea, Hongkong/China)

Stefan Borsos

Inhalt

1 Einleitung: ‚Die Richtigstellung der Bezeichnungen' 322
2 Melodram = *wenyipian*? 329
3 Action-Genres 332
4 Kantonesische Blockbuster: der Neujahrsfilm 342
5 Fazit: Genretheorie transkulturell 343
Literatur 345

Zusammenfassung

Auch dank der populären Samuraifilme Kurosawa Akiras entwickelt sich bereits früh in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit den Kinematografien Ostasiens ein Schwerpunkt auf Genre-Phänomene. Die Frage, inwieweit sich unter Begriffen wie *geki*, *eiga*, *mono*, *guk* oder *pian* gefasste Gruppierungen von Filmen als Genres im westlichen Sinne verstehen lassen, wird jedoch kaum gestellt. Diese Fragestellung als Ausgangspunkt nehmend spürt dieses Kapitel dem historischen Wechselspiel des ‚Eigenen' und ‚Fremden' in ostasiatischen Genrekonfigurationen nach und sucht zu verstehen, unter welchen Bedingungen einerseits ‚fremde' Genres Bedeutung erlangen, andererseits ‚eigene' Genres entstehen.

Editorische Notiz: Ostasiatische Namen, Titel und Begriffe werden in den gängigen Transkriptionssystemen ohne Tonhöhenakzente und Schriftzeichen widergegeben. Die Schreibweise von Personennamen erfolgt in der dort gebräuchlichen Reihenfolge: Nachname, Vornahme; – d. h. Kurosawa Akira bzw. Zhang Che bzw. Shin Sang-ok. Ausnahmen bilden lediglich in den USA oder Europa aufgewachsene ForscherInnen wie etwa Zhen Zhang, die die dort übliche Namensreihenfolge bevorzugen.

S. Borsos (✉)
Institüt für Medienwissenschaft, Ruhr Universität Bochum, Bochum, Deutschland
E-Mail: sborsos@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_17

Schlüsselwörter

Asien · Hybridität · Melodram · *Wuxiapian* · *Jidai-geki* · *Mukokuseki akushon* · Interkulturelle Analyse · Martial-Arts-Film · Heroic Bloodshed

1 Einleitung: ‚Die Richtigstellung der Bezeichnungen'[1]

„Does Chinese production even have genres?", fragte Stephen Crofts noch 1993 in seiner Taxonomie nationaler Kinematografien jenseits Hollywoods (Crofts 2006, S. 56). Spätestens seit dem globalen Erfolg von *Hero* (VR China 2001, R: Zhang Yimou) scheint die Antwort auf diese Frage offenkundig. Auch was die anderen Kinematografien Ostasiens angeht – das sind außer China noch Hongkong, Taiwan, Korea sowie Japan –, bestehen kaum Zweifel daran, dass das populäre Kino Ostasiens auch ein Genrekino ist. Nach vereinzelten ersten Untersuchungen in den 1970er- (Kaminsky 1972; Croizier 1972; Anderson 1973; Schrader 1974; Nolley 1976) wie 1980er- und frühen 90er-Jahren (Lau und Leong 1980, 1981; Desser 1983; Silver 1983; Li und Teo 1989; Dissayanake 1993) hat die Beschäftigung mit asiatischen Genrefilmen vor allem im neuen Millennium einen mittlerweile kaum überschaubaren Korpus produziert. Zu besonders populären Genres wie dem Samurai- und Martial-Arts-Film, Horror und Film noir liegen neben unzähligen Aufsätzen mittlerweile auch eine Reihe Sammelbände (McRoy 2005; Cho 2011; Peirse und Martin 2013; Po und Lau 2014; Shin und Gallagher 2015; Yau und Williams 2017; Bettinson und Martin 2018) und Monografien (Thornton 2008; McRoy 2008; Balmain 2008; Teo 2009; Stiglegger 2014; Crandol 2015; Yip 2017; Teo 2017; Zahlten 2017; Trausch 2018; Brown 2018; von Haselberg 2019) vor. Genre-Studien sind mithin zu einem veritablen Forschungsschwerpunkt nicht nur der Film-, Medien-, sondern auch der Regionalwissenschaften avanciert.

Dennoch lassen sich Irritationsmomente[2] finden, wenn etwa Tony Williams den Gangsterfilm Hongkongs als „a hybrid entity" oder „a more diverse genre"

[1] Dieser Begriff bzw. Programmatik (chinesisch: *zhengming*) ist, so Robert H. Gassmann, „eines der zentralen Themen der Geistesgeschichte im alten China" (Gassmann 1988, S. 1). Auch im vorliegenden Zusammenhang geht es um das ‚Verhältnis von Wort und Wirklichkeit' – allerdings, das sei dabei betont, mit der Zielsetzung, Fragen aufzuwerfen, nicht um bestimmte Wahrheiten im Sinne einer Ideologie zu propagieren, wie es beispielsweise im Konfuzianismus üblich war.

[2] Es handelt sich hierbei nicht um jene Irritationen, die Hans-Peter Preusser und Sabine Schlickers in ihrem Band als „(formal zu nobilitierende) *Differenz* und *Diskrepanz*" (Preusser und Schlickers 2019, S. 8, Hervorh.i.Orig.) produktiv machen wollen und mit „*narrativen* Verfahren zur Erzeugung von Täuschung, Paradoxien, Überraschung, Rätsel, Verwirrung und Ambiguität" (Preusser und Schlickers 2019, S. 7, Hervorh.i.Orig.) verwandt sind, wie auch „unkonventionelle oder unerwartete Abweichungen auf der Ebene des visuellen Stils, Schock-Aspekte" (Preusser und Schlickers 2019, S. 8) einbeziehen. Ebenso wenig sind sie im Sinne von Todd Berliners *booby trap* zu verstehen, mit deren Bild der Autor Genre-Konventionen meint, die in Produktionen des *New-Hollywood*-Kinos bewusst dazu mobilisiert werden, um die Erwartungshaltungen des Publikums zu unterlaufen (Berliner 2001). Schließlich sind damit auch nicht jene „abrupt shifts of tone, style, and generic reference" gemeint, die für Ira Jaffe das sehr weit gefasste zeitgenössische *hybrid cinema* definieren (Jaffe 2008, S. 3).

(Williams 2007, S. 357) klassifiziert. „The Hong Kong gangster film", so Williams, „is a genre having similarities with its Western counterparts. But, like its Japanese yakuza cousin, it has key associations with a Triad culture which has exercised a key role in Chinese history, both past and present" (Williams 2007, S. 359). In seiner Diskussion des Hongkong-Horrorkinos der 1970er- und 80er-Jahre schreibt Cheng Yu gar von „Hongkong cinema's inability to establish a proper Horror genre" (Cheng 1989, S. 20). In ähnlicher, wenn auch differenzierterer, Weise haben verschiedene AutorInnen die Eigenheiten von Genres im südkoreanischen Kino zu beschreiben versucht (Diffrient 2003; Berry 2004, S. 115; Stringer 2005; Klein 2008; Utin 2016; Matron 2016). Pablo Utin beispielsweise führt für textuelle Strategien von rezenten Fallbeispielen wie *The Host* (Südkorea 2006, Bong Joon-ho) und *Save the Green Planet!* (Südkorea 2003, Jang Jun-hwan) den Begriff der *slippery structure* ein, die sich im Unterschied zu Praktiken von *hybridity*, *mixing* und *bending* „not just in abrupt genre shifting but also in tonal inconsistencies" (Utin 2016, S. 49) manifestiert. Als Resultat dieser unvorhergesehenen Genre- und Ton- bzw. Stimmungswechsel, schreibt Utin in Anlehnung an Douglas Pye, „there is an unexpected change in the nature of the film, leading to an instability, discomfort and disorientation regarding the attitude of the film towards its own subject matter and towards the spectator" (Utin 2016, S. 49).[3] Selbst Stephen Teo, der sich an anderer Stelle akribisch an den begrifflichen Nuancen des Hongkong-chinesischen Gangsterfilms und mithin einer differenzierten Darstellung spezifischer lokaler Formen und Diskurse abarbeitet (Teo 2014), beschreibt den thailändischen Spielfilm *Tears of the Black Tiger* (Thailand 2000, R: Wisit Sasanatieng) als „genuinely bizarre hodgepodge of Thai melodrama and Western action" (Teo 2017, S. 11).[4]

So eindeutig mithin die Antwort auf die eingangs zitierte Frage lauten mag, so häufig wird sie auf die ein oder andere Art qualifiziert. All diese Befunde stellen das ‚Fremde' gegenüber dem ‚Eigenen' heraus und sind unweigerlich in eine Form des ‚Othering' verstrickt. Teo setzt seine Diskussion seiner *eastern western* ausschließlich auf der Folie des US- oder Euro-Western an;[5] dass die südkoreanischen Exem-

[3]So wichtig Utins Beobachtungen und Diskussion sind, so problematisch ist seine Begriffswahl. Mit *slippery* im Sinne von rutschig oder glitschig schwingt nicht nur eine gewisse Arbitrarität mit, sondern unweigerlich auch die Freud'sche ‚Fehlleistung'. Obwohl Utin betont, dass diese *slippery structure* keine „inherently Korean aesthetic strategy" (Utin 2016, S. 55) darstelle, erfolgt mit dem Verweis auf das Konzept einer südkoreanischen *compressed modernity* doch eine Rückbindung an ethno-kulturalistische Erklärungsmuster (Utin 2016, S. 55–56).

[4]In seiner Diskussion von *The Good, the Bad, the Weird* (Südkorea 2008, Kim Jee-woon) schlägt Teo gar die Begriffe *weird* und, im Sinne von Jeffrey Sconces Verständnis des *paracinema*, *bad* für die Charakterisierung der *eastern western* vor (Teo 2017, S. 65–68).

[5]Diese Privilegierung US-amerikanischer und europäischer Vorbilder führt dazu, dass südkoreanische Exemplare wie *Break the Chain* (Südkorea 1971, Lee Man-hee) oder *Three Villains in the River Songhwa* (Südkorea 1965, Kim Muk) als Referenzen ignoriert und mithin ein gesamter generischer Zyklus aus der Genealogie getilgt wird. Teo nennt zwar *Break the Chain* wie auch *The Burning Continent* (aka The Continent on Fire, Südkorea 1965, Lee Yong-ho), scheint aber seine Kenntnisse nur aus zweiter Hand zu haben und geht deshalb auch kaum detaillierter auf die Beispiele ein.

plare der 1960er-Jahre etwa innerhalb Südkoreas seinerzeit unter vollkommen anderen Begriffen zirkulierten, mal der Kategorie des ‚antikommunistischen Films' zugeordnet (Diffrient 2003; Shim 2011),[6] mal als *dairyuk hwalguk* (*continental action*), als *Manju hwalguk* (*Manchurian action*) oder schlicht als *daeryukmul* (*continental film*) gruppiert wurden (Chung und Diffrient 2015, S. 97), interessiert ihn nicht.[7]

Andy Willis spricht hier von einem *critical implant* und weist mit Bezug auf (vermeintliche) Hongkong-Film-noirs wie *One Nite in Mongkok* (HK/VR China 2004, Derek Yee), *Divergence* (HK/VR China 2005, Benny Chan), *Beast stalker* (HK/VR China 2008, Dante Lam) und *PTU* (HK 2003, Johnnie To) darauf hin, dass

> the desire to connect Hong Kong crime films to traditions developed within Hollywood can work to dislocate these works from the very particular contexts of their production and, perhaps more significantly, the cinematic traditions from within which aspects of their form and content have developed. The assertion of links to Hollywood film cycles also results in the privileging of that cinema as the originator of particular styles, and the dismissal of other national and local cinemas as merely derivative and by extension lacking in innovation or originality (Willis 2015, S. 164).

In ähnlicher Weise äußert sich Dimitris Eleftheriotis zum Begriff des ‚Spaghetti-Western' und dessen Verhältnis zum US-amerikanischen Western:

> While this is a well-intended intervention that challenges naturalized notions of ‚authenticity' and questions the Hollywood norm, it also offers a rather biological understanding of the spaghetti western as a hybrid/impure product of two pure primary entities. There is no doubt that the Spaghetti Western is the product of cultural interaction and exchange. It must be approached, nevertheless, in a way that accounts for the textual specificity of the genre and at the same time relates such forms to a dynamic field of power relations and to national and international historical contexts (Eleftheriotis 2004, S. 310).

[6]David Scott Diffrient erklärt: „To label the anticommunist film a genre-or, more accurately, an *umbrella genre*encompassing everything from war films and division dramas (narratives centered on divided families and ideological conflicts) to espionage thrillers and melodramas – may strike some readers as a conflation of political and literary/art-historical terms. However, no country other than South Korea (and possibly Taiwan) went so far as to institutionalize anticommunism as a categorical imperative through the implementation of industry-wide standards and protection policies. In fact, beginning in 1966 (the heyday of state-backed war, spy, and action films), such categories as „Best Anticommunist Film" and „Best Anticommunist Screenplay" were incorporated into the Grand Bell Awards, South Korean cinema's highest honor, further bolstering the Park Chung Hee regime's official discourse" (Diffrient 2005, S. 23).

[7]Der Begriff *hwalguk* (wörtl.: ‚lebendiges Theater', im übertragen Sinne: Actionfilm, jap.: *katsugeki*) stammt aus der Kolonialzeit (1910–1945) und ist in seinen Ursprüngen mit dem japanischen Theater und Kino verstrickt (Kim 2005, S. 100–101). Differenzierter als Teo nähert sich Jinsoo An dem Thema, wenn er die Western-Referenzen benennt, sie aber historisiert und im übrigen bei dem koreanischen Begriff bzw. der englischen Übersetzung *contintental action* bleibt (An 2010).

Und an anderer Stelle:

> On the level of the industry the relationship between the Spaghetti and the American Western is by no means simple and cannot be reduced to a conflict between the hegemonic power of Hollywood's global cinema and the flexible opportunism of a commercial national cinema. The textual relationship between the two reflects such complexity and dynamism that any attempt to understand the Spaghetti as a ‚counterfeit' or as a clumsy attempt to imitate Hollywood becomes fundamentally reductive and misleading. The textuality of the Spaghetti involves an eclectic engagement with the American Western that demonstrates both an awareness of the national specificity of the latter and a desire to overcome and evade national ideologies and histories (Eleftheriotis 2004, S. 313).

Auch in Bezug auf die Kinematografien Ostasiens ist demnach Ian Robert Smith zu widersprechen, wenn er Hollywood im Zentrum der globalen Filmproduktion verortet und, so sehr er auch auf lokale Aneignungspraktiken gewichtet, damit letzten Endes einem Schema vom ‚Westen und dem Rest' unterliegt (Smith 2017, S. 4–5). Zweifelsohne spielt Hollywood bereits für die formative Phase des Films und auch für die Entstehung von Genres in Ostasien eine zentrale Rolle (z. B. Huang 2009; Xiao 2010, 2015; Neri 2010; Chen 2013; Hulme 2015; Fu 2019). „However", argumentiert Mitsuhiro Yoshimoto,

> this does not automatically mean that the Hollywood cinema has been dominant trans-historically or trans-culturally. We need to put the Hollywood cinema in specific historical contexts; instead of talking about the Hollywood cinema as the norm, we must examine the specific and historically changing relations between Hollywood cinema and the other national cinemas (Yoshimoto 2006, S. 36).

Entsprechend möchte ich hier Tim Bergfelder folgen, der in Bezug auf das Verhältnis von Hollywood und europäischen Genres zurecht betont, dass „during the early decades of filmmaking in Europe, many prototypes of so-called ‚classical' Hollywood genres emerged either prior or in parallel to developments in the United States [. . .]" (Bergfelder 2013, S. 41). Im ostasiatischen Kontext ist im Besonderen Japan hervorzuheben, das, zunächst in einer Vorbild- und Vorreiterrolle, später als Kolonialmacht, als eine Art Vermittler fungierte; westliche Konzepte und Begriffe, aber auch kulturelle Texte aller Art fanden zunächst häufig über Japan ihren Weg nach China und Korea und hatten mithin bereits einen Prozess der Übersetzung und der Aneignung durchlaufen.[8] Es reicht also nicht aus, Hollywood im Sinne Dipesh Chakrabartys zu ‚provinzialisieren' (Chakrabarty 2000), gedacht werden muss vielmehr an ein Ensemble mehrerer Beteiligter statt einer bipolaren Anordnung, wie sie etwa Michael Raine in seinem ansonsten ausgesprochen nützlichen Konzept der ‚transcultural mimesis' (Raine 2014) denkt. Häufig wird in diesen Zusammenhängen

[8]Von besonderer Bedeutung ist beispielsweise das japanische *shinpa* (Theater der ‚neuen Schule'), das sowohl im Theater wie auch im Film Koreas und Chinas tiefe Spuren hinterlassen hat (Lee 2006; Li 2012; Liu 2013; Rynarzewska 2015).

die mittlerweile zum Mode-Begriff avancierte ‚Genre-Hybridität' in Anschlag gebracht (z. B. Ritzer und Schulze 2013). Peter Burke gibt jedoch zu bedenken:

> Die Probleme, die sich aus Begriffen wie „Hybridität" ergeben, liegen auf der Hand. Es ist alles andere als klar, ob der Ausdruck „Hybridisierung" deskriptiv oder explanatorisch ins Spiel gebracht wurde. Und es ist allzu verführerisch, sich irgendwo im Niemandsland zwischen Debatten über buchstäbliche und metaphorische Rassenmischung zu bewegen, ganz gleich, ob nun (wie bei Freyre) das Lob der kreuzweisen Befruchtung besungen wird oder aber die „bastardisierten" und „gemischten" Kulturformen, die daraus entstanden sein mögen, verdammt werden. Zudem schließt diese Metapher jedes Handeln aus. Sie beschwört einen externen Beobachter, der die Erzeugnisse von Einzelnen und Gruppen so studiert, als ob es sich um botanische Proben handeln würde (Burke 2000, S. 22–23).

Freilich hat die Hybridität eine positive Umwertung erfahren und konnte sich, besonders in avancierteren Ansätzen von Michail Bachtin, Marshall McLuhan oder Homi Bhabha, von ihrem begriffsgeschichtlichen Ballast emanzipieren und als „Signatur der Zeit" (Schneider 1997, S. 56) etablieren. Ungeachtet dieser beachtlichen Karriere bleibt angesichts des ubiquitären Gebrauchs durch alle Disziplinen allerdings die „Gefahr einer falschen Verallgemeinerung" (Schneider 1997, S. 57), wodurch der Begriff zu einem leeren „catch-all-Terminus" verkommt. Folgt man beispielsweise Edward W. Said, dann sind alle Kulturen „involved in one another; none is single and pure, all are hybrid, heterogenous, extraordinarily differentiated, and unmonolithic" (Said 1994, S. XXV). Mithin stellt sich die Frage, worin der besondere Nutzen des Hybriditätskonzeptes als Analysewerkzeug liegt. Es ist, so Ottmar Ette und Uwe Wirth, „beileibe nicht klar, ob sich wirklich jedes Verknüpfen, Collagieren und Samplen auf den Begriff und das Modell der Hybridität bringen lässt" (Ette und Wirth 2014, S. 9). Weitere Fragen schließen sich an: Ist die kulturelle Hybridisierung von einer Genre-Hybridisierung zu trennen? Lässt sich nach Janet Staiger tatsächlich eine Unterscheidung zwischen Genre-Hybridisierung (*hybrid*) und -Inzucht (*inbred*) treffen?[9] Auf welchen Ebenen findet die Hybridisierung statt; lässt sie sich auf Operationen auf semantischer und syntagmatischer Ebene reduzieren? Haben wir es mit beabsichtigten oder mit unbeabsichtigten Hybridisierungen zu tun? Und: In welchem Verhältnis steht die Genre-Hybridität zu Verfahren und Praktiken wie Genre-Bending, Genre-Mixing oder Genre-Breaking?

Was den meisten, zumal westlichsprachigen Untersuchungen ohnehin fehlt und mithin ein eklatantes Forschungsdesiderat darstellt, ist eine Reflexion darüber, ob sich ein in der europäisch und angloamerikanisch geprägten (Film)Wissenschaft formulierter Genre-Begriff und -verständnis überhaupt dazu eignet, Artefakte aus anderen Kulturen zu beschreiben. Zu fragen wäre zuallererst, ob filmische bzw. theatrale Ordnungskategorien wie *pian* (chinesisch), *eiga* (japanisch), *mono* (japanisch), *geki* (japanisch), *yonghwa* (koreanisch) oder *guk* (koreanisch) nicht anderen

[9]Davon abgesehen, dass ihre Subsumierung US-amerikanischer und westeuropäischer Kulturen problematisch erscheint, ruft Staigers Bild der Inzucht (*inbred*) ungewollt jene biologistisch-rassischen Bedeutungsdimensionen auf, die die Theoriebildung bereits (mehr oder weniger) erfolgreich hinter sich gelassen hatte (Staiger 2003).

Logiken und Kriterien gehorchen, die zwar genretypischen Strategien und Verfahren ähnlich oder gar verwandt, aber eben nicht mit ihnen identisch sind – und entsprechend auch auf andere Weise(n) konzeptionalisiert werden müssten. Im Zusammenhang mit dem italienischen Giallo definiert etwa Peter Scheinpflug den italienischen Begriff *filone*:

> Im Sinne einer Traditionslinie bezeichnet *filone* damit eine intertextuelle Struktur, die durch sehr verschiedene Kriterien organisiert sein kann. Ein *filone* kann durch eine Figur wie Maciste oder Herkules konstituiert werden, oder durch einen Star wie Gialli mit Edwige Fenech, oder aber durch ein narratives Muster wie den Giallo *pseudofantastico*. *Filone* kann aber auch als ein Genre wie beispielsweise der Giallo oder der Italowestern verstanden werden. *Filone* umfasst als vager Begriff zur Gruppierung von Filmen nach verschiedenen Kriterien damit zwar auch Genres, aber diese werden auf der Folie des Vergleichs mit *filone* als lediglich eine intertextuelle Struktur sichtbar, die in Relation und Interaktion mit anderen intertextuellen Strukturen wie Stars, Figurentypen, Trends etc. zu betrachten ist (Scheinpflug 2014, S. 16–17).

In ähnlicher Form argumentiert Lukas Foerster für das Hongkong-Kino:

> Wenn beispielsweise in vielen Hongkong-Filmen komische und melodramatische Affekte kurz hintereinander oder fast gleichzeitig aufgerufen werden [. . .], dann folgt daraus nicht, dass der Genrebegriff des Hongkong-Kinos ein wie auch immer ‚unreiner' wäre; vielmehr ist davon auszugehen, dass das Genresystem Hongkongs mit anderen Unterscheidungen operiert als das des amerikanischen oder europäischen Kinos (Foerster 2019, S. 142).

Ohne zu stark auf diese Nomenklaturen abheben zu wollen, sind derartige Überlegungen für eine systematische Erschließung und ein Verständnis des (ost)asiatischen Genre-Kinos unabdingbar. Damit soll weder einer Mystifizierung noch einem kulturellen Essentialismus das Wort geredet werden, der für sich beansprucht, dass die Artefakte einzig aus der eigenen Kultur heraus oder gar ausschließlich von MuttersprachlerInnen, RegionalspezialistInnen und anderen ExpertInnen verstanden werden können. Vielmehr wird davon ausgegangen, dass sich in diesen Filmen gleichzeitig verschiedene (Ordnungs)Logiken überlagern, im Wechselspiel sind und mithin zugleich verschiedene Rahmungen hervorbringen, die auch in der Lektüre berücksichtigt werden müssen, um ein differenziertes Verständnis des Gegenstandes zu erlangen. Durchaus im Sinne eines strategischen Verfremdungseffektes, aber zugleich in der Hoffnung, nicht die Taxonomie(n) von Foucaults ‚gewisser chinesischer Enzyklopädie' zu reproduzieren,[10] werden deshalb im Folgenden weitestgehend die in Ostasien gebräuchlichen Begriffe verwendet. Diese sprachliche Differenz ernst zu nehmen, bedeutet nicht zuletzt auch die mit den Begriffen verknüpften Vorstellungen und Horizonte ernst zu nehmen.

Entsprechend bedient sich das vorliegende Kapitel einer Doppel-Perspektive: Entlang der einschlägigen Diskursfelder und historischen Wegmarken wird nicht

[10]Zu einer Dekonstruktion dieser mythischen Enzyklopädie und Foucaults Zuschreibungen, vgl. Zhang 1988.

nur ein Überblick über wichtige Genre-Manifestationen im ostasiatischen Raum gegeben und gleichsam die inhärente ‚Hybridität' als Ergebnis einer kulturellen Aushandlung verstanden, sondern im Besonderen auch die Debatten skizziert und im fortwährenden Dialog mit dem aktuellen Forschungsstand die bislang vorgeschlagenen Perspektivierungen problematisiert.[11]

Um eine gewisse Übersichtlichkeit zu gewährleisten, kann auf eine Einteilung nach Ländern nicht gänzlich verzichtet werden. Dennoch nimmt das Kapitel Ostasien bewusst als Kulturraum in den Blick (Rozman 1991; Choi 2010; Holcombe 2001), der über eine Jahrhunderte zurückreichende gemeinsame Geschichte verfügt und der an einer Vielzahl an Austauschbeziehungen, Zirkulationsbewegungen, Einflussnahmen, Aneignungen sowie Kollaborationen sprachlicher, religiöser, politischer, wirtschaftlicher, kultureller und nicht zuletzt auch filmischer Natur festzumachen ist (Cho et al. 2004; Lee 2011a).[12] Bereits den ersten akademischen Publikationen zum Kino Hongkongs ist der *transnational turn* gewissermaßen eingeschrieben (Lu 1997; Yau 2001) und das wachsende Interesse an allerlei ‚Trans-Phänomenen' befördert in der Folge eine rege Publikationstätigkeit zu pan-chinesischen (Yung und Rea 2015; Yung 2008; Taylor 2011; Law und Bren 2004; Law et al. 2000; Hu 2018; Marchetti und Tan 2007; Sierek 2018; Chua 2015; Chung 2006) wie pan-asiatischen (Hunt und Wing-Fai 2008; Berry et al. 2009; Yau 2010, 2011; Lee 2011b; Lu 2010; Van der Heide 2002; Gates und Funnell 2012; Shim und Yecies 2012; Otmazgin und Ben-Ari 2013; Provencher und Dillon 2018) Aspekten – und, in der jüngsten Zeit, die allmähliche Abkehr von vorrangig zeitgenössischen Artefakten hin zu einem wachsenden historischen Bewusstsein. Wenn möglich, werden Parallelen und Querverbindungen aufgezeigt, was jedoch nicht automatisch bedeutet, dass es sich dabei um identische Phänomene handelt. Ein Beispiel: Die Begriffe *wenyi* (chinesisch), *munye* (koreanisch) und *bungei* (japanisch), dt. wörtlich: ‚Literatur, Kunst', gehen auf denselben Ursprung zurück und bezeichnen in Kombination mit *pian*/*yonghwa*/*eiga* (Film) Literaturverfilmungen. Während aber *munye yonghwa* und *bungei eiga* relativ stabile Kategorien sind, die sich zudem beide auf Verfilmungen von Hochliteratur beziehen, ist der Literaturbezug beim *wenyipian* verloren gegangen bzw. gilt lediglich für eine bestimmte Periode/Form. Die Hochkultur ist zwar auch hier ein Bezugspunkt, allerdings in Form von westlicher Literatur.

[11]Damit versteht sich das Kapitel gewissermaßen als Gegenentwurf zur ebenfalls einführenden Studie von William V. Costanzo, die Geschichten des *world cinema* anhand *globaler Genres* erzählt (Costanzo 2014).

[12]Gefolgt wird hier dem Modell der Weltregionen, das gegenüber früherer *area*- und Kontinental-Paradigmen Vorteile bietet, aber gleichwohl eigene Desiderate mit sich bringt (Lewis und Wigen 1997, bes. S. 157–188). Daher muss auch ‚Ostasien' bei allen genannten Verflechtungen als Konstrukt verstanden werden. Passend hierzu Ivo Ritzers Anmerkungen zu einem ‚Kino Asiens': „Von einem asiatischen Kino zu sprechen, darf nicht bedeuten, monolithisch Differenzen zu nivellieren. In einem expansiven topographischen Raum siedeln die unterschiedlichsten Sprachen, Ideologien und Kulturpraktiken. Ein homogenes Asien existiert damit ebenso wenig wie ein homogenes asiatisches Kino" (Ritzer 2015, S. 8).

Der an die Einleitung anschließende Hauptteil gliedert sich in drei Skizzen generischer Aushandlungen: Melodram, Action (Kampfkunst-, Kostüm- und Abenteuerfilm) und Neujahrsfilm. Jede Skizze verschränkt dabei Genre-, Diskurs- und Begriffsgeschichte und bezieht, besonders im Hinblick auf die Bedeutung (vornehmlich lokaler) theatraler Formen, eine transmediale Perspektive in die Diskussion mit ein. Das Fazit schließlich greift die in der Einleitung gestellten Fragen auf und gibt einen Ausblick auf die angezeigten Schritte hin auf eine neu oder anders transmedial und transkulturell perspektivierte Genre-Theorie. Da eine erschöpfende Gesamtschau schon aus Platzgründen nicht möglich ist, wurde eine Auswahl getroffen, die, dem Überblickscharakter geschuldet, einer gewissen Beliebigkeit nicht entkommen kann.[13] Der hierbei gesetzte Schwerpunkt auf historische Beispiele hat zweierlei Gründe: Zum ersten lässt sich mit Filmen wie *Tears of the Black Tiger*, *Sukiyaki Western Django* (Japan 2007, Miike Takashi), *The Good, the Bad, the Weird* (Südkorea 2008, Kim Jee-woon) eine Privilegierung rezenter Beispiele konstatieren, die zumal aus einer vornehmlich auteuristischen Perspektive erfolgt, zum zweiten scheint eine Betrachtung jener Perioden, in denen die jeweiligen Studiosysteme in voller Blüte standen und entsprechend auch die *generic systems* den Höhepunkt ihrer Komplexität erlangt hatten, besonders sinnstiftend.

2 Melodram = *wenyipian*?

Seit der (Wieder)Entdeckung der Hollywood-Filme von Douglas Sirk in den frühen 1970er-Jahren hat sich ein veritables Feld film- und medienwissenschaftlicher Melodramaforschung etabliert. Zwei grundlegende Zugänge lassen sich dabei voneinander unterscheiden: Einerseits das Melodram als Genre, andererseits als transgenerische Kategorie, als Modus. Paradigmatisch hierzu Linda Williams:

> Melodrama is the fundamental mode of popular American moving pictures. It is not a specific genre like the western or horror film; it is not a ‚deviation' of the classical realist narrative; it cannot be located primarily in woman's films, „weepies," or family melodramas – though it includes them. Rather, melodrama is a peculiarly democratic and American form that seeks dramatic revelation of moral and emotional truths through a dialectic of pathos and action. It is the foundation of the classical Hollywood movie (Williams 1998, S. 42).

Die Forschung hat sich seither nicht nur darum bemüht, die transmedialen Bezüge, die bereits in den Texten von Williams oder Christine Gledhill (2000; auch Singer 2001) und schon früh von Michael Walker (1982) aufgerufen worden waren,

[13]Auf eine Darstellung nordkoreanischer Genrefilme, wie z. B. *Unknown Heroes* (aka *Unsung Heroes*, *Nameless Heroes*, 1978–1981, 20 Teile), *Pulgasari* (1985), *Order No. 027* (1986), *Hong Kil Dong* (1986), *Rim Khok Jong* (1986–1993, 5 Teile) oder die italienisch-nordkoreanische Ko-Produktion *Ten Zan-The Ultimate Mission* (1988), muss aus Platzgründen verzichtet werden, vgl. hierzu Schönherr 2012.

weiter transdisziplinär zu entfalten, sondern die These nunmehr auch transnational zu fundieren, d. h. auch für Kontexte jenseits des westeuropäischen und angloamerikanischen Kanons fruchtbar zu machen. Entsprechend konstatieren Gledhill und Williams in der Einleitung zu ihrem Sammelband *Melodrama unbound Across history, media, and national cultures*:

> These examples suggest ways in which melodrama, under pressure from new aesthetic, social, and technological circumstances, transitioned from the cultures of the Victorian stage and adapted to processes of cultural modernization and transnational circulation. Melodrama may have lost its relative theatrical coherence and its name, but it continues to inhabit contemporary aesthetic forms worldwide in a diversity of ways (Gledhill und Williams 2018, S. 11).

Ob nun als Genre oder Modus – die Bedeutung des Melodramatischen, der „forms of melodramatic possibility" (Gledhill und Williams 2018, S. 9) bzw. des „transnational familiar" (McHugh 2005), kann für China (Hongkong, Taiwan, VR China), Südkorea und Japan gar nicht hoch genug eingeschätzt werden. Bereits in den ersten akademischen Sammelbänden zum pan-chinesischen Kino bildet die Analyse unterschiedlicher melodramatischer Formen einen zentralen Fokus (Pickowicz 1993; Browne 1994; Ma 1994). Als veritabler Markstein muss die 1993 von Wimal Dissanayake herausgegebene Publikation *Melodrama and Asian Cinema* gelten, die Beiträge zu China, Japan, Indonesien, Indien und den Philippinen versammelt (Dissanayake 1993a).

Obwohl schon früh Probleme der transkulturellen Analyse am Beispiel des Melodrams thematisiert werden, wird der Begriff selbst lange Zeit als gegeben hingenommen – und das, obwohl es, wie Dissanayake in der Einleitung bemerkt, kein Synonym für den Begriff in den asiatischen Sprachen gibt (Dissanayake 1993b, S. 3). Im Chinesischen wird er mal mit *qingjieju* (dt.: Plotdrama) oder *tongsuju* (dt.: populäres Drama) übertragen, aber am häufigsten implizit mit dem chinesischen indigenen Begriff *wenyipian* gleichgesetzt (Berry und Farquhar 2006, S. 81; Yeh 2013, S. 231). Noch 2006 ist sich Stephen Teo in seinem Aufriss zum chinesischen Melodram unsicher, ob es sich beim *wenyipian* um ein „Chinese genre" (Teo 2006a, S. 203) oder „a specific *type* of melodrama" (Teo 2006a, S. 203, Hervh.i.Org) handelt oder nicht doch eine Entsprechung des Melodrams darstellt (Teo 2006a, S. 205). Diese definitorische Unschärfe markiert auch den Retrospektivenkatalog des Hong Kong International Film Festival, *Cantonese Melodrama 1950–1969* (Orig.: *Yueyu wenyipian huigu*, dt.: Retrospektive des kantonesischsprachigen *wenyi*-Films), der selbst in seiner überarbeiteten Neuauflage von 1997 zwischen Identifikation und Differenz changiert (Li 1997; Law 1997). Seither haben eine Reihe AutorInnen, im Besonderen Emilie Yeh Yueh-yu und Zhen Zhang, genealogische Grundlagenarbeit geleistet und die dem US-amerikanischen nicht unähnlichen Bedeutungswandlungen herausgearbeitet (Yeh 2009, 2012, 2013; Zhang 2012, 2018; Tam 2015; Yang 2018). Während Yeh auf der Singularität des *wenyipian* beharrt (Yeh 2013, bes. S. 228–232 und 236; Zhang 2018, S. 89), verortet sich Zhang, analog zu Kathleen McHugh in Bezug auf das südkorea-

nische Pendant (McHugh 2005, S. 25), im nunmehr transnational und transkulturell perspektivierten Diskurs zum Melodram Williams'scher Prägung (Zhang 2018, S. 89). Selbst in der im Anschluss an Cai Guorong formulierten konservativen Definition von Law Kar, nach dem sich das *wenyipian* in zwei Stränge ausdifferenziert – „those works that deal with family relationships and ethics, and those that depict romances" (Law 1997, S.15) –, ist das *wenyipian* eine Art *umbrella term*. Es deutet viel darauf hin, dass diese mehrfache Janusköpfigkeit auch japanischer und koreanischer melodramatischer Formen auf die Adaptions- und Aushandlungsprozesse bzw. ihrer theatralen und literarischen Vorläufer zurückzuführen ist und mithin als konstitutiv für die Form gelten muss.Wie generisch flexibel ostasiatische Formen des Melodrams sein können und weswegen auch für sie Russell Merritts Kategorisierung als *phantom genre* als gerechtfertigt erscheint (Merritt 1983), zeigen Beispiele wie *The Housemaid* (Südkorea 1960) und andere Filme des Südkoreaners Kim Ki-young (Berry 2004) wie auch die so genannte Nanyang-Trilogie des Hongkonger Kong-Ngee-Studios aus dem Jahre 1957. Die drei Filme, *Blood Stains the Valley of Love* (aka *Blood Valley* aka *Bloodshed in the Valley of Love,* Chun Kim und Chor Yuen), *China Wife* (aka *She Married an Overseas Chinese*, Chan Man) und *Moon over Malaya* (aka *The Whispering Palms*, Chun Kim und Chor Yuen), eint nicht nur die Zugehörigkeit zum damals dominanten *wenyipian*, sondern auch zahlreiche thematische wie räumliche Bezüge zum *nanyang* (dt.: südlicher Ozean), das für Südostasien, hier insbesondere Singapur und Malaya, steht. Teo sieht die Nanyang-Trilogie entsprechend „as an early example of cross-border or transnational cinema" (Teo 2006b, S. 145). *Blood Stains the Valley of Love* markiert aus genretheoretischer Sicht hierbei einen besonders interessanten Fall. Die in Rückblenden als Geständnis des Protagonisten Yip Ching (Patrick Tse Yin) erzählte Geschichte um mehrere tödlich endende Romanzen und Familientragödien bleibt zwar thematisch stringent, spielt aber immer wieder mit unterschiedlichen Genre-Tropen. Während das Studiosprachrohr, die Kong Ngee Movie News (*Guangyi Yingxun*), diesem Umstand keinerlei Beachtung schenkt und den Film als „„love story and a *wenyi* tragedy of a man and a woman, with a melancholic sentimentality very much like a poem"" (Teo 2006b, S. 151) bewirbt, konstatiert Teo selbst: *Blood Stains the Valley of Love* „is actually a *wenyi* film that crosses into other genres, notably the Hitchcock-style thriller and the ghost story" (Teo 2006b, S. 151). Dieser Wechsel unterschiedlicher Register erscheint allerdings schon deshalb weniger als abrupte Brüche, weil zum einen das übernatürliche Motiv der schwarzen Magie und des Fluchs früh im Film etabliert wird, zum anderen die Rückblende als subjektive Perspektive Yip Chings markiert ist, so dass auch geisterhafte Erscheinungen als Imagination Yip Chings gelesen werden können. Dieses Changieren zwischen Rationalität und Paranormalem wird durch Yip Chings *voice over* immer wieder auf der Handlungsebene thematisiert. Dabei ist es eben nicht der Fluch der verschmähten Geliebten, der die bemerkenswerte Kette an Tragödien auslöst, sondern die allzu menschlichen Intrigen der Sterblichen. Mit dieser Strategie, die vielleicht nicht ganz zufällig an ein potenzielles Vorbild französischer Provenienz erinnert, *Les Diaboliques* (Die Teuflischen, F 1955, Henri-Georges Clouzot), schreibt sich

Blood Stains the Valley of Love in eine Tradition des kantonesischen wie südkoreanischen Kinos ein, die mal mehr, mal weniger didaktisch Motive des Horrorfilms in einer melodramatischen Form aktiviert (u. a. Lee 2013; Tsang 2018; Chang 2019, S. 102–124). Es wäre ein leichtes, *Blood Stains the Valley of Love* in eine Reihe mit jenen Filmen zu stellen, die Jing Jing Chang als späte Exemplare des kantonesischen *lunlipian*[14] *(*eine Art konfuzianisches Moralstück*)* im Kontext von *genre-blending*-Strategien diskutiert.

Besonders mit Blick auf eine transnational zirkulierende melodramatische Modalität ist zu fragen, inwiefern es hier Parallelen zu jenen melodramatischen Formen gibt, die Steve Neale in seiner Begriffsgeschichte gefunden hat, allerdings seither unter Namen wie Thriller oder Film noir firmieren (Neale 1993). Ohne das *wenyipian* und Hollywood-Melodramen wie beispielsweise *Leave Her to Heaven* (USA 1945, R: John M. Stahl) gleichsetzen zu wollen, ist das mittlerweile auch im westlichen Kontext als genre-übergreifend gedachte Melodramatische eine Perspektivierung, die es erlaubt, einen besseren Zugang zu zunächst disparat erscheinenden Genre-Anordnungen, wie sie Teo hier beschreibt, zu finden.

3 Action-Genres

3.1 Theatralität und das *wuxiapian*

Lassen sich die theatralen Wurzeln des *wenyipian* und anderer melodramatischer Formen am filmischen Text heute nur noch bedingt zurückverfolgen, treten sie im chinesischen Opernfilm (*xiqupian* oder *jingjupian* oder *huangmeidiaopian*; Chen 2003; Li 2003; Sek 2003a; Teo 2013), im *wuxiapian* und *gongfupian*, häufig übersetzt als Kampfkunst- oder Schwertkampf- respektive Kungfu-Film, wie auch im japanischen *jidai-geki* (Historien-/Kostümfilm, siehe unten) und Geisterfilm (*kaiki eiga*, manchmal auch *kaidan eiga*; Hand 2005; Yau 2011; Scherer 2011; Crandol 2015, 2018; grundlegend McDonald 1994)[15] umso deut-

[14]Chang räumt zwar ein, dass es Überschneidungen zwischen dem *wenyipian* und dem *lunlipian* gibt – das Beispiel *A Mad Woman* (Hongkong 1964, Chor Yuen) ‚versöhne' gar *wenyi*- und Horror-Komponenten (Chang 2019, S. 123) –, gibt dem kantonesischen Begriff allerdings den Vorzug, weil dieser die moralisch-pädagogische Dimension der konfuzianischen Familienethik und zumal eine ‚familiale Adressierung' des Publikums in den Vordergrund rückt (Chang 2019, S. 109).

[15]Entsprechend lassen sich einige der häufig dem Horror-Genre zugeordneten Filme wie *Ghost Story of Yotsuya* (Japan 1959, Nakagawa Nobuo), *The Ghost Cat of Otama Pond* (Japan 1960, Ishikawa Yoshihiro) oder *Bakeneko: A Vengeful Spirit* (Japan 1968, Ishikawa Yoshihiro) durchaus auch als , Theater-Filme' lesen, deren theatrale Bezüge sich nicht in der Adaption bestimmter Kabuki-Stoffe erschöpft, sondern auch bestimmte Darstellungskonventionen und Stilmittel umfasst; spätere Vertreter wie *Kaidan* (Japan 2007, Nakata Hideo) oder *Over Your Dead Body* (Japan 2014, Miike Takashi) nehmen teils in der visuellen Gestaltung, teils auf der Handlungsebene explizit Bezug auf diese Traditionslinie mit ihren theatralen Dimensionen.

licher hervor.[16] Diese schon früh zu beobachtende Ubiquität theatraler Formen im pan-chinesischen Kino fassen Mary Farquhar und Chris Berry im Begriff der *shadow opera* zusammen, den sie in Anlehnung an Tom Gunning als eine Art chinesisches ‚Kino der Attraktionen' verstanden wissen wollen (Farquhar und Berry 2005). Eines ihrer prominenten Beispiele hierfür ist das *wuxiapian*, das, häufig vermittelt über das chinesische (Musik)Theater, für seine Themen, Stoffe und Figuren aus dem reichhaltigen Repertoire an mündlich überlieferten Mythen und Legenden, den klassischen Romanen der Ming- und Qingzeit, im Besonderen *Shuihuzhuan* (dt.: *Die Räuber vom Liangshan-Moor*) und *Sanguo yanyi* (dt.: *Historische Erzählung von den Drei Reichen*), sowie dem *wuxia xiaoshuo* (*wuxia*-Roman) schöpft (Zimmer 2002). Chen Pingyuan gibt folgende Definition für diese literarische Form: „According to the prevailing opinion, *wuxia* novels are „*wu* (*wushu*) + *xia* (*xiake*) + novels", that is, a story about doing „*xiake*" deeds through „*wushu*" that is made into a „novel"" (Chen 2016, S. 131). Während man *wu* noch halbwegs einfach als Kampf oder kriegerisch übertragen kann, ist der Fall bei *xia* komplizierter. Chens Übersetzer Victor Petersen sieht den *xia* als „a person who upholds justice through force" (Petersen 2016, S. IX). Das, was dieser Figur in der westlichen Tradition wohl am nächsten kommt, ist der mittelalterliche Ritter (im Englischen *knight-errant*), weswegen *wuxiapian* oft als ‚chinesische Ritterfilme' übersetzt werden. Dennoch ist zu beachten, dass es sich um zwei unterschiedliche Phänomene handelt, die Gesellschaftsstrukturen und mithin die *xia*/Ritter als soziale Gruppen nicht identisch sind (vgl. hierzu auch Liu 1967, S. 4).

Mit ausgelöst durch die Popularität von Pingjiang Buxiaoshengs *wuxia*-Roman *Jianghu qixia zhuan* (1923–1927, dt.: Die Legende der seltsamen xia des *jianghu*) legt das Kino Shanghais in der zweiten Hälfte der zwanziger Jahre die Grundlagen für das *wuxiapian*. Im Besonderen der Erfolg der nach Motiven des *Jianghu qi xiake* entstandenen 19-teiligen Filmreihe *Burning of the Red Lotus Temple* (Republik China 1928–1931, Zhang Shichuan) löst zwischen 1928 und 1932 eine veritable *wuxia*-Welle aus: „Some fifty studios", erklärt Zhen Zhang, „produced about 240 martial arts films and hybrid „martial arts-magic spirit" films (*wuxia shenguai pian*) during those four years – comprising about 60 percent of the total film output" (Zhang 2005, S. 199).

[16]Dieses theatrale Erbe wird auf ganz unterschiedlichen Ebenen sichtbar, zwei besonders prominente seien herausgegriffen: Da sind zunächst Mischformen von Theater und Film, die sich in (Ost) Asien länger halten als in Europa oder den USA, in Japan unter der Bezeichnung *rensageki* (dt.: Kettenstück), wie auch in Korea (*yonswaeguk*) und China (*lianhuanju*) (Iwamoto 1998); noch 1975 lässt Zhang Che der eigentlichen Geschichte seiner nicht einmal siebzigminütigen Adaption einer Episode aus dem *Xiyouji* (dt.: Reise nach dem Westen), *The Fantastic Magic Baby* (Hongkong 1975, Zhang Che) Ausschnitte aus zwei abgefilmten Pekingopern-Vorstellungen folgen. Zweitens erzeugt diese prominente Stellung des (Musik)Theaters regelmäßig Gegenbewegungen, seien es die Machtkämpfe zwischen Film- und Opern-SchauspielerInnen im Kino Hongkongs, die zuweilen sogar zu expliziten ‚Säuberungskampagnen' führen (Chu 2003, S. 12–14), die so genannte ‚Bewegung für reine Filme' (*jun'eigageki undo*) im japanischen Kino der 1910er-Jahre (Bernardi 2001) oder die Aufforderung, den ‚Gehstock des Dramas wegzuwerfen' (Bai 1990).

Eine vergleichbare Popularität erreicht das *wuxiapian* erst wieder im Nachkriegskino Hongkongs und Taiwans, zunächst im kantonesisch-sprachigen Kino, das in Filmen wie *Buddha's Palm* (HK 1964, R: Ling Wan) an die Formen des Shanghaier *wuxiapian* anknüpft und mit Komponenten des kantonesischen Musiktheaters ausstattet. Die Impulse für eine maßgebliche Erneuerung entstehen jedoch im mandarinsprachigen Kino der zweiten Hälfte der 1960er-Jahre, als das Shaw-Brothers-Studio mit dem *xinpai wuxiapian* (dt.: *wuxiapian* der neuen Schule) sein ‚Colour *Wuxia* Century' einläutet (Law 2003, S. 129). Nach ersten eher zaghaften, zunächst auch erfolglosen Versuchen mit einem mehrteiligen Remake von *Burning of the Red Lotus Temple*, sind es vor allem *Come Drink with Me* (HK 1966, King Hu) und *One-Armed Swordsman* (HK 1967, Zhang Che), die die proklamierte Modernisierung vorantreiben. Die beiden Filme etablieren nicht nur neue Stars, neue Regisseure, neue Techniken und neue Darstellungsformen (besonders in der visuellen Gestaltung der Actionsequenzen), neue Themen und Sensibilitäten, sondern verorten sich mit ihren Bezugnahmen im Netzwerk eines global zirkulierenden Actionkinos; Law Kar nennt hierbei als Einflüsse die James-Bond-Filme, *western all'italiana* wie auch japanische Samurai-Filme (Law 2003, S. 129). In der Forschung werden die beiden Regisseure King Hu und Zhang Che fortan als Gegensatzpaar beschrieben: Auf der einen Seite das zentrale Motiv des *yanggang* (standhafte Männlichkeit) bei Zhang, das sich in einer ausgestellten Männlichkeit und einer ‚Ästhetik der Gewalt' manifestiert, auf der anderen Pekingopern-Stilisierung und eine Vorliebe für weibliche *xia*-Protagonisten (*xianü*) bei Hu (Law 2003, S. 139–142).[17] Obwohl David Desser diese Reduktion der Genre-Geschichtsschreibung auf zwei ‚große Männer' nicht zu Unrecht als klischeehaft kritisiert, schreibt er sich unweigerlich in dieselbe Logik ein, wenn er im Anschluss daran lediglich die Relevanz Hus im Unterschied zur Bedeutung Zhangs in Frage stellt. „That King Hu", schreibt Desser,

> is perhaps the only genuine cinematic genius of the martial arts movie before and after the Hong Kong New Wave of the late 1970s should not blind us to the fact his films had virtually no lasting impact on the Shaw Brothers' movies and the subsequent martial arts films that came to dominate the Hong Kong cinema and which entered world film markets in the early 1970s (Desser 2005, S. 18).

Wie wirkmächtig der Einfluss Hus auf das *wuxiapian* der 1960er- und frühen 1970er-Jahre nicht nur in der Imagination feministischer FilmwissenschaftlerInnen tatsächlich ist, wie Desser unterstellt (Desser 2005, S. 19), hat unter anderem Teo herausgearbeitet (Teo 2010). Zwar fügt sich auch das *wuxiapian* durch Stars wie Jimmy Wang Yu, Di Long, David Jiang oder Luo Lie wie auch später Bruce Lee und Jackie Chan in ein

[17]Schnell wird bei dieser schematischen Darstellung vergessen, dass auch Zhangs Werk, wie oben schon gezeigt, von Elementen der Pekingoper durchdrungen ist. Neben betont opernhaften Filmen wie *The Fantastic Magic Baby* betrifft das auch eine der ikonischen Szenen in Zhangs Repertoire schlechthin – den Todestanz seiner tödlich verwundeten Helden, den er ein ums andere Mal in Grand-Guignol-Manier zelebriert. Da mag der Einsatz der Zeitlupe auf Sam Peckinpah zurückgehen, das Motiv selbst stammt jedoch vermutlich aus der Pekingoper *Jiepai guan* (Lau 1980, S. 96).

maskulin orientiertes internationales Action-Kino ein – von einem Verschwinden der *xianü*-Figur oder der Opernelemente kann jedoch keine Rede sein. Das belegt nicht nur die Popularität von Schauspielerinnen wie Zheng Peipei, Xu Feng oder Helen Ma, deren Karriere auf der Verkörperung einer *xianü*-Figur gründet und die dadurch zu veritablen Stars des *wuxiapian* avancieren, sondern auch die Anzahl kommerziell erfolgreicher *wuxiapian* mit *xianü*-Protagonisten.[18] Besonders tiefe Spuren hinterlässt Hu auf Taiwan, als er dort seinen zweiten *wuxiapian* und größten kommerziellen Hit produziert: *Dragon (Gate) Inn* (Taiwan 1967), der nicht nur im dominanten mandarinsprachigen Kino, sondern auch im *taiyupian*, dem lokalen Dialektkino Taiwans, zahlreiche Nachahmer findet. Diese aus Genre-Perspektive vielleicht spannendste Reminiszenz an Hus Themen und Formen erweist die Low-Budget-Produktion *Vengeance of the Phoenix Sisters* (Taiwan 1968, Chen Hongmin). Oberflächlich erzählt der Film eine generische Rache-Geschichte: Drei Schwestern finden sich, nachdem sie im Säuglingsalter getrennt wurden, nach Jahren wieder und rächen sich gemeinsam an den Mördern ihres Vaters. Die Geschichte ermöglicht es dem Film nicht nur, mit melodramatischen Tropen wie Identitätsverschleierungen und Missverständnissen zu spielen und mithin Plot-Verirrungen zu erzeugen, sondern auch seinem Star, Yang Lihua, seinen Hintergrund in der lokalen Opernform *gezaixi* abzurufen: Yangs *cross-dressing* verursacht nicht nur Aufruhr in einer komödiantischen Teehaus-Szene, in der der grobschlächtige, intrigante Kellner einen abschätzigen Blick direkt in die Kamera wirft, sondern weckt unbekannterweise beinahe amouröse Gefühle bei ihrer eigenen Schwester. Während der Film auf der ikonografischen Ebene dem *wuxiapian* verpflichtet ist, verweisen bestimmte Kameraeinstellungen auf die CinemaScope-Ästhetik von Sergio Leones Dollar-Trilogie[19] bzw. *chanbara*s (Schwertfilmen) wie *Yojimbo* (Japan 1961, Kurosawa Akira). Legt man der Lektüre die Folie eines Genre-Films zugrunde, mögen diese Tonfall- und Registerwechsel als Brüche erscheinen, im Sinne von Berrys und Farquhars *shadow opera* jedoch lassen sich diese ungleich produktiver als Attraktionsmomente verstehen.

[18]Eine Auswahl: *Vengeance of the Phoenix Sisters* (Taiwan 1968, Chen Hongmin), *Vengeance is a Golden Blade* (HK 1969, He Menghua), *Vengeance of a Snow Girl* (HK 1971, Luo Wei), *Lady with a Sword* (HK 1971, Gao Baoshu), *Killer Darts* (HK 1968, He Menghua), *The Lady Hermit* (HK 1971, He Menghua), *Lady of Steel* (HK 1970, He Menghua), *The Jade Raksha* (HK 1968, He Menghua), *Deaf and Mute Heroine* (HK 1971, Wu Ma), *The Shadow Whip* (HK 1971, Luo Wei), *Dragon Inn* (Taiwan 1967, King Hu), *A Touch of Zen* (Taiwan 1971, King Hu), *Come Drink with Me* (HK 1966, King Hu), *Rape of the Sword* (HK 1967, Yue Feng), *The 14 Amazons* (HK 1972, Cheng Gang), *Dragon Swamp* (HK 1969, Luo Wei), *Raw Courage* (HK 1969, Luo Wei), *Golden Swallow* (HK 1968, Zhang Che), *The Mighty One* (HK 1971, Joseph Guo), *The Fate of Lee Khan* (HK 1973, King Hu), *The Dragon Fortress* (HK 1968, Ling Wan), *Green-Eyed Demoness* (HK 1967, Chan Lit-ban), *The One-Armed Magic Nun* (HK 1969, Chan Lit-ban).

[19]Das sind im einzelnen: *Per un pugno di dollari* (dt.: *Für eine Handvoll Dollar*, Italien/Spanien/BRD 1964, Sergio Leone), *Per qualche dollaro di più* (dt.: *Für ein paar Dollar mehr*, Italien/Spanien/BRD 1965, Sergio Leone) und *Il buono, il brutto, il cattivo* (dt.: *Zwei glorreiche Halunken*, Italien/Spanien/BRD 1966, Sergio Leone).

3.2 Vom *ninkyo eiga* zum *yingxiongpian*

Wie bereits das Beispiel des Melodrams gezeigt hat, kennzeichnet die ostasiatischen Kinematografien ein feingliedriges System unterschiedlicher Kategorien und Bezeichnungen. „The Japanese," schreiben Joseph L. Anderson und Donald Richie bereits 1959, „tend to classify to such an extent that they have a category for everything, Japanese or not" (Anderson und Richie 1982 [1959], S. 315). Selbst die grundlegende Unterscheidung zwischen *jidai-geki* (Historien-/Kostümfilm) und *gendai-geki* (zeitgenössischer Film) im Japanischen ist nur auf den ersten Blick eindeutig. S.A. Thornton weist darauf hin, dass das Jahr 1868 der Meiji-Restoration als allgemein akzeptierte Demarkationslinie für die Grenze zwischen dem feudalen Japan (*jidai-geki*) und dem modernen Japan (*gendai-geki*) nicht für sämtliche Formen gilt:

> The term gendai-geki refers only to those films produced since the end of World War I, and strictly to films modeled on the light comedies and films about ordinary life of the West – especially of the United States. Moreover, the term jidai-geki does not include all the period films produced in Japan (Thornton 2008, S. 13).

Diesem Begriffspaar sind zudem, teilweise entlang theatraler Kategorien aus dem Kabuki und Bunraku, eine nahezu unübersichtliche Vielzahl an Subkategorien mit je spezifischen Konventionen, Figurenpersonal, Ikonografie und Settings zugeordnet. Dieser Begriffsvielfalt stehen in den euro-amerikanischen Diskursen im Wesentlichen die beiden Genre-Konzepte Samurai-Film und Yakuza-Film gegenüber. Die durch US-amerikanische und europäische Genre-Exemplare und nicht zuletzt auch Robert Warshows wirkmächtigem Aufsatz *The Gangster as Tragic Hero* (Warshow 2007) geprägte Vorstellung von Gangsterfilmen verstellt den Blick auf eine Gruppe von Filmen, die für das *yakuza eiga* im japanischen Nachkriegskino konstitutiv gelten muss und darüber hinaus auch im Hongkong-Kino ihre Spuren hinterlassen hat: das *kyokaku* bzw. *ninkyo eiga*, das Thornton mit *chivalry film*, also Ritterfilm, wiedergibt. Er definiert:

> However, the films I am speaking of are in Japan called more specifically chivalry films (kyokaku eiga, ninkyo eiga). The protagonists of these films may indeed be professional gamblers or they may be ordinary workers, sometimes carpenters, sometimes members of the local volunteer fire brigade. Some of them go to jail for getting involved in killings in fights defending turf. The setting is the traditional working-class neighborhood in a big city; the time is the modern period, the Meiji, Taisho and early Showa periods. Modernization, with its rampant capitalism, militarism, and colonialism, is what the protagonists are up against (Thornton 2008, S. 94).

Was Themen, Plots, Ikonografie, Ästhetik, Figurenersonal, aber auch einschlägige Stars und Star-Regisseure angeht, findet das *ninkyo eiga* 1963 in der bereits fünften Romanverfilmung *The Theater of Life* (Japan 1963, Sawashima Tadashi) zu seiner ersten bedeutenden Nachkriegsinkarnation. Der Erfolg der Toei-Produktion mit Tsuruta Koji und Takakura Ken löst eine Welle von Sequels und Nachahmern

aus und bis zu *Battles without Honor and Humanity* (Japan 1973, Fukasaku Kinji), als der Ehrenkodex (*jingi*) endgültig einer rabiaten *dog-eat-dog*-Mentalität zum Opfer fällt, drehen sich die Konflikte, mit leichten Verschiebungen, um die klassischen „opposing values of giri (social obligation) and ninjo (personal inclination)" (McDonald 1992, S. 167). Im Unterschied zu Warshows Großstadt-Gangstern in ihren Nadelstreifenanzügen tragen die japanischen Yakuza-Helden der Meiji- (1868–1912), Taisho- (1912–1926) und frühen Showa(1926–1945)-Perioden traditionelle japanische Gewänder.

Das chinesische Kino kennt die Unterscheidung zwischen Kostümfilm (*guzhuangpian*) und zeitgenössischem Film (*shizhuangpian*) wie auch die feineren Abstufungen dazwischen in ähnlicher Weise wie das japanische. Die in der frühen Republikzeit (*minchu,* 1912–1937) spielenden Filme sieht Kwok Ching-ling gar als „genre in itself" (Kwok 2003, S. XXVI). „Examples of such films by Zhang [Che]", schreibt Kristof Van den Troost, „are *Vengeance*! (1970), *The Duel* (1971), *Boxer from Shantung* (1972), and its sequel *Man of Iron* (1972). Each of these films also exemplifies a development related to the different time period: the appearance of urban gangster protagonists" (Van den Troost 2010, S. 85). Auch hier verstellt die Perspektivierung als zeitgenössischer Gangsterfilm im ‚westlichen' Sinne den Blick auf eine Genealogie des *heibangpian* (im Englischen: *black gang film*), weil Motive und Handlungsmuster nur ein Einzelfällen, Ikonografien ganz selten mit Warshows Modell korrespondieren mit Bezug zu *The Duel*, den er als Vorläufer des (zeitgenössischen) Hongkong-Gangsterfilms begreift, hat Matthew Cheng auf dieses Problem hingewiesen:

> Although the second half of the film, including the grand final duel, is dominated by vendetta slaying and heroic action, *The Duel* diverges from the classic American gangster film, and is closer to a hybrid of the Hong Kong *wuxia* films, Japanese *ninkyo eiga* (chivalry films) and *yakuza eiga* (Japanese gangster films), but transplanted into a Republican era setting in China (Cheng 2014, S. 71).

Den Bezugsrahmen bilden mithin eher eigene und japanische Vorbilder als Hollywood. Auch hier lässt sich dieser Umstand an der Nomenklatur ablesen: *ninkyo* entspricht dem chinesischen *renxia*, einem der vielen Begriffe, die mit leichten Verschiebungen die chinesischen Heldenfiguren des *wuxiapian* bezeichnen. Der Kodex des *jingi* spielt als *renyi* (dt.: Menschlichkeit und Gerechtigkeit) eine zentrale Rolle in der Dramaturgie der Filme. Von *The Duel* lässt sich schließlich eine ziemlich gerade Linie zum Hongkong-Gangsterfilm *par excellence*, *A Better Tomorrow* (HK 1986, John Woo) ziehen. Sind die Filme Zhang Ches und dessen Zelebrierung des *yanggang*, sei es in den frühen *wuxiapian* oder den späteren *gongfupian*, grundsätzlich ein wirkmächtiger Einfluss auf Woos Arbeit, so wirkt *The Duel*, neben dem häufig genannten *The Story of a Discharged Prisoner* (HK 1967, Patrick Lung Kong), in vielerlei Hinsicht wie eine Blaupause für Woos späten Durchbruch. Ähnlich wie Di Long als Ho in *A Better Tomorrow* nach einem schief gelaufenen Deal ins Gefängnis geht, ist er es auch, der als Renjie in *The Duel* die Schuld für einen Bandenkampf mit mehreren Toten auf sich nimmt und ins Exil flüchtet. Als sie in ihr altes Milieu zurückkehren, sehen sich

beide Protagonisten mit radikal veränderten Verhältnissen konfrontiert und finden heraus, dass sie Opfer von Intrigen aus den eigenen Reihen geworden sind; Renjies herunter gekommener, älterer Bruder (Gu Feng) übernimmt eine ähnliche Rolle wie Chow Yun-fat als Mark in *A Better Tomorrow*. Hilfe für seine Rachepläne findet Renjie in der zunächst undurchsichtigen Figur des Profikillers Jiangnan (David Jiang), mit dem ihn schließlich eine ähnliche Männerfreundschaft bis in den Tod verbindet wie Chow und Danny Lee in *The Killer* (HK 1989, John Woo). Sowohl die chinesische Bezeichnung *yingxiongpian* (dt.: Heldenfilm) wie auch der vornehmlich in der Fanliteratur kursierende Begriff *heroic bloodshed* für diesen Zyklus von Gangster-Actionfilmen spiegeln diese bislang wenig beachtete Traditionslinie ebenfalls wider und lässt nicht nur *The Duel*, sondern auch *Theater of Life* durchscheinen.[20]

3.3 Pan-asiatische Weltenbummler und *mukokuseki akushon*

Während sich *wuxiapian* und *ninkyo eiga* erfolgreich in das Netzwerk des modernen internationalen Actionkinos der 1960er- und 70er-Jahre eingliedern, entstehen zur selben Zeit mehrere Zyklen zeitgenössischer Abenteuer- und Actionfilme, die in der Forschung bislang kaum Beachtung gefunden haben. Wo das *wuxiapian* beispielsweise eine kaiserliche Vergangenheit mythologisiert und mithin das zelebriert, was Sek Kei als ‚China Dream' oder Poshek Fu als ‚China Forever' bezeichnet haben (Sek 2003b; Fu 2008), markiert diese ‚anderen' Actionfilme ein ausgestellter moderner Kosmopolitismus. Die besonders zwischen 1958 und 1963 florierenden japanischen *mukokuseki-akushon*-Filme des Nikkatsu-Studios können hier als Vorreiter angesehen werden. Häufig übersetzt als *borderless action* oder *action without nationality*,[21] speisen sie sich, wie Hiroshi Kitamura es auf den Punkt gebracht hat, „from multiple aesthetic, genre, thematic, and stylistic conventions, including German Expressionism, Italian Neorealism, American film noir, and the French New Wave" (Kitamura 2015, S. 37). Dieser spielerische Eklektizismus hat Antoniou in einer Lektüre von *Branded to Kill* (Japan 1967, Suzuki Seijun) dazu verleitet, *mukokuseki* schlicht als Western zu übersetzen (Antoniou 2004, S. 93). Suzukis

[20]Valerie Soe führt zwar Zhang Che und *wuxiapian* als Hintergrund an, fokussiert dann aber ausschließlich auf Filme ab Woos ‚Rollenmodell', klassifikatorische Fragen werden kaum diskutiert (Soe 2019). Selbst Karen Fang definiert *yingxiongpian* in ihrer Monografie zu *A Better Tomorrow* als „variant of the action/crime genre" (Fang 2004, S. 3), die dann durch die Rezeption im Westen mithilfe der Actionfilms und des Film Noir modifiziert wird. Eine Relation zum Kino Zhang Ches, zum *wuxiapian* oder *gongfupian* sieht Fang hauptsächlich in der Person Di Longs. Als einzigen lokalen Bezug nennt sie besagten *The Story of a Discharged Prisoner*, der im chinesischen Original denselben Titel trägt wie Woos Film: *Yingxiong bense* (dt.: *Die Farbe der Helden*); dass es sich bei dem zeitgenössischen Kungfu-Film *Knight-Errant* mit Jimmy Wang Yu (HK 1973; Ding Shanxi) um einen weiteren Film mit diesem Originaltitel handelt, findet keine Erwähnung.

[21]Im Koreanischen, *mukukjok*, und in abschätziger Weise bezogen auf die mandschurischen Actionfilme (Kim 2011, S. 106).

Film und auch andere Beispiele wie *Red Quay* (Japan 1958, Masuda Toshio), *Red Handkerchief* (Japan 1964, Masuda Toshio), *Velvet Hustler* (Japan 1967, Masuda Toshio), *A Colt is my Passport* (Japan 1967, Takashi Nomura) oder *Youth of the Beast* (Japan 1963, Suzuki Seijun) sind jedoch eher dem Kriminalfilm im weitesten Sinne zuzuordnen. Eine Western-Ikonografie findet sich allerdings durchaus in Beispielen wie *Drifting Detective: Tragedy in the Red Valley* (Japan 1961, Fukasaku Kinji), wo Chiba Shinichi pfeifend auf einem Pferd mit einer Maultrommel-Untermalung eingeführt wird, oder der neunteiligen *wataridori* (Wanderer)-Serie (Japan 1959–62, Saito Buichi) mit dem *singing cowboy* Kobayashi Akira.[22] Bei *Black Tight Killers* (Japan 1966, Hasebe Yasuharu) und der fünfteiligen *International-Secret-Police*-Reihe (Japan 1963–1967)[23] wiederum handelt es sich um Spionage-Abenteuer.

Es sind denn auch diese Abenteuer- und Agentenfilme, in denen sich die Spuren eines ‚transnationalen asiatischen Studiosystems' der 1950er- und 60er-Jahre zwischen Hongkong, Südkorea und Japan am tiefsten einschreiben. Das zeigt sich nicht nur in den filmischen Texten selbst, in ihren Plots, ihren Ikonografien, sondern auch im Austausch von Personal und Technologien, Ko-Produktionen, Remakes – und: in der Praxis der Sprachfassung, die in diesen Filmen eine unerwartete Renaissance erfährt. Hongkongs Shaw-Brothers-Studio produziert für unterschiedliche ost- und südostasiatische Märkte bis zu fünf Versionen, die nicht nur parallel mit den Stars des jeweiligen Absatzmarktes gedreht, sondern etwa im Hinblick auf Moralvorstellungen und Zensurvorgaben angepasst werden. Ein Beispiel für diese Praxis ist die japanisch-chinesische Ko-Produktion *Asia-Pol* (HK/Japan 1967, Matsuo Akinori), einmal gedreht mit Nitani Hideaki (Japan), einmal mit Jimmy Wang Yu (Hongkong) in der Hauptrolle. Während der Zyklus seine Referenz, *bangpian* (lautmalerisch für Bond-Filme; manchmal auch *tejingpian*, dt.: Spezialagentenfilme), bereits im Namen trägt, sind, vermutlich auch aus politischen Gründen, die ebenfalls in Hongkong zirkulierenden Abenteuer aus Italien, Deutschland und Frankreich eine ebenso, wenn nicht wichtigere Referenz. Tim Bergfelder schreibt über diese Filme als Phänomene europäischer Ko-Produktion:

> The genres that emerged in the 1960s marked a reorientation towards new audiences, away from the female and family constituencies of the previous decade towards particularly male adolescents. This also marked a distinctive shift from genres based on recognisable national specificities towards cosmopolitan chase stories. When studying the generic patterns among

[22]Dieser Kontext verändert auch die Rezeption von Szenen wie die berühmt-berüchtigte Saloon-Schlägerei in *Tokyo Drifter*, die häufig als Parodie einer Western-Standardsituation durch den widerspenstigen *auteur* Suzuki herausgestellt wurde, aber nun neben ähnlichen Szenen aus anderen – *mukokuseki*-Filmen eher als Teil einer japanischen Genre-Formation verstanden werden kann – selbst wenn Suzuki freilich in derartigen Überspitzungen oft weiter geht als andere Regisseure.

[23]Das sind im einzelnen: *Interpol Code 8* (Japan 1963, Sugie Toshie), *Trap of Suicide Kilometer* (Japan 1964, Fukuda Jun), *A Keg of Powder* (Japan 1964, Tsuboshima Takashi), *International Secret Police: Key of Keys* (Japan 1965, Taniguchi Senkichi) und *The Killing Bottle* (Japan 1967, Taniguchi Senkichi).

> European co-productions in the 1960s it is immediately apparent that, unlike ‚classic' Hollywood genres (yet perhaps more like 1930s Hollywood B-serials), European popular films of this period conformed only vaguely to distinctive generic iconographies. Producers and audiences alike seem to have been guided instead by fairly general and broad categories. ‚Adventure films', for example, a term commonly used by producers, distributors and exhibitors during the 1960s, constituted a rather fluid definition, and referred in turn to more or less short-lived cycles of Westerns, historical ‚swashbuckler' movies, peplum films, biblical epics and exotic adventure films in a contemporary setting. With regard to the latter variant, the ‚adventure' film would frequently overlap with spy thrillers, equally set in exotic locations (Bergfelder 2000, S. 138).

Bergfelder wie auch Eleftheriotis haben auf die Parallelen dieser Produktionen zum Reisefilm hingewiesen (Bergfelder 2000, S. 140; Eleftheriotis 2004, S. 324–325). Bezogen auf die in Asien spielenden Spionage- und Abenteuerfilme von Wolf C. Hartwigs Rapid-Film GmbH konstatiert auch Sano Cestnik:

> Bei genauerer Betrachtung stellen sich die meisten dieser als Abenteuerfilme lediglich beworbenen, im Grunde aber fragwürdig markierten Produktionen als Verlängerung der bereits angedeuteten, von den Belangen des Tourismus durchsetzten Erfolgskonzepte der Filmindustrie der 1950er-Jahre dar. Wir begegnen in diesen Filmen einem Spielplatz pan-europäischer Touristik-Fantasien, in welchen die fernen Orte, an denen sie spielen, und die Bewohner, die diese Orte bevölkern, als bewusst ambivalent gehaltene Hintergrundfolie dienen (Cestnik 2017, S. 134).

Ähnliches trifft auch auf *Asia-Pol* und viele der ostasiatischen Spionage-Abenteuer jener Zeit zu. Dieser touristische Zug markiert zumal südkoreanische Beispiele wie *Hong Kong Golden Operation 70* (Südkorea 1970, Choi In-hyeon) oder auch die südkoreanisch-chinesische Ko-Produktion *Special Agent X-7* (Südkorea/HK 1967, Chung Chang-wha), die es dem Publikum in einer Zeit beschränkter Reisemöglichkeiten erlaubte, sich über die Grenzen von Park Chung-hees Militärdiktatur hinaus in andere Länder zu imaginieren – sei es ein freilich in Südkorea gedrehtes Niemandsland wie die Mandschurei des sino-japanischen Krieges oder regionale Metropolen wie Tokyo, Hongkong oder Bangkok (Kim 2011, S. 102–103). Für die ProtagonistInnen dieser Filme ist es stets ein Leichtes, in den nächsten Flieger zu steigen, allenthalben laden bunte Reiseplakatwerbungen zu Kurztrips ein und der ein oder andere, wie etwa Paul Zhang Chongs ‚Shijie' (homophon für , die Welt') aus *The Black Falcon* (Hongkong 1967, Furukawa Takumi) trägt das Kosmopolitische gar im Namen trägt (Tan 2015, S. 195). Auch der Protagonist von *Asia-Pol* bewegt sich vollkommen souverän durch die (Nicht-)Räume des Spionage-Plots. Neben Genre-Standards wie dem Nachtclub oder dem Casino wurden für diese Zeit erstaunlich viele Sequenzen *on-location* gedreht: Wang Yu an Board der Star Ferry, Wang Yu auf dem Victoria Peak, Wang Yu auf einem der ikonischen Hillside-Friedhöfe, Wang Yu im Verfolgungsmodus durch Hongkongs enge Gassen auf Hong Kong Island.

Stephanie DeBoer ist überrascht über diese Parallelen zwischen den pan-europäischen und den ostasiatischen Spionage- und Abenteuerfilmen, sieht aber zumal im Hinblick auf die Konstruktion von Nation und Identität auch Unterschiede (DeBoer

2014, S. 207). Anders als bei Bergfelders Abenteuerfilmen verschwindet die Nation hier nicht, statt der Heimatlosigkeit von Eleftheriotis' Western-Protagonisten steht eher kosmopolitische Mobilität.[24] DeBoer erklärt:

> Indeed, as Shaw Brothers's promotion of the 1967 coproduction attested, the imaginary of *Asia-Pol* fit well within the modes through which film producers in Hong Kong were working to produce an identity that spoke to Hong Kong's situatedness in relation to regional markets and international aspirations. To be sure, Japanese Nikkatsu action films themselves attested to a particular Cold War imaginary and to an imperative for reinvention. They reworked American film genres, to be sure, yet situated them within the pressures of their own internationalized, urban landscapes, rapidly transforming in the speed-up economy that had followed the U.S. Occupation up to 1952. *Asia-Pol* adjusted these concerns to incorporate a different configuration of local, regional, and global pressures (DeBoer 2014, S. 78).

Ähnlich wie Cestnik plädiert sie für eine Lektüre durch die ökonomisch-institutionelle Brille und sucht zu zeigen, wie sich regionale Distributionslogiken in die filmischen Texte einschreiben. *Asia-Pol* reproduziert aber nicht nur seine Entstehungsbedingungen auf der thematischen oder der Plot-Ebene, sondern kann auch als ein in dieser Zeit populäres Krisennarrativ gelesen werden: Genauso wie das Nachkriegs-Hongkong im Kalten Krieg seinen Platz zwischen dem Kolonialherrn Großbritannien, den USA, der kommunistischen Volksrepublik und Ostasien sucht, begibt sich Wang Yu, der nach dem Sino-japanischen Krieg zum Waisen und dann von japanischen Eltern adoptiert wurde, auf Identitätssuche nach Hongkong. Entgegen Tan See Kams Lesart, die sich durch die Evokation des *jianghu*-Begriffs (dt.: Flüsse und Seen) als Staatenlosigkeit in die Nähe von Bergfelder rückt, sind die *bangpian* kein Update des *wuxiapian* im modernen Gewand eines Bond-Abenteuers. Dafür liegen die Konnotationen des *jianghu* wie „Abgelegenheit, Exil, Wanderschaft, Fluss, Abkehr, Lösung, Freiheit" (von Haselberg 2016, S. 163) doch zu weit weg von Wang Yu und Co., die bei allen vorhandenen *wuxia*-Verweisen stets im Auftrag einer Regierungsbehörde oder internationalen Organisation agieren, in der Regel klare Loyalitäten im Szenario des Kalten Krieges pflegen und sich, manchmal buchstäblich via Karte nachgezeichnet, durch ein Asien der Nachkriegsära bewegen.

[24] Wo Bergfelders *erasure* nationaler Identitäten zumindest teilweise zutrifft, ist beim Umgang der Shaw Brothers mit japanischen und koreanischen Namen von Regisseuren, Kameraleuten, Komponisten etc. in Werbung und Stabangaben. Allerdings ist die Praxis zu erratisch und opportunistisch, um sie vollständig mit Bergfelders Definition in Einklang zu bringen bzw. überhaupt eine klare Strategie erkennen zu können. Mal wurden Namen vollständig sinisiert, wie etwa beim japanischen Kameramann Nishimoto Tadashi alias He Lanshan, oder einfach statt koreanischer Zeichen und Umschrift chinesische genommen, wie bei Chung Chang-wha, mal wurde die japanische Identität, etwa des Erfolgsregisseurs Inoue Umetsugu, ausgestellt und zu Werbezwecken genutzt – mal wurde in unterschiedlichen sprachlichen Kontexten beides zugleich getan.

4 Kantonesische Blockbuster: der Neujahrsfilm

In gewisser Weise lassen sich die Bond-Filme der 1960er-Jahre, die sich kaum weniger als *Star Wars* (USA 1977, George Lucas) oder *Raiders of the Lost Ark* (USA 1981, Steven Spielberg) aus einer Tradition US-amerikanischer Serien- und Serial-Filme von Hollywoods Studioära speisen, als Vorläufer der heutigen Blockbuster verstehen. In Hongkong entwickelt sich vor allem seit den 1950er-Jahren eine eigene Form des Blockbusters: das *hesuipian*. Ähnlich wie auch der Hollywood-Blockbuster zu ganz bestimmten (Ferien)Zeiten in die Kinos kommt, ist das Zeitfenster des *hesuipian* auf eine dieser ‚goldenen Perioden' (*huangjin dangqi*) beschränkt – die Feiertage des Chinesischen Neujahrsfests. Law Yuk-wah hat das *hesuipian* deshalb als ‚temporales Genre' konzipiert, markiert durch eine spezifische Zeitlichkeit (Law 2007, S. 45–47). Zu diesem für den chinesischen Kulturraum wichtigsten Familienfest laufen zwar ganz unterschiedliche Filme in den Kinos, dennoch etablieren sich bereits in der ersten Blütezeit der 1950er- und 60er-Jahre gewisse textuelle Strategien, im Besonderen die direkte Adressierung des Publikums, die Verhandlung von Themen wie Glück und Reichtum sowie der generische Kontext der Komödie, die so etwas wie einen *genrefication*-Prozess in Gang bringen. Nach einer Phase, in der das *hesuipian* im Hongkong-Kino eine untergeordnete Rolle spielt, wird es Anfang der 1980er-Jahre durch das Cinema-City-Filmstudio und seine Produktion *Aces Go Places* (HK 1982, Eric Tsang) als sogenannter *multi-genre film* (*hunhe* oder *duo* leixing, dt.: vermischte resp. viele Sorten) in modernisierter Form wiederbelebt (Teo 2016). Die ökonomische Logik dahinter, ein möglichst breites Publikum anzusprechen, ist durchaus vergleichbar mit dem *high concept* eines US-Blockbusters. Dennoch unterliegen die Rekombinationsverfahren anderen Mustern und erinnern an Utins Beschreibung der *slippery structures* in südkoreanischen Filmen. Da folgt dann im dritten *Aces-Go-Places*-Film *Our Man from Bond Street* (HK 1984, Tsui Hark) auf eine ausgedehnte Actionsequenz am und auf dem Eiffelturm unmittelbar eine Slapstick-Szene, die teils aus einer 1970er-Jahre Sexkomödie stammen könnte, aber genauso das Repertoire von Chaplin, Laurel und Hardy oder Harold Lloyd aufruft. Besonders im Laufe der 1980er-Jahre avanciert das *hesuipian* zu einer Art offener Form, die Actionkomödien wie die *Aces-Go-Places*-Reihe[25] oder von Jackie Chan ebenso in sich aufnimmt wie Familienkomödien à la *It's a Mad Mad World* (HK 1987, Clifton Ko) und *All's Well End's Well* (HK 1992, Clifton Ko) sowie auch die besonders ab den frühen 1990er-Jahren populären *wulitou*(Non-sense)-Komödien eines Stephen Chow und Jeff Lau. Bei dem rezenten Exemplar *An Inspector Calls* (HK 2015, Herman Yau und Raymong Wong) handelt es sich gar um eine als Neujahrsfilm umgesetzte Adaption des sozialkritischen Theater-Klassikers. Die Handlung bzw. zumindest das Verhör der Familie durch den Inspektor (hier: ein mit Trenchcoat und Schirmmütze ausgestatteter Louis Koo) folgt weitestgehend der Struktur des Stücks und ist mithin einer Einheit von Raum, Zeit und Handlung verpflichtet.

[25]Das sind im einzelnen *Aces Go Places* (HK 1982, Eric Tsang), *Aces Go Places II* (HK 1983, Eric Tsang), *Aces Go Places III – Our Man from Bond Street, Aces Go Places IV* (HK 1986, Ringo Lam), *Aces Go Places V* (HK 1989, Lau Kar-leung) sowie *97 Aces Go Places* (HK 1997, Chin Kar-lok).

Die typischen Komponenten des *hesuipian* finden sich neben einer grundsätzlich bonbonfarbenen Ausstattung und dem überbordenden Spiel des Darstellerensembles (allen voran Eric Tsang als Kau Ming alias Mr. Birling) in den Rückblenden, die die Begegnungen der Familienmitglieder mit der hier umso mehr als Chiffre markierten unglückseligen jungen Frau erzählen und das Stück in ähnlicher Manier öffnen wie Guy Hamiltons Verfilmung von 1954 mit Alastair Sim. So wie Ko-Regisseur und Produzent Raymond Wong in seinen insgesamt sechs Cameo-Auftritten Alter, Kleider, Frisuren und Geschlechter wechselt, folgen diese Rückblenden einem episodischen Prinzip, sind im Stil mal surreal, mal theatral gehalten, aber stets als aufwendige *set pieces* inszeniert. Die Präsenz von Helena Law als *B*utler, wie es in den Stabangaben heißt, greift den mystifizierenden Schluss der Vorlage auf, (g)lokalisiert ihn allerdings über Laws *screen persona* der ‚seltsamen alten Dame', bekannt aus der zwischen Horror, Komik und Tragik changierenden *Troublesome-Night*-Reihe, für die Ko-Regisseur Yau die Teile 1–6 (mit)inszenierte. Nachdem der Inspektor plötzlich verschwunden ist, droht der Film in der anschließenden Party-Szene, in der einige Familienmitglieder glauben, die Verstorbene unter den Gästen zu erblicken, endgültig in das Genre des Geisterfilms zu kippen. Der Schluss bleibt ebenso offen wie im Stück und Hamiltons Verfilmung.

Wie ausgreifend der Einfluss des *hesuipian* auf textuelle Strategien ist, belegen nicht nur etliche Hongkong-Produktionen, die zu anderen Zeiten in den Kinos starten, aber ebenso ein möglichst breites Publikum ansprechen, beispielsweise die zahlreichen Geister-[26] und *jiangshi*-Filme[27] sowie die Filme Sammo Hungs (z. B. *Pedicab Driver*, HK 1989, Sammo Hung) und Wong Jings (z. B. *God of Gamblers*, HK 1989, Wong Jing), sondern auch die Etablierung festlandchinesischer Neujahrsfilme, die durch den Erfolg von Feng Xiaogangs *The Dream Factory* (VR China 1997, Feng Xiaogang) zur Blockbuster-Konkurrenz des traditionellen chinesischen Großfilms (*dapian*) avancieren. Diese Ubiquität der aktualisierten Neujahrsformel der 1980er-Jahre hat viele Filmkritiker dazu veranlasst, dem Hongkong-Kino per se die Fähigkeit zum Erzählen kohärenter Geschichten abzusprechen, ganz ähnlich wie das Cheng Yu mit dem Horrorfilm getan hat (siehe oben).

5 Fazit: Genretheorie transkulturell

So begrüßenswert und notwendig die sukzessive Etablierung einer anti-essentialistischen Genretheorie als Forschungsparadigma zweifelsohne sein mag – die Fallstricke der interkulturellen Analyse vermag sie in den seltensten Fällen zu umgehen. Zum einen scheinen trotz anders lautender Rhetorik bei näherem Hinsehen immer noch allzu oft recht konservative Genre-Konzepte durch, die etwa im US-Western

[26]Eine Auswahl: *A Chinese Ghost Story* (HK 1987, Ching Siu-tung) und seine beiden Sequels, *A Tale from the East* (HK 1990, Manfred Wong), *Fox Legend* (HK 1991, Wu Ma), *A Chinese Legend* (HK 1992, Lau Hung-chuen).

[27]Eine Auswahl: *Spiritual Boxer, Part II* (HK 1979, Liu Jialiang), *The Dead and the Deadly* (HK 1982, Wu Ma), *The Miracle Fighters* (HK 1982, Yuen Wo-ping), *Hocus Pocus* (HK 1984, Chin Yuet-sang) sowie *Mr. Vampire* (HK 1985, Ricky Lau) und seiner zahlreichen (Quasi-)Sequels.

immer noch die ‚Nachkriegsklassiker' von John Ford und Howard Hawks privilegieren und mithin Tag Gallaghers Intervention geflissentlich ignorieren (Gallagher 2003), zum anderen hat sie noch keine Modelle gefunden, um ‚irritierenden Phänomenen' wie dem *hesuipian*, der *mukokuseki akushon* oder dem *dairyuk hwalguk* gerecht zu werden. Ein erster Schritt zur Überwindung dieser beiden Hürden wäre zunächst ein komplexeres Verständnis euro-amerikanischer Genre-Konzepte. Wirft man beispielsweise einen Blick auf die Serien- und Serial-Western, zeigt sich rasch, dass vermeintliche Konstanten wie das viel zitierte *frontier*- oder *border*-Motiv keinesfalls als konstitutiv für das Genre *en tout* gelten können. Wie für den *western all'italiana* schlägt Eleftheriotis zudem für das Genre-Problem in den indischen Kinematografien vor, den Bezugsrahmen neu zu definieren. Er begründet diesen Schritt folgendermaßen:

> Nevertheless, there are also considerable difficulties when a genre approach is adopted for the study of non-Hollywood films and cinemas. With a handful of notable exceptions, the theoretical work produced addresses either specific Hollywood genres, or genre in general but in the context of Hollywood cinema. As a result, generic characteristics attached to specific Hollywood genres become normative, universalizing and often prescriptive categories (Eleftheriotis 2006, S. 273).

Um bestehende oder vergangene Machtverhältnisse, um ein orientalisierendes, exotisierendes *othering* zu vermeiden, wird dieser neue Bezugsrahmen letztendlich auf ein Bewusstsein für Formen der Aushandlung hinauslaufen, deren Prinzipien und Verfahren noch weiter erforscht und verstanden werden müssen. Erste Ansätze in diese Richtung, an die sich angeknüpften lässt, liegen z. B. bei Scheinpflug, Utin oder Raine bereits vor. „What is required by the hermeneutics of the Other sought out in non-Western national cinema scholarship", fordert Yoshimoto, „is neither a simple identification with the Other nor an easy assimilation of the Other into self. Instead, it is a construction of a new position of knowledge through a careful negotiation between the self and the Other" (Yoshimoto 2006, S. 27–28). Zu fragen ist in diesem Zusammenhang auch, wie flexibel Genres im Sinne eines *travelling concept*s wie beispielsweise der Film noir oder der Western noch konzipiert werden können, ohne dass sie ihre Aussagekraft einbüßen. Ob man den Artefakten tatsächlich Gewalt antut, wenn einer bestimmten, kulturell näherliegenden Lektüreanweisung der Vorzug gegeben wird, wie Willis argumentiert, mag dahingestellt sein. Die Frage aber, ob durch Verfahren der Aneignung, Übersetzung und Vermischung nicht doch etwas Neues entsteht, scheint zentral für die Diskussion zu sein. Selbst wenn zu konzedieren ist, dass um Genre-Labels wie dem *eastern western, noir east* oder dem teutonischen Label *eastern* im Laufe der Zeit eigene Diskurse entstanden sind, die ein Verständnis als Genre-Konzepte rechtfertigen, deuten die weiterhin bestehenden Irritationen und Missverständnisse darauf hin, dass eine Diskrepanz zwischen ‚(euro-amerikanischem) Wort und (ostasiatischer) Wirklichkeit' vorliegt und mithin das Verhältnis von Genre-Konzepten und (historischen) Genre-Formationen überprüft werden muss. Daher ist das rezente Interesse an kleinen und/oder randständigen Formen und Praktiken etwa bei Amanda Klein (2011) und in verschiedenen Sammelbänden (Berger et al. 2015) und Zeitschriftenausgaben (Ausgabe der *montage/AV* zu ‚Kleinen Genres', 2014) wie auch Versuche von Deborah Thomas (2000);

Susan Smith (2000) und Douglas Pye (2007), alternative Gruppierungsverfahren auszuloten, ein wichtiger Ansatz. Besonders Konzepte wie Tonlage und Zyklus scheinen produktive Themenfelder zu sein, die zumal im so stark durch serielle Formen geprägten ostasiatischen Kulturraum wichtige Erkenntnisse befördern könnten.

Schließlich ist es an der Zeit, das Wechselspiel zwischen ‚Eigenem' und ‚Fremdem' bis in die frühe und früheste Zeit des Films zu denken und in einer dezidiert transmedialen Vorgehensweise kulturelle Austauschprozesse im Theater wie auch in der Literatur mit einzubeziehen. Durch seinen Status als importierte westliche Technologie ist der Film von Anfang ein Objekt verschiedenster Aneignungsprozesse und es ist davon auszugehen, dass auch die Entstehung von genre-ähnlichen Kategorien und Strukturen im Wechselspiel mit europäischen und US-amerikanischen Einflussnahmen erfolgt. Wie Raine zurecht betont, war das Kino „international before it was national" (Raine 2014, S. 108). Dass sich beispielsweise die Herausbildung der beiden vermeintlich traditionellen japanischen (Meta-)Genres *jidai-geki* und *shomingeki* (dt. etwa: Drama der kleinen Leute) in den 1920er-Jahren in besonderem Maße *swashbucklern* mit Douglas Fairbanks und Western mit William S. Hart resp. Komödien von Chaplin, Lloyd und Buster Keaton verdankt, belegt nicht nur oder nicht in erster Linie den hegemonialen Einfluss Hollywoods, sondern zumal die schon früh stattfindenden interkulturellen Aushandlungs- Adaptions- und Übersetzungsprozesse (Yoshimoto 2000, S. 215–218; Raine 2014, S. 111). Das Interesse an der filmischen Frühgeschichte der Region in rezenten Studien kann als wichtiger Schritt in diese Richtung gewertet werden (Law und Bren 2004; Yecies und Shim 2011; Deocampo 2017; Yeh 2018; Kim 2018; Airriess 2018; Fu 2019). Bereits 1984 forderte Alan Williams, „we need to get out of the United States" (Williams 1984, S. 124). Genre, so Williams, „is not exclusively or even primarily a Hollywood phenomenon" (Williams 1984, S. 124). Nach mehr als dreißig Jahren ist es an der Zeit, diesem Befund und Aufruf zu folgen.

Literatur

Airriess, Hannah. 2018. Global melodrama and transmediality in turn-of-the-century Japan. In *Melodrama unbound. Across history, media, and national cultures*, Hrsg. Christine Gledhill und Linda Williams, 69–82. New York: Columbia University Press.

An, Jinsoo. 2010. The ambivalence of the nationalist struggle in deterritorialized space: The case of South Korea's manchurian action film. *The China Review* 10(2): 37–61.

Anderson, Joseph L. 1973. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. *Cinema Journal* 12(2): 1–21.

Anderson, Joseph L., und Donald Richie. 1982 [1959]. *The Japanese film: Art and industry* (Expanded Edition). Princeton: Princeton University Press.

Antoniou, Anthony. 2004. Koroshi No Rakuin/Branded to kill. In *The cinema of Japan & Korea*, Hrsg. Justin Bowyer, 93–100. London: Wallflower Press.

Bai, Jingsheng. 1990. Throwing away the walking stick of drama [Übers. Hou Jianping]. In *Chinese film theory. A guide to the new era*, Hrsg. George S. Semsel, Xia Hong und Hou Jianping, 5–9. New York/Westport/London: Praeger.

Balmain, Colette. 2008. *Introduction to Japanese horror film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Berger, Hanno, Frédéric Döhl, und Thomas Morsch, Hrsg. 2015. *Prekäre Genres. Zur Ästhetik peripherer, apokrypher und liminaler Gattungen*. Bielefeld: transcript.
Bergfelder, Tim. 2000. The nation vanishes: European co-productions and popular genre formulae in the 1950s and 1960s. In *Cinema and nation*, Hrsg. Mette Hjort und Scott MacKenzie, 131–142. London/New York: Routledge.
Bergfelder, Tim. 2013. Transnational genre hybridity. Between vernacular modernism and postmodern parody. In *Genre hybridisation. Global cinematic flows*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 39–55. Marburg: Schüren.
Berliner, Todd. 2001. The genre film as booby trap: 1970s genre bending and „The French Connection". *The Cinema Journal* 40(3): 25–46.
Bernardi, Joanne. 2001. *Writing in light. The silent scenario and the Japanese pure film movement*. Detroit: Wayne State University Press.
Berry, Chris. 2004. Salinnabileul Ggotneun Yeoja/Killer Butterfly. In *The cinema of Japan & Korea*, Hrsg. Justin Bowyer, 111–118. London: Wallflower Press.
Berry, Chris, und Mary Farquhar. 2006. *China on screen. Cinema and nation*. New York: Columbia University Press.
Berry, Chris, Nicola Liscutin, und Jonathan D. Mackintosh, Hrsg. 2009. *Cultural studies and cultural industries in northeast Asia. What a difference a region makes*. Hongkong: Hong Kong University Press.
Bettinson, Gary, und Daniel Martin, Hrsg. 2018. *Hong Kong horror cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Brown, Steven T. 2018. *Japanese horror and the transnational cinema of sensations*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
Browne, Nick. 1994. Society and Subjectivity. On the political economy of Chinese melodrama. In *New Chinese cinemas. Forms, identities, politics*, Hrsg. Nick Browne, Paul G. Pickowicz, Vivian Sobchack und Esther Yau, 40–56. Cambridge: Cambridge University Press.
Burke, Peter. 2000. *Kultureller Austausch*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Cestnik, Sano. 2017. Evidenz und Uneindeutigkeit. Asien als Chiffre in den Produktionen der Rapid-Film GmbH. In *Transnationale Medienlandschaften. Populärer Film zwischen World Cinema und postkolonialem Europa*, Hrsg. Ivo Ritzer und Harald Steinwender, 127–138. Wiesbaden: Springer VS.
Chakrabarty, Dipesh. 2000. *Provincializing Europe. Postcolonial thought and historical difference*. Princeton/Oxford: Princeton University Press.
Chang, Jing Jing. 2019. *Screening communities. Negotiating narratives of empire, nation, and the cold war in Hong Kong cinema*. Hongkong: Hong Kong University Press.
Chen, Edwin W. 2003. Musical China, classical impressions: A preliminary study of Shaws' *Huangmei Diao* film. In *The shaw screen. A preliminary study*, Hrsg. Wong Ain-ling und Agnes Lam, 51–73. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Chen, Jianhua. 2013. D. W. Griffith and the Rise of Chinese cinema in early 1920s Shanghai. In *The Oxford handbook of Chinese cinemas*, Hrsg. Carlos Rojas und Eileen Cheng-yin Chow, 23–38. Oxford/New York: Oxford University Press.
Chen, Pingyuan. 2016. *The development of Chinese martial arts fiction* [chin. 2010; Übers. Victor Petersen]. Cambridge: Cambridge University Press.
Cheng, Yu. 1989. Under a spell. In *Phantoms of the Hong Kong cinema*, Hrsg. Li Cheuk-to und Stephen Teo, 20–23. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Cheng, Matthew. 2014. Chang Cheh, Kuei Chih-hung and the Birth of Hong Kong Gangster Cinema in the 1970s. In *Always in the dark: A study of Hong Kong gangster films*, Hrsg. Po Fung und Elbe Lau, 69–78. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Cho, Young-jung, Hrsg. 2011. *Asian western: Men of the east*. Busan: Busan International Film Festival.
Cho, Young-jung, Yong-kwan Lee, Huh Moon-yung, und Dosin Pak, Hrsg. 2004. *Rediscovering Asian cinema network: The decades of co-production between Korea and Hong Kong*. Busan: Busan International Film Festival.

Choi, Jung Bong. 2010. Of the east Asian cultural sphere: Theorizing cultural regionalization. *The China Review* 10(2): 109–136.
Chu, Yingchi. 2003. *Hong Kong cinema. Coloniser, motherland and self*. London/New York: Routledge.
Chua, Ai Lin. 2015. Cultural consumption and cosmopolitan connections. Chinese cinema entrepreneurs in 1920s and 1930s Singapore. In *The business of culture. Cultural entrepreneurs in China and Southeast Asia, 1900–65*, Hrsg. Christopher Rea und Nicolai Volland, 207–233. Hongkong: Hong Kong University Press.
Chung, Po-yin Stephanie. 2006. The story of Kong Ngee: The southeast Asian cinema circuit and Hong Kong's cantonese film industry. In *The glorious modernity of Kong Ngee*, Hrsg. Wong Ain-ling und Maggie Lee, 122–142. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Chung, Hye Seung, und David Scott Diffrient. 2015. *Movie migrations. Transnational genre flows and South Korean cinema*. New Brunswick/London: Rutgers University Press.
Costanzo, William V. 2014. *World cinema through global genres*. Malden/MA und Oxford: Wiley Blackwell.
Crandol, Michael E. 2015. Nightmares from the past: Kaiki eiga and the dawn of Japanese horror cinema. Dissertation, University of Minnesota.
Crandol, Michael E. 2018. Beauty is the Beast: Suzuki Sumiko and Prewar Japanese Cinema. *Journal of Japanese and Korean Cinema* 10(1): 16–31.
Crofts, Stephen. 2006 [1993]. Reconceptualising national cinema/s. In *Theorising national cinema*, Hrsg. Valentina Vitali und Paul Willemen, 44–58. London: bfi.
Croizier, Ralph C. 1972. Beyond east and west: The American western and the rise of the Chinese swordplay movie. *Journal of Popular Film* 1(3): 229–243.
DeBoer, Stephanie. 2014. *Coproducing Asia. Locating Japanese-Chinese regional film and media*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
Deocampo, Nick, Hrsg. 2017. *Early cinema in Asia*. Bloomington: Indiana University Press.
Desser, David. 1983. Kurosawa's Eastern „Western": Sanjuro and the influence of „Shane". *Film Criticism* 8(1): 54–65.
Desser, David. 2005. Making movies male: Zhang Che and the Shaw brothers martial arts movies, 1965–1975. In *Masculinities and Hong Kong cinema*, Hrsg. Laikwan Pang und Day Wong, 17–34. Hongkong: Hong Kong University Press.
Diffrient, David Scott. 2003. South Korean film genres and art-house anti-poetics. Erasure and negation in The power of Kangwon province. *CineAction* 60:60–71.
Diffrient, David Scott. 2005. „Military Enlightenment" for the masses: Genre and cultural intermixing in South Korea's golden age war films. *Cinema Journal* 45(1): 22–49.
Dissanayake, Wimal, Hrsg. 1993a. *Melodrama and Asian cinema*. Cambridge: Cambridge University Press.
Dissanayake, Wimal, Hrsg. 1993b. Introduction. In *Melodrama and Asian cinema*, 1–8. Cambridge: Cambridge University Press.
Eleftheriotis, Dimitris. 2004. Spaghetti western, genre criticism and national cinema: Re-defining the frame of reference. In *Action and adventure cinema*, Hrsg. Yvonne Tasker, 309–327. London/New York: Routledge.
Eleftheriotis, Dimitris. 2006. Genre criticism and popular Indian cinema. In *Asian cinemas. A reader and guide*, Hrsg. Dimitris Eleftheriotis und Gary Needham, 272–279. Honolulu: University of Hawaii Press.
Ette, Ottmar, und Uwe Wirth, Hrsg. 2014. Nach der Hybridität: Zukünfte der Kulturtheorie. Einleitung. In *Nach der Hybridität. Zukünfte der Kulturtheorie*, 7–12. Berlin: Verlag Walter Frey.
Fang, Karen. 2004. *John Woo's: A better tomorrow*. Hongkong: Hong Kong University Press.
Farquhar, Mary, und Chris Berry. 2005. Shadow Opera. Toward a new archaeology of the Chinese cinema. In *Chinese-language film. Historiography, poetics, politics*, Hrsg. Sheldon H. Lu und Emilie Yueh-Yu Yeh, 27–51. Honolulu: University of Hawaii Press.
Foerster, Lukas. 2019. Strukturierter Exzess. Die Horrorfilme von Herman Yau und Anthony Wong. In *Genre-Störungen. Irritation als ästhetische Erfahrung im Film*, Hrsg. Heinz-Peter Preusser und Sabine Schlickers, 141–156. Marburg: Schüren.

Fu, Poshek, Hrsg. 2008. Introduction: The shaw brothers diasporic cinema. In *China forever. The shaw brothers and diasporic cinema*, 1–25. Urbana und Chicago: University of Illinois Press.
Fu, Yongchun. 2019. *The early transnational Chinese cinema industry.* London/New York: Routledge.
Gallagher, Tag. 2003. Shoot-out at the genre corral: Problems in the „Evolution" of the western. In *Film genre reader III*, Hrsg. Barry Keith Grant, 262–276. Austin: University of Texas Press.
Gassmann, Robert H. 1988. *Cheng Ming. Richtigstellung der Bezeichungen. Zu den Quellen eines Philosophems im antiken China. Ein Beitrag zur Konfuzius-Forschung*. Bern/Frankfurt a. M./New York/Paris: Peter Lang.
Gates, Philippa, und Lisa Funnell, Hrsg. 2015 [2012]. *Transnational Asian identities in Pan-Pacific Cinemas. The reel Asian exchange*. London/New York: Routledge.
Gledhill, Christine. 2000. Rethinking genre. In *Reinventing film studies*, Hrsg. Christine Gledhill und Linda Williams, 221–243. London: Hodder Arnold.
Gledhill, Christine, und Linda Williams, Hrsg. 2018. Introduction. In: *Melodrama unbound. Across history, media, and national cultures*, 1–11. New York: Columbia University Press.
Hand, Richard J. 2005. Aesthetics of cruelty: Traditional Japanese theatre and the horror film. In *Japanese horror cinema*, Hrsg. Jay McRoy, 18–28. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Haselberg, Clemens von. 2016. Jianghu zwischen Vormoderne und Moderne: Versuch einer chinesischen Chronotopos-Analyse. In *Zeit, Raum und die Wirklichkeiten* Chinas, Hrsg. Clemens von Haselberg und Stefan Kramer, 159–170. Berlin/Münster: LIT.
Haselberg, Clemens von. 2019. Erzählen von China. Genrespezifische Identitätskonstruktionen im Wuxia-Film. Wiesbaden: Springer/J.B. Metzler.
Holcombe, Charles. 2001. *The genesis of east Asia. 221 B.C.–A.D. 907*. Honolulu: University of Hawaii Press.
Hu, Brian. 2018. *Worldly desires. Cosmopolitanism and cinema in Hong Kong and Taiwan*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Huang, Xuelei. 2009. *Shanghai filmmaking. Crossing borders, connecting to the globe, 1922–1938*. Leiden/Boston: Brill.
Hulme, Alison. 2015. A tale of two cinemas: Embracing and rejecting hollywood's influence in 1930s Shanghai. In *American and Chinese-language cinemas. Examining cultural flows*, Hrsg. Lisa Funnell und Man-Fung Yip, 24–37. London/New York: Routledge.
Hunt, Leon, und Leung Wing-Fai, Hrsg. 2008. *East Asian cinemas. Exploring transnational connections on film*. London/New York: I.B. Tauris.
Iwamoto, Kenji. 1998. From Rensageki to Kinodrama [jap., Übers. Yukio Mizuta Lippit]. *Review of Japanese Culture and Society* 10:1–13.
Jaffe, Ira. 2008. *Hollywood hybrids. Mixing genres in contemporary films*. Lanham: Rowman & Littlefield.
Kaminsky, Stuart M. 1972. The Samurai film and the western. *Journal of Popular Film* 1(4): 312–324.
Kim, Soyoung. 2005. Genre as contact zone: Hong Kong action and Korean *Hwalkuk*. In *Hong Kong connections. Transnational imagination in action cinema*, Hrsg. Meaghan Morris, Siu Leung Li und Stephan Chan Ching-kiu, 97–110. Hongkong: Hong Kong University Press.
Kim, Soyoung. 2011. Geo-political fantasy and imagined communities: Continental (Manchurian) action movies during the Cold War Era. In *Asian western: Men of the east*, Hrsg. Young-jung Cho, 97–119. Busan: Busan International Film Festival.
Kim, Dong Hoon. 2018. *Eclipsed cinema. The film culture of colonial Korea*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Kitamura, Hiroshi. 2015 [2012]. Shoot-out in Hokkaido: The „Wanderer" (*Wataridori*) series and the politics of transnationality. In *Transnational Asian identities in Pan-Pacific cinema. The reel Asian exchange*, Hrsg. Philippa Gates und Lisa Funnell, 31–45. London/New York: Routledge.
Klein, Christina. 2008. Why American studies needs to think about Korean cinema, or, transnational genres in the films of Bong Joon-ho. *American Quarterly* 60(4): 871–898.
Klein, Amanda Ann. 2011. *American film cycles. Reframing genres, screening social problems, and defining subcultures*. Austin: University of Texas Press.

Kwok, Ching-ling. 2003. Editorial notes. In *Hong Kong filmography Vol.IV 1953–1959*, Hrsg. Ching-ling Kwok und Agnes Lam, XXVI–XXVII. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Lau, Shing-hon. 1980. The tragic-romantic trilogy of Chang Cheh. In *A study of the Hong Kong martial arts film*, Hrsg. Shing-hon Lau und Leong Mo-ling, 91–96. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Lau, Shing-hon, und Mo-ling Leong, Hrsg. 1980. *A study of the Hong Kong martial arts film*. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Lau, Shing-hon, und Mo-ling Leong, Hrsg. 1981. *A study of the Hong Kong swordplay film (1945–1980)*. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Law, Kar. 1997 [1986]. Archetypes and variations. Observations on six cantonese films. In *Cantonese melodrama 1950–1969 (Revised Edition)*, Hrsg. Li Cheuk-to und Wong Ain-ling, 15–20. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Law, Kar, et al., Hrsg. 2000. *Border crossings in Hong Kong cinema*. Hongkong: Leisure and Cultural Services Department.
Law, Kar. 2003. The origin and development of Shaws' colour *Wuxia* century. In *The Shaw screen. A preliminary study*, Hrsg. Wong Ain-ling und Agnes Lam, 129–143. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Law, Kar. 2017. Black and red: Post-war Hong Kong noir and its interrelation with progressive cinema, 1947–1957. In *Hong Kong neo-noir*, Hrsg. Esther C. M. Yau und Tony Williams, 30–50. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Law, Yuk-wa. 2007. *On time and festivity: A study of Chinese new year films*. Dissertation, The University of Hong Kong.
Law, Kar, und Frank Bren. 2004. *Hong Kong cinema. A cross-cultural view*. Lanham: The Scarecrow Press.
Law, Kar, et al., Hrsg. 2000. *Border Crossings in Hong Kong Cinema*. Hongkong: Leisure and Cultural Services Department.
Lee, Soon-jin. 2006. The genealogy of Shinpa melodramas in Korean cinema. In *Korean cinema: From origins to renaissance*, Hrsg. Kim Mee Hyun, 37–44. Seoul: Korean Film Council.
Lee, Sangjoon. 2011a. *The transnational Asian studio system: Cinema, nation-state, and globalization in Cold War Asia*. Dissertation, New York University.
Lee, Vivian P. Y., Hrsg. 2011b. *East Asian cinemas. Regional flows and global transformations*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
Lee, Hyangjin. 2013. Family, death and the wonhon in four films of the 1960s. In *Korean horror cinema*, Hrsg. Alison Peirse und Daniel Martin, 23–34. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Lee, Nikki J. Y., und Julian Stringer. 2013. Film noir in Asia. Historicizing South Korean crime thrillers. In *A companion to film noir*, Hrsg. Andrew Spicer und Helen Hanson, 479–495. Oxford: Wiley-Blackwell.
Lewis, Martin W., und Kären E. Wigen. 1997. *The myth of continents. A critique of metageography*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.
Li, Cheuk-to. 1997 [1986]. Introduction. In *Cantonese melodrama 1950–1969 (Revised Edition)*, Hrsg. Li Cheuk-to und Wong Ain-ling, 8. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Li, Cheuk-to, und Stephen Teo, Hrsg. 1989. *Phantoms of the Hong Kong cinema*. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Li, Cheuk-to, und Stephen Teo, Hrsg. 2003 [1987]. *Cantonese opera film retrospective*. Hongkong: Urban Council of Hong Kong.
Li, Jin. 2012. Theater of pathos: Sentimental melodramas in the new drama legacy. *Modern Chinese Literature and Culture* 24(2): 94–128.
Liu, James J. Y. 1967. *The Chinese knight-errant*. London: Routledge & Kegan Paul.
Liu, Siyuan. 2013. *Performing hybridity in colonial-modern China*. Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.
Lu, Hsiao-peng Sheldon, Hrsg. 1997. *Transnational Chinese cinemas: Identity, nationhood, gender*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Lu, Tonglin. 2010. Transnationalism and glocalization in Chinese language and east Asian cinemas. *The China Review* 10(2): 1–14.

Ma, Ning. 1994. Spatiality and subjectivity in Xie Jin's film melodrama of the new period. In *New Chinese cinemas. Forms, identities, politics*, Hrsg. Nick Browne, Paul G. Pickowicz, Vivian Sobchack und Esther Yau, 15–39. Cambridge: Cambridge University Press.

Marchetti, Gina, und See-Kam Tan, Hrsg. 2007. *Hong Kong film, hollywood and new global cinema. No film is an island*. London/New York: Routledge.

Matron, Astrid. 2016. Zwischen Licht und Schatten liegt ein Riss. Vom Unsagbaren zum (Un-) Sichtbaren in Geomeun Meori. *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung* 8:105–121.

McDonald, Keiko Iwai. 1992. The *Yakuza* film: An introduction. In *Reframing Japanese cinema. Authorship, genre, history*, Hrsg. Arthur Nolletti Jr. und David Desser, 164–192. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

McDonald, Keiko I. 1994. *Japanese classical theater in films*. Cranbury/London: Associated University Press.

McHugh, Kathleen. 2005. South Korean film melodrama: State, nation, woman, and the transnational familiar. In *South Korean golden age melodrama. Gender, genre, and national cinema*, Hrsg. Kathleen McHugh und Nancy Abelmann, 17–42. Detroit: Wayne State University Press.

McRoy, Jay, Hrsg. 2005. *Japanese horror cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

McRoy, Jay. 2008. *Nightmare Japan. Contemporary Japanese horror cinema*. Amsterdam/New York: Rodopi.

Merritt, Russell. 1983. Melodrama. Postmortem for a phantom genre. *Wide Angle* 5(3): 25–31.

Neale, Steve. 1993. Melo talk: On the meaning and use of the term „Melodrama" in the American trade press. *The Velvet Light Trap* 32:66–89.

Neri, Corrado. 2010. Sun Yu and the early americanization of Chinese cinema. In *Media, popular culture, and the American century*, Hrsg. Kingsley Bolton und Jan Olsson, 227–248. Stockholm: National Library of Sweden.

Nolley, Kenneth S. 1976. The Western as „Jidai-Geki". *Western American Literature* 11(3): 231–238.

Otmazgin, Nissim, und Eyal Ben-Ari, Hrsg. 2013. *Popular culture co-productions and collaborations in east and southeast Asia*. Singapur/Kyoto: NUS Press und Kyoto University Press.

Peirse, Alison, und Daniel Martin, Hrsg. 2013. *Korean horror cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Petersen, Victor. 2016. Translator's preface. In *The development of Chinese martial arts fiction*, VII–VIX. Cambridge: Cambridge University Press.

Pickowicz, Paul G. 1993. Melodramatic representation and the „May Fourth" tradition of Chinese cinema. In *From may fourth to june fourth. Fiction and film in twentieth-century China*, Hrsg. Ellen Widmer und David Der-wei Wang, 295–326. Cambridge, MA/London: Cambridge University Press.

Po, Fung, und Elbe Lau, Hrsg. 2014. *Always in the dark: A study of Hong Kong gangster films*. Hongkong: Hong Kong Film Archive.

Preusser, Heinz-Peter, und Sabine Schlicker, Hrsg. 2019. Genre-Störungen. Eine Einleitung. In *Genre-Störungen. Irritation als ästhetische Erfahrung im Film*, 7–16. Marburg: Schüren.

Provencher, Ken, und Mike Dillon, Hrsg. 2018. *Exploiting east Asian cinemas. Genre, circulation, reception*. New York/London: Bloomsbury.

Pye, Douglas. 2007. Movies and tone. In *Close up 2*, Hrsg. John Gibbs und Douglas Pye, 1–80. London/New York: Wallflower.

Raine, Michael. 2014. Adaptation as „Transcultural Mimesis" in Japanese Cinema. In *The Oxford handbook of Japanese cinema*, Hrsg. Daisuke Miyao, 101–123. Oxford/New York: Oxford University Press.

Ritzer, Ivo. 2015. Einleitung: Zur Stilepoche Neues ostasiatisches Kino. In *Neues ostasiatisches Kino*, Hrsg. Ivo Ritzer und Marcus Stiglegger, 7–13, Stuttgart: Reclam.

Ritzer, Ivo, und Peter W. Schulze, Hrsg. 2013. Genre hybridisation. Global cinematic flows. In *Genre hybridisation. Global cinematic flows*, 9–36. Marburg: Schüren.

Rozman, Gilbert, Hrsg. 1991. *The east Asian region. Confucian heritage and its modern adaptation*. Princeton: Princeton University Press.
Rynarzewska, Ewa. 2015. SHINPA versus SHINP'A. The influence of Japanese' ‚New School' on the development of modern Korean theater. *Analecta Nippinoca*. *Journal of Polish Association for Japanese Studies* 5:57–75.
Said, Edward W. 1994. *Culture and imperialism*. New York: Vintage Books.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo*. Bielefeld: transcript.
Scherer, Elisabeth. 2011. *Spuk der Frauenseele. Weibliche Geister im japanischen Film und ihre kulturhistorischen Ursprünge*. Bielefeld: transcript.
Schneider, Irmela. 1997. Von der Vielsprachigkeit zur „Kunst der Hybridation". Diskurse des Hybriden. In *Hybridkultur. Medien. Netze. Künste*, Hrsg. Irmela Schneider und Christian W. Thomsen, 13–66. Köln: Wienand.
Schönherr, Johannes. 2012. *North Korean cinema. A history*. Jefferson/London: McFarland & Co.
Schrader, Paul. 1974. Yakuza-eiga: A primer. *Film Comment* 10(1): 9–17.
Sek, Kei. 2003a [1987]. Thoughts on Chinese opera and the Cantonese opera film. In *Cantonese opera film retrospective (Revised Edition)*, Hrsg. Li Cheuk-to und Stephen Teo, 14–17. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Sek, Kei. 2003b. Shaw movie town's ‚China Dream' and ‚Hong Kong Sentiments'. In *The shaw screen. A preliminary study*, Hrsg. Wong Ain-ling und Agnes Lam, 37–47. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Shim, Ae-gyung. 2011. Anticommunist war films of the 1960s and the Korean cinema's early genre-bending traditions. *Acta Koreana* 14(1): 175–196.
Shim, Ae-Gyung, und Brian Yecies. 2012. Asian interchange: Korean-Hong Kong co-productions of the 1960s. *Journal of Japanese & Korean Cinema* 4(1): 15–28.
Shin, Chi-yun, und Mark Gallagher, Hrsg. 2015. *East Asian film noir. Transnational encounters and intercultural dialogue*. London/New York: I.B. Tauris.
Sierek, Karl. 2018. *Der lange Arm der UFA. Filmische Bilderwanderung zwischen Deutschland, Japan und China 1923–1949*. Wiesbaden: Springer VS.
Silver, Alain. 1983 [1997]. *The samurai film*. Woodstock: Overlook.
Singer, Ben. 2001. *Melodrama and modernity. Early sensational cinema and its contexts*. New York: Columbia University Press.
Smith, Susan. 2000. *Hitchcock: Suspense, humour and tone*. *London: bfi Publishing.*
Smith, Iain Robert. 2017. *The hollywood meme. Transnational adaptations in world cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Soe, Valerie. 2019. Gangsta Gangsta: Hong Kong triad films, 1986–2015. In *A companion to the gangster film*, Hrsg. George S. Larke-Walsh, 463–479. Hoboken/Oxford: Wiley.
Staiger, Janet. 2003 [1997]. Hybrid or inbred: The purity hypothesis and Hollywood genre. In *Film genre reader III*, Hrsg. Barry Keith Grant, 185–199. Austin: University of Texas Press.
Stiglegger, Marcus. 2014. *Kurosawa. Die Ästhetik des langen Abschieds*. München: Edition Text + Kritik.
Stringer, Julian. 2005. Puting Korean cinema in its place: Genre classifications and the contexts of reception. In *New Korean cinema*, Hrsg. Chi-yun Shin und Julian Stringer, 95–105. New York/Edinburgh: New York University Press/Edinburgh University Press.
Tam, Yee-lok Enoch. 2015. The silver star group: A first attempt at theorizing *wenyi* in the 1920s. *Journal of Chinese Cinemas* 9(1): 62–75.
Tan, See Kam. 2015. Shaw Brothers' *bangpian*: global Bondmania, cosmopolitan dreaming and cultural nationalism. *Screen* 56(2): 195–213.
Taylor, Jeremy E. 2011. *Rethinking transnational Chinese cinemas. The Amoy-dialect film industry in Cold War Asia*. London/New York: Routledge.
Teo, Stephen. 2006a. Chinese melodrama. The *wenyi* genre. In *Traditions in world cinema*, Hrsg. Linda Badley et al., 203–213. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Teo, Stephen. 2006b. Singapore screen memories: Kong Ngee's nanyang trilogy. In *The glorious modernity of Kong Ngee*, Hrsg. Wong Ain-ling und Maggie Lee, 144–162. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Teo, Stephen. 2009. *Chinese martial arts cinema. The Wuxia tradition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Teo, Stephen. 2010. The ‚missing' female knight-errant in Hong Kong action cinema 1965–1971: Back in critical action. *Journal of Chinese Cinemas* 4(2): 143–154.
Teo, Stephen. 2013. The opera film in Chinese film: Cultural nationalism and cultural form. In *The Oxford handbook of Chinese cinemas*, Hrsg. Carlos Rojas und Eileen Cheng-yin Chow, 209–224. Oxford/New York: Oxford University Press.
Teo, Stephen. 2014. Black gangs, black path, and black film. In *Always in the dark: A study of Hong Kong gangster films*, Hrsg. Po Fung und Elbe Lau, 31–47. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Teo, Stephen. 2016. The aces go places series as the 1980s paradigm of Hong Kong comedy action. In *The essence of entertainment: Cinema city's glory days*, Hrsg. May Ng, Wong Ha-pak und Francisco Lo, 39–56. Hongkong: Hong Kong Film Archive.
Teo, Stephen. 2017. *Eastern westerns. Film and genre outside and inside hollywood*. London/New York: Routledge.
Thomas, Deborah. 2000. *Beyond genre*. In *Melodrama, comedy and romance in Hollywood films*. Moffat: Cameron Books.
Thornton, S. A. 2008. *The Japanese period film. A critical analysis*. Jefferson: McFarland & Co.
Trausch, Tim. 2018. *Affekt und Zitat. Zur Ästhetik des Martial-Arts-Films*. Wiesbaden: Springer/J.B. Metzler.
Tsang, Raymond. 2018. What can a Neoi Gwei teach us? Adaptation as reincarnation in Hong Kong horror of the 1950s. In *Hong Kong Horror cinema*, Hrsg. Gary Bettinson und Daniel Martin, 19–33. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Utin, Pablo. 2016. Sliding through genres: The slippery structure in south Korean films. *Journal of Japanese & Korean Cinema* 8(1): 45–58.
Van den Troost, Kristof. 2010. *The Hong Kong crime film: Genre and film noir from the 1940s to the present*. Dissertation, The Chinese University of Hong Kong.
Van der Heide, William. 2002. *Malaysian cinema, Asian film. Border crossings and national cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Walker, Michael. 1982. Melodrama and the American cinema. *Movie* 29(30): 2–38.
Warshow, Robert. 2007 [1948]. The Gangster as Tragic Hero. In *Gangster film reader*, Hrsg. Alain Silver und James Ursini, 11–16. Pompton Plains: Limelight Editions.
Williams, Alan. 1984. Is a radical genre criticism possible? *Quarterly Review of Film Studies* 9(2): 121–125.
Williams, Linda. 1998. Melodrama revised. In *Refiguring American film genres. History and theory*, Hrsg. Nick Browne, 42–88. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press.
Williams, Tony. 2007. The Hong Kong gangster movie. In *Gangster film reader*, Hrsg. Alain Silver und James Ursini, 357–379. New Jersey: Limelight Editions.
Willis, Andy. 2015. Film noir, Hong Kong cinema and the limits of critical transplant. In *East Asian film noir. Transnational encounters and intercultural dialogue*, Hrsg. Chi-yun Shin und Mark Gallagher, 163–178. London/New York: I.B. Tauris.
Wulff, Hans-Jürgen, Christine N. Brinckmann, und Stephen Lowry, Hrsg. 2014. montage AV. *Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 2(1).
Xiao, Zhiwei. 2010. American films in China prior to 1950. In *Art, politics, and commerce in Chinese cinema*, Hrsg. Ying Zhu und Stanley Rosen, 55–69. Hongkong: Hong Kong University Press.
Xiao, Zhiwei. 2015. For better or worse, *Don't Change Your Husband!* Remakes and appropriations of American films in Republican China, 1911–1949. In *American and Chinese-language cinemas. Examining cultural flows*, Hrsg. Lisa Funnell und Man-Fung Yip, 9–23. London/New York: Routledge.
Yang, Panpan. 2018. Repositioning excess: Romantic melodrama's journey from hollywood to China. In *Melodrama unbound. Across history, media, and national cultures*, Hrsg. Christine Gledhill und Linda Williams, 219–236. New York: Columbia University Press.

Yau, Esther C. M., Hrsg. 2001. *At full speed. Hong Kong cinema in a borderless world*. Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
Yau, Kinnia Shuk-ting. 2010. *Japanese and Hong Kong film industries. Understanding the origins of east Asian film networks*. London/New York: Routledge.
Yau, Kinnia Shuk-ting, Hrsg. 2011. A „Horrible" Legacy: *Noh* and J-Horror. In *East Asian cinema and cultural heritage. From China, Hong Kong, Taiwan to Japan and South Korea*, 101–124. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
Yau, Esther C. M., und Tony Williams, Hrsg. 2017. *Hong Kong neo-noir*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Yecies, Brian, und Ae-Gyung Shim. 2011. *Korea's occupied cinemas, 1893–1948*. New York/London: Routledge.
Yeh, Yueh-Yu Emilie. 2009. Pitfalls of cross-cultural analysis: Chinese *wenyi* film and melodrama. *Asian Journal of Communication* 19(4): 438–452.
Yeh, Yueh-Yu Emilie. 2012. *Wenyi* and the branding of early Chinese film. *Journal of Chinese Cinemas* 6(1): 65–94.
Yeh, Yueh-Yu Emilie. 2013. A small history of *Wenyi*. In *The Oxford handbook of Chinese cinemas*, Hrsg. Carlos Rojas und Eileen Cheng-yin Chow, 225–249. Oxford/New York: Oxford University Press.
Yeh, Yueh-Yu Emilie, Hrsg. 2018. *Early film culture in Hong Kong, Taiwan, and Republican China. Kaleidoscopic histories*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
Yip, Man-Fung. 2017. *Martial arts cinema and Hong Kong modernity. Aesthetics, representation, circulation*. Hongkong: Hong Kong University Press.
Yoshimoto, Mitsuhiro. 2000. *Kurosawa. Film studies and Japanese cinema*. Durham: Duke University Press.
Yoshimoto, Mitsuhiro. 2006. The difficulty of being radical: The discipline of film studies and the postcolonial world order. In *Asian cinemas. A reader and guide*, Hrsg. Dimitris Eleftheriotis und Gary Needham, 27–40. Honolulu: University of Hawaii Press.
Yung, Sai-shing. 2008. Territorialization and the entertainment industry of the Shaw brothers in southeast Asia. In *China forever. The Shaw brothers and diasporic cinema*, Hrsg. Poshek Fu, 133–153. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
Yung, Sai-Shing, und Christopher Rea. 2015. One chicken, three dishes: The cultural enterprises of law bun. In *The business of culture. Cultural entrepreneurs in China and Southeast Asia, 1900–65*, Hrsg. Christopher Rea und Nicolai Volland, 150–177. Hongkong: Hong Kong University Press.
Zahlten, Alexander. 2017. *The end of Japanese cinema. Industrial genres, national times, and media ecologies*. Durham/London: Duke University Press.
Zhang, Longxi. 1988. The myth of the other: China in the eyes of the west. *Critical Enquiry* 15(1): 108–131.
Zhang, Zhen. 2005. *An amorous history of the silver screen. Shanghai cinema, 1896–1937*. Chicago/London: The University of Chicago Press.
Zhang, Zhen. 2012. Transplanting melodrama: Observations on the emergence of early Chinese narrative film. In *A companion to Chinese cinema*, Hrsg. Yingjin Zhang, 25–41. Oxford: Wiley-Blackwell.
Zhang, Zhen. 2018. Transnational melodrama, *Wenyi*, and the orphan imagination. In *Melodrama unbound. Across history, media, and national cultures*, Hrsg. Christine Gledhill und Linda Williams, 83–97. New York: Columbia University Press.
Zimmer, Thomas. 2002. *Geschichte der chinesischen Literatur. Band 2/1. Der chinesische Roman der ausgehenden Kaiserzeit*. München: K.G. Saur.

Genres im indischen Film

Ulrike Mothes

Inhalt

1 Einleitung 356
2 Singendes, klingendes Kino – das indische Film-Musical und seine Spielarten 357
3 Film als Mittel zur Andacht und kulturellen Bildung – das Genre des mythologischen Films 359
4 Jenseits populärer fiktionaler Erzählstrukturen – das Genre des aktivistischen Dokumentarfilms in Indien 363
5 Fazit 366
Literatur 367

Zusammenfassung

Indien ist eine der produktivsten Filmnationen der Welt, deren filmische Historie eng mit dem Kampf um die Unabhängigkeit und der Konstruktion eines neuen indischen Staates verknüpft ist. Die Suche nach der eigenen gesellschaftlichen und kulturellen Identität schlägt sich allegorisch auch auf indischen Kinoleinwänden nieder. Beispielhaft untersucht dieser Text drei relevante Genres des indischen Films auf ihre zugrunde liegenden kulturspezifischen Codes und Erzählkonventionen: das Film-Musical, den mythologischen Film und das Genre des aktivistischen Dokumentarfilms.

Schlüsselwörter

Darshan · Episodisches Erzählen · Imperfect Cinema · Masala-Formel · Bollywood · Musical · Mythologie · Film-Aktivismus

U. Mothes (✉)
Fakultät Gestaltung, Visuelle Kommunikation Bauhaus-Universität Weimar, Weimar, Deutschland
E-Mail: ulrike.mothes@uni-weimar.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_18

1 Einleitung

Indiens Entwicklung vom kolonialen Verwaltungsgebiet über den Unabhängigkeitskampf zum 1947 vollzogenen Zusammenschluss der vielzähligen Ethnien, Religionen und Sprachgemeinschaften zu einem souveränen Staat war immer wieder Anlass zur Artikulation einer eigenständigen kulturellen Identität. Dieser Prozess beeinflusst auch die Formen und Inhalte der in Indien produzierten Filme. Robert Stam zufolge projiziert jedes Kino der Welt unweigerlich eine politische Dimension in Form einer „nationalen Allegorie" (Stam 2000, S. 288). Dokumentarische wie auch fiktionale Filme sind üblicherweise in den Kontext von Kultur und Gesellschaft eingebettet, der sich im Prozess permanenter Aushandlung befindet. Es stellt sich die Frage, auf welche Werte sich Filme zu einer gegebenen Zeit einigen, um ein möglichst großes Publikum zu erreichen. Wie schlagen sich diese kulturellen Annahmen und Konventionen in indischen Filmgenres nieder? Welche dramatischen Konstruktionen nutzen diese?

Das vorliegende Kapitel beschäftigt sich mit drei Genres, die signifikant für das indische Filmschaffen sind. Größte Bekanntheit genießt unbestritten das indische Film-Musical. Es wird in den Filmstudios der Metropole Bombay[1] produziert, was ihm in humorvoller Abgrenzung von der amerikanischen Filmindustrie den Namen Bollywood-Film einbrachte. Als „well-mixed potpourri of popular entertainment" (Ray 1976, S. 73) ist das Bollywood-Musical ein wesentlicher Bestandteil indischer Gegenwartskultur und prägte insbesondere auch das Selbstverständnis der indischen Diaspora im westlichen Ausland.

Des Weiteren stellt das vorliegende Kapitel das Genre des mythologischen Films vor, welches das indische Filmschaffen schon in der Stummfilmzeit prägte. Weil mit diesen Filmen jahrtausendealte religiöse Überlieferungen für die Leinwand adaptiert wurden, stellten sie ein Mittel zur Artikulation eigener kultureller Werte in Abgrenzung von der britischen Kolonialkultur dar. Das bis heute populäre Genre wurde allerdings dafür kritisiert, dass es den indischen Nationalismus begünstigt und wiederholt für die politische Agenda radikaler religiöser Gruppierungen genutzt wurde. In diesem Zusammenhang weist Rachel Dwyer auf die Verbindung zwischen der enormen Popularität der Telenovela *Ramayana* (Sagar 1987–1988) und dem Aufschwung der radikalen Hindutva-Bewegung hin, welche 1992 für die Demolierung der Babri-Moschee in Ayodya am Geburtsort des in der Serie vorgestellten Gottes Rama verantwortlich gemacht werden (Dwyer 2006, S. 53). Diese Zerstörung dieses islamischen Gotteshauses war Auslöser für blutige Auseinandersetzungen zwischen Hindus und Muslimen in Indien.

Schließlich beleuchtet der Text mit dem aktivistischen Dokumentarfilm ein relevantes Genre, welches sich jenseits der populären Lichtspielhäuser mit den kulturellen Werten Indiens und dem gesellschaftspolitischen Status quo auseinandersetzt. Es soll diskutiert werden, inwiefern aus dieser gesellschaftskritischen Geisteshaltung heraus gemeinsame Codes und Erzählmechanismen entwickelt wurden.

[1]Die Stadt wurde 1996 offiziell in Mumbai umgetauft.

Im Folgenden sollen die Motive, die dramatischen Konstruktionen, die lokalspezifische Filmästhetik sowie gebräuchliche Figurenkonstellationen und Charakterstereotype dieser drei markanten indischen Film-Genres skizziert und auf das Verhältnis zwischen Publikum und Erzählform hin untersucht werden.

2 Singendes, klingendes Kino – das indische Film-Musical und seine Spielarten

Wer über indisches Kino schreibt, kommt nicht umhin, einige Sätze über das Film-Musical zu verlieren. Mit seinen überlebensgroßen Helden, bunten Kostümen und seiner überbordenden Lebensfreude ist es international als Inbegriff indischer Populärkultur bekannt und bereits recht umfassend filmwissenschaftlich reflektiert. Die Tatsache, dass die indischen Musicals häufig in Zusammenhang mit dem Hollywood-Musical gestellt werden, begründet sich nicht zuletzt damit, dass filmwissenschaftliche Reflektionen lange Zeit die Domäne westlicher Wissenschaftler waren, welche traditionell das westliche Erzählsystem als Bezugsgröße nutzten. Dabei werden jedoch die zahlreichen Elemente indischer Erzählkultur vernachlässigt, welche das Genre formten: Der Einsatz von Liedern und Tänzen geht auf frühe Parsi- und Sanskrit-Theaterformen zurück, die mit der Einführung des Tonfilms in die filmische Erzählung übernommen wurden. Mit dem Playbackverfahren wurde 1935 ein wesentliches Charakteristikum des Film-Musicals entwickelt (Tieber 2007, S. 19). Während in den ersten indischen Filmen analog zur Bühnenpraxis die Schauspieler noch selbst sangen, wurde dank der Synchronisationstechnik der Soundtrack bald optimiert und von separaten Playback-Sängerinnen und -Sängern aufgenommen. Nicht wenige von ihnen, wie Asha Bhosle oder Latha Mangeshkar, gelangten bald zu ähnlicher Berühmtheit wie die Filmstars, denen sie ihre Stimme liehen.

Selbstreflexive Erzählstrategien, die Jane Feuer als genrekonstituierend für das westliche Film-Musical beschreibt (Feuer 1980, S. 28), spielen im indischen Musical eine untergeordnete Rolle. Die Tanznummern entwickeln sich nicht kontinuierlich aus einer Handlung hinter den Kulissen eines Varieté-Theaters heraus, wie etwa in *Singin' in the Rain* (Kelly und Donen, USA 1952) oder anderen amerikanischen Genre-Pendants. Vielmehr unterbrechen sie die Filmhandlung und bieten den Figuren die Gelegenheit, ihre im Szenenverlauf nur zurückhaltend artikulierten Gefühle über den Liedtext und den Tanz zum Ausdruck zu bringen. So tanzen romantische Liebende nach ihrer ersten Begegnung, Gläubige vor Heiligenbildern, Großfamilien anlässlich Verlobungsfeiern, oder, wie in *Devdas* (Roy 1955, Bhansali 2002 und weitere Bearbeitungen) solidarisch zwei Frauen, die durch die unerfüllte Liebe zu demselben Mann miteinander verbunden sind. Die Choreografien sind ein präzise geplantes Wechselspiel von Körper- und Kamerabewegungen. Lalitha Gopalan verortet diese *song and dance numbers* in der Tradition des „Kino der Attraktionen", einer Erzählweise aus der Zeit, in der Filme noch auf Jahrmärkten vorgeführt wurden (Gopalan 2002, S. 19). Damals bot die bloße Faszination bewegter Bilder dem Kinopublikum ausreichenden Unterhaltungswert. Somit mussten die gefilmten Stunts und spektakulären Momente nicht in einen logischen Handlungs-Zusammenhang

eingebettet werden. Das indische Film-Musical entfaltet zwar einen solchen Handlungsbogen, die Tanzszenen sind jedoch im Allgemeinen aus diesem herausgenommen. Darin begründen sich auch die genretypischen abrupten Szenen- und Ortswechsel. Innerhalb eines Songs dienen Alpenlandschaften und Saharadünen ebenso als Kulissen wie Meeresbrandung oder überbordende Studioszenerien. All diese Orte sind eher als emotionale Räume denn realistische Umgebungen zu betrachten. Analog operiert die Ebene der Kostümierung: So tanzt sich in *Kabhi Khushi Kabhie Gham/ Sometimes Happy Sometimes Sad* (Johar, IND 2001) Anjali in zwölf farbenprächtigen Kostümen durch den Song „Suraj Hua Madham" und wiederholte Umarmungen mit Rahul. Die Lieder folgen keiner Kontinuität und unterbrechen die Diegese des Films. Im Song wird die filmische Erzählung als solche nicht weiter vorangetrieben. In diesem Sinne können die farbenfrohen Tanzsequenzen als „Landscapes of Attraction" (Gehlawat 2010, S. 32) gelesen werden.

Auch jenseits seiner musikalischen Unterbrechungen ist das Genre von einem formelhaften Aufbau geprägt, welche der Volksmund liebevoll als „Masala-Formel" bezeichnet: Bewährte Motive, Charakterstereotype und Konflikte werden in immer neuen Konstellationen zu einer filmischen Handlung zusammengefügt. Wiederkehrende Konstanten sind dabei traditionelle Familienwerte, das Motiv der verhinderten Liebenden, der verständnislosen Eltern als Repräsentanten althergebrachter Wertvorstellungen oder auch durch Schicksalsschläge getrennte Familien, die über den Verlauf des Films wieder zusammenfinden – wie in *Kabhi Khushi Kabhie Gham*: Im ersten Teil des mehr als dreistündigen Films vermählt sich Rahul gegen den Willen seiner Familie mit Anjali. Seine brüskierten Eltern brechen daraufhin den Kontakt zu ihrem Sohn ab. Im zweiten Teil macht sich sein mittlerweile erwachsener Bruder Rohan auf die Suche nach Rahul. Er verliebt sich in Anjalis Schwester Pooja und es gelingt ihm schließlich, Eltern und verlorenen Sohn tränenreich wieder zu versöhnen. Claus Tieber beschreibt dieses weit verbreitete Motiv des Zusammenführens einer versprengten oder verstrittenen Familie gar als Möglichkeit für den indischen Regisseur, mehrere Familienmitglieder in unterschiedlichen religiösen Umfeldern aufwachsen zu lassen und diese dann im Verlauf des Films zu vereinen (Tieber 2007, S. 24).

Ein weiteres gebräuchliches Motiv ist das des selbstlosen Opfers – etwa die Aufgabe der romantischen Heiratspläne zugunsten der familiären Befriedung und des Entsprechens elterlicher Erwartungshaltungen, wie in dem mehr als fünfzehn Mal und in zahlreichen indischen Sprachen verfilmten Epos *Devdas*. Darin wird die Geschichte von Devdas und Paro erzählt, die seit ihrer Kindheit befreundet sind. Weil Paro aus einer niedrigeren Kaste kommt, dürfen die beiden Liebenden einander nicht heiraten. Aus Trotz vermählt Paros Familie ihre Tochter mit einem reichen Witwer, wodurch sie einen enormen sozialen Aufstieg erreicht. Der unglücklich zurückbleibende Devdas wird mehr und mehr zu einem passiv seinem Schicksal ergebenen Helden. Solcherart unausweichlich in ihrem Schicksal gefangene Figuren sind typisch für das Genre. Devdas verfällt dem Alkohol – und der Prostituierten Chandramukhi. Die sich nun entwickelnde unglückliche Dreiecksgeschichte ist ebenfalls eine verbreitete Konstruktion des Genres, die nicht selten tragisch endet: Devdas stirbt schließlich vor Paros Haus, ohne sie noch einmal zu sehen.

Anurag Kashyap arbeitet das beliebte Devdas-Motiv in *Dev D.* (Kashyap, IND 2009) noch einmal neu auf und platziert die traditionellen Charaktere Dev, Paro und

Chandra in einer modernen, urbanen Welt. Zwischen den Liebenden steht nicht mehr der Widerstand der Eltern und deren Hierarchieverständnis sondern ein Eifersuchts-Missverständnis, aus dem heraus Paro den reichen Witwer heiratet. Kashyaps Dev ist nicht, wie genretypisch, von moralischen, sondern von psychologischen Motivationen geleitet. So gelingt es ihm, seine depressive Starre zu durchbrechen. Bei einer Begegnung erkennt er, dass sein romantisches Bild der Vermissten nicht mit der vor ihm stehenden Paro übereinstimmt. Wo die Vorgängerversionen dramatisch enden, beginnt Dev ein neues Leben mit Chandra. Den Gesetzen Bollywoods folgend, sind 18 Songs in die Handlung eingewoben. Von der Live-Darbietung einer Blaskapelle im Titelsong „Emosanal Aattyachar" abgesehen verzichtet Kashyap auf Choreografien. Seine Songs geraten zum dramatischen Soundtrack während der Taxifahrten des betrunkenen Dev, die jedoch den Fortlauf der Filmhandlung nicht unterbrechen. An anderer Stelle zitiert der Regisseur die Songs und opulenten Choreografien aus Sanjay Bhansalis vorangegangener Filmversion und lässt Chandra auf der Flucht vor ihrer Familie auf dem vergilbten Monitor eines Reisebusses den Tanz ihres Rollenvorbilds Chandramukhi betrachten.

Die Re-Interpretation Kashyaps steht in Zusammenhang mit einer wachsenden urbanen, medienerfahren Mittelschicht als neuem Publikum, dessen Wünsche und Lebensrealitäten Eingang in die Erzählung finden. Das Beispiel Kashyaps zeigt, wie sich das Genre von vertrauten Formeln löst und neue Impulse aufnimmt.

Bemerkenswert sind die im Verlauf der indischen Filmgeschichte entstandenen Misch-Genres. Häufig nimmt das Musical andere Genres wie das Melodrama, die Komödie, den Gangster- oder Science Fiction-Film in sich auf. So tanzt in *Koi . . . Mil Gaya/I . . . Found Someone* (Roshan, IND 2003) ein Außerirdischer gemeinsam mit indischen Kindern zu Bollywood-Rhythmen. Die Science-Fiction-Geschichte enthält zudem auch eine romantische Liebesgeschichte und das Motiv eines über sich hinauswachsenden unterschätzten jungen Mannes. Arun Gopinath begründet das Verwischen der Genregrenzen damit, dass in indischen Familien mehrere Generationen gemeinsam vor dem Fernseher oder der Kinoleinwand versammelt sind (Gopinath 2011). Auf diese Weise entstehen hybride Genres, die für jeden Zuschauer etwas bereithalten.

3 Film als Mittel zur Andacht und kulturellen Bildung – das Genre des mythologischen Films

Lange bevor die Film-Musicals über indische Kino-Leinwände flimmerten, konnte sich mit dem mythologischen Film ein relevantes Genre entwickeln, das bis zum Jahr 1923 siebzig Prozent der indischen Filmproduktion ausmachte (Tieber 2007, S. 19). Es griff auf die vielzähligen, zumeist mündlich überlieferten Sagen und Geschichten um die hinduistischen Götter und deren Interventionen in der irdischen Welt zurück. Bereits der erste indische Spielfilm „Raja Harishchandra" (Phalke 1913) widmete sich solchen mythologischen Themen: Der Regisseur Dada Saheb Phalke sah 1910 in einem Kino in Bombay den französischen Film *Vie de Jesus Christ/Life and Miracles of Jesus Christ* (Pathe-Films, 1910) und war von dieser Darstellung so beeindruckt, dass er sich entschloss, die religiösen Epen seines eigenen Heimatlandes in bewegte Bilder zu übersetzen. Der heute nur noch in

Fragmenten erhaltene Film erzählt eine Episode aus dem großen hinduistischen Mythos Mahabharata: Der edle König Harishchandra opfert sein Königreich, um ein Versprechen gegenüber dem Eremiten Vishvamitra einzulösen. In der Verbannung muss Harishchandra Weib und Sohn verkaufen und sich selbst als Leichenverbrenner in Varanasi versklaven. Da er jedoch seinem Glauben und seinen ehrbaren Grundsätzen treu bleibt, wird er schließlich von den Göttern belohnt und von seinem mühseligen Schicksal befreit. Hervorzuheben ist die moralische Stärke des königlichen Protagonisten, die beispielhaft für die Helden des mythologischen Genres ist: Harishchandra hält sein Wort, welche Mühsal er auch immer dadurch auf sich nehmen muss, und lügt nicht. In hinduistischer Tradition folgt er seinem *Dharma*, seinen ethischen und religiösen Verpflichtungen (Dalal 2011, S. 156). Weil er alle sich daraus ergebender Leiden und Komplikationen tapfer erträgt, wird er zum Sinnbild für Aufrichtigkeit – und zum moralischen Ideal des frommen Zuschauers.

Filmästhetisch ist dieser erste indische Film stark beeinflusst von den religiösen Tableau-Malereien Raja Ravi Varmas, die aufgrund ihrer landesweiten Verbreitung als Postkarten und Werbedrucke die bildlichen Vorstellungen von den hinduistischen Göttern prägten. Sie erzählen nicht zuletzt auch die Geschichte des Königs Harishchandra. Phalke nahm Varmas Bildkompositionen auf und verband sie mit zahlreichen Spezialeffekten. Beispielhaft sei auf das Heraufbeschwören der Trishakti, dreier Göttinnen, durch den Eremiten Vishvamitra verwiesen: Mit Hilfe einer Überblendung erscheinen diese über dem brodelnden Wasserkessel des Weisen. Aufgrund seiner vielfachen Verwendung von Doppelbelichtungen oder Stopptricks wird der Regisseur häufig in Zusammenhang mit dem französischen Filmmagier George Méliès genannt. Phalkes Wunder auf der Leinwand sind jedoch keine bloßen Spektakel und Überraschungseffekte, vielmehr erzählen sie eindrucksvoll die göttlichen Wunder, die das Publikum aus den Mythenüberlieferungen kennt und erwartet. Damit geriet bereits der erste indische Spielfilm zum Ausdruck indischer, nichtbritisch-kolonialer Identität und prägte die Erwartungen an das Genre des indischen mythologischen Films entscheidend.

Ein Schlüssel zum Verständnis des Bildaufbaus der mythologischen Filme ist die Idee des *Darshan*. Der Sanskrit-Begriff steht für das Sehen, durchaus auch im Sinne der Vision. Durch den Blickkontakt mit den auf Andachtsbildern dargestellten Heiligen und Göttern können die hingebungsvollen Gläubigen deren Segen erfahren. Von diesen devotionalen Bildern leitet sich die verbreitete tableauartige Perspektive ab, in der zahlreiche Götter in mythologischen Filmen abgebildet sind. Der starre frontale Bildaufbau trägt zur visuellen Überhöhung der allmächtigen göttlichen Charaktere bei. Indem sie auf die hinduistische Ikonografie zurückgreifen, verweisen die Filmbilder über den Bildrand hinaus auf eine höhere Macht. Dieser Verweismechanismus, den sich bereits Phalke zunutze machte, ist bis in die Gegenwart ein Charakteristikum des mythologischen Films. So zeigt etwa Vijay Sharma in seinem viel diskutierten und kommerziell enorm erfolgreichen mythologischen Film *Jai Santoshi Maa/Hail to the Mother of Satisfaction* (Sharma, IND 1975), den elefantenköpfigen Gott Ganesha auf einem Thron im Zentrum der frontalen Komposition. Er ist umgeben von seinen Gefährtinnen Siddhi und Riddhi, deren Gesichter auch während der Dialoge stets dem Betrachter zugewandt sind. Diese Perspek-

tive auf die erhabenen Gottheiten ist dem hinduistischen Gläubigen aus mythologischen Theateraufführungen ebenso wie traditionellen Andachtsbildern vertraut und betont die übermächtige Dimension der Götterfiguren. Die Kunsthistorikerin Geetha Kapur interpretiert die rege Verwendung der frontalen Perspektive als Ausdruck der direkten Ansprache des frommen Zuschauers (Kapur 1987, S. 80).

Im Zentrum von Sharmas aus Gebetsbüchern adaptierter Filmerzählung steht die lokale Göttin Santoshi Maa, die aufgrund des Films in Nordindien zu enormer Popularität gelangte. Der Film wechselt zwischen dem bühnenartig inszenierten *Dev Lok*, dem hinduistischen Götterhimmel, wo Santoshi als Tochter Ganeshas das Licht der Welt erblickt, und der dörflichen Szenerie, in welcher ihre hingebungsvollste Anhängerin Satyavati lebt, hin und her. Als ein Streit unter den Göttern darüber, wer die mächtigere Gottheit ist, zum Auslöser für Intrigen wird, hält Satyavati allen Prüfungen und Opfern zum Trotz unerschütterlich an ihrem Glauben fest. Auf effektvoll inszenierte Weise rettet ihre Schutzgöttin sie aus verschiedenen misslichen Situationen, bis sie schließlich ihren missgünstigen Schwägerinnen entfliehen und mit dem verloren geglaubten Ehemann ein neues Haus beziehen kann. Während der den Film beschließenden Feierlichkeiten erkennen und preisen Satyavatis Widersacherinnen die göttliche Kraft Santoshi Mas.



Tableaut-artige Ansicht des DevLok: Ganesha erschafft Santoshi (Jai Santoshi Maa). Filmstandbild. (Quelle: Eagle Home Entertainment)

Das Universum des Films ist ein zutiefst moralisches: Es zeigt eine gerechte Welt, in welcher Satyavati für ihre Hingabe und ihren Glauben belohnt wird, ihre Widersacher bestraft und schließlich bekehrt werden. Eine solche moralische Konstruktion

gilt als charakteristisch für den mythologischen Film. Statt mit überraschenden Wendungen oder den Mitteln des *Suspense* zu arbeiten, setzen die mythologischen Filme häufig das Wissen um die zugrunde liegenden populären Mythen voraus (Vasudevan 2000, S. 4). Da die Zuschauer die indischen Epen wie die Mahabharata in Gänze kennen, können sie die im Film erzählten Konflikte einzelner Episoden verstehen. Aus diesem Grund kann der mythologische Film auch fragmentarisch oder episodenhaft strukturiert sein.

Filmästhetisch ist *Jay Santoshi Maa* von aufwendigen Spezialeffekten geprägt, welche die Wundertätigkeit der göttlichen Charaktere eindrucksvoll unterstreichen. So brechen Lichtbahnen aus den Augen der zornigen Göttin und von dramatischen Nebelschwaden umwallt erscheint sie mithilfe von Überblendungseffekten auf einem rosafarbenen Lotus-Thron. Der Einsatz solcher Wunder simulierender Effekte zählt zu den genrekonstituierenden Merkmalen des mythologischen Films.

Unerlässlicher Bestandteil desselben sind, wie beim Film-Musical, zahlreiche Lieder, welche zumeist dem Lobpreis der Götter dienen, denen der Film gewidmet ist. Häufig übernehmen gläubige Zuschauer die spirituellen Filmlieder in ihre eigenen täglichen religösen Rituale. Im Falle von *Jay Santoshi Ma* existieren vielzählige Berichte über Kinos, die während der Vorführungen zu blumengeschmückten Tempeln der Santoshi Maa wurden, und von Zuschauern, die bei ihrem Kinobesuch respektvoll ihr Schuhwerk ablegten. Diese Überlieferungen belegen die Wandlung des passiven Zuschauers in aktiv praktizierende Gläubige und verleihen der Idee des *Darshan* eine neue Dimension.

Ähnliche Szenarien riefen die Fernsehausstrahlungen der beiden großen hinduistischen Gründungsmythen *Ramayana* und *Mahabharata* im indischen Fernsehen hervor. Rachel Dwyer legt dar, dass sich während der Ausstrahlungen der Serien Zuschauergruppen so zahlreich und ernsthaft um den Fernsehschirm versammelten, als ob die verehrten Gottheiten persönlich auf dem Bildschirm erscheinen würden (Dwyer 2006, S. 57), um von deren Anblick im Sinne des *Darshan* erbaut zu werden. Diese Produktionen zeigen, welche bedeutende soziale Funktion der Übersetzung dieser zumeist mündlich überlieferten Mythen in bewegte Bilder zukommt: Indem sie immer wieder erzählt werden, wird das kulturelle Erbe Indiens neu kontextualisiert. Damit wird, so Geetha Kapur, das Überleben der Mythen und der mit ihnen verbundenen religiösen Bräuche in der modernen indischen Gesellschaft gewährt (Kapur 1987, S. 80).

Von der Oberschicht und den indischen Intellektuellen wird das mythologische Genre wenig geschätzt. Dennoch finden sich auch im künstlerisch-intellektuell geprägten bengalischen *Parallel Cinema* mythologische Motive wieder. So bezieht sich etwa Satyajit Ray in *Devi/The Goddess* (Ray, IND 1960), auf die blutrünstigen hinduistischen Göttin Kali. In Rays Film wird die schüchterne Doya von ihrem Schwiegervater als Reinkarnation der Göttin Kali erkannt und fortan von der Familie als lebendige Heilige angebetet.

Satyajit Ray inszeniert Doya als Frauenfigur zwischen zwei dominanten Männern – ihrem Schwiegervater Kalikinkar, der sich traditionellen Werten verpflichtet fühlt (ferner das Vermögen der Familie verwaltet und als Patriarch Entscheidungen für diese treffen darf) sowie ihrem modernen, rationalen Ehemann Umaprasadh, der

versucht, Doya aus der ihr auferlegten Fiktion zu retten, und schließlich daran scheitert. Im Gegensatz zum mythologischen Film nutzt *Devi* zwar die hinduistische Ikonografie, hinterfragt jedoch die Annahme der Existenz der abgebildeten Götter und deren spirituellen Kräfte. Die verwendeten devotionalen Lieder können nicht als Vorlage zu spiritueller Einkehr genutzt werden. Vielmehr betten sie Doyas Schicksal realistisch in den gesellschaftlichen Kontext von hinduistischer Glaubenspraxis ein. Statt überlieferte Gesellschaftsbilder zu reproduzieren, sucht Ray mit seinen Filmen die Grenzen der gegenwärtigen Gesellschaft auszuloten.

4 Jenseits populärer fiktionaler Erzählstrukturen – das Genre des aktivistischen Dokumentarfilms in Indien

Neben populären fiktionalen indischen Filmen prägt auch die dokumentarische Gattung das indische Kino und Fernsehen. Mit der Staatengründung wurde Dokumentarfilm gar zur Staatssache erklärt und durch die *Films Division of the Government of India*[2] finanziert, produziert und verpflichtend als Vorfilm in indischen Kinos gezeigt. Mit diesen Filmen suchte man die neuen Bürger des großen, multiethnischen Staats zu einer Nation mit gemeinsamen Zielen und Bedürfnissen zusammenzuschmieden. Entsprechend der staatlichen Agenda, Dokumentarfilme mit „klarer Identität und sozialem Anliegen" zu produzieren (Garga 2007, S. 133), entstanden zahlreiche Filme über das kulturelle Erbe Indiens: indische Architektur, Musik, Tempel und Skulpturen. Nebenbei konnten mit dem Medium auch Hinweise zu gesundheitlicher Aufklärung oder Familienplanung effektiv verbreitet werden. In Abgrenzung von dieser instruktiven Herangehensweise etablierte sich ab 1975 das Genre des aktivistischen Dokumentarfilms. Entscheidender politischer Rahmen dafür war der von der Premierministerin Indira Gandhi ausgerufene Ausnahmezustand, in dem sie Macht- und Verfassungsstrukturen in Indien umzugestalten plante. Mit unkonventionellen und wenig demokratischen Mitteln ging sie die gravierenden Probleme in Indien an: Sie beantwortete das rasante Bevölkerungswachstum mit Zwangssterilisationen, Hunger mit der Düngemittel-basierten grünen Revolution und hob die Leibeigenschaft auf. Mit dem Ausnahmezustand setzte Indira Gandhi grundlegende Bürgerrechte wie Presse- und Meinungsfreiheit außer Kraft. Die Radikalität, mit der die Maßnahmen durchgesetzt wurden, und die während dieser Periode stattfindende Verhaftungswelle konnten innerhalb des bestehenden institutionellen Produktionsrahmens nicht in Dokumentarfilmen thematisiert werden. Dennoch empfanden viele Filmemacher wie Anand Patwardhan oder Sing Sandu Sukdev die Notwendigkeit, die zahlreichen Missstände zu portraitieren. Angesichts der

[2]Bereits ein Jahr nach der indischen Unabhängigkeit wurde die *Films Division* als Filmproduktions-Organ der indischen Regierung gegründet. Seitdem ist sie der größte Produzent von Dokumentarfilmen und journalistischen Magazinbeiträgen zu politischen, sozialen und kulturellen Themen in Indien. Ein großer Teil der Arbeiten werden bis heute für den staatlichen Fernsehsender *Doordarshan* hergestellt, daneben betreibt die Films Division auch ein Archiv sowie seit 1990 das Mumbai International Filmfestival als Plattform für dokumentarischen Filmdiskurs.

drastischen Verhältnisse griffen nicht nur Absolventen von Filmhochschulen zur Kamera, auch viele Quereinsteiger begannen, Dokumentarfilme zu drehen. Mit den in Bedrängnis geratenen Protagonisten standen sie in einem bündnishaften Verhältnis, welches sich auch in ihrer Erzählperspektive widerspiegelt. Ihre Filme zielen darauf ab, soziale und politische Veränderungen herbeizuführen.



Prisoners of Conscience: Häftlinge während des Ausnahmezustands. Filmstandbild. (Quelle: Homepage des Regisseurs)

Anand Patwardhans Dokumentarfilm *Prisoners of Conscience* (Patwardhan, IND 1978) porträtiert politische Häftlinge während und nach dem politischen Ausnahmezustand. Der Film reiht drastische Interviewaussagen ehemaliger Inhaftierter über die Umstände ihrer Verhaftung, die erlittene Folter und die menschenunwürdigen Zustände in den indischen Gefängnissen aneinander. Mittels eingeblendeter Texttafeln bietet der Filmemacher zusätzliche Informationen über die Dauer und, so vorhanden, den Grund der Verhaftung. Die zwischen den Bildern entstehenden Diskrepanzen werfen Fragen auf. Die Interviews sind mit heimlich aufgezeichnetem Handkamera-Material von Verhaftungen und Demonstrationen während des Ausnahmezustands unterschnitten und durch Perkussionstakte voneinander getrennt. Wie für das aktivistische Genre typisch, versuchen Patwardhans Filmbilder nicht, Assoziationen zu erwecken. Vielmehr wollen sie geschehenes Unrecht beweisen. So belegt er mittels einer Handkameraaufnahme von den Händen und Füßen Inhaftierter, die zwischen Gitterstäben hindurchgestreckt sind, die Enge der Gefängniszellen. Eine Erzählerstimme zählt gleichzeitig Fakten zu den Haftbedingungen politischer Gefangener auf.

Erstmals in der Geschichte des indischen Dokumentarfilms treten Unterprivilegierte oder Angehörige von Minderheiten als Protagonisten auf. Statt bloße Staffagefiguren für pastorale Szenen zu sein, berichten sie selbst von ihren schmerzhaften Erfahrungen mit einem dysfunktionalen politischen System. Sind die Porträts der aktivistischen Dokumentarfilme aus der Hand aufgenommen, nicht optimal ausge-

leuchtet oder in sonstiger Weise technisch fehlerhaft, so unterstützt dies nur die Glaubwürdigkeit der aufgezeichneten Szene.

Insgesamt wird die filmische Form durch das niedrige Budget bestimmt. Die deutlich erkennbaren Grenzen des Filmprozesses erscheinen als eine Eigenart der aktivistischen Dokumentarfilme: In einem Interview erläutert Patwardhan, dass er nur begrenzte Möglichkeiten habe, seine Filme sinnlich ansprechend zu gestalten, vielmehr bestimme der politische Auftrag die Form seiner Filme (Patwardhan 1982, S. 54). Mit seinem Verständnis, Bilder der Befreiung bedürfen keiner Schönheit und Ästhetisierung, fühlt sich Patwardhan dem lateinamerikanischen *Imperfect Cinema* verwandt. Für Regisseure wie ihn steht die Aussage, die gesammelten Fakten und deren Verbreitung im Vordergrund. Daraus resultierend herrscht unter unabhängigen indischen Dokumentarfilmern einige Skepsis gegenüber den künstlerischen Formen des Dokumentarfilms, der in ihren Augen zu stark an Form, Struktur und Ästhetik ausgerichtet sei und dabei das Eigentliche, den Inhalt, zu kurz kommen ließ. Patwardhans Regie-Kollege Singh Sandhu Sukdev postuliert in Fortführung dieses Gedankens, Film müsse eine starke Waffe im Kampf für die Abschaffung von Armut, Hunger, und Ausbeutung sein (Sukhdev 1988, S. 84). Mit dieser Forderung grenzt er sich bewusst von dem ‚nur um seiner bloßen Form Willen aufgeblähten' subjektiven Dokumentarfilm ab und bekennt sich zu der genretypischen Improvisationsästhetik.

Statt sich auf die Repräsentation von Einzelschicksalen zu beschränken, konzentrieren sich Filme des aktivistischen Genres häufig auf ein Kollektiv. Dieses drückt auch das traditionelle indische Kulturverständnis aus: Insbesondere in ländlichen Gebieten spielen Clans und Gruppenzugehörigkeiten noch immer eine wichtige Rolle. Dementsprechend ist ein häufig zu findendes filmisches Mittel das Gruppeninterview (Kapur 2003; Waugh 2011, S. 246), in dem eine Gruppe als Gemeinschaft Betroffener oder Augenzeugen zur Sprache kommt und Ereignisse kommentiert. Sie hören sich gegenseitig zu, unterbrechen sich, ergänzen einander, pflichten einander bei, korrigieren und fordern sich gegenseitig mit Sätzen wie „You tell it!" oder „Let mother speak!" auf, ihre Erfahrungen zu schildern (Waugh 2011, S. 246). Diese Vorgehensweise unterstreicht die kollektiven Perspektiven der zumeist rechtlosen oder politisch verfolgten Protagonisten und betont die allgemeingültige Relevanz der getroffenen politischen Aussage.

Hinsichtlich der Verwendung von Musik weisen Pathwardhans Filme ein weiteres wesentliches Genremerkmal des aktivistischen Dokumentarfilms auf: Er bindet in die dokumentarische Erzählung Lieder ein, die etwa während Demonstrationen und Protestaktionen gesungen werden. Die Lieder der aktivistischen Filme haben im Gegensatz zu den vorab diskutierten Genres weder unterhaltenden noch spirituellen Charakter. Auch dienen sie, im Einklang mit der zurückhaltenden realistischen Filmästhetik weniger der musikalischen Untermalung, sondern sind vielmehr Teil des dokumentierten Geschehens. Ihre Texte ergänzen die gefilmten Parolen und die Interviewaussagen der portraitierten Zeitzeugen.

Seit den 1970er-Jahren trug das Genre des aktivistischen Dokumentarfilms entscheidend zur Veränderung der dokumentarischen Form in Indien wie auch ihrer Aufführungsmöglichkeiten bei. Die regierungskritischen Filme entstanden aus finanzieller und institutioneller Unabhängigkeit heraus. Der Großteil der Filme

wurde durch die Autoren selbst finanziert oder entstand mithilfe von Spenden. Nicht nur hinsichtlich ihrer Produktion, sondern auch ihrer Distribution verließen diese Filme die bekannten Wege. Seine vorrangige Bühne findet das Genre nicht in Kinos, sondern bis heute auf Filmfestivals, Veranstaltungen von Menschenrechtsorganisationen oder Vorstellungen in Hochschulen, anlässlich derer die Filmemacher die repräsentierten Probleme sowie ihre filmischen Umsetzungen zur Diskussion stellen. Aus dieser unabhängigen Position heraus entwerfen die aktivistischen Dokumentarfilme ein unbequemes Bild ihres Landes und dessen politischer Ordnung, welches den Zuschauer in das zwischen Regisseur und Protagonist geschlossene Bündnis einlädt und zum Weiterdenken und Handeln auffordert.

5 Fazit

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass sich die gesellschaftliche und kulturelle Identität Indiens stark in der nationalen Filmproduktion abbildet. Die drei vorgestellten Filmgenres sind in hohem Maße von eigenen Erzählmechanismen und einer lokalspezifischen Bildsprache geprägt. Das Film-Musical spielt zwar auch in anderen Filmkulturen eine Rolle. Auf dem indischen Subkontinent jedoch hat sich das an der sogenannten Masala-Formel ausgerichtete Musical zu einem dominanten Kulturprodukt mit eigenen Genre-Merkmalen entwickelt. Insbesondere die charakteristische Unterbrechung der Filmhandlung durch non-diegetische Filmsongs, welche das Gefühlsleben der Figuren ausdrücken, unterscheidet das indische vom westlichen Musical, macht es zum Sinnbild indischer Kultur. Die tiefe Vertrautheit indischer Filmzuschauer mit den indischen Epen ermöglicht in fiktionalen Filmen auch episodische Erzählstrukturen. Die in der hinduistischen Glaubenspraxis verankerte Idee des Darshan als Blick durch die Oberfläche des Films hindurch auf eine göttliche Kraft prägt die Kameraperspektiven wichtiger Filmgenres. Diese spielen insbesondere im mythologischen Genre eine wichtige Rolle. Wie am Beispiel von *Jay Santoshi Maa* deutlich wird, die als Schutzgöttin nach der Kinoausstrahlung enormen Zuspruch erhielt, kann mythologisches Kino nicht nur die alten religiösen Epen lebendig halten, sondern seinen Zuschauern sogar eine neue spirituelle Identität anbieten.

Das dritte der untersuchten Genres, der aktivistische Dokumentarfilm, entwickelte mit dem Einsatz einer kruden, realistischen Filmästhetik eigenständige Merkmale und präsentiert dem Zuschauer die Beobachtungen und Erkenntnisse von Kollektiven, was es ebenfalls von anderen dokumentarischen Traditionen unterscheidet. Die Frage, inwiefern neue filmtechnische Entwicklungen, aber auch gesellschaftliche Veränderungen in Indien und ein zunehmende Fokussieren auf Individualität die Charakteristika der vorgestellten Genres zu beeinflussen und fort zu entwickeln vermögen, ist lohnenswert für zukünftige Untersuchungen.

Literatur

Dalal, Roshen. 2011. *Hinduism: An alphabetical guide*. London: Penguin UK.
Dwyer, Rachel. 2006. *Filming the gods. Religion and indian cinema*. London/New York: Routledge.
Feuer, Jane. 1980. Hollywood musicals. Mass art as folk art. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 23:23–25.
Garga, Bhagwan Das. 2007. *From Raj to Swaraj: The non-fiction film in India*. New Delhi: Penguin Books.
Gehlawat, Ajay. 2010. *Reframing bollywood. Theories of popular Indian cinema*. New Delhi: Sage.
Gopalan, Lalitha. 2002. *Cinema of interruptions: Action genres in contemporary Indian cinema*. London: British Film Institute.
Gopinath, Arun. 2011. Genre exclusivity and Indian cinema. http://behindwoods.com/tamil-movie-articles/movies-08/endhiran-29-06-11.html. Zugegriffen am 10.01.2015.
Kapur, Geetha. 1987. Mythic material in Indian cinema. *Journal of Arts & Ideas* 14–15:79.
Kapur, Jyotsna. 2003. Why the personal is still political – Some lessons from contemporary Indian documentary. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46:79–108.
Patwardhan, Anand. 1982. Interview in Framework, Nr. 21. In 1988: *Dokumentarfilm in Indien*, Hrsg. Wolfgang Klaue et al. Berlin: Staatliches Filmarchiv der DDR.
Ray, Satyajit. 1976. *Our films, their films*. Delhi: Orient Longman.
Stam, Robert. 2000. *Film theory. An introduction*. Maiden: Blackwell.
Sukhdev, Sing. 1988. Personal Cinema und gesellschaftliche Relevanz. In *Dokumentarfilm in Indien*, Hrsg. Wolfgang Klaue et al. Berlin: Staatliches Filmarchiv der DDR.
Tieber, Claus. 2007. *Passages to Bollywood. Einführung in den Hindi-Film*. Wien: LIT.
Vasudevan, Ravi. 2000. The political culture of address in a ‚transitional' cinema: Indian popular cinema. http://www.ibrarian.net/navon/paper/The_political_culture_of_address_in_a__transition.pdf?paperid=5847045. Zugegriffen am 27.08.2015.
Waugh, Thomas. 2011. *The right to play oneself. Looking back at documentary film*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Filmverzeichnis

Dev D. (Anurag Kashyap, Spielfilm, IN 2009, hindi, punjabi, englisch, französisch, tamil, farbig, 144 min)
Devdas (Sanjay Leela Bhansali, Spielfilm, IN 2002, hindi, farbig, 185 min)/*Devdas* (Bimal Roy, Spielfilm IN 1955, hindi, schwarzweiß, 159 min) und zahlreiche weitere Bearbeitungen
Devi/Goddess (Satyajit Ray, Spielfilm, IN 1960, bengali, schwarzweiß, 93 min)
Jai Santoshi Maa/Hail to the Mother of Satisfaction (Vijay Sharma, Spielfilm, IN 1975, hindi, farbig, 138 min)
Kabhi Khushi Kabhie Gham/Sometimes Happy Sometimes Sad (Karan Johar, Spielfilm, IN 2001, hindi/englisch/urdu, farbig, 210 min)
Koi . . . Mil Gaya/I . . . Found Someone (Rakesh Roshan, Spielfilm, IN 2003, hindi, farbig, 166 min)
Mahabharata (Ravi Chopra, Fernsehserie, IN 1988–1990, hindi, farbig, 94 Episoden a 45 min)
Raja Harishchandra (Dadasaheb Phalke, Spielfilm, IN 1913, stumm, mit Texttafeln in maharati, hindi und englisch, schwarzweiß, 40 min)
Ramayana (Ramanand Sagar, Fernsehserie, IN 1987–1988, hindi, farbig, 78 Episoden a 35 min)
Singin' in the Rain. (Gene Kelly/Stanley Donen, Spielfilm, USA 1952, englisch, farbig, 103 min)
Zameer ke Bandi/*Prisoners of Conscience* (Anand Patwardhan, Dokumentarfilm, IN 1978. schwarzweiß, englisch/hindi 45 min)

Genres in Lateinamerika

Peter W. Schulze

Inhalt

1 Einleitung 370
2 Lateinamerikanische Filmmusicals: Cine Tanguero, Comedia Ranchera und Chanchada 372
3 Lateinamerikanische Spielarten des Horrorfilms: von La Llorona über Zé do Caixão bis Juan de los Muertos 382
4 Cine de Luchadores: der mexikanische Lucha-Libre-Film 384
5 Transkulturationen des Western in Brasilien: Nordestern und Western Feijoada 387
6 Das lateinamerikanische Genrekino der Gegenwart am Beispiel Kolumbiens 392
Literatur 394

Zusammenfassung

Lateinamerika besteht aus 21 Ländern mit sehr unterschiedlichen Filmproduktionen und jeweils eigenen Genretraditionen. Bis in die Gegenwart sind in Lateinamerika mehr als zehntausend Genrefilme für das Kino produziert worden. Vor allem die Filmindustrien in Argentinien, Brasilien und Mexiko, die sich in den 1930er-Jahren etablierten, haben eine hohe Anzahl vielfältiger Genreproduktionen hervorgebracht; aber auch einige der kleinen lateinamerikanischen Länder, wie zum Beispiel Kuba, verfügen über lange und vielfältige Genretraditionen.

Anhand exemplarischer Beispiele stellt dieser Beitrag signifikante Entwicklungen und Charakteristika des Genrekinos in Lateinamerika heraus. Bei den Streiflichtern, die auf lateinamerikanische Filmgenres geworfen werden, kommen unterschiedliche Perspektiven zum Tragen: genrespezifische und dabei länderübergreifende aber auch genre- und zugleich länderspezifische sowie länderspe-

P. W. Schulze (✉)
Portugiesisch-Brasilianisches Institut/Romanisches Seminar, Universität zu Köln, Köln, Deutschland
E-Mail: peter.schulze@uni-koeln.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_19

zifische und dabei genreübergreifende Zugänge, um auf diese Weise ein möglichst breites Spektrum des Genrekinos in Lateinamerika darzustellen.

Im ersten Kapitel liegt der Fokus auf dem Musical bzw. auf drei länderspezifischen Genres, die maßgeblich zur Etablierung von Filmindustrien in Lateinamerika beigetragen haben: das argentinische Cine Tanguero, die brasilianische Chanchada und die mexikanische Comedia Ranchera. Das zweite Kapitel stellt aus länderübergreifender diachroner Perspektive einige Facetten des lateinamerikanischen Horrorfilms dar, von den mexikanischen Klassikern der 1930er-Jahre bis hin zu gegenwärtigen Entwicklungen des Genres. Im dritten Kapitel folgt die Darstellung eines landesspezifischen Genres: das Cine de Luchadores, ein mexikanisches Hybrid-Genre um die Figur des *luchador* (Wrestlers), in das u. a. Elemente des Horrorfilms einfließen. Das vierte Kapitel widmet sich den Appropriationen des Western in Lateinamerika am Beispiel Brasiliens, mit Schwerpunkt auf dem Genre Nordestern bzw. Filme de Cangaceiro. Abschließend werden im fünften Kapitel aktuelle Entwicklungen und Tendenzen des lateinamerikanischen Genrekinos exemplarisch anhand des kolumbianischen Kinos dargelegt.

Schlüsselwörter

Lateinamerikanisches Kino · Musical · Horrorfilm · Luchador-Film · Filme de Cangaceiro · Kriminalfilm

1 Einleitung

Lateinamerika besteht aus 21 Ländern mit sehr unterschiedlichen Filmproduktionen und jeweils eigenen Genretraditionen. In den meisten lateinamerikanischen Ländern entstanden kurz nach Erfindung des Kinematografen dokumentarische Aufnahmen und im frühen 20. Jahrhundert wurden bereits regelmäßig Genrefilme produziert, u. a. Historienfilme und Komödien, Melodramen und Kriminalfilme. Genres mithin, die bis in die Gegenwart in hoher Anzahl und in vielfältigen Formen das lateinamerikanische Kino prägen. Dies lässt sich exemplarisch gut am Beispiel des Kriminalfilms verdeutlichen. Bereits 1906 entstand in Brasilien mit *Os estranguladores* (*Die Würger*) (Francisco Marzullo) ein erfolgreicher Kriminalfilm, gefolgt von ähnlichen Genreproduktionen wie *O crime da mala* (*Das Verbrechen des Koffers*) (BRA 1908, Francisco Serrador) und *Noivado de sangue* (*Verlobung des Blutes*) (BRA 1908, Antonnio Leal). Auch in anderen Ländern wurden früh Kriminalfilme produziert, darunter bereits sehr komplexe Genrefilme wie der filmästhetisch frappierend modern wirkende mexikanische Gangsterfilm *El automóvil gris* (*Das graue Auto*) (MEX 1919, Enrique Rosas), ein enorm erfolgreiches Serial in 12 Episoden über die wahre Geschichte einer Gruppe von Verbrechern, die Mexiko-Stadt unsicher machten und 1915 hingerichtet wurden. In Lateinamerika sind zahlreiche Spielarten des Kriminalfilms entstanden. Hierzu zählen u. a. Detektivfilme wie *La serpiente roja* (*Die rote Schlange*) (CUB 1937, Ernesto Caparrós), Gangsterfilme wie *El reino de los gángsters* (*Das Reich der Gangster*) (MEX 1947, Juan Orol), Films noirs wie *Apenas un delincuente* (*Lediglich ein Straftäter*) (ARG 1949, Hugo Fregonese),

narcotráfico- bzw. Drogenhandel-Filme wie *La vendedora de rosas* (*Die Rosenverkäuferin*) (COL 1998, Víctor Gaviria), Favela-Filme wie *Cidade de Deus* (*City of God*) (BRA/FRA/BRD 2002, Fernando Meirelles/Kátia Lund), Polizeifilme wie *Tropa de Elite* (BRA/USA/ARG 2007, José Padilha) und Kriminalkomödien wie *El infierno* (*Die Hölle*) (MEX 2010, Luis Estrada). Bei den angeführten Beispielen handelt es sich lediglich um einige der bekannteren Filme bzw. der gängigeren Subgenres des Kriminalfilms, die exemplarisch die lange und vielfältige Tradition des Genrekinos in Lateinamerika verdeutlichen (wobei am Ende dieses Aufsatzes noch einmal auf den erwähnten *narcotráfico*-Film zurückzukommen sein wird).

Bis in die Gegenwart sind in Lateinamerika mehr als zehntausend Genrefilme für das Kino produziert worden. Vor allem die Filmindustrien in Argentinien, Brasilien und Mexiko, die sich in den 1930er-Jahren etablierten, haben eine hohe Anzahl vielfältiger Genreproduktionen hervorgebracht; so sind in den Hochphasen der Filmproduktion dieser Länder jeweils weit über 100 Genrefilme pro Jahr entstanden. Doch auch einige der kleinen lateinamerikanischen Länder verfügen über lange und vielfältige Genretraditionen, wie zum Beispiel Kuba. Seit den 1910er-Jahren bis zur Kubanischen Revolution 1959 entstanden in dem Inselstaat etwa 100 Spielfilme, vor allem Melodramen, Musicals und Komödien. Unter diesen Filmproduktionen finden sich bemerkenswerte Genrefilme, beispielsweise das im Kontext des Zehnjährigen Krieges in Kuba angesiedelte Musical-Historien-Melodram *Siboney* (CUB/MEX 1938/42), eine Koproduktion unter der Regie des spanischen Regisseurs Juan Orol, der in Mexiko gut dreißig Genrefilme drehte, einige davon mit Bezug zu Kuba. Wenngleich die Kubanische Revolution tiefgreifende Veränderungen der Filmproduktion des Landes nach sich zog, wurden auch nach Gründung des ICAIC – Kubanisches Institut für Filmkunst und Filmindustrie – im Jahr 1959, das den Filmsektor zentralisierte, weiterhin viele bemerkenswerte Genrefilme in Kuba produziert. So etwa *Muerte de un burócrata*/Der Tod eines Bürokraten (CUB 1966), (Tomás Gutiérrez Alea), eine schwarze Komödie mit Slapstick-Elementen über die Bürokratisierung im Sozialismus, ferner die kapitalismuskritische Zeichentrick-Vampir-Komödie *¡Vampiros en La Habana!* (*Krieg der Vampire*) (CUB/SPA/BRD 1985, Juan Padrón) sowie das Road Movie „im Stillstand" *Lista de espera* (*Kubanisch Reisen*) (CUB/SPA/FR/MEX/BRD 2000, Juan Carlos Tabío), in dem die Reise aufgrund eines defekten Busses nicht stattfindet – um nur einige Beispiele des Genrekinos unter den sehr speziellen Produktionsbedingungen des ICAIC im sozialistischen Kuba zu nennen.[1]

Die angeführten kubanischen bzw. international koproduzierten Filme sind, trotz ihrer Partikularität, in gewisser Weise charakteristisch für Genreproduktionen in Lateinamerika im Allgemeinen: Einerseits rekurrieren viele dieser Filme auf Kultur, Politik und (Zeit-)Geschichte des Entstehungslandes; andererseits nehmen sie häufig Bezug auf internationale – bzw. primär europäische und US-amerikanische – Genretraditionen, in die sie sich wiederum einschreiben. Trotz gewisser Gemeinsamkeiten in den Genretraditionen der 21 lateinamerikanischen Länder existieren jedoch auch enorme Unterschiede – etwa zwischen Mexiko mit seiner traditionsreichen Filmin-

[1]Für einen Überblick über das kubanische Kino, vgl. Schulze 2012a.

dustrie und der diskontuierlichen Filmproduktion Paraguays –, was eine synthetisierende Gesamtschau des Genrekinos in Lateinamerika erschwert. Angesichts der sehr großen Anzahl an unterschiedlichen Genrekonfigurationen, aus denen eine Reihe länderspezifischer Genres entstanden sind, lässt sich kaum ein kohärentes Gesamtbild des Genrekinos in Lateinamerika skizzieren. Das vermeintliche Gesamtbild lateinamerikanischer Genreproduktionen würde sich aufgrund der länderspezifischen Differenzen und den jeweils sehr unterschiedlichen Produktionsphasen wohl eher in eine Reihe von Einzelbildern auffächern, die sich nur schwer einem Metanarrativ unterordnen ließen – zumal selbst die Definition von „Lateinamerika" und die entsprechende Einbeziehung bestimmter Länder keineswegs einheitlich ist und kontrovers diskutiert wird. Aber auch gesonderte Genregeschichten der einzelnen Länder sowie länderübergreifende Darstellungen einzelner Genres würden durch die vielfältigen transnationalen Dimensionen und Genre-Hybridisierungen wiederum verkompliziert. In diesem Sinne kann es im vorliegenden Aufsatz nicht darum gehen, eine vermeintlich umfassende – wenn auch kursorische – Gesamtgeschichte lateinamerikanischer Genres zu entwerfen. Wie bereits in den Ausführungen eingangs praktiziert, wird hier versucht, anhand exemplarischer Filme bestimmte Charakteristika und Entwicklungen des Genrekinos in Lateinamerika herauszustellen. Bei den Streiflichtern, die auf lateinamerikanische Filmgenres geworfen werden, kommen unterschiedliche Perspektiven zum Tragen: genrespezifische und dabei länderübergreifende aber auch genre- und zugleich länderspezifische sowie länderspezifische und dabei genreübergreifende Zugänge, um auf diese Weise ein möglichst breites Spektrum des Genrekinos in Lateinamerika darzustellen.

Im ersten Kapitel liegt der Fokus auf dem Musical bzw. auf drei länderspezifischen Genres, die maßgeblich zur Etablierung von Filmindustrien in Lateinamerika beigetragen haben: das argentinische Cine Tanguero, die brasilianische Chanchada und die mexikanische Comedia Ranchera. Das zweite Kapitel stellt aus länderübergreifender diachroner Perspektive einige Facetten des lateinamerikanischen Horrorfilms dar, von den mexikanischen Klassikern der 1930er-Jahre bis hin zur gegenwärtigen Entwicklung des Genres. Im dritten Kapitel folgt die Darstellung eines landesspezifischen Genres: das Cine de Luchadores, ein mexikanisches Hybrid-Genre um die Figur des *luchador* (Wrestlers), in das u. a. auch Elemente des Horrorfilms einfließen. Das vierte Kapitel widmet sich den Appropriationen des Western in Lateinamerika am Beispiel Brasiliens, mit Schwerpunkt auf dem Genre Nordestern bzw. Filme de Cangaceiro. Abschließend werden im fünften Kapitel einige aktuelle Entwicklungen und Tendenzen des lateinamerikanischen Genrekinos exemplarisch anhand des kolumbianischen Kinos dargelegt.

2 Lateinamerikanische Filmmusicals: Cine Tanguero, Comedia Ranchera und Chanchada

Maßgeblich für die Konsolidierung lateinamerikanischer Filmindustrien in den 1930er-Jahren war die Entstehung länderspezifischer Filmmusicals in Argentinien, Brasilien und Mexiko, die sich transmediale Synergieeffekte mit damals sehr erfolgreichen Musikgenres zunutze machten. Die bereits in verschiedenen Medien zirkulierenden

„Transgenres“[2] Tango, Samba und Ranchera wurden im Kino aufgegriffen; so entstand aus dem Tango in Argentinien das Cine Tanguero, aus dem Samba in Brasilien die Chanchada und aus der Ranchera-Musik in Mexiko die Comedia Ranchera. Diese drei kulturspezifischen Musicals gehörten von den 1930er- bis in die 50er-Jahre zu den erfolgreichsten Filmgenres in Lateinamerika.

2.1 Das Cine Tanguero

Die Tradition des Tangofilms reicht in Argentinien fast bis zum Beginn des Kinos zurück; so entstand bereits im Jahr 1900 der Film *Tango Argentino* (*Argentinischer Tango*) von Eugenio Py. Eine regelmäßige Produktion von Tangofilmen begann in den 1910er-Jahren, wobei infolge der internationalen Tangomanie, die zu Beginn dieses Jahrzehnts einsetzte, auch außerhalb Argentiniens entsprechende Filme produziert wurden; zunächst Komödien über den damals skandalösen Tangotanz, darunter Max Linders *Max, professeur de tango* (*Max, der Tangolehrer*) (F 1912) und *Tango Tangles* (*Tango-Wirrwarr*) (GB 1914, Mack Sennett) mit Charlie Chaplin in der Hauptrolle. Als Filmgenre bildete sich das melodramatische Tango-Musical Cine Tanguero in Argentinien heraus, wo entsprechende Filme mit Live-Musik ab den späten 1910er-Jahren regelmäßig gezeigt wurden – beispielsweise *El tango de la muerte* (*Der Tango des Todes*) (ARG 1917) und *Mi último tango* (*Mein letzter Tango*) (ARG 1925), beide unter der Regie von José Agustín Ferreyra, der bis 1940 über 20 Tangofilme drehte.

Elementar für die Entwicklung des Tangos als „Transgenre“ und für die Entstehung des Cine Tanguero im Speziellen war „Mi noche triste“ („Meine traurige Nacht“) – die erste, stilbildende *tango canción*, also ein Tangolied mit gesungenem Text. 1917 wurde Samuel Castriotas Komposition von Pascual Contursi mit einem rührseligen Text versehen, den Carlos Gardel im selben Jahr auf Platte einspielte und damit einen enormen Erfolg erzielte. „Mi noche triste“ schildert die Verzweiflung eines Musikers, der von seiner Geliebten verlassen wurde und sich seiner Trauer hingibt.[3] Die erste *tango canción* etablierte eine grundlegende Narration des Tangos, die in dem melodramatischen Transgenre immer wieder – in verschiedenen Medien – aufgegriffen bzw. ausgebaut wurde und auch den Tangofilm prägte. „Mi noche triste“ durchlief bereits kurz nach seiner Entstehung verschiedene transmediale Passagen. Wegweisend war hierbei vor allem die Einbeziehung des Tangoliedes in das 1918 uraufgeführte Theaterstück *Los dientes del perro* (*Die Zähne des Hundes*)

[2]Bei einem „Transgenre“ handelt es sich im Sinne von Oscar Steimberg um ein Genre, bei dem „im Durchlaufen verschiedener Sprachen und Medien“ zentrale Charakteristika erhalten bleiben, während andere Merkmale Veränderungen durchlaufen“ (Übs. Peter W. Schulze). Vgl. Oscar Steimberg: El pasaje a los medios de los géneros populares. In *Semióticas: Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires 2013, S. 115–156, hier S. 115. „Los transgéneros – géneros en cuya de nición social se privilegian rasgos que se mantienen estables en el recorrido de distintos lenguajes o medios“.

[3]Zu der melodramatischen Genrekonfiguration und der damit verbundenen Geschlechterordnung des Tangos bzw. des Cine Tanguero, vgl. Schulze 2016.

(José González Castillo/Alberto T. Weisbach), das zu einem enormen Publikumserfolg wurde, womit ein über zehn Jahre währender Tango-Zyklus auf dem Theater begann, der bereits in der Stummfilmzeit, vor allem aber nach Aufkommen des Tonfilms im Kino seine Fortsetzung fand (vgl. Schulze 2015). Von der strukturellen Bedeutung für die Entwicklung des Tangos als „Transgenre" abgesehen, wurde das Lied „Mi noche triste" auch in eine Reihe von Tangofilmen integriert, meist als musikalische Performance – so von den großen Tangosängerinnen Sabina Olmos in *La vida es un tango* (*Das Leben ist ein Tango*) (ARG 1939) und Virginia Luque in *La historia del tango* (*Die Geschichte des Tangos*) (ARG 1949), beide unter der Regie von Manuel Romero –, aber auch im diegetischen Abspielen einer Schallplatte mit der ersten Aufnahme von Carlos Gardel in *El último payador* (*Der letzte Payador*) (ARG 1950, Homero Manzi/Ralph Pappier) sowie als fiktionale Entstehungsgeschichte der legendären *tango canción* in *Mi noche triste* (*Meine traurige Nacht*) (ARG 1951, Lucas Demare).

Die transmedialen Dimensionen des Cine Tanguero manifestieren sich in der Besetzung der Filme mit Tangostars, die bereits in Konzerten, auf dem Theater, im Radio und mit Tonträgern enorme Erfolge erzielt hatten. Im Kino etablierten sich aber auch weitere Größen des Tangos, darunter bereits sehr erfolgreiche Theaterregisseure, Szenografen, Komponisten und Musiker. Symptomatisch hierfür ist der erste argentinische Langspielfilm im Movietone-Verfahren mit dem programmatischen Titel *¡Tango!* (ARG 1933, Luis Moglia Barth), der wie ein regelrechtes Who's who des „Transgenres" erscheint: Das enorme Aufgebot an Tangogrößen, die inzwischen allesamt kanonisiert sind, umfasst die Schauspielerinnen und Sängerinnen Libertad Lamarque, Azucena Maizani, Mercedes Simone und Tita Merello, ferner die Tangoorchester von Juan de Dios Filiberto, Osvaldo Fresedo, Pedro Maffia, Juan D'Arienzo und Edgardo Donato sowie den Tangotänzer El Cachafaz und die Tangokomponisten Roberto Firpo und Homero Manzi.

Auf transmediale Synergieeffekte zielten bereits die ersten lateinamerikanischen Filme im Lichttonverfahren, bei denen es sich um Tangomusikfilme mit Starbesetzung handelt: 1930 drehte Eduardo Morera 15 Kurzfilme, in denen der internationale Musikstar Carlos Gardel jeweils eines seiner Erfolgslieder darbietet. Gardel avancierte kurz darauf als Sänger-Schauspieler zum Filmstar in sehr erfolgreichen spanischsprachigen Tangofilmen von Paramount Pictures, die ab 1931 zunächst im französischen Joinville-Studio und dann in New York gedreht wurden, u. a. *Las luces de Buenos Aires* (*Die Lichter von Buenos Aires*) (FRA 1931, Adelqui Millar), *El tango en Broadway* (*Der Tango am Broadway*) (USA 1934, Luis Gasnier) und *Tango Bar* (USA 1934, John Reinhardt). Auch wenn es sich bei diesen Filmen um Produktionen eines Hollywood-Majors handelt, sind die spanischsprachigen Filme im Tango-Milieu Argentiniens angesiedelt (abgesehen von Teilen einiger Filme, die – dem internationalen Erfolg des Tangos entsprechend – z. B. am Broadway stattfinden) (Abb. 1).

Nach Carlos Gardel, der 1935 verunglückte, wirkten auch weitere argentinische Tango-Stars in ausländischen Filmproduktionen als Hauptfiguren mit. Dies gilt für die größten Stars des Cine Tanguero: Libertad Lamarque, Amanda Ledesma und Hugo del Carril, die alle drei in einer Reihe von mexikanischen Filmmusicals



Abb. 1 *El tango en Broadway* (DVD Screenshot)

Hauptrollen innehaben. Es handelt sich hierbei gleichsam um „pan-lateinamerikanische Filmmusicals", in denen Genre-Cluster des argentinischen Cine Tanguero und der mexikanischen Comedia Ranchera einschließlich genrespezifischer Stars aus beiden Ländern miteinander verbunden werden, um dadurch ein größeres Publikum zu erreichen bzw. höhere Gewinne zu erzielen. Etabliert wurde dieses Modell in der argentinischen Produktion *De México llegó el amor* (*Aus Mexiko kam die Liebe*) (ARG 1940, Richard Harlan), in dem zwei der damals berühmtesten Musik- und Film-Stars Lateinamerikas die Hauptrollen innehaben: die Argentinierin Amanda Ledesma sowie der Mexikaner Tito Guízar, der zunächst in spanischsprachigen Hollywoodproduktionen auftrat und dann den großen Durchbruch erlangte mit seiner Rolle als Ranchero-Lieder singender Charro in *Allá en el Rancho Grande* (*Out on the Big Ranch*) (MEX 1936, Fernando de Fuentes), der international überaus erfolgreichen Genre-Matrix der Comedia Ranchera (auf die noch näher eingegangen wird). In *De México llegó el amor* entwickelt sich eine Liebesgeschichte zwischen den von Ledesma und Guízar verkörperten Figuren, wobei die beiden Stars – dem Cine Tanguero bzw. der Comedia Ranchera entsprechend – einige Tango- bzw. Ranchera-Lieder singen. Bezeichnend für die transnationalen Filmproduktionen in Lateinamerika, sollte die Tangosängerin und Schauspielerin Ledesma bald darauf auch in mexikanischen Musicals als argentinische Protagonistin mitspielen, etwa an der Seite von Jorge Negrete in *Cuando quiere un mexicano* (*Wenn ein Mexikaner liebt*) (MEX 1944, Juan Bustillo Oro). In diesen und weiteren Filmen sind die transnationalen und interkulturellen Dimensionen von der Handlung her durch Reisen motiviert, wobei sich zwischen den Stars aus den unterschiedlichen Ländern heterosexuelle Liebesgeschichten in einer „dual focus narrative" (Altman 1987, S. 16–27) entwickeln, bei der unterschiedliche Akzente und Varietäten des Spani-

schen sowie verschiedene national konnotierte Traditionen und Musikgenres aufeinander treffen und schließlich in einem Happy End in Einklang gebracht werden. Ab Ende der 1940er-Jahre entstanden dann auch Koproduktionen lateinamerikanischer Länder mit dem franquistischen Spanien, zunächst vor allem Musicals, wie etwa der spanisch-argentinische Film *La guitarra de Gardel* (*Die Gitarre von Gardel*) (ARG/SPA 1949, León Klimovsky), dessen Titel bereits auf den Tango bzw. den legendärsten Star des Genres verweist.[4]

Trotz der Internationalisierung der Filmproduktion verlor das Cine Tanguero in den 1950er-Jahren stark an Publikum. Die angeführten Filme *La historia del tango* und *Mi noche triste* sind symptomatisch für das Cine Tanguero auf der Schwelle der 1950er-Jahre, in denen das Genre im Niedergang begriffen ist: Wie in einer Reihe ähnlicher Filme dieser Zeit werden die Größen des Genres und ihre klassischen Tangolieder in retrospektiven Narrationen gehuldigt, womit der Tango als Phänomen der Vergangenheit erscheint. Zwar ist der Zenit des Genres längst überschritten, dennoch entstehen weiterhin Tango-Filme, auch von nicht-argentinischen Filmemacher/innen – insbesondere Tanzfilme, von denen einige international sehr erfolgreich waren, so etwa *Tango, no me dejes nunca* (*Tango*) (ARG/SPA 1997, Carlos Saura) und *The Tango Lesson* (*Tango-Fieber*) (GB/ARG/BRD/NL 1997, Sally Potter).[5]

2.2 Die Comedia Ranchera

Mit *Allá en el Rancho Grande* (Abb. 2), in dem erstmals alle genrekonstitutiven Elemente der Comedia Ranchera angelegt sind, erzielte Fernando de Fuentes einen großen internationalen Erfolg, der dazu führte, dass in Mexiko zahlreiche ähnliche Filme produziert wurden und sich die Comedia Ranchera als Genre herausbildete. Typischerweise handelt die Comedia Ranchera von melodramatischen Konflikten heterosexueller Liebe und Männerfreundschaften im folkloristischen Umfeld einer idyllisch-idealisierten Hacienda, wobei die von Charros gesungenen Einlagen mit Ranchera-Musik das Genre besonders prägen. Charakteristisch für das Genre sind in *Allá en el Rancho Grande* starke transmediale Bezüge zur *música ranchera* angelegt. Als Fuentes' Film 1936 entstand, war das titelgebende Lied bereits sehr populär durch internationale und medienübergreifende Verbreitung in Konzerten und auf Tonträgern sowie im Theater und Radio. Bezeichnenderweise hatte Tito Guízar, der in *Allá en el Rancho Grande* den singenden Charro verkörpert, das gleichnamige Lied bereits in New York in seiner Radio-Show „Tito Guizar y su guitarra" gespielt. Fuentes nutzte gezielt den internationalen Erfolg von Guízar, der zur Entstehungszeit von *Allá en el Rancho Grande* bereits ein Musikstar war und als solcher in einigen Hollywoodfilmen mit Musiknummern in Erscheinung getreten war. Dementspre-

[4]Zu den Musical-Koproduktionen zwischen Lateinamerika und dem franquistischen Spanien, vgl. Schulze 2017c.

[5]Zum Tango-Tanzfilm, der vor allem durch nicht-argentinische Filme geprägt ist, vgl. Schulze 2017b.



Abb. 2 *Allá en el Rancho Grande*

chend wird Guízar in den Credits von Fuentes' Film angepriesen als „famoso cantante mexicano", als „berühmter mexikanischer Sänger".

Bei den großen Stars der Comedia Ranchera, die auf Guízar folgten, handelt es sich ebenfalls um Sänger-Schauspieler – vor allem Jorge Negrete und Pedro Infante –, die mit der *música ranchera* internationale Erfolge erzielten. Obwohl in der Ranchera-Musik auch eine Reihe von Frauen enorm erfolgreich war, sind die Sänger-Schauspieler-Stars der Comedia Ranchera ausschließlich männlich. So ist es eine Ausnahme, dass in dem internationalen Erfolgsfilm *¡Ay, Jalisco, no te rajes!* (*Oh Jalisco, Don't Give Up!*) (MEX 1941, Joselito Rodríguez) mit Jorge Negrete in der Hauptrolle auch die berühmte Sängerin Lucha Reyes das titelgebende Lied singt, wobei ihre Rolle bzw. ihr Gastauftritt sich auf die Musiknummer beschränkt, was für die machistische Geschlechterordnung des Genres bezeichnend ist. Der Machismo der Comedia Ranchera manifestiert sich auch in den angeführten „pan-lateinamerikanischen" bzw. in „pan-hispanischen" Musicals – besonders drastisch in der mexikanisch-spanischen Ko-Produktion *Jalisco canta en Sevilla* (*Jalisco singt in Sevilla*) (MEX/SPA 1948, Fernando de Fuentes), in der Jorge Negrete als singender Charro die spanische Flamenco-Sängerin und Tänzerin, verkörpert von Carmen Sevilla, am Filmende mit dem Lasso einfängt um sie zu ihrem Liebesglück zu zwingen. Trotz der interkulturellen und transnationalen Dimensionen dieses Films sowie weiterer ähnlicher Produktionen mit ihren „multiple generic identities" (Moine 2008, S. 129) wurde die Comedia Ranchera dadurch keineswegs dezentriert oder gar aufgelöst. Die Verbindung der Comedia Ranchera mit Genre-Clustern der Españolada

funktioniert komplementär; so resultiert der folkloristisch fundierte Nationalismus der beiden Filmgenres letztlich in einer Apologie des Hispanismo und ist Teil einer (trans) nationalen Kulturökonomie, die Musik, Schauplätze und Stars aus verschiedenen Ländern harmonisch zusammenführt, um auf diese Weise ein möglichst großes Publikum zu erreichen.

Trotz verschiedener Versuche der Erneuerung und Internationalisierung der Comedia Ranchera wurden ab den späten 1950er-Jahren in dem Genre fast keine Filme mehr produziert. Vor allem seit dem Tod der beiden maßgeblichen Stars des Genres – Jorge Negrete verstarb 1953 und Pedro Infante 1957 – erreichte die Comedia Ranchera kein größeres Publikum mehr. Doch schon zuvor hatte das Genre an Popularität verloren. In gewisser Weise scheint sich das Ende der Comedia Ranchera in dem Film *Gángsters contra charros* (*Gangster gegen Charros*) (MEX 1947, Juan Orol) anzukündigen. In diesem hybriden Genrefilm ist die Figur des Charro aus ihrer ländlichen Umgebung herausgelöst und nach Mexiko-Stadt verlegt: Der Protagonist namens Charro del Arrabal, Charro der Vorstadt, ist ein Krimineller und entspricht dem üblichen Genrekontext der Comedia Ranchera nur noch durch seine charakteristische Bekleidung und die Ranchera-Lieder, die er in einer Cantina singt. Bezeichnenderweise ist der Rivale des Charros ein Gangster (namens Johnny Carmenta), der ein Cabaret frequentiert, in dem eine Femme fatale, gespielt von Rosa Carmina, singt und aufreizend Rumba tanzt, wobei alle drei Figuren im Shoot-out am Ende des Films sterben. *Gángsters contra charros* gehört zum Cine de Rumberas, eine Spielart des Film Noir, in dem die Femme fatale stets eine Rumba-Tänzerin und Sängerin ist – fast ausnahmslos dargestellt von kubanischen „Königinnen der Tropen“ (Muñoz Castillo 1993) wie María Antonieta Pons, Amalia Aguilar, Ninón Sevilla und Rosa Carmina. Das Rumbera-Genre steht in diametralem Gegensatz zur Comedia Ranchera, wo noble Charros auf idyllischen Haciendas passive Frauen erobern und dem Publikum damit ein Happy End bescheren. Auch wenn die Comedia Ranchera in den späten 1950er-Jahren an ihr Ende kam, wurden Genre-Elemente wie Ranchera-Musiknummern in andere Filme aufgenommen – nicht nur dekonstruierend wie bei Orol, sondern durchaus auch affirmativ, etwa in *Música de siempre* (*Timeless Music*) (MEX 1958, Tito Davidson). Dieses Backstage-Musical über die Produktion eines Filmmusicals, das Anlass zu zahlreichen Musiknummern gibt – von Stars wie Edith Piaf, Libertad Lamarque, Germán Valdés und Toña la Negra –, endet mit dem Lied „México lindo y querido“ von Chucho Monge, gleichsam der inoffiziellen Hymne Mexikos. Gespielt wird das Lied von Dutzenden Mariachis vor einer für die Comedia Ranchera typischen Landschaft, verbunden mit der Einblendung von Jorge Negrete in Großaufnahme, der dasselbe Lied singt. Auch wenn es sich bei dem Ende von *Música de siempre* um eine Apotheose Mexikos und der Comedia Ranchera als dem „mexikanischen Kino par Excellence“ (Ayala Blanco 1986, S. 69) handelt, ist in dem zitierten Film – *Siempre tuya* (*Forever Yours*) (MEX 1952, Emilio Fernández) – die Comedia Ranchera bereits in Auflösung begriffen. Denn Fernández thematisiert in *Siempre tuya* Armut und die Landflucht nach Mexiko-Stadt, die mit dem Genre der Comedia Ranchera nicht vereinbar sind.

2.3 Die Chanchada

Der erste brasilianische Tonfilm, der beachtlichen Erfolg erzielte – *Coisas nossas* (*Unsere Dinge*) (BRA 1931)[6] – ist eine musikalische Komödie, in der im Stil der Revue bekannte Musiker ihre Lieder aufführen. Wallace Downey zeichnete für Regie und Produktion verantwortlich; der US-Amerikaner hatte im Jahr 1928 eine Filiale der Columbia Records in Brasilien eröffnet, fungierte als Repräsentant der Plattenfirma und platzierte in dem Film Musiker, die er unter Vertrag hatte. Die in *Coisas nossas* angelegte Verbindung zwischen Film und Musik sollte für einen erheblichen Teil der brasilianischen Genreproduktionen bis in die späten 1950er-Jahre kennzeichnend sein. Seit dem großen Erfolg des semidokumentarischen Films *A voz do carnaval* (*Die Stimme des Karnevals*) (BRA 1933, Adhemar Gonzaga) – geprägt durch Musiknummern des Straßenkarnevals in Rio de Janeiro und Aufnahmen in der populären Radiostation Rádio Mayrink Veiga – avancierten Samba, Radio und Karneval zu zentralen Elementen der musikalischen Komödien. In diesen Filmen singen häufig brasilianische Musikstars ihre Hits, so etwa in dem Erfolgsfilm *Alô, alô, carnaval* (*Hallo, hallo, Karneval*) (BRA 1936, Adhemar Gonzaga/Wallace Downey), einer Art Who's who der damals bekanntesten Sängerinnen und Sänger Brasiliens, unter ihnen Francisco Alves, Mário Reis und Carmen Miranda (Abb. 3).

Ab den späten 1930er-Jahren entstanden zunehmend Filme, die komplexere Handlungen aufweisen, womit sich das Genre Chanchada herausbildete. Zu den frühen Formen der Chanchada zählt etwa *Banana da terra* (*Kochbanane*) (BRA 1938, Ruy Costa) mit dem Samba-Star Carmen Miranda, die dort in der Musiknummer „O que é que a baiana tem" bereits auto-exotisierende Elemente in ihre Bekleidung aufnimmt, so etwa eine frühe Form des „Tutti-Frutti-Hat", den sie in vielen Hollywood-Musicals trägt, mit denen sie ab 1940 große internationale Erfolge erzielte. Bei der Chanchada handelt es sich um mit geringem Budget produzierte musikalische Komödien, in denen brasilianische Populärmusik, vor allem Samba, eine zentrale Rolle spielt und die häufig Bezüge zum Karneval in Rio de Janeiro aufweisen. Neben den Musiknummern ist meist in einem Handlungsstrang eine Liebesgeschichte angelegt, ergänzt durch zahlreiche komische Szenen, während den Protagonisten Gefahr durch Bösewichte droht. Die Chanchada mündet stets in ein Happy End. Von zentraler Bedeutung für das Genre sind Komiker, insbesondere Grande Otelo und Oscarito, die auch Musiknummern singen, meist tölpelhaft daherkommen, jedoch auch verschlagen sein können und Körperkomik mit einem Wortwitz verbinden, der stark auf der Alltagssprache der unteren Bevölkerungsschichten aus Rio de Janeiro basiert. Grande Otelo und Oscarito treten in zahlreichen Chanchadas als Duo auf, etwa in dem Film *Aviso aos navegantes* (*Mitteilung an die Seefahrer*) (BRA 1950, Watson Macedo), der eine für das Genre typische Handlung

[6]Bereits in dem ersten brasilianischen Langfilm mit Ton, *Acabaram-se os otários* (*Es ist Schluss mit den Trotteln*) (BRA 1929, R: Luiz de Barros), werden Lieder gesungen, u. a. „Bem te vi, sol do sertão" des erfolgreichen Sängers Paraguaçu und „Carinhoso" von Pixinguinha, gespielt mit seinem Orquestra Típica Pixinguinha und Donga.

Abb. 3. *Alô, alô, carnaval*



aufweist: Die beiden komischen Figuren arbeiten auf einem Luxuskreuzfahrtschiff zwischen Rio de Janeiro und Buenos Aires; eine brasilianische Theatermusikgruppe ist an Bord, was Anlass für zahlreiche Musiknummern gibt, wobei ein Spion für Aufregung sorgt.

Charakteristisch für die Chanchada ist die parodistische Stoßkraft (häufig auch in den Musiknummern), die sich vor allem auf das – in Brasilien dominante – Hollywood-Kino bezieht, aber auch vor der nationalen Politik und Kultur keinen Halt macht. Ein gutes Beispiel für die in der Chanchada häufig angelegte Parodie Hollywoods ist *Carnaval Atlântida* (*Karneval der Atlântida*) (BRA 1952, José Carlos Burle): Der Film parodiert die Production Values Hollywoods und insbesondere die Monumentalfilme von Cecil B. DeMille, wobei die Komik auch ein autoreflexives Moment aufweist, indem die für die Chanchada charakteristische Low-Budget-Produktion als solche ironisierend ausgestellt wird.

Wenngleich mehrere Produktionsfirmen Chanchadas drehten, wurde das Genre vor allem durch die Atlântida Cinematográfica geprägt; während ihres Bestehens von 1941 bis 1962 produzierte sie 66 Filme, die meisten davon Chanchadas. Die

Schließung der Atlântida kann als symbolisches Ende des Genres gelten, auch wenn die zweite zentrale Produktionsfirma des Genres, Produções Cinematográficas Herbert Richers, weiterhin noch einige Chanchadas produzierte. Seit ihrer Entstehung Mitte der 1930er-Jahre bis etwa 1960 war die Chanchada das kommerziell erfolgreichste Genre des brasilianischen Kinos.

2.4 Postklassische Filmmusicals in Lateinamerika

Wenngleich Anfang der 1960er-Jahre kaum noch Filme der Genres Cine Tanguero, Chanchada und Comedia Ranchera produziert wurden, da diese kein größeres Publikum mehr erreichten, entstanden weiterhin zahlreiche Musikfilme in Lateinamerika. In den 1960er- und 70er-Jahren hatten eine Reihe lateinamerikanischer Rockstars große Erfolge als Protagonisten von Rock-Musicals, darunter Palito Ortega und Sandro (Argentinien), Roberto Carlos (Brasilien) sowie Enrique Guzmán und Angélica María (Mexiko). Ähnlich wie bei den Filmmusicals der vorangehenden Dekaden waren die Rock-Musicals Teil einer musikbasierten transmedialen Genre-Ökonomie, die Kino, Radio und LPs umfasste – wobei erstmals auch dem Fernsehen mit seinen Musik-Shows und Übertragungen von Konzerten eine zentrale Rolle zukam.

Es sei erwähnt, dass auch in den meisten mittelgroßen und kleineren Filmländern Lateinamerikas seit Beginn des Tonfilms Musicals produziert wurden, wobei in den letzten Jahren ein regelrechter Boom an Musikfilmen zu verzeichnen ist. Neben einer Fülle an Dokumentarfilmen entstehen auch zahlreiche Spielfilme über lateinamerikanische Musiker/innen und Musikkulturen, insbesondere Biopics über Stars der Populärmusik, von denen viele internationale Erfolge erzielten – wie etwa *Violeta se fue a los cielos* (*Violeta Parra*) (CHIL/ARG/BRA 2011, Andrés Wood), ein Musik-Biopic über die große chilenische Liedermacherin. Der Soundtrack des Spielfilms wurde ebenfalls vermarktet; ferner entstand 2012 – unter der Regie von Wood – eine Miniserie über Violetta Para für den chilenischen Fernsehsender Chilevisión. Diese Art transmedialer Vermarktungsketten ist für viele Musikfilme charakteristisch. Beispielsweise basiert das erfolgreiche Musik-Biopic *Tim Maia* (BRA 2014, Mauro Lima) über den großen brasilianischen Sänger-Songwriter auf einer von dem Musikproduzenten und Journalisten Nelson Motta verfassten Biografie (*Vale tudo: O som e a fúria de Tim Maia*), die 2007 erschien und dann 2012 in ein sehr erfolgreiches Bühnenmusical über Tim Maia einfloss, an das der erwähnte Spielfilm anknüpft, von dem wiederum Passagen in das Fernseh-Dokudrama *Tim Maia* (2015) von TV Globo aufgenommen wurden. Aus den Beispielen, die sich fortsetzen ließen, wird deutlich, dass transmediale Synergieeffekte zwischen Kino und Musik für das lateinamerikanische Kino seit Beginn des Tonfilms bis heute prägend sind, auch wenn sich über die Jahre die Popularität der Musikgenres und entsprechender (Sub-)Genres des Films verändert hat.

3 Lateinamerikanische Spielarten des Horrorfilms: von La Llorona über Zé do Caixão bis Juan de los Muertos

In Lateinamerika wurden Hunderte von Horrorfilmen produziert, darunter zahlreiche Meisterwerke und Kultfilme sowie zeitgenössische Produktionen, die international zirkulieren. Zum klassischen Horrorfilm der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts zählen eine Reihe von Meisterwerken, vor allem aus Mexiko und Argentinien, wie etwa *La llorona* (*Die Weinende*) (MEX 1933, Ramón Peón) und *El fantasma del convento* (*Das Phantom des Klosters*) (MEX 1934, Fernando de Fuentes), *El misterio del rostro pálido* (*Das Geheimnis des bleichen Gesichts*) (MEX 1934, Juan Bustillo Oro) und *El vampiro* (*Der Vampir*) (MEX 1957, Fernando Méndez) sowie *Una luz en la ventana* (*Ein Licht im Fenster*) (ARG 1942, Manuel Romero) und *El vampiro negro* (*Der schwarze Vampir)* (ARG 1953, Román Viñoly Barreto) – um nur einige der längst kanonisierte Filme anzuführen (Abb. 4).

Bemerkenswert ist, dass neben den auf europäischen Traditionen basierenden Topoi und Figuren, die bereits aus den Filmtiteln hervorgehen, auch auf kulturspezifische Folklore rekurriert wird. So basiert der angeführte Film von Ramón Peón auf der in vielen Ländern Lateinamerikas bekannten Legende von La Llorona: der Geist einer Frau, die um ihre Kinder weint, welche sie in einem Fluss ertränkt hat, wobei ihre erschreckende Erscheinung häufig als Vorbote des Todes gilt. Es entstanden zahlreiche weitere – vor allem mexikanische – Verfilmungen der Legende von La Llorona, u. a. in Horrorfilmen von René Cardona, Rafael Baledón, Mauricio Magdaleno und Lorena Villarreal.



Abb. 4 *El vampiro* (DVD Screenshot)

Zu den vielfältigen Spielarten des lateinamerikanischen Horror-Genres zählen beispielsweise die kolumbianischen Filme des „Gótico Tropical" („Tropische Gotik"), die einerseits ebenfalls auf indigene Legenden zurückgreifen, andererseits das Übernatürliche des Vampirismus eliminieren, um – in beiden Fällen – Kritik an der extremen Klassengesellschaft Kolumbiens zu üben: In *Carne de tu carne* (*Fleisch deines Fleisches*) (COL 1983, Carlos Mayolo) ist der Vampirismus angelehnt an den indigenen Mythos der Madremonte, die den Urwald beschützt und diejenigen mörderisch heimsucht, die sich an den Pflanzen und Tieren vergehen; in *Pura sangre* (*Pures Blut*) (COL 1982, Luis Ospina) dient das Blut ermordeter Menschen dazu, einen greisen Patriarchen, der kein Vampir ist, am Leben zu halten.

Eine Reihe lateinamerikanischer Horrorfilme haben längst Kultstatus. So etwa die Horror-Hybridformen des Cine de Luchadores, ein spezifisch mexikanisches Genre mit Wrestlern als Helden (auf das noch ausführlicher eingegangen wird); hierzu zählen u. a. Filme wie *Santo contra los zombies* (*Santo gegen die Zombies*) (MEX 1961, Benito Alazraki) sowie die unzensierte Version von *Santo en el tesoro de Drácula* (*Santo in der Schatzkammer Draculas*) (MEX 1968, René Cardona). Kultstatus haben auch die Horrorfilme unter der Regie des Brasilianers José Mojica Marins, darunter *A meia noite levarei a sua alma* (*Um Mitternacht nehme ich mir Deine Seele*) (BRA 1964) und *Esta noite encarnarei no teu cadáver* (*In dieser Nacht schlüpfe ich in Deinen Leichnam*) (BRA 1966). Mojica Marins ist auch der Protagonist seiner Horrorfilme und verkörpert stets die Figur Zé do Caixão – international bekannt als Coffin Joe. Während seine Erscheinung an Dracula erinnert – jedoch mit Vollbart – und seine extrem langen Fingernägel auf Nosferatu verweisen, ist Zé do Caixão eine ganz eigene Horrorfigur, die ihre diabolischen Energien vor allem darauf setzt, mit Jungfrauen den perfekten Sohn zu zeugen. Mojica Marins tritt auch in der Öffentlichkeit als sein Alter Ego Zé do Caixão auf; er hat in dieser Rolle mehrere Fernsehshows moderiert und ihm wird u. a. in Liedern und Graffitis, Musikvideos und Comics gehuldigt. Aus dem filmischen Umfeld von Mojica Marins kommt auch Ivan Cardoso, der unter Cinephilen ebenfalls Kultstatus hat. Cardoso zählt zum brasilianischen Cinema Marginal, das in den späten 1960er-Jahren begann, Genrekino und Experimentalfilm in innovativer Weise zu verbinden. Cardoso hat seit seinem ersten Langfilm *Nosferato no Brasil* (*Nosferatu in Brasilien*) (BRA 1970) bis in die Gegenwart eine ganze Reihe außergewöhnlicher Horrorfilme vorgelegt, in denen er die Genrekonventionen verschiedener Subgenres produktiv transformiert, u. a. in spezifischen Spielarten wie dem „Terrir", ein von Cardoso geprägtes Schachtelwort aus „terror" (Horror) und „rir" (lachen), das in herausragender Form in *O segredo da múmia* (*Das Geheimnis der Mumie*) (BRA 1981) angelegt ist, in dem auch Zé do Caixão auftritt. Zu den international bekannten experimentellen Kultfilmen aus Lateinamerika zählt auch *Santa sangre* (*Heiliges Blut*) (MEX/ITAL 1989, Alejandro Jodorowsky), ein neo-surrealistisch geprägtes Werk, das sich zwar üblichen Genrekategorien entzieht, aber markante Elemente des Horrorfilms enthält, insbesondere des Body Horrors.

In Lateinamerika sind alle üblichen Subgenres vom Action Horror bis zum Zombiefilm verbreitet. Der Horrorfilm hat seit Jahren in den meisten lateinamerikanischen Ländern starke Konjunktur, wobei viele der Filme international zirkulieren

und Anerkennung finden. Exemplarisch angeführt seien der brasilianische Zombiefilm *Mangue negro* (*Schwarzer Mangrovenwald*) (BRA 2008, Rodrigo Aragão), der chilenische Slasher-Film *Baby Shower* (CHL 2011, Pablo Illanes), der kolumbianische Psychohorrorfilm über Agoraphobie *Al final del espectro* (*Am Ende des Spektrums*) (COL 2006, Juan Felipe Orozco), die kubanische Horrorkomödie *Juan de los Muertos* (*Juan of the Dead*) (CUB/SPA 2010, Alejandro Brugués), der uruguayische Spukhaus-Film *La casa muda* (*The Silent House*) (URY 2010, Gustavo Hernández) und der venezolanische Mystery-Horrorfilm *La casa del fin de los tiempos* (*Das Haus am Ende der Zeit*) (VEN 2010, Alejandro Hidalgo) – wobei sich die Liste der Subgenres und Produktionsländer neuerer Horrorfilme weiter fortsetzen ließe.

4 Cine de Luchadores: der mexikanische Lucha-Libre-Film

Ein spezifisch mexikanisches Genre, das längst Kultstatus hat, ist das Cine de Luchadores bzw. der Luchador- oder Lucha-Libre-Film, der in den frühen 1950er-Jahren entstand und vor allem bis in die 1970er-Jahre enorm populär war.[7] Seit *Huracán Ramírez* (MEX 1952, Joselito Rodríguez), der das Genre begründete, sind über 150 Luchador-Filme entstanden, die Mehrzahl in den 1960er- und 70er-Jahren. Das Filmgenre bezieht sich stark auf die Lucha Libre, eine spezifisch mexikanische Form des Wrestlings, die im frühen 20. Jahrhundert aufkam und zu den beliebtesten Manifestationen der mexikanischen Populärkultur gehört. Bei der Lucha Libre tragen die *luchadores* (Kämpfer bzw. Ringkämpfer) meist charakteristische Masken und führen kunstvolle Kampfchoreografien aus, etwa „movimientos aéreos", komplexe Sprungbewegungen. Die bekanntesten *luchadores*, insbesondere El Santo (1917–1984) und Blue Demon (1922–2000) sowie Mil Máscaras (*1942), erlangten bereits zu Lebzeiten den Ruhm mythischer Figuren. Der Protagonist Huracán Ramírez des gleichnamigen Films, der den Beginn des Genres markiert, wurde noch durch einen bekannten Schauspieler (David Silva) dargestellt, während ein tatsächlicher *luchador* (Eduardo Bonada) die Kämpfe und Stunts der Figur durchführte.[8] Doch schon bald avancierten die Protagonisten der Lucha Libre auch zu den Stars des Filmgenres sowie zu Figuren in Comics und weiteren popkulturellen Erscheinungsformen wie Graffitis (wobei El Santo bereits seit 1952 in der gleichnamigen Comic-Serie dargestellt wurde). Die international bekanntesten Stars sind vor allem drei maskierte *luchadores*: El Santo, der seit seinem Filmdebüt *Santo contra el cerebro del mal* (*Santo gegen das Hirn des Bösen*) (MEX/CUB 1958, Joselito Rodríguez) in über 50 Filmen die Hauptrolle innehat; Blue Demon, der seit seiner ersten Rolle in *Demonio Azul* (*Blauer Dämon*) (MEX 1964, Chano Urueta) in knapp 25 Luchador-Filmen als Protagonist erscheint; und Mil Máscaras, der in gut 20 Filmen als Protagonist auftritt und bis heute aktiv ist. Bemerkenswerterweise wurde Mil

[7] Zum Cine de Luchadores, vgl. Cotter 2008 und Greene 2005.

[8] Anders als in den übrigen Lucha-Libre-Filmen, verkörperten verschiedene Personen – sukzessive – die maskierte Figur des Huracán Ramírez.

Máscaras in seinem gleichnamigen Debutfilm (MEX 1966, Jaime Salvador) als *luchador*-Filmstar von dem einflussreichen mexikanischen Horrorfilm-Produzenten Luis Enrique Vergara lanciert – im Gegensatz zu El Santo und Blue Demon, die bereits Stars der Lucha Libre waren (und ab Mitte der 1960er-Jahre ebenfalls in Produktionen von Vergara auftreten).

Die Luchador-Filme sind überwiegend nach der gleichen Formel gestaltet: Ein maskierter *luchador* erfährt – oft nach einer Kampf-Sequenz in der Arena México, der 1956 inaugurierten, bis heute wichtigsten Stätte der Lucha Libre – von einer Bedrohung durch Verbrecher, diabolische Wesen und dunkle Mächte, denen er als Superheld furchtlos entgegentritt, um die Ordnung wiederherzustellen oder gar die Welt zu retten. Bei dem Genre handelt es sich um Low-Budget-Filme, die schnell produziert wurden, bei kommerziellem Erfolg auch als Sequels innerhalb kurzer Zeit, um so maximalen Profit zu erzielen. Ein Beispiel hierfür ist *Las momias de Guanajuato* (*Die Mumien von Guanajuato*) (MEX 1972, Federico Curiel), einer der größten Kassenschlager des Luchador-Films, in dem die drei führenden Stars des Genres – El Santo, Blue Demon und Mil Máscaras – gemeinsam gegen untote Mumien kämpfen. Auf den Blockbuster folgten schnell zwei Sequels unter der Regie von Tito Novaro, die über den Titel direkt als solche zu erkennen sind: *El robo de las momias de Guanajuato* (*Der Raub der Mumien von Guanajuato*) (MEX 1972) und *El castillo de las momias de Guanajuato* (*Das Schloss der Mumien von Guanajuato*) (MEX 1973) mit den *luchadores* Mil Máscaras bzw. Superzan in der Hauptrolle.

Bei dem Luchador-Film handelt es sich um ein hybrides Genre, das u. a. Elemente des Actionfilms und vor allem des Horrorfilms, aber auch des Kriminal- und Science-Fiction-Films sowie des Western einbezieht. Die *luchadores* kämpfen gegen eine Reihe böser Kontrahenten, die stark genrespezifisch geprägt sind und vor allem aus dem Figurenarsenal des Horrorfilms stammen, wie beispielhaft – und keineswegs erschöpfend – aus den folgenden Filmtiteln deutlich wird (Abb. 5): *Santo contra los zombies* (*Santo gegen die Zombies*) (MEX 1961, Benito Alazraki) und *El Santo contra las mujeres vampiros* (*El Santo gegen die Vampirfrauen*) (MEX 1962, Alfonso Corona Blake), *La sombra del murciélago* (*Der Schatten der Fledermaus*) und *Arañas infernales* (*Höllische Spinnen*) (beide MEX 1968 unter der Regie von Federico Curiel), *Atacan las brujas* (*Die Hexen greifen an*) (MEX 1968, José Díaz Morales), *Santo vs. la hija de Frankenstein* (*Santo gegen die Tochter Frankensteins*) (MEX 1972, Miguel M. Delgado) sowie *Santo y Blue Demon contra Drácula y el Hombre Lobo* (*Santo und Blue Demon gegen Dracula und den Werwolf*) (MEX 1973, Miguel M. Delgado). Luchador-Filme, in denen Elemente des Science-Fiction-Films und des Western besonders ausgeprägt sind, lassen sich teils ebenfalls direkt am Titel erkennen, wie etwa *Santo el Enmascarado de Plata vs la invasión de los marcianos* (*Santo, der Silbermaskierte gegen die Invasion der Marsbewohner*) (MEX 1966, Alfredo B. Crevenna) bzw. *Santo contra los jinetes del terror* (*Santo gegen die Reiter des Schreckens*) (MEX 1970, René Cardona).

Wenngleich im Luchador-Film die Helden meist Männer sind, während Frauen – verkörpert von schönen Schauspielerinnen wie Altia Michel und Isela Vega – lediglich vor Gefahren gerettet werden bzw. die „Männlichkeit" der Stars des Genres



Abb. 5 *Santo contra los zombies* (Pressematerial)

affirmieren und als Schauwerte eines „male gaze" fungieren, gibt es auch eine Reihe von Filmen mit *luchadoras* wie Gloria Venus und Golden Rubi in den Hauptrollen, so etwa *Las luchadoras contra el médico asesino* (*Die Kämpferinnen gegen den mörderischen Arzt*) (MEX 1963), *Las luchadoras contra la momia* (*Die Kämpferinnen gegen die Mumie*) (MEX 1964) und *Las luchadoras vs el robot asesino* (*Die Kämpferinnen gegen den mörderischen Roboter*) (MEX 1969), die alle unter der Regie von René Cardona entstanden.

In den frühen 1980er-Jahren verlor das Luchador-Genre an Publikum. Auch wenn nun deutlich weniger Filme als in den vorangehenden Dekaden produziert wurden, existiert das Genre bis heute. Bemerkenswerterweise avancierten (Adoptiv-) Söhne der großen Stars des Genres zu Protagonisten der Lucha Libre und partiell auch des Luchador-Films: El Hijo del Santo, Blue Demon Jr. und Huracán Ramírez Jr. Der Sohn von El Santo spielt in einigen Luchador-Filmen mit, u. a. in *El hijo de Santo en frontera sin ley* (*Der Sohn von Santo in Grenze ohne Gesetz*) (MEX 1983, Rafael Pérez Grovas) zusammen mit Mil Máscaras sowie in *El hijo del Santo en el poder de Omnicron* (*Der Sohn von Santo in der Macht von Omnicron*) (MEX 1991, Miguel Rico) und in *Santo: Infraterrestre* (MEX 2001, Héctor Molinar). Wenngleich viele neuere Luchador-Filme wie *Los pajarracos* (*Die Gauner* bzw. *Die großen hässlichen Vögel*) (MEX 2006, Hector Hernandez/Horacio Rivera) eher wie schwache Nachahmungen der klassischen Genreproduktionen erscheinen, sind in den letzten Jahren auch bemerkenswerte Luchador-Filme entstanden, insbesondere die Mil-Máscaras-Trilogie mit dem legendären gleichnamigen *luchador* in der Hauptrolle: *Mil Mascaras vs. the Aztec Mummy* aka *Mil Mascaras: Resurrection* (MEX/USA 2007, Andrew Quint/Chip Gubera), der erste Luchador-Film in englischer

Sprache, gefolgt von *Mil Mascaras: Academy of Doom* (MEX/USA 2007, Chip Gubera) und *Mil Mascaras: Aztec Revenge* (USA 2015, Aaron Crozier). In der Trilogie treten eine Reihe weiterer bekannter *luchadores* auf, darunter El Hijo del Santo, Blue Demon Jr. und Huracán Ramírez Jr. Die Koproduktionen mit den USA bzw. der rein US-amerikanische Film in englischer Sprache zeugen von dem Kultstatus des Luchador-Genres und dem internationalen Publikum dieser Genreproduktionen.

5 Transkulturationen des Western in Brasilien: Nordestern und Western Feijoada

Im lateinamerikanischen Kino existieren vielfältige Formen der Appropriation bzw. der Transkulturation des Western. Neben Hunderten von Western-Filmen, die vor allem in Mexiko und Brasilien, aber auch in Argentinien und weiteren Ländern produziert wurden, entstanden auch nationalspezifische Genres, die Elemente des Western aufweisen. Hierzu zählen vor allem die mexikanische Comedia Ranchera,[9] der brasilianische Nordestern und der argentinische Gaucho-Film. Exemplarisch für die vielfältigen Transkulturationen des Western in Lateinamerika werden hier die Charakteristika und Entwicklungslinien der brasilianischen Filme dargestellt.[10]

In den 1950er-Jahren begann in Brasilien die Produktion von Pastiche-Western – meist als Western Feijoada[11] bezeichnet; zugleich entwickelte sich das spezifisch brasilianische Genre Nordestern, auch Filme de Cangaceiro genannt. Insgesamt wurden in Brasilien über 150 Filme mit ausgeprägten Western-Elementen produziert, vor allem während der 1960er- und 70er-Jahre, in denen über 90 Nordestern und Western Feijoada entstanden sind. Trotz vieler transgenerischer und dabei auch interkultureller Bezüge, insbesondere zum Western, aber beispielsweise auch zum Martial-Arts-Film etc., handelt es sich bei der Mehrzahl der B-Filme um nationale Genreproduktionen, die in Brasilien produziert und aufgeführt wurden.

Die Genrebezeichnung Nordestern ist eine Wortmischung aus „nordeste“ und „Western“, wobei „nordeste“ bzw. „Nordosten“ den Schauplatz der Handlung bezeichnet: das in Nordostbrasilien gelegene, von Armut und Dürren geprägte Gebiet des Sertão. Die ebenfalls gängige Bezeichnung Filme de Cangaceiro bezieht sich auf die Protagonisten des Filmgenres: historische Banditen-Figuren, Cangaceiros genannt, die von den 1870er- bis in die 1930er-Jahre durch Überfälle die von Großgrundbesitzern bestimmte soziale Ordnung im Sertão störten. Legendär wurde vor allem der Cangaceiro-Führer Lampião, der ab 1922 zahlreiche Überfälle im

[9]Zu den Bezügen zwischen der Comedia Ranchera und dem Western, vgl. Schulze 2013.

[10]Für eine ausführliche Darstellung des *Nordestern* und die Bezüge dieses Genres zum Western, vgl. Schulze 2012b.

[11]In Anlehnung an den Begriff „Spaghetti-Western“ wurde von der brasilianischen Filmkritik in den 1960er-Jahren die Feijoada – das Nationalgericht Brasiliens – zur Bezeichnung brasilianischer Western verwandt, deren Handlung häufig in den USA, aber auch in Mexiko sowie in Brasilien angesiedelt ist.

Sertão verübte, bis er 1938 zusammen mit zehn weiteren Cangaceiros gefangen genommen und exekutiert wurde. Mit dem Tod des Cangaceiros Corisco, der 1940 erschossen wurde, endete das Banditentum des *cangaço* endgültig.

Im brasilianischen Kino sind Cangaceiros bereits während der Stummfilmzeit Hauptfiguren in melodramatischen Spielfilmen wie *Filho sem mãe* (*Sohn ohne Mutter*) (BRA 1925, Tancredo Seabra) und *Sangue de irmão* (*Blut des Bruders*) (BRA 1926, Jota Soares). Es entstanden auch Dokumentarfilme über die Banditen im Sertão; so etwa *Lampião, a fera do nordeste* (*Lampião, Raubtier des Nordostens*) (BRA 1930, Guilherme Gáudio) und *Lampeão* [sic] (BRA 1936, Benjamin Abrahão). Es kam jedoch zu keiner kontinuierlichen Produktion von Cangaceiro-Filmen. Die spezifischen Genrestrukturen des Nordestern bildeten sich erst in den frühen 1950er-Jahren heraus – zu einer Zeit, als die Darstellung von Cangaceiros in den Künsten und der Populärkultur stark zunahm und ihre Mythisierung als „wahres nationales Symbol" (Queiroz 1982, S. 68) einsetzte.

Für die „cycle-making creolization" (Altman 2004, S. 205), die am Anfang der Herausbildung eines Genres steht, war in den 1950er-Jahren vor allem *O cangaceiro* (*O Cangaceiro – Die Gesetzlosen*) (BRA 1953) prägend, da Lima Barretos Erfolgsfilm grundlegende Genremuster des Nordestern vorgab und das große kommerzielle Potenzial von Cangaceiro-Filmen mit Elementen des Western verdeutlichte. Eine massive Zunahme an Nordestern begann allerdings erst nach dem sehr erfolgreichen B-Film *A morte comanda o cangaço* (*Der Tod regiert den Cangaço*) (BRA 1960, Carlos Coimbra) – denn während sich *O cangaceiro* durch technische Perfektion und hohe Production Values auszeichnet, handelt es sich bei den meisten Nordestern um Low-Budget-Produktionen. Doch zurück zu Lima Barretos Film. *O cangaceiro* gewann den Preis für den besten Abenteuerfilm in Cannes und wurde international zu einem großen kommerziellen Erfolg (Abb. 6). Der Film greift unverkennbar Elemente des Western auf; so folgt auf die Anfangseinstellung ein Überfall, der



Abb. 6 *O cangaceiro* (DVD Screenshot)

sowohl dramaturgisch als auch ikonografisch der Standardsituation des „amerikanischen Kinos par excellence“ (André Bazin) entspricht: Männer mit breitkrempigen Hüten galoppieren durch eine karge Landschaft, gelangen in ein Dorf und feuern Schüsse ab, während verängstigte Menschen in ihre Häuser flüchten, gefolgt von der Plünderung eines Geschäftes sowie Einstellungen von an Stricken aufgeknüpften Gefängniswächtern und Banditen, die Zigarren rauchen und dabei ihre Munitionsgürtel mit erbeuteten Patronen bestücken. Barretos Film folgt den Genrekonventionen des Westerns auch in der manichäischen Unterteilung der Figuren in Gut und Böse, die sich besonders im Antagonismus zwischen dem grausamen Cangaceiro-Führer Capitão Galdino (Milton Ribeiro) und dem gutherzigen Cangaceiro Teodoro (Alberto Ruschel) niederschlägt. Zugleich weist der Film viele kulturspezifische Elemente auf, u. a. folkloristische Musik und Trachten aus dem Nordosten Brasiliens, die Landschaft des Sertão sowie historische Begebenheiten des *cangaço* als Hintergrund der fiktionalen Handlung.

In den 1950er-Jahren wurden zunächst im Anschluss an Antoninho Hossris Erfolgsfilm *Da terra nasce o ódio* (*Aus der Erde erwächst der Hass*) (BRA 1954) eine Reihe von Western Feijoada produziert,[12] bevor dann seit Carlos Coimbras Kassenschlager *A morte comanda o cangaço* von 1960 die Anzahl an *Nordestern* stark zunahm. Als Coimbra 1960 den ersten Farbfilm des Nordestern lancierte, hatte er sich bereits als Regisseur von Western Feijoada wie *Armas da vingança* (*Waffen der Rache*) (BRA 1955, Ko-Regie: Alberto Severi), *Dioguinho* (BRA 1957) und *Crepúsculo de ódios* (*Morgengrauen des Hasses*) (BRA 1959) einen Namen gemacht. Im Anschluss an den stilbildenden Erfolgsfilm *A morte comanda o cangaço* entstanden zahlreiche weitere Nordestern, wodurch sich das Genre konsolidierte. Coimbras Film, der im Jahr 1929 im von Gewalt geprägten Sertão spielt, beginnt mit Aufnahmen einer Farm in einer idyllischen Landschaft. In der folgenden Sequenz erpresst ein Cangaceiro den Viehbauern Raimundo (Alberto Ruschel), der jedoch die Zahlung des Schutzgeldes verweigert. Die Konsequenz ist eine brutale Brandschatzung. Raimundo wird aus dem Hinterhalt angeschossen und sinkt bewusstlos nieder; als er wieder zu sich kommt, sieht er voller Entsetzen das brennende Haus und einen Pfahl, auf den der abgeschlagene Kopf seiner Mutter gespießt ist. In einer makabren visuellen Analogie folgt die Aufnahme eines Kalbes am Spieß, das über dem Feuer gebraten wird, während die Cangaceiros vergnügt musizieren und im Kreis den folkloristischen Xaxado tanzen.

Coimbra drehte im Anschluss an *A morte comanda o cangaço* drei weitere Nordestern, die sich auf historische – und stark mythisierte – Cangaceiro-Figuren beziehen: *Lampião, o rei do cangaço* (*Lampião, der König des Cangaço*) (BRA 1962), der die Geschichte des legendären Lampião erzählt, vor allem die Back Story seiner Kindheit; *Cangaceiros de Lampião* (*Die Cangaceiros des Lampião*) (BRA 1967) über die Nachfolger Lampiãos nach dessen Ermordung sowie *Corisco, o*

[12]Dem Western Feijoada zurechnen lässt sich auch der kommerziell und künstlerisch erfolgreiche Film *Paixão de Gaúcho* (Gaucho-Leidenschaft) (BRA 1957, Walter George Durst), eine Adaption von José de Alencars Roman *O gaúcho* (1870); die melodramatische Dreiecksgeschichte ist in der südbrasilianischen Pampa bzw. der dortigen Gaucho-Kultur angesiedelt und wird im Stil eines Western dargestellt.

diabo loiro (*Corisco, der blonde Teufel*) (BRA 1969) über den letzten Cangaceiro, mit dessen Ermordung der *cangaço* 1940 zu Ende ging. Ein großer Teil der Nordestern-Produktionen stellt das Banditentum legendärer historischer Cangaceiro-Figuren dar, vor allem von Lampião, u. a. *Meu nome é Lampião* (*Mein Name ist Lampião*) (BRA 1969; Mozael Silveira), *Baile perfumado* (*Parfümierter Tanz*) (BRA 1996, Paulo Caldas/Lírio Ferreira) und *A luneta do tempo* (Das Fernglas der Zeit) (BRA 2014, Alceu Valença). Besonders bemerkenswert ist *Baile perfumado*, der den Mythos um Lampião und seine Cangaceiro-Gruppe sowie deren mediale Darstellung thematisiert und dabei in einer Bricolage-Ästhetik historische Filmaufnahmen aus den 1930er-Jahren verbindet mit videoclipartigen Sequenzen zur pulsierenden Mangue-Beat-Musik von Chico Science und Fred Zero Quatro. Neben Lampião und Corisco werden auch deren Frauen, die Cangaceiras Maria Bonita bzw. Dadá, häufig dargestellt, zum Teil auch als eigentliche Protagnistinnen, wie in *Maria Bonita, rainha do cangaço* (*Maria Bonita, Königin des Cangaço*) (BRA 1968, Miguel Borges) und *Corisco & Dadá* (BRA 1996, Rosemberg Cariry). Das Leben weniger bekannter historischer Cangaceiros wurde ebenfalls dargestellt, so etwa in *Jesuíno Brilhante, o cangaceiro* (*Jesuíno Brilhante, der Cangaceiro*) (BRA 1972, William Cobbett) über den titelgebenden Cangaceiro, der bereits in den 1870er-Jahren Überfälle im Sertão durchführte. Seit Beginn des Genres entstanden auch Komödien über Cangaceiros, so bereits in *O primo do cangaceiro* (*Der Cousin des Cangaceiros*) (BRA 1955, Mário Brasini), in dem die historischen Figuren Lampião und Corisco parodiert werden.

Vor allem während der Hochphase des Genres in den 1960er- und frühen 70er-Jahren entstanden eine Reihe dezidiert sozialkritischer Nordestern, in denen Cangaceiros als soziale Banditen in einer quasi-feudalistischen Gesellschaftsordnung dargestellt sind, darunter *Entre o amor e o cangaço* (*Zwischen der Liebe und dem Cangaço*) (BRA 1965, Aurélio Teixeira) und *Riacho de sangue* (*Blutbach*) (BRA 1966, Fernando de Barros). Maßgeblich für diese Tendenz waren die vielschichtigen Polit-Nordestern von Glauber Rocha, *Deus e o diabo na terra do sol* (*Gott und der Teufel im Land der Sonne*) (BRA 1964) sowie *O Dragão da Maldade contra o Santo Guerreiro* (*Der Drache des Bösen gegen den Heiligen Krieger*) (BRA/FR/BRD 1969) (Abb. 7). In einer „Ästhetik des Hungers", die u. a. Brecht, Eisenstein mit der nordostbrasilianischen Populärkultur verbindet, erscheint der Sertão bei Rocha als Ort der Armut, Ausbeutung und sozialen Ungerechtigkeit, an dem die Revolte der Landlosen in der allegorischen Darstellung eines gesellschaftlichen Umbruchs mündet.

In den 1970er-Jahren entstanden vermehrt Hybridisierungen des Nordestern mit anderen Genres, vor allem mit der brasilianischen Pornochanchada, die Ende der 1960er-Jahre mit Filmen wie *Adultério à brasilieira* (*Ehebruch auf Brasilianisch*) (BRA 1969, Pedro Carlos Rovai) aufkam. Anders als der Name suggeriert, handelt es sich bei der Pornochanchada nicht etwa um pornografische Filme, sondern um Sexkomödien, die in den 1970er-Jahren mit vielen Erfolgsfilmen quantitativ die brasilianische Filmproduktion bestimmten, häufig unter Einbeziehung von Elementen anderer populärer Filmgenres. Wurde die Pornochanchada zunächst mit dem Western Feijoada verbunden, stilbildend in *Pedro Canhoto, o vingador erótico*



Abb. 7 *Deus e o diabo na terra do sol* (DVD Screenshot)

(*Pedro Canhoto, der erotische Rächer*) (BRA 1973, Raffaele Rossi), so folgten kurz darauf ähnliche Hybridisierungen mit dem Nordestern, u. a. *As cangaceiras eróticas* (*Die erotischen Cangaceiras*) (BRA 1974) und *A ilha das cangaceiras virgens* (*Die Insel der jungfräulichen Cangaceiras*) (BRA 1976), beide unter der Regie von Roberto Mauro. Bemerkenswert sind auch Genre-Hybridisierungen mit dem Martial-Arts-Film wie *Kung-fu contra as Bonecas* (*Kung Fu gegen die Puppen*) (BRA 1976, Adriano Stuart), in dem der Sino-Brasilianer Chang und die Capoeira-Kämpferin Maria, deren Familien von dem Cangaceiro Azulão und seiner Gang ermordet wurden, diesen mit Kung Fu, Karate und Capoeira besiegen.

Ende der 1970er-Jahre ging die Produktion an Nordestern stark zurück, wenngleich weiterhin Genreproduktionen mit Western-Elementen produziert wurden. Es entstanden u. a. eine Reihe von Komödien über Cangaceiros bzw. Parodien des Nordestern, eine Tradition, die bereits seit dem erwähnten Film *O primo do cangaceiro* von 1955 existiert, wobei einige der bedeutendsten Komiker des brasilianischen Kinos Cangaceiros darstellten, darunter Grande Otelo in *Os três cangaceiros* (*Die drei Cangaceiros*) (BRA 1961, Victor Lima) und Amácio Mazzaropi in *O Lamparina* (*Das Lämpchen*) (BRA 1964, Glauco Mirko Laurelli). Ins Lächerliche gezogen wird die Figur des Cangaceiros in einer Reihe weiterer Filme, u. a. von den Trapalhões, der erfolgreichsten Komiker-Truppe des brasilianischen Kinos, in *O cangaceiro trapalhão* (*Der tollpatschige Cangaceiro*) (BRA 1983, Daniel Filho) sowie in der Komödie *Chega de cangaço* (*Genug Cangaço*) (BRA 2000, Marco Hanois).

In den letzten Jahren haben in Brasilien Filme mit Western-Elementen – und insbesondere Nordestern – wieder Konjunktur. Bemerkenswert ist dabei, dass nicht nur für das Genre charakteristische Low-Budget-Filme produziert werden, sondern auch No-Budget-Filme entstehen, beispielsweise *O cangaceiro mascarado do sertão* (*Der maskierte Cangaceiro des Sertão*) (BRA 2014, Dalmy Ribeiro) bzw. *Será o Benedito* (*Er wird der Benedikt sein*) (BRA 2011, Cecília Engels). Es sind aber auch

eine Reihe Nordestern mit solider Finanzierung und hohem „kulturellen Kapital" entstanden; so hat etwa Alceu Valença, der Musikstar aus Nordostbrasilien, mit *A luneta do tempo* sein bemerkenswertes Debut als Filmregisseur vorgelegt, das nicht nur durch die exzellente Musik, sondern auch filmisch überzeugt. Bei einem weiteren, vielgelobten Film handelt es sich gleichsam um einen „Nordestern ohne Cangaceiros" bzw. um einen Western Feijoada, der im Sertão angesiedelt ist: *A hora e vez de Augusto Matraga* (*Die Stunde des Augusto Matraga*) (BRA 2011, Vinícius Coimbra) – die zweite Verfilmung der gleichnamigen Kurzgeschichte von João Guimarães Rosa, nach dem 1965 entstandenen Spielfilm von Roberto Santos. In der Tradition von *Paixão de Gaúcho* werden auch Gaucho-Spielarten des Western Feijoada produziert – etwa *O Menino da Porteira* (*Der Junge der Pförtnerin*) (BRA 2009, Jeremias Moreira Filho), wobei es sich um ein Remake des gleichnamigen Films von 1976 durch denselben Regisseur handelt. Schienen Nordestern und Western Feijoada in den frühen 1990er-Jahren weitgehend der Vergangenheit anzugehören, so erweisen sich diese Genres gegenwärtig als durchaus dynamisch und erneuerungsfähig.

6 Das lateinamerikanische Genrekino der Gegenwart am Beispiel Kolumbiens

Seit den frühen 2000er-Jahren haben Filmproduktionen in Lateinamerika, und insbesondere auch Genrefilme, starken Auftrieb. Selbst in kleinen Ländern wie Uruguay (mit kaum mehr als drei Millionen Einwohnern) ist ein regelrechter Boom an Filmproduktionen zu verzeichnen. Am Beispiel Kolumbiens seien einige aktuelle Entwicklungen und Tendenzen des lateinamerikanischen Genrekinos veranschaulicht.[13] Ähnlich wie in anderen Ländern Lateinamerikas gelang in Kolumbien ab etwa 2000 eine erfolgreiche Internationalisierung der einheimischen Filmproduktion, die gegenüber den 1990er-Jahren exponentiell angestiegen ist. Auch wenn bereits vor dem Boom des kolumbianischen Kinos internationale Koproduktionen existierten, hat diese Produktionspraxis stark zugenommen. Wie in fast allen lateinamerikanischen Ländern beteiligt sich die spanische Ibermedia mit ihrem Filmfonds auch in Kolumbien an zahlreichen Filmproduktionen; seit 1998 hat Ibermedia zwischen Spanien und den lateinamerikanischen Ländern sowie Portugal insgesamt 636 Koproduktionen mitfinanziert, den Verleih bzw. die Aufführung entsprechender Filme gefördert und zahlreiche Stipendien zur Förderung des spanischsprachigen Films vergeben.[14]

In Kolumbien – wie auch in anderen lateinamerikanischen Ländern – entstehen aber auch viele Koproduktionen mit Produktionsfirmen aus anderen Ländern Lateinamerikas, Europas und den USA. Dabei fließt nicht bloß Kapital in die Filmproduk-

[13]Für eine ausführliche Darstellung des zeitgenössischen kolumbianischen Kinos, vgl. Schulze 2017a.

[14]Vgl. die Homepage von Ibermedia: http://www.programaibermedia.com/el-programa/.

tionen, sondern es beteiligen sich auch ausländische Filmschaffende am kolumbianischen Kino, das dadurch verstärkt transnationale Züge erhält. So führten bei drei der international bekanntesten und erfolgreichsten Filme des neueren kolumbianischen Kinos Ausländer die Regie: der Schweizer Barbet Schroeder in *La virgen de los sicarios* (*Die Madonna der Mörder*) (COL/SPA/FRA 2000), der US-Amerikaner Joshua Marston in *María, llena eres de gracia* (*Maria voll der Gnade*) (COL/USA/ECU 2005) und der Mexikaner Emilio Maillé in *Rosario Tijeras* (*Rosario, die Scherenfrau*) (COL/MEX/SPA/BRA 2005).[15] Alle drei Blockbuster zählen zum Genre des Kriminalfilms, *La virgen de los sicarios* und *María, llena eres de gracia* zu dem verbreiteten Subgenre des *narcotráfico*- bzw. Drogenhandel-Films. Die Genrefilme von Schroeder und Maillé basieren auf gleichnamigen kolumbianischen Erfolgsromanen: *La virgen de los sicarios* (1993) von Fernando Vallejo und *Rosario Tijeras* (1999) von Jorge Franco. Wie bei einer ganzen Reihe von Erfolgsfilmen des neueren lateinamerikanischen Kinos ist der Film *Rosario Tijeras* Teil einer transmedialen Verwertungskette, die an den kommerziellen Erfolg der vorangehenden Werke anknüpfen. So folgte auf den 1999 erschienenen Roman *Rosario Tijeras* nicht nur Maillés gleichnamiger Spielfilm von 2005, sondern auch eine ebenfalls gleichnamige Adaption als Fernsehserie, die mit 60 Episoden von Februar bis Juli 2010 sehr erfolgreich auf RCN Televisión (Radio Cadena Nacional) lief und in mehr als zehn Ländern ausgestrahlt wurde. Von 2016 bis 2018 wurde *Rosario Tijeras* dann erneut in einer weiteren gleichnamigen Fernsehserie ausgestrahlt, wobei die Handlung auf Mexiko-Stadt übertragen wurde und in dem Produktionsland Mexiko mit über 120 Episoden derart erfolgreich war, dass sie 2018 unter dem Titel *Rosario Tijeras 2* weitergeführt und derzeit von dem mexikanischen Sender TV Azteca ausgestrahlt wird.

Durchaus charakteristisch für das lateinamerikanische Kino im Allgemeinen, existiert im Fall Kolumbiens neben internationalen Koproduktionen und transmedialen Verwertungsketten auch eine diversifizierte Filmproduktion, die auf das nationale Publikum zielt bzw. mit bestimmten Genres spezifische Publika adressiert. Exemplarisch hierfür sind die Genrefilme von Dago García, der sich als Produzent, Drehbuchautor und Regisseur für Kino und Fernsehen betätigt. Dago García ist bereits der produktivste Filmschaffende der kolumbianischen Filmgeschichte, dem es gelingt, jedes Jahr mindestens einen meist sehr erfolgreichen, wenn auch künstlerisch wenig anspruchsvollen Genrefilm zu realisieren. Während Dago García zunächst vor allem Komödien im Milieu der Mittelklasse ins kolumbianische Kino brachte, deckt er inzwischen eine breite Palette an Genres ab und adressiert damit offenbar gezielt unterschiedliche Publika. Beispielsweise realisierte er 2015 drei Filme – ganz ohne ausländische Koproduktion –, bei denen er sowohl Regie als

[15]Wohlgemerkt haben auch viele lateinamerikanische Regisseure außerhalb Lateinamerikas enorme Erfolge mit Genrefilmen erzielt – man denke an den Fantasy-Horrorfilm *Hellboy* (USA 2004) von Guillermo del Toro, an den Cyperpunk-Actionfilm *RoboCop* (USA 2014) von José Padilha sowie an den Fantasy-Film *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (USA/UK 2004) und den Science-Fiction-Film *Gravity* (USA/UK 2013) von Alfonso Cuarón, um nur einige prominente Beispiele anzuführen.

auch Drehbuch und Montage übernahm: das Musikmelodrama *Vivo en el limbo* (*Ich lebe in der Schwebe*), das auf Shakespeare'schen Figuren basierende Flugzeugdrama *Shakespeare, los espías de Dios* (*Shakespeare, die Spione Gottes*) und *Reguechicken*, ein Animationsfilm für Kinder. Insgesamt ist in Kolumbien als Effekt der stark angestiegenen Filmproduktion, darunter viele populäre Genrefilme, ein relativ stabiler Sektor kommerziellen Kinos entstanden.

Wie in Kolumbien existieren auch in fast allen anderen lateinamerikanischen Ländern sowohl internationale Koproduktionen, die auf ein globales Publikum zielen, als auch Nischen kommerziell erfolgreicher Genreproduktionen für ein primär nationales Publikum, darunter viele Komödien. Das lateinamerikanische Genrekino der Gegenwart ist enorm vielfältig und dynamisch; es umfasst inzwischen auch eine beachtliche Produktion kleinerer Filmländer, in denen im 20. Jahrhundert nur relativ wenige Genrefilme entstanden.

Literatur

Altman, Rick. 1987. *The American film musical*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Altman, Rick. 2004. *Film/Genre*. London: BFI.

Ayala Blanco, Jorge. 1986. *La aventura del cine mexicano (1931–1967)*. Mexiko-Stadt: Posada.

Cotter, Robert, und Michael Bobb. 2008. *The Mexican masked wrestler and monster filmography*. Jefferson: McFarland.

de Queiroz, Maria Isaura Pereira. 1982. *História do Cangaço*. São Paulo: Global.

Greene, Doyle. 2005. *Mexploitation cinema: A critical history of Mexican Vampire, Wrestler, Ape-man and similar films, 1957–1977*. Jefferson: McFarland.

Ibermedia. http://www.programaibermedia.com/el-programa/.

Moine, Raphaëlle. 2008. *Cinema genre*. Malden: Blackwell.

Muñoz Castillo, Fernando. 1993. *Las reinas del trópico. María Antonieta Pons, Meche Barba, Amalia Aguilar, Ninón Sevilla, Rosa Carmina*. Mexiko-Stadt: Grupo Azabache.

Ruétalo, Victoria, und Dolores Tierney. 2011. *Latsploitation, exploitation cinemas, and Latin America*. London/New York: Routledge.

Schulze, Peter W. 2010. Zwischen Dokumentarismus und Allegorisierung. Zeitbilder in lateinamerikanischen Road Movies. In *Junges Kino in Lateinamerika*, Hrsg. Peter W. Schulze, 83–96. München: edition text + kritik.

Schulze, Peter W. 2012a. Cuban cinema. In *Socio-critical aspects in Latin American Cinema(s). Themes – countries – directors – reviews*, Hrsg. Isabel Maurer Queipo, 57–61. Frankfurt a. M.: Peter Lang.

Schulze, Peter W. 2012b. Beyond Cowboys and Cangaceiros. Transculturations of the Western in Brazilian Cinema. In *Crossing frontiers. Intercultural perspectives on the Western*, Hrsg. Thomas Klein, Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 163–193. Marburg: Schüren.

Schulze, Peter W. 2013. Mexicanidad meets Americanism: The circulation of national imaginaries and generic regimes between the Western and the Comedia Ranchera. In *Genre hybridisation. Global cinematic flows*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 213–234. Marburg: Schüren.

Schulze, Peter W. 2015. Transgenre Tango: Intermediale Passagen zwischen Literatur, Theater, Musik und Film. In *Transmediale Genre-Passagen: Interdisziplinäre Perspektiven*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 339–370. Wiesbaden: Springer VS.

Schulze, Peter W. 2016. *Mi noche triste* und der Genus des Melodramatischen: Geschlechterordnungen und Genrekonfigurationen im „Transgenre" Tango. In *Rabbit Eye – Zeitschrift für*

Filmforschung [Themenheft zu Genre und Gender], Hrsg. Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, Nr. 10: 23–44. http://www.rabbiteye.de/2016/10/schulze_tango.pdf.

Schulze, Peter W. 2017a. Das „Nuevo Cine Colombiano“: Zwischen Tradition und Aufbruch. In *Kolumbien heute. Politik, Wirtschaft, Kultur*, Hrsg. Thomas Fischer, Susanne Klengel und Eduardo Pastrana Buelvas, 491–506. Frankfurt a. M.: Vervuert.

Schulze, Peter W. 2017b. „Marcar y responder“: Filmchoreographien und Geschlechterordnungen im Tango-Tanzfilm. In *Der Tanz und das Kino*, Hrsg. Ursula von Keitz und Philipp Stiasny, 32–45. Marburg: Schüren.

Schulze, Peter W. 2017c. Trans/nationale Filmfolklore: Musical-Koproduktionen zwischen Spanien und Lateinamerika während des Franquismus. In *Transnationale Medienlandschaften: Populärer Film zwischen europäischem Kino und World Cinema*, Hrsg. Ivo Ritzer und Harald Steinwender, 105–126. Wiesbaden: Springer VS.

Schulze, Peter W. 2020a. Songs beyond „el Rancho Grande“: Trans/national and cross-media dimensions in the Comedia Ranchera. In *Routledge companion to early global film music*, Hrsg. Jeremy Barham. London/New York: Routledge.

Schulze, Peter W. 2020b. Tango stardom resurrected: Spectres of Carlos Gardel in hispanic film musicals. In *Stardom and genre frameworks in world cinema*, Hrsg. Peter W. Schulze. Marburg: Schüren.

Genres in Afrika

Olaf Mürer und Mareike Sera

Inhalt

1 Einleitung 398
2 Diskursive Einordnung: Genres in Afrika 399
3 Historische Einordnung: Genres in Afrika 401
4 Fazit 407
Literatur 407

Zusammenfassung

Film- und medienwissenschaftliche Diskurse im Kontext Afrikas und seiner Diaspora zeichnen sich vor allem durch einen Aspekt aus: ihren metawissenschaftlichen Anspruch. Der selbstreflexive und transdisziplinäre Gestus überträgt sich und arbeitet weiter in der Übertragung/Übersetzung zwischen Realitäten, Ästhetiken, Ökonomien und geschichtlichen Fakten. Genrediskurse profitieren von dieser Entwicklung. Scharfe Grenzziehungen verwischen und sehen sich in hybriden Schauplätzen und Akten der Überformung dynamisiert und multipliziert. Neue Genres entstehen, dichotomische Verteilungen werden hinterfragt, Ausgrenzungen thematisiert und vereitelt. Jedoch der Aspekt der *Hybridisierung*, der postkoloniale Realitäten und Diskurse entscheidend prägt, ist nicht frei von Widersprüchen. Der vorliegende Beitrag widmet sich diesen Widersprüchen und wie sie sich in Bezug auf Genrefragen artikulieren.

Schlüsselwörter

Genretheorie · Afrika · Hybridität · Sozialer Realismus · Afrofuturismus

O. Mürer (✉) · M. Sera
Aachen, Deutschland
E-Mail: omuerer@gmail.com; mareike.sera@gmail.com

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_20

1 Einleitung

> [. . .] oft gehört sogar ein und dasselbe Wort gleichzeitig zwei Sprachen und zwei Horizonten an, die sich in einer hybriden Konstruktion kreuzen [. . .] (Bachtin 1979, S. 195).

Unabhängigkeit. Kaum ein Diskurs kreist so intensiv um dieses Thema, wie der Genrediskurs. Dies zeigt sich umso mehr in Bezug auf nationale und postkoloniale Kontexte. Sehen sich ästhetische, ökonomische, publikumsorientierte Aspekte national oder transnational verortet? Welche sozialen, historischen und kulturellen Faktoren spielen eine Rolle? Die Frage nach Unabhängigkeit stellt sich immer vor dem Hintergrund übergreifender Strukturen, ideologischer Verteilungen und normativer Überformungen, bzw. die Möglichkeit der Dispersion, Subversion und Hybridisierung dieser Strukturen. Genrediskurse teilen diese Spannung zwischen *normativer Überformung* und *hybridisierender Übergangszone*.[1]

In Bezug auf afrikanische Kinos erweist sich dieses Spannungsfeld besonders relevant. Mit Michail Bachtin lässt sich das Problem wie folgt anreißen:

> Jede Äußerung ist an der Einheitssprache (den zentripetalen Kräften und Tendenzen) und gleichzeitig an der sozialen und historischen Redevielfalt (den zentrifugalen, differenzierenden Kräften) beteiligt (Bachtin 1979, S. 166).

Afrikanische Kinos lehnen sich an bestehende, populäre Genres wie Komödie, Melodrama oder Gangsterfilm an, genauso wie es Genres gibt, die sich spezifisch in Bezug auf die sozio-politischen Gegebenheiten des afrikanischen Kontinents und seine Diaspora herausgebildet haben. Das heißt, sie erscheinen im Sinne einer radikalen Hybridisierung *typisch*, wie etwa Filme des Afro-Futurismus, sozialer Realismus, magischer Realismus, Kriegsfilm, etc. Die Frage, in wie weit es afrikanischen Kinos möglich ist, sich ästhetisch und ökonomisch von der imperialen Einflussnahme des Westens abzugrenzen, erweist sich nach wie vor zentral im post-kolonialen Diskurs, wie ausgeführt werden soll. Bachtins Gedanke zu zentripetalen und zentrifugalen Kräften greift hier. Fungieren Genres in Richtung einer vereinheitlichenden oder diversifizierenden Filmsprache? Im Kontext afrikanischer Kinos und postkolonialer Diskurse hebt die Frage nach Genres in Afrika die Unmöglichkeit eines radikalen Entziehens hervor. Die normative Überformung dominanter Äußerungsweisen bleibt nicht aus. Dem setzt sich die Möglichkeit Neutralisierungskräfte in der Ausformung und Betonung ideolektischer – das heißt sozial-historische geprägter – Ausdrucksmittel entgegenzuwirken gegenüber. Beide Tendenzen verschränken sich zum unauflöslichen Kippbild der (Un-)Möglichkeit radikaler Abgrenzung und wenden sich darin zum Topos radikaler Hybridisierung. Es ist diskursiv/praktisch weder möglich ausschließlich in Richtung einer entkoppelten Transsprache zu treiben, noch in der Fragmentierung sprachlicher Divergenz aufzugehen. Der metadiskursive Ansatz – der bemüht ist auf die Verschränkung beider Perspektiven einzugehen – bildet die

[1]Der vorliegende Beitrag stützt sich auf Paul Willemen 1989, insbesondere Seiten 19–29, wo Willemen Michail Bachtins hermeneutisch-phänomenologisches Verständnis von Genre auf postkoloniale Diskurse des *dritten Kinos* bezieht. Siehe auch Bachtin 1979, 1986; Grübel 1979.

Voraussetzung, afrikanische Kinos im Sinne einer hybridisierenden Kontaktzone zu verstehen, welche konkret-abstrakte Schnittstellen zwischen autonomen und generalisierenden Strukturen formt, überformt und verformt.

Ein Verstehen in diese Richtung bettet sich in Debatten um nationale und populärkulturelle Zuordnungen/Mobilitäten. In einer zunehmend vernetzten und multikulturell geprägten Welt zeichnet sich eine wachsende Unzufriedenheit mit nationalen Paradigmen und medialen, kulturellen, ästhetischen, ökonomischen und historischen Grenzziehungen ab (Higbee und Lim 2010, S. 8). Entsprechend erfahren Begriffe wie das Transnationale (Durovicová und Newman 2009; Ezra und Rowden 2006), Populäre (Newell und Okome 2014; Bisschoff und Overbergh 2012), Mobilität (Cresswell 2006; Urry 2000, 2007) und Remix (Lessig 2008; McLeod und Kuenzli 2011) eine Renaissance:

> This new focus on mobility and its multidisciplinary perspectives allows us to look closely at the hybrid nature of the transformative processes that affect cultures and societies around the world in the age of globalization. (Jedlowski et al. 2015, S. 3)

In Bezug auf gängige Genres in Afrika wie sozialer Realismus, Experimentalfilm, Komödie, magischer Realismus, Melodrama, Thriller, Kriegsfilm, Animationsfilm, Black Science Fiction, etc. bildet sich in diesem Zusammenhang trotz oder gerade wegen der konzeptuellen Offenheit und radikalen Unbestimmtheit der involvierten Begriffe eine interessante diskursive Verschiebung heraus.

Blickt man auf Standardwerke der Filmgeschichtsschreibung im afrikanischen Kontext wie Nwachukwu Frank Ukadikes *Black African Cinema* (Ukadike 1994) oder Manthia Diawaras *African Cinema: Politics and Culture* (Diawara 1992) erstaunt es aus heutiger Sicht fast, nur flüchtige Verweise auf Genre zu finden. Vergleicht man Diawara 1992 Buch mit seiner Abhandlung *Neues Afrikanisches Kino: Ästhetik und Politik* aus dem Jahr 2010, dann wird die tendenzielle diskursive Verlagerung auf übergreifende Konzeptionen immanent deutlich. Das Buch diskutiert neuere Filme nicht nur offener in Bezug auf westliche Genres wie Film Noir, Western und Melodrama, sondern widmet auch ein ganzes Kapitel der Videofilmproduktion in Nigeria, sprich Nollywood (Diawara 2010). Die diskursive Verschiebung lenkt den Blick von national verdichteten, filmsprachlich radikalisierten und postkolonial politisierten Kontexten zu ökonomisch globalisierten, transnational ästhetisierten und kulturell popularisierten Zusammenhängen. Genrefragen sind in diesem Kontext von besonderer Relevanz (Niang 2014; Harrow 2007; Tcheuyap 2011; Oscherwitz 2008). Welche Rolle nimmt der Genrebegriff im afrikanischen Kontext also ein? In welcher Relation steht das Streben nach Unabhängigkeit und Hybridisierung zum Aspekt der normativen Überformung? Dieser Frage geht der vorliegende Beitrag nach.

2 Diskursive Einordnung: Genres in Afrika

Afrikanische Kinos werden vor allem mit zwei Aspekten in Verbindung gebracht:

- **Filmfestivals**, insbesondere dem panafrikanischen Film- und Fernsehfestival (FESPACO) in Burkina Faso, das seit 1972 alle zwei Jahre in Ouagadougou

stattfindet und das wichtigste Forum für Filme Afrikas und seiner Diaspora darstellt (Diawara 1989, 1992, 2010; Dovey 2015)

sowie

- eine boomende Videofilm- und Digitalfilmindustrie, die Raum für *neue* Ästhetiken, Produktions- und Vertriebsbedingungen schafft, **Nollywood** (Barrot 2008; Haynes 2000; Haynes und Okome 1998; Jedlowski 2013).

Beide Tendenzen – das Phänomen Intellektuellenfilm sowie Nollywood – erweisen sich als zwei unterschiedliche Reaktionen auf die enorm schwierigen Produktions- und Vertriebsbedingungen im Zusammenhang mit ausbeuterischen, neo-kolonialen Strukturen, die die Länder Afrikas südlich der Sahara zeichnen.[2] Wie Jonathan Haynes schreibt:

> Afrika ist Teil des globalen Systems des Kinos, beinahe seit dessen Erfindung, dies jedoch unter den unvorteilhaftesten Bedingungen: als Deponie zweitverwerteter B-Filme aus Hollywood, Bollywood, oder Hongkong, die von afrikanischen Wirklichkeiten und Belangen weit entfernt sind, während die großen technischen, infrastrukturellen und finanziellen Anforderungen der Filmproduktion und -distribution es lange Zeit nahezu verunmöglichten, auf diese Fremdbilder mit eigenen Bildern zu antworten (Haynes 2013, S. 89).

Die schwierigen Produktions- und Distributionsbedingungen zwingen afrikanische Filmemacher entweder in die Nische einer von den spärlichen Fördermitteln ausländischer Quellen abhängigen, intellektuell gesättigten Film- und Festivalkultur, die jedoch wenige afrikanische Zuschauer erreichen; oder in den informellen Sektor einer von afrikanischer Marktdynamiken geprägten Video- und Digitalfilmindustrie, die von der enormen Energie des Austauschs und dem Widerstand einer Grassroots-Geschäftskultur lebt, sich immens populär bei afrikanischen Zuschauern und ihrer Diaspora zeigt, den intellektuellen Zirkeln jedoch fremd und nur zögerlich akzeptabel scheint (Haynes 2013, S. 90).

[2]Nordafrikanische Kinos (die Kinos Ägyptens und anderer arabischer Länder, wie Tunesien, Marokko und Algerien (Maghreb)) sehen sich filmwissenschaftlich und filmgeschichtlich meist gesondert betrachtet, da sich die Produktions- und Distributionsbedingungen beträchtlich von denen in Afrika südlich der Sahara unterscheiden (Armes 1987, 2005, 2006; Malkmus und Armes 1991). Afrika südlich der Sahara wird oft kolonialgeschichtlich in frankophon, anglophon und lusophon unterschieden. Zu den frankophonen Ländern zählt das für afrikanische Kinos eminent wichtige Senegal, sowie Mali und Bukina Faso. Anglophone Länder wie Nigeria und Ghana zeigen sich vor allem wichtig in Bezug auf das aufstrebende Phänomen Videofilm. Filmproduktionen in lusophonen Ländern, wie Angola, Mozambique und Guinea-Bissau, zeichnen sich dadurch aus, dass sie die marxistisch-feministischen Wurzeln afrikanischer Kinos in eigener Weise beleuchten, was vor allem mit der Schwere und langen Dauer der Unabhängigkeitskonflikte mit der Kolonialmacht Portugal zusammenhängt. Flora Gomes preisgekrönter Film *Mortu Nega* (Guinea Bissau, 1988), zum Beispiel, der als erster in Guinea-Bissau produzierter Film auf dem Venedig Film Festival uraufgeführt wurde, setzt sich dokumentarisch-fiktiv auf einzigartige Weise mit dem Unabhängigkeitskrieg in Guinea-Bissau (1963–1974) auseinander, indem er die Ereignisse des Kriegs aus dem Blickwinkel der weiblichen Hauptfigur Diminga darstellt.

Diese widersprüchlichen Realitäten zwischen intellektueller Respektabilität, ökonomischer Rentabilität und umgesetzter Popularität sind Resultate asymmetrischer Verteilungen, die die Produktions- und Distributionsumstände in Afrika seit der Kolonialherrschaft und den Unabhängigkeitskämpfen bis heute kennzeichnen. Von einem marktfähigen und profitablen Produktions- und Distributionssystem sind afrikanische Kinos südlich der Sahara weit entfernt. Knebelverträge ausländischer Verleiher bieten wenig Raum, die auf den Festivals gefeierten Filme dem afrikanischen Publikum nahezubringen, während Korruption und die institutionelle, ökonomische Erschaffung neokolonialer Abhängigkeitsstrukturen mit der Vergabepraxis von Fördergeldern intervenieren. Es erfordert das leidenschaftliche Engagement und Können Einzelner unter diesen Voraussetzungen Filme zu produzieren.

Auch das Nollywood-Phänomen erweist sich durchwachsen von Widersprüchen. Nollywood boomt nicht einfach. Diese Sichtweise ist grob verkürzend und entspricht nicht den Realitäten. Der Erfolgskurs der billigen und schnell hergestellten Videofilme seit den 1990er-Jahren ist bemerkenswert. Die nigerianische Videofilmindustrie zählt zu den größten Filmindustrien der Welt, die zusammen mit Chinawood und Bollywood Hollywood überholt hat.[3] Dieser Erfolg täuscht jedoch nicht darüber hinweg, dass Nollywood sich von Krisen und Einbrüchen erschüttert zeigt; laut Jedlowski zuletzt so dramatisch, dass man von tief greifenden Transformationen – mit zu erwartenden einschneidenden Veränderungen für die gesamte nigerianische Ökonomie – ausgehen muss. Paradoxerweise sind es gerade dieselben informellen Strukturen, die Nollywood großgemacht haben, die Veränderung fordern, wenn das Phänomen Bestand haben soll.

Begreift man den Genrediskurs also essenziell in dem Spannungsfeld zwischen normativer Überformung und radikaler Hybridisierung/Subversion, dann ist es im afrikanischen Kontext wichtig, ein Verständnis dieser asymmetrischen Verteilungen, Spannungsverhältnisse und Widersprüche zu erlangen, die die Filmindustrie, Filmpraxis, Filmästhetik und Filmkritik in Afrika charakterisieren. Kreisen Genrediskurse um die Möglichkeit oder Unmöglichkeit, Autonomie gegenüber ästhetischen, historischen und ökonomischen Vorherrschaften und (neo-)kolonialen Strukturen zu erlangen, reicht es nicht, von binären Verteilungen wie kolonial vs. antikolonial; europäisch/amerikanisch vs. afrikanisch; klassisch vs. radikal; kolonial vs. postkolonial auszugehen. Das Feld sieht sich durch amorphe, multiple, unvorhersehbare, paradoxe Bündelungen und Intensionen durchschnitten und gelenkt.

3 Historische Einordnung: Genres in Afrika

Die Befreiung von der Kolonialherrschaft, die im Zuge der Unabhängigkeitsbestrebungen auf dem afrikanischen Kontinent in den einzelnen Ländern sehr unterschiedlich verlief, mündete verständlicherweise in das Bedürfnis, fern von Fremdbestimmung, die eigene Stimme zu erheben und den eigenen historischen, kulturellen und

[3]Zum Stand 2009 siehe *UNESCO Institute for Statistics (*2009*)* zitiert in Jedlowski 2013, S. 99.

ästhetischen Erfahrungen künstlerisch Ausdruck zu verleihen. Entsprechend war es das Hauptziel junger Filmemacher wie dem senegalesischen Schriftsteller und Regisseur Ousmane Sembène (*Borom Sarret (Senegal 1963)*, *La noire de … (Die Schwarze aus Dakar, Senegal, Frankreich 1966)*, *Xala (Der Fluch, Senegal 1974), Camp de Thiaroye (Senegal, Algerien, Tunesien 1989)*),[4] des mauretanischen Filmregisseurs und Schauspielers Med Hondo (*Soleil O (Mauretanien, Frankreich 1970), Sarraounia (Burkina Faso, Mauretanien, Frankreich 1986)*) oder des malischen Filmemachers Souleyman Cissé (*Cinq jours d'une vie (Mali, Senegal 1972), Yeelen (Mali, Burkina Faso, Frankreich, Westdeutschland, Japan 1987)*) das Bewusstsein der Zuschauer für eine Realität der Unterdrückung und Gewalt aber auch des Stolzes und des kulturellen Reichtums zu schärfen. Diawara unterscheidet in dieser Hinsicht in *African Cinema: Politics and Culture* drei Typen von Film, die im Rahmen des internationalen Zusammenschlusses afrikanischer Filmemacher (FEPACI) diesem Anspruch genügen sollten: Semidokumentarfilme (zum Beispiel Haile Gerimas *Mirt Sost Shi Amit aka Harvest, 3000 Years (Äthiopien 1974*)), didaktisch-fiktionale Filme, wie die Filme Ousmane Sembènes oder Djibril Diop Mambetys *Touki Bouki* (Senegal 1973), und schließlich Filme, die Diawara als *Recherche-Filme* bezeichnet. Diawara schreibt:

> It is important to notice here that all three genres are still being practiced in African cinema. Ideally, the first type coincides with the inaugural manifesto of the FEPACI, which postulates the need to unite and fight against colonialism and settler rule in South Africa. The second type, too, is symptomatic of the anti-colonialist and imperialist slogans of the Second FEPACI Congress, and the third type, including such popular films as *Djeli* [Djeli (Die Kaste, Jugoslawien 1980, Fadika Kramo-Lanciné] and *Finye* [Finye (The Wind, Mali, 1982, Souleyman Cissé], seems to represent the Niamey Manifesto, which emphasises film more as an industry and less as an anticapitalist weapon. (Diawara 1992, S. 47).

Die Typisierung Diawaras macht zwei Dinge deutlich: Die national geprägten Kinos Afrikas, die in Zusammenhang mit den Unabhängigkeitsbewegungen auf dem afrikanischen Kontinent entstanden sind, bedienen sich einer radikalisierten Rhetorik, die den politisierten Gestus forciert. Der afrikanische Film der 1960er- und 1970er-Jahre, der sich mit den Genres des sozialrealistischen Films (in seiner Nähe zur Komödie, Satire und Melodrama) und dem Kriegs- und Historienfilm assoziiert sieht (Diawara 1989), lehnt imperialistisch-ideologische Einflüsse strikt ab und macht sich zum Ziel, eine spezifisch afrikanische Ästhetik entgegenzusetzen, also eine Ästhetik, die sich eng an die intellektuellen Ansichten der FEPACI Kreise bindet.

Dieser Anspruch eines radikal neuen Genres oder Kinos, welches sich mit Afrika als Kontinent gleichsetzt, birgt ein zentrales Problem: Wenn sich die kritische Akzeptanz eines Filmtextes an der Radikalität und Andersartigkeit seines Inhalts bzw. seiner Form festmacht, stellt sich alleine als authentisch dar, was anders ist. Der

[4]Sembene hat Regie bei vielen wichtigen Filmen geführt, die hier nicht alle aufgeführt werden können. Siehe Pfaff (1984) und Gadjigo (2010).

Einfluss populärer Genres wie des Westerns, des Melodramas, des Science-Fiction-Films oder des Gangsterfilms im Sinne imperialistischer Hegemonialvorstellungen sieht sich problematisiert und negiert, ohne dass es im Grunde genommen möglich scheint, die Einflussnahme tatsächlich auszuschließen.

Sada Niangs Studie *Nationalist African Cinema: Legacy and Transformation* (Niang 2014) argumentiert in diesem Zusammenhang für ein dynamisiertes Verständnis von Genrezuweisungen und Genreästhetiken, welches sich gegen starre, dichotomische Konzeptionen wendet, die Afrika und seine Diaspora im Verhältnis zum Westen imperialistisch-ideologisch festschreiben. Studien wie die von Kenneth Harrow (2007), Alexie Tcheuyap (2011) und Dayna Oscherwitz (2008) konzentrieren sich auf die Filmkritik und Filmpraxis der postkolonialen/postnationalen Phase, die mit den 1980er-Jahren einsetzte. Niang widmet sich jedoch bewusst den früheren Arbeiten national- und ideologisch orientierter Filmemacher wie Ousmane Sembène, Med Hondo, und Souleyman Cissé, wobei ihn vor allem die Einflüsse euro-amerikanischer Filmtraditionen wie Genres interessieren. Niang zeigt wie wichtig es ist, den Widersprüchen zwischen normativer Überformung und Hybridisierung in ästhetischer, ökonomischer und historischer Hinsicht nachzugehen, auch in Bezug auf Filmwerke, die sich ideologisch vermeintlich klar positionieren.[5]

Wie Harrow fordert:

> It is time for a revolution in African film criticism. A revolution against the old, tired formulas deployed in justification of filmmaking practices that have not substantially changed in forty years. Time for new voices, a new paradigm, a new view – a new Aristotle to invent the poetics we need for today (Harrow 2007, S. xi).

Die Polemik reiht sich ein in die wachsende Unzufriedenheit von Filmkritikern und Filmemachern, die sich im afrikanischen Kontext seit Ende der 1970er-Jahre deutlich macht. Jedoch die Tatsache, dass Harrow diese Polemik nicht Ende der 1970er-Jahre, sondern im Jahr 2007 äußert, gibt zu denken. Hat sich in den letzten vierzig Jahren nichts verändert? Die (Un-)Möglichkeit des metadiskursiv-subversiven Gestus sieht sich in Harrows Aussage, wenn überhaupt, in eine unsichere, utopische Zukunft verschoben.

[5]Es sind vor allem die intellektuellen FEPACI Kreise, die sich mit der Kritik auseinandersetzen müssen, bestimmte ästhetische und historische Imperative zu bevorzugen. In Bezug auf das antikoloniale Bestreben früher Filmemacher, etwa kulturelle Besonderheiten des alltäglichen Lebens filmisch in Form von traditionellen Gewändern, Sprechweisen, Sprichwörtern und Rätseln, lokale Dialekte, Regionalität, Artefakte, Lieder, Tänze, etc., hervorzuheben, mit denen das Publikum sich identifizieren konnte/sollte, schreibt Niang: „[A]s pointed out by Barber (1987), this conception of popular culture also had its drawbacks. It had the tendency to ostracize and isolate. Such, I believe was the case with Tidiane Aw's *Bracelet de bronze* ([(*Das Bronzearmband,* Senegal] 1974), Daniel Kamwa's *Pousse Pousse* ([Frankreich] 1975), some of Mambéry's shorts (*Contras' City*, [Senegal] 1968; *Badou Boy*, [Senegal] 1970), several of Mustapha Alassane's animations, and all of Alphonse Béni's films. These films were deemed unsuitable because somehow they had failed in the activist's view to meet the „progressive" standards set for all films African. Aw and Kamwa's films were considered „overwhelmingly spectacular and less committed to demystifying colonialism" (Diawara 1992, S. 42)." (Niang 2014, S. xv).

Kern des Problems ist (und dieser Punkt findet bislang wenig Beachtung), dass der Anspruch einer radikalen Andersheit zwar ein utopisches Anderswo und Nirgendwo schafft, das im Sinne einer ideologischen Fixierung Raum *nimmt*, zugleich aber auch als konkret-imaginärer Raum die Voraussetzung für Wandel und Hybridität *schafft*. Auch wenn die enge ideologische Positionierung afrikanischer Filmemacher wie Sembène, die sich der hegemonialen Einflussnahme erwehren, tatsächlich (un-)möglich scheint (die Nähe des sozialrealistischen Films zu Komödie, Satire und Melodrama ist bezeichnend), so verbleibt es doch wichtig, diese Position in der polemisch-utopischen (Un-)Möglichkeit, die ihr zu eigen ist – wie eingangs in Bezug auf diesen Begriff angedeutet – zuzugestehen. Die dialogisch-dynamisierende (Un-)Möglichkeit des hegemonialen Ausschlusses muss gegeben bleiben, damit sich die imperialistisch-ideologische Positionierung im Sinne einer allumspannenden Transzendenz nicht verabsolutiert.

Wie David Murphy es in seinem viel zitierten Artikel deutlich macht, sollte man sich zwar von der Erwartung, in afrikanischen Kinos Authentizität anzutreffen, grundsätzlich verabschieden, da der Anspruch der Authentizität, die Tendenz in dichotomische Sichtweisen und enge ideologische Grenzziehungen zu verfallen, begünstigt und verstärkt (Murphy 2000, S. 240). Murphy verweist in diesem Zusammenhang jedoch auch auf James Potts Artikel *Is There an International Film Language?* (Potts 1979), in dem Potts die Frage diskutiert, ob sich technische Neutralität oder Objektivität nicht auch auf Neutralität/Versatilität in der Darstellung überträgt; mit anderen Worten, ob filmsprachliche Elemente, wie Genrekonventionen, nicht in gewissem Sinne als technische Elemente gesehen werden können, die universal nutzbar und zugleich zu eigenen Zwecken einsetzbar sind. Potts Argumentation ist interessant, weil sie die Grenze zwischen strukturaler Neutralität/Generalisierung (normative Überformung) und dynamisierter Hybridisierung ambig öffnet:

> „[. . .] I still prefer to think that film-making is a form of universal speech – not so much a *Visual Esperanto* as a developing visual language with a rich variety of dialects and idiolects which contain both alien and indigenous elements. These elements must be studied more closely and be made more explicit if genuine intercultural communication is to take place." (Hervorhebung J. P. Potts 1979, S. 81)

In diesem Sinne spricht Potts sich nicht für die Internationalität einer universalen Filmsprache im neutralisierten, generalisierten Sinne aus, sondern mehr im Sinne einer Kontaktzone, in der interkulturelle Kommunikation stattfindet und von Kritikern/Filmemachern erforscht werden kann/soll. Dieser inhärente Modus des Überformens und Hybridisierens ist nicht in einem metaphorischen oder idealistisch-ästhetischen Sinne zu verstehen, sondern konkret auf die künstlerische Praxis und die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dieser Praxis bezogen. Bâ und Higbee verweisen ebenfalls auf künstlerisch/diskursive „zones of contact" (Kontaktzonen), die sich in einer unberechenbaren und subversiven Weise bereit zeigen ihren Inhalt/Aussage im Sinne von Unterbrechungen, Verschiebungen, Ent-homogenisierungen, Grauzonen („muddy waters") jenseits des ihnen diskursiv zugesprochenen Rahmens zu projizieren. Bâ und Higbee schreiben:

> This is because de-Westernizing does not buy into, nor is it a flawed and idealistic notion of, political internalisation or a metaphorical idea of the global-local. Instead it is (and embraces) the reality of how, economically and culturally, films, filmmakers, and our analyses, function across national and/or cultural borders and boundaries in the current phase of globalisation. (Bâ und Higbee 2012, S. 8)

Diese hybridisierenden Übergangszonen sind nicht neutral im Sinne wertfreier Entitäten, aber sie können als hybridisierende Bündelungen dynamisiert, gerichtet und vereitelt werden. Die Tendenz zur normativen Überformung stellt sich in der hybridisierenden Geste selbst in Form von Dialekten und Ideolekten verformbar dar.

Fallbeispiel: *La noire de* … (Die Schwarze aus Dakar, Senegal, Frankreich 1966, Ousmane Sembène) und *Pumzi* (Südafrika, Kenia 2009, Wanuri Kahiu)

Ein kurzer Vergleich von Ousmane Sembène *La noire de* … mit Wanuri Kahius *Pumzi* verdeutlicht dieses dynamisierte, hybridisierende Verständnis/Wechselspiel normativer Überformung und interkultureller Kommunikation. *La noire de* … spielt eine wichtige Rolle in der Filmgeschichte Afrikas. Sembène drehte *La noire de* … unmittelbar nach dem Erfolg seines berühmten Kurzfilms *Borom Sarret*. Mit 60 min. Laufzeit zählt *La noire de* … zu den ersten Spielfilmen Subsahara-Afrikas und gewann wie *Borom Sarret* eine Reihe von Auszeichnungen. Der Film handelt von Diouana (dargestellt von Thérèse M'Bissine Diop), die Senegal verlässt, um für ein reiches Ehepaar als Hausmädchen in Frankreich zu arbeiten. Diouanas anfängliche Freude weicht bald der bitteren Erkenntnis, dass sie von dem Ehepaar nicht als vollwertiger Mensch gesehen wird. Sie setzen Diouana kontinuierlichen Erniedrigungen und Demütigungen aus, die sie als Person/Mensch regelrecht in sich zusammenfallen lassen und sie schließlich in den Selbstmord treiben.

Die klare, reduzierte Schwarz-Weiß-Ästhetik von *La noire de* … zeichnet den Film sozialrealistisch. Mit scharfem Blick werden soziale Realitäten, Umgangsformen und Machtverhältnisse analysiert. Das heißt jedoch nicht, dass *La noire de* … sich filmisch zurücknimmt. Die Kamera tendiert zwar zu langsamen Bewegungen und dazu, sich in gewisser Entfernung zu den gefilmten Subjekten/Objekten zu halten, aber der Film erweist sich dennoch hochgradig stilisiert. Motive, Kleidung, Gesten, Haltung, Sprache, Bildausschnitt, Rhythmik, narrativer Fluss, etc. sind sorgfältig arrangiert und ausgesucht. In *La noire de* … ist wenig dem Zufall überlassen, was auch zum Teil dem geringen zur Verfügung stehenden Budget geschuldet ist.[6] Das Arbeiten mit Laien erfordert es, stilistische Mittel sehr gezielt einzusetzen. Charles Sugnet macht in der Diskussion des Films zum Anlass der Walker Art Center Filmreihe *Ousmane Sembène: African Stories* (WAC 2010) deutlich, dass die sorgfältige filmische Stilisierung von *La noire de* … eine kommentierende, metanarrative Funktion erfüllt (Sugnet WAC 2010). Der Einsatz filmischer Mittel ist narrativ *und* metanarrativ auf zentrale Themen des Films wie interkulturelle Kommunikation, Geschlechterverhältnisse, etc. zugespitzt. Das Motiv der Maske oder des klaustrophobischen Wohnraums etwa erfüllen narrativ wichtige Funktionen. Sie richten sich jedoch darüber hinaus – übergreifend und hybridisierend – an das Medium

[6]Der Film wurde mit einem Budget von etwa 20.000$ gedreht (Sugnet WAC Sugnet 2010).

Film selbst als Ausdrucksmittel und Repräsentationssystem. Sie eröffnen Kontaktzonen, in denen Ästhetiken zusammenfließen anstatt sich anzupassen, bzw. die (Un-)Möglichkeit dieses Zusammenfließens herausgestellt und eingefordert wird.

Die metadiskursive Ebene und ihr spezifischer Anspruch werden deutlicher, wenn man sich im Vergleich zu *La noire de …* dem Kurzfilm *Pumzi* der kenianischen Regisseurin Wanuri Kahiu zuwendet. *Pumzi* versetzt den Zuschauer ganz anders als *La noire de …* in eine ferne Zukunft, in der der Planet Erde sich in eine Wüste verwandelt hat. Eine hoch technisierte Umgebung sichert das Überleben der Menschen, jeder Tropfen Wasser in Form von Ausdünstungen und Ausscheidungen zählt und Träume werden medikamentös unterdrückt. Als die weibliche Hauptdarstellerin bei einer naturwissenschaftlich-technischen Analyse auf ungeahnt fruchtbare Erde stößt, bricht sie aus dem gesicherten Bereich aus und bringt den fruchtbaren Keim in freier Natur aus, auch wenn sie ihr eigenes Leben damit aufs Spiel setzt.

Pumzi wird wie *Afronauts (D 2013)* der ghanaischen Filmemacherin Frances Bodomo, *An Oversimplification of Beauty* von Terence Nance (USA 2013), John Akomfrahs *Der letzte Engel der Geschichte* (Großbritannien, D 1996) oder Sun Ras Klassiker *Space is the Place* (USA 1974, John Coney) dem Subgenre des Black Science Fiction oder Afrofuturismus zugerechnet (Eshun und Sagar 2007; Jackson und Moody-Freeman 2011; Ytasha L. Womack 2013). Afrofuturismus ist ein interessantes Phänomen in Bezug auf den Aspekt der Hybridisierung. Der Begriff wurde von Mark Dery in *Black to the Future: Interviews with Samuel A. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose* (Dery 1994) geprägt und beschreibt die flexible Idee einer amorph übergreifenden, durch Kunst, Musik, Literatur, Film, etc. bewegenden „[s]peculative fiction that treats African-American themes and addresses African-American concerns in the context of twentieth-century technoculture – and more generally African-American signification that appropriates images of technology and a prothetically enhanced future“ (Dery 1994, S. 181).

Diese amorph-hybridisierende Eröffnung imaginativ-spekulativer Räume wendet sich zwei zentralen Problemen des postkolonialen Diskurses zu: Welche konkret-utopischen Repräsentationsmöglichkeiten bieten sich im Angesicht (neo-)kolonial besetzter und forcierter Asymmetrien in der kulturellen, historischen, ökonomischen, ästhetischen (Selbst-)Wahrnehmung Afrikas und seiner Diaspora? Welche Zukunftsmöglichkeiten eröffnen sich? Clyde Taylor stellt fest:

> The environment for making films with any accountability to local reality is more constrained than in any other area. Though African filmmakers mostly understand the pressures ranged against them, it must often seem as though nobody wants the truth their films would willingly bring. (Taylor 1987, S. 4)

In Black Science-Fiction und Afrofuturismus setzen sich Künstler metadiskursiv/spekulativ mit dieser Asymmetrie (neo-)kolonialer Realitäten und ihrer Zukunft auseinander und erscheinen in diesem Anspruch tatsächlich nicht allzu entfernt von den metanarrativen Forderungen der Anhänger des sozialrealistischen Films wie Sembène. In einem Interview unterstreicht Kahiu diese Annahme (Africa and science fiction 2009). Kahiu beschreibt hier eindrucksvoll, wie Genrezuweisungen

wie Black Science-Fiction, Fantasy und Afrofuturismus zugleich enge ideologische, asymmetrisch-fixierende Positionierungen festsetzen und Raum für interkulturelle Kommunikation und Hybridisierung schaffen. Der spekulative Aspekt hebt die paradoxe/asymmetrische Fixierung zwischen normativer Überformung hervor, die in ihrer Tendenz zur ideologischen Rahmung und transzendentalen Verabsolutierung einerseits Raum nimmt, und andererseits in Hybridisierungbewegungen in der dialogischen Auseinandersetzung mit dem spekulativen Anderen Raum schafft.

4 Fazit

Gibt es nun typisch afrikanische Genres? Erweisen sich Genres wie der sozialrealistische Film (wie *La noire de* . . .) im afrikanischen Kontext weniger ‚westlich' als Subgenres wie Black Science-Fiction oder Afrofuturismus (wie *Pumzi*)? *La noire de* . . . und *Pumzi* machen eine qualitative Unterscheidung in Bezug auf die metadiskursive Geste. Diese qualitative Unterscheidung betrifft den Aspekt eines marxistisch-orientierten Fokus auf konkrete Realitäten gegenüber der Betonung digitalisiert-technisierter Utopien bzw. Dystopien in fiktiv-imaginären Welten. Beiden jedoch wohnt der metadiskursive, subversive Gestus inne. Der hybridisierende Anspruch denkt sich in der Auseinandersetzung mit der gegebenen Repräsentation und den Produktionsbedingungen mit und wirkt sich überformend aus – verformend in Bezug auf dichotomische Zuweisungen und ideologische Positionierungen, die zugleich auch immer selbst in überformender Spannung zu den dichotomischen Verteilungen stehen. Das subversiv-strategische Potenzial der metadiskursiven Geste erschließt sich demnach weniger im Sinne deskriptiver Formeln, als vielmehr über imaginär-konkrete Handlungs-, Verständnis- und Interpretationsmöglichkeiten. Im diskursiv-disruptiven Widerspiel zwischen Dominanz und Schwäche, normativer Überformung und subversiver Geste, althergebracht Gegebenem und utopisch-revolutionär Zukünftigem sehen sich Akte und Schauplätze hybridisiert und diversifiziert. Dem Genrediskurs im Kontext Afrikas und seiner Diaspora sieht sich dieses Paradox eines amorphen Spannungsfeldes, welches sich zwischen normativer Überformung und subversiver Geste, zwischen Althergebrachtem und Neuem schwingend spannt, zentral eingelassen.

Literatur

Africa & Science Fiction: Wanuri Kahiu's *Pumzi*, Interview. 2009. https://www.youtube.com/watch?v=SWMtgD9O6PU. Zugegriffen am 15.01.2016.

Armes, Roy. 1987. *Third world filmmaking and the West*. Berkeley: University of California Press.

Armes, Roy. 2005. *Postcolonial images: Studies in North African film*. Bloomington: Indiana University Press.

Armes, Roy. 2006. *African filmmaking: North and South of the Sahara*. Bloomington: Indiana University Press.

Bâ, Saër Maty, und Will Higbee, Hrsg. 2012. Introduction. In *De-westernizing film studies*, 1–17. New York: Routledge.
Bachtin, Michail M. 1979. Das Wort im Roman. In *Die Ästhetik des Wortes*, Hrsg. Rainer Grübel, 154–301. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bachtin, Michail M. 1986. The problem of the text in linguistics, philology, and the human sciences: An experiment in philosophical analysis. In *Speech genres and other late essays*, Hrsg. Caryl Emerson und Michael Holquist, 103–113. Austin: University of Texas Press.
Barrot, Pierre. 2008. *Nollywood: The video phenomenon in Nigeria*. Bloomington: Indiana University Press.
Bisschoff, Lizelle, und Ann Overbergh. 2012. Digital as the new popular in African cinema? Case studies from the continent. *Research in African Literatures* 43(4): 112–127.
Cresswell, Tim. 2006. *On the move: Mobility in the modern western world*. New York: Routledge.
Dery, Mark, Hrsg. 1994. In *Flame wars: The discourse of cyberculture*, 179–222. Durham: Duke University Press.
Diawara, Manthia. 1989. African Cinema Today. *Framework* 37:110–128.
Diawara, Manthia. 1992. *African cinema: Politics and culture*. Bloomington: Indiana University Press.
Diawara, Manthia. 2010. *Neues afrikanisches Kino: Ästhetik und Politik*. München: Prestel Verlag.
Dovey, Lindiwe. 2015. *Curating Africa in the age of film festivals*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
Durovicová, Natasa, und Kathleen E. Newman, Hrsg. 2009. *World cinemas, transnational perspectives*. New York: Routledge.
Eshun, Kodwo, und Anjalika Sagar, Hrsg. 2007. *The ghosts of songs: The film art of the black audio film collective, 1982–1998*. Liverpool: Liverpool University Press.
Ezra, Elizabeth, und Terry Rowden, Hrsg. 2006. *Transnational cinema: The film reader*. New York: Routledge.
Gadjigo, Samba. 2010. *Ousmane Sembène: The making of a militant artist*. Bloomington: Indiana University Press.
Grübel, Rainer. 1979. Zur Ästhetik des Wortes bei Michail M. Bachtin. In *Die Ästhetik des Wortes*, Hrsg. Michail Bachtin und Rainer Grübel, 21–88. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Harrow, Kenneth W. 2007. *Postcolonial African cinema: From political engagement to postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press.
Haynes, Jonathan, Hrsg. 2000. *Nigerian video films*. Athens: Ohio University Press.
Haynes, Jonathan. 2013. Afrikanisches Kino und Nollywood: Widersprüche. In *Spuren eines Dritten Kinos: Zu Ästhetik, Politik und Ökonomie des World Cinema*, Hrsg. Lukas Foerster, Nikolaus Perneczky, Fabian Tietke und Cecilia Valenti, 89–105. Bielefeld: transcript Verlag.
Haynes, Jonathan, und Onookome Okome. 1998. Evolving popular media: Nigerian video films. *Research in African Literatures* 29(3): 106–128.
Higbee, Will, und Song Hwee Lim. 2010. Concepts of transnational cinema: Towards a critical transnationalism in film studies. *Transnational Cinemas* 1(1): 7–21.
Jackson, Sandra, und Julie E. Moody-Freeman. 2011. *The black imagination, science fiction, futurism and the speculative*. New York: Peter Lang.
Jedlowski, Alessandro. 2013. Beyond the video boom: New tendencies in the Nigerian film industry. *International Journal of Cinema* 1(1): 99–111.
Jedlowski, Alessandro, Patrick Oloko, Ute Röschenthaler, und Ibrahima Wane. 2015. Across media: Mobility and transformation of cultural materials in the digital age. *Journal of African Media Studies* 7(1): 3–9.
Lessig, L. 2008. *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. London: Blomsbury.
Malkmus, Lizbeth, und Roy Armes. 1991. *Arab and African film making*. London: Zed Books.
McLeod, Kembrew, und Rudolf Kuenzli. 2011. *Cutting across media: Appropriation art, intervention collage, and copyright law*. Durham: Duke University Press.

Murphy, David. 2000. Africans filming Africa: questioning theories of an authentic African cinema. *Journal of African Cultural Studies* 13(2): 239–249.
Newell, Stephanie, und Onookome Okome. 2014. *Popular culture in Africa: The episteme of the everyday*. New York: Routledge.
Niang, Sada. 2014. *Nationalist African cinema: legacy and transformations*. Plymouth: Lexington Books.
Oscherwitz, Dayna L. 2008. Of cowboys and elephants: Africa, globalization and the Nouveau Western in Djibril Diop Mambety's *Hyenas*. *Research in African Literatures* 39(1): 223–238.
Pfaff, Francoise. 1984. *The cinema of Ousmane Sembène: A Pioneer of African film*. Westport: Greenwood Press.
Potts, James. 1979. Is there an international film language? *Sight and Sound* 48(2): 74–81.
Sugnet, Charles. 2010. Introduction & Postscreening *La noire de …* (Black Girl), Walker Art Center, Filmreihe *Ousmane Sembène: African Stories.* https://www.youtube.com/watch?v=VCoD7FDPbgY. Zugegriffen am 15.01.2016.
Taylor, Clyde. 1987. Africa: The last cinema. In *World cinema since 1945*, Hrsg. William Luhr, 1–21. New York: Ungar Publishing Company.
Tcheuyap, Alexie. 2011. *Post-National African cinemas*. Manchester: Manchester University Press.
Ukadike, Nwachukwu Frank. 1994. *Black African cinema*. Berkley: University of California Press.
UNESCO Institute for Statistics. 2009. *International survey on feature film statistics*. Montreal: UIS, zitiert in Jedlowski. 2013.
Urry, J. 2000. *Sociology beyond societies: Mobilities for the twenty-First century*. New York: Routledge.
Urry, J. 2007. *Mobilities*. Cambridge: Polity Press.
Walker Art Center (WAC). 2010. Filmreihe *Ousmane Sembène: African Stories*. http://www.walkerart.org/calendar/2010/ousmane-sembene-african-stories. Zugegriffen am 15.01.2016.
Willemen, Paul. 1989. The third cinema question: notes and reflection. In *Questions of third cinema*, Hrsg. Jim Pines und Paul Willemen, 1–29. London: British Film Institute.
Womack, Ytasha L. 2013. *Afrofuturism: The world of black sci fi and fantasy culture*. Chicago: Chicago Review Press.

Genres in Russland

Irina Gradinari

Inhalt

1 Die Spezifik sowjetischer Genres 412
2 Sowjetische Genres in ihrer historischen Entwicklung 413
3 Theorie der sowjetischen Genres 420
4 Russland heute 427
Literatur 429

Zusammenfassung

Aufgrund der starken Kontrolle, die die Kommunistische Partei im Stalinismus auf die Filmkunst ausübte, bildete sich in dieser Zeit ein Repräsentationssystem heraus, das die sowjetischen Genres um den ideologischen Diskurs des Sozialismus konzentrisch festlegte. Daher unterscheidet sich der sowjetische Film vom Hollywoodkino, auch wenn er keinesfalls genrefrei ist. Die wichtigsten sowjetischen Genres sind der Produktionsfilm, der Kolchosfilm, der historische Revolutionsfilm, das historisch-biografische Genre, die Komödie und der Kriegsfilm. Erst in der Perestroika-Zeit können sich die Filme von diesen Vorgaben lösen und sich Hollywood-Ästhetiken aneignen, wodurch sich neue Genres wie der Psychothriller, der Fantasyfilm oder der Horrorfilm herausbilden.

Schlüsselwörter

Sozialistischer Realismus · Genre-Theorie · Epopöe · Stalinismus · Tauwetterperiode · Perestroika

I. Gradinari (✉)
Fakultät für Kultur- und Sozialwissenschaften, Institut für Neuere Deutsche Literatur- und Medienwissenschaft, FernUniversität in Hagen, Hagen, Deutschland
E-Mail: Irina.Gradinari@fernuni-hagen.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_21

1 Die Spezifik sowjetischer Genres

Die Forschung teilt sich hinsichtlich der Frage der sowjetischen Genres in zwei Lager, die für und gegen eine Existenz von Genres argumentieren. Ein Analogon zu den Produktionszyklen Hollywoods, die dort die Genres hervorbringen, gab es in der UdSSR nie. Die Einführung in die Filmanalyse von Jurij Lotman und Jurij Civ'jan aus dem Jahr 1994 enthält daher symptomatisch kein Kapitel über Genres. Die deutsche Filmwissenschaftlerin Oksana Bulgakova nennt die Periode des Stalinismus von 1934 bis 1954 eine Epoche ohne Genres. Produktions-, Kolchos- und historischer Revolutionsfilm stellen Hybride dar, die die gleichen Elemente enthalten – etwa die Musiknummer oder Spionage-Motive (2013, S. 348–349). In einer anderen Studie definiert Bulgakova jedoch das Film-Konzert, das Film-Spektakel, die Film-Oper und das Film-Ballett als besondere sowjetische Genres (2010, S. 28), die für das sowjetische Fernsehen produziert wurden. Da in der Zeit der Etablierung des sowjetischen Genrefilms in den 1930er-Jahren angestrebt wurde, jegliche künstlerische Heterogenität durch die Ausrichtung auf die kommunistische Ideologie zu eliminieren, spricht die russische Filmwissenschaftlerin Maya Turovskaya sogar von einem Ersatz der Filmgenres durch ein homogenes Modell des propagandistischen Kinos. Dieses zog eine Einübung eindimensionaler didaktischer Rezeptionsweisen nach sich (1993, S. 52). Der Philosoph und Filmwissenschaftler Mikhail Yampolsky (1988) spürt am Ende der Perestroika eine zunehmende Inadäquatheit der sowjetischen Filmästhetik gegenüber den aktuellen Diskursen. Die – hier als Kritik formulierte – Genrelosigkeit des sowjetischen Kinos sei durch einen Mangel an entsprechenden mythologischen Strukturen begründet, die das Publikum über kulturelle Archetypen psychologisch ansprechen würden und derer sich die US-amerikanischen Genres wie Western oder Sci-Fi bedienten. Die mythologische Grundlage des sowjetischen Films hingegen wurde im Stalinismus entwickelt und ist in den 1980er-Jahren längst veraltet. Diese Mythologie besteht im Streben nach einer lichten glücklichen Zukunft der klassenlosen Gesellschaft des Kommunismus. Ein Held muss dafür verschiedene Hindernisse überwinden, bei denen er durch ein erbrachtes Opfer und eine Heldentat als Halbgott oder als ein besserer, heroischer Mensch der Zukunft eine Initiation für das neue Leben durchlebt: im Kampf mit antagonistisch dargestellten Volksschädlingen und imperialistischen Feinden sowie mit verschiedenen Elementen wie Feuer im Produktionsfilm, Erde im Kolchosfilm, Wasser im Motiv der Überflutung oder im Polarfilm sowie Luft im Pilotenfilm (Yampolsky 1988).

Das andere Lager beschreibt das sowjetische Kino hingegen in Genres. Zum einen bestehen Kategorisierungen bei der Produktion und Vermarktung der Filme. Beispielsweise werden die Drehbücher in der staatlichen sowjetischen Filmverwaltung (Goskino) nach Genres besprochen. Das Gremium, das über die Aufnahme von eingereichten Drehbüchern in die Produktionspläne entschied, unterteilte Werke in den 1970er-Jahren in Gegenwartsfilm, Jugendfilm, Kriegsfilm, historischen Film und Komödie (Bulgakova 1999b, S. 190). Zum anderen beginnt in der UdSSR zu dieser Zeit parallel zur westlichen Filmforschung eine systematische Untersuchung von Genres, wobei die erste Theoretisierung bereits auf die russische Formale Schule der 1920er-Jahre zurückgeht.

In diesem Zusammenhang werden zwei verschiedene Genre-Begriffe verwendet. Der historische Überblick beruht auf einer vorwiegend auf dem Inhalt der Filme oder dem Darstellungsmodus basierenden Genreeinteilung, etwa Produktionsfilm oder Komödie. Eine andere Genre-Systematisierung geht auf die sowjetische Genre-Theorie zurück, die die Entwicklung der sowjetischen Genres unter Bezugnahme auf ihre westlichen Pendants und deren politische Funktionalisierungen theoretisiert. Sie wird nach dem historischen Überblick erklärt. Die meisten Studien verwenden vorwiegend inhaltlich orientierte Genre-Begriffe, wobei kein Einheitsprinzip hinsichtlich der Benennung der Genres besteht. Der deutsche Historiker Eberhard Nembach spricht beispielsweise von drei zentralen Genres im Stalinismus, die etwa ab 1938 bis zum Tod Stalins in der sowjetischen Kinematografie (zwangsläufig) bevorzugt werden: das historisch-revolutionäre Doku-Drama, das historische Helden-Epos und die volkstümliche Musik-Komödie (2001, S. 129–131). Der US-amerikanische Slavist Jamie Miller gruppiert die Filme dieser Periode hingegen unter den Begriffen sowjetisches Musical, Klassenfeinddrama, politisch-historisches Epos und sowjetische Satire (2010, S. 154–177).

An der historischen Entwicklung der Genres wird die politische Vereinnahmung des Kinos im Interesse der Kommunistischen Partei ablesbar, wobei die Filmgeschichte aufgrund der Komplexität sich überlagernder Diskurse, der spezifischen Ästhetik des Kinos und dessen medientechnischer Entwicklung nie ganz in der sozialistischen Ideologie aufgeht. Beispielweise werden in der UdSSR in der zweiten Hälfte der 1930er-Jahre aufgrund des politischen Bedürfnisses nach einer Konsolidierung der Massen intensiv Musikkomödien produziert (Kalinin 2013), die aber aufgrund der Entwicklung des Tonfilms zu dieser Zeit weltweit populär sind. Die Musikfilme, die der langjährige Assistent und Co-Regisseur Sergei Eisensteins, Grigorij Aleksandrov, in dieser Zeit verwirklicht, schließen somit an einen internationalen, eher technisch bedingten Trend an und referieren zudem mitten im stalinistischen Terror auf Genre-Traditionen der US-amerikanischen Backstage-Musicals und der deutschen Revuefilme, während sich der Kulturbereich insgesamt von westlichen Tendenzen abzugrenzen sucht. Die Musikkomödien *Veselye rebjata*/*Lustige Burschen* (1934), *Cirk*/*Zirkus* (1936) oder *Volga-Volga* (1938) erfreuen sich trotzdem (oder gerade deswegen) einer fulminanten Popularität bei der Bevölkerung und gehören zu den Lieblingsfilmen Stalins (Salys 2012).

2 Sowjetische Genres in ihrer historischen Entwicklung

Aufgrund des massenhaften Analphabetismus im zaristischen Russland wird dem Kino bereits nach der Oktoberrevolution 1917 eine große Bedeutung für die Verbreitung ideologischer Inhalte sowie die Aufklärung des Volkes beigemessen. Darauf weisen die viel zitierten Worte Lenins hin: „Von allen Künsten ist für uns die Filmkunst die wichtigste“. Das sowjetische Kino entwickelt sich einerseits in Abgrenzung zu einem bürgerlichen Kino und daher zum westlichen Genre-System, was besonders durch die sowjetische Film-Avantgarde der 1920er-Jahre mit Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, Lev Kulešov, Vsevolod Pudovkin oder Aleksandr Dov-

ženko angestrebt wird. Diese Regisseure arbeiten in Bezug auf die Darstellung der Massen neue Montageverfahren aus, wodurch gleichzeitig das Genre des historischen Revolutionsfilms begründet wird (Margolit 1999b). Andererseits versucht der damalige Leiter der Kinoindustrie, Boris Šumjackij, in den 1930er-Jahren ein an westlichen Genres und US-amerikanischen Produktionsverfahren orientiertes sowjetisches Hollywood auf der Krim aufzubauen und auf diesem Weg ein eigenes „Kino für Millionen" zu entwickeln, das für die Massen verständlich, aufklärerisch und zugleich unterhaltsam ist (Šumjackij 1935; Taylor 1991). Dabei sind westliche Genres in Russland von Anfang an populär. In den 1910er-Jahren besteht der russische Filmmarkt zu 80 % aus dänischen Melodramen sowie französischen Komödien und Abenteuerfilmen (Margolit 1999a, S. 5). US-amerikanische und deutsche Filme werden in den 1920er-Jahren besonders häufig importiert. Zu den führenden russischen Genres des vorrevolutionären Kinos in Russlands gehören psychologische Melodramen nach russischen Literaturklassikern sowie Abenteuerfilme über Räuber: der Vierteiler über *Anton Krečer* (1916), der Dreiteiler über *Razbojnik Vas'ka Čurkin*/*Der Räuber Vas'ka Čurkin* (1914–1915) und die aus acht Filmen bestehende Serie *Son'ka zolotaja ručka*/*Sonja mit den goldenen Händen* (1914–2016) sind Beispiele dafür. Der erste abendfüllende russische Spielfilm ist ebenfalls Genrekino. Es handelt sich um den zweiteiligen Abenteuerfilm *Ključi sčast'ja*/*Schlüssel zum Glück* (1913, R. Vladimir Gardin/Jakov Protazanov) (Segida 1999).

Ist das sowjetische Kino einerseits stark russifiziert, andererseits in der Tendenz ‚genrelos', werden die nationalen Kinematografien der Sowjetrepubliken gleichwohl mit Hilfe westlicher Genres begründet. Zwischen den 1950er- und 1980er-Jahren entwickeln die Filmschaffenden innovative Ästhetiken und bringen zu verschiedenen Zeiten neue künstlerische „Wellen" hervor. Zum Beispiel ist in den 1980er-Jahren aufgrund zahlreicher Erfolge junger kasachischer Regisseure eine „kasachische Welle" zu verzeichnen (Bulgakova 1999a, S. 165). Über die Jahre wird eine Reihe von ukrainischen, georgischen, armenischen, usbekischen, turkmenischen, weißrussischen oder kirgisischen Filmemacher*innen bekannt. Die ersten Filmstudios etablieren sich in Russland (Moskau und Leningrad), der Ukraine (Kiev und Odessa), Georgien und Armenien. Von den 1920er- bis Mitte der 1940er-Jahre folgt die Gründung der Filmstudios in Weißrussland, Usbekistan, Turkmenistan, Tadschikistan, Kirgistan, Kasachstan, Moldawien und den baltischen Republiken (ebd.).

Die Etablierung des sowjetischen Genre-Systems in den 1930er-Jahren wird von einer institutionellen Zentralisierung der Filmproduktion und einer Verschärfung der Zensur begleitet. 1938 wird die Hauptverwaltung der Filmproduktion [glavnoe upravlenie po proizvodstvu fil'mov] unmittelbar der sowjetischen Regierung untergeordnet, was mehr oder weniger bis zum Ende der UdSSR so bleibt (Margolit 1999c, S. 69). Im Jahr 1934 legt der Allunionskongress der sowjetischen Schriftsteller die verbindliche künstlerische Methode des Sozialistischen Realismus fest (Schmitt und Schramm 1974), die sich zum Instrument der Kontrolle über die Filmproduktionen entwickelt und die Spezifik des sowjetischen Films ausmachen wird. Der Sozialistische Realismus zeichnet sich laut Hans Günther durch folgende Grundprinzipien aus: Parteilichkeit, Widerspiegelung der Wirklichkeit (wobei unter

Widerspiegelung die dialektische Darstellung des historischen Prozesses zu verstehen ist), starke Typisierungen, Revolutionsromantik, einen positiven Helden und Volkstümlichkeit (1984, S. 20). Dadurch wird eine utopische Form des Realismus begünstigt, der das Gewünschte als bereits Bestehendes in Szene setzt. Auf diese Weise sollen die Wahrheit in ihrer dialektischen und revolutionären Entwicklung gezeigt sowie die ideologische Umgestaltung der Welt und die Erziehung der Massen vorangetrieben werden (Schmitt und Schramm 1974, S. 390). Diese künstlerische Methode macht den Film nicht frei vom Genre, wie Mikhail Yampolsky durch seine Analyse der mythologischen Strukturen des Sozialistischen Realismus dargelegt hat; stattdessen werden andere Genres entwickelt, und es kommt zu einer Vereinheitlichung ästhetischer Ausdrucksformen. Die politische Vereinnahmung der Filmproduktion ist ambivalent zu deuten: Einerseits wertet die Kontrolle durch den Staat das Kino und somit die Rolle der Filmschaffenden in der Gesellschaft auf. Wer Filme herstellt, ist nun dazu angehalten, an der Reflexion und Formung der sozialistischen Wirklichkeit teilzunehmen. Zugleich fügt diese Kontrolle der Filmkunst freilich auch Schaden zu, indem die künstlerische Freiheit massiv eingeschränkt wird. Durch die sich ab den 1930er-Jahren verschärfende Zensur und langwierige Genehmigungsverfahren werden viele Filme verboten oder gar nicht erst zur Produktion zugelassen (Hennig 2010). Die Filmschaffenden sind dem stalinistischen Staatsterror ausgesetzt, im Zuge dessen einige verhaftet und hingerichtet werden. Die Drehbuchautoren der Musikkomödie *Veselye rebjata*/*Lustige Burschen* (1934, R. Grigorij Aleksandrov), Nikolaj Erdman und Vladimir Mass, werden 1933 aufgrund ihrer satirischen Gedichte verhaftet und aus den Film-Credits gelöscht. Der Kameramann Vladimir Nil'sen, der auch an der Produktion von *Cirk*/*Zirkus* (1936, R. Grigorij Aleksandrov) mitarbeitete, wird während der Dreharbeiten an *Volga-Volga* (1938, R. Grigorij Aleksandrov) verhaftet und 1938 als angeblicher Spion erschossen (Salys 2012, S. 45, 192–193). Die Jahre 1946 bis 1953, in denen die stalinistische Diktatur nach dem Krieg ihren letzten gewalttätigen Höhepunkt erlebt, sind als „magere Jahre des Films" [malokartin'e] in die sowjetische Filmgeschichte eingegangen. 1951 kommen nur noch 9 Filme in die Kinos (Margolit 1999c, S. 101).

An der Entwicklung des sowjetischen Genrefilms lassen sich daher die politischen Konjunkturen der UdSSR ablesen, welche durch engagierte Filmemacher*innen in Zeiten des Umbruchs im Rahmen der etablierten Genre-Ästhetik dekonstruiert werden. Denn die Funktionalisierung des Kinos für ideologische Interessen zwingt die Filmschaffenden, sich durch ausgewählte ästhetische Formen gegenüber der offiziellen Ideologie zu positionieren. Zunächst ermöglichen die Gründung eines neuen Staates, die Uneinheitlichkeit des Filmwesens bzw. die Vielzahl von Produktionsfirmen und fehlende staatliche Richtlinien in Bezug auf die Filmkunst die Entstehung der filmischen Avantgarde in den 1920er-Jahren, die nach neuen ästhetischen Ausdrucksformen für eine veränderte soziale Wirklichkeit sucht. Die Verstaatlichung der Filmindustrie seit 1917 bis in die 1920er-Jahre hinein und ihre Gleichschaltung durch die Kommunistische Partei Anfang der 1930er-Jahre führen zur Etablierung des Agitprop-Films (agitatorisch-propagandistisch) und des sogenannten Verteidigungsfilms. Beide Genres betreiben in einer semi-dokumentarischen Form eine Belehrung der Massen im Sinne der sozialistischen Ideologie und der militärischen Propaganda. Zu dieser Zeit fallen bis

zu 40 % der Filme unter Zensurverbot, die Filmproduktion geht von etwa 130–150 Werken pro Jahr auf 50 zurück (Margolit 1999c, S. 68). Während der Intensivierung der stalinistischen politischen ‚Säuberungen' und Repressionen erleben Filme über Lenin eine besondere Konjunktur, wobei Lenin durch die Figur Stalins zunehmend in den Hintergrund gedrängt wird: *Lenin v Oktjabre*/*Lenin im Oktober* (1937, Michail Romm), *Lenin v 1918 godu*/*Lenin im Jahr 1918* (Michail Romm), *Čelovek s ruž'em*/*Der Mann mit dem Gewehr* (1938, Sergej Jutkevič) und *Velikoe zarevo*/*Der große Feuerschein* (1938, Michail Čiaureli). Das historisch-biografische Genre entwickelt einen Führer-Kult am Beispiel großer historischer Persönlichkeiten: *Petr Pervyj*/*Peter der Große* (1937–1938, Vladimir Petrov), *Aleksandr Nevskij* (1938, Sergei Eisenstein), *Minin i Požarskij/Minin und Požarskij* (1939, Vsevolod Poduvkin), *Bogdan Chmel'nickij* (1941, Igor' Savčenko) und *Georgij Saakadze* (1942–1943, Michail Čiaureli). Einen subversiven Film innerhalb dieses Genres stellt *Ivan Groznyj*/*Ivan der Schreckliche* (1945–1958, Sergei Eisenstein) dar, dessen zweiter Teil erst nach dem Tod Stalins aufgeführt wird.

Im Zweiten Weltkrieg werden die sogenannten Kriegsfilmmagazine (bojevye kinosborniki) zum führenden Genre. Sie bestehen aus zwei bis sechs Kurzfilmen und stehen zum Teil in der Tradition des propagandistischen Verteidigungsfilms aus der Vorkriegszeit. Die sogenannte Tauwetterperiode, deren politische Eckpunkte die Verurteilung des Stalinismus durch den Parteivorsitzenden Nikita Chruščov auf dem XX. Parteitag der KPdSU 1956 und der Sturz Chruščovs durch Leonid Brežnev 1964 bilden, zeichnet sich durch eine Ausdifferenzierung der Genres aus: So nimmt die Zahl der Komödien, Abenteuerfilme und Melodramen zu – Genres, die auch später unter dem Zeichen des neuen Konservatismus produziert werden (Bulgakova 1999b). In dieser Zeit entsteht zudem der sowjetische Autorenfilm, der sich vor allem aus der Reflexion der sozialistischen Kinoästhetik heraus entwickelt. Zu den wichtigsten Vertreter*innen gehören Andrej Tarkovskij, Aleksej German sr., Marlen Chuciev, Kira Muratova, Larisa Šepit'ko, Ėlem Klimov oder Sergej Paradžanov, um nur einige Künstler*innen zu nennen. Der Dokumentarfilm erlebt ebenfalls in der Tauwetterperiode einen Aufschwung, wird in ihm doch die ‚Wahrheit' jenseits ideologischer Losungen gesucht. In den 1960er-Jahren nehmen zudem Individualisierungsverfahren in der filmischen Ästhetik zu, die teilweise als Abkehr vom Sozialistischen Realismus zu verstehen sind. So werden die Dokumentargenres Porträt und Memoiren, zum Beispiel die Interviews mit bekannten, aber unter Stalin in den Hintergrund gedrängten Heeresführern, populär. Während der Perestroika Mitte der 1980er-Jahre ist der publizistische Dokumentarfilm von zentraler Bedeutung, der sich in einem Gestus der Entlarvung dem Aufdecken sozialer Missstände verschreibt. Beispiele dafür sind *Vai viegli but yaunam?*/*Ist es leicht jung zu sein?* (1986, R. Juris Podnieks) oder *Tak žit' nel'zja*/*So kann man nicht leben* (1990, Stanislav Govoruchin).

Spezifische sowjetische Genres sind der Kolchos- und der Produktionsfilm, der historische Revolutionsfilm, der Agitprop-Film der 1930er-Jahre, der Verteidigungsfilm, das historisch-biografische Genre über große Persönlichkeiten vergangener Epochen (auch Lenin und Stalin), die Verfilmung russischer Literaturklassiker und der sozialkritische Film, die sogenannte Černucha (Schwarzmalerei) der Perestroika-

Zeit. Die meisten dieser Genres werden zu verschiedenen Zeiten in unterschiedlichen Darstellungsmodi produziert. Kolchos- und Produktionsfilme werden beispielsweise sowohl als Komödien als auch als soziale Dramen oder Problemfilme gedreht. In den 1930er-Jahren feiern neben den städtischen, amerikanisch angehauchten Musikfilmen von Grigorij Aleksandrov auch die optimistischen musikalischen Kolchos-Komödien von Ivan Pyr'ev Erfolge. 1964 erscheint das soziale Drama *Predsedatel'*/*Der Vorsitzende* von Aleksej Saltykov über den erfolgreichen Aufbau einer Kolchose nach dem Zweiten Weltkrieg. Der Film reaktualisiert zugleich den Sozialistischen Realismus entsprechend der Anforderungen der Tauwetterperiode, den Sozialismus als ein System mit ‚menschlichem Antlitz' zu präsentieren. An diesem Unternehmen scheitert jedoch der Held aus dem Melodrama *Prišel soldat s fronta*/*Ein Soldat ist von der Front zurückgekehrt* (1971, Nikolai Gubenko). Der Film richtet seinen kritischen Blick auf die sozialen Missstände auf dem Lande, und das Genre des Kolchosfilms wird insgesamt in Frage gestellt. Einen Fokus auf das Dorfleben als Peripherie der sowjetischen Ideologie sowie auf soziale Randgruppen legt der Kultfilm *Kalina krasnaja*/*Der rote Schneeballstrauch* (1973, R. Vasilij Šukšin), der sich dem Melodrama annähert. Eine Dekonstruktion des Genres führt Andrej Michalkov-Končalovskij mit seinem avantgardistischen, daher im Tauwetter verbotenen Film *Istorija Asi Kljačinoj, kotoraja ljubila, da ne vyšla zamuž*/*Asjas Glück* (1966) sowie dem Černucha-Film *Kuročka Rjaba*/*Rjaba, mein Hühnchen* (1994) vor. Eine Art nostalgische Erinnerung an den Kolchosfilm stellt das Melodrama *Graffiti* (2006, R. Igor' Apasjan) dar.

In den 1930er-Jahren dient der historische Revolutionsfilm der Herausbildung einer staatlichen Mythologie, so etwa in *Bronenosec Potemkin*/*Panzerkreuzer Potemkin* (1925) und *Oktjabr'*/*Oktober* (1928) von Sergei Eisenstein oder in *Čapaev*/*Tschapajew* (1934, Georgij und Sergej Vasil'ev). Nach dem Zweiten Weltkrieg übersteigt der Kriegsfilm den historischen Revolutionsfilm in seiner legitimierenden Bedeutung. Der Kriegsfilm wird zum bestfinanzierten und daher staatlich höchst geförderten Genre (Prochorov 2007), das bis heute als zentrale Ausdruckform ‚russischer Identität' fungiert und sich im Kontext der jeweiligen politischen Konjunktur verändert. Im Stalinismus werden monumentale, breit angelegte Darstellungsformen wie in *Padenie Berlina*/*Der Fall von Berlin* (1949, Michail Čiaureli) bevorzugt, die das sowjetische Volk als Subjekt in Szene setzen, es monolithisch überhöhen und zudem die Rolle Stalins als Führer hervorheben. In der Tauwetterperiode wird der Kriegsfilm psychologisiert. Das Individuum betritt die Szene der Geschichte, in der die davor ausgelassenen Seiten des Krieges (Angst, Verluste, Niederlagen, Kriegsgefangenschaft usw.) nun aufgearbeitet werden. Dies geschieht insbesondere in *Letjat žuravli*/*Wenn die Kraniche ziehen* (1957, Michail Kalatozov), *Sud'ba čeloveka*/*Ein Menschenschicksal* (1959, Sergej Bondarčuk), *Ballada o soldate*/*Ballade vom Soldaten* (1959, Grigorij Čuchraj) und *Ivanovo detstvo*/*Iwans Kindheit* (1962, Andrej Tarkovskij). Ende der 1960er-Jahre werden im Zuge des Kalten Krieges Spionage-Kriegsfilme populär: Der Vierteiler *Ščit i meč*/*Schild und Schwert* (1967–1968, Vladimir Basov), dessen erster Teil mit 68,3 Mio. Zuschauer*innen zum erfolgreichsten Film des Jahres 1968 wird, und die Kult-Miniserie *Semnadcat' mgnovenij vesny*/*Siebzehn Augenblicke des Frühlings* (1973, Tat'jana Lioznova) sind Beispiele dafür. In der konser-

vativen Brežnev-Ära erscheinen zudem monumentale Großbudget-Kriegsfilme mit zahlreichen Schlachtszenen: In diesem Kontext zu nennen sind der auch im Westen gezeigte, international produzierte Fünfteiler *Osvoboždenie*/*Befreiung* (UdSSR/DDR/YU/I/P 1969–1972), die Zweiteiler *Soldaty svobody*/*Soldaten der Freiheit* (1977) und *Bitva za Moskvu*/*Schlacht um Moskau* (1985) sowie die internationale Koproduktion *Stalingrad* (UdSSR/DDR/USA/ČSSR 1989) von Jurij Ozerov. Zweiteilige Filme behandeln in der Regel die für den Staat als besonders wichtig eingestuften Themen. Aufgrund der Relevanz der geschichtlichen Darstellung, der Massenszenen und der genretypischen Panoramaeinstellungen werden diese Produktionen als Werke im „großen Stil" bezeichnet. Dieses Genre wird dann durch den verbotenen Film *Proverka na dorogach*/*Straßenkontrolle* (1971, Aleksej German sr.), den kontrovers diskutierten *Voschoždenie*/*Der Aufstieg* (1976, Larisa Šepit'ko) sowie den international bekannt gewordenen *Idi i smotri*/*Komm und sieh* (1985, Ėlem Klimov) dekonstruiert, wobei gleichwohl bis heute weiterhin Kriegsfilme im „großen Stil" gedreht werden, zum Beispiel die jeweils zweiteiligen Filme *Utomlennye solncem 2: Predstojanie*/*Sonne, die uns täuscht 2: Der Exodus* (2010) und *Utomlennye solncem 2: Citadel'*/*Sonne, die uns täuscht 2: Die Zitadelle* (2011) des renommierten, heute jedoch den konservativen Werten verpflichteten Regisseurs Nikita Michalkov. Auf die affirmative Monumentalisierung der Film-Ästhetik reagieren in den 1970er-Jahren unter anderem die sozial engagierten Dramen von Gleb Panfilov und Revaz Čcheidze, die Kritik an sowjetischen Genres wie dem Produktionsfilm oder dem historischen Revolutionsfilm üben. Gegenwärtig reflektieren Autorenfilme das Kriegsgenre „kritisch," wie *Kukuška*/*Der Kuckuck* (2002, Aleksandr Rogožkin), *Poslednij poezd*/*Der letzte Zug* (2003, Aleksej German jr.), *V sozvezdii byka*/*Im Sternzeichen des Stiers* (2003, Petr Todorovskij) oder *Polumgla*/*Halbdunkel* (2005, Artem Antonov).

Der historische Revolutionsfilm wird aufgrund seines Bedeutungsverlustes Ende der 1960er-Jahre als Abenteuerfilm gestaltet, wie *Neulovimye mstiteli*/*Die geheimnisvollen Rächer* (1967, Ėdmond Keosajan) zeigt. In Analogie zum Western erscheinen Filme des als Eastern bezeichneten Genres: *Beloe solnce pustyni/Weiße Sonne der Wüste* (1969, Vladimir Motyl') oder *Svoj sredi čužich, čužoj sredi svoich*/*Verraten und verkauft* (1974, Nikita Michalkov). Eine Subversion des historischen Revolutionsfilms unternimmt zum Beispiel der verbotene Film *Komissar*/*Die Kommissarin* (1967/1988, Aleksandr Askol'dov).

Die Verfilmung der Literaturklassiker entwickelt sich ebenfalls der politischen Konjunktur entsprechend. In der Stummfilm-Phase stellen Literaturverfilmungen den größten Teil aller russischen Produktionen dar. Nach 1934 werden nur sowjetisch anerkannte Schriftsteller verfilmt, beispielsweise die biografische Trilogie von Maksim Gorkij. Nach dem Tod Stalins erscheinen Verfilmungen von zuvor nicht gewünschten bürgerlichen oder westlichen Schriftstellern wie Fedor Dostojevskij, Leo Tolstoj oder William Shakespeare. Die vierteilige Großproduktion *Vojna i mir*/*Krieg und Frieden* (1965–1967, Sergei Bondarčuk), in der 20.000 Statist*innen und fast alle Stars jener Zeit auftreten, wird als erster Film in der sowjetischen Filmgeschichte mit einem Oscar ausgezeichnet (Bulgakova 1999a, S. 142). Mit der zunehmenden ideologischen Einschränkung der Filmproduktion in den 1970er-Jahren

werden Literaturverfilmungen zu Parabeln, die anhand des historischen Materials die sowjetische Wirklichkeit der Gegenwart kritisieren. Eine Dekonstruktion des Genres geschieht nach dem Ende der Sowjetunion auch hier; sie wird etwa vom avantgardistischen Film *Čechovskije motivy*/*Tschechows Motive* (2002, Kira Muratova) geleistet.

Trotz des neuen Konservatismus wird in den 1970er-Jahren die Idee des Regisseurs Andrej Michalkov-Končalovskij, eine „Hollywoodisierung" des sowjetischen Films in Gang zu setzen, vom Staat unterstützt, indem sowohl Produktionsverfahren umgestellt, als auch die Orientierung am internationalen Markt beachtet werden sollen (Bulgakova 1999b, S. 192). Im Zuge dessen wird etwa der „große Stil" des Monumentalfilms mit der Ästhetik der Hollywood-Genres zusammengelegt, was den internationalen Erfolg von *Romans o vljublennych*/*Romanze für Verliebte* (1974, Andrej Michalkov-Končalovskij) nach sich zieht, dessen erster Teil das Genre des Musikfilms in Anlehnung an *Les Parapluies de Cherbourg*/*Die Regenschirme von Cherbourg* (F 1964, Jacques Demy) bedient und dessen zweiter Teil einen auf die Kritik und Desillusionierung zielenden schwarz-weißen Gegenwartsfilm darstellt. Der Vierteiler *Sibiriada*/*Sibiriade* (1978, Andrej Michalkov-Končalovskij), ein historisches Epos über die russisch-sowjetische Geschichte von 1900 bis in die 1960er-Jahre hinein, bekam den Großen Preis der Jury in Cannes 1979.

Die Zuschauerforschung in den 1970er-Jahren stellt das Melodrama als das beliebteste Genre heraus, gefolgt von Abenteuer-, Kriminal-, Kriegsfilm und Komödie (Bulgakova 1999b, S. 190), wobei in der UdSSR in dieser Zeit tatsächlich nur relativ wenige Melodramen produziert werden. 92 Mio. Zuschauer*innen sehen im Jahr 1975 stattdessen das mexikanische Melodrama *Esenia* (1971, Alfredo B. Crevenna). Das sowjetische Melodrama mit Elementen des Produktionsfilms *Moskva slezam ne verit*/*Moskau glaubt den Tränen nicht* (1979, Vladimir Men'šov) wird zum Kassenschlager in der UdSSR und bekommt den Oscar für den besten ausländischen Film. Den Actionfilm *Piraty XX veka*/*Piraten des 20. Jahrhunderts* (1979, Boris Durov) sehen sich etwa 90 Mio. Menschen an. Die mit Slapstick und derbem Humor gefüllten Komödien von Leonid Gajdaj haben mehrmals den ersten Platz in der Verleihstatistik inne, etwa die Trilogie über den intelligenten Schwächling Šurik (1965–1966) oder komische Literaturverfilmungen wie *Dvenadcat' stul'jev*/*Die 12 Stühle* (1971) und *Ivan Vasil'evič menjaet professiju*/*Iwan Wassiljewitsch wechselt den Beruf* (1973). *Kavkazskaja plennica, ili Novye priključenija Šurika*/*Entführung im Kaukasus* wird 1966 von 76,5 Mio. und *Brilljantovaja ruka*/*Der Brilliantenarm* 1969 von 76,7 Mio. Zuschauer*innen angesehen (Bulgakova 1999b, S. 216). Zu den Kassenschlagern gehören auch zahlreiche Komödien und Satiren, die ebenfalls den Konflikt zwischen Individuum und Gesellschaft thematisieren: *Džentel'meny udači*/*Gentlemen der Erfolge* (1971), *Afonja* (1975), *Mimino* (1977) und *Kin-dza-dza!* (1986) von Georgij Danelia oder *Beregis' avtomobilja*/*Vorsicht, Autodieb!* (1966), *Ironia sud'by, ili s legkim parom*/*Ironie des Schicksals* (1975), der bis heute jedes Jahr zu Silvester gezeigt wird, und *Služebnyj roman*/*Liebe im Büro* (1977) von Ėldar Rjazanov. Außerdem werden Krimis, Sci-Fi-Filme und Polit-Thriller produziert, zum Beispiel der Sci-Fi-Film *Čelovek-Amfibia*/*Mensch-Amphibien* (R. 1962, Gennadij Kazanskij/Vladimir Čebotarev), und aufgrund der zuneh-

menden Verbreitung des Fernsehens erscheinen erste Mini-Serien wie zum Beispiel der Krimi *Mesto vstreči izmenit' nel'zja/Der Treffpunkt darf nicht geändert werden* (1979, Stanislav Govoruchin), der Spionage-Thriller *TASS upolnomočen zajavit'/ TASS ist ermächtigt, zu erklären* (1984) (Vladimir Vokin) und die Film-Reihe über Sherlock Holmes (1979–1986) (Igor' Maslennikov).

Die Reformzeit der UdSSR, die sog. Perestroika, initiiert zahlreiche Prozesse in der Filmindustrie: eine Enthierarchisierung und Umstrukturierung der Filmproduktion, die Wiederherstellung und Aufführung verbotener Filme, die Produktion von Parodien auf Filme der Stalinzeit, von Dramen über den Stalinismus, Dystopien und apokalyptische Filme sowie von Černucha-Filmen, die mit den unterschiedlichen Erscheinungsformen des sowjetischen Kinos abrechnen und zugleich die soziale Wirklichkeit über Tabuthemen (Prostitution, Drogen, Korruption, Gefängnis), Gewalt und unzensierte Sprache zu fassen versuchen (Binder 1999a; Sirivlja 2002). Seit den 1980er-Jahren können aufgrund der Verbreitung des Videomarktes zudem auch Hollywood-Produktionen intensiv rezipiert werden.

3 Theorie der sowjetischen Genres

Das Genrebewusstsein wächst in der sowjetischen Wissenschaft ähnlich wie im Westen seit den 1950er-Jahren zunehmend an. Nach dem Tod Stalins 1953 erscheinen vereinzelte Artikel zum Thema, 1978 findet die erste Konferenz über filmische Genres statt und in den 1970er- bis 1980er-Jahren werden einzelne Studien zu diesem Thema veröffentlicht (Frejlich 2009). Die Diskussion betrifft die Entwicklung von Genres, ihre Definition und Funktion, wobei sowohl eine den sowjetischen Filmen adäquate Kategorisierung durchgeführt als auch ihre Entstehung aus den westlichen Genres beschrieben wird.

Die sowjetisch-russische Theorie unterscheidet dabei zunächst zwischen Genre und Gattung. Zum einen sind damit Filmgattungen gemeint: Spielfilm, Dokumentarfilm, Animationsfilm und populärwissenschaftlicher Film (Evteeva 2011). Alle etablieren sich bereits in den 1910er-Jahren, also zu Beginn der russischen Kinematografie (Segida 1999). Zum anderen werden die literarischen Gattungen als Aspekte des Genres verwendet: So kann eine Komödie in ihrer Gestaltung lyrisch, dramatisch oder episch sein. Unter einem Genre versteht Frejlich den Typus einer ästhetischen Bedingtheit der Darstellung (2009, S. 41–50). Nach Gromov ist das Genre als Modus einer bestimmten Darstellung, als Gesamtheit stabiler Kompositionsentscheidungen, als strukturell-thematische Charakteristik der Werke oder als Methode künstlerischer Zuspitzung zu verstehen (1979, S. 16). Die Besonderheit der Filmgenres besteht in ihrem synthetischen oder synkretistischen ‚Wesen'. Damit wird nicht so sehr – wie etwa im Hollywood-Kino üblich – die Zitierbarkeit oder die Umdeutung bereits bestehender Genreelemente beschrieben, sondern die Adaptation und Assimilation anderer Künste (der Literatur, des Theaters und der bildenden Kunst) sowie die Fähigkeit des Kinos aufzuzeichnen, wenn etwa ein Ballett oder ein Spektakel für eine Fernsehsendung aufgenommen wird. Dieser Aneignungsprozess anderer Künste verläuft als collagenartige und kombinatorische Modifikation der

fremden Elemente durch genuin filmische technische und ästhetische Möglichkeiten. Sokolov benennt in Anlehnung an Michail Bachtins Analyse der Werke von Fedor Dostojevskij diese Eigenschaft des Filmes als Polyphonität [polifoničnost'] (Mehrstimmigkeit) (1979, S. 69–70) und Murian als Transformativität [transformativnost'] (1979, S. 44). Diese Aufnahme anderer Genres macht das Kino nach Murian zu einer mehrperspektivischen Kunst. Die Funktion des Genres besteht dabei in der Produktion eines Sinnes, durch welche die Lenkung der Fantasien der Zuschauer*innen mithilfe einer bestimmten Organisation des filmischen Materials möglich wird (ebd., S. 43).

Alle Autor*innen betonen die Historizität der Genreentwicklung, denn die Formen der Genres entfalten sich als Reaktion auf die aktuelle Wirklichkeit, auf den Wunsch hin, sie künstlerisch zu reflektieren. So ist das Genre einerseits in Anlehnung an Michail Bachtin das Gedächtnis der Kunst, mit dem an die folgende Generation erprobte künstlerische Mittel weitertradiert werden. Zum anderen verarbeiten Genres das aktuelle „Lebensmaterial" (Kozlov 1979, S. 82). In Bezug auf die Genreentwicklung unterscheidet Kozlov drei wichtige Aspekte, die aus dem Verhältnis des Kinos zum Publikum, zu bereits bestehenden Genres anderer künstlerischer Ausdrucksformen und zum dargestellten Material hervorgehen: einen kathartischen, einen synthetischen und einen mimetischen Aspekt. Mit dem kathartischen Aspekt wird im breiten Sinne die Fähigkeit des Kinos beschrieben, bestimmte Emotionen hervorrufen oder diese transformieren zu können. Die Genrewahl zielt auf die Evokation bestimmter Emotionen ab, wodurch auch die aktuelle Emotionsforschung im Film vorweggenommen wird. Der synthetische Aspekt umfasst die bereits angedeutete Wechselwirkung des Kinos mit den Genres anderer künstlerischer Ausdrucksformen, während der mimetische Aspekt auf die medienspezifische visuelle Unmittelbarkeit des Kinos hinweist (Kozlov 1979, S. 82–89).

Die Genreentwicklung wird als Entstehung neuer Genres aus bestehenden verstanden, die Sokolov in Anlehnung an Bachtin als „Zerfall" [razloženie] der „Wurzelgenres" [korennye žanry] oder der „primären Phänomene" [pervofenomeny] fasst. Genre-Elemente entwickeln sich entweder zu einem selbstständigen Genre weiter oder werden von anderen Genres aufgenommen (Sokolov 1979, S. 65). Kozlov nennt drei solcher Basisgenres, die als Grundlage der filmischen Darstellung an sich dienen, weil sie grundlegende Gefühle der Zuschauer*innen ansprechen und schon den Stummfilm dominieren: den komischen Film, den Abenteuerfilm und das Melodrama (1979, S. 83–85). Ähnlich versteht Frejlich die Entwicklung der Genres als einen Evolutionsprozess von ‚niederen' Genres wie dem komischen Film oder dem Melodrama zu ‚höheren' Genres (2009, S. 114–145). So entstand etwa der ‚höhere' historische Revolutionsfilm nach seiner Lesart aus dem ‚niederen' Abenteuerfilm (ebd., S. 127), zu dem er allerdings in den 1970er-Jahren wieder zurückkehrt. Das ‚höhere' Gegenstück zum ‚oberflächlichen' Melodrama ist eine ‚tiefe' Tragödie, allerdings kann das Melodrama selbst durch die Gewinnung von ‚Tiefe' in Form ethischer Ideale oder in der expliziten Verknüpfung des Individuellen mit dem Sozialen ‚erhöht' werden (ebd., S. 132), wie zum Beispiel *Čelovek iz restorana*/*Der Mensch aus dem Restaurant* (1927, Jakov Protazanov) oder *Čertovo koleso*/*Das*

Teufelsrad (1926, Aleksandr Kosincev/Leonid Trauberg) zeigen. Zu den ‚höheren' Genres gehören auch die Filme Eisensteins, die sich vom Individuell-Bürgerlichen abwenden, das Typische dominant setzen und Dinge metaphorisch verallgemeinern (ebd., S. 68). *Bronenosec Potemkin*/*Panzerkreuzer Potemkin* (1925) zählt Frejlich zum Genre der Epopöe, wobei das ‚höhere' Genre aus dem Wechselspiel von ‚höheren' und ‚niederen' Elementen besteht. Eisensteins Klassiker enthält daher notwendig auch Elemente des ‚niederen' Dramas.

Dieses Ringen um die Hierarchie der sowjetischen Genres dokumentiert die gesellschaftliche Relevanz, die das Medium Film bereits in den 1920er-Jahren einnahm. Je privater oder punktueller der Fokus des Filmes ausfällt, desto weniger soziale Relevanz wird ihm zugeschrieben. Die Übertragung der literarischen Gattungs- und Genrebegriffe muss dabei eher als Aufwertung des Kinos verstanden werden und hängt zudem damit zusammen, dass ein Großteil der Filme auf literarischen Vorlagen beruht (Piotrovskij 1927). Aber auch noch in den 1970er-Jahren finden die Begriffe Kinoroman, Kinodrama, Kinonovelle, Kinoerzählung [kinopovest'], Kinoessay und Kinopoem für die Beschreibung von ‚höheren' Genres Anwendung. Ihre Definition signalisiert die Breite der historischen Perspektive und somit die politische Wichtigkeit der dargestellten Ereignisse (Vlasov 1976, S. 32). Alle Theoretiker*innen betonen dabei die medienspezifische Verwendung der Begriffe, die bereits durch die russische Formale Schule reflektiert wurde (wie in Ėjchenbaum 1926).

Ganz oben in der Hierarchie befindet sich die Kinoepopöe als monumentales und politisch-historisch breit angelegtes Genre. Dazu gehören vorwiegend die Filme über die Oktoberrevolution und vor allem diejenigen unter ihnen, die den ganzen gesellschaftlichen Umbruch verdeutlichen können und das Kollektiv zu einem Subjekt aufsteigen lassen (Vlasov 1976, S. 49): Klassische Beispiele bilden *Bronenosec Potemkin*/*Panzerkreuzer Potemkin* und *Oktjabr'*/*Oktober* von Sergei Eisenstein, *Konec Sankt-Peterburga*/*Ende von Sankt-Petersburg* (1927, Vsevolod Pudovkin) oder *Arsenal* (1929, Aleksandr Dovženko). Diese Filme erzeugen dokumentarische Glaubwürdigkeit und epische Verallgemeinerungen; sie arbeiten mit Metaphern und Hyperbeln (ebd., S. 47).

Der Kinoroman steht unter der Kinoepopöe und differenziert das Individuelle etwas aus, ohne jedoch das Kollektive zu vernachlässigen. Beide Ebenen bestehen nebeneinander, ergänzen und nuancieren einander und versehen die epische Erzählweise mit einem sozial-psychologischen Kontext. Das Allgemein-Soziale beruht auf dem Individuell-Spezifischen (ebd., S. 52). Dem Kinoroman zugerechnet werden beispielsweise historisch-biografische Filme über Lenin, Stalin und andere bedeutende Persönlichkeiten. Die ersten Kinoromane erscheinen zur gleichen Zeit wie die Kinoepopöe, z. B. *Mat'*/*Die Mutter* (1926, Vsevolod Pudovkin). Als Kinoroman fasst Vlasov aber auch die US-amerikanische Produktion *Citizen Kane* (USA 1941, Orson Welles), die Literaturverfilmung *Tichij Don*/*Der stille Don* (1957–1958, Sergej Gerasimov) sowie den Kriegsfilm *Molodaja gvardija*/*Die junge Garde* (1947–1948, Sergej Gerasimov) und den Fünfteiler *Osvoboždenie*/*Befreiung* (1969–1972, Jurij Ozerov), wobei Ozerovs Kriegsfilme in der Öffentlichkeit den Status der Epopöe bekommen.

In den 1960er-Jahren nehmen in der UdSSR Tendenzen zu, ereignislose Filme zu produzieren, die mit ihrer Ästhetik und Strategie der Deheroisierung etablierte stereotype Narrative des Sozialistischen Realismus verwerfen, um sich dem ‚wirklichen' Leben anzunähern. Dazu zählt Vlasov den Film *Byl mesjac mai*/*Es war im Monat Mai* (1970, Marlen Chuziev), der die Vernichtung im Krieg durch Bilder und Musik affektiv erfahrbar macht (ebd., S. 71). Vlasov bezeichnet den Film als sozialpsychologischen Kinoroman in einer lyrisch-epischen Bearbeitung, wobei dieser Film gar keine epische Breite beinhaltet. In dieser Zeit bilden sich insgesamt eher kleinere, am Individuum orientierte und daher im sowjetischen Verständnis etwas ‚niederere' Genreformen aus.

Ein kurzer Kinoroman [kinopovest'[1]] hat keine epische Darstellung, zeigt nur einen Ausschnitt aus der Geschichte oder dem gesellschaftlichen Leben, kommt mit wenigen Figuren aus und interessiert sich für Details und das Besondere. Dazu zählt Vlasov beispielweise das soziale Drama *Doživem do ponedel'nika* /*Warten wir den Montag ab* (1967, Stanislav Rostockij), den Gegenwartsfilm *Belarusskij vokzal*/*Weißrussischer Bahnhof* (1971, Andrej Smirnov) und die zwei Kriegsfilme *A zori zdes' tichie*/*Im Morgengrauen ist es noch still* (1972, Stanislav Rostockij) sowie *Oni sražalis' za rodinu*/*Sie kämpften für die Heimat* (1975, Sergej Bondarčuk). Vlasov charakterisiert dieses Genre durch seine Aufmerksamkeit dem Dasein und der Psychologie der Figuren gegenüber bei gleichzeitigem Mangel an epischer Breite, wodurch diese Filme nicht im gleichen Maße wie die Kinoepopöe und -romane politische Relevanz erreichen können. Auf einer Ebene mit dem kurzen Kinoroman behandelt Vlasov auch das Kinodrama, das seine Handlung im Gegensatz zum Erzählkino um einen zugespitzten Konflikt entwickelt, wobei die Grenzen zwischen beiden flüssig bleiben. Als Beispiel dient die international renommierte und ausgezeichnete Theaterstückverfilmung *Letjat žuravli*/*Wenn die Kraniche ziehen* (1956, Michail Kalatozov).

Als Kinonovellen bezeichnet Vlasov Momentaufnahmen, kurze abgeschlossene Geschichten mit einer oder wenigen Figuren, die keine Entwicklung erfahren (ebd., S. 71). Darunter fallen die aus zwei Erzählungen bestehende Verfilmung von *Rasskazy o Lenine*/*Erzählungen über Lenin* (1957, Sergei Jutkevič) und die aus drei Geschichten bestehende Verfilmung von Erzählungen Šukšins *Strannye ljudi*/*Seltsame Leute* (1969, R. Vasilij Šukšin). Die beiden Filme würden dem Inhalt nach dem historisch-biografischen Genre und dem Kolchosfilm zuzurechnen sein, wobei damit die Eigentümlichkeit ihrer Form jedoch nicht mehr erfasst werden könnte. Unter Kinonovellen werden zudem der sowjetische Detektivfilm und die sowjetische Komödie verzeichnet, die ebenfalls versuchen, über die komische Störung oder das Verbrechen soziale Konflikte zu verhandeln. Der sowjetische Detektivfilm verschmilzt die epische Verallgemeinerung mit dem Abenteuergenre, wie zum

[1] In der deutschen Literatur gibt es keine Entsprechung zu „povest". Es ist eine offene Erzählform, die größer als die Erzählung und kleiner als der Roman ist und gewöhnlicherweise chronologisch erzählt wird. Die Povest' gibt oft Beobachtungen aus dem alltäglichen Leben wieder und hat im Vergleich zum Roman eine begrenzte Figurenzahl.

Beispiel *Podvig razvedčika*/*Die Heldentat des Kundschafters* (1947, Boris Barnet), der übrigens einer der Lieblingsfilme Putins sein soll. Melodramen finden aufgrund deren Privatisierung des sozialen Konfliktes nach Vlasov keine Verbreitung im sowjetischen Kino, das sich vor allem für die Schnittstelle von Kollektiv und Individuum interessiert. Ganz unten in dieser Genre-Hierarchie befinden sich diverse Genres der sozialen Satire und des Komischen, aber auch die für das Fernsehen aufgenommenen Film-Opern, Film-Operetten, das Film-Ballett und das Musical (ebd., S. 82).

Das ganze Genresystem teilt sich wiederum in Anlehnung an den Theoretiker der russischen Formalen Schule der 1920er-Jahre, Viktor Šklovskij, in poetische und prosaische Typen (2012, S. 169). Der Typus wird auf Grundlage des Verhältnisses der Filmstruktur (Sujet) zum Inhalt (Fabel) definiert. Diese Aufteilung nimmt das später von Rick Altman (1995) entwickelte Genre-Konzept des Verhältnisses von Semantik und Syntax vorweg. Der prosaische Typus beruht nach Šklovskij auf der Fabel; er setzt den Akzent auf die Entwicklung der Handlung. Der poetische Typus stützt sich eher auf formale Strukturen. Wenn der Film vollkommen sujetlos ist, ähnelt er einem Gedicht (2012, S. 169).

Freilich diskutiert diese zwei Typen im Zusammenhang mit der historischen Wandelbarkeit der Genres. *Bronenosec Potemkin*/*Panzerkreuzer Potemkin* ist für ihn aufgrund des Fehlens eines traditionellen Sujets und der individuellen Figuren bei gleichzeitigem Vorhandensein ausdrucksvoller Figuren-Typen, eines dramaartigen Spannungsaufbaus und der Dokumentarästhetik dem poetischen Typus der Kinoepopöe zuzurechnen (2009, S. 73). Nach Einführung des Tonfilms konstituiert sich mit einem Werk über einen Revolutionshelden, *Čapaev*/*Tschapajew* (1934, Gregorij und Sergej Vasil'ev), der prosaische Typus der Epopöe. Die sujetarmen Filme der Tauwetterperiode, nach Viktor Demin (1966) Filme ohne Intrige, von Marlen Chuciev, *Zastava Il'iča (Mne dvatcat' let)*/*Ich bin 20* (1964), *Iul'skij Dožd'*/*Juliregen* (1966) und *Byl mesjac maj*/*Es war im Monat Mai* (1970), sind Beispiele einer Synthese von prosaischem und poetischem Typus der Epopöe. Eine radikale Auflösung der inhaltlichen Strukturen sieht Vlasov im Film *Ivanovo detstvo*/*Iwans Kindheit* (1962) von Andrej Tarkovskij, der weder dem Kinoroman noch dem Kinodrama, sondern eher dem lyrisch-epischen Kinopoem bzw. dem poetischen Genre zuzuordnen ist (Vlasov 1976, S. 78).

Eine über den Genres stehende oder die Genres bündelnde Meta-Struktur ist der Stil, der sich aus einer spezifischen Verwendung der filmischen Ästhetik (Montage, Einstellung usw.) ergibt. Der Stil ist nach Lotman und Civ'jan eine raum-zeitliche Form der Kinonarration, der filmischen Organisation der Zeit (Rhythmus, Flexibilität der Übergänge, Länge der Einstellung usw.) und des Raums (Schauspieler*innen, Dekorationen, Licht) (Lotman und Civ'jan 1994, S. 151). Nach Sepman bedingt die Wahl des Genres bestimmte stilistische Ausdrucksmittel, die wiederum auf die Genreform dieses konkreten Filmes Einfluss nehmen (1982, S. 33). Laut Frejlich ist der Stil ein bestimmter Ausdruck des Genresystems (2009, S. 121). Mit dem Stil werden in der Regel sowohl individuelle ästhetische Besonderheiten eines*einer Regisseurs*Regisseurin, der*die dem Genre eine neue, unverwechsel-

bare Form gibt, als auch die historisch-diskursive Prägung einer Epoche im Umgang mit den ästhetischen Mitteln diskutiert. Unter die historische Zuordnung verschiedener Stile fallen die sowjetische poetische Montage der 1920er-Jahre (montažnopoetičeskoje kino), der deutsche Expressionismus, der italienische Neorealismus, die Polnische Schule usw. (ebd., S. 224) Die historischen Stile werden durch individuelle ausdifferenziert: Eisenstein, Pudovkin und Dovženko gehören alle zum Stil der poetischen Montage, jedoch zeichnet sich der Stil Eisensteins in seinem Umgang mit den Einstellungen durch eine Synthese der Spiel- und Dokumentarästhetik, Pudovkins Stil durch eine tragödienartige Montage und der von Dovženko durch eine lyrische Montage aus (ebd., S. 237). Eine andere Zuordnung in Bezug auf Genres gibt Kozlov (1979, S. 85–86): Kulešov arbeitet im Rahmen der alten Genres wie Abenteuerfilm und Komödie; Kozincev und Trauberg orientieren sich an den ‚niedrigen' und exzentrischen Genres des Theaters und des Zirkus; Vertov löst jegliche Genres auf; Eisenstein transformiert alte Genres und sucht nach Möglichkeiten ihrer Synthese, und Pudovkin orientiert sich an den Genres der ‚höheren' realistischen Literatur. Piotrovskij ordnet in seiner Abgrenzung von literarisch und theatralisch geprägten Genre-Begriffen Eisensteins Filme zur monumentalen Heroik und Vertovs Werke zu den sogenannten Kino-Demonstrationen [kino-demonstracii] und damit einem Begriff zu, mit dem er neue, genuin filmische Genres zu fassen sucht (1927, S. 169).

Die bereits beschriebene institutionelle Zentralisierung der Filmindustrie seit den 1930er-Jahren, ihre Kontrolle durch die Partei seit 1938, als die Filmproduktion unmittelbar der Regierung unterstellt wurde, und die Programmatik des Sozialistischen Realismus seit etwa 1934, hatte eine Zentrierung der Genres um den sowjetisch-sozialistischen Legitimationsdiskurs zur Folge. Die sowjetische Genretheorie ist daher gleichermaßen als programmatisch und symptomatisch für das sowjetische Kino zu lesen. Sie dokumentiert die Auswahlkriterien der Drehbücher und der Filme durch die sowjetische Zensur und die künstlerischen Räte (Kontrollinstanzen) der Studios. Die Achse ästhetischer, politischer und filmstruktureller Verhandlungen stellt das Verhältnis zwischen dem Individuum und dem Kollektiv dar, welches das Genre in Nähe oder Ferne zum ideologischen Diskurs positioniert. Die Bedeutung des Sozialen und des Historischen in der Definition der ‚niederen' und ‚höheren' Genres verweist auf die Wichtigkeit des Kollektiven gegenüber dem Individuellen: Je näher sich am ideologischen Diskurs orientiert wird, desto wichtiger wird das Kollektiv im Film. Das Kino der Tauwetterperiode wendet sich zum Individuellen, was sich nicht zuletzt auch an den Genres ablesen lässt: Die Bewegung geht weg von der Epopöe und hin zu Kinodrama, -erzählung, -novelle und -essay, sowie zu ‚niederen' Genres wie Komödie und Abenteuerfilm. Während die Methode des Sozialistischen Realismus eher prosaische Genretypen befördert, ist für die sowjetische Filmavantgarde und die Tauwetterperiode das poetische sujetlose Autorenkino charakteristisch. Das Genre der Černucha, das sich aus den Wörtern *černyi* (schwarz) und *pornucha* (umgangssprachlich: Pornografie) zusammensetzt, zielt in der Perestroika mit seiner Kritik und Entlarvungslogik auf diese ideologische Verbindung zwischen Sozialismus und Kino. Die Černucha bedeutet eine Umkeh-

rung der sowjetischen Ästhetik, indem darin eine Dissonanz zwischen dem Individuum und dem Kollektiv in Gewaltbildern und vorher tabuisierter Körperlichkeit zum Ausdruck gebracht und gleichzeitig das sowjetische Genre-System reflektiert wird. Symptomatisch werden wichtige Topoi und damit Institutionen der UdSSR aufgegriffen, um sie als nicht-funktional zu entlarven: das Dorf (Kolchosfilm), die Fabrik (Produktionsfilm), die Schule (Jugendfilm), die Armee (Armeefilm, Kriegsfilm, Verteidigungsfilm), aber auch davor unbekannte Orte wie das Gefängnis oder der Strich der Prostituierten (Gradinari 2014).

Die sowjetischen Genres sind aufgrund ihrer Zentrierung um den ideologischen Legitimationsdiskurs weniger selbstreferentiell als die Genres des westlichen Kinos. Obwohl es zeitspezifische stilbildende Elemente im sowjetischen Kino gibt, wie zum Beispiel das Montagekino der 1920er-Jahre oder den Regen in der Tauwetterperiode, zitieren die Filme kaum bild-ästhetische Elemente voneinander. Denn der Bezugspunkt der Filme, der ideologische Legitimationsdiskurs, befindet sich selbst im Wandel. Die Gemeinsamkeit der Filme einer Epoche, die durchaus Ähnlichkeiten in Motiven, Figurenkonfigurationen und in der Gestaltung der Narration aufweisen, liegt eher in der Verarbeitung und Inszenierung aktueller politischer Diskurse. Beispielweise geht es in allen Filmen der 1930er-Jahre um die Herausbildung sowjetischer Subjekte (Arbeiter*innen, Bäuer*innen, emanzipierte Frauen aus Asien und Jüd*innen, welche in der Regel zu Kommunist*innen werden usw.), über die auch der sozialistische Staat gerechtfertigt wird. Alle Filme dieser Epoche deklinieren ein Aufstiegsnarrativ sowjetischer Subjekte durch, das je nach Genre komisch oder tragisch gestaltet wird.

Die beim Publikum erfolgreichsten sowjetischen Filme sind gerade diejenigen, die es geschafft haben, einen unverwechselbaren Stil zu entwickeln. Die individuellen Stile erscheinen eigentlich als die einzigen rein ästhetischen Kategorien für die Beschreibung der Unterschiede zwischen den Filmen, und so fördert das sowjetische Genre-System generell das Streben der Filmschaffenden nach der Entwicklung einer unverwechselbaren Ästhetik. Die Entwicklung des Autorenfilms wird auch insofern begünstigt, als dass das sowjetische Kino im Gegensatz zur kommerziellen Orientierung und daher der Arbeitsteilung in Hollywood vor allem die Herausbildung eines Filmautors (Filmautorinnen sind eher die Ausnahme) fördert, der als ein individueller Schöpfer für ideologische Inhalte des Films als verantwortlich gilt. Das Publikum orientierte sich bei der Klassifizierung der Filme an den Stilen, die leicht erkennbar waren und kein spezielles Genrewissen erforderten.

Das Hollywood-Genresystem erscheint durch seine Selbstreferenzialität gegenüber den kulturellen Diskursen als abstrakter; es erzielt im Zitierverfahren einen zusätzlichen ästhetischen Gewinn aus der Erkennbarkeit von und dem Spiel mit ikonografischen oder motivischen Genreelementen. Das sowjetische Kino behauptet sich hingegen in Bezug auf den aktuellen Zustand des Sozialismus, dem es ein unverwechselbares Bild zu verleihen versucht. Erst nach dem Zusammenbruch der sowjetischen Ideologie etwa ab den 1980er-Jahren lässt sich eine Tendenz zu postmodernistischer Zitierfreudigkeit in spätsowjetischen und russischen Filmen beobachten (Evteeva 2011, S. 101–105).

4 Russland heute

Infolge der Umstrukturierung der Filmindustrie nach dem Zerfall der UdSSR und der Abschaffung der Zensur stieg die Filmproduktion für eine kurze Zeit zunächst von 150 auf 300 Filme pro Jahr an, während die Zuschauer*innenzahl im gleichen Zuge jedoch drastisch zurückging. Das ist auf die Öffnung des russischen Marktes für Hollywood-Produktionen sowie auf die Verbreitung des Videomarktes und des Internets, welche die Rezeptionsweisen stark verändert haben, zurückzuführen. Aber auch durch die Abkoppelung des Kinos vom staatlichen Interesse büßte der Film an sozialer Bedeutung ein (Binder 1999a).

In der Gegenwart besteht eine Koexistenz von diversen, zum Teil widersprüchlichen Tendenzen, die sich sowohl in der Arbeit mit, als auch in der Abgrenzung von sowjetischen und westlichen Genres niederschlagen. So zeichnet sich das russische Kino durch eine Vielfalt künstlerischer Richtungen und politischer Haltungen aus (Binder 1999b). Das sowjetische Filmerbe erfährt seit den 1990er-Jahren eine nationale und institutionelle Kanonisierung, die für die Schulausbildung verbindlich wird. Filme aus der sowjetischen Zeit werden regelmäßig im Fernsehen ausgestrahlt oder als DVD verkauft – im Internet sind sie frei verfügbar. Schwarz-weiß-Produktionen werden darüber hinaus kostenaufwendig kolorisiert. Einige sowjetische Genres, wie zum Beispiel der Kriegsfilm oder das soziale Drama, werden außerdem durch aktuelle Filmproduktionen fortgesetzt. Die Tendenz, sowjetische Ausdrucks- und Darstellungsformen zu erhalten, ist auch in anderen kulturellen Bereichen Russlands beobachtbar und wird als diskursive Aphasie – als Inadäquatheit von ästhetischen Formen und sozialen Inhalten – kritisiert (Ušakin 2009). Prosowjetische Genres wie der Kriegsfilm und der Historienfilm im „großen Stil", das historisch-biografische Genre oder die Literaturverfilmung codieren dabei die in der UdSSR im Dienste der linken Ideologie entwickelten ästhetischen Elemente um und verwenden bestehende Ausdrucksformen für die eher rechtsorientierte Neugründung Russlands – so etwa das historische Melodrama *Sibirskij Cirjul'nik*/*Der Barbier von Sibirien* (1998), die Trilogie-Epopöe *Utomlennye solncem*/*Die Sonne, die uns täuscht* (1994, 2010–2011) und das Remake *12* (2007) des US-amerikanischen Films *12 Angry Men* (USA 1957, Sidney Lumet) von Nikita Michalkov, das für die Darstellung des tschetschenischen Kriegskonflikts eingesetzt wird. *Utomlennye solncem*/*Die Sonne, die uns täuscht* zeigt paradigmatisch diese Entwicklung russischer Kultur von der kritischen Filmkunst zu einem affirmativen Kino, das dem neuen nationalistischen Bewusstsein mit Hilfe modifizierter sowjetischer Ästhetiken Ausdruck verleiht. Der erste Teil als Melodrama, das als Einzelfilm erscheint, widmet sich kritisch den politischen ‚Säuberungen' im Stalinismus. Zwei weitere Teile, die erst 15 Jahre später produziert werden, beleben die am Ende des ersten Films verstorbenen Helden wieder und lassen sie nun für eine neue Ideologie kämpfen. Die Fortsetzungsfilme, beide jeweils zweiteilig gestaltet, werden als heroische Kinoepopöe oder Kinoroman über den Zweiten Weltkrieg mit dem Ziel gedreht, nun Russland mit dem Stalinismus zu versöhnen und es als Weltmacht zu konstruieren.

Diese Entwicklung findet sich auch in den populär gewordenen Fernsehserien der jüngeren Zeit, die vor allem im Miniformat von 4 bis 16 Folgen in Russland besonders beliebt sind. Zu nennen sind hier unter anderem zahlreiche Serien über den Zweiten Weltkrieg, der als Großer Vaterländischer Krieg weiterhin von zentralem identitätspolitischen Gewicht ist. Verfilmt werden auch klassische Werke der russischen Literatur wie zum Beispiel Fedor Dostojevskijs *Idiot*/*Der Idiot* (2003, Vladimir Bortko), *Besy*/*Die Dämonen* (2007, Valerij Achadov/Gennadij Karjuk und 2014, Vladimir Chotinenko), *Prestuplenie i nakazanie*/*Schuld und Sühne* (2007, Dmitrij Svetozarov), *Brat'ja Karamazovy*/*Die Brüder Karamazovs* (2009, Jurij Moroz). Zudem existiert eine Serie über den Schriftsteller selbst: *Dostojevskij* (2010, R. Vladimir Chotinenko). Darüber hinaus werden im sowjetischen Kanon nicht beachtete Werke aus dem 19. Jahrhundert entdeckt und verfilmt, so beispielsweise ein Werk von Vsevolod Krestovskij: *Peterburgskije Tajny*/*Petersburger Geheimnisse* (1994–1995, Vadim Zobin/Leonid Pčelkin). Zeitgleich existieren Serien, die den Stalinismus glorifizieren und kritisieren. So werden Werke der in der UdSSR verbotenen sowjetischen Schriftsteller, wie Michail Bulgakov, Anatolyj Rybakov, Aleksandr Solženicyn oder Varlam Šalamov, verfilmt, die der Grausamkeit des stalinistischen Terrors Ausdruck verliehen haben (Gradinari 2016). Parallel erscheint die Serie *Stalin: Live* (2006, Dmitrij Kuz'min/Grigorij Ljubomirov/Boris Kazakov) mit 40 Folgen, die danach strebt, Stalin als Mensch und Familienvater zu zeigen und ihn dadurch zu rehabilitieren (Gradinari 2013). Allerdings erfreut sich die Serie aufgrund ihrer nicht gelungenen Ästhetik nur geringer Beliebtheit.

Als Reaktion auf die neue soziale Wirklichkeit nach dem Zerfall der UdSSR entstehen zudem neue Genres, die keine Tradition in der UdSSR hatten. Beispiele für die Darstellung der Kriminalität in Russland sind die Mafia-Serie *Banditskij Peterburg*/*Räuberisches Petersburg* (2000–2003) und die Miliz-Serie *Uliza razbitych fonarej*/*Straße der zerbrochenen Laternen* (1997–2001), die mittlerweile einen Kultstatus innehaben. Die erfolgreiche Serie über eine Ermittlungsbeamtin, *Kamenskaja* (1999–2005), ist ebenfalls in diesem Rahmen zu erwähnen. Komödien bearbeiten intensiv das neue Thema des Identitätstausches und der Gender-Instabilität, widmen sich dabei aber auch weiterhin der Schnittstelle des Individuellen und des Kollektiven: *O čem govorjat mužčiny*/*Worüber die Männer sprechen* (2010) und *O čem ešče govorjat mužčiny*/*Worüber die Männer noch sprechen* (2011) von Dmitrij D'jačenko oder *Lubov'-morkov'*/*Liebe-Karotte* (2007, Aleksandr Striženov) mit zwei weiteren Sequels waren kommerziell sehr erfolgreich.

Filmschaffende des Autorenkinos wie Kira Muratova oder Aleksandr Sokurov, die zuvor keine Möglichkeiten hatten, Werke zu produzieren, erleben seit den 1990er-Jahren ein künstlerisches Hoch. Die neuen Vertreter*innen des Autorenkinos versuchen sich in verschiedenen Genres oder in der Abgrenzung von ihnen zu behaupten, einige von ihnen sind gegenüber neonationalistischen Tendenzen Russlands kritisch eingestellt, andere führen sie fort. Vladimir Chotinenko, Aleksandr Rogožkin und Ivan Dychovičnyj modifizieren einerseits den sowjetischen Autorenfilm, in dem sie während der Existenz der UdSSR tätig waren, andererseits sind sie mit der Produktion von Serien erfolgreich. Die neue Generation der Filmschaffenden, Aleksej German jr., Renata Litvinova, Andrej Zvjagincev, Natal'ja Kudr-

jašova und Valeria Gai Germanika, sind die Vertreter*innen des neuen russischen Autorenfilms, die sich bei internationalen Filmfestivals einen Namen gemacht haben. Renata Litvinova produziert beispielsweise avantgardistische Filme, die unter anderem die aktuelle Genderordnung reflektieren. Natal'ja Kudrjašova und teilweise auch Aleksej German jr. dekonstruieren sowjetische Mythen. Andrej Zvjagincev sucht nach einer neuen Bildästhetik in religiösen, mythischen und psychoanalytischen Motiven (etwa in ödipalen Fantasien), die das Russland der Gegenwart erfassen sollen.

Aleksej Balabanov, Fedor Bondarčuk, und Anna Melikjan arbeiten daran, Hollywood-Genres in das russische Kino zu transportieren. Aleksej Balabanov ist beispielsweise mit seinen Kult-Filmen *Brat*/*Bruder* (1997) und *Brat 2*/*Bruder 2* (2000) für die erfolgreiche russische Transformation des US-amerikanischen Action-Genres bekannt. Anna Melikjan drehte vor kurzer Zeit das erfolgreiche Melodrama *Zvezda*/*Der Star* (2014). Außerdem werden in Russland zunehmend Filme produziert, die den neuen Genres wie Horror, Psychothriller oder Fantasy zuzuordnen sind. Einen internationalen Erfolg feiern beispielsweise die an Hollywood-Produktionen erinnernden Fantasy-Filme *Nočnoj dozor*/*Wächter der Nacht* (2004) und *Dnevnoj dozor*/*Wächter des Tages* (2005) von Timur Bekmambetov, die Kapitalismuskritik mit einer Sehnsucht nach der späten UdSSR verbinden. Insgesamt ist das sowjetische und russische Kino ästhetisch vielfältig und vor allem für eine Untersuchung der Verbindung von Politik und Ästhetik unzweifelhaft ergiebig. Dem Westen ist es mit einigen wenigen Ausnahmen weiterhin kaum bekannt.

Literatur

Altman, Rick. 1995. A semantic/syntactic approach to film genre. In *Film-genre-reader II*, Hrsg. Barry Keith Grant, 26–40. Austin: University Press.

Binder, Eva. 1999a. Der Film der Perestrojka. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 256–307. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Binder, Eva. 1999b. Der Film des neuen Rußland. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 308–327. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Bulgakova, Oksana. 1999a. Der Film der Tauwetterperiode. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 109–181. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Bulgakova, Oksana. 1999b. Der neue Konservatismus. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 182–255. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Bulgakova, Oksana. 2010. *Sowjetisches Gehörauge: Kino und seine Sinnesorgane [Sovetskij sluchoglaz: kino i ego organy čuvstv]*. Moskau: NLO.

Bulgakova, Oksana. 2013. The socialist hybrids. In *Genre hybridisation. Global cinematic flows*, Hrsg. Ivo Ritzer und Peter Schulze, 337–350. Marburg: Schüren.

Demin, Viktor. 1966. *Film ohne Intrige [Film bez intrigi]*. Moskau: Iskusstvo.

Ėjchenbaum, Boris. 1926. Literatur und Kino [Literatura i kino]. In *Sowjetische Leinwand [Sovetskij ėkran]*, sondern 10, 42.

Evteeva, Irina. 2011. *Über die Wechselwirkung von Kinogattungen [O vzaimodejstvii kinovidov]*. St. Petersburg: Rossijskij institut istorii iskusstv.

Frejlich, S. I. 2009 (1990). *Theorie des Kinos: von Eisenstein bis Tarkovskij. Lehrbuch für die Hochschulen [Teorija kino: ot Ėjsentstejna do Tarkovskogo. Učebnik dlja vuzov]*, 6. Aufl. Moskau: Fond „Mir".

Gradinari, Irina. 2013. Paranoia Live: Zur Rationalisierung des Stalinismus in aktuellen russischen Fernsehserien. In *Verbrechen – Fiktion – Vermarktung: Gewalt in den zeitgenössischen slavischen Literaturen*, Hrsg. Laura Burlon et al., 121–144. Potsdam: Potsdamer Universitätsverlag.

Gradinari, Irina. 2014. Chernucha – Schwarzmalerei à la Russe. *Montage AV: Kleine Genres* 101–119 (23.01.2014).

Gradinari, Irina. 2016. Der Soldat als Befreier? Zur Stalinismus-Kritik in der Serie „Poslednij boj majora Pugačeva". In *(Hi-)Stories of the Gulag. Fiction and Reality*, Hrsg. Felicitas Fischer von Weikersthal und Karoline Thaidigsmann, 323–352. Heidelberg: Winter.

Gromov, E. 1979. Genre und künstlerische Vielfalt der sowjetischen Filmkunst [Žanr i tvorčeskoje mnogoobrazie sovetskogo kinoiskusstva]. In *Kinogenres. Aktuelle Probleme der Kinotheorie [Žanry kino. Aktual'nye problemy teorii kino]*, Hrsg. V. I. Fomin, 13–30. Moskau: Iskusstvo.

Günther, Hans. 1984. Die Verstaatlichung der Literatur. In *Entstehung und Funktionsweise des sozialistisch-realistischen Kanons in der sowjetischen Literatur der 1930er-Jahre*. Stuttgart: Metzler.

Hennig, Anke. 2010. *Sowjetische Kinodramaturgie. Konfliktlinien zwischen Literatur und Film in der Sowjetunion der 30er-Jahre*. Berlin: Vorwerk 8.

Kalinin, Il'ja. 2013. „Uns hilft das Lachen zu bauen und zu leben": Politökonomie des Lachens und sowjetische Musikkomödie (1930er-Jahre) [„Nam smech i stroit' i žit' pomogaet": politekonomia smecha i sovetskaja muzykal'naja komedia (1930-e gody)]. In *Russian Literature LXXIV, I/II*, S. 123–124.

Kozlov, L. K. 1979. Über Allgemeinheiten und Besonderheiten von Genres [O žanrovych obščnostjach i osobennostjach]. In *Kinogenres. Aktuelle Probleme der Kinotheorie [Žanry kino. Aktual'nye problemy teorii kino]*, Hrsg. V. I. Fomin, 75–107. Moskau: Iskusstvo.

Lotman, Jurij, und Jurij Civ'jan. 1994. *Dialog mit der Leinwand [Dialog s ėkranom]*. Tallinn: Aleksandra.

Margolit, Evgenij. 1999a. Der russische Film im Zarenreich und in der Zeit des Umbruchs. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 1–16. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Margolit, Evgenij. 1999b. Der sowjetische Stummfilm und der frühe Tonfilm. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 17–67. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Margolit, Evgenij. 1999c. Der Film unter Parteikontrolle. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 68–108. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Miller, Jamie. 2010. *Soviet cinema. Politics and persuasion under Stalin*. London/New York: I.B. Tauris.

Murian, V. 1979. Genre als eine innere Form des Films [Žanr kak vnutrennjaja forma fil'ma]. In *Kinogenres. Aktuelle Probleme der Kinotheorie [Žanry kino. Aktual'nye problemy teorii kino]*, Hrsg. V. I. Fomin, 31–45. Moskau: Iskusstvo.

Nembach, Eberhard. 2001. *Stalins Filmpolitik: Der Umbau der sowjetischen Filmindustrie 1929 bis 1938*. St. Augustin: Gardez!

Piotrovskij, A. 1927. Zur Theorie der Kino-Genres [K teorii kino-žanrov]. In *Poetik des Kinos [Poėtika kino]*, Hrsg. B. M. Ėjchenbaum, 143–170. Moskau/Leningrad: Kinopečat'.

Prochorov, Aleksandr. 2007. *Vererbter Diskurs: Paradigmen der stalinistischen Kultur in der Literatur und Kinematografie des „Tauwetters" [Unasledovannyj diskurs: Paradigmy stalinskoj kul'tury v literature i kinematografe „Ottepeli"]*. St. Petersburg: DNK.

Salys, Rimgaila. 2012. *„Es ist nicht mehr lustig": Musikkomödien von Grigorij Aleksandrov [„Nam uže ne do smecha": Muzykal'nye kinokomedii Grigoria Aleksandrova]*. Moskau: NLO.

Schmitt, Hans-Jürgen, und Goderhard Schramm, Hrsg. 1974. *Sozialistische Realismuskonzeptionen. Dokumente zum I. Allunionskongreß der Sowjetschriftsteller*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Segida, Miroslava. 1999. Der russische und sowjetische Film in Zahlen. In *Geschichte des sowjetischen und russischen Films*, Hrsg. Christine Engel, 328–350. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Sepman, Izol'da. 1982. Genre und Stil im Kino [Žanr i stil v kino]. In *Aktuelle Probleme in der Theorie der Filmgenres [Aktual'nyje problemy teorii kinožanrov]*, Hrsg. A. Kazin et al., 29–35. Leningrad: LŠTMiK.

Sirivlja, Natal'ja. 2002. Der lange Schatten des Perestrojka-Films. In *Eisensteins Erben: Der sowjetische Film vom Tauwetter zur Perestrojka 1953–1991*, Hrsg. Eva Binder und Christine Engel, 39–45. Innsbruck: Abt. Sprachwiss. des Inst. für Sprachen und Literaturen der Univ.

Šklovskij, Viktor. 2012 (1927). Poesie und Prosa in der Kinematografie [Poesia i prosa v kinematografii]. In *Chrestomathie: Geschichte des vaterländischen Kinos [Chrestomatija: Istorija otečestvennogo kino]*, Hrsg. A. S. Trošin, 167–169. Moskau: Kanon+.

Sokolov, V. 1979. Zur Methodologie der Forschung von Filmgenres [K metodologii issledovania kinožanrov]. In *Kinogenres. Aktuelle Probleme der Kinotheorie [Žanry kino. Aktual'nye problemy teorii kino]*, Hrsg. V. I. Fomin, 46–74. Moskau: Iskusstvo.

Šumjackij, Boris. 1935. *Kinematografie der Millionen [Kinematografia millionov]*. Moskau: Kinofotoizdat.

Taylor, Richard. 1991. Ideology as mass entertainment: Boris Shumyatsky and Soviet Cinema in the 1930s. In *Inside the film factory. New approaches to Russian & Soviet cinema*, Hrsg. Richard Taylor und Christie Ian, 193–216. London/New York: Routledge.

Turovskaya, Maya. 1993. The 1930s and 1940s: Cinema in context. In *Stalinism and Soviet cinema*, Hrsg. Richard Taylor und Derek Soring, 34–53. London/New York: Routledge.

Ušakin, Sergei. 2009. Second Hand: Postsowjetischer Zustand als Aphasie-Form [Byvšee v upotreblenii: Postsovetskoe sostojanie kak forma afazii]. In *NLO 100*. http://www.nlobooks.ru/rus/magazines/nlo/196/1641/1686/. Zugegriffen am 10.04.2010.

Vlasov, M. 1976. *Gattungen und Genres der Filmkunst [Vidy i žanry kinoiskusstva]*. Moskau: Znanie.

Yampolsky, Mikhail. 1988. Kino bez kino/Film ohne Filmkunst. *Iskusstvo kino* 6:88–94.

Genres im deutschen Nachkriegskino (1945–1970)

Kai Naumann

Inhalt

1 Einleitung 434
2 Nachkriegsjahre: Film aus der Asche 434
3 Das neue Deutschland und die Heimat 436
4 Der Heimatfilm erreicht England und den wilden Westen 439
5 Gegenwind im deutschen Film – Ein kurzer Einblick 445
6 Fazit 446
Literatur 447

Zusammenfassung

Von jeher zeichnet sich der deutsche Film als Vereinigung der unterschiedlichsten Themen und Emotionen aus. Gerade das Nachkriegskino der Jahre 1945 bis 1970 offenbart eine Vielseitigkeit, wie sie später nur noch selten anzutreffen ist. Die großen Eckpfeiler des bundesdeutschen Films sind mit den Genrekategorien Trümmerfilm, Heimatfilm, Edgar-Wallace-Film, Karl-May-Film und Neuer Deutscher Film zu klassifizieren. Jede der genannten Gruppierungen geht in die folgende über und bedingt so deren Entwicklung. So zeigen die deutschen Nachkriegsjahre eine Auswahl an Filmproduktionen, die stetig nach autonomer Identifikation suchen und darauf aus sind, das Vergangene mittels künstlerischer Reflexion zu verarbeiten oder zu überbrücken.

Schlüsselwörter

Trümmerfilm · Heimatfilm · Edgar Wallace · Karl May · Neuer Deutscher Film

K. Naumann (✉)
Siegen, Deutschland
E-Mail: naumanntext@gmail.com

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_38

1 Einleitung

Das deutsche Nachkriegskino ist ein Kino der Extreme. Dem Publikum begegnen Filme voller heiler Welt, voller Abenteuer, voller Licht, voller Dunkelheit, voller Sehnsucht, voller Reflexion und voller Rebellion. Bis Anfang der siebziger Jahre dominieren diese Filme die deutschen Lichtspielhäuser – eine bunte Mischung aus unterschiedlichsten Themen und Darstellungsformen, die gemeinsam die Seele einer Nation reflektieren, deren ehemalige Führer wenige Jahre zuvor den 2. Weltkrieg heraufbeschworen hatten.

Unter diesen Umständen sind viele Filmbeispiele der Jahre 1945 bis 1970 Reaktionen auf die Kriegszeit, die entweder reflektiert, aufgearbeitet oder aber auch bewusst verdrängt wird. Auf dieser Basis entstehen bis Anfang der siebziger Jahre mehrere Genres, die sowohl die innere Befindlichkeit der jungen Republik veräußerlichen als auch ein nach außen gerichtetes Signal senden, dass der deutsche Film nach den Jahren des Nationalsozialismus wieder eine eigene Identität entwickelt hat, die sich in vielen Fällen auch in den hohen Zuschauerzahlen niederschlägt.

Der folgende Essay soll einen allgemeinen Querschnitt durch eine Zeit bieten, in der sich das deutsche Kino einerseits neu erfindet, andererseits aber auch auf Muster und Elemente zugreift, die sich bereits in den frühen Jahren des Films Anfang des Jahrhunderts etabliert hatten, aufgrund des Krieges aber in Vergessenheit geraten waren. Das Ziel besteht darin aufzuzeigen, dass das deutsche Genrekino von 1945 bis 1970 sowohl re- als auch progressiv ausgerichtet ist: Ein Kino vieler Möglichkeiten, in dem sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft vereint.[1]

2 Nachkriegsjahre: Film aus der Asche

Nach der Kriegskapitulation Deutschlands 1945 lag das Land in Trümmern und mit ihm seine Filmindustrie und -kultur. Die zwölf Jahre des deutschen Kinos unter der Führung Joseph Goebbels hatten für eine künstlerische Umwälzung sondergleichen gesorgt. Zahlreiche Filmschaffende, sowohl jüdische als auch nicht-jüdische Künstler, hatten das Deutsche Reich verlassen und waren vor allem nach Amerika emigriert; unter ihnen Regisseure, Schauspieler, Kameraleute, Musiker und Techniker. Berlin, das besonders in den zwanziger Jahren als Metropole des europäischen Kinos galt, erschien wie ein verglühter Stern ohne Kraft. Von diesem Nullpunkt aus entwickelte sich eine neue Sicht auf die Welt, auf das Leben und auf das eigene Land, das als Auslöser des Weltkriegs eine schwere Schuld auf sich geladen hatte. Wo steht die Nation? Hat sie eine Zukunft? Wie und worüber werden in Zukunft Geschichten erzählt werden?

Die Voraussetzung für einen Neubeginn bestand darin, das missbrauchte Vertrauen in die Filmkunst wiederherzustellen. Regisseure wie die im Nationalsozialismus

[1] Im vorliegenden Text werden primär westdeutsche Filmgenres behandelt. Der stark politisch geprägte Film aus der DDR findet am Ende der folgenden Ausführungen Erwähnung.

gefeierten Veit Harlan oder Leni Riefenstahl hatten mit ihren Spiel- und Dokumentarfilmen eine Ästhetik der Affirmation generiert, deren Überwindung nun das primäre Ziel sein musste. Bereits am Ende des Krieges hatten sich einzelne Filmbeispiele herauskristallisiert, die eine Welt jenseits politischer Propaganda zeichneten und dabei vorab den Tonfall des neuen künstlerischen Deutschlands vorwegnahmen, so z. B. Helmut Käutners *Unter den Brücken* (1944), der im Subtext eine Entziehung von Obrigkeitsstrukturen thematisiert. Im Gegensatz zu zeitgleich entstandenen Durchhaltefilmen wie *Kolberg* (1944), der ganz auf die Proklamation von Krieg und Ehre rekurriert, ist Käutners Film das erste Zeichen einer Bewegung, die auf ein Leben abseits des Krieges verweist.

In der tränenreichen Zeit der Entbehrung nach 1945 und des später einsetzenden Wiederaufbaus entstanden die ersten zaghaften künstlerischen Gehversuche auf der Basis des status quo, aber auch auf der Grundlage von Hoffnung; Hoffnung auf die Aufarbeitung der vergangenen Jahre und der Rehabilitierung Deutschlands in der Welt und besonders im Blick der eigenen Nation. Aus dem gewaltsam herbeigeführten Nichts des deutschen Films und der kollektiven Missachtung deutscher Exporte in der Welt entstand in den Jahren unmittelbar nach Kriegsende der sogenannte Trümmerfilm, der vor dem Hintergrund der aktuellen Situation der zerbombten Städte über das Überleben sinniert. Wolfgang Staudtes *Die Mörder sind unter uns* (1946) oder Robert A. Stemmles *Berliner Ballade* (1948) sind Aufarbeitungen der beendeten nationalsozialistischen Herrschaft, wobei sie unterschiedliche Mittel einsetzen. Basieren beide Filme jeweils auf der Geschichte eines Kriegsheimkehrers, ist Staudtes Film ein ernstes Sozialdrama, das sich eines konkreten Problems am Beispiel eines jungen Liebespaars, gespielt von E.W. Borchert und Hildegard Knef, annimmt, wohingegen Stemmle einen ironischen Blick auf die vernichtete Hauptstadt Berlin richtet. Er tut dies stellvertretend durch die Augen der Figur Otto Normalverbraucher, dargestellt von Gert Fröbe, die pars pro toto für die Perspektivlosigkeit der deutschen Bevölkerung in den Nachkriegsjahren steht. Formal orientieren sich beide Werke am expressionistischen Film der zwanziger Jahre und schlagen so eine Brücke zum Film-Deutschland der Weimarer Republik als Symbol einer Gesellschaft voller Hoffnung und Verheißung. Das deutsche Kino setzt also stilistisch am Endpunkt der Geschichte vor dem Nazi-Regimes wieder an.

Die Produktionsfirma dieser Filme war die DEFA (Deutsche Film AG). Diese „bediente sich der traditionellen Studiostruktur, wie sie auch bei der Ufa oder im Hollywood der 30er-Jahre bestand – jedoch mit einem entscheidenden Unterschied: In Hollywood und sogar in Nazi-Deutschland gab es mehrere konkurrierende Produktionsgesellschaften; in der [1949 gegründeten] DDR gab es nur eine, die durch Staats- und Parteifunktionäre kontrolliert wurde." (Bock 2006, S. 582)

Verlust war eines der vorherrschenden Themen des Trümmerfilms, gleichsam aber auch Neubeginn und Sühne. Die Schatten der Kriegsjahre hatten eine neue Dimension von Problemen kreiert, die sowohl privater als auch globaler Natur sein konnten. Dinge waren geschehen, über die niemand zu sprechen wagte oder die sich nicht verbalisieren ließen. Der Film als visuelle Kunstform besaß die Möglichkeit, jenseits des Wortes die Vergangenheit zu reflektieren und gleichzeitig das Elend des gestraften deutschen Volkes zu dokumentieren.

3 Das neue Deutschland und die Heimat

Doch neben der notwendigen und wichtigen Aufarbeitung der Schicksalsjahre via Kunst keimte zudem die Sehnsucht des Publikums nach einer wieder erwachenden Liebe und Beziehung zum Vaterland. Denn nach wie vor bestand eine nostalgische Verbundenheit der Bevölkerung zu dem Land, in dem man aufgewachsen war, obwohl es sich jetzt als Trümmerfeld darstellte und massive Schuld auf sich geladen hatte. Der Heimatfilm war geboren.[2]

Im Gegensatz zum Trümmerfilm spielten die zerbombten Städte, die Zeit der Entbehrung und die Schuldfrage im Heimatfilm allerdings keine Rolle. Die primäre Intention des Genres bestand darin, ein neues Nationalgefühl jenseits von politischem Nationalismus anhand schöner Landschaftsaufnahmen und trivialer Handlungen zu generieren, die unmittelbar auf die geschundene Volksseele abzielten.[3] Bedeutender als eine politische Botschaft war die Fokussierung auf das Private und die Sehnsucht nach einer unpolitischen, heilen Welt. Die Lüneburger Heide, die Alpen, die Mittelgebirge sowie die friesische Küste waren wiederkehrende Locations, vor deren Hintergrund sich das Geschehen der Filme abspielte, u. a. basierend auf literarischen bzw. dramatischen Vorlagen von Hermann Löns, John Knittel oder August Neidhart.

Die Liste der im Zeitraum zwischen 1950 und 1959 entstandenen Heimatfilme ist lang, lässt sich jedoch durch einige exemplarische Titel, die synonym für das Genre stehen, komprimieren. Im Zusammenhang mit dem Erwachen des neuen Blicks auf das eigene Land mit seiner landschaftlichen Schönheit sind vor allem die beiden frühen Filme *Das Schwarzwaldmädel* (1950), das auf der gleichnamigen Operette basiert, und *Grün ist die Heide* (1951), beide von Regisseur Hans Deppe, zu nennen (Abb. 1).

Besonders das zweitgenannte Beispiel erweitert retrospektiv das Verständnis für und das Bild von der Gesellschaft der Nachkriegsjahre und verleiht den Heimatlosen im wahrsten Sinne des Wortes eine Stimme: Wenn am Ende des Films der Chor der Vertriebenen aus Schlesien in anrührender Weise „Riesengebirglers Heimatlied“ singt, ist das mehr als nur ein schmückendes Detail der Handlung, sondern vermittelt in ehrlicher Weise, ohne nationalistisch zu sein, ein Gefühl für den Wert von Heimat

[2]Mit dem Heimatfilm entstand das erste Genre, das komplett in Deutschland bzw. den deutschsprachigen Ländern entstand und bis heute als ein rein deutsches Phänomen bezeichnet werden kann. Der Heimatfilm zeichnet sich gegenüber anderen Genres durch seine Einzigartigkeit aus. Einen Vergleich sucht der Zuschauer im internationalen Kino vergeblich.

Werner Faulstich benennt neben dem Heimatfilm auch den Schlager- und den Kriegsfilm als vorherrschende Genres im deutschen Kino der fünfziger Jahre. (vgl. Faulstich 2005, S. 137).

[3]Ab den fünfziger Jahren begann in Deutschland eine bis dato beispiellose Erfolgswelle für die Kinos: „Insgesamt wurden in den 50er Jahren rund 1000 deutsche Filme produziert. [...] Die Anzahl der Kinos stieg von 3962 (1950) auf 6950 (1960). Die Zuschauernachfrage erlebte einen Boom von 487 Millionen (1950) über 817 Millionen (1956) wieder zurück auf 605 Millionen (1960).“ (Faulstich 2005, S. 138) Dieser Erfolg verdeutlicht zum einen den hohen Nachholbedarf des deutschen Publikums an Kinofilmen und zum anderen die Bedeutung des Kinos als Raum der Sehnsucht und der Hoffnung in diesen entbehrungsreichen Jahren.



Abb. 1 (Quelle *Grün ist die Heide* [Film-DVD 2013]. Filmverlag Filmjuwelen)



Abb. 2 (Quelle *Grün ist die Heide* [Film-DVD 2013]. Filmverlag Filmjuwelen)

sowie von Erinnerungen, die stets mit Heimat einhergehen. Das Lied besingt eine verlorene Heimat, entrissen durch den Krieg und seine Folgen. Es geht um die Bewahrung von Tradition in einer Zeit, in der damals niemand vorhersagen konnte, wie sich das neue Deutschland nach all seinen Verlusten und Schmähungen entwickeln würde. Die Liebe zur Heimat, zur Kindheit und zu seinen Wurzeln ist dabei das Einzige, das noch bewahrt werden kann. Die genannte Endszene von „Grün ist die Heide" vermittelt dies in deutlicher Weise (Abb. 2).

Der Heimatfilm brachte auch Stars hervor. Sonja Ziemann war eine der ersten Magnete des neuen Film-Deutschlands. Die ehemalige Tänzerin trat in zahlreichen Heimatfilmen auf und ist bis heute das bekannte Gesicht des Genres. Neben ihr waren aber auch regelmäßig Darsteller zu sehen, die das Publikum bereits seit der Weimarer Republik kannte, so z. B. Rudolf Prack, Hans Richter, Willy Fritsch, Hans Stüwe und viele weitere Schauspieler, die besonders in den fünfziger und sechziger Jahren eine starke Leinwandpräsenz hatten.

Wenngleich das neue, rein deutsche Phänomen des Heimatfilms – letztlich kann dieses Genre als eine deutsche Variante des amerikanischen Western verstanden

werden – zu Beginn noch filmhistorisch bedeutende Werke wie die oben genannten hervorbrachte, verwässerte es jedoch binnen weniger Jahre und diente zunehmend als Bühne für extrem handlungsarmes Kino, das die Fähigkeiten der Darsteller kaum noch förderte und sich stattdessen ganz auf leidlich eindrucksvolle Naturaufnahmen beschränkte – Alfons Stummers *Der Förster vom Silberwald* (1955) kann hier als bekanntes Beispiel genannt werden –, die jedoch stets eine ernst zu nehmende Konkurrenz in äquivalenten Abenteuer- oder Dokumentarfilmen aus Amerika fanden.

So gab es auch bereits in der Hochzeit des Heimatfilms Regisseure, die sich an der offenkundigen Seichtheit des Konzeptes störten und dem Unterhaltungskino, das in jenen Jahren im Fokus der Zuschauer lag, eine erweiternde Note über den sozialkulturellen Zustand der Nation hinzuzufügten. So entstanden Werke wie *Wir Wunderkinder* (1958), die sowohl die düstere Vergangenheit als aber auch eine lichte Zukunft sowie, was am bedeutsamsten ist, eine helle und fröhliche Gegenwart thematisierten. Kurt Hoffmanns Film präsentiert sich zwar vordergründig als Komödie, generiert aber mit Beteiligung der Drehbuchautoren Günther Neumann und Heinz Pauck, die beide der Berliner Kabarettgruppe „Insulaner" angehörten, ein stimmiges Konglomerat aus den aktuellsten Entwicklungen in Politik, Wirtschaft und sozialem Miteinander. Deutschland als makrokosmischer Rahmen ist ebenso Thema wie kleine Einzelepisoden, die den Alltag der Bevölkerung reflektieren, allerdings – und darin liegt die besondere Stärke des Films – ohne dabei die dunkle Vergangenheit des Nazi-Regimes als ewigen Fluch zu begreifen. Die Jahre 1933–1945 sind zwar ebenfalls ein Thema, doch verweist der Film über zehn Jahre nach Kriegsende auf die blühende Zukunft des Landes, das sich in den Jahren des Wirtschaftswunders befindet.

Im Vergleich zum Heimatfilm lässt sich Hoffmanns Zeitbild der Wunderjahre der jungen Republik als Beispiel dafür verstehen, wie es einem Film gelingt, die Vielzahl an Emotionen, mit denen die deutsche Bevölkerung damals ihrem Land gegenüberstand, zu bündeln und zu einem einzigen harmonischen Tonfall zu verdichten. Die weitgehend unpolitische Haltung des Heimatfilms, der primär auf die ästhetische Naturschönheit des Landes rekurriert, wird in *Wir Wunderkinder* wieder auf das Level eines Sozialportraits gehoben.

Zwei Jahre später, 1960, ist es erneut Kurt Hoffmann, der den Finger in die soziokulturelle Wunde der jungen Republik legt. In seinem Musical „Das Spukschloss im Spessart" – im gesungenen Vorspann als ‚Grusical' bezeichnet – gibt es zahlreiche Momente, an denen sowohl implizit als auch explizit auf die Missstände in Politik und Gesellschaft hingewiesen wird. Das Drehbuch des Films, der eine Fortsetzung von Hoffmanns Wilhelm-Hauff-Verfilmung *Das Wirtshaus im Spessart* (1958) ist, stammt abermals von den Insulanern Neumann und Pauck und lebt neben der für die damalige Zeit typischen Reminiszenz an geografische Landstriche – in diesem Fall der Spessart – von der satirischen Basis. Neben Dialogzeilen „Die Leute glauben alles, besonders, wenn man als Führer kommt" ist es vor allem der Song „Das woll'n wir doch mal seh'n, ob's nicht Gespenster gibt in Bonn", der in vordergründig leichter, aber zielgerichteter Weise auf das skandalöse Hofieren von staatlichen Würdenträgern, die noch einige Jahre zuvor in Nazi-Deutschland die gleichen Ämter bekleideten, hinweist (Abb. 3).



Abb. 3 (Quelle *Das Spukschloss im Spessart* [Film-DVD 2006]. Eurovideo)

Lieder sind im deutschen Kino der fünfziger und sechziger Jahre ein wiederkehrendes Medium zur emotionalen Übertragung der Leinwandsituation auf den Zuschauerraum. Dennoch kann sich das Musical in der Form, in der es Kurt Hoffmann in seinen Spessart-Filmen präsentiert, nicht als eigenständiges Genre etablieren. Songs bleiben trotz ihrer häufigen Verwendung ein zumeist schmückendes Erzählelement, ohne dass ihnen eine für das Genre definierende Position zukäme.

4 Der Heimatfilm erreicht England und den wilden Westen

Zu den finanziell rentabelsten Filmen der deutschen Nachkriegsgeschichte gehören die Beiträge der Edgar-Wallace- und der Karl-May-Reihe. Basierend auf den Kriminalgeschichten des britischen Schriftstellers Edgar Wallace sowie den Reiseerzählungen des Deutschen Karl May entwickelten sich beide Serien zu Ikonen des deutschen Films und – was im vorliegenden Kontext von großer Bedeutung ist – zu profitablen Vereinnahmungen ausländischer Genres sowie Reminiszenzen an den frühen deutschen Film.

In den zwanziger Jahren hatte sich der Kriminalfilm durch Fritz Langs wegweisende Beiträge zum expressionistischen Film, *Dr. Mabuse, der Spieler* (1922) und *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1930), scheinbar einen festen Platz in der frühen Genreentwicklung gesichert. Doch abgesehen von Langs selbst inszenierter Fortsetzung seines *Mabuse*-Films, *Das Testament des Dr. Mabuse* (1933), die, entstanden auf der Schwelle von Weimarer Republik zum Dritten Reich, die Popularität filmischer Kriminalfiktion unter Beweis stellte, konnte sich das Genre nicht konsolidieren. Im Kino des Dritten Reichs fristete der Krimi ein kaum nennenswertes Nischendasein. Erst nach dem Krieg, 1959 durch Harald Reinls Der Frosch mit *der Maske*, erlebte der Kriminalfilm seine Reinkarnation – dieses Mal jedoch in großem Stil. Die erste Edgar-Wallace-Adaption aus dem Produktionshaus Rialto ebnete den Weg für eine jahrelang florierende Filmreihe, die in Deutschland bis heute die Ikonographie des unheimlich-mysteriösen England-Krimis bestimmt (Abb. 4).



Abb. 4 (Quelle *Der Frosch mit der Maske* [Film-DVD 2004]. Universum Film)

Sowohl neue als auch alte bekannte Gesichter prägen das Bild des Edgar-Wallace-Films, der sich über die Jahre zu einem Ensemble-Werk entwickelt: Joachim Fuchsberger, Heinz Drache, Eddi Arendt, Uschi Glas, Klaus Kinski, Gert Fröbe, Fritz Rasp, Lil Dagover, Siegfried Lowitz, Hubert von Meyerinck, Edith Hanke, Hans Clarin oder Siegfried Schürenberg sind nur wenige der Darsteller, die einmal oder regelmäßig die Figuren der Reihe mit Leben füllen. Die Wallace-Filme präsentieren ein deutsches Staraufgebot damaliger Leinwandgrößen, stets unter der Gesamtleitung von Horst Wendlandt, dem Chef der Rialto. Harald Reinl und vor allem Alfred Vohrer sind die beiden Regisseure, die mit *Der Frosch mit der Maske* (1959), *Die Bande des Schreckens* (1960), *Die toten Augen von London* (1961) *Das indische Tuch* (1963), *Der Hexer* (1964) und *Der unheimliche Mönch* (1965) die bekanntesten Titel der Reihe inszenieren.

Entweder in der urbanen oder ländlichen Lokalität Englands angesiedelt, erscheint der Wallace-Krimi als eine Eindeutschung britischer Verhältnisse. Trotz der befreienden Jahren des Wirtschaftswunders waren Reisen ins Ausland für viele Deutsche nach wie vor ein exotisches Unterfangen, das nur selten in die Tat umgesetzt werden konnte. Entsprechend groß war die Nachfrage nach Fantasiereisen zu real existierenden Orten wie z. B. London. In der Ferne, die das Kino generiert, locken Geheimnisse und Abenteuer, die jedoch inszenatorisch noch stark vom Geist des Heimatfilms durchsetzt sind. So ist es nicht das historische London, das uns die Edgar-Wallace-Filme zeigen, sondern das London, wie es sich der kaum gereiste deutsche Zuschauer erhofft und erträumt. Mord, Verbrechen und Grusel bleiben dem Wohligen und Atmosphärischen verhaftet und bestätigen durch das souveräne Auftreten des jeweiligen Kommissars selbst im nebeligen England eine Welt, in der man sich letzten Endes doch sicher fühlen kann – eine Bestätigung, die nach den grauenhaften Kriegs- und entbehrungsreichen Nachkriegsjahren nach wie vor ein Wunsch des zahlenden Kinopublikums ist.

Diese Sehnsucht fand ihre optimale Befriedigung in der 1962 inszenierten Karl-May-Adaption *Der Schatz im Silbersee*. Hinter dem bis dato erfolgreichsten Film der deutschen Nachkriegsgeschichte stand das bewährte Team der Wallace-Reihe, das



Abb. 5 (Quelle *Der Schatz im Silbersee* [Film-DVD 2004]. Universum Film)

auf dem Höhepunkt der Krimi-Welle nach einer neuen Möglichkeit profitabler Kinounterhaltung suchte. Harald Reinls freie Adaption des Literaturklassikers war in mehrfacher Hinsicht von großer Bedeutung.[4] Zum einen war *Der Schatz im Silbersee* – wie auch schon zuvor die Wallace-Krimis – eine Eindeutschung eines ursprünglich ausländischen Genres, in diesem Fall des amerikanischen Western. Zum anderen war der Film eine Rückbesinnung auf Karl May, der bis heute zu den meistgelesenen deutschen Schriftstellers zählt, und der Ende des neunzehnten bzw. Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts mit seinen Reiseerzählungen das Bild exotischer Länder für deutsche Augen extrem nachhaltig geprägt hatte. Das Fernweh des deutschen Publikums nach Reisen und Abenteuern sowie gleichzeitig das Vertrauen auf die eigenen künstlerischen Stärken, wie im Falle Karl Mays, vereinten sich im „Schatz im Silbersee" zur perfekten Unterhaltungsmischung, die alle Generationen ansprach (Abb. 5).

Die Filmhelden Winnetou und Old Shatterhand entwickelten sich, auch u. a. durch die bei der Jugend sehr populären Darsteller Pierre Brice und Lex Barker, zu Kämpfern für das Gute und zu Verteidigern von Frieden und Freiheit. Stets kombiniert mit der wildromantischen Landschaft Kroatiens wurde ein ganz eigener Westen geschaffen – ein deutscher Traumwesten, in dem jegliches Unrecht zu guter Letzt im Namen des Friedens beseitigt wird. In der Figur Winnetous vereint sich in letzter Konsequenz alles, was das deutsche Publikum in den frühen sechziger Jahren in globaler Hinsicht beschäftigt:

[4]Neben der nationalen Bedeutung von *Der Schatz im Silbersee* prägte der Film auch die europäische Genreentwicklung. Aufgrund des großen Erfolgs von Reinls Karl-May-Adaption war der Western nicht länger ein Monopol der amerikanischen Filmindustrie, sondern wurde in den folgenden Jahren kontinuierlich europäisiert. So hob 1964 Regisseur Sergio Leone, inspiriert durch den deutschen Western, mit *Für eine Handvoll Dollar* den Italowestern aus der Taufe, der sich binnen weniger Jahre zu einem der rentabelsten und einflussreichsten Genrevariationen der sechziger Jahre entwickelte.

Der edle Indianer verkörpert eine nach außen gewandte Stärke, die nicht auf physischer Gewalt, sondern auf spiritueller Größe basiert. Gleichzeitig ist er der Blutsbruder Shatterhands, der Deutscher ist und so, stellvertretend für das nationale Publikum, an der Seite des naturverbundenen Häuptlings für Gerechtigkeit kämpft und den Frieden postuliert. Hinzu kommt die wald- und seenreiche Landschaft, in der Winnetou agiert. Diese ist aufgrund ihrer europäischen Optik eng mit den Naturbildern des Heimatfilms verbunden, was wiederum die mythischen Räume des Western nach Deutschland und letztlich direkt vor die eigene Haustür transportiert. Das Ziel besteht in der Erfahrung von Ferne und Weite mittels bekannter Elemente, die trotz ihrer scheinbaren Unerreichbarkeit auf das Heimische und Vertraute rekurrieren. Die Ausweitung des Erfolgs von *Der Schatz im Silbersee* zu einer weiteren deutschen Genrefilm-Reihe, die bis 1968 beinahe jährlich weitere Abenteuer mit Winnetou und Shatterhand präsentierte, unterstreicht den großen Erfolg des eben genannten Konzepts, das rückblickend als Inbegriff der Familienunterhaltung angesehen werden kann.

Der deutsche Genrefilm der sechziger Jahre wurde primär von zwei großen Produktionsfirmen beherrscht: Die eine war Horst Wendlandts Rialto-Film, die mit der Wallace- und Karl-May-Reihe die deutsche Unterhaltungskultur stark beeinflusste, und die andere war die berühmte CCC-Filmkunst unter der Leitung von Artur Brauner. Beide Produktionsmogule buhlten zur damaligen Zeit um die Gunst des Publikums, wodurch sich ein regelrechtes Wettrennen an den Kinokassen abzeichnete.

Quasi als Antwort der CCC-Filmkunst auf die Edgar-Wallace-Filme der Rialto entwickelte Brauner eine eigene Mystery-Krimi-Reihe, die dem Rahmen der etablierten Wallace-Adaptionen genügen, im Kern aber unheimlicher und geheimnisvoller präsentiert werden sollte. So erfuhr das deutsche Kino eine Rückbesinnung auf Fritz Langs Figur Dr. Mabuse, die noch vor dem Krieg in zwei Filmen das Krimi-Genre stark geprägt hatte. Der inzwischen etwas in Vergessenheit geratene Charakter des skrupellosen und gefährlichen Wissenschaftlers Mabuse hatte in Langs Filmen stets als Platzhalter für politisch-kulturelle Zustände gedient, so z. B. in *Dr. Mabuse, der Spieler* (1922) als die Verkörperung der korrupten und materiell ausgerichteten Weimarer Republik und in *Das Testament des Dr. Mabuse* (1933) als Prolepse auf das erstarkende Regime der Nationalsozialisten. Dieses deutsche Filmphänomen hatte nach Ansicht Brauners das Zeug dazu, auch in den sechziger Jahren das Publikum zu begeistern und ganz nebenbei der Übermacht der Wallace-Filme der Rialto Paroli zu bieten (Abb. 6).

So entstand 1960 *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*, für dessen Inszenierung sogar der inzwischen aus dem amerikanischen Exil heimgekehrte Regisseur Fritz Lang wiedergewonnen werden konnte. Der Erfolg des Films ebnete den Weg für eine Mabuse-Reihe, die sich inhaltlich durch viele Parallelen zum internationalen Thriller-Kino auszeichnete. Besonders die James-Bond-Reihe, die 1962 mit *James Bond jagt Dr. No* gestartet war, entwickelte sich in den weiteren Mabuse-Filmen zu einer beliebten Inspiration sowohl in Bezug auf formal-inszenatorische als auch auf inhaltliche Elemente. In diesem Sinne mutierte die Mabuse-Reihe in kurzer Zeit zu einer exploitativen Zweitverwertung von global erfolgreichen Krimi- und Thriller-Rezepturen, die dann auf deutsche Verhältnisse übertragen wurden.



Abb. 6 Bildunterschrift. (Quelle *Die 10000 Augen des Dr. Mabuse* [Film-DVD 2009]. Universum Film)

Mit Gert Fröbe als Kommissar und Wolfgang Preiss in der Mehrfachrolle des titelgebenden Doktors konnten zudem für *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse* zwei Darsteller gewonnen werden, die von nun an in mehreren der insgesamt sechs Mabuse-Filme der sechziger Jahre auftraten. Zu ihnen gesellten sich in den folgenden Filmen Schauspieler wie Harald Juhnke, Peter van Eyck, Werner Peters, Karin Dor und Lex Barker. Die Besetzung des Letzteren entwickelte sich als Glücksfall für Produzent Brauner, da er ihm aufgrund der vertraglichen Verpflichtung für die CCC wenig später den Part des Kara Ben Nemsi in den Orient-Filmen zuteilen konnte, die ebenfalls auf Reiseerzählungen Karl Mays basierten. Dieser Umstand führte zu einer Zusammenarbeit der beiden Produktionskonkurrenten Wendlandt und Brauner, wenngleich auch wider Willen.

Wendlandt war in Besitz der Rechte aller Karl-May-Abenteuer, die im wilden Westen Amerikas angesiedelt waren, woraufhin sich Brauner kurzerhand die Legitimation zur Verfilmung der Orient-Romane des Autors sicherte. Lex Barker, der sowohl Teil der CCC- als auch der Rialto-Familie war, wurde als Held besetzt, was einerseits den literarischen Vorlagen entsprach – auch in den Romanen sind Old Shatterhand und Kara Ben Nemsi ein- und dieselbe Person auf unterschiedlichen Kontinenten – , andererseits natürlich auf die Star-Fixierung des Publikums rekurrierte. Neben Pierre Brice war Lex Barker das Gesicht der Karl-May-Reihe, die nun mit Übernahme des Schauspielers auf die Orientabenteuer nahtlos fortgeführt werden konnte. Der Unterschied lag lediglich im Produktionsteam. Durch die Hintertür war es Artur Brauner gelungen, in die scheinbar hermetisch abgeriegelte Filmwelt Horst Wendlandts einzudringen und die ursprünglich von ihm kreierte Reihe nun mitzugestalten und zu prägen.

Die Tragweite des deutschen Genrekinos der sechziger Jahre erstreckt sich weit über die Grenzen des Kinos hinaus. Nie zuvor hatte es in Deutschland eine auf einer Kinoreihe basierende Merchandising-Kampagne gegeben, wie sie im Falle der Wallace-, Mabuse- und besonders der Karl-May-Reihe zu verzeichnen war. Die deutsche Filmindustrie hatte den Marktwert des Mediums auch außerhalb der Lichtspielhäuser für sich entdeckt. Die Vermarktung des Produkts ‚Film' weitete sich über Poster, Figuren und Musikplatten bis in den Alltag der Zuschauer aus. Kein Film der sechziger Jahre zeigt dies deutlicher als *Winnetou III*:

Nachdem bekannt wurde, dass der Titelheld und inzwischen zum Jugendidol aufgestiegene Indianer Winnetou am Ende des Films – äquivalent zur Romanvorlage – sterben würde, erhob sich ein Sturm des Protestes, der sogar in Morddrohungen gegen den Produzenten Wendlandt mündete. Längst schon waren die Helden des Films keine zweidimensionalen Projektionsflächen mehr, sondern hatten unter hohem Marketingaufwand der Industrie ein Eigenleben entwickelt. Winnetou war zu einem Teil der deutschen Volksseele geworden, und das Genre Western, das von Horst Wendlandt und Harald Reinl seit 1962 kongenial nach Europa transportiert worden war, war in den deutschen Wohnzimmern angekommen. Darüber hinaus bedeutete ein Verlust der Figur im Film möglicherweise einen Verlust des entsprechenden Darstellers in der popkulturellen Welt des Fernsehens und der Zeitungen. Vereinfacht ausgedrückt, bestand das Risiko, einen hohen Anteil an Lebensqualität mit dem Ableben Winnetous einzubüßen (Abb. 7).

Pierre Brice, der beim Dreh zu *Winnetou III* bereits zum Star avanciert war, war in den Augen der Zuschauer komplett mit seiner Rolle verschmolzen. In diesem Zusammenhang war ein Angriff auf Winnetou mit einer Attacke auf Brice gleichzusetzen. Die Genre-Ikone war zu einem Symbol geworden, das gleichermaßen von ihrem Darsteller vertreten wurde. Der deutsche Kinofilm hatte eine Dimension erreicht, die das Leben des Publikums nicht nur für die Laufzeit des entsprechenden Werks bereichern und schöner machen konnte, sondern die ein fester Bestandteil des Lebens geworden war. Film war nicht mehr länger nur in den Kinos, sondern in den Gesprächen, im Handeln und im soziokulturellen Miteinander zu Hause. Gleich einer spirituellen Überzeugung hatte sich der deutsche Genrefilm im Alltag der Kinogänger manifestiert.

Mit Winnetou wurde ein bis dato amerikanisches Verwertungssystem nach Deutschland übertragen, das Film nicht nur zum kurzen Vergnügen, sondern mittels Werbung und Streuung zu einer Lebensphilosophie machen sollte, die das Publikum im besten Fall tagein und tagaus beschäftigen konnte. Das Machen von Stars sowie das Kreieren mythischer Dimensionen war geboren. (vgl. dazu Petzel 1999, S. 106)



Abb. 7 Bildunterschrift. (Quelle *Winnetou III* [Film-DVD 2004]. Universum Film)

Winnetou und Shatterhand lebten auch nach dem Fallen des Kinovorhangs weiter in den Köpfen von Millionen von Zuschauern. Kinder spielten die Abenteuer ihrer Helden nach und entwickelten unter der Vorlage der Filme, die ab 1963 in regelrechter Fließbandarbeit produziert wurden, eigene Geschichten. Der Wunsch nach Identifikation nach dem verlorenen Krieg und im Bewusstsein einer großen Schuld, die auf den Schultern des Landes lastete, wurde durch die Winnetou-Filme und die Vereinnahmung der Leinwandhelden zu einem gewissen Teil gestillt.

Nach einer bis dato beispiellosen Erfolgswelle in den deutschen Kinos endete 1968 die Karl-May-Reihe mit *Winnetou und Shatterhand im Tal der Toten*, der ein letztes Mal unter Harald Reinls Regie entstand. Das Ende der sechziger Jahre besiegelte zu weiten Teilen auch das Ende des in Reihe gesetzten Entertainmentskinos für die Familie und junge Erwachsene, wenngleich die Edgar-Wallace-Filme bis in die Siebziger noch als Co-Produktionen mit Italien fortgeführt wurden. Die in den siebziger Jahren aufkommende Sexfilm-Welle, angeführt durch die langlebige Reihe *Schulmädchen-Report*, verschob den Fokus des spannenden Helden- und Ermittlerfilms hin zu pseudoaufklärerischen Schauwerten für ein erwachsenes Publikum.

5 Gegenwind im deutschen Film – Ein kurzer Einblick

Die Popularität der genannten Genreproduktionen rief eine große Anzahl von Kritikern auf den Plan. Der Tenor dieser Gegenstimmen bezog sich primär auf die mangelnde politische und sozialkritische Note im Heimatfilm sowie in den Edgar-Wallace- und Karl-May-Filmen. Eine auf dem Rücken der Kunst ausgetragene Schlacht wie die zwischen den beiden großen Produktionsfirmen Rialto und CCC-Filmkunst manifestierte sich in den Augen der Skeptiker als Beweis für die konsequente Abkehr von Film als Kunst hin zu einer rein finanziellen Verwertungsmaschinerie. Das deutsche Nachkriegskino, so der Gedanke jener Gegenbewegung, müsse aufklärerisch sein und politische sowie soziokulturelle Missstände aufdecken. Mit diesem Credo wurde 1962 auf den Oberhausener Kurzfilmtagen das Oberhausener Manifest aufgestellt, das die Geburtsstunde des Neuen Deutschen Films einleitete. Zu den Hauptvertretern des Neuen Deutschen Films – ehemals Junger Deutscher Film – gehörten Wim Wenders, Alexander Kluge, Volker Schlöndorff und vor allem Rainer Werner Fassbinder.

„[Der] Neue Deutsche Film [verstand sich] als Beitrag zu einem politischen Diskurs über die historischen und wirtschaftlichen Grundlagen der westdeutschen Demokratie, die gerade in den 60er- und 70er-Jahren angezweifelt wurde. Der Neue Deutsche Film verstand Kino als Teil der politischen Öffentlichkeitsbildung.“ (Kaes 2006, S. 566)

Mit dem politischen Habitus, durch den sich der Neue Deutsche Film auszeichnet, ist es fraglich, ihn als eigenständiges Genre zu klassifizieren. Vielmehr ist er eine Kategorie, unter der sich zahlreiche Filmemacher vereinten, die gerade eine Überwindung der in den fünfziger und sechziger Jahren entstandenen Genreentwicklung

in Deutschland anstrebten.[5] Allein der Begriff des Genres, der eine Einengung des Darzustellenden impliziert, steht im Neuen Deutschen Film für eine Beschneidung der künstlerischen und vor allem politischen Aussage.

Ein Vorbild für dieser Neudefinition des künstlerischen Auftrags von Filmschaffenden ist das Kino der DDR, in dem in den sechziger Jahren zahlreiche Werke entstanden, die sich mehr oder weniger explizit als Systemkritik verstanden. Regisseure wie Frank Beyer, Kurt Maetzig oder Günter Stahnke sind nur drei Beispiele für Filmemacher, deren Spielfilme der Öffentlichkeit sogar von den staatlichen Behörden entzogen wurden. Diese Konsequenz blieb auch den westlichen Künstlern nicht verborgen. Der Aufschrei der Behörden gegenüber Kunst war in den Augen der jungen Regisseure ein Zeichen für die Wirkung, die eine Abkehr von gängigen und gefälligen Konventionen bewirken konnte.

Die Behandlung des Neuen Deutschen Films am Ende dieses Essays ist als Brücke zum zukünftigen und aktuellen Genrekino in Deutschland zu verstehen, das nämlich, abgesehen von einigen wenigen Beispielen aus den achtziger und neunziger Jahren, in der dagewesenen Form nicht mehr existiert. Der deutsche Genrefilm ist zu einem Nischenprodukt geworden, das sich heute primär ins Fernsehen verlagert hat und dort hauptsächlich in Form des nach wie vor sehr populären Kriminalfilms auftritt.

6 Fazit

Dieser allgemeine Querschnitt durch die Geschichte des deutschen Nachkriegskinos zeigt, wie stark sich die Produktionslandschaft der Nachkriegsjahre von der heutigen Zeit unterscheidet. Nach der entbehrungsreichen Zeit während des Krieges und danach lag der Fokus der Filmemacher auf der Suche nach einer neuen Form der Identifikation mit dem eigenen Land und damit einhergehend mit der eigenen Kunst. Der Film, der von jeher ein populäres Kunstmedium war, besaß dabei aufgrund seiner erzählerischen und vor allem dokumentarischen Möglichkeiten die Kraft, mittels unterschiedlicher Formen ein Gesamtbild der deutschen Nachkriegsnation zu zeichnen, das bis heute als Mythen- und Erinnerungsreservoir fungiert und „für das Publikum zur genuinen, gegenwärtigen Erfahrung“ wird. (Stiglegger 2006, S. 29)

Die Entstehung spezifischer Genres nach dem Krieg ist die Wurzel, die die Entwicklung des deutschen kommerziellen Films bis heute charakterisiert: Jede

[5] Auch der Neue Deutsche Film lässt sich nicht konsequent einer bestimmten Struktur unterordnen. Auch innerhalb seines Rahmens vereint er Künstler, die in ihren Filmen zwar ein gesellschaftliches Porträt generieren, sich gleichzeitig aber auch den Mitteln des Genrekinos nicht verweigern. So sind z. B. Roland Klicks *Deadlock* (1970) oder Ulli Lommels *Die Zärtlichkeit der Wölfe* (1973) vordergründig als Western bzw. als Thriller zu lesen, nutzen ihren jeweiligen Genrehintergrund jedoch zudem als Basis, um soziale Missstände zu artikulieren und erfüllen so ebenfalls die Prämisse der politischen Öffentlichkeitsbildung.

Erfolgswelle, die das deutsche Kino zu verzeichnen hatte, rief entweder eine Erweiterung des jeweiligen Metiers oder aber eine Gegenbewegung wie den Neuen Deutschen Film auf den Plan, die letzten Endes ein Versuch war, sich von den entstandenen Genrebegriffen wieder zu entfernen. Jeder Schritt, ein autonomes deutsches Kino zu kreieren, bedingte den nächsten, so dass eine Kette von Verflechtungen entstand, die die Entwicklung des deutschen Genrekinos vorantrieb.

Der gemeinsame Nenner der Jahre 1945 bis 1970 ist das Bestreben, das Kino als Ort medialer Reflexionen auf das eigene Land, die eigene Vergangenheit und einhergehend damit als Spiegel des eigenen Selbst zu etablieren. Die neue Identifikation mit der Heimat, die, je nach Situation, durch den Krieg verloren ging oder zumindest einer Dekonstruktion unterworfen war, ist ein Bindeglied zwischen allen größeren Genreproduktionen aus Deutschland. Der gefilterte Blick von außen auf eine Leinwand, die ein Kunstprodukt zeigt, das im Kern viele Sehnsüchte und Wünsche des Publikums artikuliert, ist der Blick, der ein neu codiertes Verständnis für die Heimat, die starken Veränderungen unterworfen wurde, bewirken kann. So ist das Genrekino des Nachkriegsdeutschlands ein Kino des Aufbaus und der Neustellung von Weichen. Erinnerungen werden zu Schätzen, die auf Hoffnung rekurrieren. Heimat gehört zum thematischen Subtext der Filme. Das Credo des deutschen Kinos von 1945 bis 1970 lautet: Hier gehöre ich hin, und hier ist mein Zuhause.

Literatur

Bock, Hans-Michael. 2006. Die DEFA-Story. In *Geschichte des internationalen Films*, Hrsg. Geoffrey Nowell-Smith, 582–591. Stuttgart: Verlag J. B. Metzler.

Faulstich, Werner. 2005. *Filmgeschichte*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag.

Kaes, Anton. 2006. Der Neue Deutsche Film. In *Geschichte des internationalen Films*, Hrsg. Geoffrey Nowell-Smith, 566–581. Stuttgart: Verlag J. B. Metzler.

Petzel, Michael. 1999. *Karl-May-Filmbuch. Stories und Bilder aus der deutschen Traumfabrik*. Bamberg: Karl-May-Verlag.

Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.

Teil V

Filmgenres in Einzelstudien. Motive, Standardsituationen und Transformationen

Der Western

Thomas Klein

Inhalt

1 Definition 452
2 Der Western als amerikanischer Mythos 452
3 Der Western ist nicht nur amerikanischer Mythos 455
4 Stereotypen/Standards des Western 457
5 Subgenres des Western 459
6 Der Western als Hybridgenre 460
Literatur 464

Zusammenfassung

Der Western gilt als das amerikanische Genre schlechthin. Lange Zeit wurde der Western mit der mythischen Inszenierung amerikanischer Geschichte gleichgesetzt. Doch mittlerweile steht fest, dass der Western auffallend heterogen ist. Dies gilt einerseits für Hollywoodfilme. Desweiteren hat der Western aufgrund der globalen Distribution des Hollywoodkinos in der ganzen Welt Verbreitung gefunden. Viele nationale Kinematografien haben den Western infolgedessen adaptiert und angeeignet. Eine zunehmende Hybridisierung von Genres hat auch den Western nicht unbeeinflusst gelassen.

Davon ausgehend wird dieser Beitrag den Western zunächst in seinen ersten Theoriebildungen als Genre diskutieren, in dem der amerikanische Mythos vom Wilden Westen im Zentrum steht. In einem nächsten Schritt werden die theoretischen und analytischen Erweiterungen dieser Sichtweise vorgestellt, die den Western nicht mehr notwendigerweise in der Erzählung amerikanischer Geschichte verorten, sondern mehr in Hinsicht wiederkehrender generischer Elemente. Solche Motive und Handlungsstereotypen werden überblickshaft im folgenden Kapitel dargestellt. Sie sind oft ausschlaggebend für die Bildung von Subgenres des

T. Klein (✉)
Institut für Medien und Kommunikation, University Hamburg, Berlin, Deutschland
E-Mail: thomas.klein@uni-hamburg.de; thom_klein@web.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_22

Western. Wie zu zeigen sein wird, bietet die Kategorie des Subgenres die Möglichkeit, den Western hinsichtlich nationalkinematografischer Ausprägungen auszudifferenzieren. Es haben sich generische und zudem kulturelle Hybriditäten des Western ausgebildet. Im abschließenden Kapitel werden aktuelle Tendenzen des Western zusammengefasst.

Schlüsselwörter

Western · Frontier · Mythos · Kolonialisierung · Shootout

1 Definition

Zeitgleich zur Eroberung des amerikanischen Kontinents haben sich in den Künsten und in bereits vorhandenen Medien Erzählungen, Protagonisten, Symbole, Metaphern und Handlungsstereotypen eines Narrativs herausgebildet, die dort, wo diese Medien verfügbar waren, Vorstellungen vom Western haben entstehen lassen. Dieses Bild vom Wilden Westen wurde von Hollywood perfektioniert. Es wurde global distribuiert und von lokalen (nationalen) Kinematografien adaptiert bzw. mit bereits bestehenden westernähnlichen Erzählungen verwoben, woraus eine enorme Bandbreite zwischen dem Hollywood-Western sehr nahe stehenden und sich weit davon entfernenden Genredramaturgien entstanden sind. Es ist im Kern ein Narrativ, in dem es um das Potenzial von Gewalt in einer Welt geht, in der das Verhältnis von Gesetz und Moral, von Gerechtigkeit und Ordnung stets aufs Neue verhandelt wird. Sowohl der Hollywood-Western als auch der globale Western bewegt sich zwischen mythischen und nicht-mythischen Narationen bis zum freien Spiel mit kulturellen und generischen Stereotypen. Diesen kulturellen Hybridisierungen korrespondieren solche generischer Prägung. Der Western wurde vielfach mit anderen Genres wie dem Melodram, dem Kriegsfilm, dem Film noir, dem Fantasyfilm u. a. Genres vermischt. Der Western ist demzufolge ein hybrides Genre mit unterschiedlichen Ausprägungen im internationalen Kino.

2 Der Western als amerikanischer Mythos

Die ersten Theorien und Definitionen des Western kamen, wie so viele andere über das Hollywoodkino, in den 1950er-Jahren aus Frankreich. Jean-Louis Rieupeyrout etablierte 1953 mit *Le Western ou le cinéma américain par excellence* eine Perspektive auf den Hollywood-Western, die der geistige Vater der Nouvelle Vague, André Bazin, zum Anlass für ein Vorwort zu Rieupeyrouts Buch und zu dem Artikel *Évolution du western* nahm, der 1955 in den Cahiers du Cinéma erschien.

Für Rieupeyrout war der Western ein Mythos, der aus der Realität seiner Zeit geformt worden war. Die blutige Eroberung des Westens wurde zeitgleich zur Legende des glorreichen Errichtens einer Zivilisation und Hollywood kam es zu, im 20. Jahrhundert das Land „noch einmal, diesmal mit der Kamera, zu erobern“

(Rieupeyrout 1953, S. 33). André Bazin gelang es, die Bedeutung des Films für den Western stärker zu akzentuieren. Für ihn wurde der Western „aus dem Zusammentreffen einer Mythologie und eines Ausdrucksmittels“ (Bazin 2004a, b, S. 257) geboren. So entstand die berühmt gewordene Wendung, dass der Western das amerikanische Kino par excellence sei. Auch wenn es Westernerzählungen zuvor bereits in anderen Medien, wie vor allem der Literatur, gegeben habe, entsprachen nach Meinung Bazins im Medium Film, die „Dimensionen des Bildes endlich denen der Vorstellungskraft“ (Bazin 2004a, b, S. 257). Der Mythos vom Wilden Westen fand im Film sein kongeniales Medium. John Fords *Stagecoach* (USA 1939) ist ein paradigmatischer Western im Sinne Bazins.

Der Begriff des Mythos war in der Folge von entscheidender Bedeutung für die wichtigsten Western-Theorien. Jim Kitses „Horizons West“ (1969), John G. Caweltis „The Six-Gun Mystique“ (1971), Will Wrights „Sixguns & Society“ (1975) und Thomas Schatz’ „Hollywood Genres“ (1981) bauten Bazins These mit leicht variierenden Schwerpunktsetzungen aus. Der Aspekt der ‚historischen Wahrheit‘ floss in diese Ansätze in der Weise deutlich ein, als explizit und implizit auf die Frontier-These des Historikers Frederick Jackson Turner zurückgegriffen wurde. Turner, dessen Frontier-Essays 1920 in einem Sammelband publiziert worden waren, proklamierte die Besiedelung des Landes seit 1890 als abgeschlossen. An der Frontier habe sich die nationale Identität des Amerikaners herausgebildet: „The wilderness masters the colonist“ (Turner 2013, S. 4). Je weiter die Frontier sich nach Westen verlagert habe, umso amerikanischer wurde die Frontier und damit das gesamte Land.

Den Mythos ins Zentrum ihrer Auseinandersetzung mit dem Western stellend, wurde in den ersten Theorien der Westernforschung bevorzugt auf die strukturalistische Methode des Anthropologen Claude Lévi-Strauss zurückgegriffen. Jim Kitses („First of all, the western is american history“, 1969, S. 8) stellt entsprechend den Western prägende binäre Oppositionen heraus. Von wesentlicher Bedeutung sei das Verhältnis von Zivilisation und Wildnis – womit die Frontier im Kern beschrieben wird. Die Frontier ist das ‚Dazwischen‘, zwischen Zivilisation und Wildnis, wodurch viele Plots der Westerndramaturgie ermöglicht werden. Aus dieser übergeodneten lassen sich weitere Oppositionspaare ableiten, wie Individuum vs. Gemeinschaft, Natur vs. Kultur, West vs. Ost, die sich dann abermals in untergeordnete Oppositionspaare ausdifferenzieren lassen (Kitses 1969, S. 11).

In Caweltis Ansatz steht in diesem Zusammenhang das ‚symbolische Setting‘ im Zentrum. Es repräsentiert die Grenze zwischen Ordnung und Chaos, Tradition und Neuem. „It is this setting which generates certain kinds of crises which involve certain kinds of characters and call for the intervention of a particular kind of hero. And all of this is related to America and what was once its sense of itself and its destiny as a new World“ (Cawelti 1999, S. 9).

Auf Strauss’ und zudem auf Vladimir Propps strukturalistische Methode der Märchenanalyse zurückgreifend, entwickelte Will Wright ein Klassifikationsschema für den Western, das sich an wiederkehrenden Plot-Strukturen orientiert: The Classical Plot, The Vengeance Variation, The Transition Theme und The Professional Plot. In diesen typischen Narrationen sieht Wright Variationen der Mythenproduktion am Werk, die den Helden in einen jeweils bestimmten Bezug zur Gemeinschaft/Gesellschaft und zum

villain stellen. So wird der Held im klassischen Plot von der Gemeinschaft aufgenommen, nachdem er den Bösewicht zur Strecke gebracht hat, der störend auf die Gemeinschaft wirkte (Wright 1975, S. 48–49). Im Professional Plot wiederum bekämpfen die unabhängig von der Gesellschaft lebenden Helden (meist bildet sich eine Helden-Gruppe) die Bösen für eine Gemeinschaft, kommen dabei aber ums Leben oder führen ihr vorheriges Leben außerhalb der Gesellschaft weiter (Wright 1975, S. 113). Dem Soziologen Will Wright gelingt eine Studie, die deutlich macht, wie ausgeprägt standardisiert viele Western-Erzählungen sind. Doch erfassen kann er damit nur einen Teil des Western-Genres. Das hat damit zu tun, dass Wright ausschließlich Western analysiert, die im Jahr ihres Erscheinens zu den kommerziell erfolgreichsten Filmen zählten. Wie viele andere Westernforscher seiner Zeit beschäftigte er sich also mit A-Filmen, was erstaunlich ist, bildeten doch vor allem B-Filme das Gros des Western-Outputs im Hollywood der 1930er- bis 50er-Jahre (vgl. dazu auch Brunow 2013, S. 43).

Auch Thomas Schatz hebt auf den mythischen Gehalt des Western ab, betont aber stärker die Differenz zwischen dem, was der Western zum Mythos zu erklären beabsichtigt und den Mitteln, die er dafür einsetzt. So hat die imposante Ikonografie des Monument Valley (auch wenn sie vergleichsweise selten im Western eingesetzt wurde) kaum Bezug zu einem Land, das es wegen seiner Fruchtbarkeit zu erobern galt. Es ging mehr darum eine Landschaft mit symbolischem Gehalt zu inszenieren, wo die Zivilisierten und die Wilden in einem mythischen Kampf aufeinandertreffen (Schatz 1981, S. 47–48). Ist bei Bazin u. a. bereits eine Evolution des Western angedeutet, so wird Schatz diesbezüglich noch konkreter und orientiert sich dabei an dem Regisseur John Ford, der seit der Stummfilmzeit bis in die 1960er-Jahre Western gedreht hat (Schatz 1981, S. 64). Ein Genre-Phasenmodell mit Entstehung, Stabilisierung, Erschöpfung und Neubildung ist nur bedingt auf den Western anwendbar. Wenn etwa davon ausgegangen wird, dass in die Entstehungsphase der sogenannte naive Western fällt (Vgl. dazu auch Grob und Kiefer 2003, S. 31–33), so stellt sich die Frage, worin der Unterschied zu den Filmserien-Western der 1930er- und 1940er-Jahre, mit Heldenfiguren wie dem Lone Ranger und Hopalong Cassidy, besteht.

Sinnvoller ist da der Ansatz von Richard Slotkin, der sich in seiner Phasenbildung des Westernfilms im 20. Jahrhundert am politischen Zeitgeschehen orientiert. Grundsätzlich sieht Slotkin den Western auch als prägende amerikanische Erfahrung, als Gründungsmythos. In seinem ersten von drei Bänden zur amerikanischen Frontier-Geschichte führte er 1973 den Begriff der *regeneration through violence* ein, womit er die Ausbildung einer Siedler-Gesellschaft als zwiespältigen Akt der Gewalt in der Begegnung mit dem Fremden beschrieb. Die spezifische Methode legt er besonders deutlich 1985 im zweiten Band dar. Sein Analysematerial sind mediale Erzählungen, die in ihrer Gesamtheit bis ins 20. Jahrhundert in Form von Genres und Standards einen kommerziell verwertbaren Mythos für das Industriezeitalter generiert haben (Slotkin 1985, S. 28–29).

Im dritten Band *Gunfighter Nation* (1992) versucht Slotkin herauszuarbeiten, auf welche Weise der Westernfilm im 20. Jahrhundert auf politische Realitäten reagierte und dadurch Phasen erkennbar werden, die aber nicht unbedingt eine Kontinuität aufweisen müssen. Slotkin geht es also ebenso um die zeitgenössische wie um die historisierende Funktion des Western. Das Trauma des Vietnamkriegs kann diesem

Ansatz zufolge sowohl in einem Film, der eher als Kriegsfilm wahrgenommen wird, verarbeitet werden, als auch in einem Film, der als Western rezipiert wird. Die Begegnung mit dem feindlich gesinnten Fremden kann in beiden Genres auf der Basis kolonialer und postkolonialer Diskurse erzählt werden.[1]

Dass aufgrund des Kolonialismus auf mehreren Kontinenten vergleichbare historische Verläufe der Landerschließung stattgefunden haben, hat die Westernforschung indes lange Zeit dazu bewogen, über den Tellerrand der US-amerikanischen Historie hinaus zu blicken. Western – so eine wichtige Aussage im Diskurs – können auch in anderen Ländern entstehen, wie in Italien, aber sie erzählen nichtsdestoweniger von amerikanischer Geschichte (so etwa Kitses 1969, S. 8). Im folgendem Kapitel wird es um andere Perspektiven gehen.

3 Der Western ist nicht nur amerikanischer Mythos

In seinem Artikel *The Idea of Genre in the American Cinema* stellte Edward Buscombe kurz nach Kitses' Buch die Bedeutung der amerikanischen Historie für den Western in Frage. Sie sei allein schon in den Filmen des Regisseurs Budd Boetticher, dessen Werk Kitses u. a. analysiert, nicht nachweisbar. Ein besonders schlüssiges Argument betrifft die Zuschauerperspektive. Dergestalt sei es abwegig, den Western im Sinne der Filme von John Ford als Darstellung amerikanischer Geschichte zu verstehen, weil so viele Menschen auf der ganzen Welt die Filme sehen wollen (Buscombe 2012a, S. 19).[2] Doch worin besteht die Attraktivität des Western für ein internationales Publikum?

Buscombes Ansatz besteht darin, die inneren und äußeren Formen des Western ins Zentrum zu stellen. Zu den äußeren Formen zählt er etwa das Setting als den Raum, in dem sich die Handlung entfaltet; die Kostüme, die die Figuren tragen; die Gegenstände, die benutzt werden, allen voran die Schusswaffe; das Pferd als Fortbewegungsmittel (Buscombe 2012a, S. 15). Zu diesen formalen Elementen bzw. visuellen Konventionen, die den Rahmen für die erzählte Geschichte bilden, kommen die inneren Formen, die allerdings nicht erschöpfend bestimmt werden können, solange nicht alle Western-Filme gesichtet wurden. Buscombe geht bei den inneren Formen entsprechend behutsam vor und entwickelt eine Kette von der offensichtlichen Opposition zwischen Mensch und Natur (hier schließt er an Kitses an), der genaueren Bestimmung dieses Menschen – des Helden – als maskulinen Mann, bis zur Gewalt als zentralem Handlungselement (Buscombe 2012a,

[1] Ähnlich gehen Lenihan (1980), der sich auf den Zweiten Weltkrieg konzentriert und Corkin (2004) vor, der die Zeit des Kalten Krieges fokussiert.

[2] Für Bazin war es die „naive Größe" des Western, „was die einfachsten Menschen – und die Kinder – in aller Herren Länder im Western erkennen, trotz der verschiedenen Sprachen, Landschaften, Gebräuche und Kleider. Denn die epischen und die tragischen Helden sind universell" (Bazin 2004a, b, S. 264–265). Der US-Western erzählt also von amerikanischer Historie in einer Weise, wie es auch die großen europäischen Mythen tun. Das könnte im Umkehrschluss bedeuten, dass sich auch europäische Mythen mit der Sprache des Western erzählen ließen.

S. 16–17). Der Western, so ließe sich daraus ableiten, ist ein Genre, in dem Zivilisation (Opposition von Mensch und Natur) durch den Mann als handlungsfähigem Subjekt unter Anwendung von Gewalt entsteht.

Am Ende seines Artikels betont Buscombe, dass der Western, ebenso wie andere Genres, in seinen Ursprüngen zu erforschen sei, um die Faszination zu verstehen, die von ihm ausgeht. (Buscombe 2012a, S. 25). In diese Richtung argumentierte später auch Tag Gallagher. Er stellte die bis dato den Diskurs leitende Evolution des Western in Frage, wonach das Genre nach dem Zweiten Weltkrieg (so French 1973, S. 12–13) variantenreicher, komplexer und selbstreflexiv geworden sei. Verbunden damit ist auch eine Kritik daran, dass der Western in erster Linie am Beispiel von Filmen untersucht und theoretisiert worden sei, die ab 1939 gedreht wurden. Selbstreflexiv sei der Western, so Gallagher, aber schon zu seinen Anfangszeiten gewesen. Speziell vor dem Ersten Weltkrieg als Kritik am Genre-Diskurs, der sich überwiegend mit Filmen seit Ende der 1930er-Jahre beschäftigt. Die Geschichte des Western sei deshalb weniger evolutionär als vielmehr zyklisch zu nennen (Gallagher 1995, S. 252).

Als erster Western galt lange Zeit *The Great Train Robbery* (*Der große Eisenbahn-Raub;* 1903) von Edwin S. Porter. Rick Altman (1999) hat mit Bezug auf Charles Musser (1990) indes herausgestellt, dass es sich um einen sogenannten Eisenbahnfilm handelte, ein Subgenre des damals populären Reisefilms. Es sei typisch für Genres, dass sie vor ihrem Entstehen eine Phase durchlaufen, in denen sie im Rahmen eines anderen dominanten Genres durch zunächst oberflächliche Eigenschaften sich vorsichtig bemerkbar machen (Altman 1999, S. 34–36). Erst in den 1910er-Jahren sei durch eine Zunahme an Produktionen von Wild West-Filmen, Verfolgungsjagd-Filmen, Western-Komödien, Western-Melodramen, Western-Romanzen und Western-Epen ein Genre entstanden, das dann ‚Western' genannt wurde.

Dieses Genre des Western ist aber ausgesprochen vielfältig und daher schwer auf einen Nenner zu bringen. Philip French kommt in einem denkwürdigen Satz darauf zu sprechen: „The western is a great grab-bag, a hungry cuckoo of a genre, a voracious bastard of a form, open equally to visionaries and opportunists, ready to seize anything that's in the air from juvenile delinquency to ecology" (French 2005, S. 13).

Folgen wir Rick Altman und seiner semantisch-syntaktischen Genreanalyse, so ließen sich einerseits semantische Elemente bestimmen, wie Figuren, (Cowboy, Outlaw, Sheriff, Native, Pferd etc.), Objekte (Schusswaffe, Kutsche etc.), Situationen (Shootout, Angriff, Überfall). Für die Syntax sind die genannten binären Oppositionen relevant. Die Syntax des Western wäre dann etwa der Gründungs- oder Frontier-Mythos, wie sich an der Grenze zwischen Wildnis und Zivilisation durch gewalttätige Konflikte zwischen Gut und Böse die amerikanische Nation herausbildete. Anhand des Western kann Altman exemplarisch zeigen, wie die Forschungs bis dato zwischen semantischen und syntaktischen Ansätzen differierte. Die großen Entwürfe der Western-Forschung, wie die bereits genannten von Kitses, Cawelti und Wright, können meist als syntaktische Ansätze bezeichnet werden. Einen eher semantischen Zugang verfolgt schon lange Edward Buscombe. Übertragen auf die oben genannten Ansätze entsprechen die semantischen Elemente eines Genres in etwa den „outer forms" Buscombes.

Seit diesen genannten Arbeiten, deren Anliegen es war, die Essenz des Western zu ergründen, sind unzählige Bücher erschienen, die sich dem Genre aus anderen Perspektiven nähern und im Zuge dessen auch den Filmkorpus erweitert haben. So finden sich seit den 1980er-Jahren Studien zum Western im Kontext der amerikanischen Gesellschaft (Lenihan 1980), an die Cultural Studies anknüpfende Studien, die sich mit gender und race (Tompkins 1992; Prats 2002) sowie zeitgeschichtlichen Kontexten im Western beschäftigen (Corkin 2004; McGee 2006; Stoddart 2016) um nur einige wenige zu nennen. Dass der Western nicht auf den US-Western und der US-Western nicht auf die A-Filme beschränkt werden kann, woraus sich ein weniger homogenes Bild vom Western-Genre ergibt, ist mittlerweile in die Genre-Forschung eingegangen. Mit den Arbeiten von Stanfield (2001, 2002) und anderen ist der Western der 1930er-Jahre schließlich doch zu seinem Recht gekommen. Hinzu kommen die Arbeiten zum Italo-Western (Frayling 2006; Fridlund 2006; Fisher 2011, 2016). Neuere Arbeiten weiten das Untersuchungsfeld dezidiert auf weitere nationale Kinematografien aus.

4 Stereotypen/Standards des Western

Jörg Schweinitz weist darauf hin, dass die genannten Hauptströmungen im genretheoretischen Diskurs zum US-Western einer steten Wandlung unterzogen und daher die sowohl von Wright als auch die von Buscombe genannten Faktoren zu eng gedacht seien. Er schlägt vor, beim Western und in der Beschäftigung mit Genres generell, mit dem Begriff des Stereotyps zu operieren. Schweinitz begreift „Stereotypbildung [. . .] als eine *besondere Form* von Schematisierung“ (Schweinitz 2006, S. XIV, Hervorh. i. Orig.). Im Western, so Schweinitz, „existiert ein ganzes Repertoire von Handlungsschemata, die konventionell erscheinen bis hinein in die Art, wie sie *en detail* situativ, dramaturgisch und zum Teil auch visuell aufgelöst werden und mit Typen sowie Schauplätzen verkoppelt sind“ (Schweinitz 2006, S. 57; Hervorh. i. Orig.). Stereotypen betreffen nun aber nicht alle semantischen Elemente des Western. Vielmehr entstehen sie aus einer langfristigen, sich zunehmend verdichtenden Anwendung, die zu dem führt, was Altman die Syntax eines Genres genannt hat: „Insbesondere das klassische Modell des Plots scheint so häufig und über eine relativ lange Zeit hinweg aufgegriffen worden zu sein, dass es sich fast anbietet, von einem in den Jahren zwischen 1931 und 1955 *konventionellen* Schema für den Plot zu sprechen. Damit kommt auch die eher syntaktische Ebene der Verknüpfung einzelner Handlungselemente der Qualität zumindest nahe, stereotyp zu sein“ (Schweinitz 2006, S. 61; Hervorh. i. Orig.).

Handlungsschemata lassen sich auch als Standardsituationen bezeichnen. Deren Bedeutung für den Western wurde immer wieder herausgestellt, wobei bestimmte Schwerpunkte gesetzt wurden. So schreibt Cawelti: „[. . .] the formulaic pattern of action is that of chase and pursuit because it is in this pattern that the clash of savages and townspeople manifests itself“ (Cawelti 1999, S. 45). Cawelti ist nur zum Teil zuzustimmen. Die Verfolgungsjagd ist zwar in Verbindung von Pferd, Kutsche und Landschaft, wie in dem genannten *Stagecoach*, von enormer Bedeutung für den

Western, doch hat dies nicht immer mit der genannten Figuren-Opposition zu tun. Wichtig für die Standardsituation und für andere Konventionen des Western ist die Landschaft und ihre Inszenierung. Als weite Ebene oder als zerklüftete Felsformation liefert sie den spezifischen Raum für Verfolgungsjagd und Kampf. Als Ortschaft liefert sie die typischen städtischen Bauten, Innenräume und entsprechenden Handlungen. Standardsituation und Landschaft wirken auch prägend auf die eingesetzte Filmmusik.

Dass es nahezu keine Standardsituation gibt, die nur dem Western eigen ist, hat nicht zuletzt damit zu tun, dass sich einige Genres hinsichtlich ihrer Konfliktsituationen und -auflösungen ähnlich sind. So finden sich zahlreiche Überschneidungen zwischen Western und Abenteuerfilm, Western und Kriegsfilm sowie Western und Road Movie. Es sind meist bestimmte Parameter, die für die Überschneidungen ausschlaggebend sind. So markiert der Outlaw bzw. der Bandit die Überschneidungen zwischen Western und Gangsterfilm und demzufolge auch die metaphorischen Bedeutungen der Landschaften Wildnis und Stadt (Böhringer 1998). Außerdem treten Genres seit jeher in Mischformen auf. So wurden semantische Elemente des Western mit semantischen Elementen des Melodram kombiniert. Entscheidend für die generische Bedeutung und Ausgestaltung einer Standardsituation ist demnach nicht ihr Vorhandensein an sich, sondern ihre jeweilige Funktionalisierung in einem konkreten generischen Handlungs- und Konfliktzusammenhang. Für die Verfolgungsjagd ist es entsprechend von Bedeutung, ob sie zu Fuß, mit Automobilen, Pferden oder futuristischen Fortbewegungsmitteln stattfindet. Im kollektiven Gedächtnis eingeprägt hat sich die Verfolgung einer Postkutsche durch Indianer auf einer weiten Ebene wie sie John Ford in *Stagecoach* beispielhaft in Szene setzte: Der schnelle Wechsel der Einstellungen zwischen den Verfolgern und den Verfolgten, die Dynamik der Bewegung der Pferde eingefangen durch rasante Parallelfahrten der Kamera, ängstliche Blickwechsel der Passagiere in der Kutsche, der von einem Pfeil getroffene Kutscher, ein Indianer, der auf eines der angespannten Pferde springt, um die Kutsche zu stoppen.

Standardsituationen legen die Rezeption eines Films in einem bestimmten Genrezusammenhang nahe. Für den Western sind dies insbesondere der Shootout als Showdown am Ende oder auch während der Erzählung, der Überfall, die Flucht, die Verfolgungsjagd, die Lagerfeuerszene und die Saloonszene. Es sind vor allem diese Standardsituationen, die bevorzugt verwendet werden, wenn Genredekonstruktionen, etwa im revisionistischen Western (also Western, die den Blick auf die amerikanische Geschichte einer Revision unterziehen), stattfinden. Die Form ihrer Ausgestaltung signalisiert zudem häufig eine signifikante Weiterentwicklung des Western.

Der Shootout kann insofern als typisch für den Western betrachtet werden, als sich in ihm Aktion und Männlichkeit in einem Akt der Gewalt in besonders sinnfälliger Weise verdichten. Wer schneller zieht und tötet, kann sich in einer Gesellschaft, deren Gesetzmäßigkeiten noch im Aushandlungsprozess begriffen sind, durchsetzen. Der Status des unbesiegbaren Revolverhelden kann ihn aber angreifbarer machen, weil andere ihm diesen Status streitig machen wollen, wie dies beispielhaft in Henry Kings *The Gunfighter* (USA 1950) zu sehen ist. Die Wichtigkeit des Shootouts wird auch

daran ersichtlich, dass Aktualisierungen und Weiterentwicklungen des Western in vielen Fällen mit dem Shootout arbeiten, wie es insbesondere im Italo-Western zu beobachten ist.

Die Attraktivität von Standardsituationen kann gesteigert werden, wenn sie kombiniert werden. Die Schlägerei im Saloon, auch *saloon brawl* genannt ist eine derartige Vermischung von Kampf und Saloonszene. Ebenfalls dramaturgisch von Bedeutung ist die Aufeinanderfolge von Standardsituationen. So kann der Überfall in einen Kampf übergehen, gefolgt von einer Verfolgung. Dies ist beispielsweise oft nach Banküberfällen in Outlaw-Western der Fall (so etwa in John Fords *3 Godfathers*, USA 1948).

5 Subgenres des Western

Die Plot-Variationen bei Will Wright können auch als Subgenres des Western aufgefasst werden. Auch die Bezeichnungen Western-Romanze, Western-Komödie, Western-Drama, Western Epos finden Abwendung, wenn es darum geht, den Western in Subgenres zu kategorisieren. Darüber hinaus wurden die unterschiedlichsten Bezeichnungen gefunden, um eine Gruppe von Westernfilmen zusammenzufassen.

Eine Möglichkeit der Subgenre-Bildung ist die Gemeinsamkeit durch die soziale Gemeinschaft, um die es vorzugsweise geht. Entsprechend wird vom Kavallerie-Western gesprochen, wenn die dominante Gemeinschaft des Films die des Militärs und deren Kampf gegen die indigene Bevölkerung ist (z. B. die sogenannte Kavallerie-Trilogie von John Ford, die aus den Filmen *Fort Apache*, USA 1948; *She Wore a Yellow Ribbon*, USA 1949 und *Rio Grande*, USA 1950 besteht).[3] Die *town tamer story* ist gemeint, wenn die dominante Gemeinschaft die der Stadt ist, in die der Held kommt (oder wo er bereits ist), um sich, gegen einen Bösewicht kämpfend, für das Wohl der Gemeinschaft einzusetzen (z. B. *My Darling Clementine*, USA 1946) oder Planwagenwestern, wenn es um Siedler geht, die unterwegs in den Westen sind (z. B. *The Way West*, USA 1967).

Das Subgenre kann ferner den Helden und seine Profession fokussieren. Dies trifft etwa auf Wrights Professional-Plot zu. Eines der bekanntesten Beispiele ist John Sturges' *The Magnificent Seven* (USA 1960). Vom Outlaw-Western kann gesprochen werden, wenn Gesetzlose im Zentrum des Geschehens stehen, wie etwa in Henry Kings *Jesse James* (USA 1939). Mit der Bezeichnung ‚Singing Western' werden Filme vor allem der 1930er- und 1940er-Jahre zusammengefasst, in denen sich, meist vom Protagonisten dargebotene, Gesangseinlagen finden. Da diese Filme, wie auch die der mexikanischen Western-Variante der *Comedia Ranchera* der Musik breiten Raum geben, ließe sich auch davon sprechen, dass das Subgenre durch die Kombination mit dem Genre des Musicals entsteht. Ein weiteres Subgenre,

[3]Kevin Kostners *Dances with Wolves* (*Der mit dem Wolf tanzt,* USA 1990) kann demzufolge auch als Kavallerie-Western betrachtet werden. Seine revisionistische Sicht auf die Frontierzeit kann in diesem Subgenre-Kontext untersucht werden.

das aus der Vermischung des Western mit anderen Genres hervorgeht, ist der Noir-Western wie etwa in *Pursued* (USA 1947) (Vgl. dazu Meuel 2015) oder die Western-Komödie, wie z. B. *Blazing Saddles* von Mel Brooks (USA 1974).

Ein zeitlicher Bezug wird mit Begriffen wie Spät-Western oder Anti-Western hergestellt. Als Spätwestern werden Filme bezeichnet, die zu einem späteren Zeitpunkt amerikanischer Geschichte als viele andere Western spielen und damit das Ende des Wilden Westens reflektieren (wie z. B. Sam Peckinpahs *Sacramento*, USA 1962) oder die Cowboy-Kultur als anachronistische Lebensweise in der Moderne darstellen (z. B. John Hustons *Misfits*, USA 1961). Das Subgenre war prominent in den 1960er-Jahren vertreten, als der Vietnam-Krieg den Western prägte. Dies gilt auch für den Anti-Western, der der Mythenbildung des Western gezielt zuwiderläuft, weswegen der Anti-Western auch als Genre-Dekonstruktion bezeichnet wird (z. B. Robert Altmans *Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History Lesson*, USA 1976).

Die Kategorie des Subgenres kann auch verwendet werden, um die nationalen Kinematografien zu bezeichnen, in denen Western realisiert wurden. Hier wurde in der populären Filmkritik auf kulinarische Spezialitäten der Länder zurückgegriffen wie: Sauerkraut-Western für den deutschen, Paella-Western für den spanischen, Camembert-Western für den französischen, Chili-Western für den mexikanischen und Spaghetti-Western für den italienischen um nur einige zu nennen.[4] Von diesen Subgenres wird im folgenden ausführlicher die Rede sein.

6 Der Western als Hybridgenre

Jörg Schweinitz unterscheidet die seit jeher stattgefundene Vermischung von Genres und den Hybridgenrefilm:

> Der Hybridgenrefilm vertuscht das Fragmentarische der von ihm verbundenen Bruchstücke differenter Genres dementsprechend nicht, sondern betont die Inkohärenz seiner Elemente mit allem Nachdruck. Er sucht nicht in eine homogene ‚mögliche Welt' der Imagination einzutauchen, sondern führt eine entblößte (im übertragenen Sinne: metasprachliche) Konstruktion aus heterogenen Zeichen vor. Man könnte sagen, er schafft eine absichtsvoll *unmögliche* Welt (Schweinitz 2006, S. 92; Hervorh. i. Orig.).

Es ließe sich somit sagen, dass Hybridität dem Western im Zuge der Entwicklung seiner generischen Konventionen seit jeher inhärent war, dass es aber zudem Filme gibt, die explizit und gezielt die generischen Konventionen des Western in Kombination mit jenen anderer Genres reflektieren und mithin damit spielen (Siehe dazu auch Kuhn et al. 2013, S. 30). Daraus ergibt sich, dass der Hybridgenre-Western gezielt Elemente des Western auf eine Weise mit Elementen anderer Genre vermischt, dass für den Zuschauer der Eindruck einer unmöglichen Welt entstehen kann.

[4]Möglicherweise weil es in Australien keine typisch australischen kulinarischen Spezialitäten gibt, kam man hier auf die Bezeichnung Känguruh-Western.

Hybridisierungen im Kontext des Western sind nicht immer leicht zu unterscheiden, vor allem wenn es darum geht, diese in der Historie eines Genres zu verorten. Der Western wurde schon früh gezielt mit anderen Genres vermischt, auch als die Bezeichnung Western bereits etabliert war. Ein prägnantes Beispiel ist *The Phantom Empire* (USA 1935), der zu gleichen Teilen aus Science-Fiction und Western besteht. Darin wird ein alter versunkener Kontinent (Mu) gefunden, der sich unter Gene Autrys Ranch (die vor allem für Radio-Sendungen genutzt wird) befindet und große Reserven des Rohstoffs Radium besitzt. Als dies bekannt wird, setzt die Gier nach dem Rohstoff ein, die wir mit der Gier im Western nach Gold wahrnehmen und Gene Autry wird dafür sorgen, dass die bösen zur Strecke gebracht und die friedlich lebende alte Zivilisation bewahrt werden. Der Film spielt zur Zeit seines Entstehens, in der Hochzeit der Westernserien im Kino, was kennzeichnend für die Hybridität des Films ist, weil Westernserien dieser Zeit wesentlich offener mit Genrekonventionen umgegangen sind, als die Western, die sich unter Will Wrights Plot-Kategorien finden.

Diejenige Hybridität, die dem Western seit jeher inhärent ist, lässt sich auch auf die Entwicklung von außerhalb der USA und Hollywoods entstandenen Genres anwenden, die sich auf historische und kulturelle Kontexte beziehen, die auch im Western bedeutsam sind. Davon ausgehend wäre die ‚Westernhaftigkeit' der frühen australischen Bushranger-Filme (z. B. der berühmte *The Story of the Kelly Gang*, AUS 1906) zum einen nicht im Kontext von absichtlichen Anleihen oder Transformationen beim US-Western zu sehen, weil es zu dieser Zeit noch kein homogenes filmisches Western-Genre gab. Die Ähnlichkeit zum Western besteht darin, dass in den Bushranger-Filmen auf die Geschichte Australiens als die einer Siedlergesellschaft Bezug genommen wird, weswegen von einem „settler cinema" (Limbrick 2010) gesprochen werden kann. Australien weist eine Geschichte der Kolonialisierung auf, in der sich gleichfalls eine Frontier als Grenze zwischen Wildnis und Zivilisation herausgebildet hat (Reynolds 2006). Der Bushranger-Film inszeniert insbesondere die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts als eine Zeit, in der die bestehende Ordnung und das bestehende Gesetz (das durch die britischen Kolonialherren klar geregelt war) durch Outlaws in Frage gestellt wurde. Diese Outlaws waren meist irischer Herkunft und erweiterten den ebenfalls eine Geschichte der Kolonialisierung implizierenden Konflikt mit den Briten auf die Verhältnisse in Australien. Der Bushranger-Film inszeniert diesen Konflikt mit einem Outlaw-Narrativ, das auch im US-Western vorzufinden ist (Klein 2014, 2015a, b).

In den 1940er-Jahren werden Einflüsse des zu dem Zeitpunkt in voller Blüte stehenden Hollywood-Western in den britischen Ealing-Produktionen (z. B. *The Overlanders*, AUS 1946) evident (Siehe dazu Limbrick 2010). Spätere Bushranger-Filme wie vor allem der 2003 erschienene *Ned Kelly* mit Heath Ledger (der zwei Jahre später einen schwulen Cowboy im Spät-Western *Brokeback Mountain*, USA 2005 spielte) integrieren Westernelemente bereits völlig selbstverständlich. Dies gilt indessen nicht nur für die formale Ausgestaltung von Stereotypen nach dem Vorbild des US-Western. Vorbild ist seit den 1970er-Jahren auch der Italo-Western.

Ähnliche Entwicklungen lassen sich in lateinamerikanischen und in anderen Kinematografien nachweisen, in Mexiko mit den Genres der Comedia Ranchera,

dem Charro-Kino, wie z. B. *El Charro Negro*, MEX 1940 und vielen anderen Genres, die sich auf den Western beziehen lassen; in Argentinien mit dem Gaucho Film (z. B. in einer neueren Variante in *Aballay, el hombre sin miedo*, ARG 2010); im brasilianischen Cangaceiro-Film (z. B. *O Cangaceiro*, BRA 1953). Auch in vielen dieser Filme wird mit dem Outlaw-Narrativ gearbeitet, mal dezidiert mit Blick auf historische Entwicklungen, mal als Mythos, mal völlig losgelöst davon, mal zur Zeit der Entstehung des Films spielend (zu internationalen Western-Variationen siehe Klein 2015a, b; Ritzer und Schulze 2013; Miller und van Raiper 2014).

Es lässt sich mit Dagmar Brunow also davon sprechen, dass der Western „nie nur ein US-Genre, sondern immer schon ein globales Phänomen gewesen" ist (Brunow 2013, S. 39), womit Edward Buscombes (2012a, b) Frage „Is the Western about American History?" beantwortet wäre. Allerdings ist festzustellen, dass die europäischen Western-Variationen in den 1960er-Jahren wesentlich zu neueren Formen der selbstreflexiven Hybridisierung des Genres beigetragen haben (Zum europäischen Western siehe Bock et al. 2012 sowie Klein et al. 2012).

Im amerikanischen und in anderen Kinematografien hat sich dies in einer Reihe von Filmen ausgewirkt. Dazu zählen *Wild Wild West* (USA 1999), *Blueberry* (F/MEX/UK 2004), *The Burrowers* (USA 2008), *Jonah Hex* (USA 2010) und *Cowboys & Aliens* (USA 2011). Es fällt auf, dass in diesem Zusammenhang meist Filme genannt werden, die den Western Fantasy-Elementen (Horror und Science Fiction) vermischen und zudem ursprünglich als Comics erschienen waren. [5] Für Schweinitz (2006, S. 92) stellen derartige Filme die Inkohärenz ihrer Elemente aus. Dem ließe sich entgegenhalten, dass die Elemente auf den Zuschauer nicht unbedingt inkohärent erscheinen müssen. Gerade Horror- und Fantasy-Elemente können in nahezu jedem Setting eingesetzt werden. Dadurch entsteht nicht notwendigerweise Inkohärenz. Zumindest müsste zuerst geklärt werden, worin die Kohärenz einer fiktiven Welt eigentlich besteht, was ihre Genre-Regeln sind, um eine Aussage darüber treffen zu können, auf welche Weise diese Kohärenz gestört werden kann. Kann sie z. B. wie in *Brokeback Mountain* (USA 2005) auch in der Inversion der konventionellen Geschlechterverhältnisse bestehen? Ang Lees Film vermischt den Western sehr offensichtlich mit Elementen des Melodrams, vollzieht dabei aber einen radikalen Bruch mit den Geschlechterverhältnissen, indem es um ein schwules Liebespaar geht.

In anderen Filmen wiederum werden nicht nur Genres vermischt, sondern ein kultureller Kontext in die generische Inszenierung eingeschrieben, der selbst bereits Hybridisierung impliziert. In Filmen wie *Sukiyaki Western Django* (J 2007), *Joheunnom Nabbeunnom Isanghanom* (The Good, the Bad, the Weird; COR 2008), Fa *Thalai Chon* (Tears of the Black Tiger; THAI 2000) und *Quick Gun Murugun* (IND 2009) bedeutet Hybridisierung nicht nur die Vermischung von Genres. Sie sind auch Ausdruck einer Hybridkultur, die mit „paradoxalen Über-

[5] Dies gilt auch für TV-Serien wie etwa *Preacher* (seit 2016, AMC), die auf dem gleichnamigen DC-Comic basiert.

schneidungen“ agiert (Spielmann 2010, S. 62). Spielmann legt dar, dass diese in der japanischen Kunst- und Medienproduktion besonders stark ausgeprägt sind. Sie ist auch in anderen asiatischen Räumen zu finden, wie etwa im indischen Kino. In *Quick Gun Murugun* ist bereits die Kostümierung der Hauptfigur des Outlaws paradox, weil sie Elemente miteinander verbindet, die nichts miteinander zu tun haben. Auch in *Tears of the Black Tiger* sind die Figuren gekleidet, als seien sie einem Western-Serial der 1930er-Jahre entsprungen, obwohl der Film im Thailand der 1950er-Jahre spielt (Klein 2016).

Schluss: Der aktuelle Western

Der Hybridgenre-Western ist eine Spielart des Genres im 21. Jahrhundert. Davon abgesehen, ist der internationale Output von Western oder semantische Elemente des Western inkludierenden filmischen Erzählungen zwar relativ klein, doch ist das Spektrum weiterhin breit. Eine Tendenz besteht in einem auffallenden Realismus, der vor allem die TV-Serie *Deadwood* (USA 2004–2006) prägt. Mit der aus drei Staffeln bestehenden HBO-Serie und einem 2019 erschienenen abschließenden Fernsehfilm weicht der Frontier-Mythos einer Sichtweise, die auf neuere Geschichtsschreibungen der Eroberung Nordamerikas zurückgreift, in denen vor allem die Multiethnizität der Siedler-Gesellschaft hervorgehoben wird (Limerick 2006). Dies ist etwa auch in John Macleans *Slow West* (GB, NZ 2015) der Fall, in dem ein junges schottisches Greenhorn auf der Suche nach seiner Geliebten einem irischen Bounty Hunter begegnet, der sich ihm als Führer anbietet. In beiden Produktionen fällt auch die Darstellung auffallend grausamer Gewalttätigkeiten auf, was ebenfalls als Merkmal einer Entmythisierung gesehen werden kann. Dies gilt auch für John Hillcoats revisionistischen australischen Western *The Proposition* (AU/GB 2005) nach einem Drehbuch von Nick Cave, der das Australien der Siedlerzeit im 19. Jahrhundert als gänzlich vom Kolonialismus pervertiertes Wasteland zeigt. Grausamkeiten auf reflexive Weise massentauglich zu machen, ist ein Projekt Quentin Tarantinos. Während er mit *Kill Bill* (USA 2003, 2004) Western-Elemente mit Martial Arts vermischte, inszenierte er mit *Django Unchained* (USA 2012) einen Western, der das Outlaw-Narrativ und die im Italo-Western häufig eingesetzte Figur des Bounty Hunters mit dem Thema der Sklaverei verknüpft und mit *The Hateful Eight* (2015) ein Western-Kammerspiel im Ultra Panavision 70-Format, das abermals einen afromamerikanischen Kontext eröffnet und diesen in ein Narrativ einbettet, das an Agatha Christie-Krimis erinnert. Während Tarantino auf die für ihn typische Strategie des vielfachen Zitierens zurückgreift und dadurch Bezüge zu früheren Western herstellt, finden sich auch Remakes wie *3:10 to Yuma* (USA 2007, Original: 1957) von James Mangold, *True Grit* (USA 2010, Original: 1969) von den Coen-Brüdern sowie *The Lone Ranger* (USA 2013) von Gore Verbinski, der sich auf die legendäre Serienfigur bezieht, die in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts mehrere mediale Realisierungen erfuhr. Eine Town-Tamer-Variante und Revenge-Geschichte, die stark auf die Ästhetik des Italo-Western zurückgreift, ist *The Salvation* (DK et al. 2014) des dänischen Regisseurs Kristian Levring. Im deutschsprachigen Raum findet sich die Vermischung des Western mit dem Heimatfilm (*Das finstere Tal*, A/D 2014). Das Subgenre der Filmkomödie hat als Parodie weiterhin Bestand wie Seth MacFarlanes

A Million Ways To Die in the West (USA 2014) zeigt. Wie Stoddarts Band zum neuen Western (2016) seit 9/11 zeigt, wird zudem weiterhin auf das Genre zurückgegriffen, um – wie es Slotkin für das 20. Jahrhundert dargestellt hat –, aktuelle politische Ereignisse filmisch zu verarbeiten. Es ist davon auszugehen, dass sich das auch in Zukunft nicht ändern wird.

Literatur

Altman, Rick. 1999. *Film/genre*. London: BFI.

Altman, Rick. 2003. A semantic/syntactic approach to film genre. In *Film genre reader III*, Hrsg. Barry Keith Grant, 27–41. Austin: University of Texas Press.

Bazin, André. 2004a [1953]. Der Western – oder: Das amerikanische Kino par excellence. In *Was ist Film?* Hrsg. Robert Fischer, 255–266. Berlin: Alexander Verlag.

Bazin, André. 2004b [1955]. Die Entwicklung des Western. In *Was ist Film?* Hrsg. Robert Fischer, 267–278. Berlin: Alexander.

Bock, Hans-Michael, Jan Distelmeyer, und Jörg Schöning, Hrsg. 2012. *Europa im Sattel. Western zwischen Sibirien und Atlantik*. München: edition text + kritik.

Böhringer, Hannes. 1998. *Auf dem Rücken Amerikas. Eine Mythologie der neuen Welt im Western und Gangsterfilm*. Berlin: Merve.

Brunow, Dagmar. 2013. Western. In *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Hrsg. Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nikola Valeska Weber, 39–61. Berlin/Boston: de Gruyter.

Buscombe, Edward, Hrsg. 1993 [1988]. *The BFI companion to the Western*. London: BFI.

Buscombe, Edward. 2006. *100 Westerns. BFI screen guides*. London: BFI.

Buscombe, Edward. 2012a [1970]. The idea of genre in the American cinema. In *Film genre reader IV*, Hrsg. Barry Keith Grant, 13–26. Austin: University of Texas Press.

Buscombe, Edward. 2012b. Is the Western about American history? In *Crossing frontiers. Intercultural perspectives on the Western*, Hrsg. Thomas Klein, Ivo Ritzer und Peter W. Schulze, 13–24. Schüren: Marburg.

Buscombe, Edward, und Roberta A. Pearson, Hrsg. 1998. *Back in the saddle again. New essays on the Western*. London: BFI.

Cawelti, John G. 1999 [1971]. *The six-gun mystique sequel.* Bowling Green: Bowling Green State University Press.

Corkin, Stanley. 2004. *Cowboys as cold warriors. The Western and U.S. history.* Philadelphia: Temple University Press.

Fisher, Austin. 2011. *Radical frontiers in the spaghetti Western. Politics, violence and popular Italian cinema*. London: I.B. Tauris.

Fisher, Austin, Hrsg. 2016. *Spaghetti Western at the crossroads. Studies in relocation, transition and appropriation.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Frayling, Christopher. 2006 [1981]. *Spaghetti Westerns: Cowboys and europeans from Karl May to Sergio Leone.* London: I.B. Tauris.

French, Philip. 1973/2005. *Westerns. Aspects of a movie genre and Westerns revisited*. Manchester: Carcanet.

Fridlund, Bert. 2006. *The spaghetti Western. A thematic analysis*. Jefferson/London: McFarland & Company.

Gallagher, Tag. 1995. Shoot-out at the genre Corral: Problems in the ‚evolution' of the Western. In *Film genre reader II*, Hrsg. Barry Keith Grant, 246–260. Austin: University of Texas Press.

Grob, Norbert, und Bernd Kiefer (unter Mitarbeit von Marcus Stiglegger), Hrsg. 2003. *Filmgenres – Western.* Stuttgart: Philipp Reclam jun.

Indick, William. 2008. *The psychology of the Western. How the American psyche plays out on screen*. Jefferson/London: McFarland & Company.
Kaminsky, Stuart M. 1972. The Samurai film and the Western. *Journal of Popular Film & TV* 1(4): 312–324.
Kitses, Jim. 1969. *Horizons west: Anthony Mann, Budd Boetticher, Sam Peckinpah: Studies of authorship within the Western*. London: Thames & Hudson.
Kitses, Jim, und Gregg Rickman, Hrsg. 1998. *The Western reader*. New York: Limelight Editions.
Klein, Thomas. 2012a. Gibt es einen ‚Euro-Western?' Der europäische Western im Kontext der globalen Zirkulation von Western-Stereotypen. In *Europa im Sattel. Western zwischen Sibirien und Atlantik*, Hrsg. Hans Michael Bock, Jan Distelmeyer und Jörg Schöning, 9–20. München: edition text + kritik.
Klein, Thomas. 2012b. Outlaws, Sozialbanditen und der Western: Zur Interkulturalität eines generischen Figurenstereotyps am Beispiel ausgesuchter filmischer Repräsentationen des mexikanischen Charros. *MEDIENwissenschaft* 03(12): 274–286.
Klein, Thomas. 2014. Imagining Jesse James and Ned Kelly: How historical outlaws are remembered as Western heroes. In *Cinéma et mémoire dans le cinéma Anglophone – Memory of/in English speaking cinema*, Hrsg. Melvyn Stokes und Zeenat Saleh, 226–237. Paris: Michel Houdiard.
Klein, Thomas. 2015a. Bounty Hunters, Yakuzas and Rōnins: Intercultural transformations between the Italian Western and the Japanese sword fight film in the 1960s. In *Spaghetti Westerns at the crossroads. Studies in relocation, transition and appropriation*, Hrsg. Austin Fisher, 147–165. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Klein, Thomas. 2015b. *Geschichte – Mythos – Identität. Zur globalen Zirkulation des Western-Genres*. Berlin: Bertz & Fischer.
Klein, Thomas. 2016. Cross-cultural hybridity and the Western: „Tears of the Black Tiger". In *Critical perspectives on the Western. From „A Fistful of Dollars" to „Django Unchained"*, Hrsg. Lee Broughton, 169–183. Lanham: Rowman & Littlefield.
Klein, Thomas, Ivo Ritzer, und Peter W. Schulze, Hrsg. 2012. *Crossing frontiers. Intercultural perspectives on the Western*. Marburg: Schüren.
Limbrick, Peter. 2010. *Making settler cinemas. Film and colonial encounters in the United States, Australia, and New Zealand*. New York: Palgrave MacMillan.
Limerick, Patricia Nelson. 2006 [1987]. *Legacy of conquest. The unbroken past of the American West.* With a new preface. New York: W. W. Norton.
McGee, Patrick. 2006. *From Shane to Kill Bill. Rethinking the Western*. Malden: Wiley.
McVeigh, Stephen. 2007. *The American Western*. Edinburgh: Edinburg University Press.
Miller, Cynthia, und A. Bowdoin van Raiper, Hrsg. 2014. *International Westerns: Re-locating the frontier*. Plymouth: Scarecrow Press.
Moine, Raphaëlle. 2008. *Cinema genre*. Malden: Blackwell.
Musser, Charles. 1990. The travel genre in 1903–1904: Moving towards fictional narrative. In *Early cinema: Space, fame, narrative*, Hrsg. Thomas Elsaesser und Adam Barker, 123–132. London: BFI.
Reynolds, Henry. 2006 [1981]. *The other side of the frontier. aboriginal resistance to the European invasion of Australia*. Sydney: University of South Wales Press.
Rieupeyrout, Jean-Louis. 1953 [1963]. *Der Western Geschichten aus dem Wilden Westen. Die Geschichte des Wildwest-Films*. Bremen: Carl Schünemann.
Ritzer, Ivo, und Peter W. Schulze, Hrsg. 2013. *Genre hybridisation: Global cinematic flow*. Marburg: Schüren.
Schatz, Thomas. 1981. *Hollywood genres: Formulas, filmmaking, and the studio system*. New York: Random House.
Schweinitz, Jörg. 2006. *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie*. Berlin: Akademie.
Seeßlen, Georg. 1995. *Western: Geschichte und Mythologie des Westernfilms*. Marburg.
Slotkin, Richard. 1973. *Regeneration through violence. The mythology of the American frontier*. Middletown: Wesleyan University Press.

Slotkin, Richard. 1985 [1998]. *The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800–1890*. Norman: University of Oklahoma Press.
Slotkin, Richard. 1992 [1998]. *Gunfighter nation. The myth of the frontier in twentieth century America.* Norman: University of Oklahoma Press.
Smith, Andrew Brodie. 2003. *Shooting cowboys and Indians. Silent Western films, American culture, and the birth of hollywood*. Boulder: University Press of Colorado.
Spielmann, Yvonne. 2010. *Hybridkultur*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Stanfield, Peter. 2001. *Hollywood, Westerns and the 1930s: The lost trail*. Exeter: University of Exeter.
Stanfield, Peter. 2002. *Horse opera. The strange history of the 1930s singing cowboy.* Urbana: University of Illinois Press.
Tompkins, Jane. 1992. *West of everything. The inner life of Westerns*. New York/Oxford: Oxford University Press.
Turner, Frederick Jackson. 2013 [1920]. *The frontier in American history.* New York: H. Holt and Company.
Wright, Will. 1975. *Sixguns & society: A structural study of the Western*. Berkeley: University of California Press.

Der Kriminalfilm: Polizei/Detektiv

Hendrik Buhl

Inhalt

1 Grundstrukturen des Krimigenres 468
2 Ermittlerfiguren als Protagonisten der Detektion 469
3 Entwicklungslinien und Subgenres des Krimigenres 473
4 Zentrale Motive des Genres: Tatorte, Ermittlungen, Verhöre 475
5 Das letzte fiktionale Fernsehereignis – der *Tatort* 479
6 Fazit 480
Literatur 481

Zusammenfassung

Der Beitrag befasst sich mit den Grundstrukturen, zentralen Motiven, Standardsituationen und dem Figureninventar des verbreitetsten fiktionalen Genres: dem Kriminalfilm. Das simple Grundschema des Krimis sowie die verschiedenen Formen der Spannungsdramaturgie werden erläutert, die Ideologie des Genres behandelt sowie die Protagonisten der Detektionsarbeit, die Ermittler, ihre Helfer und vor allem deren Aufgaben bei der Detektionsarbeit, der Aufklärung von Verbrechen.

Schlüsselwörter

Krimi · Detektiv · Verbrechen · Aufklärung · Spannung · Tatort

H. Buhl (✉)
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur, Universität Regensburg, Regensburg, Deutschland
E-Mail: hendrik.buhl@ur.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_23

1 Grundstrukturen des Krimigenres

Das Krimigenre zeichnet sich durch eine einfache Grundstruktur aus, die Trias aus Mord (Normverletzung) – Detektion (Ermittlung) – Aufklärung (Wiederherstellung der Norm) (Brück et al. 2003). Es ist das am weitesten verbreitete im Bereich des fiktionalen Films. Das universale Genre (Viehoff 2005, S. 99) ermöglicht in Kriminalfilmen, -serien und -reihen in Film, Fernsehen und dem Internet die Integration verschiedener Milieus und Topografien, ist zeitlos und lädt zur Hybridisierung mit anderen Genres ein. Seine Spielhandlungen können in der Welt des unteren Kleinbürgertums angesiedelt und Sozialstudien sein, lokal kolorierte Regionalkrimis spielen auf dem Land, historische Kriminalfilme zeigen Verbrechen und ihre Aufklärung zu allen Zeiten der Geschichte und die heutige Hochkonjunktur der Krimikomödie steht für Hybridisierungstendenzen. Wie in allen Genres gilt auch für den Kriminalfilm das Grundprinzip von Schema und Variation (Bauer 1992). Der Mord als elementarer Normbruch ist der prototypische, aber nicht zwingende, Ausgangspunkt des genrekonstitutiven Krimi-Dreiklangs. Entscheidend ist, dass es sich beim Krimi immer um verbrechensbezogene Geschichten handelt. Die Variationsbreite von Verbrechen zu Beginn der Spielhandlungen ist entsprechend groß, sie reicht von Mord über Delikte wie Raub, Entführung, Sexualdelikte, bis hin zum Handel mit Drogen. Daneben existieren im Krimi viele weitere Normverletzungen. Mischformen gibt es ebenfalls reichlich.

Das „Gebrauchswertversprechen“ (Mikos 2008) des Kriminalfilms besteht darin, seinen Zuschauerinnen und Zuschauern spannende Unterhaltung zu bieten. Spannung evoziert der Krimi in erster Linie durch die jeweils ungleichmäßige Verteilung von Wissen zwischen Rezipienten und Ermittlerfiguren im Zuge des Täterrätsels. Der *suspense* à la Hitchcock als bekannteste Form der Spannungsdramaturgie funktioniert derart, dass die Zuschauer mehr wissen als die im Krimi auftretenden Figuren. Wissen die Zuschauer weniger, so werden sie überrascht und es handelt sich um die Spannungsform des *surprise*. Ist das Wissen zwischen Ermittlerfiguren und Zuschauern gleich verteilt, so heißt die Spannungsform *mystery* (Mikos 2008, S. 143). Das Wechselspiel von Spannung und Entspannung gehört zu den zentralen Attraktionen des Genres. Der Krimi unterhält seine sich in Sicherheit wiegen könnenden Zuschauer mit dem psychologisch motivierten Fragespiel um Tatverläufe und -Motive, Gewaltakten und Action, Todesdarstellungen, mit Komik und Gesellschaftskritik sowie immer häufiger mit verbrechensfernen Konflikten aus dem Bereich des Zwischenmenschlichen.

Der ideologische Kern des genrebeherrschenden Polizeikrimis, von *Derrick* (BRD 1974–1998) bis zu *True Detective* (USA seit 2014), besteht in der Aussage „Verbrechen lohnt sich nicht!“ (Brück et al. 2003, S. 10). Deshalb wurde das Durchbrechen von elementaren Normen durch Einzelne und ihre Bestrafung im Krimi in der Vergangenheit immer wieder als dem Erhalt des Status quo dienend interpretiert (Hickethier 2005, S. 12). Dies ist im Kern auch heute noch so, steht aber in Folge des zunehmenden Aufweichens starrer binärer Oppositionen in Frage. Wenn in verbrechensbezogenen Narrativen Gute partiell böse werden oder wenn sich der Legalität verpflichtete Beamte auf illegalem Wege Beweise beschaffen,

dann wanken die im Krimi häufig thematisierten Gegensätze von Richtig und Falsch, Gut und Böse, Recht und Unrecht. Die notwendige Ahndung des Gesetzesbruchs bleibt im Krimi dann häufig aus, wenn höhere Werte angerufen werden oder fluide Täter-Opfer-Konstellationen auftreten, wenn beispielsweise ein Opfer widriger sozialer Verhältnisse zum Täter wird. Dann kann es sogar passieren, dass ein Ermittler den Täter nach erfolgreicher Detektion im Sinne höherer Gerechtigkeit am Ende laufen lässt. Derartige, seltenere Auflösungen täuschen nicht darüber hinweg, dass am Ende vieler Kriminalfilme die Ermittler nicht ob des gelösten Falls und verhafteten Verbrechers triumphieren, sondern ihn nur als Teilerfolg verbuchen und erneut der bitteren Erkenntnis gewahr werden, dass sie nur einen kleinen Etappensieg im Kampf gegen das Böse erringen konnten. Das Verbrechen im Großen besteht fort, neue Verbrecher und Taten werden kommen und, vor allem den seriellen Formen populären Erzählens entsprechend, für neue Fälle und spannende Unterhaltung sorgen. Der dem typischen Schema entsprechende Kriminalfilm endet mit der Aufklärung des Kriminalfalls, der Überführung und Verhaftung des Täters, womit die anfangs in Frage gestellte Ordnung wiederhergestellt ist.

2 Ermittlerfiguren als Protagonisten der Detektion

Die Protagonisten der spannenden Ermittlungsarbeit im Krimi sind Detektive, also alle Figuren, die „Spezialist[en] für Verbrechensaufklärung“ (Hügel 2003, S. 153) sind. Dies können unter anderem Mönche wie William von Baskerville in *Der Name der Rose* (BRD, F, I 1986), Pathologen wie Prof. Boerne im *Tatort* (BRD/DEU seit 1970) oder Polizistinnen wie in der Serie *Kommissarin Lund* (DEN 2007–2012) sein. Ermittler müssen demnach nicht unbedingt Polizisten sein. Auch gibt es aus Kommissaren und Vertretern anderer staatlicher Stellen und Berufsgruppen gemischte Teams, z. B. in dem Krimi *Mord in Eberswalde* (DEU 2013), in dem ein Polizist und ein Stasi-Offizier dazu verdammt sind, in der DDR gemeinsam einen Triebtäter zu fangen (Abb. 1).

Die Blaupause für den modernen Ermittler lieferte Arthur Conan Doyle mit der ersten populären Detektivfigur: *Sherlock Holmes*. Als ebenso exzentrischer wie hochintelligent-genialischer und allwissender Aufklärer prägte er mit seiner Kunst



Abb. 1 Sherlock Holmes (Benedict Cumberbatch in *Sherlock*, Staffel 1, GBR 2010. Copyright: polyband, Screenshot, erstellt vom Autor)

der Deduktion das Genre maßgeblich und wird als zeitloser Ermittler regelmäßig wiederbelebt. Dieser Typus ist allerdings ebenso seltener geworden wie der des patriachalen Ermittlers, gekennzeichnet durch moralische Integrität, Unbestechlichkeit, Rationalität und serielle Unfehlbarkeit (Brück 2004, S. 295). Das Vorbild für den patriachalen deutschen Ermittler ist Kommissar Lohmann in Fritz Langs *M – eine Stadt sucht einen Mörder* (DEU 1931), einem Krimi aus der Übergangsphase vom Stumm- zum Tonfilm, in dem Polizei und Unterwelt gleichzeitig einen Kindermörder jagen. Im späteren Freitagabendkrimi des ZDF prägte der Exportschlager *Derrick* (BRD 1974–1998) diesen Typus. Alle *Derrick*-Episoden wie auch die der schwarz-weißen Vorgängerserie *Der Kommissar* (BRD 1969–1974) stammten aus der Feder von Herbert Reinecker, dessen lange Zeit unbeachtete Rolle als NS-Autor und Propagandist umfassend erforscht wurde (Strobel 1992; Aurich und Beckenbach 2009).

Der veraltete, patriachale Typus wich im Laufe der Genreentwicklung dem persönlich involvierten, an der Welt und sich selbst leidenden, in bester Noir-Tradition resignierten und mit Fehlern und Schwächen behafteten Ermittler. Auch der anti-intellektuelle Typus ist seit langem national wie international genreprägend. Beispiele für diesen Trend sind Horst Schimanski im *Tatort*-Krimi (BRD 1981–1991), Jimmy McNulty im TV-Epos *The Wire* (USA 2002–2008), *Kommissarin Lund* in der gleichnamigen *Nordic Noir*-Serie (DEN 2007–2012) oder Rust Cohle in der Miniserie *True Detective* (Staffel 1, 2014). Das Konzept des Anti-Cops ist stilprägend im Krimi, Detektionsarbeit für ihn ebenso eine belastende Herzens- wie Kopfangelegenheit. Der Ermittler ist keineswegs immer männlich. Heute ist die Detektion auch eine selbstverständliche Frauensache. Im Deutschen Fernsehkrimi zeugen davon die zahlreichen Ermittlerinnen der *Tatort*-Reihe wie Lena Odenthal (seit 1989) oder Bibi Fellner (seit 2011) sowie Kommissarinnen aus vielen anderen Krimiserien wie *Bella Block* (DEU 1994–2018) oder *Kommissarin Heller* (DEU seit 2014) (Brück et al. 2003; Kubitz und Waz 2004) (Abb. 2).

Das für die Detektionsarbeit wichtigste soziale Gefüge ist die Teamkonstellation (Hügel 2003; Buhl 2013). Es gibt eindeutig hierarchisch geprägte Teamkonstellationen wie die von Holmes und Watson oder Derrick und Harry, Teams mit zwei



Abb. 2 Sarah Lund (Sofie Gråbøl in *Kommissarin Lund*, DEN 2007–2012. Copyright: ZDF/Tine Harden, Pressebild)

nahezu gleichberechtigten Figuren wie Lürsen und Stedefreund im Bremer *Tatort* sowie das klassische Ermittlerduo, bestehend aus zwei gegensätzlichen Charakteren, wie die für den *Tatort* der 1980er-Jahre prägenden Schimanski und Thanner oder die Ermittler Cohle und Veltoro in *True Detective*. Daneben haben sich größere Teams mit einer zentralen Ermittlerfigur und mehreren ihr untergeordneten etabliert, so zu sehen im zeitgenössischen *Tatort* aus Duisburg. Ein großes Team mit zwei Hauptfiguren und vielen weiteren Ermittlern als Nebenfiguren findet sich in *Im Angesicht des Verbrechens* (DEU 2010). Ein Ermittlerteam, das anfangs eine und später viele Hauptfiguren kennt ist in *The Wire* (Ahrens et al. 2014) zu sehen.

Ihre Aufklärungsarbeit erledigen die Ermittler in privatem oder offiziellem Auftrag. Ersteres ist im Detektivfilm zu sehen, der Ermittler wird in diesem Fall *private eye* genannt, Letzteres im genredominanten Polizeifilm oder *police procedural*. Der am häufigsten auftretende und genreprägendste Typus des Ermittlers ist der zivil gekleidete Ermittler von der Mordkommission der Kriminalpolizei. Seine Insignien sind die zumeist verdeckt getragene Dienstwaffe und der Dienstausweis. Früher trug der Kommissar häufig eine an einer Kette hängende Dienstmarke zum Ausweis seines offiziellen Auftrages. Die Aufgabe der Ermittler besteht gemäß dem Prinzip der verdeckten Täterführung in den meisten Kriminalfällen darin, die Frage nach dem *Whodunit* zu klären. Beim *Whodunit* ist der Täter den Zuschauern von Anfang an unbekannt und kann im Laufe der Krimihandlung in Konkurrenz zu den Ermittlern durch Kombinieren und Raten bestimmt werden. Die Frage lautet hier: Wer war die Täterin oder der Täter? Die Frage nach dem *Whydunit* hingegen entspricht dem Prinzip der offenen Täterführung. Das *Whydunit* fragt nach dem Verlauf der Detektionsarbeit und ihrem finalen Erfolg. Werden es die Kommissare schaffen, den Täter zu fassen? Wenn ja, wie? Zur Beantwortung dieser und weiterer Fragen greifen die in offiziellem Auftrag ermittelnden Kommissare der Mordkommission auf einen großen Apparat an Helfern und Mitteln zurück. Zahlreiche Adjuvanten arbeiten ihnen zu, unterstützen sie als Fußarbeiter der Detektion und treiben diese peu à peu voran. Im Polizeikrimi ist dies zunächst der neben der erwähnten Spurensicherung in Erscheinung tretende Pathologe: Er gibt seine Auskünfte am Fundort der Leiche und im klinisch-kalten Setting in den Kellerräumen der Pathologie. Darin befinden sich Stahltische, auf denen die Toten seziert werden, um anschließend in gekühlten Schubladen eine Zeit lang aufbewahrt zu werden. Pathologen wie auch andere Helferfiguren sprechen in formelhaften, wiederholt zu hörenden Sätzen: über die Todesursache und das Tatwerkzeug („ein stumpfer Gegenstand"), prämortalen Geschlechtsverkehr und Schwangerschaften, Drogengebrauch und Promillewerte sowie körperliche Besonderheiten („eine charakteristische Narbe"). Die jüngere kommunikationswissenschaftliche Krimiforschung brachte in diesem Zusammenhang zu Tage, dass die inhaltliche Präsenz forensischer Verfahren in der US-Krimiserie *CSI – den Tätern auf der Spur* bzw. *CSI: Vegas* (USA 2000–2015) Auswirkungen auf die Verbrechensaufklärung und US-amerikanische Rechtsprechung hat (vgl. Englert 2014). Der sogenannte „CSI-Effekt" besteht darin, dass sich in den USA immer wieder Geschworene von auf Forensik basierenden Krimiserien in ihrem Urteilsvermögen beeinflusst zeigten und damit die Grenzen zwischen Realität und Fiktion verschwammen.

Adjuvanten sind überdies Assistenten und Hilfskommissare, die im Präsidium ihren Bürodienst versehen und die eher unangenehmen und langwierigen Aufgaben erledigen, während die Protagonisten der Detektion draußen ermitteln. Das Figureninventar der „unterhaltsamen Aufklärung" (Weber 1992) umfasst ferner Kriminaltechniker, die in Laboren verloren geglaubte Daten rekonstruieren, Handyortungen vornehmen sowie Peilsender zur Ortung von Fahrzeugen bereit stellen. Psychologen oder seit jüngerer Zeit: Profiler, helfen dabei, Täterprofile zu erstellen und lassen die Ermittler sich in den Täter hineinversetzen („um so zu denken wie er"). Psychologen müssen die Kommissare auch gezwungenermaßen aufsuchen, nämlich wenn sie im Dienst jemanden erschossen haben und ihre Diensttauglichkeit in Frage steht. Ein Spezialeinsatzkommando („SEK") rufen die Ermittler unter anderem dann herbei, wenn ein überführter und verzweifelter, bewaffneter Täter beim Showdown eines Krimis damit droht, sich und andere zu töten. Kollegen aus dem Ausland bitten die Ermittler um nützliche Informationen („Amtshilfe"). Szenekundige Informanten aus dem Drogen- oder Rotlicht-Milieu („Junkies", „Prostituierte") helfen den Ermittlern – oft widerwillig und nur unter der Androhung von Sanktionen – unter anderem dabei, auch in Großstädten verdächtige Personen schnell zu finden.

Die Vorgesetzten der Ermittler, Polizeichefs und Staatsanwälte, tun häufig das Gegenteil von dem, was die Adjuvanten leisten. Sie treiben die Detektion weniger voran, sondern behindern sie durch Verweise auf die Dienstordnung oder aufgrund des vermeintlich schützenswerten, herausgehobenen Sozialstatus eines Verdächtigen. Stets bedacht auf eine positive Außendarstellung und diskret ablaufende Ermittlungen schaden sie häufig mehr, als dass sie die Ermittler unterstützen. Dies reicht von der verzögerten Zustellung eines richterlichen Durchsuchungsbeschlusses für eine Wohnung – womit ein weiteres wichtiges Motiv des Krimis, die Haus- oder Wohnungsdurchsuchung, benannt ist – bis zur Maßregelung aufgrund eines eigenmächtigen Vorgehens oder sogar der Suspendierung der Ermittler vom Dienst. Diese müssen dann die offiziellen Ermittlungen beenden, die Marke und die Dienstwaffe abgeben. Dies hindert sie nicht daran, weiter zu ermitteln: auf eigene Verantwortung und unter notwendigem Verzicht auf die Unterstützung durch den Polizeiapparat. Zum Ende der Spielhandlung, wenn der Fall gelöst und der Täter dingfest gemacht ist, erfolgt in der Regel die genretypische Rehabilitierung und sogar Belobigung des Ermittlers. Das Motiv der Suspendierung vom Dienst verweist auf die mangelnde Trennschärfe von Legalität und Illegalität im Krimi: Zum Erreichen ihres den Regularien der Polizeiarbeit übergeordneten Ziels, der Aufklärung eines Verbrechens, bedienen sich die Ermittler häufig illegaler Methoden. Sie brechen in versiegelte Wohnungen ein und beschaffen sich unter Umgehung der Dienstvorschriften Informationen, fälschen Beweismittel, schlafen mit Verdächtigen, stehlen konfisziertes Geld oder Drogen oder arbeiten für die Gegenseite. Der Polizeiapparat ist häufig dysfunktional: Korruption, überkomplexe hierarchische Gefüge, veraltete Technik, Unwille und -fähigkeit innerhalb des Apparats erschweren die Aufklärungsarbeit. Die wiederkehrenden Motive des Spitzels im Polizeipräsidium, der Informationen nach außen durchsticht, des Mangels an Personal und Mitteln sowie des unwilligen und unfähigen Polizisten niederen Ranges zeugen hiervon.

Die Ermittlerinnen und Ermittler sind mit umfassenden Vollmachten ausgestattet und dringen in die Privaträume und damit Intimsphären zunächst der Angehörigen des Opfers und dann der Tatverdächtigen ein. Sie fördern dabei Unangenehmes und Belastendes zu Tage. Sie tun alles zur Ergreifung des Täters, auch wenn die Diskretion dabei mitunter auf der Strecke bleibt, der gute Ruf eines Verdächtigen gefährdet und seine Existenz dadurch bedroht wird. Die Kommissare dürfen „ohne devote Gesten zu vollführen, in die Villen der Reichen eindringen, ohne sich die Schuhe abzuputzen“ (Koebner 1990, S. 18). Das macht sie zu stellvertretenden Voyeuren, deren Funktion auch darin besteht, den Krimizuschauern Einblicke in unterschiedliche Milieus zu gewähren. Ihr Sozialstatus weist sie in der Regel als der Majorität der Durchschnittsbürger mit mittlerem Einkommen zugehörig aus, weshalb sie von wohlhabenden Verbrechern und reichen Verdächtigen häufig Häme und Spott ernten. Milieuzeichnungen im Krimi zeigen Figuren in konfliktbeladenen sozialen Kontexten, deren Semantiken die Basis für themenbezogene Kriminalgeschichten liefern (Otte 2013). Das eine, klar zu identifizierende „kriminelle Milieu“ gibt es im Krimi nur noch selten. Das Verbrechen lauert stattdessen häufiger hinter den Fassaden (klein-) bürgerlicher Wohlanständigkeit, in sozialen Abgründen hinter Hecken und Vorhängen von Einfamilien- oder Reihenhäusern, es geschieht ebenso in Haushalten von Bildungsbürgern wie in von Arbeitslosigkeit oder Drogensucht geprägten Sozialwelten.

3 Entwicklungslinien und Subgenres des Krimigenres

Ebenso vielfältig sind zahlreiche Subgenres und verwandte Spielformen (vgl. Hickethier 2005, S. 17–26) des Kriminalfilms. So zeigt die Entwicklungsgeschichte des Detektivfilms, dass der Krimi kein genuin audiovisuelles, sondern literarisches Genre ist (Vogt 1998). Literarische Detektivfiguren wie Edgar Allen Poes Einzelgänger Dupin, Georges Simenons beharrlicher Jules Maigret oder Arthur Conan Doyles Sherlock Holmes, der Meister der Maskierung und des Kombinierens, waren und sind sujetprägende Detektive. Die ebenso *hardboiled* wie verletzlichen Privatdetektive an der Seite von *femmes fatales* in den amerikanischen Filmen des, zunächst von der französischen Filmkritik so genannten, *film noir* ermittelten seit den 1940er-Jahren und hatten ebenfalls einen großen Einfluss auf die Genreentwicklung. Filme wie *The Maltese Falcon* (USA 1941) und *The Big Sleep* (USA 1946) waren prägend für diesen Filmstil, gekennzeichnet durch eine pessimistische Grundstimmung in expressionistisch-düsteren Bildern und Rückblenden sowie subjektive Erzählperspektiven mittels *voice over*. Reflexionen des Noir-Stils sind in Filmen der Nouvelle Vague zu sehen, hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang der Gangsterfilm-Essay *À bout de souffle* (F 1959). Die „Evolution filmischer Schwarzmalerei“ (Röwekamp 2003) ging mit als *neo noir* bezeichneten Filmen wie dem Serienkillerfilm *Se7ven* (USA 1995) oder dem Gangsterfilm *L.A. Confidential* (USA 1997) mit Modifikationen und Rückbezügen weiter und ist heute als universelle *méthode noire* ein selbstverständlicher Teil verbrechensbezogener Erzählungen (vgl. Röwekamp 2003; Stiglegger 2007). Seine skandinavischen Varianten

in Serien wie *Bron/Broen* (DEN/SWE seit 2011) werden als *Nordic Noir* (Gamula und Mikos 2014) bezeichnet. Der Gangsterfilm, beispielhaft mit der direkten intertextuellen Linie von *The Godfather* (USA 1972) und *Goodfellas* (USA 1990) im Film bis zu *The Sopranos* (USA 1999–2007) im Fernsehen benannt, fokussiert die Sphäre des organisierten Verbrechens, von Tätern und ihren sozialen Kontexten. Der Serienkillerfilm (Höltgen und Wetzel 2010) als Subgenre des Gangsterfilms hat die Taten von Serienmördern und deren Ergreifung zum Thema, ein Beispiel von großem Einfluss auf folgende Produktionen war *The Silence of the Lambs* (USA 1991, Krützen 2004). Der Gerichtsfilm beginnt dort, wo der Krimi in der Regel endet: bei der justiziablen Ahndung von Verbrechen, so zu sehen in der *Tatort*-Episode „Nie wieder frei sein" (DEU 2010), die, halb *courtroom drama* und halb Krimi, die scheiternde Verurteilung eines Sexualstraftäters und einen Mordfall zum Thema hat. Der Gefängnisfilm setzt die sujetspezifische Linie des rechtstaatlichen Umgangs mit Verbrechen und ihrer Ahndung fort und handelt vom Leben im Mikrokosmos des Gefängnisses als einem Ort mit eigenen Regeln, in dem es um Privilegien und Gruppenbildungen, Hierarchien und Gewaltverhältnisse geht. Beispielhaft ist dies in *Papillon* (USA 1973), dem *Tatort* „Franziska" (DEU 2014) und der als tragische Komödie angelegten Serie *Orange ist the new black* (USA seit 2013) zu sehen, deren Gefängniszellen von weiblichen Insassen bewohnt werden. Der Thriller schließlich ist aufgrund seiner Spannungsdramaturgie und der Möglichkeit des lustvollen Erlebens von Angst (*thrill*) weniger ein Subgenre als vielmehr ein enger Verwandter des Kriminalfilms. Das ursprüngliche B-Movie *Psycho* (USA 1960) von Alfred Hitchcock ist eines der legendären Beispiele hierfür und wird unter anderem für seine ungewöhnliche Erzählform im Hinblick auf die kurze Geschichte seiner Hauptfigur, seine musikalische Gestaltung sowie seine avancierte Montage herausgehoben (Rebello 2013).

Landesspezifische Ausprägungen verbrechensbezogener Geschichten gab und gibt es immer, das in Deutschland populärste Genre hat hierzulande ebenso viele Spielarten wie anderswo (Rother und Patthis 2011). Der Krimi ist ein nicht nur internationales sondern globales medienkulturelles Phänomen. Im europäischen Kontext hervorzuheben sind der bis heute in der Noir-Tradition stehende und globalisierte französische Kriminalfilm: der Polar (ein Akronym aus *police* und *argot*). Er ist einerseits gekennzeichnet durch Szenen, „die primär atmosphärisch wirken wollen und [. . .] Stimmungen gegenüber narrativer Funktionaliät präferieren" und andererseits durch eine „Radikalisierung von Noir-Tendenzen" (Ritzer 2012, S. 18) in puncto Zynismus und Pessimismus. Im italienischen Giallo, dessen Name auf eine ab 1929 erschienene, gelbe Reihe von Detektivgeschichten in Buchform zurückgeht, geben besonders grausame und spektakulär inszenierte Mordfälle Anlässe für Ermittlungen (Scheinpflug 2014). Die deutsche Krimiproduktion besonders beeinflusst haben die Gialli des Dario Argento. In ihnen vermischen sich Elemente des Italo-Gothic-Horrors und des Meta-Giallos, der in seiner Entwicklung wiederum mit der Noir-Tradition verknüpft ist (Flintrop und Stiglegger 2015). Der Internationaliät des Genres auf nationaler Ebene gegenüber steht eine Tendenz zur Regionalisierung. In deutschen Regionalkrimis sind Dörfer und Landschaften selbstverständliche Handlungssorte. Mundart, landestypische Speisen und

Getränke, aber auch regionsspezifische Problemlagen sowie stereotype Charakterzüge der Einwohner verschiedener Regionen sind in den filmischen Adaptionen der Fälle des Kommissars Kluftinger (*Erntedank – ein Allgäukrimi*, DEU 2009) ebenso zu finden wie in den in Dünen, Watt und unter Reet gedachten Dächern spielenden Fällen der Krimiserie *Nord Nord Mord* (DEU seit 2011). In der Krimireihe *Tatort*, aber auch im *Polizeiruf 110* (DDR 1971–1990/DEU seit 1990), findet die föderalistische Struktur Deutschlands im Lokalkolorit ihrer einzelnen Teilserien ihre umfassendste Entsprechung. Die *Tatort*-Kommissare ermitteln in vielen Teilen des Landes in Städten und ländlichen Regionen. In den konstruierten Topografien sorgen „referenzialisierende Zeichen" (Bollhöfer 2007, S. 137) wie Autokennzeichen oder Landkarten ebenso für eine lokale Verankerung des Geschehens wie touristische Sehenswürdigkeiten und idealisierte Landschaften (Griem und Scholz 2010). Die erkennbar regionale Verortung des Aufklärungsgeschehens vieler nationaler, aber auch internationaler Krimis ist mit dem Primat des Realismus im Genre erklärbar.

Abgesehen von historischen Settings sind die Spielhandlungen von Kriminalfilmen, -reihen und -serien in der Regel in der jeweiligen Gegenwart der Zeit ihrer Entstehung angesiedelt oder berufen sich auf reale Verbrechen aus der jüngeren Vergangenheit. Ihre Zeitgebundenheit prägt somit ihre Konzeptionen von Realismus und Authentizität. Der nicht als falscher Abbildrealismus misszuverstehende Realismus im Krimi bezeichnet für das Publikum nachvollziehbare, plausible und glaubwürdige Inszenierungsweisen von Verbrechen und deren Aufklärung. Diese gängige Konzeption eines Wirklichkeitsbezuges von Krimis wird in der Krimireihe *Tatort* immer wieder, vor allem in der Wiesbadener Teilserie, in formalästhetisch-experimentell ambitionierten Episoden mit fantastischen Elementen partiell in Frage gestellt („Das Dorf", DEU 2011, „Im Schmerz geboren", DEU 2015). Der abgesehen von derlei Ausnahmen in der großen Mehrzahl der Kriminalfilme vertretene Anspruch, Realistisches darzustellen, wurde bereits in der Frühzeit des Krimis im deutschen Fernsehen formuliert. „Populäre Repräsentationen von Recht und Ordnung in den Fernsehserien *Stahlnetz* und *Blaulicht*, 1958/1959–1968" (Hilgert 2013) basierten eigenen Angaben zufolge auf wahren Fällen und suchten das in der NS-Zeit verloren gegangene Vertrauen in die polizeilichen Organe des Staates wiederherzustellen.

4 Zentrale Motive des Genres: Tatorte, Ermittlungen, Verhöre

Die krimitypische Detektionsarbeit folgt dem Primat der Rationalität. Die „Rätselstruktur" (Viehoff 2005, S. 94) in Form der Suche nach der Täterin/dem Täter und ihrem/seinem Motiv, ohne das es keinen Mord gibt, erfordert von den Ermittlern das Zusammentragen vielfältiger Informationen, nüchternes Kombinieren, das Erfassen kausaler Zusammenhänge und das Abwägen von Wahrscheinlichkeiten. Die vielfältigen Ergebnisse der Detektionsarbeit müssen geordnet, in der Gesamtschau verstanden und durch Schlussfolgerungen zum Ergebnis geführt werden. Doch die Ratio allein ist lang schon nicht mehr der einzige Modus des unterhaltsamen

Erkenntnisgewinns im Krimi, logisches Denken allein nicht mehr ausschlaggebend für das Gelingen der Aufklärungsarbeit. Persönliche Betroffenheiten und Verstrickungen der Ermittler sowie ihre emotionalen Befindlichkeiten sind ebenso konstitutive Bestandteile von Krimierzählungen (vgl. Viehoff 1999, S. 263).

Genretypische Szenarien am Anfang von Krimi-Spielhandlungen sind der Fund der Leiche des Opfers durch unbeteiligte Dritte, die böse Tat selbst, in der Regel ein Mord, oder die fernmündliche Beauftragung des Ermittlers zur Detektion durch seinen Partner oder übergeordnete Stellen. Die Ermittler werden häufig des Nachts oder frühmorgens aus privaten Situationen gerissen und an den abgesperrten Fundort der Leiche, der nicht der Ort der Tat sein muss, gerufen und beginnen dort mit ihren Nachforschungen. Im genreprägenden Polizeikrimi herrscht am Tatort die „Geschäftigkeit einer professionellen Registratur des Todes“ (Prümm 1987, S. 350): In weiße Ganzkörperanzüge gekleidete Spezialisten von der Spurensicherung suchen pinselnd nach beweisträchtigen Fingerabdrücken oder gießen Reifenspuren im Schlamm mit Gips aus, um diese zu konservieren. Beweisfotos von der Auffindsituation der Leiche werden mit Blitzlicht gemacht und anschließend, nachdem zunächst nichts verändert und angefasst werden durfte, machen sich einige von ihnen daran, mögliche Beweisstücke zu nummerieren, katalogisieren und in transparenten Plastiktütchen zu sichern. Die genrehistorisch prägendsten Werkzeuge der Ermittler und ihrer Helfer sind erst Lupen und Mikroskope, später dann Foto- und Filmkameras: Sie vergrößern, machen unsichtbares sicht- und Details erkennbar und dienen im besten Sinne der Spurensuche. Eine berühmte Reflexion der fotografischen Modi des Erkenntnisgewinns im Krimi ist Michelangelo Antonionis Film *Blow up* (GB 1966). Spuren und Beweisstücke können unter anderem die Fragmente eines abgebrochenen Fingernagels, Tatort-fremde Schmutzpartikel oder ein Handy sein. Letzteres ermöglicht die Beantwortung der Frage, mit wem das Opfer, womöglich mehrmals, als letztes kommunizierte. Die Auswertung und Rekonstruktion von (Verbindungs-) Daten ist generell ein wichtiger Bereich der Detektion: Telefonnummern, Nachrichten auf Anrufbeantwortern, SMS, Chats, E-Mails, Browserverläufe und GPS-Daten geben Aufschluss über letzte Interessen, interpersonale Kontakte und Aufenthaltsorte des Opfers.

Inszenierungen des Leichnams im Kriminalfilm sind häufig auf Schockwirkungen hin angelegt. Die drastisch sichtbaren Folgen der bösen Tat, der tote Mensch, sorgt bei den am Tatort eintreffenden Ermittlern in der Regel einen Moment lang für Betroffenheit, manchmal auch für, dem Selbstschutz dienende, zynisch-komische Bemerkungen („weglaufen kann er nicht mehr“). In jedem Fall liefert der idealtypisch in seinem Blut liegende, schwer verletzte oder bis zur Unkenntlichkeit zerstörte Körper („Brand- oder Wasserleiche“) den sichtbaren Anlass für die Aufnahme von Ermittlungen. Todesdarstellungen im Allgemeinen wurden im Laufe der Genregeschichte zunehmend drastischer. Dies liegt auch am globalen Einfluss des „Fernsehen[s] wider die Tabus“ (Ritzer 2011), zumeist US-amerikanischer Provenienz, seinen neuen Distributionsformen und veränderten Möglichkeiten der Darstellung von Sexualität, Gewalt und Tod. Auch in der öffentlich-rechtlichen, deutschen Krimireihe *Tatort* werden Leichen im zeitlichen Verlauf der Jahrzehnte zunehmend direkt, detailliert und intensiv in Nah-, Groß- und Detailaufnahmen gezeigt

(Völlmicke 2013, S. 243–245). Bei aller Drastik von Todesdarstellungen verweist der Fundort der Leiche in der Regel auf ein Geschehen, das noch nicht sichtbar ist und erst mühsam rekonstruiert bzw. von den Ermittlern sichtbar gemacht werden muss (Hickethier 2005, S. 30). Damit ist ein Moment des anfänglichen Nichtzeigens im Krimi benannt, eine Lücke, die von den Ermittlern im Laufe der Krimihandlung detektorisch gefüllt und häufig am Ende von Krimis verbalisiert oder mittels nachgereichter *flashbacks* narrativ gefüllt wird. In diesen Sequenzen der Auflösung sind dann häufig der genaue Ablauf der Tat sowie der Täter zu sehen.

Auf die Besichtigung des Tatorts folgt in der Krimidramaturgie für gewöhnlich eine für die Ermittler der Mordkommission unangenehme und lästige Aufgabe: das Überbringen der Todesnachricht an die engsten Angehörigen des Opfers und das Kondolieren. Dabei sagen die Ermittler wie in vielen anderen Standardsituation des Genres formelhafte Sätze auf („Wir müssen Ihnen eine traurige Nachricht überbringen: Ihr Mann ist heute Morgen ermordet worden"). Die laute Erschütterung oder leise-geschockte Teilnahmslosigkeit der Angehörigen hindert die Ermittler in der Folge nicht daran, ihrer Arbeit nachzugehen. Für Rücksicht auf Gefühle und ein Vertagen drängender Fragen bleibt meist keine Zeit. Damit ist eine zentrale Tätigkeit der Ermittler benannt: das Fragenstellen. Die wichtigsten Fragen sind im Krimi die nach den Alibis derjenigen, die der Täterschaft verdächtig sind, angefangen bei den jüngst vom Tod ihres Verwandten oder Freundes in Kenntnis gesetzten engsten Bezugspersonen der Opfer. Das wiederum formelhafte und erwartbare Erfragen von Alibis ist ein wichtiges, wenn nicht *das* zentrale Motiv des Krimis („Wo waren Sie am vergangenen Sonntag zwischen 20:15 Uhr und 21:45 Uhr?"). Die Antworten auf die Fragen der Ermittler können richtig oder falsch sein, belogen zu werden gehört zu ihrem Alltag. Es liegt an ihnen herauszufinden, wer die Wahrheit sagt und wer nicht. Die Rekonstruktion des sozialen Lebens des Opfers, potenziell konfliktbeladener Liebes-, Verwandtschafts- und Arbeitsbeziehungen hilft ihnen dabei. Hiermit verbunden sind wiederum zahlreiche Fragen, die die Ermittler sich stellen müssen: Hatte das Opfer eine außereheliche Affäre? Wer profitiert von seinem Tod? Wer stand zu ihm am Arbeitsplatz in Konkurrenz?

Weitere wichtige Krimimotive sind: das ermüdende Sichten von Videos, die durch eine Überwachungskamera am oder in der Nähe des Tatorts aufgenommen wurden. Daneben gibt es, ebenfalls als für die Ermittler als langwierig inszenierte, doch meist auf kurze Erzählzeiten beschränkte, Observationen im Auto, zumeist vor Wohnungen oder Lokalen. Die spielerische Rekonstruktion des Tathergangs durch die Ermittler, mit verteilten Rollen von Täter und Opfer, ist als besonders genretypisch hervorzuheben, ebenso das Eintreten von Türen mit gezogener Dienstwaffe durch die Kommissare.

Ein weiteres detektionstypisches Motiv ist das Errechnen und Nachvollziehen von Entfernungen und Transportwegen. Die Ermittler kalkulieren dann mit Strömungsgeschwindigkeiten von Flüssen, bestimmen Entfernungen zwischen dem Ort der Tat und dem Fundort der Leiche und dafür notwendige Fahrtzeiten. Des Weiteren holen sie ballistische Gutachten ein, um die Herkunft einer Schusswaffe klären zu können, notieren sich Autokennzeichen und veranlassen Halteranfragen, lassen Haarproben analysieren und genetisches Material („DNA") in Form von Haar-, Sperma- und

Speichelproben abgleichen. Das Abarbeiten von Listen Verdächtiger, sukzessive verkürzt durch Ausschlusskriterien („bereits verstorben“) ist ein ebenso einschlägiges Motiv wie der Neues zutage fördernde Gang in die Asservatenkammer der Polizei oder ins Archiv einer Zeitung. Genretypisch ist auch die Verfolgungsjagd („Stehenbleiben, Polizei!“), von Hickethier als *das* „Stereotyp des Genres“ (2005, S. 18) bezeichnet. Dieses Motiv ist zwar wichtig, aber nicht das für den Kriminalfilm zentrale. Für das Genre noch prägender sind die an dialogische Szenarien von Frage und Antwort gebundenen Motive, namentlich die der Befragung und des Verhörs. Während Befragungen vornehmlich unbeteiligte Zeugen sowie andere Nebenfiguren betreffen und zumeist nur kleine Puzzleteile des Täterrätsels zutage bringen, hat das Motiv des Verhörs eine andere Qualität. Zum Verhör werden Tatverdächtige in das Polizeipräsidium terminlich einbestellt oder nach erfolgloser Flucht und Verfolgungsjagd verbracht. Das Setting des Verhörraums ist aus unzähligen Krimis bekannt: Es besteht idealtypisch aus einem kargen, oft fensterlosen und in kaltes blaues Licht getauchten Raum mit einem Tisch darin – samt Mikrofon bzw. Aufnahmegerät zum Mitschneiden des Gesprächs sowie einer Videoüberwachung – und zwei Stühlen, auf denen der Verdächtige und der Ermittler Platz nehmen. Zu einer Seite wird der Raum durch eine verspiegelte Glaswand begrenzt, durch die der Partner des Ermittlers und weitere Personen das Verhör sehen und über Lautsprecher belauschen können, worüber sich der Verhörte auch häufig im Klaren ist. Im psychologischen Kammerspiel des Verhörs geht es um die genrekonstitutiven, elementaren Fragen nach Wahrheit, Lüge und vor allem: Täterschaft („Geben Sie es zu!“ – „Ich habe meine Frau nicht umgebracht!“). Beim Verhör setzen die oder der Ermittler den Verdächtigen psychisch und auch oftmals illegalerweise physisch unter Druck, konfrontieren ihn mit belastendem Beweismaterial oder Zeugenaussagen und verleiten ihn dazu, sich in Widersprüche zu verwickeln. Eine stereotype Strategie von Ermittler-Duos beim Verhör ist die, dem Tatverdächtigen nacheinander zum einen laut und hart und zum anderen ruhig und verständnisvoll zu begegnen („bad cop/good cop“). Verdächtige verweisen im Verhör häufig auf andere Verdächtige, lügen und verschweigen etwas und verlangen schließlich danach, ihren Anwalt zu sehen. Dieser rät dann seinem Mandanten häufig dazu, die Aussage zu verweigern. Nach dessen Erscheinen ist das Verhör in der Regel zunächst beendet und der mögliche Täter muss mangels stichhaltiger Beweise wieder entlassen („auf freien Fuß gesetzt“) werden.

Das Polizeipräsidium ist die Zentrale des Detektionsapparates, dessen wichtigster Teil die Büros der Ermittler sind. In dieser oftmals nach außen hermetisch abgeriegelten, dunklen Innenwelt werden Informationen zusammengetragen und miteinander abgeglichen. Großformatige Karten verorten das urbane oder ländliche Ermittlungsgeschehen und verweisen auf Fund- und Aufenthaltsorte. Auf Pinn- und Plexiglaswänden halten die Ermittler Detektionsrelevantes fest. Sie befestigen darauf Fotos von Zeugen und Verdächtigen, deren Beziehungsgeflechte sie nachzuvollziehen und zu klären suchen. In ihren Büros, auf Fluren, bei Kaffee aus dem (häufig defekten) Automaten, und in den Konferenzräumen des Präsidiums besprechen sie das weitere Vorgehen, streiten um richtige oder falsche Ermittlungsstrategien und müssen sich vor Vorgesetzten für ihr eigenmächtiges Handeln rechtfertigen.

Auch studieren sie Ermittlungsakten älterer Fälle, recherchieren in Datenbanken („Verbrecherkartei“) die einschlägigen Vorstrafen von Verdächtigen und werden von Adjuvanten mit neuesten Erkenntnissen versorgt. Von der Zentrale aus brechen sie gemeinsam oder getrennt auf, um die Detektion voranzutreiben. In Reflexionssequenzen, z. B. während einer Fahrt im Auto zum nächsten Verdächtigen, fassen die Ermittler den Stand der Detektion zusammen. Derlei Sequenzen bieten dem Krimizuschauer angesichts mitunter komplexer detektionsrelevanter Informationen Überblick und Orientierung.

5 Das letzte fiktionale Fernsehereignis – der *Tatort*

Dem in der Regel aktuellen, lokal kolorierten, realitätsbezogenen *Tatort*-Krimi werden seismografische Fähigkeiten zugeschrieben, er sei die „Metapher für die Befindlichkeit der Gesellschaft“ (Hickethier 2005, S. 28) und habe den „chronikalischen Charakter“ (Vogt 2005b, S. 119) eines Gesellschaftsromans. Jeweils aktuelle Werte und Normen, Lebensstile und Konfliktlagen lassen sich an den realitätsorientierten Fiktionen der Krimis ablesen: zeittypische Moden, Drogen, Medien und ihr Gebrauch, Architektur, Ernährung, Sexualität und vieles mehr (Gräf und Krah 2010). Themen- *Tatorte* (Buhl 2013, S. 74) sind dabei besondere Formen realitätsbezogener Krimi-Fiktionen. Potentiell aktuell und gesellschaftlich relevant, wird in ihnen zumeist konsensuelles und seltener konfliktäres, in jedem Fall brisantes diskursives Wissen komprimiert zugespitzt, selektiv fragmentarisch und vereinfachend mit genretypischem Detektionsgeschehen vermischt. Es gibt reine Themen-*Tatorte*, die ein zentrales Thema haben, hinter dem sogar die Detektionshandlung in den Hintergrund treten kann („Kassensturz“, DEU 2009). Neben solchen Hauptthemen weisen viele *Tatorte* ihrer Zeitgebundenheit gemäß Subthemen in Form von kurzen Andeutungen auf jeweils Aktuelles auf, z. B. einen kurzen Verweis auf die internationale Finanzkrise. Für die öffentlich-rechtliche Aufbereitung gesellschaftspolitischer Themen im *Tatort* sind als persönlich betroffen gezeichnete Figuren zentral. Dies können einerseits die Ermittler selbst sein, wenn beispielsweise deren engste Angehörige in Mitleidenschaft gezogen werden, so zu sehen im Sekten-*Tatort* „Glaube, Liebe, Tod“ (AUT 2010). Andererseits können es sämtliche Verdächtige und Zeugen sein, mit denen es die Ermittler im Zuge der Detektion zu tun bekommen. Sie werden in den Themen-Krimis in verschiedenen Milieus verortet und befinden sich in themenspezifischen Konflikt- und Problemlagen, so unter anderem zu sehen im Dortmunder Rechtsradikalismus-*Tatort* „Hydra“ (DEU 2015), in dem überdies eine Ermittlerin als persönlich betroffen gezeigt wird. Eine ebenfalls wichtige Erscheinungsform von Thementrägerschaft im *Tatort* ist die der ausgewiesenen Expertinnen und Experten. Mit weißem Kittel und im Labor stehend als Wissenschaftler gezeichnete Figuren klären im *Tatort* in kleinen Dosen über die oftmals prekären Beschäftigungsverhältnisse von Akademikern auf, der bösen Tat verdächtige Hausärzte mit Stethoskopen um den Hals monologisieren kurz über die Zweiklassenmedizin in Deutschland und eine als von der Gewerbeaufsicht kommende, namenlose Nebenfigur erklärt den Ermittlern und Zuschauern in Ausschnitten,

welche Arbeitsbedingungen im Niedrigpreissegment der Discounter herrschen. Themen- *Tatorte* erfüllen somit ihre Funktion im Rahmen institutionalisierter Interdiskursivität: Sie wirken der spezialdiskursiven Segmentierung und Fragmentierung von Wissensbeständen in voneinander getrennten Teilbereichen entgegen und stellen ausgewähltes Wissen aus speziellen Bereichen wie der Arbeitsforschung oder der Medizin unterhaltsam aufbereitet und damit reintegrierend einem breiten Publikum zur Verfügung. Viele *Tatort*-Krimis sind damit „*Politainment*" (Dörner 2001), politische Unterhaltung in „Form der öffentlichen, massenmedial vermittelten Kommunikation, in der politische Themen, Akteure, Prozesse, Deutungsmuster, Identitäten und Sinnentwürfe im Modus politischer Unterhaltung zu einer neuen Realität des Politischen montiert werden" (Dörner 2001, S. 31). *Politainment* in *Tatort*-Krimis schafft unterhaltsame Zugänge zu komplexen Themen. Die Rationalität bei der genretypischen Tätersuche geht in Themen- *Tatorten* einher mit einer Ermöglichung empathischer Emotionalität qua Themen tragender Figuren. Diese leben und leiden in themenspezifisch gestalteten Sozial- und Arbeitswelten und geben den gesellschaftspolitischen Themen individualisierte oder stereotypisierte Gesichter und Geschichten (Buhl 2014, S. 71).

Zur beim Fernsehpublikum beliebtesten Krimisendung im Deutschen Fernsehen ist eine regelrechte Forschungskonjunktur festzustellen. So existieren zahlreiche Publikationen zum chronikalischen Charakter der *Tatort*-Reihe (Vogt 2005a), zur Konstruktion des Lokalkolorits und des Urbanen (Bollhöfer 2007; Griem und Scholz 2010), zum konjunkturell wiederkehrenden Themenkomplex Migration/Integration (Ortner 2007; Walk 2011; Schneider 2012), zum Normen- und Wertegefüge im *Tatort* (Gräf 2010), zu Inszenierungen ostdeutscher Identitäten (Welke 2012), zu Milieuzeichnungen (Otte 2013) und Todesdarstellungen (Völlmicke 2013), zur Rezeption des *Tatorts* (Zillich 2013), zum „Tatort als Fernsehgeschichte" (Früh 2017) sowie zu seinen gesellschaftspolitischen Themen (Buhl 2013). Zur „Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im Tatort" gaben Hißnauer et al. (2014b) ein „Zwischen Serie und Werk" betiteltes Buch anlässlich der ersten wissenschaftlichen Tagung zur Krimireihe heraus. In ihrem ebenfalls 2014 erschienenen Sammelband mit dem Titel „Föderalismus in Serie – die Einheit der ARD-Reihe Tatort im historischen Verlauf" untersuchen sie historische Verfahren der Serialität im *Tatort* vor allem in diachroner Perspektive und zeigen intra- sowie interserielle Zusammenhänge zwischen einzelnen Folgen innerhalb der unterschiedlichen Teilserien (*Tatort* München, *Tatort* Köln usw.) sowie innerhalb des Reihenganzen auf, betrachtet über einen Zeitraum von über 40 Jahren *Tatort*-Geschichte. Figurenkonzepte, Raumsemantiken, formalästhetische Entwicklungslinien und Selbstreferentialitäten werden darin ebenso behandelt wie mediengeschichtliche Kontexte. Überdies enthält das Buch Einzelstudien zu gesellschaftspolitischen Themen wie Religion sowie Extremismus und Terrorismus.

6 Fazit

Der Kriminalfilm ist das prägendste und verbreitetste Genre im Bereich des fiktionalen audiovisuellen Erzählens. Verbrechen und ihre Aufklärung sind omnipräsent und aus den Programmen von Fernsehsendern und Streamingdiensten nicht wegzu-

denken. Im Kino findet der Krimi schon seit langem weniger im Polizeifilm, denn in den Subgenres des Gangsterfilms, des Thrillers und Serienkillerfilms statt. Als universale Erzählform sind Krimis mit ihrer einfachen Grundstruktur aus den Elementen Mord – Detektion – Aufklärung für alle sozialen, historischen und kulturellen Kontexte anschlussfähig. Das Erfolgsgenre bietet den Zuschauerinnen und Zuschauern im Idealfall spannende Unterhaltung. Die Wiederholung des stets ähnlichen Krimischemas und seiner Variationen bietet Kombinatorik erfordernde Täterrätsel, Schauwerte bietende Gewalt- und Todesdarstellungen, actionreiche Verfolgungsjagden und psychologisch interessante Fragespiele um Wahrheit und Lüge in zumeist realitätsbezogenen fiktionalen Welten. Der Polizeifilm im Fernsehen ist die prägendste Erscheinungsform des Genres, der im offiziellen Auftrag fahndende Ermittler sein Protagonist. Die Kommissarin oder der Kommissar tut mit oder ohne Polizeiapparat alles dafür, damit die böse Tat gesühnt wird. Kommissare sind zeittypische Kunstfiguren, die als Agenten der Aufklärung nicht nur Täter ermitteln, sondern als medienkulturelle Artefakte überdies Repräsentanten von Kultur sind.

Literatur

Ahrens, Jörn, et al., Hrsg. 2014. *The Wire. Analysen zur Kulturdiagnostik populärer Medien*. Wiesbaden: Springer.

Aurich, Rolf, und Nils Beckenbach, Hrsg. 2009. *Reineckerland. Der Schriftsteller Herbert Reinecker*. München: Edition Text + Kritik.

Bauer, Ludwig. 1992. *Authentizität, Mimesis, Fiktion. Fernsehunterhaltung und Integration von Realität am Beispiel des Kriminalsujets*. München: Schaudig/Bauer/Ledig.

Bollhöfer, Björn. 2007. *Geografien des Fernsehens. Der Kölner Tatort als mediale Verortung kultureller Praktiken*. Bielefeld: transcript.

Brandt, Ulrich. 1989. Der Freitagabendkrimi der ARD. In *Seller, Stars und Serien. Medien im Produktverbund*, Hrsg. C. W. Thomsen, 116–129. Heidelberg: Winter.

Brück, Ingrid. 2004. *Alles klar, Herr Kommissar? Aus der Geschichte des Fernsehkrimis in ARD und ZDF*. Bonn: ARCult.

Brück, Ingrid. 2012. Der Fernsehkrimi, ein Universalgenre mit Moral. In *Unterhaltungsrepublik Deutschland. Medien, Politik und Entertainment*, Hrsg. Andreas Dörner und Ludgera Vogt, 67–81. Bonn: BpB.

Brück, Ingrid, et al. 2003. *Der deutsche Fernsehkrimi. Eine Programm- und Produktionsgeschichte von den Anfängen bis heute*. Stuttgart: Metzler.

Buhl, Hendrik. 2013. *Tatort. Gesellschaftspolitische Themen in der Krimireihe*. Konstanz: UVK.

Buhl, Hendrik. 2014. Zwischen Fakten und Fiktionen. Gesellschaftspolitische Themen in der Krimireihe Tatort. In *Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im „Tatort“*, Hrsg. Christian Hißnauer et al. Bielefeld: transcript.

Burbach, Markus, Hrsg. 1999. *Gesetz & Moral. Öffentlich-rechtliche Kommissare*. Marburg: Schüren.

Bürkle, Christoph, Hrsg. 2007. *Tatort. Der Mord zum Sonntag*. Sulgen: Niggli.

Buß, Christian. 2007. Brisanz gibt es nicht zum Nulltarif. Ab und zu wagt eine Produktion die Konfrontation. Und wir erfahren etwas über den Zustand des Landes du. *Zeitschrift für Kultur* 779:30–31.

Cippitelli, Claudia, Hrsg. 1998. *Das Mord(s)programm. Krimis und Action im Deutschen Fernsehen*. Frankfurt a. M.: Gemeinschaftswerk der Evangelishen Publizistik.

Creeber, Glen, Hrsg. 2008. *The television genre book*, 2. Aufl. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Dell, Matthias. 2012. *„Herrlich inkorrekt“. Die Thiel-Boerne-‚Tatorte‘*. Berlin: Bertz + Fischer.

Dörner, Andreas. 2000. *Politische Kultur und Medienunterhaltung. Zur Inszenierung politischer Identitäten in der amerikanischen Film- und Fernsehwelt*. Konstanz: UVK.
Dörner, Andreas. 2001. *Politainment. Politik in der medialen Erlebnisgesellschaft*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Dörner, Andreas, und Ludgera Vogt, Hrsg. 2012. *Unterhaltungsrepublik Deutschland. Medien, Politik und Entertainment*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
Eder, Jens. 2008. *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
Englert, Carina Jasmin. 2014. *Der CSI-Effekt in Deutschland. Die Macht des Crime-TV*. Wiesbaden: Springer.
Ermert, Karl, Hrsg. 1985. *Der neue deutsche Kriminalroman. Beiträge zu Darstellung, Interpretation und Kritik eines populären Genres. Evangelische Akademie*, 2. Aufl. Loccum: Evangelische Akademie.
Flintrop, Michael, und Marcus Stiglegger, Hrsg. 2015. *Dario Argento. Anatomie der Angst. Reihe Deep Focus*, Bd. 16. Berlin: Bertz + Fischer.
Frink, Alexandra. 1998. *Die starken schönen Bösen. Mörderinnen im Film*. Alfeld: Coppi.
Früh, Judith. 2017. *Tatort als Fernsehgeschichte. Historiografien und Archäografien eines Mediums*. München: Edition Text + Kritik.
Gamula, Lea, und Lothar Mikos. 2014. *Nordic Noir. Skandinavische Fernsehserien und ihr internationaler Erfolg. Reihe Alltag, Medien und Kultur*, Bd. 15. Konstanz/München: UVK.
Ganz-Blättler, Ursula. 1999. Der Krimi als narratives Genre: Theorieansätze und -befunde. In *Mattscheibe oder Bildschirm. Ästhetik des Fernsehens*, Hrsg. Joachim von Gottberg, 264–277. Berlin: Vistas.
Gethmann, Daniel, Hrsg. 2005. *Politiken der Medien*. Zürich: Diaphanes.
Glasenapp, Jörn, Hrsg. 2015. *Dominik Graf. Reihe Film Konzepte*, Bd. 38. Edition Text & Kritik: München.
Gräf, Dennis. 2010. *Tatort. Ein populäres Medium als kultureller Speicher*. Marburg: Schüren.
Gräf, Dennis, und Hans Krah. 2010. *Sex & Crime. Ein Streifzug durch die „Sittengeschichte" des Tatort*. Berlin: Bertz und Fischer.
Griem, Julika, und Sebastian Scholz, Hrsg. 2010. *Tatort Stadt. Mediale Topografien einesFernsehklassikers*. Frankfurt a. M.: Campus.
Hartmann, Christiane. 2003. *Von „Stahlnetz" zu „Tatort". 50 Jahre deutscher Fernsehkrimi*. Marburg: Tectum.
Harzenetter, Wilma. 1996. *Der Held „Schimanski" in den „Tatort"-Folgen des WDR. Ein Protagonist der achtziger Jahre*. Alfeld: Coppi.
Hattendorf, Manfred. 1994. *Dokumentarfilm und Authentizität. Ästhetik und Pragmatik einer Gattung*. Konstanz: UVK.
Hickethier, Knut. 2005. *Kriminalfilm*. Stuttgart: Reclam.
Hickethier, Knut. 2010. Tatort' und ‚Lindenstraße' als Spiegel der Gesellschaft. 60 Jahre ARD. *Aus Politik und Zeitgeschichte* 20:41–46.
Hilgert, Nora. 2013. *Unterhaltung, aber sicher! Populäre Repräsentationen von Recht und Ordnung in den Fernsehkrimis Stahlnetz und Blaulicht. 1958/59–1968*. Bielefeld: transcript.
Hißnauer, Christian, Stefan Scherer, und Claudia Stockinger. 2014a. *Föderalismus in Serie. Die Einheit der ARD-Reihe Tatort im historischen Verlauf*. Paderborn: Fink.
Hißnauer, Christian, Stefan Scherer, und Claudia Stockinger, Hrsg. 2014b. *Zwischen Serie und Werk. Fernseh- und Gesellschaftsgeschichte im „Tatort"*. Bielefeld: transcript.
Höltgen, Stefan, und Michael Wetzel, Hrsg. 2010. *Killer/CultureSerienmord in der populären Kultur Medien/Kultur 1*. Berlin: Bertz + Fischer.
Hügel, Hans-Otto, Hrsg. 2003. Detektiv. In *Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen*, 153–159. Stuttgart: Metzler.
Hürlimann, Jürgmeier, und Helen Hürlimann. 2008. *„Tatort", Fussball und andere Gendereien. Materialien zur Einübung des Genderblicks*. Luzern: Interact.
Institut für Neuere deutsche Literatur Philips-Universität-Marburg, Hrsg. 1990. *Tatort. Normalität als Abenteuer*, *Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, Bd. 9. Marburg: Augen-Blick.
Karczmarzyk, Nicole. 2010. *Der Fall ‚tatort'. Die Entschlüsselung eines Kultkrimis*. Marburg: Tectum.

Koebner, Thomas. 1990. Tatort – zu Geschichte und Geist einer Kriminalfilm-Reihe. In *Tatort. Normalität als Abenteuer*, Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, Bd. 9, Hrsg. Institut für Neuere deutsche Literatur Philips-Universität-Marburg, 7–31. Marburg: Augen-Blick.
Krützen, Michaela. 2004. *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*. Frankfurt a. M.: Fischer.
Kubitz, Peter Paul, und Gerlinde Waz, Hrsg. 2004. *Die Kommissarinnen*. Berlin: Nicolai.
Mikos, Lothar. 2008. *Film- und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK.
Mittell, Jason. 2005. *Genre and television. From cop shows to cartoons in American culture*. New York: Routledge.
Müller, Eggo. 2011. *Not only entertainment. Studien zur Pragmatik und Ästhetik der Fernsehunterhaltung*. Köln: von Halem.
Ortner, Christina. 2007. *Migration im Tatort. Das Thema Einwanderung im beliebtestendeutschen TV-Krimi*. Marburg: Tectum.
Otte, Björn. 2013. *Das Milieu im Fernsehkrimi. Am Beispiel der Krimireihe ‚Tatort'*. Marburg: Tectum.
Pinseler. 2006. *Fahndungssendungen im deutschsprachigen Fernsehen*. Köln: von Halem.
Prümm, Karl. 1987. Der Fernsehkrimi – ein Genre der Paradoxien. *Rundfunk und Fernsehen* 35(3): 349–360.
Prümm, Karl. 2008. Revolte gegen den ritualisierten Fernsehkrimi. Götz George und Horst Schimanski – Porträt einer Rolle und eines Schauspielers. In *Medienrituale. Rituelle Performanz in Film, Fernsehen und Neuen Medien*, Hrsg. K. Fahlenbrach, I. Brück und A. Bartsch, 137–144. Wiesbaden: Springer VS.
Rebello, Stephen. 2013. *Hitchcock und die Geschichte von Psycho*. München: Heyne.
Ritzer, Ivo. 2011. *Fernsehen wider die Tabus. Sex, Gewalt, Zensur und die neuen US-Serien*. Berlin: Bertz & Fischer.
Ritzer, Ivo, Hrsg. 2012. *Polar – Französischer Kriminalfilm. Reihe Genres/Stile*, Bd. 4. Bender: Mainz.
Rother, Rainer, und Julia Patthis, Hrsg. 2011. *Die Lust am Genre. Verbrechergeschichten aus Deutschland*. Berlin: Bertz + Fischer.
Röwekamp, Burkhard. 2003. *Vom film noir zur méthode noir. Die Evolution filmischerSchwarzmalerei*. Marburg: Schüren.
Rudolph, Ulrich. 2007. *Die Visualität der Teilsysteme. Intersubjektivität der Wahrnehmung visueller Symbole am Beispiel einer TATORT-Filmreihe*. Marburg: Tectum.
Scheinpflug, Peter. 2014. *Formelkino. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Genre-Theorie und den Giallo*. Bielefeld: transcript.
Schneider, Maximilian. 2012. *Die Sprache des Tatort. Dialektgebrauch und Dialektwandel in einer Fernseh-Krimiserie*. Marburg: Tectum.
Schweinitz, Jörg. 2006. *Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie. Zur Geschichte eines Mediendiskurses*. Berlin: Akademieverlag.
Seeßlen, Georg. 1997. *Derrick und die Dorfmusikanten. Miniaturen zur deutschen Unterhaltungskultur*. Hamburg: KVV konkret.
Seeßlen, Georg. 1999. *Copland. Geschichte und Mythologie des Polizeifilms*. Marburg: Schüren.
Stiglegger, Marcus. 2007. Film noir. In *Reclams Sachlexikon des Films,* Hrsg. Thomas Koebner, 2., akt. u. erw. Aufl., 224–227. Stuttgart: Reclam.
Stiglegger, Marcus. 2015. Der Meister des performativen Terrors. Eine erste Annäherung an Dario Argentos Oeuvre. In *Dario Argento. Anatomie der Angst. Reihe Deep Focus*, Hrsg. Michael Flintrop und Marcus Stiglegger, Bd. 16, 11–27. Berlin: Bertz + Fischer.
Strobel, Ricarda. 1992. *Herbert Reinecker. Unterhaltung im multimedialen Produktverbund*. Heidelberg: Winter.
Suerbaum, Ulrich. 1984. *Krimi. Eine Analyse der Gattung*. Stuttgart: Reclam.
Thiele, Matthias. 2005. *Flucht, Asyl und Einwanderung im Fernsehen*. Konstanz: UVK.
Viehoff, Reinhold. 1999. Vom Tatort und dem Ort der Tat oder: Cogito, ergo – „Krimi?" In *Mattscheibe oder Bildschirm. Ästhetik des Fernsehens*, Hrsg. Joachim von Gottberg, 253–263. Berlin: Vistas.
Viehoff, Reinhold. 2005. Der Krimi im Fernsehen. Überlegungen zu einer Genre- und Programmgeschichte. In *MedienMorde. Krimis intermedial*, Hrsg. Jochen Vogt, 89–110. München: Fink.

Vogt, Jochen, Hrsg. 1998. *Der Kriminalroman. Poetik, Theorie, Geschichte*. München: Fink.
Vogt, Jochen, Hrsg. 2005a. *MedienMorde. Krimis intermedial*. München: Fink.
Vogt, Jochen, Hrsg. 2005b. Tatort – der wahre deutsche Gesellschaftsroman. In *MedienMorde. Krimis intermedial,* 111–129. München: Fink.
Völlmicke, Stephan. 2013. *40 Jahre Leichenshow – Leichenschau. Die Veränderung der audiovisuellen Darstellung des Todes im Fernsehkrimi ‚Tatort' vor dem Hintergrund des gesellschaftlichen Wandels im Umgang mit Sterben und Tod*. Frankfurt a. M.: Peter Lang.
Wacker, Holger. 1998. *Tatort. Köpfe, Krimis, Kommissare*. Berlin: Henschel.
Wahl, Chris, et al., Hrsg. 2012. *Im Angesicht des Fernsehens. Der Filmemacher Dominik Graf*. München: Edition Text + Kritik.
Walk, Anna-Caterina. 2011. *Das Andere im Tatort. Migration und Integration im Fernsehkrimi*. Marburg: Tectum.
Walter, Klaus-Peter. 2011. Das Format „Abendfüllende Kriminalserie" in Frankreich und Deutschland. In *TV global. Erfolgreiche Fernseh-Formate im internationalen Vergleich*, Hrsg. Jörg Türschmann und Bernd Wagner, 81–101. Bielefeld: transcript.
Weber, Thomas. 1992. *Die unterhaltsame Aufklärung. Ideologiekritische Interpretation von Kriminalfernsehserien des westdeutschen Fernsehens*. Bielefeld: Aisthesis.
Wehn, Karin. 2002. *„Crime-Time" im Wandel. Produktion, Vermittlung und Genreentwicklung des west- und ostdeutschen Fernsehkrimis im dualen Rundfunksystem*. Bonn: ARCult.
Welke, Tina. 2012. *Tatort Deutsche Einheit. Ostdeutsche Identitätsinszenierung im ‚Tatort' des MDR*. Bielefeld: transcript.
Wulff, Hans J. 2002. Spannungserleben und Erfahrungskonstitution: Vorüberlegungen zu einer phänomenologischen Untersuchung. In *Wechselbeziehungen. Medien, Wirklichkeit, Erfahrung*, Hrsg. Lothar Mikos, 93–109. Berlin: Vistas.
Zillich, Arne Freya. 2013. *Fernsehen als Event. Unterhaltungserleben bei der Fernsehrezeption in der Gruppe*. Köln: von Halem.
Zwaenepol, Tom. 2004. *Dem guten Wahrheitsfinder auf der Spur. Das populäre Krimigenre in der Literatur und im ZDF-Fernsehen*. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Der Gangsterfilm

Boris Klemkow

Inhalt

1 Einleitung 486
2 Public Enemies and the American Dream 486
3 Gangster im New Hollywood 488
4 Die Europäer und Asiaten 489
5 Gangster in der Postmoderne 490
6 Teamwork und Einzelgänger 491
7 Gefängnisfilm 492
8 Fazit 494
Literatur 495

Zusammenfassung

Im Zentrum des Gangsterfilms steht der Gangster, der wie der Westerner mythisch überhöht wird und einen kriminellen Gegenwurf zum American Dream lebt. Prototypische Genreerzählungen werden immer stärker variiert, doch es gibt verbindende narrative Merkmale, bevorzugte Topoi, charakteristische Figuren und ikonische Darstellungen, anhand derer ein Korpus von Filmen dem Genre zu geordnet werden. Vor allem das Subgenre Gefängnisfilm weist eine starke Standardisierung auf und setzt die Figur des Gangsters in ein ihrem Freiheitsdrang diametral entgegen gesetztes Setting.

Schlüsselwörter

Gangsterfilm · Rise and Fall · Public Enemy · Caper Movie · Gefängnisfilm

B. Klemkow (✉)
Neunkirchen, Deutschland
E-Mail: boris-klemkow@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_24

1 Einleitung

„Gangster" als Protagonist im klassischen Gangsterfilm ist ein „amerikanischer Neologismus der urbanen Moderne" (Nirmalarajah 2012, S. 39). Der Gangster ist nicht bloß ein Verbrecher, der mit kriminellen Aktivitäten seinen Lebensunterhalt bestreitet, sondern das Produkt seiner Umwelt, einer anonymen Großstadt, die wiederum für die moderne Welt steht (Warshow 2014, S. 103 f.). Seine Opposition gegen das Bürgertum ist keine bewusste Entscheidung, sondern scheint ihm ebenso vorbestimmt wie sein tragisches Ende. Obwohl der Zuschauer zwischen Empathie und Abstoßung hin- und her gerissen ist, akzeptiert er den Gangster als tragischen Helden (vgl. ebd., S. 102), auch wenn er selten Züge eines Volkshelden trägt. Nachdem er in der Hierarchie einer kriminellen Organisation (der Gang) aufgestiegen ist, lebt er zunächst im Luxus und muss keine Konsequenzen seines unangepassten Handelns fürchten. Letzten Endes wird der radikale Individualist dann aber doch für die Verletzung des gesellschaftlichen Vertrags bestraft und die Ordnung ist wiederhergestellt.

2 Public Enemies and the American Dream

Der Gangster ist zunächst vorwiegend der Antagonist oder bloß eine Nebenfigur, emanzipiert sich aber schließlich. Das *Fantomas*-Serial (*Fantomas I-V,* F 1913–1914, Louis Feuillade) oder das Kino der Weimarer Republik, zum Beispiel Fritz Langs *Dr. Mabuse, der Spieler – Ein Bild der Zeit* (D 1922, Fritz Lang), handeln von Superverbrechern, deren Organisationen den in Europa aufziehenden Faschismus späterer Terrororganisationen vorwegnehmen. Nach frühen Genrevorläufern wie *The Musketeers of Pig Alley* (USA 1912, D.W. Griffith) oder *Underworld* (Unterwelt, USA 1927, Josef von Sternberg) bildet sich mit Aufkommen des Tonfilms ab Ende der 1920er-Jahre das Subgenre des Gangsterfilms in den USA heraus. Vor allem die Warner-Studios produzieren eine Reihe von Filmen, die grundlegend für die Etablierung des Gangsterfilms sind. *Little Caesar* (Der kleine Caesar, USA 1931, Mervyn LeRoy), *The Public Enemy (Der öffentliche Feind,* USA 1931, William A. Wellman*)* und *Scarface – Shame of a Nation (Narbengesicht,* USA 1932, Howard Hawks & Richard Rosson*)* bilden die Trias, die den Beginn des klassischen Gangsterfilms markiert. Der Gangster wird als Unternehmer geschildert, der mit Gewalt und Gesetzesübertretungen den sozialen Aufstieg auf Kosten anderer schafft. Als Angehöriger einer ethnischen Minderheit – vorwiegend italienische oder irische Einwanderer – wächst er meist vaterlos in ärmlichen Verhältnissen auf und träumt von Reichtum und gesellschaftlichem Ansehen. Zusammen mit einem Jugendfreund tritt er einer kriminellen Organisation bei und steigt schnell in der Hierarchie auf. „Innerhalb der vermeintlich verschworenen und brüderlichen Gemeinschaft [. . .] tobt ein latenter Machtkampf" (Hartmann 1999, S. 123) und der Gangster verdrängt schließlich auch den Boss, dessen Geliebte er oft direkt übernimmt. Er umgibt sich mit exquisiten Statussymbolen, zu denen neben Autos, Waffen, teuren Anzügen und Schmuck auch die Frauen zählen. Tony Camonte (Paul Muni) trägt in *Scarface – Shame of a Nation* immer auffallendere Kleidung, die

ihn als geltungssüchtigen Aufsteiger charakterisiert, die er gleichermaßen instrumentalisiert, und so versucht, seine unstandesgemäße Herkunft zu kaschieren (vgl. Gabree 1981, S. 16 ff.). Seine Minderwertigkeitsgefühle treiben ihn immer weiter an und er provoziert, entgegen des Rates seiner Gefolgsleute, Konflikte mit konkurrierenden Gangs und der Polizei. Der Bruch mit seinen Vertrauten besiegelt schließlich sein Schicksal (vgl. Seeßlen 1980, S. 109).

In der frühen Phase des Genres folgt auf den rasanten Aufstieg noch unweigerlich der tiefe Fall. Dass die Formierung des Subgenres gegen Ende der Roaring Twenties im Schatten der Großen Depression einsetzt, zeigt die gesellschaftliche Relevanz des Gangsterfilms, während das großstädtische Milieu, Nachtclubs, nächtliche Straßenszenen und Hinterzimmer sowie harte Schnitte und ambivalente Charaktere auf die Moderne verweisen. In dieser klassischen Phase lässt sich eine Ästhetik des Gangsterfilms ausmachen, die sich weder davor noch danach in dieser Geschlossenheit beobachten lässt.

Der Gangster lebt die dunkle Seite des American Dream, dient als Identifikationsfigur für diejenigen, denen der soziale Aufstieg verwehrt geblieben ist, und steht gleichzeitig für den gewissenlosen Kapitalismus, der schließlich zur Weltwirtschaftskrise geführt hat (Abb. 1).

Der Production Code, die freiwillige Selbstzensur US-amerikanischen Filmindustrie, die ab 1930 unter anderem auf eine moralisch vertretbare die Darstellung von Gewalt, Kriminalität und Sex abzielte und sie damit massiv einschränkte, besiegelt zunächst noch das Schicksal des Gangsters, der für seine Delinquenz mit dem eigenen Tod zahlen muss. Tony Camonte stirbt in *Scarface – Shame of a Nation* einsam im Kugelhagel auf der Straße, von wo aus er sich nach oben gearbeitet hat.



Abb. 1 Scarface (Warner)

Der *Fall from Grace* transportiert die moralinsaure Erkenntnis *Crime doesn't pay.* Aber: „The Gangster's death is a rude awakening [. . .] but this does not mean the dream ends" (Shadoian 1977, S. 2).

Im Film Noir nimmt der Gangster schließlich zunehmend psychopathologische Züge an, erhält ein differenzierteres Profil und muss nicht zwangsläufig für seine Verbrechen büßen.

Während Tony in *Scarface – Shame of a Nation* eine latent inzestuöse Beziehung zu seiner Schwester unterhält, ist Cody Jarrett in *White Heat (Sprung in den Tod/-Maschinenpistolen,* USA 1949, Raoul Walsh*)* auf seine Mutter fixiert. Nach dem Tod der Mutter verfällt der Bandenführer endgültig dem Wahn und widmet ihr seinen spektakulären Tod. Anders als im klassischen Gangsterfilm sind die Frauen im Film Noir nicht bloß schmückendes Beiwerk, sondern ein Katalysator für schwelende Konflikte zwischen den ausnahmslos männlichen Akteuren und mitunter gleichberechtigte Partnerinnen oder Antiheldinnen.

3 Gangster im New Hollywood

Im Zuge cineastischer Erneuerungsbewegungen erlebt der Gangsterfilm in den späten 1960er-Jahre eine Renaissance und gleichzeitig eine Umdeutung. Der Gangster wird als Nachfolger des Outlaws aus dem Western im politischem New Hollywood verklärt und romantisiert. Er ist wie in *Bonnie and Clyde (Bonnie und Clyde,* USA 1967, Arthur Penn*)* nicht länger sesshaft, sondern überzieht wie seine zum Teil authentischen Vorbilder das Land mit Raubüberfällen und Morden, wobei er von der meist gesichtslosen Polizei gejagt wird. Trotz expliziter Darstellung der Gewalt, die von den Gangstern ausgeht oder aber ihnen von der meist repressiven Gesellschaft entgegenschlägt, sind sie doch Identifikationsfiguren, stehen für einen radikal alternativen Lebensentwurf und werden so zu Ikonen der Gegenkultur. Wie in den 1930er-Jahren ist auch die Wiederbelebung des Gangstergenres eine direkte Reaktion auf gesellschaftliche Missstände. Der Gangster ist spätestens jetzt nicht mehr das Produkt der Großstadt, Teil einer durchstrukturierten Organisation, impliziten oder expliziten Regeln wie einem Verhaltenskodex unterworfen und „den herkömmlichen Maßstäben des Gangsterfilms völlig entwachsen" (Gabree 1981, S. 163). Das angestrebte Maximum an Freiheit und Selbstbestimmung scheint in greifbare Nähe zu rücken, doch die Staatsgewalt schreitet ein und setzt den mit brutaler Härte einhergehenden Emanzipationsbestrebungen ein ebenso blutiges wie jähes Ende.

Mit *The Godfather (Der Pate,* USA 1972, Francis Ford Coppola*)* schließlich erhält der Gangsterfilm eine neue Gewichtung. Der Mobster ist nicht nur Unternehmer, sondern auch Oberhaupt bzw. Mitglied einer Familie (vgl. Shadoian 1977, S. 8 f.). Aus dieser Doppelbelastung und den einander entgegenstehenden Rollenerwartungen erwachsen zwangsläufig Konflikte, da die Macht des Patriarchen wiederholt in Frage gestellt wird. Entscheidungen in einem Bereich haben zwangsläufig Auswirkungen auf den anderen. Die Vermittlung zwischen den „einander mehrfach berührende[n] dysfunktionale[n], Familien'" stellt den Gangster vor eine kaum lösbare Aufgabe und wirkt sich nachteilig auf seine ohnehin schon „gespaltene,

pathologische Persönlichkeit“ aus (Nirmalarajah 2012, S. 40). Die selbst gewählte „Ersatzfamilie“ verlangt von ihm mitunter, seine natürliche Familie in Frage zu stellen. Die Ehefrau darf beispielsweise nur bedingt in die Machenschaften des sich von ihr entfremdenden Gatten eingeweiht werden trennt, nachdem er die Position seines Vaters übernommen hat, strikt zwischen seiner natürlichen Familie und den Aufgaben(in seiner Wahlfamilie). Um den einem rasanten Wandel unterzogenen ökonomischen Verhältnissen Rechnung zu tragen und zu expandieren, müssen von den Nachfolgern der etablierten Gangster neue Märkte erschlossen werden. Der Generationenwechsel innerhalb der Familie und filmischen Handlung steht für eine endgültige Ablösung des klassischen Gangsters durch seine Erben, die nicht länger fast ausnahmslos in einer glamourösen Halbwelt existieren.

4 Die Europäer und Asiaten

Die vom Existenzialismus geprägten *films policiers* oder *Polar* von Jean Pierre Melville und anderen französischen Genreregisseuren und Autorenfilmern verweisen, ergänzt durch einen philosophischen Unterbau, auf die US-amerikanischen Vorbilder und erzählen meist vom letzten Coup eines in die Jahre gekommenen Profis, der sich im Anschluss zur Ruhe setzen will (vgl. Nochimson 2007, S. 9 f.). Die Vertreter der Nouvelle Vague, die die Standardwerke des Gangsterfilms analysieren und reflektieren, schaffen ihrerseits mit *À Bout de Souffle (Außer Atem,* F 1960, Jean-Luc Godard*)* oder *Tirez sur le Pianiste (Schießen Sie auf den Pianisten,* F 1960, François Truffaut*)* eigenständige Genreklassiker.

Während die Filmmacher in Italien meist die Perspektive der Polizisten und Ermittlungsrichter einnehmen, die sich allgegenwärtiger Korruption ausgesetzt sehen und gegen Windmühlen anzukämpfen scheinen, werden eher selten Innenansichten aus dem inneren Kreis der Camorra gezeigt. Das organisierte Verbrechen ist eine omnipräsente, aber amorphe Bedrohung und behält letztlich die Oberhand. An die Stelle der Romantik tritt etwa im dokumentarische anmutenden *Gomorra (Gomorrha – Reise in das Reich der Mafia,* I 2008, Matteo Garrone*)*, der eine desillusionierende Innenperspektive wählt, ein unerbittlicher Sozialrealismus, der das Bild des Gangsters nachhaltig entmythologisiert. Obwohl Parallelen zu den Biografien der klassischen Gangster unverkennbar sind, sucht man den überlebensgroßen tragischen Helden vergebens. Ein Ausbruch aus dem Teufelskreis ist auch hier nicht möglich, doch bereits ein Aufstieg innerhalb der Organisation ist wenig wahrscheinlich oder gar vielversprechend.

Im Hongkonger Gangsterfilm liefern sich Cops und Triaden mit Kampfsporteinlagen und Shootouts in Slow-Motion Duelle auf Augenhöhe. Das Motiv von einsamen Jägern und Gejagten oder aber von Verrätern in den eigenen Reihen liefert auch das Grundgerüst für US-amerikanische Genrebeiträge wie *Heat (*USA 1995, Michael Mann*)* oder wird wie im Fall von *Wu Jian Dao (Infernal Affairs,* HK 2002, Andrew Lau & Alan Mak*)* kurzerhand als Vorlage für ein Remake genutzt. Daneben wird auch die Figur des einsamen, sich nach Liebe sehnenden Auftragskillers nach dem Vorbild von *Le Samouraï (Der eiskalte Engel,* F/I 1967, Jean-Pierre Melville*)* wiederholt im

Hongkong-Kino variiert, das sich in die Tradition der französichen Film noir stellt. Wie der klassische US-amerikanische Gangsterfilm führt auch das Genrekino Hongkongs den Diskurs über Migration und Tradition (vgl. Nochimson 2007, S. 219 ff.). Wie die italienischen und irischen Einwanderer bilden auch die russischen Juden, Lateinamerikaner und schließlich auch Afroamerikaner oder Chinesen in den Vereinigten Staaten ein Netz von Verbrecherorganisationen aus bzw. importieren diese und berufen sich auf ihre kulturelle Identität.

In Japan dominieren im Yakuza-eiga explizite Gewaltdarstellungen und auf narrativer Ebene Zerwürfnisse innerhalb oder zwischen kriminellen Organisationen. Der Gangsterfilm löst Mitte der 1960er-Jahre sukzessive den historischen Jidai-geki eiga ab (vgl. Schrader 1974, S. 10). Ähnlich wie im Western und anders als im klassischen US-amerikanischen Gangsterfilm, in dem die soziale Immobilität thematisiert wird, thematisiert das Yakuza-eiga immer auch Fragen der Ehre oder Pflicht (*giri*) und der Menschlichkeit (*ninjo*) (vgl. ebd.: 11 f.). In den 1990er-Jahren gehen Filmemacher wie Takeshi Kitano neue Wege, eröffnen eine neue Perspektive auf die Tradition der Samurai und Ronin. In *Sonatine* (J 1993, Takeshi Kitano) bestimmen Gewalt, Hoffnungslosigkeit und Langweile die Existenz der Befehlsempfänger, die lediglich in Kindereien kurze Momente des Glücks empfinden. Anders als im Kodex der Samurai spielen Gleichmut, Ehre und das Erdulden des Schicksals hier nur eine allenfalls marginale Rolle. In diesem Kontext kann der Gangsterfilm abermals als Indikator eines gesellschaftlichen Wandels betrachtet werden.

5 Gangster in der Postmoderne

Neben etablierten Regisseuren wie Martin Scorsese, der mit *Good Fellas (Good Fellas – Drei Jahrzehnte in der Mafia,* USA 1990, Martin Scorsese*)* und *Casino* (USA 1995, Martin Scorsese) Schwanengesänge des klassischen Gangstertums schuf, und Mavericks wie Abel Ferrara geben vor allem die mit fremdsprachigen Genrefilmen sozialisierten Eklektiker wie Quentin Tarantino dem westlichen Gangsterfilm neue Impulse, indem sie Versatzstücke aus dem fernöstlichen und dem klassischen US-amerikanischen Genrekino miteinander verzahnen. Gekennzeichnet sind diese Filme durch popkulturelle Zitate, ironische bis parodistische Elemente und eine genaue Kenntnis der Genregeschichte. Zudem haben die Oeuvres von Pulp- und Hardboiled-Autoren wie Raymond Chandler, Dashiell Hammett oder Jim Thompson, wie schon im Film noir nicht nur in der Sprache der hart gesottenen Protagonisten oder in Form eines vorherrschenden pessimistischen Weltbilds ihre Spuren hinterlassen. Der Gangster wird nicht länger romantisiert, sondern mitunter als lächerliche Figur oder etwas unterbelichteter Normalbürger demontiert. Er beruft sich auf und zitiert klassische Vorbilder oder imitiert deren Attitüde unwissentlich. Selbstironie, überbordende Gewalt und comichafte Überzeichnung von tradierten Motiven können den Neo-Gangsterfilm als Pastiche bzw. Hommage an Genreveteranen kennzeichnen.

Der Hoodfilm, der wie *Boyz in the Hood (Boyz in the Hood – Jungs im Viertel,* USA 1991, John Singleton*)*, die Tradition des New Black Cinema aufgreift, erzählt von afro- und lateinamerikanischen Gangstern „inner city problems and urbangang

violence“ (Wilson 2015, S. 102). Die Figuren innerhalb der filmischen Handlung sehen sich mitunter in der Nachfolge der fiktiven Gangster, die zu Ikonen geworden sind. Der Wunsch nach materiellem Reichtum bleibt bestehen, an die Stelle von Prestige und sozialem Aufstieg tritt das Streben, selbst zur Ikone zu werden, die Hood hinter sich zu lassen. Wieder prangert der Gangsterfilm soziale Ungleichheit an. Diesmal ist es der Wunsch nach Ruhm, der die neue Generation von Gangstern antreibt und doch meist unerfüllt bleibt. Die soziale Immobilität scheint noch bleierner. Im Fokus stehen Jugendbanden, die deutliche Parallelen zu denen der Anfangsjahre des Genres aufweisen.

6 Teamwork und Einzelgänger

Auch wenn das Gros der in diese Kategorie fallenden Filme aus den USA stammt, werden rund um den Globus respektable Vertreter der im folgenden knapp skizzierten Subgenres produziert, sodass man nicht von einem rein amerikanischen Phänomen sprechen kann.

In den sogenannten *Caper-/Heist Movies* plant ein eingespieltes Team, eine Zwangsgemeinschaft oder seltener ein einsamer Wolf einen meist komplizierten Einbruch, Überfall und Betrug. In *Du Rififi chez les Hommes (Rififi,* F 1955, Jules Dassin*)* läuft die eigentliche Umsetzung des Plans wie ein Uhrwerk ab und die Inszenierung betont Details, während die Figuren stumm bleiben. Aus unerwarteten Ereignissen, die die Umsetzung des Plans zu gefährden scheinen, und daraus, wie die Gangster mit diesen Unterbrechungen des Ablaufs umgehen, resultiert die Spannung, die durch potenzielle Verräter oder Polizeispitzel zusätzlich gesteigert werden kann. Wie es das Gesetz des Genres will, sind diejenigen, die nach einem letzten Einbruch oder Raubüberfall aussteigen wollen und fortan ein ehrbares, bürgerliches Leben zu führen beabsichtigen, meist zum Scheitern verurteilt. Der Zuschauer wird aufgrund seiner Perspektive und da er in das Unternehmen bereits in der Planungsphase virtuell involviert ist, zum Komplizen (Abb. 2).

Eine ähnliche Strategie im Hinblick auf die Aktivierung des Zuschauers verfolgen Filme bei denen die Figur des Profikillers im Zentrum steht. Ohne dass er mit dem Protagonisten dieser Filme zwangsläufig sympathisiert, wird der Zuschauer durch die gewählte Erzählperspektive dazu verführt, sich mit dem Auftragsmörder zu identifizieren. Wenn sich der ansonsten in sozialen Belangen inkompetente oder uninteressierte Professional beispielsweise verliebt wie in *Le Samouraï*, wird er damit angreifbar und zum Sicherheitsrisiko für seine Auftraggeber. Gefühle und emotionale Bindungen stehen mit dem Gangstertum per se in Konflikt, verhindern, dass dem Geschäft die nötige Aufmerksamkeit gewidmet werden kann, und machen den Gangster erpressbar. Neben Frauen und Kindern, die eine Lücke im emotionalen Panzer des Profis offenbaren, kommt gerade dem todkranken Mentor oder langjährigen Partner eine besondere Bedeutung zu. Während an anderer Stelle vor allem die aufopferungsvolle Mutter eine prominente Stellung in der Biografie des Gangsters einnimmt, tauchen hier auch Vaterfiguren auf, denen sich der Protagonist verpflichtet fühlt. Der Tod des Mentors kann wie in *Thief (Der Einzelgänger,* USA 1981, Michael Mann*)* den Zusammenbruch des bürgerlichen Lebens wie den der bis



Abb. 2 Thief (Ofdb Filmworks)

dahin makellosen Karriere vorwegnehmen. Der Wechsel des Auftraggebers, der Methoden oder eine Veränderung des Teams besiegelt das Schicksal des Profis, der sein Bauchgefühl oder mahnende Stimmen ignoriert. Vor dem unabwendbaren Ende werden ihm allerdings noch Momente des zuvor ungekannten Glücks gewährt, auch um sein finales Scheitern umso bitterer zu machen, die Fallhöhe zu steigern. Auch wenn es sich nicht um eine klassische Erzählung vom Aufstieg und Fall eines Gangsters handelt, wird dieser auch hier zum tragischen Helden stilisiert.

Gewissermaßen am anderen Ende des Spektrums der Genreerzählung kann die Gangster- oder Gaunerkomödie verortet werden. Entweder rücken kleinkriminelle Durchschnittstypen, stereotype Karikaturen oder nonchalante Gentlemen-Diebe ins Zentrum der Handlung. Genreregeln werden bei diesem Filmkorpus besonders deutlich, da sie in der Regel parodiert, überzeichnet oder unterlaufen werden. So sind die Diebe in *Ocean's Eleven* (USA 2001, Steven Soderbergh) keine tragischen Helden mehr, sondern Nachfahren von Volkshelden wie Robin Hood mit Savoir Vivre, in Maßanzügen, mit technischen Gadgets und markanten Sprüchen. Die sozialen Bedingungen ihrer Existenz werden nur am Rande thematisiert, die Darstellung der Gewalt ist eher zurückhaltend und von der erdrückenden Schwere des Schicksals fehlt hier jede Spur, um der komödiantischen Wirkung nicht entgegen zu stehen.

7 Gefängnisfilm

Der Gefängnisfilm kennt zahlreiche originäre Standardsituationen und Motive. Das Schicksal eines Justizopfers oder rechtmäßigen Häftlings, der in einem ihm feindlich gesinnten Mikrokosmos überleben muss, steht im Zentrum der filmischen Handlung. Inhaftierte sollen vorgeblich rehabilitiert werden, werden aber lediglich noch stärker

in die Täter- oder Opferrolle gedrängt. Das Gefängnis ist weniger eine Besserungsanstalt als vielmehr ein Katalysator für kriminelle Karrieren und gesellschaftlichen Abstieg. Klaustrophobie, konstante Bedrohung durch allgegenwärtige Gewalt und Überwachung sowie die zermürbende Alltagsroutine sorgen dafür, dass der Protagonist entweder gezwungen ist, sich einer ethnisch homogenen Gefangenengruppe anzuschließen, um deren Schutz zu genießen, oder aber fortwährend den Ausbruch aus der totalitären Institution planen muss.

Der infolge einer Intrige oder schlichtweg eines Fehlurteils inhaftierte rechtschaffene Bürger wird im Gefängnis gezwungenermaßen seine moralischen Grundvorstellungen hinterfragen oder zum Kriminellen werden, um zu überleben. *I am a fugitive from a Chain Gang (Jagd auf James A./Ich bin ein entflohener Kettensträfling,* USA 1932, Mervyn LeRoy*)* oder *You only live once (Gehetzt,* USA 937, Fritz Lang*)* können als Prototypen für dieses Subgenre gelten, die zeigen, wie der Protagonist wider Willen gezwungen wird, eine kriminelle Laufbahn einzuschlagen und eine „Existenz am Rande der Gesellschaft" (Grob 2002, S. 237) zu fristen. Dieser Fatalismus, der den Helden nicht als Akteur sieht, sondern zum Spielball fremder Mächte degradiert, erlebt seine Hochphase im Film Noir.

Für den Gangster stellt die Haft, die mit der maximalen Reglementierung seines Alltags durch Fremdeinwirkung einhergeht, ein Worst-Case-Szenario dar, sodass er oft den Tod einer langjährigen Haftstrafe vorzieht. „Das Gefängnis ist ein Teil der gesellschaftlichen Gewalt, die die Menschen prägt." (Kellner et al. 1977, S. 165) Diese filmischen Szenarien können mitunter auch als Chiffre für totalitäre Gesellschaftssysteme gedeutet werden, in denen der Mensch nicht länger ein Individuum, sondern machtlos oft willkürlichen Terror ausgeliefert ist wie in real existierenden Diktaturen. Der Gangster kämpft sich wie Miklo in *Blood in Blood out/Bound by Honor (Blood in Blood out – Verschworen auf Leben und Tod,* USA 1993, Taylor Hackford*)* in der Knasthierarchie sukzessive nach oben. Dabei handelt es sich oft um die ersten Stufen auf einer kriminellen Karriereleiter, also um eine Variation der klassischen Erzählung vom Aufstieg und Fall des Helden. Männerfreundschaften, Solidarität und Ganovenehre werden wie in *Each Dawn I Die (Todesangst bei jeder Dämmerung,* USA 1939, William Keighley*)* dem unmenschlichen Gefängnisalltag entgegengesetzt.

Die inhumanen Haftbedingungen werden vor allem im US-amerikanischen Gefängnisfilm angeprangert. Sadistische Wärter, Rassismus, Morde, Vergewaltigungen, Drogenhandel und Isolationszellen, die zu Recht „das Loch" genannt werden, lassen das Gefängnis für die Insassen zur Hölle werden. Falls die Missstände das Maß des Erträglichen übersteigen, wird entweder eine Revolte mit Waffengewalt und Geiselnahmen initiiert oder aber ein Ausbruchsversuch unternommen. Gefängnisaufstände werden regelmäßig „aus Sicht eines idealistischen Wärters" (Stiglegger 2002, S. 242) erzählt um das Geschehen für die Zuschauer unmittelbar erfahrbar zu machen, wie etwa in *Celda 211 (Zelle 211 – Der Knastaufstand, ES/F 2009, Regie: Daniel Monzón),* wo der Protagonist als zwischen die Fronten gerät.

Vergleichbar mit dem *Caper Movie* verfolgt in Flucht- oder Ausbruchsfilmen ein Team von Profis oder verzweifelten Schicksalsgenossen ein gemeinsames Ziel. *Le Trou (Das Loch, F 1960, Regie: Jacques Becker),* die Verfilmung des autobiografi-

schen Romans des späteren Gangsterfilmregisseurs José Giovanni, ist ein frühes Musterbeispiel für die Spielart des Gefängnisfilms. Der Plan der Ausbrecher muss nachjustiert und unvorhergesehene Ereignisse miteinkalkuliert werden. Auch wenn labile oder unberechenbare Gruppenmitglieder sowie potenzielle Verräter den Erfolg der Aktion zu gefährden drohen, gelingt der Ausbruch schließlich doch, wenn auch einige Beteiligte auf der Strecke bleiben.

Obwohl auch im Gangsterfilm der staatlich sanktionierte Tod, also die Exekution des Delinquenten, thematisiert wird, bilden Filme, die sich kritisch mit der Todesstrafe auseinandersetzen, ein eigenes Subgenre. Wie in den anderen skizzierten Subgenres sind auch hier die Protagonisten mit wenigen signifikanten Aufnahmen wie Bonnie Parker oder Boxcar Bertha vorwiegend männlich. Im Kontext des Gefängnisfilms kann die Perspektive einer in einer von Männern dominierten Welt hilflos ausgelieferten weiblichen Heldin die Identifikation mit dieser Figur allerdings potenzieren und gegebenenfalls einen Genderdiskurs anstoßen. So wartet der oder die zum Tode Verurteilte wie die Protagonistin in *I want to live! (Laßt mich leben,* USA 1958, Robert Wise*)* angsterfüllt auf die Vollstreckung des Urteils, bangt um die Revidierung oder einen Aufschub, trifft sich mit Anwälten, Geistlichen und Angehörigen, bevor in letzter Minute eine Begnadigung ausgesprochen oder doch als unschuldiges Justizopfer hingerichtet wird. Der Delinquent ist der Staatsgewalt hilflos ausgeliefert und war meist zeitlebens sozial benachteiligt und wurde durch widrige Umstände in die Todeszelle gebracht. Hier greift das Genre wiederum den Dualismus zwischen Individualismus und Fremdbestimmung sowie das Anprangern gesellschaftlicher Missstände wieder auf.

Mit einer ähnlichen Exposition und als Grundlage für eine Reihe von Exploitationsfilmen wird beispielsweise in *Caged Heat (Caged Heat – Das Zuchthaus der verlorenen Mädchen,* USA 1974, Jonathan Demme*)* die Perspektive der weiblichen Gefangenen eingenommen, um Sadismus, sexuelle Ausbeutung und Machtmissbrauch zu thematisieren. Die vorwiegend US-amerikanischen, italienischen oder japanischen Genrebastarde behandeln das Sujet des Gefängnisaufenthalts und des Ausgeliefertseins als Folie für zum Teil groteske Genrefantasien, die trotz greller Überzeichnung Anstöße zur konstruktiven Gesellschaftskritik liefern. Der Lagerfilm schließlich nutzt den Zweiten Weltkrieg weniger als historische Rahmung denn vorwiegend als Symptom einer aus den Fugen geratenen Welt. Die Insassen sind hier keine Gangster, die gegen das System rebelliert haben – das System selbst steht hier in direkter Opposition zum Individuum, über das man nach Belieben und mit Willkür verfügen kann.

8 Fazit

Nach einer frühen Phase, in der die grundlegenden Mythen, die Ikonografie sowie prototypische Figuren und grundlegende narrative Elemente eingeführt wurden, entwickeln sowohl der Gangsterfilm als auch der darin eingelagerte Gefängnisfilm auf dieser Grundlage eine Vielzahl an Erzählungen und eine breite Bandbreite an Motiven. „Gangsters and audiences interests change following social changes [. . .]

[so] the gangster genre has no structural unity; it's a historical (diachronic) conjunction" (Durgant 1991, S. 94). Selbst bei Überlappungen mit anderen Genres wie zum Beispiel bei *Escape from New York (Die Klapperschlange,* USA/UK 1981, John Carpenter*)* reflektieren sowohl der Gangster- als auch der Gefängnisfilm soziale Missstände und beziehen Position „in den Zeiten der Depression [. . .] [oder] eine [r] allgemeinen Krise des Politischen" (Horst 1998, S. 88 f.). Der Gangsterfilm setzt sich nicht zuletzt auch mit aktuellen und archaischen Bildern von Männlichkeit und Themen wie sozialer Ungleichheit, Migration und Konzepten von Familie auseinander. Nach klassischen Phasen der ästhetischen wie narrativen Geschlossenheit lassen sich spätere Genrebeiträge vor allem durch die Thematisierung des Gangstertums, durch die Wahl der Perspektive eines Gangsters und durch den Diskurs des Mythos als Gangsterfilme kategorisieren und vom Kriminalfilm abgrenzen.

Literatur

Durgnat, Raymond. 1991. The gangster file: From Musketeers to Good fellas. *Monthly Film Bulletin* 58(687): 93–95.

Gabree, John. 1981. *Der klassischer Gangsterfilm*. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Grob, Norbert. 2002. Gangsterfilm. In *Reclams Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 235–240. Stuttgart: Reclam.

Hartmann, Britta. 1999. Topographische Ordnung und narrative Struktur im klassischen Gangsterfilm. *Montage/AV* 8(1): 110–133.

Horst, Sabine. 1998. Miller's crossing. In *Joel & Ethan Coen*, Hrsg. Peter Körte und Georg Seeßlen, 87–114. Berlin: Dieter Bertz Verlag.

Kellner, Hans-G, et al. 1977. *Der Gangsterfilm – Regisseure, Stars, Autoren, Spezialisten, Themen und Filme von A-Z*. München: Bernard Roloff Verlag.

Nirmalarajah, Asokan. 2012. *Gangster Melodrama – „The Sopranos" und die Tradition des amerikanischen Gangsterfilms*. Bielefeld: transcript Verlag.

Nochimson, Martha P. 2007. *Dying to belong – Gangster movies in Hong Kong*. Padstow: Blackwell.

Schrader, Paul. 1974. Yakuza-Eiga – A Primer. *Film Comment* 13(1): 8–17.

Seeßlen, Georg. 1980. *Der Asphalt-Dschungel – Geschichte und Mythologie des Gangster-Films*. Hamburg: Rowohlt TaschenbuchVerlag GmbH.

Shadoian, Jack. 1977. *Dreams and dead ends – The American gangster/crime film*. Cambridge/-London: The Massachusetts Institute of Technology Press.

Stiglegger, Marcus. 2002. Gefängnisfilm. In *Reclams Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 242–244. Stuttgart: Reclam.

Warshow, Robert. 2014. Der Gangster als tragischer Held. In *Die unmittelbare Erfahrung – Filme, Comics, Theater und andere Aspekte der Populärkultur*, Hrsg. Robert Warshow, 101–105. Berlin: vorwerk 8.

Wilson, Ron. 2015. *The gangster film – Fatal success in American cinema*. New York/Chichester/West Sussex: Columbia University Press.

Thriller

Wieland Schwanebeck

Inhalt

1 Einleitung 497
2 Begriffsbestimmung 498
3 Spielarten 505
Literatur 511

Zusammenfassung

Das Kapitel identifiziert strukturelle Grundmomente des Thrillers – bspw. Angstlust, Schaulust und Suspense – als Elemente, die letztlich allen tradierten Filmerzählungen zugrunde liegen, im Thriller allerdings zugespitzt werden und diesen als legitimen Erben des frühen Attraktionskinos ausweisen. Als Subkategorien werden Psychothriller, Erotikthriller und Verschwörungsthriller näher diskutiert.

Schlüsselwörter

Suspense · Angstlust · Psychothriller · Erotikthriller · Verschwörungsthriller

1 Einleitung

Die Geschichte des Thrillers ist so sehr an die Frühgeschichte des Kinos geknüpft, dass sich behaupten lässt, das Genre Thriller komme dem ursprünglichen Versprechen des Kinos als Kunstform heute noch am nächsten. Schließlich unternehmen die bewegten Bilder ihre ersten Gehversuche in Form von Kurzfilmen, die zunächst als Jahrmarktsattraktionen in Zelten vorgeführt werden, parallel zum Boom der moder-

W. Schwanebeck (✉)
Institut für Anglistik und Amerikanistik, TU Dresden, Dresden, Deutschland
E-Mail: wieland.schwanebeck@tu-dresden.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_25

nen Freizeitparks um 1900. Nachdem in den 1880er-Jahren in Coney Island die ersten Achterbahnen Besucher anlocken, erlebt die Freizeitparkindustrie einen Boom, der erst mit der *Great Depression* in den späten 1920er-Jahren stagniert, als gerade auch die Ära des Stummfilms zu Ende geht. Mit seinen unverwüstlichen Stehaufmännchen und Dauerjagden auf Straßen, über Schienen und zu Wasser (etwa in den Keystone-Komödien und *chase films* der 1910er-Jahre) ist auch dieser mit mancherlei Jahrmarktstradition (etwa dem Kaspertheater) verwandt.[1]

Sowohl den mit Loopings und Hochgeschwindigkeitsmanövern operierenden Achterbahnen als auch den ersten Gehversuchen des Kinos ist das Versprechen des Nervenkitzels zu eigen, das im wörtlichen Sinne hinter dem *thrill* steht und mit dem jede Attraktion aus der Amüsier-Topografie des Jahrmarkts und seiner Rauschspiele (Szabo 2006, S. 126–201) herauszuragen sucht. Die ersten Kurzfilme der Lumières oder der Skladanowskys sind nicht durch größere narrative Bögen gekennzeichnet, doch die Neuartigkeit der sinnlichen Erfahrung, die dieses ‚Attraktionskino' seinen Zuschauern bietet, nimmt durchaus vorweg, was später noch den Thriller charakterisieren wird: Eine intensive emotionale Erfahrung beschert Gänsehaut und bemächtigt sich des Körpers, der diesen „hoch wirksamen Mix aus Nervenkitzel und Spannung" (Wulff und Brunner 2014) als angenehm erlebt. Zwar differenziert sich das Kino zu Beginn des 20. Jahrhunderts alsbald in zahlreiche narrative Spielarten mit jeweils eigenem generischen Merkmalskatalog aus, doch im Kern vermittelt der Thriller weiterhin die ambivalente Freude einer temporeichen Geisterbahnfahrt, kurzzeitig die Kontrolle über den eigenen Körper scheinbar aus der Hand zu geben, wobei er zwischen den Überraschungsmomenten und Lachsalven der Komödie auf der einen und der nervlichen Angespanntheit und den gutdosierten Schocks des Horrorfilms auf der anderen Seite oszilliert. Julian Hanich (2011) nennt den Thriller gar die verträglichere Variante des Horrorfilms: „less violence, fewer shocks and more moments of relief" (S. 32).

Der folgende Beitrag möchte sowohl definitorische Probleme diskutieren, die sich aus diesem hybriden Status der Gattung ergeben, als auch seine beiden zentralen Momente – Angstlust und Suspense – sowie die wichtigsten seiner zahlreichen Spielarten.

2 Begriffsbestimmung

2.1 Definitorische Herausforderungen

Obwohl sich zahlreiche mit dem Thriller sowie der Suspense-Technik assoziierte Schriftsteller und Filmemacher selbst um eine Theoretisierung der Gattung bemüht haben, sind ihre divergenten Ansätze kaum auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Wenn Alfred Hitchcock seine Vorstellung vom Thriller skizziert (Truffaut 1984, S. 73), dann hat er ganz klar den erzählerischen Idealfall des um einen

[1]Martin Rubin diskutiert die mit zahllosen spektakulären Stunts auftrumpfenden Kurzfilme von Harold Lloyd unter dem Etikett „Comedy of Thrills" (1999, S. 65–70). S. a. Hammond 1974, S. 28–34.

Wissensvorsprung gegenüber der Figur verfügenden Zuschauers vor Augen, der freilich weder den Suspense letztgültig charakterisiert noch mit dem modernen Thriller in eins zu setzen ist. Befragt man dagegen etwa Patricia Highsmith, deren Roman *Strangers on a Train* (1950) als Vorlage für einen der erfolgreichsten Hitchcock-Filme diente, wird man auf eine Erzählform in der Tradition Dostojewskis verwiesen, in der jederzeit eine Gewalttat in die Routine des Alltäglichen einbrechen kann (Highsmith 1983, S. xi). Gemeinsam ist beiden Ansätzen immerhin die Fokussierung auf das Verbrechenssujet, weshalb der Thriller vielfach bloß dem *crime film* zugerechnet wird (Moine 2008, S. 19): Mindestens wird die körperliche Versehrtheit, zumeist gar das Leben der Hauptfigur aufs Spiel gesetzt (Koebner und Wulff 2013, S. 13), und in dem von Charles Derry als Subgenre ausgewiesenen „Thriller of Moral Confrontation" (2001, S. 217–269), der eigentlich die archaische Grundformel des Thrillers an sich darstellt, geht es denn auch um eine Konfrontation von Gut (bei Hitchcock: schuldlos schuldig) und Böse.

Eben weil der Thriller weder durch eine allgemeingültige Strukturformel noch durch sein ikonografisches Inventar auf einen Nenner zu bringen ist, und weil seine im Folgenden näher vorgestellten Varianten und Ausprägungen so unterschiedliche ideologische Projekte verfolgen (bspw. sowohl Täter- als auch Opferperspektive privilegieren können), definieren ihn zahlreiche Einführungswerke auf Umwegen: z. T. *ex negativo*, wenn sie ihn bspw. vom Horrorfilm abgrenzen (Derry 2001, S. 12), oder indem sie seinen Status als Hybridling an der Schnittstelle von Abenteuer-, Kriminal- und Horrorfilm[2] bzw. als eine Art Meta-Genre (Rubin 1999, S. 4) hervorheben, das lediglich ein Gesetz beherzigen muss: „It should be undisputed [. . .] that thrillers thrill." (Hanich 2011, S. 33) Da sich der Thriller zu diesem Zweck aller erdenklichen Tropen und filmischen Stilmittel bedient, um den Nervenkitzel nicht abreißen zu lassen, kommt er sehr häufig dem nah, was Hitchcock als „pure cinema" beschwört[3] – ein Bewegungsbild im doppelten Wortsinn. Sein permanenter Bewegungsdrang, der nicht nur in beklemmenden Road-Movies wie *Duel* (Duell, USA 1971, Regie: Steven Spielberg) zutage tritt, führt auf Rezipientenseite zu einer Privilegierung des von Roland Barthes formulierten proaïretischen Codes, der allein der „Logik des *Schon-Vollendeten*" verpflichtet ist (Barthes 1976, S. 24) und Neugier auf das kommende Ereignis schürt, ohne allzu sehr die lückenlose Aufklärung erzählerischer Leerstellen zu forcieren. Am prononciertesten geschieht dies im Actionthriller, dessen lineare Ereigniskette lediglich von Materialschlachten interpunktiert wird bzw. der diese sogar – etwa in *Mad Max: Fury Road* (USA 2015, Regie: George Miller) – in seinen ununterbrochenen kinetischen Reigen integriert.[4]

[2]Derry (2001) verweist darauf, dass der Terminus historisch zunächst als Dachbegriff für alle erdenklichen populären Erzählungen fungiert, die Abenteuer und Verbrechen thematisieren (S. 16).

[3]Hitchcock verwendet den Terminus v. a. in Bezug auf seine Stummfilmarbeiten wie *The Lodger* (*Der Mieter*, GB 1927), in denen „in purely visual terms", d. h. ohne die Hilfe von Dialogen oder Zwischentiteln erzählt wird (Hitchcock im Gespräch mit Truffaut 1984, S. 44).

[4]So wird in *Duel* weder das Motiv noch die Identität des mysteriösen Truckers jemals enthüllt. Zum Segment des Actionthrillers, dessen Zeitmanagement die Konvention der Rettung in letzter Minute wahrt und der sich seit den 1980er-Jahren immer mehr zur Materialschlacht auswächst, vgl. im Detail Langford 2005, S. 233–256 sowie Koebner und Wulff 2013, S. 14 f.

Damit steht der Thriller in der direkten Nachfolge der klassischen Abenteuererzählung. Auch diese bedient sich gemäß dem von Joseph Campbell (2008) beschriebenen Monomythos eines Reiseschemas und bleibt unaufhörlich in Bewegung – noch heute wird vom Thriller häufig da gesprochen, wo eigentlich der traditionelle, womöglich antiquiert anmutende Begriff der Abenteuergeschichte angebracht wäre (Symons 1992, S. 221), die gemäß Georg Simmel vom Einbruch des Ungeheuerlichen in die Kontinuität des Lebenszusammenhangs charakterisiert ist: „ein Fremdkörper in unserer Existenz, der dennoch mit dem Zentrum irgendwie verbunden ist." (Simmel 1986, S. 25) Im Thriller deutet sich diese Gefahr durch Kataphern an – Anomalien, die der Zuschauer auflösen muss und die als Abweichungen vom Normalen „immer auch verdächtig sind" (Wulff 1999, S. 217). Im Zuge der sich daraus entwickelnden, gefahrvollen Reise lässt die Abenteuergeschichte ihre Rezipienten im „Rausch des Augenblicks" auf intensive Art „das Leben fühlen" (Simmel 1986, S. 35). Allerdings setzt sich der Thriller auch von dieser Tradition ab, denn während der Abenteurer in der Regel kein Verfolgter ist, nicht in jeder Minute um sein Leben bangen muss und sein Ziel selbst wählen kann, wird der Thrillerheld zum Spielball der Ereignisse: „Niemand kann beschließen, Thriller-Held zu werden" (Koebner und Wulff 2013, S. 9), und ebenso wenig kann der Zuschauer verhindern, dass ihn die „subjektive [] Wahrnehmung einer bedrohten Filmgestalt" derart mitreißt, „dass wir in deren radikale Hilflosigkeit hineingezogen werden." (Bronfen 2013, S. 257).

Wo sich als Grundbewegung der Gattung nur noch die immer stärker beschleunigte Flucht abspielt (frei nach dem Motto: ein bewegliches Ziel ist schwieriger zu treffen), der Weg also wichtiger als das Ziel ist, verabschiedet sich auch die epistemologische Agenda des als immer anachronistischer empfundenen Krimis aus dieser zutiefst verunsichernden Gattung, deren Protagonist sich durch ein generelles Wissensdefizit auszeichnet (Glover 2003, S. 138; Todorov 1977, S. 47). Steht beim Krimi v. a. die Klärung von Tathergang und Motivation durch eine ordnende Detektivfigur im Vordergrund (Seeßlen 2013, S. 24 f.), spielt sich der Thriller innerhalb des Strukturmodells des „Verbrechensfilms", d. h. im Dreieck Ermittler-Opfer-Verbrecher, v. a. zwischen letzteren beiden Polen ab und nimmt die Opferperspektive ein (Abb. 1).

Gleichwohl besteht weiter die Tendenz, den Thriller in der Nachfolge der *sensational literature* des 19. Jahrhunderts als Sammelbegriff für sämtliche eskapistisch angehauchten Geschichten von Risiko und Todesgefahr zu verwenden (Bradford 2015, S. 105). Damit werden seine literarischen Wurzeln geehrt, die sowohl in der an drastischen Schockeffekten nicht armen *gothic novel* als auch in Edgar Allan Poes Schauervarianten der Detektiverzählung liegen (Glover 2003, S. 137; Scaggs 2005, S. 106 f.). Auf diese einfachste Formel gebracht, fungiert er als „Erregungs-‚Drama'" (Seeßlen 1995, S. 13), das durch narrativen Suspense charakterisiert ist und sein Publikum mit dem Versprechen der Angstlust lockt.

2.2 Angstlust

Das Phänomen der Jahrmärkte und Achterbahnen, die das moderne Verständnis von Nervenkitzel und Schwindelgefühl nachhaltig geprägt haben, bildet auch den Aus-

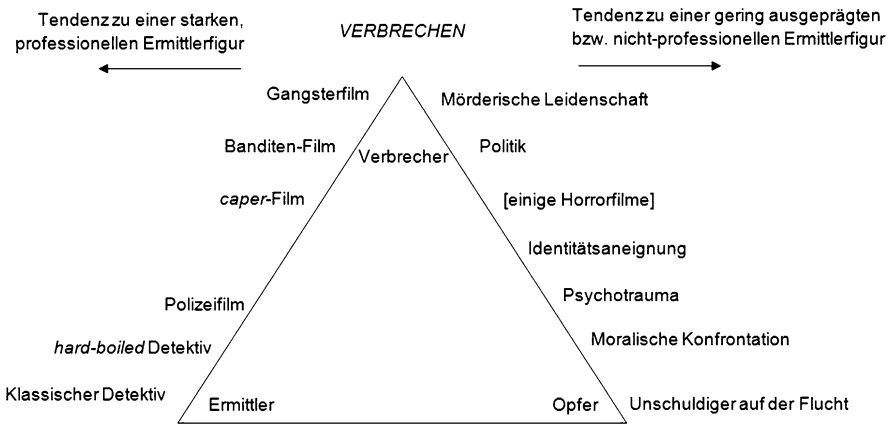

Abb. 1 Strukturmodell *crime film* (Derry 2001, S. 64)

gangspunkt für den Psychoanalytiker Michael Balint, dessen Konzept der Angstlust bis heute als theoretische Prämisse für den Thriller und verwandte Phänomene gilt. Balint interessiert sich für den Jahrmarkt als „Bruch in der täglichen Routine", der „eine Lockerung der strikten Regeln mit sich [bringt], die das Gesellschaftsleben beherrschen." (Balint 1976, S. 17) Er hinterfragt, weshalb die Besucher des Jahrmarkts bereitwillig Dinge akzeptieren, die sich unter zivilisatorischen Gesichtspunkten eigentlich verbieten: ungesundes Essen, aggressive Spiele, objektive Gefahren. Balints Erklärung basiert auf einer Regressionstheorie, die den Jahrmarktsspielen die Funktion eines Sicherheitsventils zuweist („auf einem primitiven Niveau [werden] innerhalb sicherer Grenzen periodische Entlastungsmöglichkeiten geboten", S. 18) und die Kategorie der Angstlust evoziert, einer merkwürdigen „Mischung von Furcht, Wonne und zuversichtlicher Hoffnung angesichts einer äußeren Gefahr" (S. 20 f.), der sich die Besucher, „aufgeputzt wie die Opfer eines heidnischen Rituals, [. . .] lustvoll darbieten" (Seeßlen 1995, S. 10). Das paradoxe Gefühl der Angstlust, das eine zeitweise „Einheit zwischen Subjekt und Umwelt, [. . .] zwischen Geist und Körper" herstellt (Szabo 2006, S. 169), führt Emotionen wieder zusammen, die man uns seit der Pubertät zu trennen gelehrt hat, weshalb den prototypischen Situationen des Thrills (wie Wettrennen oder Mutproben) auch etwas Infantiles anhaftet (Anz 2013, S. 206; Seeßlen 2013, S. 15–18).

Mit seiner Unterscheidung von Oknophilen (die sich an ein Sicherheitsobjekt klammern und lieber aus sicherer Distanz mitfiebern) und Philobaten (die ohne Netz und doppelten Boden tatsächlich in Gefahr schweben und einem „phallisch-narzißtische[n] Heldentum" frönen) steckt Balint eine auch für den Thriller wichtige Differenz zwischen Zuschauern (unten in der Manege) und Risikovirtuosen (oben am Hochseil) ab, ohne sie explizit als dichotomes Gegensatzpaar verstanden wissen zu wollen (Balint 1976, S. 39). Damit gibt er zugleich den Werdegang des typischen Thrillerhelden vor, der aus der Sicherheit seiner vertrauten Objektwelt gerissen wird und lernen muss, ohne Netz und doppelten Boden Gefahren zu meistern und seine persönlichen Phobien zu überwinden: Für Hitchcocks Fotogra-

fen L.B. Jefferies in *Rear Window* (*Das Fenster zum Hof*, USA 1954) ist dies der Schritt von der Beobachtung hinter den Jalousien (das phallische Kameraobjektiv umklammernd) hin zum aktiven Kampf, der im freien Fall aus dem Fenster endet. In diesem Sinne ähnelt der Thriller einem philobatischen Drama in drei Akten (Derry 2001, S. 23).

Für das Publikum greift dagegen Balints aus den Kinderspielen entlehnte Prämisse einer vorher vereinbarten Sicherheitszone, die noch die allergrößte Gefahr bzw. den größtmöglichen „Abstand des Akrobaten von der sicheren Erde" zulässt (Balint 1976, S. 22). Hitchcock hat das – zehn Jahre vor Balint – ebenfalls am Modell der Achterbahn programmatisch skizziert: Der Zuschauer akzeptiere den Nervenkitzel, wenn die Fahrt zwar so erschreckend wie möglich erscheine, in Wahrheit jedoch vollkommen sicher sei (Hitchcock 1997, S. 120), weshalb der Thriller trotz seiner Affektstruktur auch eher den klassischen „action-centered, goal-oriented linear narratives driven by the desire of a single protagonist" und nicht den von Linda Williams als *body genres* charakterisierten Gattungen wie Horror zuzurechnen ist, die den Zuschauer mit ins Körperspektakel verwickeln (Williams 2000, S. 208).

Trotz der häufig gewahrten, klassischen Erzählform kann die Ansicht, der finale Sprung zurück in die Sicherheitszone vollende die in der aristotelischen Tradition[5] stehende, kathartische Struktur des Thrillers als „Probehandeln zur Austreibung realer Ängste" (Koebner und Wulff 2013, S. 10), nicht uneingeschränkt für all seine Spielarten gelten.

2.3 Suspense

Indem er durch das an die Kategorie der Fokalisierung geknüpfte Kriterium der Informationsvergabe bestimmt wird (vgl. Bal 2009, S. 163–165), stellt Suspense kein Alleinstellungsmerkmal des Thrillers, sondern eine Grundbedingung des Erzählens an sich dar. Der von den Gebrüdern Lumière stammende, kaum eine Minute lange Kurzfilm *L'Arroseur arrosé* (*Der begossene Gärtner*, F 1895), in dem ein Spaßvogel einem Gärtner die Wasserzufuhr unterbricht, nur damit sich der Strom aus dem Gartenschlauch dann in dessen Gesicht entlädt (Abb. 2), ist kein Thriller, kann aber als erster Suspense-Film gelten, spannt er doch sein Publikum in einfacher Manier geschickt auf die Folter („will he, won't he, when will he?", Hammond 1974, S. 20) und gibt damit selbstbewusst vor, welche Wege das Erzählkino im 20. Jahrhundert einschlagen wird, um sein Publikum über zwei Stunden bei Laune zu halten. In diesem Sinne ist Suspense durchaus nicht immer an Gefahrensituationen geknüpft (Kessler 1993, S. 119) und kann also keine exklusive Domäne des Thrillers sein: „So wenig es eine Geschichte ganz ohne *Suspense* gibt, so wenig gibt es einen Film, der eine Handlung hat, ohne *Suspense*." (Seeßlen 2013, S. 32)

[5]Eine Kritik an der Adaption des Katharsis-Begriffs im Kontext des Thrillers und der Angstlust, wie sie Thomas Anz (2013, S. 209) liefert, findet sich bei Hanich (2011, S. 8–12).



Abb. 2 Das Kino entdeckt den Suspense (*L'Arroseur arrosé*)

Unter Berufung auf die Todesgefahren und Risiken, denen sich die Figuren im Thriller aussetzen,[6] dessen privilegiertes Verhältnis zum Suspense zu behaupten, scheint ebenfalls nicht völlig schlüssig – auch Chaplin lässt in *Modern Times* (*Moderne Zeiten*, USA 1936) den Tramp am Abgrund tanzen, wenn auch mit anderem Effekt. Letztlich schlägt jede Filmerzählung Haken dieser Art, um beim Publikum Neugier auf den nächsten erzählerischen Schritt zu wecken und um die Identifikation mit den Charakteren zu maximieren (Smith 2000, S. 18).

Als Inversion der Neugier, die es zu stillen gilt (denn vom Suspense erhofft sich das Publikum in der Regel *Erleichterung*, vgl. Derry 2001, S. 31), ist er seit dem Übergang vom frühen, burlesken *chase*-Film mit seiner Reihung von Gag- und Spektakelsequenzen hin zu komplexeren Plots nicht mehr aus dem Kino wegzudenken. Für Pascal Bonitzer etabliert sich das Verbrechen als Filmsujet nicht zufällig zur selben Zeit wie die Begehrensstruktur des filmischen *gaze*, die durch *point of view*-Konventionen und Montage realisiert wird: „The weight of death, murder and crime have meaning only through the proximity of a gaze." (Bonitzer 1997, S. 18). D.W. Griffith wäre demnach der eigentliche Vater des Suspense – nicht erst Hitchcock, dessen Kino zwar mit der Suspense-Praxis assoziiert wird, der allerdings mit seiner Theoretisierung des Phänomens (v. a. mit der apodiktischen Formulierung vom Primat des Suspense-Kinos vor *mystery*- und *surprise*-Struktur) die Forschung

[6]Für Hans Jürgen Wulff und Phillipp Brunner ist die Geschichte im Thriller immer auch „*die Geschichte eines möglichen Opfers*" (2014).

eher in die Irre geführt hat. Einerseits erfüllen nicht alle Hitchcock-Filme die paradigmatische Struktur des von ihm häufig beschworenen Beispiels der Bombe unterm Tisch (Truffaut 1984, S. 73), andererseits geht die Differenzierung selbst am Gegenstand vorbei.[7] Der Thriller-Suspense mag sich von der Rätselstruktur des Krimis dadurch unterscheiden, dass er wiederholbar ist, doch er steht dem *mystery* nicht diametral gegenüber. Ebenso wenig sind Suspense und Überraschung ein Gegensatzpaar: „The two can work together in narratives in complex ways: a chain of events may start out as a surprise, work into a pattern of suspense, and then end with a ‚twist', that is, the frustration of the expected result – another surprise." (Chatman 1980, S. 60). Wegbereitende Thriller wie *North by Northwest* (*Der unsichtbare Dritte*, USA 1959, Regie: Alfred Hitchcock) geben ihren Suspense-Sequenzen überraschende Plotwendungen und slapstickhaft anmutende Elemente der *comedy chases* bei und müssen daher notwendigerweise wie Genrehybride daherkommen.

Strukturell und perspektivisch lassen sich der Suspense und seine „rigorose Perspektivierung" (Koebner und Wulff 2013, S. 11) dagegen exakt beschreiben: Susan Smith unterscheidet drei Suspenseformen, an die jeweils unterschiedliche Beziehungsformen zwischen Publikum und Filmfigur geknüpft sind und zwischen denen die meisten Thriller situativ oszillieren. Setzt der geteilte Suspense nach Smith auf eine nahezu vollkommene Identifikation, indem er uns ganz in den Gefühlshaushalt und Wissensstand der Figur versetzt („[the viewer] fear[s] along with rather than simply for a character", Smith 2000, S. 20), wird das Publikum dagegen beim Stellvertreter-Suspense animiert, eine Art elterliche Fürsorge-Rolle für einen unwissenden Protagonisten zu übernehmen, indem es früher und umfassender über eine drohende Gefahr informiert wird.[8] Hitchcock eruiert das exemplarisch in *Sabotage* (GB 1936), den er retrospektiv zu seiner wichtigsten filmischen Lektion stilisiert: Das Publikum habe ihm nicht vergeben können, dass eine über acht Minuten gestreckte Suspense-Sequenz im Tod eines kleinen Jungen kulminiert (Hitchcock 1997, S. 120 f.; Truffaut 1984, S. 73); eine Konstellation, die *Sabotage* geschickt auf einer Metaebene doppelt, denn der Terrorist (der mit seinen Attentaten Öffentlichkeit produzieren will) ist zugleich Kinobetreiber und wird gleich in der ersten Szene von wütenden Besuchern bestürmt, die ihr Geld zurückfordern. Es gilt also den Kontrakt zu wahren, der schon für die Jahrmarktsbuden galt: Das Publikum möchte systematisch auf die Folter gespannt werden, stimmt dieser Folter sogar von Anfang an zu,

[7]Zur entsprechenden Kritik an Hitchcock vgl. Knight und McKnight 1999, S. 120; Smith 2000, S. 40; Derry 2001, S. 51 f. Eine der wenigen Arbeiten zur Suspense-Theorie, in denen Hitchcocks Typologie grundsätzlich gewahrt bleibt, liefert Weibel 2008.

[8]Die dritte von Smith definierte Spielart, der empathieärmere direkte Suspense, greift für den klassischen Thriller weniger als etwa für den Horrorfilm, kommt es doch hier kaum zur Identifikation und empfindet das Publikum die Spannung eher als Angriff auf sich selbst. Im Gegensatz zu Smith lassen Koebner und Wulff nur den „shared suspense" als thrillertypisch gelten, definieren sie das Genre doch als eines, „[das] sich konsequent in die Perspektive des Opfers der Intrige stellt und den Zuschauer nicht über diesen Rahmen hinaus informiert." (Koebner und Wulff 2013, S. 10).

erwartet aber dafür, mit ausreichend Informationen versorgt zu werden, um über eine maximal mögliche Zeitdauer, in der sich der Suspense entwickelt, „wohlige Schauer“ zu erfahren (Wulff 1993, S. 99).

3 Spielarten

Im Folgenden werden drei besonders wirkmächtige Erscheinungsformen des Thrillers anhand wichtiger Beispiele näher erörtert. Die hier exemplarisch ausgewählten Subgenres erheben keinen Anspruch auf ein vollständiges Abbild der Gattung, sind allerdings einigermaßen unumstritten, was sich nicht für alle in der Literatur diskutierten Spielarten (bspw. den von Derry postulierten „Thriller of Cultural Anxiety“) sagen lässt. Ihnen allen sind thrillertypische Motive wie Attentat, Identitätsdiebstahl, Mord und Verfolgungsjagd zu eigen; sie alle thematisieren das Sehen und den Voyeurismus, freilich mit sehr unterschiedlicher Semantisierung: Wird der Verschwörungsthriller von dystopischen Überwachungsszenarien charakterisiert, ist im Erotikthriller die Schaulust mit ihren strafenden Konsequenzen allgegenwärtig.

3.1 Psychothriller

An der Schnittstelle zwischen klassischem Thriller und Horrorfilm bewegt sich der Psychothriller, der häufig die Verfolgung eines Serienmörders zum Thema hat. Da die Polizei mit konventionellen Ermittlungsmethoden scheitert, nimmt sie professionelle Hilfe in Anspruch, um die gestörte Täterpsyche verstehen zu können.[9] Dieser Akt der erzwungenen Empathie mit dem Wahnsinnigen lotet nicht nur die Grenzen von Normalität aus, sondern löst auch die rigide Trennung zwischen Verbrechern und Detektiven auf – dies geschieht bereits in Fritz Langs wegbereitendem Film *M* (D 1931), in dem sich ein Verbrecherring in die Ermittlungsarbeit der Polizei einschaltet. Entsprechend viele Psychothriller bieten daher auch den (durch unzuverlässiges Erzählen bzw. Elemente des Mindfuck-Films vorbereiteten) Plot-Twist auf, einen der Ermittler als Täter zu präsentieren.

Mit seiner detaillierten (wenn auch häufig reißerisch-diskriminierenden) Schilderung der kranken Täterpsyche befriedigt der Psychothriller die Neugier eines Publikums, das sich für psychologisch komplexe Täterfiguren interessiert und deren Krankengeschichte verstehen möchte (Indick 2006, S. 28–39). Dies provoziert eine erzählerische Erklärungswut, die den Psychothriller ironischerweise wieder in die Nähe zum Krimi rückt, den das Genre ja eigentlich historisch gesehen hinter sich gelassen hat. Hitchcock betont zwar wiederholt seine Abneigung gegen die Redse-

[9] Letztere gilt im Genre zumeist als obligatorisch, kann allerdings auch durch ein allgemeines psychologisches Sujet ersetzt werden (vgl. Indick 2006, S. 3 f.).

ligkeit der Whodunits (Truffaut 1984, S. 74), aber ausgerechnet sein radikalster Film, *Psycho* (USA 1960), endet mit dem erklärenden Monolog eines Psychiaters. *Psycho* erwies sich als stilbildendes Werk, dessen Tropen Eingang in so unterschiedliche Segmente wie *Giallo* oder *slasher*-Horror finden sollten. Dazu zählen die Täterfigur, „die aufgrund eines psychisch abweichenden Verhaltens einen Normverstoß gegenüber der Gesellschaft (bzw. deren Mitgliedern) ausübt" sowie die Diesseitsverortung eines abnorm scheinenden Bösen (Golde 2002, S. 19), das in letzter Instanz normalisiert, d. h. fassbar gemacht wird.

Bevor sich seit den 1980er-Jahren ein „Motivationsvakuum" des Genres bemächtigt (Golde 2002, S. 28 f.) und sich der Psychothriller immer weniger vom Horrorfilm trennen lässt (Hanich 2011, S. 33 f.), ist für seine Struktur eine häufig durch erklärende Rückblende realisierte Reise in die Vergangenheit obligatorisch (Derry 2001, S. 194–216), die eine traumatische Urszene enthüllt (bspw. in *Marnie* [USA 1964, Alfred Hitchcock] oder *Profondo Rosso* [*Rosso – Farbe des Todes*, I 1975, Dario Argento]). Da die Herleitung der Auflösung aus der individuellen Krankengeschichte zum Schlüsselmoment der Detektion wird, sind die Protagonisten des Psychothrillers häufig selbst Psychiater (wie in *Spellbound* [*Ich kämpfe um dich*, USA 1945, Alfred Hitchcock] und *Still of the Night [In der Stille der Nacht*, USA 1982, Robert Benton]), oder sie verfügen – wie die FBI-Agenten in Thomas Harris' Romanen und deren erfolgreichen Adaptionen – über umfassende Kenntnisse im *profiling*.[10]

Von allen Ausformungen des Thrillers stellt der Psychothriller hinsichtlich der Identifikation die größte Herausforderung ans Publikum. Diesem werden nicht nur (wie in *Psycho*) nacheinander die Sympathiefiguren entzogen, sondern es wird zur Identifikation mit schillernden Soziopathen wie Hannibal Lecter animiert,[11] fiebert in der berühmtesten Sequenz in *Frenzy* (GB 1971, Regie: Alfred Hitchcock) gar mit dem Serienmörder mit, der in einem Wettlauf gegen die Zeit eine verräterische, am Opfer zurückgelassene Krawattennadel finden muss (Abb. 3).

In anderen Fällen wie dem mit dem Amnesiefilm verwandten „Thriller of Acquired Identity" (Derry 2001, S. 175–193) fungiert der Psychopath als alleiniges Fokalisierungszentrum (etwa in *The Talented Mr. Ripley* [*Der talentierte Mr. Ripley*, USA 1999, *Regie*: Anthony Minghella]); z. T. verknüpft sich der Psychothriller auch mit dem erotischen Thriller, bspw. in *Black Swan* (USA 2010, Darren Aronofsky).

[10]Dies bedeutet eine immense Entwicklung, bedenkt man, dass Psychologen im frühen Erzählkino allenfalls als Scharlatane und Jekyll/Hyde-Gestalten existierten (Indick 2006, S. 7–27).

[11]Patricia Highsmith, deren Hochstapler Tom Ripley das Publikum auf ähnliche Weise verführt, argumentiert hierzu: „I can only suggest giving the murderer-hero as many pleasant qualities as possible – generosity, kindness to some people, fondness for painting or music or cooking, for instance. These qualities can also be amusing in contrast to his criminal or homicidal traits." (Highsmith 1983, S. 46) Zu den auf Hans Robert Jauß zurückgehenden Identifikationsformen, die in solcherlei Psychothrillern eher kathartisch-ironisch als admirativ-sympathisch ausfallen, vgl. Fischer 1983, S. 148.



Abb. 3 Das Publikum fiebert mit Bob Rusks Kraftakt (*Frenzy*)

3.2 Erotikthriller

Beim Erotikthriller – seltener auch *softcore thriller* oder „Thriller of Murderous Passion" (Derry 2001, S. 72) – handelt es sich um einen Nachfahren des Film noir, der ganz von den Themen Schaulust und Verbrechen aus Leidenschaft durchwirkt ist und Elemente des Pornos, des Psychothrillers und des Horrorfilms vereint (Williams 2005, S. 21–28).

Trotz seines heterogenen Erscheinungsbildes lässt sich ein Grundmuster skizzieren: Ein zumeist männlicher Protagonist sucht nach einem Ausweg aus einer erstarrten Beziehung bzw. seiner als Krise der Männlichkeit codierten beruflichen Routine und erliegt dem Reiz des Verbotenen, das häufig personifiziert als Femme fatale erscheint. Diese invertiert das klassische Machtgefüge der Beziehung, indem sie ihren Körper (bspw. in *Body of Evidence* [USA 1993, Uli Edel]) nicht nur metaphorisch, sondern wörtlich als Waffe einsetzt. Die Erregungsstruktur des Erotikthrillers verknüpft Lust mit Gefahr bzw. Eros mit Thanatos (Martin 2007, S. 4); der unvermeidliche Bestrafungsmechanismus verrät eine puritanische Struktur (Koebner und Wulff 2013, S. 16). Wenn Balint in seinen Ausführungen zu den alltäglichen Angstlusterfahrungen die Jungfrau als das „natürlichste neue Objekt" bezeichnet (1976, S. 21), dann stürzt sich der Anti-Held des Erotikthrillers in seinem Drang, wortwörtlich *virgin territory* zu penetrieren, bereitwillig ins Verderben.

In Jean Beckers *L'été meurtrier* (Ein mörderischer Sommer, F 1983) betritt die Femme fatale Eliane (Isabelle Adjani) als Lolita-Gestalt den provençalischen Garten Eden und wird zur Projektionsfläche aller zutiefst defizitär gezeichneten Männer im Ort: „Alle haben sie nur ‚Sie' oder ‚Die' genannt", kommentiert ihr künftiger Ehemann (und williger Rachehelfer) Pin-Pon (Alain Souchon), bevor er von ihr korrumpiert wird (Abb. 4).

Generell ist der Flirt mit dem Verbotenen gemäß der phallozentrisch-patriarchalen Blickstruktur des *male gaze* (Mulvey 2009) strukturiert; dennoch wäre es falsch, den Erotikthriller als reines Refugium männlich-voyeuristischer Fantasien zu deuten. Er



Abb. 4 Die Verführung von Pin-Pon (*L'été meurtrier*)

ist sogar – stärker als andere Thrillerspielarten – an ein weibliches Publikum adressiert,[12] das zur Identifikation mit widersprüchlichen „Identitätsentwürfe[n] zwischen dem *bad sexy girl* und der *good female heterosexual*" animiert (Stiglegger 2012), zugleich aber über gesellschaftlich akzeptierte, ‚korrekte' Sexualität belehrt wird (Martin 2007, S. 57–78) – *L'été meurtrier* etabliert Eliane durch geschickte Perspektivwechsel als komplexe, traumatisierte Figur, die am traditionell männlich konnotierten Privileg des Voice-over teilhaben darf.

Die Geschlechterpolitik des Genres bewegt sich im Spannungsfeld zwischen schamfreier Erschließung der eigenen Sexualität, der aus dem Film noir herübergeretteten obligatorischen Bestrafungsklausel für transgressive Weiblichkeit und einer feministischen Aufwertung von selbstbewussten, queeren *bad girls*, wobei Elemente des pornografischen Films ohne dessen Hardcore-Stigma zum Einsatz kommen (Martin 2007, S. 14). Die Flirtstruktur des permanenten *teasing*, die den Erotikthriller als das Verführungsgenre par excellence ausweist und das Publikum zugleich darüber belehrt, dass Film „*reine Seduktion* und niemals *Erfüllung* [ist]" (Stiglegger 2006, S. 73), findet auch auf der formalen Ebene statt: Doppeldeutige Dialoge sind für das Genre ebenso charakteristisch wie Striptease, das als *flashing* bekannte kurze Entblößen der Geschlechtsorgane (ikonisch in der legendären Verhörszene in Paul Verhoevens *Basic Instinct*, USA 1992) sowie intertextuelle Anspielungen. So positioniert sich etwa Brian DePalma in den 1980er-Jahren mit seinen

[12]Erschlossen wird die Femme fatale dennoch zumeist über die Perspektive des männlichen *fall guy*, der wie der klassische Thrillerheld Reißaus nehmen muss: „Michael Douglas spends most of *Fatal Attraction*, *Basic Instinct* and *Disclosure* running, either away from a woman who is pursuing him, or towards a woman who is running away from him." (Williams 2005, S. 177).

pervertierten Hitchcock-Pastiches (u. a. *Dressed to Kill*, USA 1980) als ungekrönter König des Genres (Williams 2005, S. 82–89); in seinem Gefolge schreiben sich auch gefeierte *auteurs* wie Stanley Kubrick (*Eyes Wide Shut*, GB/USA 1999), Jane Campion (*In the Cut*, USA/AUS 2003) und François Ozon (*Swimming Pool*, F 2003) mit metareflexiven Beiträgen ins Genre ein.

Während er nicht so krisenresistent wie andere Thrillerformen ist, erlebt der Erotikhriller einzelne Hochphasen, u. a. im Gefolge des in der kathartischen Hinrichtung einer aggressiven Femme fatale kulminierenden Skandalerfolgs *Fatal Attraction* (Eine verhängnisvolle Affäre, USA 1987, Regie: Adrian Lyne), der mit seinen unterschwelligen Anspielungen auf AIDS-Ängste und die Bedrohung der Familie zu einem der definierenden und meistdiskutierten Filme der Reagan-Ära avanciert und nahezu alle zentralen Genrediskurse in sich vereint, u. a. die bedrohliche weibliche Sexualität und ihre gewaltvolle Abwehr durch ein soziomoralisches Befriedungssystem (Seeßlen 2013, S. 227). In zahlreichen Erotikthrillern mit afroamerikanischen Darstellern, die in den 2010er-Jahren in die Kinos kamen (u. a. *The Perfect Guy*, USA 2015, David M. Rosenthal), suggerieren dagegen einige ‚verhängnisvolle Affären' die fragile Existenz der nur scheinbar im weißen Mainstream angekommenen schwarzen Mittelschicht.

Erfolgreiche Erotikthriller, die in der Hochphase des Genres namentlich mit Joe Eszterhas oder Michael Douglas verbunden sind, fallen insofern aus dem üblichen Blockbusterparadigma heraus, als sie zwar ein immenses „cultural ‚noise'" bewirken (Williams 2005, S. 2), aber statt Merchandise und Sequels lediglich Nachahmer produzieren[13] und stark auf eine bestimmte mediale Umgebung angewiesen sind, weswegen der Boom mit dem Ende der VHS-Ära auch schnell wieder vorüber war.

Die gelegentlich als „Suspense in Suspenders" bespöttelten (Williams 2005, S. 247), mit ihren erotischen Showstopper-Sequenzen auftrumpfenden *straight to video*-Titel wie *Last Call* (USA 1991, Jag Mundhra), die eigene Stars wie Shannon Tweed hervorbringen sollten, zählten dabei auf dem seit den 1980ern prosperierenden Heimkinomarkt zu den größten Gewinnern.

3.3 Verschwörungsthriller

In Zyklen spielt sich auch die Geschichte des Verschwörungsthrillers ab, der ob seiner dominant US-amerikanischen Prägung häufiger unter englischen Titeln wie *conspiracy thriller* oder *paranoia thriller* firmiert, z. T. sogar mit allgemeineren Termini wie Politthriller gleichgesetzt wird (vgl. Derry 2001, S. 103–174). Er leitet sich historisch sowohl aus dem Krimi als auch aus dem in der Stummfilmära verbreiteten Meisterverbrecherfilm à la *Fantômas* (fünf Filme von Louis Feuillade,

[13]Der sang- und klanglos bei Publikum und Kritik durchgefallene *Basic Instinct 2* (*Basic Instinct – Neues Spiel für Catherine Tramell*, BRD/USA/GB/ESP 2006, Michael Caton-Jones) ist eine seltene Ausnahme. Häufiger sind Erotikthriller-Franchises auf dem Videomarkt, wo es etwa die erfolgreiche *Body Chemistry*-Reihe (1990–1995) auf vier Teile gebracht hat.

1913–1914) her, den Fritz Lang mit seinen *Mabuse*-Filmen (1922/1933) einem Höhepunkt zuführt. Dominiert in dieser Frühphase noch die schillernde Gestalt des chamäleonartigen Erzschurken, repräsentieren Fantômas und Mabuse bereits ein Grundmotiv späterer Paranoia-Zyklen: die Vorstellung, „dass hinter einer Reihe disparater Untaten aller Art in Wirklichkeit immerzu ein und dieselbe Entität steckt" (Taylor 2014, S. 87), die sich zudem ihren Verfolgern stets zu entziehen versteht.

Seine bekannteste Ausprägung erfährt der Verschwörungsthriller seit den späten 1960er-Jahren zunächst in Europa und kurz darauf auch in den USA, in Filmen mit dezidiert „linkspolitische[m] Fokus auf Gefahren und Bedrohungen, die von den eigenen Institutionen ausgehen und auf eine Krise innerhalb des eigenen Systems hindeuten" (Taylor 2014, S. 93) und die z. T. mit dokumentarischen Elementen sowie unter Bezug auf die Ästhetik des europäischen Autorenkinos gestaltet sind. Filme wie Z (F/DZA 1969, Costa-Gavras) oder *The Parallax View* (*Zeuge einer Verschwörung*, USA 1974, Alan J. Pakula) bedienen sich mit Enthüllungseifer des thrillertypischen Schemas von einem aus seiner Alltagswelt gerissenen Jedermann auf gefahrvoller Reise, der sukzessive die Korruptheit seiner gesamten Umgebung erkennen muss: „Das kleine Rädchen sperrt sich im großen Getriebe" lautet das Grundmotiv (Koebner und Wulff 2013, S. 15), und in den meisten Fällen endet der Verschwörungsthriller damit, dass die Maschinerie weiterläuft, nachdem das Rädchen zermalmt worden ist. Der Protagonist kommt allenfalls mit seinem Leben davon: Dustin Hoffman hat am Schluss von *Marathon Man* (*Der Marathon-Mann*, USA 1976, John Schlesinger) alles verloren und rettet gerade einmal seinen gefolterten, traumatisierten Körper[14] vor dem Zugriff des amerikanischen Geheimdienstes, der mit untergetauchten Nazis paktiert; *The Conversation* (*Der Dialog*, USA 1974, Francis Ford Coppola) endet mit dem in seiner verwüsteten Wohnung (buchstäblich inmitten der Scherben seiner Existenz) hockenden Protagonisten. Rückzugsräume gibt es nicht mehr; der Protagonist des Verschwörungsthrillers ist auf offener Straße (wo ihn die zoomenden Objektive des unsichtbar bleibenden Gegners[15] aus der Vogelperspektive verfolgen) ebenso wie zuhause panoptischen Überwachungsmechanismen ausgeliefert; folgerichtig landet er in der „soziale [n] Klaustrophobie" (Seeßlen 2013, S. 25).

Seit den 1990er-Jahren tauchen zentrale Tropen des Verschwörungsthrillers im Mindfuck-Film wieder auf, der jedoch statt einer objektiven Gefahrenlage zumeist nur die „pathologische[] Innenperspektive" seiner psychotischen Protagonisten enthüllt (Taylor 2014, S. 98). Der mit allen Wassern gewaschene Noir-Detektiv, der sich in *Shutter Island* (USA 2010, Martin Scorsese) auf den Spuren einer ärztlichen Konspiration im Herzen einer renommierten Psychiatrie wähnt, entpuppt sich im finalen Twist als ein vom Infantizid der eigenen Ehefrau schwer traumatisierter Patient ebendieser Einrichtung. Während solche morbiden Schlussvolten eher das

[14]Christian Keathley (2004) identifiziert gar eine ganze Welle posttraumatischer Thriller als Reaktion auf Vietnam.

[15]Im Paranoia-Kino kann der Feind „nicht greifbar gemacht werden, weil er aus einem nebulösen Netzwerk an Handlangern besteht." (Bronfen 2013, S. 260).

Vorrecht des Horrorfilms sind, zeigen sie doch auch an, dass der Verschwörungsthriller von allen Spielarten der Gattung den Bogen am drastischsten überspannt und das Thrillerpublikum am weitesten aus seiner Komfortzone führt. Von aufklärerischem Impetus geleitet, reflektiert er nicht nur ein in vielfacher Hinsicht gestörtes Vertrauen des Kinozuschauers (in staatliche Institutionen, historische Zusammenhänge sowie die Handlungsmacht des autonomen Filmprotagonisten), sondern spätestens seit Michelangelo Antonionis *Blow Up* (GB 1966) auch in die Darstellungsform selbst. Das Paradigma der filmischen Repräsentation, das dem klassischen Erzählkino ideologisch zugrunde liegt, wird in diesen Filmen arretiert (Keathley 2004, S. 294), nach Deleuze handelt es sich hier um ein „Kino des Sehenden, nicht des Agierenden." (2005, S. 169) Für den Thriller ergibt sich daraus eine paradoxe Konstellation: Einerseits bringt er das Medium Film als investigative Waffe in Stellung, andererseits schwinden epistemische Sicherheiten, die fürs Kino als selbstverständlich galten, indem sich der filmische Blick im Zuge einer „paranoide[n] Delokalisierung" aus der inneren Logik der Diegese löst (Pause 2012, S. 185). In den dystopischsten und kulturpessimistischsten Ausformungen des Verschwörungsthrillers dienen Medien daher auch nicht mehr der Wahrheitsfindung oder um Menschen einander näher zu bringen, sondern werden für Identitätsdiebstähle, Gehirnwäschen oder gar Genozide instrumentalisiert. *Halloween III*: *Season of the Witch* (USA 1982, Tommy Lee Wallace), ein Cross-over aus Verschwörungsthriller und Horrorfilm, handelt von einem landesweit ausgestrahlten Werbespot, der Amerikas Kinder tötet; Schreckensvisionen vom ‚gläsernen Menschen' werden in Cyberterrorismusfilmen wie *Enemy of the State* (*Der Staatsfeind Nr. 1*, USA 1998, Tony Scott) entworfen, der intertextuell und motivisch an *The Conversation* und die Watergate-Paranoia anschließt.

Vor diesem Hintergrund müssen Reporter und Detektive im Genre zu Medienwissenschaftlern werden (Pause 2012, S. 187), die nicht mehr wissen, ob den (bewegten) Bildern noch zu trauen ist oder wie diese zu deuten sind, bspw. in Oliver Stones *JFK* (*JFK – Tatort Dallas*, USA 1991). John Carpenters *They Live* (*Sie leben*, USA 1988) nimmt das Problem des überlebenswichtigen Tiefenblicks geradezu wörtlich, indem er seinen Protagonisten mit einer Brille ausstattet, die ihn die außerirdischen Verschwörer identifizieren lässt. Der Verschwörungsthriller fordert sein Publikum damit stärker als andere Spielarten des Genres dazu auf, genauer hinzuschauen – ohne dass er mehr Antworten in Aussicht stellen würde.

Wer sich auf eine Fahrt mit der Achterbahn einlässt, kommt nicht zum Nachdenken.

Literatur

Anz, Thomas. 2013. Angstlust. In *Angst. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hrsg. Lars Koch, 206–217. Stuttgart/Weimar: Metzler.

Bal, Mieke. 2009. *Narratology. Introduction to the theory of narrative*. Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press.

Balint, Michael. 1976. *Angstlust und Regression. Beitrag zur psychologischen Typenlehre*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Barthes, Roland. 1976. *S/Z*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Bonitzer, Pascal. 1997. Hitchcockian Suspense. In *Everything you always wanted to know about Lacan (but were afraid to ask Hitchcock)*, Hrsg. Slavoj Žižek, 15–30. London/New York: Verso.
Bradford, Richard. 2015. *Crime fiction. A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
Bronfen, Elisabeth. 2013. Angst im Film. In *Angst. Ein interdisziplinäres Handbuch*, Hrsg. Lars Koch, 251–264. Stuttgart/Weimar: Metzler.
Campbell, Joseph. 2008. *The hero with a thousand faces*. New York: Novato.
Chatman, Seymour. 1980. *Story and discourse. Narrative structure in fiction and film*. Ithaca/London: Cornell University Press.
Deleuze, Gilles. 2005. *Das Zeit-Bild: Kino 2*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Derry, Charles. 2001. *The suspense thriller. Films in the shadow of Alfred Hitchcock*. Jefferson/London: McFarland.
Fischer, Jens Malte. 1983. Der Zuschauer als Komplice. Beobachtungen zu den Thrillern Alfred Hitchcocks. *Filmwissenschaft – Filmgeschichte: Studien zu Welles, Hitchcock, Polanski, Pasolini & Max Steiner*, 135–155. Tübingen: Narr.
Glover, David. 2003. The thriller. In *The Cambridge companion to crime fiction*, Hrsg. Martin Priestman, 135–153. Cambridge: Cambridge University Press.
Golde, Inga. 2002. *Der Blick in den Psychopathen. Struktur und Wandel im Hollywood-Psychothriller*. Kiel: Ludwig.
Hammond, Lawrence. 1974. *Thriller movies. Classic films of suspense and mystery*. London: Octopus.
Hanich, Julian. 2011. *Cinematic emotion in horror films and thrillers. The aesthetic paradox of pleasurable fear*. New York: Routledge.
Highsmith, Patricia. 1983. *Plotting and writing suspense fiction*. New York: St. Martin's Press.
Hitchcock, Alfred. 1997. The enjoyment of fear. In *Hitchcock on Hitchcock. Selected writings and interviews*, Hrsg. Sidney Gottlieb, 116–121. London: Faber and Faber.
Indick, William. 2006. *Psycho thrillers. Cinematic explorations of the mysteries of the mind*. Jefferson/London: McFarland.
Keathley, Christian. 2004. Trapped in the affection image. Hollywood's post-traumatic cycle (1970–1976). In *The last great American picture show. New Hollywood cinema in the 1970s*, Hrsg. Thomas Elsaesser, Alexander Horwath und Noel King, 293–308. Amsterdam: Amsterdam University Press.
Kessler, Frank. 1993. Attraktion, Spannunge, Filmform. *montage/av* 2(2): 117–126.
Knight, Deborah, und George McKnight. 1999. Suspense and its master. In *Alfred Hitchcock. Centenary essays*, Hrsg. Richard Allen und Sam Ishii-Gonzales, 107–121. London: BFI.
Koebner, Thomas, und Hans Jürgen Wulff, Hrsg. 2013. Einleitung. In *Filmgenres. Thriller*, 9–17. Stuttgart: Reclam.
Langford, Barry. 2005. *Film genre. Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Martin, Nina K. 2007. *Sexy thrills. Undressing the erotic thriller*. Urbana: University of Illinois Press.
Moine, Rapharsit. 2008. *Cinema genre*. Malden: Blackwell.
Mulvey, Laura. 2009. Visual pleasure and narrative cinema. In *Visual and other pleasures*, 14–27. Basingstoke: Macmillan.
Pause, Johannes. 2012. Topologien der Macht. Zum filmischen Raum des Polit-Thrillers. In *Film als Raumkunst. Historische Perspektiven und aktuelle Methoden*, Hrsg. Henning Engelke, Ralf Michael Fischer und Regine Prange, 177–191. Marburg: Schüren.
Rubin, Martin. 1999. *Thrillers*. Cambridge: Cambridge University Press.
Scaggs, John. 2005. *Crime fiction*. London/New York: Routledge.
Seeßlen, Georg. 1995. *Thriller. Kino der Angst*. Marburg: Schüren.
Seeßlen, Georg. 2013. *Filmwissen. Thriller*. Marburg: Schüren.
Simmel, Georg. 1986. *Philosophische Kultur. Über das Abenteuer, die Geschlechter und die Krise der Moderne. Gesammelte Essays*. Berlin: Wagenbach.

Smith, Susan. 2000. *Hitchcock. Suspense, humour and tone*. London: BFI.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2012. Erotikthriller. In *Lexikon der Filmbegriffe*. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=6085. Zugegriffen am 30.10.2015.
Symons, Julian. 1992. *Bloody murder. From the detective story to the crime novel*. London: Penguin.
Szabo, Sacha-Roger. 2006. *Rausch und Rummel. Attraktionen auf Jahrmärkten und in Vergnügungsparks. Eine soziologische Kulturgeschichte*. Bielefeld: transcript.
Taylor, Henry. 2014. Filmische Verschwörungen im medialen Wandel. Aspekte der Genrebildung am Beispiel des conspiracy thriller. *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung* 6:84–103.
Todorov, Tzvetan. 1977. The typology of detective fiction. *The poetics of prose*, 42–52. Ithaca: Cornell University Press.
Truffaut, François. 1984. *Hitchcock*. New York: Simon & Schuster.
Weibel, Adrian. 2008. *Spannung bei Hitchcock. Zur Funktionsweise des auktorialen Suspense*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
Williams, Linda. 2000. Film and bodies. Gender, genre, and excess. In *Film and theory. A reader*, Hrsg. Robert Stam und Toby Miller, 207–221. Malden: Blackwell.
Williams, Linda Ruth. 2005. *The erotic thriller in contemporary cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Wulff, Hans J. 1993. Spannungsanalyse. Thesen zu einem Forschungsfeld. *montage/av* 2(2): 97–100.
Wulff, Hans J. 1999. *Darstellen und Mitteilen. Elemente der Pragmasemiotik des Films*. Tübingen: Narr.
Wulff, Hans Jürgen, und Brunner Philipp. 2014. Thriller. In *Lexikon der Filmbegriffe*. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=362. Zugegriffen am 30.10.2015.

Science-Fiction

Lars Schmeink und Simon Spiegel

Inhalt

1 Genre und Modus 516
2 Parabeln der SF 518
3 Historische Entwicklung 521
4 SF heute 523
Literatur 526

Zusammenfassung

Das Kapitel versteht Science-Fiction (SF) nicht als Filmgenre im klassischen Sinn, sondern als ästhetischen Modus, in dem sich unterschiedliche Genres manifestieren können. Der SF-Modus definiert sich durch eine – im Film vor allem, aber nicht ausschließlich visuelle – Bezugnahme auf den wissenschaftlich-technischen Fortschritt. Im Zentrum der Definition steht der Begriff des Novums – ein über die Realität hinauszeigendes Element der Handlungswelt, das vom Zuschauer dank der Modus-spezifischen Ästhetik als SF wahrgenommen wird.

Das Kapitel verdeutlicht neben der definitorischen Einordnung vor allem die historische Entwicklung des Modus, dessen Internationalisierungsprozesse sowie die Ausgestaltung der technizistischen Motivkomplexe in der SF: der technische Fortschritt, die Erweiterung der Welt, die Erweiterung des Menschen und die Begegnung mit dem Anderen. Abschließend führt das Kapitel die bestehenden Entwicklungsstränge in einem Überblick über die zeitgenössische SF zusammen und bietet einen Ausblick auf mögliche Weiterentwicklungen.

L. Schmeink
Institut für Kultur- und Medienmanagement, Hamburg, Deutschland
E-Mail: lars@wortraub.com; schmeink@kmm-hamburg.de

S. Spiegel (✉)
Seminar für Filmwissenschaft, Universität Zürich, Zürich, Schweiz
E-Mail: simon@simifilm.ch

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_26

Schlüsselwörter

Novum · Modus · Wissenschaft · Spektakel · Naturalisierung · Ästhetik · CGI

1 Genre und Modus

Die Frage, wie sich Science-Fiction (SF) sinnvoll definieren lässt, hat Wissenschaft und Fans lange umgetrieben. Weitgehend unbestritten ist, dass sich SF durch ein *Novum*[1] (Pural: Nova) auszeichnet, ein wunderbares, in Wirklichkeit (noch) nicht mögliches Element, das die Handlungswelt entscheidend prägt. Zentrale Frage ist hierbei, inwieweit sich das SF-Novum von wunderbaren Elementen in anderen ‚nicht-realistischen' Genres wie Märchen und Fantasy unterscheidet. Nicht zuletzt um der SF den Anschein von Seriosität zu verleihen, wurde vor allem in der Frühphase der SF-Forschung oft die angebliche wissenschaftliche Plausibilität des Novums als entscheidendes Merkmal hervorgehoben (Csicsery-Ronay 2008, S. 112–115). Die Neuerungen der SF seien im Gegensatz zur Magie der Fantasy grundsätzlich möglich, basierten auf der Extrapolation bestehenden Wissens.

Dass diese Behauptung insbesondere im Falle der filmischen SF häufig nicht haltbar ist, wird schnell deutlich. Seien es Zeitreisen, Fortbewegung mit Überlichtgeschwindigkeit oder *Mad Scientists,* die im Alleingang die Wissenschaft revolutionieren – in der SF wimmelt es von Nova, die nach allem, was wir heute wissen, wenig plausibel sind. Dennoch dürfte kaum ein Kinogänger ein Problem damit haben, ein Raumschiff wie die *USS Enterprise* als SF-typisches Fortbewegungsmittel zu identifizieren. Ausschlaggebend hierfür ist aber nicht das allfällige Wissen über die Funktionsweise des Warp-Antriebs, sondern die Tatsache, dass die *Enterprise* als eine von Menschen gebaute Maschine, als technisches Gerät, erkennbar ist. Um ein Raumschiff *als Raumschiff* kenntlich zu machen, bedient sich die SF einer spezifischen *technizistischen Ästhetik*, die sich an unsere Vorstellungen von Wissenschaft und Technik anlehnt. Dies kann in Form von Displays, blinkenden Lichtern, Quietschen und Zischen, aber auch über typische Settings wie ein wissenschaftliches Labor oder mittels Dialog geschehen. All diese Elemente dienen dazu, das Novum als Teil respektive Erweiterung der realen Welt kenntlich zu machen. Dieser Vorgang der *Naturalisierung* (Spiegel 2007, S. 42–55) ist für die SF zentral.

Mit der Naturalisierung geht die implizite Behauptung einher, dass die Welten der SF eine Erweiterung unserer aktuellen seien, dass sie grundsätzlich aus der Gegenwart hervorgehen könnten. Dass dies oft nicht der Fall ist, ist dabei nicht relevant. Entscheidend ist einzig, dass die SF dies vorgibt. Dies im Gegensatz zur Fantasy, die sich einer Märchen-Ästhetik bedient und damit markiert, dass sie in einer eigenständigen *Secondary World* (vgl. Tolkien 2001, S. 46–56) angesiedelt ist.[2]

[1] Das Konzept des Novums wurde von Suvin (1979), der den Begriff von Ernst Bloch übernommen hat, in die SF-Theorie eingeführt.

[2] Mischformen sind freilich möglich; die *Star-Wars*-Reihe wäre ein prominentes Beispiel für *Science Fantasy,* in der typische Elemente beider Formen zu finden sind.

Die formale Grundoperation der Naturalisierung verbindet sich in der SF in scheinbar paradoxer Weise mit einer verfremdenden Wirkung. Just weil die SF vorgibt, in der (erweiterten) realen Welt zu spielen, führt das Novum zu einer Kollision bekannter und unbekannter Elemente. Wenn Figuren durch die Zeit reisen, harmlose Menschen zu gefährlichen Monstern mutieren und neuartige Erfindungen ganze Städte in Schutt und Asche legen, entpuppt sich die scheinbar vertraute Welt mit einem Schlag als fremdartig, Alltägliches erscheint in einem ungewohnten Licht, wird verfremdet.

Ausgehend von der Definition als naturalisiertes Wunderbares, welches das Bekannte verfremdet, kann SF allerdings nicht als Genre im traditionellen Sinn gefasst werden, denn sie zeichnet sich weder auf der Ebene des Plots noch auf der des Settings durch ein festes Set von Elementen aus. So unterschiedliche Filme wie *Interstellar* (US/GB/CA 2014, Christopher Nolan), *Looper* (US/CN 2012, Regie: Rian Johnson) und *Snowpiercer* (SK/CZ/US/FR 2013, Joon-ho Bong) weisen diesbezüglich kaum Gemeinsamkeiten auf, obwohl diese drei Beispiele zweifellos zur SF gehören (Abb. 1). Was die Filme verbindet, sind nicht semantische und syntaktische Elemente im Sinne Rick Altmans (2000), sondern eine spezifische Form fiktionaler Welten und deren Darstellungsweise – eben naturalisierte Nova. Die SF ist in diesem Sinne ein „Totalgenre" (Friedrich 1995, S. 5) respektive ein „‚world building' genre" (McHale 1992, S. 220), weshalb es sinnvoller scheint, von einem *fiktional-ästhetischen Modus* zu sprechen.

Die SF als Modus zu konzipieren, bedeutet nicht, vollkommen auf den Genrebegriff zu verzichten, denn innerhalb des SF-Modus können unterschiedliche Genres angesiedelt sein. Einige davon – die *Space Opera,* der Superheldenfilm, die Zeitreisegeschichte, die Dystopie – sind nur innerhalb des Modus möglich, andere – etwa der Actionfilm oder der Thriller – sind dagegen nicht SF-spezifisch.

Die Unterscheidung zwischen Modus und Genre erlaubt es nicht nur, Filme wie *Alphaville – une étrange aventure de Lemmy Caution* (*Lemmy Caution gegen Alpha 60*, FR/IT 1965, Jean-Luc Godard) oder *Under the Skin* (*Under the Skin –*



Abb. 1 *Interstellar* von Christopher Nolan. (Quelle: *Interstellar*, Regie: Christopher Nolan, US/GB/CA 2014, DVD: Warner Home Video 2015)

Unter die Haut, GB/US/CH 2013, Jonathan Glazer) zu erfassen, die außerhalb von etablierten Genrekonventionen stehen, aber dennoch eindeutig zur SF gehören. Sie löst auch das Problem, dass SF – primär als literarisches Phänomen – deutlich älter ist als die Bezeichnung ‚Science-Fiction'. Bereits im 19. Jahrhundert wurde Literatur veröffentlicht, die retrospektiv als SF angesehen werden kann, aber in ganz anderen Genrekontexten geschrieben wurde. Mary Shelleys Roman *Frankenstein* (1816) etwa entsteht als *Gothic Novel,* führt aber mit seiner Beschreibung von Elektrizität, Laborarbeit und dem Experiment Elemente ein, die bis heute als ästhetische Muster in der SF (auch im Film) aufgegriffen werden.

2 Parabeln der SF

Diese Muster sind zum einen durch den steten Rück- und Selbstbezug auf einen „sf megatext", eine Art historisch-enzyklopädisches Motivfeld des Modus (Broderick 1995, S. xi), gekennzeichnet, erfahren aber auch regelmäßig Weiterentwicklungen und Variationen jenseits der bestehenden generischen Formeln. Brian Attebery und Veronica Hollinger beschreiben diese „endless redefinitions and jazzlike improvisations" der SF mit dem mathematischen Begriff der ‚Parabel' (Attebery und Hollinger 2013, S. vii), die am unteren Ende als Ellipse erkennbar scheint, nach oben aber so offen ist, dass sie alle Variationen einschließt.[3] Auf den SF-Film lässt sich diese Metapher ebenfalls anwenden, sodass einige Parabeln erkennbar sind, die für eine Erkundung des Modus fruchtbar sein können: der technische Fortschritt, die Erweiterung der Welt, die Erweiterung des Menschen und die Begegnung mit dem Anderen.

Die Darstellung von technologischem Fortschritt und dessen Auswirkungen auf die Gesellschaft ist eine Parabel der SF, die sich im Film besonders deutlich wiederfindet. Gerade Utopie und vor allem Dystopie problematisieren die voranschreitende Technologie als Faktor für soziale Umbrüche,[4] aber auch andere Genres nutzen Technologie als Novum, um die Handlung voranzutreiben. Der utopisch-dystopische Film *Things to Come* (*Was kommen wird*, GB 1936, William Cameron Menzies) etwa zeigt die verheerenden Folgen eines hoch technisierten Weltkriegs und begleitet dann in einer 100 Jahre währenden Historie die Entstehung einer besseren Gesellschaft (Abb. 2). *Eagle Eye* (*Eagle Eye – Außer Kontrolle*, US 2008, D. J. Caruso) wiederum kreist um die Entwicklung von Überwachungstechnologien und verwendet diese als Grundlage eines klassischen

[3]Hier sei darauf verwiesen, dass die literarische Figur der ‚Parabel', also das lehrhafte Gleichnis, wie es etwa in der Bibel vorkommt explizit nicht gemeint ist und in Hinsicht auf Bedeutungskonstruktion zu kurz greifen würde. Auch der literarische Begriff der ‚Ellipse', also der Auslassung, ist nicht angesprochen.

[4]Reine positive Utopien in der Tradition von Thomas Morus' *Utopia* sind im Spielfilm kaum zu finden. Ihnen fehlt sowohl ein handlungstreibender Konflikt wie ein ausgestalteter Protagonist, womit wesentliche Voraussetzungen für einen Spielfilm nicht gegeben sind (Spiegel 2014).



Abb. 2 *Things to Come* von William Cameron Menzies nach einem Drehbuch von H. G. Wells. (Quelle: *Things to Come*, Regie: William Cameron Menzies, GB 1936, DVD: Criterion Collection 2013)

Action-Thrillers. Und *Innerspace* (*Die Reise ins Ich*, US 1986, Joe Dante) baut seine Slapstick-Comedy auf der extremen Miniaturisierung einer Tauchkapsel und deren Injektion in einen Menschen auf. Egal in welchem Genre, die bislang als unmöglich angesehene Technologie fungiert stets als Katalysator für Veränderungen im persönlichen oder sozialen Umfeld der Protagonisten.

Eine andere zentrale Parabel der SF ist die Erweiterung der Welt, die vor allem im US-Kino in Form der Raumfahrt als eine metaphorische Umsetzung des *frontier myth* zu sehen ist. Das unendliche Weltall wird hier, im Sinne eines *Gothic sublime*, zum Gegenspieler des Menschen, an dem sich dessen Wille und Kraft messen müssen. Alternativ zur Raumfahrt kann eine Erweiterung der dem Zuschauer bekannten Welt aber auch durch andere Nova wie die Zeitreise oder Parallelwelten erreicht werden. In jedem Fall steht als Handlungspotenzial für die Protagonisten ein Spektrum zwischen Erforschung und Eroberung zur Verfügung. Während sich die Erkundung neuer Welten aufgrund einer gewissen Serialität eher in Fernsehserien wie *Star Trek* (Raumschiff Enterprise, US 1966–1969, Idee: Gene Roddenberry), *Dr. Who* (GB 1963–1989, 2005–, Idee: Sydney Newman et al.) oder *Quantum Leap* (Zurück in die Vergangenheit, US 1989–93, Idee: Donald P. Bellisario) findet, lässt sich das Konzept der Eroberung häufiger in Kinofilmen wie etwa *Starship Troopers* (US 1997, Paul Verhoeven) oder *Avatar* (*Avatar – Aufbruch nach Pandora*, US 2009, James Cameron) beobachten. Auch hier finden sich neben dem SF-Modus noch andere Genrekonventionen. So ist *Starship Troopers* dem (satirischen) Anti-Kriegsfilm zuzuordnen, während *Solaris* (US 2002, Steven Soderbergh) eher als psychologisches Drama gelesen werden muss.

Die Erweiterung des Menschen tritt in der SF vor allem in Entwicklungen des Trans- oder Posthumanen zutage, die entweder in der Erschaffung künstlicher Wesen oder künstlicher Intelligenzen gründet oder in der technologisch geprägten ‚Verbesserung' des biologischen Menschen an sich. So entsteht ein Spektrum an generisch unterschiedlich geprägten Filmen, die verschiedene SF-Motive des „sf

megatext“ weiterentwickeln. Die Erschaffung maschineller Wesen reicht etwa vom dystopischen Film *Metropolis* (DE 1927, Fritz Lang) über die Satire *The Stepford Wives* (Die Frauen von Stepford, US 1975, Bryan Forbes) bis zum Konventionen verweigernden *Ex Machina* (GB 2014, Alex Garland). In Hinsicht auf die Veränderung des Menschen hin zum Posthumanen finden sich maschinelle Veränderungen in einem Actionfilm wie *Cyborg* (US 1989, Albert Pyun) oder genetische Manipulationen im gesellschaftskritischen *Gattaca* (US 1997, Andrew Niccol) oder dem am Body Horror orientierten *Splice* (Splice – Das Genexperiment. CA/FR/US 2009, Vincenzo Natali).

In den genannten Parabeln ist die Verfremdungswirkung stets präsent; Zeitreisen lassen die Gegenwart als kontingent und formbar erscheinen, außerirdische Welten konfrontieren uns mit fremden Spezies und Kulturen, künstliche Menschen rühren an vermeintlich grundlegenden anthropologischen Konstanten. Am deutlichsten kommt die Verfremdungsleistung des SF-Modus aber wohl im Motiv des Außerirdischen zum Tragen. Das Alien ist das Fremde, das Andere, in Reinform, das immer auch unser eigenes Selbstverständnis infrage stellt.

Historisch betrachtet fallen dabei zuerst die Invasionsfilme auf, die vor allem in den USA der 1950er-Jahre einen allegorisch verfremdeten Kommentar auf McCarthyismus und den Kalten Krieg darstellen: In *Invasion of the Body Snatchers* (Die Dämonischen, US 1956, Don Siegel) ersetzen außerirdische Invasoren die Bevölkerung einer Kleinstadt durch Replikas, während sich der Außerirdische in *The Day the Earth Stood Still* (Der Tag an dem die Erde stillstand, US 1951, Robert Wise) als Richter über die Gewalttätigkeit der Menschen erweist. Derartige Invasionsnarrative sind aber auch nach dem Kalten Krieg noch zu finden, wie etwa *Independence Day* (US 1996, Roland Emmerich) verdeutlicht. Im Kontrast dazu kann das außerirdische Fremde aber auch für Kommentare jenseits des militärischen Konflikts genutzt werden: etwa als psychologisch-sublimierter Horror in *Alien* (*Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt*, US/GB 1979, Ridley Scott) oder als sozialer Kommentar auf Wirtschaftsflüchtlinge in *District* 9 (US/NZ/CA/ZA 2009, Neill Blomkamp). Schließlich sei noch erwähnt, dass Außerirdische auch Empathie für Alterität erzeugen können, wie nicht zuletzt *E.T. – The Extraterrestrial* (*E.T. – Der Außerirdische*, US 1982, Steven Spielberg) bewiesen hat.

Abschließend zu dieser Motivbetrachtung sei noch angemerkt, dass die vorgestellten Parabeln weder erschöpfend noch ausschließlich sind. Typisch für den SF-Modus ist vielmehr, dass derartige Parabeln ebenso miteinander vermischt werden können wie Genrekonventionen, das Ergebnis ist eine fortlaufende Hybridisierung. Ein Action-Thriller wie *I, Robot* (US 2004, Alex Proyas) verknüpft beispielsweise die Darstellung technologischen Fortschritts (der Robotik) mit der Frage nach der Erweiterung des Menschen bei der Erschaffung künstlicher Intelligenz. *Prometheus* (*Prometheus – Dunkle Zeichen*, US 2012, Ridley Scott) wiederum verbindet die Reise zu einer anderen Welt mit der Frage nach der Herkunft des Menschen und der Begegnung mit dem Fremden und berührt damit gleich drei der hier genannten Parabeln.

3 Historische Entwicklung

Wann man die ‚Geburt' der SF ansetzt, hängt maßgeblich davon ab, welche Aspekte man bei einer Definition in den Vordergrund rückt. Obwohl es Historiker gibt, die Proto-SF bereits im Gilgamesch-Epos ausmachen, herrscht doch weitgehend Konsens darüber, dass sich die moderne SF im 19. Jahrhundert herauszubilden beginnt, wobei nicht nur die *Gothic Novel*, sondern auch Abenteuer- und Reiseromane wichtige Quellen bilden (Aldiss und Wingrove 2001; Bould und Vint 2011). Mit den Romanen Jules Vernes und insbesondere mit den um die Jahrhundertwende entstandenen *Scientific Romances* von H. G. Wells bildet sich allmählich eine eigenständige Tradition heraus. Als besonders folgenreich erweisen sich schließlich die US-amerikanischen Groschenhefte (*pulp magazines*) der 1920er-Jahre. Hier formiert sich ‚Science-Fiction', zunächst unter der Bezeichnung ‚scientifiction', endgültig als eigenständige Kategorie. Obwohl zeitgleich auch in zahlreichen anderen Ländern SF veröffentlicht wird, sollte das sogenannte *Golden Age* der US-amerikanischen literarischen SF, das von Ende der 1930er- bis Mitte der 1940er-Jahre dauert, den Modus insgesamt nachhaltig prägen.

Im Kino tritt die SF dagegen relativ spät auf den Plan. Zwar finden sich bereits bei Georges Méliès in Filmen wie *Le voyage dans la lune* (F 1902, Georges Méliès) und *Le voyage à travers l' impossible* (F 1904, Georges Méliès) SF-Motive, diese dienen aber in erster Linie als Vorwand für verblüffende Effekte, „fascinating because of their illusory power" (Gunning 1986, S. 64). Diese frühe SF steht ganz in der Tradition des von Tom Gunning als „cinema of attractions" (S. 63) beschriebenen Kinos und geht mit einer Konzentration auf das technisch-visuelle Spektakel sowohl der gezeigten Bilder als auch des Kino-Apparates selbst einher, statt wie später üblich die filmische Narration ins Zentrum zu rücken. Filme wie *20.000 Leagues under the Sea* (*20.000 Meilen unter dem Meer*. US 1916. Stuart Paton) oder *The Master Mystery* (US 1919, Harry Grossman und Burton L. King) etablierten allmählich die *technizistische Ästhetik,* welche das Publikum mit dem Modus Science-Fiction verbindet. In diesem Zeitraum entsteht somit die ästhetische Tradition, die den Modus bis heute prägt.

Generell ist SF aber im Kino bis nach dem Zweiten Weltkrieg noch nicht allzu oft anzutreffen. Zwar gibt es prominente Ausnahmen wie *Aelita* (SU 1924, Yakov Protazanov) *, Metropolis, Frau im Mond* (DE 1928/1929, Fritz Lang), *Just Imagine* (US 1930, David Butler) oder *Things to Come,* bei diesen handelt es sich aber noch nicht um Werke, die in einer etablierten filmischen Tradition stehen. Einige Filme des Universal-Horror-Zyklus wie *Frankenstein* (US 1931, James Whale), *Bride of Frankenstein* (*Frankensteins Braut*, US 1935, James Whale) oder *The Invisible Ray* (*Tödliche Strahlen*, US 1936, Lambert Hillyer) enthalten ebenfalls SF-Elemente, orientieren sich inhaltlich und ästhetisch aber eher am gotischen Horror.

Eine filmische SF-Tradition entsteht erst in der Form von US-amerikanischen Serials wie *The Phantom Empire* (*Phantom Reiter*. US 1935, Otto Brower und B. Reeves) oder *Flash Gordon* (US 1936, Frederick Stephani und Ray Taylor). Auch die Superhelden Batman und Superman haben hier in den 1940er-Jahren ihre

ersten Filmauftritte. Dass die SF vorerst vor allem in Serials erfolgreich ist, zeigt ihren niedrigen Status. Dieser wertet sich in der Folge nur langsam auf. Neben vereinzelten aufwendigeren Produktionen wie *Destination Moon* (*Endstation Mond*, US 1950, Irving Pichel) oder *Forbidden Planet* (*Alarm im Weltall*, US 1956, Fred M. Wilcox) entstehen die 1950er-Jahre hindurch primär billige B-Movies. Besonders beliebt sind in diesen Jahren die bereits erwähnten SF-Parabeln des bösartige Außerirdischen, etwa in Filmen wie *Invaders from Mars* (US 1953, William Cameron Menzies) oder *Earth vs. the Flying Saucers* (US 1956, Fred F. Sears), und die des technologischen Fortschritts – zumeist in der Form schädlicher neuer Erfindungen: In *Them!* (US 1954, Gordon Douglas) mutieren Ameisen zu riesenhaften Monstern, in *The Incredible Shrinking Man* (Die unglaubliche Geschichte des Mister C. US 1957, Jack Arnold) schrumpft der Protagonist, und in *Donovan's Brain* (*Donovans Hirn*. US 1953, Felix E. Feist) entwickelt ein am Leben gehaltenes Gehirn eines Verbrechers ungeahnte Kräfte.

Unter anderem als Folge des sich anbahnenden Generationenwechsels in der US-Filmindustrie und dem Ende des Production Codes entwächst die SF ab Mitte der 1960er-Jahre langsam dem Bereich des B-Movies, wobei 1968 als erster Wendepunkt bezeichnet werden kann. In diesem Jahr erscheinen mit *2001: A Space Odyssey* (*2001 – Odyssee im Weltraum*, GB/US 1968, Stanley Kubrick) (Abb. 3), *Planet of the Apes* (*Planet der Affen*, US 1968, Franklin J. Schaffner) und *Charly* (US 1968, Ralph Nelson) gleich drei Filme, die sich in Budget, Aufwand und Anspruch deutlich von den vorangegangenen Billigproduktionen unterscheiden.

Das folgende Jahrzehnt ist von zwei Entwicklungen geprägt: SF wird einerseits immer mehr zum Mainstream; aufwendig gemachte Filme mit großen Stars sind nun keine Seltenheit mehr. Zugleich zeigt sich der Modus – sowohl in Literatur als auch im Kino – in den 1970er-Jahren ungewohnt sozialkritisch und formal experimentierfreudig. Postapokalyptische und dystopische Szenarien, die oft einen ökologischen oder sozialkritischen Unterton haben und bis dahin selten zu sehen



Abb. 3 *2001: A Space Odyssey* von Stanley Kubrick. (Quelle: *2001: A Space Odyssey*, Regie: Stanley Kubrick, GB/US 1968, DVD: Warner Home Video 2011)

waren, werden immer häufiger; zum Beispiel in *The Omega Man* (*Der Omega-Mann*, US 1971, Boris Sagal), *THX 1138* (US 1971, George Lucas), *Silent Running* (*Lautlos im Weltraum*, US 1971, Douglas Trumbull), *The Crazies* (*The Crazies – Fürchte deinen Nächsten*, US 1972, George Romero), *Soylent Green* (*. . . Jahr 2022 . . . die überleben wollen*, US 1973, Richard Fleischer) oder *A Boy & His Dog* (*Der Junge und sein Hund*, US 1975, L. Q. Jones). Produktionen wie *Zardoz* (GB 1974, John Boorman), *Phase IV* (US 1974, Saul Bass) und *Altered States* (*Der Höllentrip*, US 1980, Ken Russell) wiederum versuchen, der SF formal neue Wege zu erschließen.

Als erneutes Wendejahr erscheint rückblickend 1977. Obwohl *Star Wars* (*Krieg der Sterne*, US 1977, George Lucas) keine Riesenproduktion war, gilt der Film heute als Mitbegründer des Blockbuster-Kinos. Zweifellos hat der Erfolg von Lucas' Franchise erheblich dazu beigetragen, SF fest in Hollywoods A-Liga zu verankern. Diese Tendenz verstärkt sich in den 1980er- und 1990er-Jahren zusehends. SF-Filme werden immer aufwendiger und etablieren sich als integraler Bestandteil der Blockbuster-Strategie der großen Studios. Als Folge davon verschmilzt ein Teil des SF-Kinos weitgehend mit dem Actionfilm, was sich in Filmen wie *The Terminator* (*Terminator*, US 1984, James Cameron), *RoboCop* (US 1987, Paul Verhoeven), *Predator* (US 1987, John McTiernan) und *Total Recall* (*Die totale Erinnerung – Total Recall*, US 1990, Paul Verhoeven) zeigt. Insbesondere mit dem Aufkommen von CGI wird die SF auch zum technischen Schrittmacher der Filmindustrie. Von *Terminator 2: Judgement Day* (*Terminator 2 – Tag der Abrechnung*, US 1991, James Cameron) und *Jurassic Park* (US 1993, Steven Spielberg) über *The Matrix* (*Matrix*, US 1999, Andy und Lana Wachowski) bis zu *Avatar* beeindrucken SF-Filme stets mit neuen, nie gesehenen Bildern. Gerade mit dem Aufkommen der 3D-Technologie und dem immer stärkeren Einsatz computergenerierter Bilder entsteht im 21. Jahrhundert damit ein SF-Filmkorpus, für den ein Wiedererstarken des visuellen Spektakels, wie es bereits im „cinema of attractions" gegeben war, als zentraler Motivator gelten muss.

4 SF heute

Mittlerweile stellen CGI-dominierte SF-Megaproduktionen – insbesondere in der Form mehrteiliger und crossmedial vermarktbarer Franchises – eine tragende Säule der US-Filmindustrie dar. Damit einhergehend sind in jüngerer Zeit zwei miteinander verwandte Trends zu beobachten: Zum einen sind Reboots und Remakes bestehender Filme (und Franchises) bei den Studios besonders beliebt, zum anderen die Umsetzung bekannter Themen aus anderen Medien wie Comics, Videospielen oder sogar Spielzeugreihen. In Verbindung mit den verbesserten visuellen Technologien (CGI, Motion Capture, 3D) ergeben sich hieraus für die Studios zahlreiche Synergie-Effekte, die am deutlichsten bei Superheldenfilmen erkennbar sind, aber auch bei anderen Neuauflagen oder medialen Umwandlungen zum Tragen kommen.

Marketingtechnisch bieten derartige Produktionen zahlreiche Vorteile. Figuren wie Batman, Spiderman oder Iron Man – aber eben auch Godzilla oder die Trans-

formers – und ihre Hintergrundgeschichten sind kulturell bereits eingeführt. Zudem ist die Praxis, Figuren regelmäßig in unterschiedlichen Formen (und Universen) neu zu lancieren oder auch ursprünglich getrennte Serien zusammenzuführen, im Comic vielfach erprobt. Reboot, Remake und Remix sind somit letztlich nur die konsequente Umsetzung dieser flexiblen Franchise-Entwicklung für den Film. Als beispielhaft hierfür kann die Comicschmiede Marvel gelten, die mittlerweile auch als Filmproduzent agiert. Im sogenannten *Marvel Cinematic Universe*, das mit *Iron Man* (US 2008, Jon Favreau) lanciert wurde und zu dem auch *The Incredible Hulk* (*Der unglaubliche Hulk*, US 2008, Louis Leterrier), *Thor* (US 2011, Kenneth Branagh) und *Marvel's The Avengers* (US 2012, Joss Whedon) gehören, verweist jedes Werk auf vorherige und kündigt bereits weitere, noch kommende Produktionen an. Etwas überspitzt gesagt wird der einzelne Film damit bloß zu einem aufwendigen Trailer für den nächsten Blockbuster und den dazu gehörigen transmedialen Produkten – von TV-Serien bis hin zu Videospielen.

In Verbindung mit dem wieder erstarkten „cinema of attractions" erlaubt der technische Fortschritt letztlich eine Minimierung des narrativen Gehalts zugunsten eines bildgewaltigen Spektakels. Dadurch wird es möglich, selbst einzig als Kinderspielzeug bekannte Figuren wie Hasbros *Transformers* oder das Taktikspiel *Schiffe versenken* (engl. *Battleship*, ebenfalls Hasbro) in formelhafte Pseudonarrative zu pressen und als Blockbuster mehr oder weniger erfolgreich neu zu vermarkten, wie die Filme *Transformers* (US 2007, Michael Bay) und *Battleship* (US 2012, Peter Berg) eindrücklich belegen.

Dass SF – und neuerdings auch Fantasy – für Hollywood so wichtig geworden ist, hat noch einen anderen Grund: Der massive Einsatz von Kapital und technischem Know-how, den SF-Blockbuster voraussetzen, garantiert einen ständigen Vorsprung Hollywoods gegenüber anderen Kinoindustrien. Es gibt schlichtweg kein Land, das diesbezüglich mit US-Produktionen mithalten könnte. Im internationalen Wettstreit um Aufmerksamkeit und Marktanteile erweist sich die SF somit als effizientes Mittel, um potenzielle Konkurrenten auf Distanz zu halten.

Dennoch wurden und werden auch außerhalb der USA SF-Filme produziert, wobei die nationalen Unterschiede beträchtlich sind. In Westeuropa dominiert insgesamt das Autorenkino, Genrefilme haben dagegen traditionell einen schweren Stand. Es gibt durchaus immer wieder Beispiele von SF-Autorenfilmen, zum Beispiel *Fahrenheit 451* (GB 1966, François Truffaut), *Je t'aime, je t'aime* (*Ich liebe dich, ich liebe dich*, FR 1968, Alain Resnais), *Welt am Draht* (DE 1974, Rainer Werner Fassbinder), *La mort en direct* (*Death Watch – Der gekaufte Tod*, FR/DE 1980, Betrand Tavernier), *Bis ans Ende der Welt* (AU/DE/FR 1991, Wim Wenders) oder *It's All About Love* (DK 2002, Thomas Vinterberg). Bei diesen Produktionen handelt es sich aber meist um Einzelfälle, die zudem eher an ein Arthouse-Publikum gerichtet sind. Groß angelegte SF-Filme unter europäischer wie *The Fifth Element* (*Das fünfte Element*, FR/US 1997, Luc Besson) sind fast immer Koproduktionen unter Beteiligung US-amerikanischer Studios (Abb. 4). Selbst Filme wie *Babylon A.D.* (FR 2008, Mathieu Kassovitz) und *Lucy* (FR 2014, Luc Besson), die nominell als französische Produktionen gelten, sind mit internationalen Stars besetzt und auf Englisch gesprochen und werden von US-amerikanischen Verleihern vertrieben.

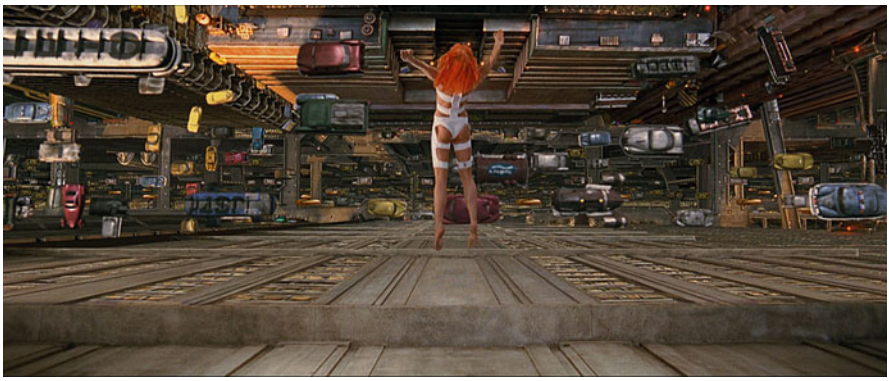

Abb. 4 *The Fifth Element* von Luc Besson. (Quelle: *The Fifth Element*, Regie: Luc Besson, FR/US 1997, DVD: Sony Pictures 2005)

Außerhalb von Europa präsentiert sich die Situation sehr unterschiedlich. In große Teilen des Nahen Ostens und des afrikanischen Kontinents wird praktisch keine filmische SF produziert. Einzelne Ausnahmen wie der für 35.000 Dollar gedrehte *Pumzi* (KE 2009, Wanuri Kahiu), der als erster kenianischer SF-Film gilt (vgl. Calvin 2014), bestätigen die Regel.

Ist *Pumzi* ein politisch engagierter Film, der sich kritisch mit Themen wie Ökologie und Feminismus auseinandersetzt, haben sich in anderen Filmnationen stärker kommerziell orientierte SF-Traditionen entwickelt. So war die indische Produktion *Enthiran* (IN 2010, S. Shankar) bei Erscheinen der teuerste indische Film aller Zeiten, der auch an der Kinokasse alle vorangegangenen heimischen Produktionen in den Schatten stellte (vgl. Alessio und Langer 2014).

In Japan wiederum haben sich mit den sogenannten Kaijū-Filmen – Riesenmonster in der Nachfolge von *Gojira* (*Godzilla*, JP 1954, Ishirô Honda) – und insbesondere im Bereich des Animes eigenständige SF-Traditionen entwickelt, die auch im Ausland wahrgenommen werden und ihrerseits Einfluss ausüben. So ist *Pacific Rim* (US 2013, Guillermo del Toro) offensichtlich eine Hommage an das Kaijū-Kino, wobei mit del Toro ein gebürtiger Mexikaner, der bereits in seinem Heimatland wie auch in Spanien und den USA gearbeitet hat, führte.

Obwohl Hollywood schon immer für Talente aus der ganzen Welt offen war, scheint der SF-Film in gewissem Sinne besonders international zu sein und damit ausländischen Filmemachern mit entsprechenden Genre-Affinitäten offen zu stehen. Beispiele wären neben den bereits erwähnten Luc Besson und del Toro etwa der Holländer Paul Verhoeven – *RoboCop*, *Total Recall*, *Starship Troopers, Hollow Man* (*Hollow Man – Unsichtbare Gefahr* US, 2000) –, der Südafrikaner Neill Blomkamp – *District 9, Elysium* (US/CA/MX 2013) und *Chappie* (US/MX 2015) – sowie der Südkoreaner Bong Joon-ho mit *Snowpiercer* und *Okja* (KR/US 2017).

Die internationalen Austauschbewegungen können dabei durchaus in beide Richtungen verlaufen. So weist der bereits erwähnte *Enthiran* Elemente auf, die für das indische Kino typisch sind – allen voran musikalische Einlagen –, ist aber insbe-

sondere in seinen Actionszenen deutlich von Hollywood inspiriert. An den Special Effects waren auch namhafte US-amerikanische Firmen wie Industrial Light and Magic beteiligt.

Die SF erweist sich somit als äußerst flexibler Modus, der weltweit auf höchst unterschiedliche Weisen genutzt wird; vom technisch und finanziell hochgezüchteten Attraktions-Blockbuster bis zum politisch engagierten und formal experimentellen Arthouse-Film ist im SF-Kino alles möglich.

Literatur

Aldiss, Brian Wilson, und David Wingrove. 2001. *Trillion year spree. The history of science fiction*. London/New York: House of Stratus.

Alessio, Dominic, und Jessica Langer. 2014. Indian science fiction cinema: An overview. In *The Liverpool companion to world science fiction film*, Hrsg. Sonja Fritzsche, 56–68. Liverpool: Liverpool University Press.

Altman, Rick. 2000. *Film/genre*. London: BFI Publishing.

Attebery, Brian, und Veronica Hollinger, Hrsg. 2013. *Parabolas of science fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

Bould, Mark, und Sherryl Vint. 2011. *The Routledge concise history of science fiction*. London: Routledge.

Broderick, Damien. 1995. *Reading by starlight: Postmodern science fiction*. New York: Routledge.

Calvin, Ritch. 2014. The environmental dominant in Wanuri Kahiu's *Pumzi*. In *The Liverpool companion to world science fiction film*, Hrsg. Sonja Fritzsche, 21–35. Liverpool: Liverpool University Press.

Csicsery-Ronay, Istvan. 2008. *The seven beauties of science fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

Friedrich, Hans-Edwin. 1995. Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. In *Ein Referat zur Forschung bis 1993*. Tübingen: Niemeyer.

Gunning, Tom. 1986. The cinema of attraction: Early film, its spectator and the avant-garde. *Wide Angle* 8(3–4): 63–70.

McHale, Brian. 1992. *Constructing postmodernism*. New York: Routledge.

Spiegel, Simon. 2007. *Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films*. Marburg: Schüren.

Spiegel, Simon. 2014. Auf der Suche nach dem utopischen Film. In *Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik*, Hrsg. Christiane Lötscher et al., 421–435. Berlin: Lit.

Suvin, Darko. 1979. *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie einer literarischen Gattung*. Englische Ausgabe: Suvin, Darko. 1979. *Metamorphoses of science fiction*. Übers. Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Tolkien, J. R. R. 2001. On fairy-stories. In *Tree and leaf.* 1964, 3–81. London: HarperCollins.

Der Fantasyfilm

Vera Cuntz-Leng

Inhalt

1 Einleitung 527
2 Historische Dimension 530
3 Handlungsgegenstand und dramaturgische Dimension 531
4 Affektive Dimension 533
5 Filmästhetische Dimension 534
6 Fazit 537
Literatur 537

Zusammenfassung

Ziel dieses Beitrags ist eine typologische Annäherung an das Fantasyfilmgenre mithilfe einer Facettenklassifikation, die über vier Dimensionen den diversen Spezifika des Genres nachspürt: historisch, dramaturgisch, affektiv und filmästhetisch.

Schlüsselwörter

Genre · Film · Fantasy · Fantastik · *Lord of the Rings* · *Harry Potter* · *The Chronicles of Narnia* · *Star Wars*

1 Einleitung

Große Effekte und große Herausforderungen, fremdartige Kreaturen, Metamorphosen, Zauberei und Übernatürliches, das Spiel mit dem Unmöglichen und das Entführen in eine bislang unbekannte Welt – dies alles sind Erwartungen, die Rezipi-

V. Cuntz-Leng (✉)
Institut für Medienwissenschaft, Philipps-Universität Marburg, Marburg, Deutschland
E-Mail: vera.cuntz@gmx.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_27

ent_innen an einen Fantasyfilm herantragen. Diese Kriterien treffen beispielsweise auf Guillermo del Toros *El laberinto del fauno/Pan's Labyrinth* (ES/MX/USA 2006) zu, aber ebenso auf *The Matrix* (USA 1999, The Wachowskis), *Harry Potter and the Sorcerer's Stone/Harry Potter und der Stein der Weisen* (GB/USA 2001, Chris Columbus), *The Secret Life of Walter Mitty/Das erstaunliche Leben des Walter Mitty* (GB/USA 2013, Ben Stiller), *The LEGO Movie* (AUS/USA/DK 2014, Phil Lord, Christopher Miller) oder *Inside Out/Alles steht Kopf* (USA 2015, Pete Docter); ob aufgrund dieser Gemeinsamkeiten daher so unterschiedliche Filme als Vertreter des gleichen Genres gelten müssen, lässt sich intensiv debattieren. Denn zu einer präzisen Beschreibung des Fantasyfilms als ‚Genre' reichen die genannten Elemente nicht aus. Gerade aus der Nähe zu anderen Genres wie dem Horrorfilm, Science-Fiction-Film, Märchenfilm, mitunter aber auch zu Musical und Komödie, die alle fantastische Elemente verwenden (können), entstehen Unschärfen, die zwar niemals vollständig ausgeräumt werden können oder müssen, aber für die durch eine profunde Auseinandersetzung mit den Gegenständen zumindest eine erhöhte Sensibilität geschaffen wird.

In seiner Bestimmung hat das Fantasyfilmgenre im Wesentlichen mit zwei mächtigen Faktoren zu kämpfen, aus denen heraus sich der mitunter recht stiefkindliche Status des Genres erklären lässt: mit der literarischen Gattung Fantasy einerseits und den anderen Vertretern des fantastischen Kinos – insbesondere Horror und Science-Fiction – andererseits. So lässt es sich auch erklären, dass sich Genrebestimmungen des Fantasyfilms entweder stark am Systematisierungsvorbild der literarischen Gattung[1] orientieren oder primär *ad negativum* das Fantasyfilmgenre in Abgrenzung zu Science-Fiction, Horror-, Mythen-, Wunder- und Märchenfilm zu fassen versuchen, wodurch der Fantasyfilm zu einem Sammelbecken all jener Werke verkommt, die den anderen Kategorien nicht zweifelsfrei zugeordnet werden können (Fowkes 2010, S. 2). Ersterer Ansatz hat den Nachteil, dass er der Spezifität beider Medien (genauer hier: der audiovisuellen Verfasstheit des Films) nicht gerecht wird – wie dies bereits Rick Altman betonte: „Even when a genre already exists in other media, the film genre of the same name cannot simply be borrowed from non-film sources, it must be recreated" (Altman 2009, S. 35). Der zweite Ansatz hat hingegen das Problem, dass der Genrebegriff aufgeweicht und als Verständigungsinstrument unbrauchbar wird, wenn zu viele heterogene Filme unter dem gleichen Label subsummiert werden (Hickethier 2003, S. 73–74). An diesem Faktor krankt trotz ihrer Stärken beispielsweise auch Katherine A. Fowkes' Monografie *The Fantasy*

[1]Aus dem umfangreichen Arsenal literaturwissenschaftlicher Arbeiten zur fantastischen Literatur und zur Fantasyliteratur, die ganz unterschiedliche Herangehensweisen an die Gattung entwickelten, sei an dieser Stelle exemplarisch auf die einschlägigen Monografien von Tzvetan Todorov, Brian Atteberry, John H. Timmermann, Lucie Armitt, Rosemary Jackson und Farah Mendlesohn verwiesen. Im deutschsprachigen Raum sind insbesondere die Dissertationsschrift von Helmut W. Pesch sowie Frank Weinreichs Einführung zu beachten. Filmwissenschaftliche Genresystematisierungen des Fantasyfilms sind – trotz eines Wechsels im Leitmedium der Fantasy vom Buch hin zum Kino (Jahraus und Neuhaus 2005, S. 10) – nach wie vor deutlich seltener (Fowkes 2010; Walters 2011; Cuntz-Leng 2015, S. 25–48).

Film, in der Kapitel unter anderem Victor Flemings *The Wizard of Oz/Der Zauberer von Oz* (USA 1939), Penny Marshalls *Big* (USA 1988), Steven Spielbergs *Always/ Always – Der Feuerengel von Montana* (USA 1989) und *Spider-Man* (USA 2002) von Sam Raimi gewidmet sind, deren Gemeinsamkeiten sich lediglich im Bruch mit den Realitätsvorstellungen des Publikums identifizieren lassen.

Der vorliegende Beitrag intendiert, den Fantasyfilm eben nicht in Abgrenzung zu anderen Genres zu bestimmen, sondern über eine Identifizierung wiederkehrender Motive und Kriterien zu erschließen, aus deren Zusammenspiel sich das Fantasyfilmgenre – zumindest für den Moment – fassen lässt. Zudem soll es ein zentrales Anliegen sein, zwar die literarischen Wurzeln der Fantasy nicht außer Acht zu lassen, jedoch insbesondere filmische Spezifika zu akzentuieren. Zur Beschreibung dieser Herangehensweise eignet sich der non-hierarchisch gedachte Begriff der ‚Facettenklassifikation' (Wulff 1994, S. 149 ff.; Schweinitz 1994, S. 114). Sinnvoll und zugleich verlockend hierfür ist es, dem Beispiel von Altmans Bestimmung des Filmmusicals folgend, zunächst einen weiten Genrebegriff zu formulieren, der sich „nicht auf metadiskursive Indizien [...], sondern auf das ‚tautologische' Merkmal" (Schweinitz 1994, S. 115) stützt. Wäre dies im Falle des Musicals die für die Narration zentrale Funktion diegetischer Musik, so ließe sich als weite Genrerahmung für den Fantasyfilm – in einer Erweiterung von Fowkes' Minimaldefinition – Folgendes festhalten: Fantasyfilme stellen einen radikalen, aber stets plausibilisierten Bruch magischen Ursprungs mit den Realitätsvorstellungen des Publikums her („ontological rupture" (Fowkes 2010, S. 5)) und münden garantiert in die Eukatastrophe.[2] Von dieser Grundannahme ausgehend lässt sich nun innerhalb der semantisch fixierten Rahmung ein Mosaik aus Facetten zusammenstellen – bei Altman entspräche dies der „syntactic definition" (Altman 1987, S. 107–110) – also „verschiedene historisch einander ablösende (teilweise einander überlagernde) Syntagmen" (Schweinitz 1994, S. 115) zu benennen, die den bereits benannten Fantasyfilmgenre-Kern umschließen. Die Grenzen zu anderen Genres werden dann dort erfahrbar und permeabel, wo sich bestimmte Filme lediglich einzelner dieser Facetten bedienen, im Kern aber anderen Genres zugeordnet werden können.

In seinem Aufsatz „Genre Theory and Hollywood Cinema" hat sich Paul Watson kritisch mit Genretaxonomien und ihren Limitierungen auseinandergesetzt (Watson 2007, S. 192–197). Er hebt auf den Umstand ab, dass Genrezuweisungen in der Regel zu weit oder zu eng seien, wodurch die „inherent complexity and mutability of generic definitions" (Watson 2007, S. 194) verfälscht würde. Dieses Problem versucht die Facettenklassifikation mit ihrem non-hierarchischen Ansatz zumindest abzumildern, indem in der hier vorgeschlagenen Form, ausgehend von Watsons Darlegung denkbarer definitorischer Kriterien (*historical subject*, *intended affect*, *formal criteria*, *subject matter*, *target audience*, *style*), in vier Richtungen markanten Aspekten des Fantasyfilms nachgespürt wird. Bezeichnet werden sollen diese im

[2]Der Begriff Eukatastrophe geht auf J.R.R. Tolkiens Überlegungen zur *fairy story* zurück und bezeichnet eine plötzliche Hoffnung spendende Wendung zum Guten (Tolkien 1968, S. 60; Cuntz-Leng 2015, S. 40).

Einzelnen als die historische Dimension, der Handlungsgegenstand bzw. die dramaturgische Dimension, die affektive sowie die filmästhetische Dimension.

2 Historische Dimension

Der Fantasyfilm ist ein recht junges Genre, das sich erst Mitte/Ende der 1970er-Jahre mit dem Erfolg von George Lucas' *Star Wars: Episode IV – A New Hope/Krieg der Sterne* (USA 1977)[3] bzw. dem Beginn der Blockbuster-Ära in Hollywood in seine jetzige Form auszudifferenzieren begann.[4] Geschuldet ist diese Entwicklung, die sich an die Popularität des Science-Fiction-Films nach dem Zweiten Weltkrieg anschloss, zunächst einem gesellschaftlichen Wandel in den USA während und nach dem Vietnamkrieg, der vormalige „Vorstellungen von Gut und Böse, von Richtig und von Falsch, einer ganzen Nation durcheinander" (Cuntz-Leng 2015, S. 37) brachte. Dass die politischen Rollenzuweisungen – Wer ist Feind, wer Freund? Was ist Recht, was Unrecht? – in den 1960er-Jahren immer unklarer zu werden schienen, führte zu einem Gefühl tiefer Verunsicherung, das die Fantasy sowohl durch klare Gut-Böse-Dichotomien als auch durch ihr eskapistisches Moment zu kompensieren in der Lage war. Denn die Welten und Gegenstände der Fantasy weisen ja gerade keinen offensichtlichen Realitätsbezug oder eine historische Grundierung auf, sind aber nichtsdestotrotz Indikator und Kommentator gesellschaftlicher Befindlichkeiten. So erscheint es passend, dass an amerikanischen Universitäten und in der Friedensbewegung das 1965 als Paperback erschienene *The Lord of the Rings* (1954–1955) zum Kultbuch avancierte. Hollywood, das sich in den 1960er-Jahren selbst in einer Phase des Umbruchs befand, konnte auf dieses Bedürfnis erst mit einiger Verzögerung reagieren. Der enorme Erfolg von *Star Wars* machte dann aber umso deutlicher, dass sich in der Popularität von Fantasy ganz generell das „Verlangen nach festen, verlässlichen Strukturen in einer zunehmend fragmentierten Welt, die politisch und ökonomisch immer weniger Sicherheiten bietet" (Friedrich 2003, S. 12), manifestiert. *Star Wars* gab einer verunsicherten Nation und auch Filmbranche, was beide brauchten: *A New Hope*.

So ist es umgekehrt nicht weiter verwunderlich, dass mit dem Ende des Ost-West-Konfliktes, durch welchen die USA zur alleinigen Supermacht wurden, sowie dem wirtschaftlichen Aufschwung während Bill Clintons Amtszeit filmwirtschaftliche Misserfolge wie der desaströse *Krull* (USA/GB 1983, Peter Yates) einhergingen

[3]Gerade *Star Wars* ist ein gutes Beispiel dafür, dass Fantasyfilme prädestiniert für Überschneidungen mit anderen Genres sind – so ist die Saga zwar durch Versatzstücke etwa aus Kriegsfilm oder Science-Fiction gekennzeichnet, in ihrem Kern sind die Filme jedoch der Fantasy verpflichtet.

[4]Sicherlich lassen sich auch ältere Filme wie *The Wizard of Oz* oder Ingmar Bergmans *Det sjunde inseglet/Das siebente Siegel* (SE 1957) finden, die im Kern (nicht nur, aber eben auch) dem Fantasyfilmgenre zurechenbar sind, jedoch funktioniert dies dann ausschließlich retrospektiv. So wurde – um bei diesen Beispielen zu bleiben – *The Wizard of Oz* eher im Kontext des Musicals bzw. *Det sjunde inseglet* eher als Melodram bzw. weniger unter Genregesichtspunkten, sondern im Zusammenhang mit Ingmar Bergmans Gesamtwerk diskutiert.

(Fowkes 2010, S. 32). Mit den Anschlägen vom 11. September 2001 ging ein zweiter Fantasy-Boom einher, der analog zum ungelösten Problemfeld islamistischen Terrors und militärischer Interventionen im Nahen Osten auch 15 Jahre später noch gleichermaßen aktuell ist. Fantasy scheint insbesondere in Zeiten virulent zu sein, in denen „sich der Horror von Krieg, Gewalt oder Tod zwar erahnen lässt, aber eben nicht im Alltag greifbar wird, sondern sich viele tausend Meilen entfernt abspielt" (Cuntz-Leng 2015, S. 38).

3 Handlungsgegenstand und dramaturgische Dimension

Zwar gibt es Fantasyfilme, wie etwa Jim Hensons *Labyrinth/Die Reise ins Labyrinth* (USA/GB 1986) oder Rob Cohens *DragonHeart* (USA 1996), die nicht auf einem Roman basieren, aber in der Mehrzahl sind Fantasyfilme filmische Adaptionen fiktionaler literarischer Stoffe – so zum Beispiel der Werke von J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Robert E. Howard, Ursula Le Guin, Joanne K. Rowling oder Cornelia Funke –, die ihrerseits durch Mythen und Märchen beeinflusst sind, wodurch die Grenzen zu anderen Genres erneut permeabel werden (Liptay 2004, S. 51–54). Vielleicht gründet hierin, dass sowohl der Sprache (z. B. eigens erfundene Sprachen wie Elbisch) als auch dem geschriebenen (z. B. Zauberbücher) und dem gesprochenen Wort (z. B. Zauberformeln) in Fantasyfilmen eine so exponierte Stellung zukommt. Anders als beim Märchenfilm, der in der Regel kurze Texte filmisch ausgestaltet, bildet sich die epische Form der Fantasy-Buchvorlagen auch in der Filmdauer ab. Diesen Umstand stützt zudem eine gewisse Affinität zur Serialität, die – aber nicht zwangsläufig – der literarischen Form geschuldet ist, welche ihrerseits bereits als Romanreihe angelegt war (Cuntz-Leng 2015, S. 41). Am stärksten drängen sich als Beispiele hierfür abermals *Harry Potter* und *The Lord of the Rings* auf, emblematisch für den anderen Fall ist die *Star-Wars*-Saga. Es lassen sich aber auch Beispiele wie Peter Jacksons Trilogie *The Hobbit/Der Hobbit* (USA/NZ 2012–14) und das als Fünfteiler angelegte *Fantastic Beasts and Where to Find Them/Fantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* (seit 2016, David Yates) identifizieren, die erst in ihrer filmischen Fassung zur Serie werden (Stiglegger 2017).

Fowkes stellt in ihrer Definition des Fantasyfilms einige Merkmale des Genres zusammen (Fowkes 2010, S. 1–13), die den Handlungsgegenstand betreffen und unmittelbare Auswirkungen überdies auf die dramaturgische Konzeption der Filme haben. So hängt beispielsweise der als typisch beschriebene Topos des Verhältnisses von Heimat und Fremde in der Konsequenz mit dem monomythischen Handlungsverlauf von Fantasyfilmen zusammen, der in seiner Formel ‚Trennung – Initiation – Rückkehr' (Campbell 1999, S. 36) vom Protagonisten ein Verlassen der gewohnten Welt und eine Reise in ein fremdes fantastisches Abenteuer verlangt, das mit allerlei Prüfungen einhergeht, schließlich in die Konfrontation des Helden oder der Heldin mit einem Jungschen Schatten mündet und mit der Wiedereingliederung des gereiften Helden endet. Man rufe sich zur Verdeutlichung etwa den Verlauf von *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* ins Gedächtnis: Der Held Harry (Daniel Radcliffe) lebt als Waise unter erbarmungswürdigen Bedingungen und in Unkenntnis über die

eigene Biografie, bis ihm die Kunde seiner magischen Herkunft zugetragen wird und er Informationen über seinen bedrohlichen Widersacher Voldemort (Ralph Fiennes) erhält, der den Stein der Weisen rauben will, um wieder zu erstarken und Unsterblichkeit zu erlangen; schließlich macht Harry sich auf den Weg in die magische Welt und reist nach Hogwarts, wo er Verbündete trifft, sich aber auch Feinde macht; er muss einige Prüfungen bestehen (besonders prägnant sind hier die Prüfungen der Lehrer, die den Stein schützen sollen) und sieht sich dann Professor Quirrell (Ian Hart) gegenüber, der als Gefäß Voldemorts operiert; durch sein erworbenes Wissen und seine Unschuld gelingt es Harry, den Stein für sich zu gewinnen, und als Quirrell ihn an sich zu bringen versucht, verbrennt er qualvoll; Harry verliert das Bewusstsein und erwacht erst wieder auf der Krankenstation der Schule; am Schluss reist er zurück in seine gewohnte Welt – jedoch mit dem Versprechen, dass das Abenteuer im nächsten Schuljahr wieder von vorn beginnen wird. Inspiriert ist diese Form des Handlungsverlaufs durch Joseph Campbells Ausführungen zum Mythos in *Der Heros in tausend Gestalten*, auf dem das populäre Drehbuchmanual *Die Odyssee des Drehbuchschreibers* von Christopher Vogler fußt. Aus dem monomythischen Handlungsverlauf ergeben sich weitere Aspekte, die charakteristisch für Fantasy sind – so etwa die heroische Entwicklung eines zentralen Handlungsträgers (Coming of Age) sowie der damit zusammenhängende Rückgriff auf weitere archetypische Figuren, die sowohl als Funktionsträger als auch als Emanationen des Helden operieren (z. B. Schatten, Mentor, Gestaltwandler, Trickster, Herold, Schwellenhüter, Verbündete). Aus dem Handlungsverlauf ergeben sich zudem der Topos des Ge- und Missbrauchs von Macht, die Häufung von körperlichen Verwandlungen und auch metaphorischen Transformationsprozessen bei einer gleichzeitigen Abwesenheit von expliziten Darstellungen von Sexualität, der (metaphorische) Tod und die Wiedergeburt des altruistisch agierenden Helden und die Bedingung des Happy Ends.

Bereits Tolkien hielt fest, dass die Prinzipien und Gesetzmäßigkeiten dieser Welt, in die sich der Held aufmacht, zwar in sich schlüssig und konsistent sein müssen (Tolkien 1968, S. 45), doch dies ist unabhängig davon zu sehen, wie realistisch diese im eigentlichen Sinne tatsächlich sind. Alle Ereignisse und Gegebenheiten in der Fantasy müssen also lediglich innerhalb der fantastischen Welt kohärent sein, gleichzeitig brechen sie aber radikal mit der realen Welterfahrung des Publikums. Dabei ist es nicht zwingend notwendig, dass eine „secondary world" (Tolkien 1968, S. 48) im Tolkienschen Sinne erschaffen wird oder wie im Falle von Mittelerde gar alleinig existiert. Die gleiche Funktion kann auch die überzeugende Schöpfung einer alternativen Realität – beispielsweise im quasi-historischen Gewand – erfüllen. Der Bruch mit den Realitätsvorstellungen des Publikums wird im Fantasygenre im Gegensatz zum Science-Fiction-Film, der naturwissenschaftliche Erkenntnisse und Technologien zu extrapolieren sucht, über die Existenz von Magie bewerkstelligt: „magic *stands in* for causality – its rejection of realistic causality is precisely its point" (Fowkes 2010, S. 4). Magie und das Übernatürliche sind daher „not simply a ‚possibility' in fantasy; it is the driving force in the story and takes a central role in the development and shaping of characters as well as plot" (Timmerman 1983, S. 72). Die innere Logik der Handlung und die Plausibilität der fantastischen Ereignisse innerhalb der

Gesetzmäßigkeiten der Welt sollen dabei auch gewährleisten, dass die fantastische Erzählung niemals als Schein entlarvt oder ins Lächerliche gezogen wird (Cuntz-Leng 2015, S. 41), denn hier befindet sich die Grenze zur Komödie. Eine andere Genregrenze betrifft ebenfalls den Umgang mit dem Übernatürlichen: Während es im Horrorfilm primär zur Erzeugung von Furcht Verwendung findet, soll es in der Fantasy nicht beunruhigen, sondern bestenfalls faszinieren (Weinreich 2007, S. 30). Schockeffekte werden nur kurzfristig geboten, um beispielsweise die Bedrohlichkeit eines Konflikts zu betonen, dienen jedoch nicht der Beängstigung des Zuschauers, der sich – anders als im Horrorgenre – auf den garantiert guten Ausgang der Fantasynarration verlassen kann. Dies leitet uns vom Handlungsgegenstand unmittelbar zur affektiven Dimension des Fantasygenres über.

4 Affektive Dimension

Bereits Tolkien hat sich in seinen Überlegungen zur *fairy story* insbesondere für die affektive Dimension der literarischen Gattung interessiert. Dem Publikum biete die *fairy story* „Fantasy, Recovery, Escape, Consolation" (Tolkien 1968, S. 43); das bedeutet, sie soll die Fantasie anregen und einen temporären Ausbruch aus der Realität ermöglichen, gleichzeitig durch den guten Ausgang der Geschichte ein Gefühl der Zufriedenheit und Zuversicht vermitteln, das der Zuschauer zurück in seinen eigenen Alltag mitnehmen kann (Tolkien 1968, S. 43–61; Cuntz-Leng 2015, S. 40).

In der Übertragung von Tolkiens Observationen auf das Fantasyfilmgenre fällt zunächst auf, dass klischeehafte Vorstellungen von der Fantasy, ihrem Publikum und seiner Wirkkraft auch 70 Jahre später noch gleichsam prävalent sind. Dies betrifft zum Beispiel die Frage nach der Zielgruppe: Obschon Fantasyfilme in ihrer zweiten Natur als Blockbuster (Fowkes 2010, S. 4–5; Kellner 2004, S. 210) ein möglichst breites Massenpublikum ansprechen (müssen) und daher Unterhaltung für die ‚ganze Familie' bieten wollen, hält sich hartnäckig die Vorstellung, die Adressaten für Fantasy seien primär Kinder, sie seien ihre „natural or the specially appropriate audience" (Tolkien 1968, S. 33). Gestützt wird diese Annahme beispielsweise dadurch, dass Fantasyfilme vom Erwachsenwerden handeln und daher die Hauptfiguren in der Regel Kinder oder Jugendliche sind. Die Zuweisung eines bestimmten Textes ‚für Kinder' ist aber eine arbiträre, von Erwachsenen vorgenommene Maßnahme, die als zweifache Abwertungsstrategie funktioniert. Durch diese Zuweisung wird einerseits Fantasy als infantil abgewertet, es ist aber auch eine Herabsetzung von Kindern als quasi-homogener Zuschauergruppe, denen ein Interesse an bestimmten Themen oder ein Hang zu einer bestimmten Form des Geschichtenerzählens von einer übergeordneten Autorität übergestülpt wird. Tolkien hat diese Fehlschlüsse in Bezug auf die *fairy story* und deren Zielgruppe so provokativ wie pointiert formuliert:

> „Among those who still have enough wisdom not to think fairy-stories pernicious, the common opinion seems to be that there is a natural connexion between the minds of children

> and fairy-stories, of the same order as the connexion between children's bodies and milk. I think this is an error; at best an error of false sentiment, and one that is therefore most often made by those who, for whatever private reason (such as childlessness), tend to think of children as a special kind of creature, almost a different race, rather than as normal, if immature, members of a particular family, and of the human family at large." (Tolkien 1968, S. 34).

Das Bedürfnis nach Imagination und Eskapismus, das die Fantasy in außergewöhnlicher Intensität beim Rezipierenden zu befriedigen sucht, ist jedoch auf keine bestimmte Altersgruppe beschränkt – und auch nicht auf eine bestimmte Nationalität, Geschlecht, Bildung etc. Denn aus der Idee einer Erneuerung des Staunens über die Schönheit der Welt (Tolkien 1968, S. 52; Weinreich 2007, S. 104), die die Fantasy dem Publikum ermöglichen will, resultiert ja gerade auch die universelle Aussagekraft des Genres. Die starke Identifikation des Rezipierenden mit der Heldenfigur beflügelt das imaginative Moment des Genres, denn so ist etwa das Staunen Harry Potters bei seinem ersten Besuch der Winkelgasse, Mios Verwunderung über die Schönheit des Landes der Ferne in Vladimir Grammatikovs Adaption *Mio min Mio/Mio, mein Mio* (UdSSR/SE/NO 1987) nach Astrid Lindgrens Klassiker oder Lucys Staunen beim Betreten der zauberhaften Welt Narnia in *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe/Die Chroniken von Narnia – Der König von Narnia* (USA/GB 2005, Andrew Adamson) eine gemeinsame Erfahrung von Protagonist und Zuschauer, eine *gemeinsame* Flucht *in* die fantastische Welt. Diese gemeinsame Erfahrung der alternativen Realität schweißt natürlich zusammen, und es ließe sich überlegen, ob sich darauf auch der hohe Grad der Bindung der Zuschauer an die Werke zurückführen lässt. Denn obwohl Fantasyfilme in manchen Phasen als „box office poison" (Fowkes 2010, S. 1) galten, so zeichnen sich selbst die größten Flops durch langlebige Fan-Communities aus. Es ist also kaum nötig, sich auf die offensichtlichsten Beispiele *Harry Potter* oder *Lord of the Rings* zu stützen, die eine riesige und lebendige weltweite Fankultur on- und offline aufweisen – selbst *Krull*, der seinerzeit einen Verlust von mehr als 33 Millionen Dollar einfuhr, gilt 30 Jahre später als Kultfilm und hat eine aktive, wenn auch kleine Fangemeinde, die Fanart und Fanfiction produziert, im Netz ihre selbstgeschweißten Repliken der fiktiven Waffe Glaive präsentiert oder in einer eigens dafür eingerichteten Facebook-Gruppe ein mögliches Remake diskutiert.

5 Filmästhetische Dimension

Die filmästhetische Dimension meint die Bestimmung von Spezifika des Fantasyfilmgenres in Bezug auf Mise-en-scène, Postproduktion und Sound. Die Settings der Fantasy sind so vielgestaltig wie die alternativen Realitäten selbst, doch einig in ihrer Opulenz und im erheblichen finanziellen Aufwand, der zu ihrer Plausibilisierung betrieben wird. Die Schauplätze tragen in der Mehrzahl Anleihen auf das europäische Mittelalter, aber auch artifizielle Kunstwelten wie in Ron Howards *How the Grinch Stole Christmas/Der Grinch* (USA/DE 2000), den beiden Tim-Burton-Fil-

men *Alice in Wonderland* (USA 2010) und *Charlie and the Chocolate Factory/ Charlie und die Schokoladenfabrik* (USA/GB/AUS 2005) oder Science-Fiction vermuten lassende Settings wie in *Star Wars*, David Lynchs *Dune/Dune – Der Wüstenplanet* (USA 1984) und *The Fifth Element/Das fünfte Element* (FR 1997) von Luc Besson, wo Magie und Technologie koexistieren, sind denkbar. Die filmischen Räume werden als groß und beeindruckend inszeniert – die über dem See aufragenden Mauern von Hogwarts, das idyllische Auenland, auch die Weite des durch das ‚Nichts' bedrohten Phantásien in Wolfgang Petersens *Die unendliche Geschichte* (BRD/USA 1984). Die Kamera nimmt sich die Zeit, auf den aufwändigen Sets zu verweilen und die Erhabenheit der Natur mit Landschaftstotalen einzufangen – eine Bildtradition, die die Fantasy vom Western entlehnt hat und weiterführt (Cuntz-Leng 2015, S. 47). Kamera und Setting werden im Fantasygenre auch zu Partnern im Bebildern der Seelenzustände der handelnden Charaktere; diese oft subtilen Einsichten in die Psychologie der Figuren im Kontext mit dem filmischen Raum – etwa der Wechsel von der Großaufnahme der weinenden Hobbits am Ende von *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring/Der Herr der Ringe – Die Gefährten* (NZ/USA 2001, Peter Jackson) in die Totale des Flusses, auf dem auch der verstorbene Boromir in einem Kahn auf einen Wasserfall zutreibt – sollen auf den Zuschauer eine emotionalisierende Wirkung haben. Unterstützt wird dies durch den Einsatz von klassischer, gern bombastischer Musik in voller Orchesterbesetzung, die die Seelenzustände der Figuren in Klänge zu übersetzen sucht. Es handelt sich in der Regel um leitmotivisch arbeitende, originäre Kompositionen für den jeweiligen Film, um Bezugspunkte zur Realität des Publikums zu vermeiden. Wenn aber bekannte Melodien im Fantasyfilm zum Einsatz kommen, so geschieht dies entweder, um einen Kontrast zwischen Realität und fantastischer Welt nachdrücklich herzustellen oder um einen Verfremdungseffekt zu erzielen. Ein Beispiel für den ersten Fall ist die interdiegetische Vertonung der Versteckspielszene in *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, wo Lucy zu „Oh Johnny, Oh Johnny, Oh!" den Kleiderschrank entdeckt, in dem sich der Zugang nach Narnia verbirgt. Der zweite Fall findet sich etwa im Einsatz von Nick Caves „O Children" in der linkischen Tanzszene von Hermione und Harry in *Harry Potter and the Deathly Hallows: Part I/Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1* (GB/USA 2010, David Yates) oder wird durch die Verwendung des „Can-Can" in der Cross-Dressing-Sequenz Captain Shakespeares in *Stardust/Der Sternwanderer* (GB/USA/ISL 2007, Matthew Vaughn) erzielt.

Hinter opulenter Musik und Settings stehen natürlich die Kostüme, Maske und die weitere Ausstattung nicht hinten an. Gerade Waffen, Schmuck und magische Artefakte, denen in der Fantasy ein exponierter Stellenwert zukommt, werden mit Liebe zum Detail gefertigt und suggerieren häufig einen hohen Wert und Einmaligkeit. Umso paradoxer erscheint es, dass sich gerade diese Gegenstände zu einer Merchandising-Auswertung besonders gut eignen (z. B. der ‚eine' Ring Mittelerdes oder die personalisierten Zauberstab-‚Unikate' der *Harry-Potter*-Figuren).

Auch wird das Spektakuläre der Fantasy vielfach über die exzentrische Farbigkeit des Kostümdesigns, über Makeup und Frisur realisiert – etwa Königin Amidala in *Star Wars – Episode I: The Phantom Menace/Star Wars: Episode I – Die dunkle*

Bedrohung (USA 2001, George Lucas) oder der bereits erwähnte cross-dressende Robert de Niro in seiner Rolle als Captain Shakespeare in *Stardust*. Shakespeare kann auch paradigmatisch dafür stehen, dass Fantasyfilme nicht selten mithilfe einer Camp-Ästhetik ein Verkehren der Norm und ein Zelebrieren des Anderen und Fremden erwirken, woraus sich durchaus ein politisches Moment ergibt, was aber verhängnisvollerweise zeitgleich der Herabwürdigung des Genres als kitschig und kindisch zuspielt (Cuntz-Leng 2015, S. 45–46). Dabei liegt gerade hier das Potenzial des Genres zur Subversion, das ihm in der Vergangenheit abgesprochen worden ist (Jackson 1998, S. 156).

Ein zentrales Merkmal des Fantasyfilms ist außerdem der Einsatz von Tricktechnik. Hier wird das gesamte Spektrum von eigenwilligen Formen der Montage (z. B. die Verwendung von Schiebeblenden in *Star Wars*) über ungewöhnliche visuelle Effekte (z. B. Morphingverfahren zur Transformation von Figuren oder der Matte Shot in *Harry Potter and the Half-Blood Prince/Harry Potter und der Halbblutprinz* [GB/USA 2009, David Yates], der zur Vervielfältigung Daniel Radcliffes zum Einsatz kommt) bis hin zur Generierung ganzer Figuren mittels digitalem Motion-Capture-Verfahren (z. B. Gollum) ausgeschöpft. Der Erfolg des Fantasyfilmgenres seit den 2000er-Jahren ist untrennbar mit den neuen Möglichkeiten digitaler Tricktechnik verwoben, die das Übernatürliche immer überzeugender zu realisieren in der Lage sind. Die hohen Budgets erfolgreicher Fantasyfilme erlauben nicht nur, dass die tricktechnischen Möglichkeiten am Puls der Zeit sind und viele Neuerungen überhaupt erst entwickelt werden können; es ist auch umgekehrt zutreffend, dass das Genre hohe Produktionskosten scheinbar unvermeidlich macht, da sonst die fantastischen Elemente und die alternative Realität nur unzureichend darstellbar seien. Tolkien lehnte Realisationen von *fairy stories* mit Aufführungscharakter – also jenseits des reinen Textes wie etwa im Falle von Theateraufführungen und Verfilmungen – aufgrund dieser Problematik gar grundsätzlich ab:

> „Fantasy, even of the simplest kind, hardly ever succeeds in Drama, when presented as it should be, visibly and audibly acted. Fantastic forms are not to be counterfeited. Men dressed up as talking animals may achieve buffoonery or mimicry, but they do not achieve Fantasy." (Tolkien 1968, S. 46).

Ohne die tricktechnische Finesse werden Tolkiens 1947 geäußerte Vorbehalte auch heute noch zur Herabwürdigung des Genres vorgebracht. Filme mit geringen Produktionskosten und nicht-zeitgemäßen oder übertriebenen Effekten würden weniger die Imagination des Publikums beflügeln, sondern wie etwa in diversen Beispielen von *Wizards of the Lost Kingdom/Der Zauberring* (ARG/USA 1985, Héctor Olivera) bis *Mythica: A Quest for Heroes/Mythica – Weg der Gefährten* (USA 2014, Anne K. Black) albern und lächerlich wirken. Dass aber positiv formuliert diese (unfreiwillige) Komik wiederum gerade die dem Genre inhärenten Camp-Qualitäten akzentuiert, von denen sich auch mehr oder minder spaßbefreite Blockbuster wie *The Hobbit*, deren visuelle Effekte ja ebenfalls altern und an Überzeugungskraft einbüßen werden, niemals ganz freimachen können, wird gern unterschlagen.

6 Fazit

Filmgenres sind instabile Systeme, deren Grenzen mit jedem neuen Film mal erweitert, mal verengt, aber stets herausgefordert werden. Sie sind daher niemals fixiert, sondern in andauernder Bewegung. Gerade die turbulente Wechselbeziehung zwischen Produzenten, Werken und Rezipienten führt immer wieder zu einer Hinterfragung der an einem gewissen Punkt in der Zeit errichteten Typologien. So kann eine Genredefinition stets nur einen Istzustand beschreiben und muss – gerade bei einem so lebendigen Genre wie der Fantasy – beständig aktualisiert und überprüft werden (Walters 2011, S. 131). Perspektivisch ist anzunehmen, dass zum Beispiel der durch die Fernsehserie *Game of Thrones* (USA/GB seit 2011, Schöpfer: David Benioff, D.B. Weiss) popularisierte stärkere Hang zu Melodram und Soap Opera, der mit einer subtileren Darstellung von Magie und einer Explizitheit von Sexualität, einer Einführung von mehreren, gleichberechtigten Handlungsträgern und einer komplexeren Figurenzeichnung sowie einem Herausfordern des Gebots des guten Ausgangs einhergeht, auch Einfluss auf das Fantasykino der kommenden Jahre haben wird. Auch die Berührungspunkte zum Superheldenfilm werden zukünftig mit zu erwartenden Erfolgen wie Marvels *Doctor Strange* (USA 2016, Scott Derrickson) mit Benedict Cumberbatch in der Titelrolle, der von einer rational-wissenschaftlichen Erklärung der Superkräfte zugunsten von Magie abrückt, eher noch zunehmen. Ästhetisch werden zudem die sich im Prozess fortwährender Weiterentwicklung befindlichen Möglichkeiten der digitalen Tricktechnik das Genre konstant beeinflussen. So fällt beispielsweise auf, dass Dank überzeugender 3D-Animation von Tieren (eben nicht nur von frei erfundenen Fantasiewesen, wie Ang Lees *Life of Pi* [USA/TW/GB/CAN 2012] eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat) nun eine Reihe von Trickfilmklassikern ein Live-Action-Remake erhalten: Jon Favreaus *The Jungle Book* (GB/USA 2016), Bill Condons *Beauty and the Beast/Die Schöne und das Biest* (USA/GB 2017), *The Little Mermaid* (USA 2017, Regie: Chris Bouchard, Blake Harris) sowie Tim Burtons *Dumbo* (USA 2019). Tolkien hätte dies kaum für möglich gehalten.

Literatur

Altman, Rick. 1987. *The American film musical*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Altman, Rick. 2009. *Film/Genre*, 7. Aufl. London: Palgrave Macmillan.

Armitt, Lucie. 2005. *Fantasy fiction. An introduction*. London/New York: Continuum.

Atteberry, Brian. 1992. *Strategies of fantasy*. Bloomington: Indiana University Press.

Campbell, Joseph. 1999. *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt/Leipzig: insel.

Cuntz-Leng, Vera. 2015. *Harry Potter Que(e)r. Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fantasyfilmgenre*. Bielefeld: transcript.

Fowkes, Katherine A. 2010. *The fantasy film*. Malden/Oxford/Chichester: Wiley-Blackwell.

Friedrich, Andreas. 2003. Ein Plädoyer für die Fantasy. In *Filmgenres: Fantasy- und Märchenfilm*, Hrsg. Andreas Friedrich, 9–14. Stuttgart: Reclam.

Hickethier, Knut. 2003. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne Film Theorien: Eine Einführung*, Hrsg. Jürgen Felix, 2. Aufl., 62–96. Mainz: Bender.

Jackson, Rosemary. 1998. *Fantasy. The literature of subversion*, 9. Aufl. London/New York: Routledge.
Jahraus, Oliver/Neuhaus, Stefan. 2005. Fantastik als Paradigma der Kultur. In *Der Fantastische Film. Geschichte und Funktion in der Mediengesellschaft*, Hrsg. Oliver Jahraus und Stefan Neuhaus, 7–12. Würzburg: Königshausen & Neumann.
Kellner, Douglas. 2004. Culture industries. In *A companion to film theory*, Hrsg. Toby Miller und Robert Stam, 2. Aufl., 202–220. Carlton/Malden/Oxford: Blackwell.
Liptay, Fabienne. 2004. *WunderWelten. Märchen im Film*. Remscheid: Gardez.
Mendlesohn, Farah. 2008. *Rhetorics of fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.
Neale, Steve. 2007. *Genre and Hollywood*, 9. Aufl. London/New York: Routledge.
Pesch, Helmut W. 2009. *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*, 3. Aufl. Köln: Eigenverlag, E-Book-Ausgabe.
Schweinitz, Jörg. 1994. ‚Genre' und lebendiges Genrebewußtsein: Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft. *montage a/v* 3(2): 99–118.
Stiglegger, Marcus. 2017. Märchenfilm und Filmmärchen. Der beschwerliche Weg zum Happy-End. In: Dettmar, Ute / Pecher, Claudia Maria / Schlesinger, Ron (Hrsg.): *Märchen im Medienwechsel. Zur Geschichte und Gegenwart des Märchenfilms*, S. 1–13. Stuttgart: Metzler.
Timmerman, John H. 1983. *Other worlds. The fantasy genre*. Ohio: Bowling Green University Popular Press.
Todorov, Tzvetan. 1975. *The fantastic. A structural approach to a literary genre*. Ithaca: Cornell University Press.
Tolkien, J. R. R. 1968. On fairy stories. In *Tree and leaf*, 3. Aufl., 11–70. London: Unwin Books.
Vogler, Christopher. 1999. *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, 3. Aufl. Frankfurt: Zweitausendeins.
Walters, James. 2011. *Fantasy film. A critical introduction*. London: Bloomsbury.
Watson, Paul. 2007. Genre theory and Hollywood cinema. In *Introduction to film studies*, Hrsg. Jill Nelmes, 4. Aufl., 109–127. London/New York: Routledge.
Weinreich, Frank. 2007. *Fantasy. Einführung*. Essen: Oldib.
Wulff, Hans J. 1994. Drei Bemerkungen zur Motiv- und Genreanalyse am Beispiel des Gefängnisfilms. In *6. Film- und Fernsehwissenschaftliches Kolloquium Berlin 1993*, 149–154. Berlin: Gesellschaft für Theorie & Geschichte audiovisueller Kommunikation.

Der Horrorfilm

Peter Podrez

Inhalt

1 Die Lust an Angst und Ekel – Affektive Ästhetiken 540
2 Das Unheimliche und das Abjekte – Zugänge zum Horrorfilm 541
3 Die Bedrohung der Normalität – Erzählstrukturen 542
4 Grenzüberschreitungen – Figurationen des Monströsen 544
5 Verhüllung und Exzess – Horrorfilm und Gewalt 547
6 (Ohn-)Macht und Sex – Horrorfilm und Gender 549
7 Desorientierung und Klaustrophobie – Spatiale Signaturen 552
Literatur 554

Zusammenfassung

Der Horrorfilm zielt darauf ab, bei Zuschauer_innen Angst und Ekel auszulösen. Der Beitrag zeigt, mit welchen Strategien auf narrativer, motivischer und formal-ästhetischer Ebene das Genre besagte Affekte zu evozieren versucht. Dabei werden zunächst das Unheimliche und das Abjekte als Zugänge zum Horrorfilm vorgestellt. Im Anschluss werden die Erzählstrukturen des Genres, die Figur des Monsters, die Ästhetik der Gewaltdarstellung, die Genderkonstellationen sowie die räumlichen Signaturen des Horrorfilms aus systematischer und historischer Perspektive näher beleuchtet.

Schlüsselwörter

Angst · Ekel · Monster · Gewalt · Gender · Raum

P. Podrez (✉)
Institut für Theater- und Medienwissenschaft, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, Erlangen, Deutschland
E-Mail: peter.podrez@fau.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_28

1 Die Lust an Angst und Ekel – Affektive Ästhetiken

Wenn der Film ein „Medium der Seduktion“ (Stiglegger 2006, S. 9) ist, dann besteht die Kunst des Horrorfilms darin, Zuschauer_innen zu Angst und Ekel zu verführen und sie jene Affekte gleichzeitig lustvoll erleben zu lassen. Die Metapher für dieses Paradoxon einer „Angst-Lust“ (Balint 1988) oder „Ekel-Lust“ (Hanich 2012, S. 94) ist bekannt: Man hält sich mit der Hand die Augen zu, will aber doch nicht wegsehen und lugt verstohlen durch die Finger. Der Horrorfilm spielt mit den Momenten des Anziehens und des Abstoßens und positioniert die Zuschauer_innen in einem Spannungsfeld zwischen Nähe und Distanz. Dabei zielt er nicht auf das Hirn, sondern unter die Haut.[1] Er ist ein *body genre* (vgl. Williams 1991), d. h. ein Genre, das sowohl den (deformierten, monströsen, verwundeten usw.) Körper und extreme somatische Affekte in den Mittelpunkt seiner Darstellungen stellt als auch auf die Körper der Zuschauer_innen abzielt, indem er diese zu somatischen Reaktionen zu reizen versucht. Kurz formuliert: Der Horrorfilm basiert auf *affektiven Ästhetiken*.

Dabei produziert er verschiedene Formen ‚kinematografischer Angst‘ (vgl. Hanich 2010): Er kann Zuschauer_innen direkt mit exzessiv sichtbaren (und hörbaren) Gewaltakten oder bedrohlichen Monstern konfrontieren und überwältigen (*direct horror*); er kann jene nur andeuten und vor allem die Imaginationskraft der Rezipient_innen aktivieren (*suggested horror*); er kann eine permanente Bedrohungssituation aufbauen, in der die Furcht vor ungewissen Gefahren dominiert, welche sich jederzeit manifestieren können (*dread*); er kann den Schrecken in einem schockhaften Moment plötzlich einbrechen lassen (*shock*); oder er kann ein Szenario kreieren, in dem die Zuschauer_innen der unaufhaltsamen Annäherung der Bedrohung ausgesetzt werden (*terror*) (vgl. Hanich 2010). All diese Facetten von Angst können die Zuschauer_innen körperlich erleben, sei es durch Anhalten des Atems, Zusammenzucken o. Ä. Analog hierzu lässt sich auch von ‚kinematografischem Ekel‘ sprechen, den der Horrorfilm erzeugt. Dafür muss er Ekelerregendes so präsentieren, dass Zuschauer_innen es als aufdringlich nahe und damit abstoßend empfinden. Auch diese Erfahrung kann sich somatisch niederschlagen, etwa in Form von Übelkeit oder Brechreiz (vgl. Hanich 2012).

Das seduktive Moment von Angst und Ekel lässt sich durch die gleichzeitige Faszination von den besonders brutalen oder schrecklichen Darstellungen des Horrorfilms erklären. Noch wichtiger für die Verführungskraft des Genres ist jedoch die Differenz zwischen einer phänomenal erlebten Bedrohung und der ontologischen Sicherheit der Zuschauer_innen. Die gedankliche Verhaftung an ein gezeigtes angst- oder ekelerregendes Objekt (vgl. Carroll 1990, S. 79–88) sowie die Eindrücklichkeit seiner filmischen Inszenierung (vgl. Hanich 2010, S. 87–97) reduzieren die phänomenale Distanz zu ihm und ermöglichen intensive affektive Reaktionen. Gleichzeitig kann besagtes Objekt nicht die Grenze aus dem medialen in den Zuschauerraum überschreiten; dieser Schutz gestattet eine lustvolle Akzentuierung der Erfahrung.

[1] Auf die körperliche Dimension des Horrors verweist bereits die Etymologie des Begriffs: Das lateinische *horrere* bedeutet ‚schaudern‘, ‚sich entsetzen‘ oder ‚erstarren‘.

2 Das Unheimliche und das Abjekte – Zugänge zum Horrorfilm

Aufgrund seiner affektiven Wirkungsweise öffnet sich der Horrorfilm nicht nur Ansätzen, die sich auf die Gestaltungsweisen des filmischen Textes beziehen, sondern auch Zugängen, die sich auf das Dazwischen von Film und Zuschauer_innen konzentrieren – etwa der Phänomenologie oder der Psychoanalyse. Nicht umsonst sind gerade im Umfeld der letzteren zwei Konzepte entstanden, die sich für eine Analyse von Angst und Ekel im Horrorfilm nahezu aufdrängen.

Erstens ist dies das Konzept des *Unheimlichen*. Bereits die klassischen Autoren des Unheimlichen, Ernst Jentsch und Sigmund Freud, verweisen zu Beginn des 20. Jahrhunderts auf die Nähe des Unheimlichen zur Angst und beschreiben literarische Strategien zur Erzeugung des unheimlichen Gefühls, die sich auf den Film transferieren lassen. Jentsch (1906, S. 197) benennt als Hauptquelle des Unheimlichen den „Zweifel an der Beseelung eines anscheinend lebendigen Wesens und umgekehrt darüber, ob ein lebloser Gegenstand nicht etwa beseelt sei". Wie ließe sich hier nicht an die Inszenierungen von Wachsfiguren, Puppen oder scheinbar lebendigen *haunted houses* in Horrorfilmen wie *Mystery of the Wax Museum* (USA 1933, dt. *Das Geheimnis des Wachsfigurenkabinetts*), *Dead Silence* (USA 2007, dt. *Dead Silence*) oder *The Amityville Horror* (USA 1979, dt. *Amityville Horror*) denken? Für Freud (1966, S. 231) ist das Unheimliche dagegen „jene Art des Schreckhaften, welche auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht", es stellt die Wiederkehr des individuell oder kollektiv Verdrängten dar. Auslöser des Unheimlichen sind für Freud unter anderem der Doppelgänger oder die Wiederkehr von Toten und Geistern – alles Motive, die eine lange Tradition im Horrorgenre besitzen, wie etliche Filme wie *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (USA 1931, dt. *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*), *Night of the Living Dead* (USA 1968, dt. *Die Nacht der lebenden Toten*) oder *Ju-on* (J 2002, dt. *Ju-on: The Grudge*) belegen.

Zweitens lässt sich das von Julia Kristeva formulierte Konzept des *Abjekten*, das an den Affekt des Ekels anknüpft, für das Verständnis von Horrorfilmen nutzbar machen. Nach Kristeva bezeichnet das Abjekte – das Ausgestoßene – ein liminales Phänomen zwischen Subjekt und Objekt, das die Identität des Ich bedroht. Die Erfahrung des individuell und kulturell tabuisierten Abjekten geht mit Ekel und Abscheu als Abwehrreaktionen einher und wird durch ‚unreine' Phänomene wie Verwesung, Körpersekrete, Fäkalien, Leichen u. Ä. ausgelöst (vgl. Kristeva 1982, S. 1–32). Ganze Strömungen des Horrors wie der Zombie- oder der Splatterfilm leben von der Inszenierung des Abjekten.

Angst und Ekel, das Unheimliche und das Abjekte stellen indes Kategorien dar, mit denen der Horrorfilm nicht nur systematisch, sondern auch historisch untersucht werden kann. Eine solche Untersuchung muss in den größeren Kontext der Genregeschichte eingebettet werden. In historiographischen Darstellungen wird gerne betont, dass der Horrorfilm seit den 1960er-Jahren einen Wandel von Erzählstrukturen und Inszenierungsstrategien durchlaufen hat. In diesem Zusammenhang ist eine Unterscheidung in den *klassischen Horrorfilm* vor den 1960er-Jahren und den postmodernen oder *postklassischen Horrorfilm* nach den 1960er-Jahren möglich (vgl. Pinedo 2004; Shelton 2008). Zu berücksichtigen ist dabei zweierlei.

Erstens wird unter dem klassischen Horrorfilm gerne der (US-)Horrorfilm ab den 1930er-Jahren verstanden, der mit *Dracula* (USA 1931, dt. *Dracula*), *Frankenstein* (USA 1931, dt. *Frankenstein*), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* und anderen Produktionen zweifelsohne das Verständnis des Genres geprägt hat – nicht zuletzt, da er diesem durch Marketingkampagnen überhaupt seinen Namen gab. Dabei darf jedoch die Bedeutung der Zeit davor nicht unterschätzt werden, entstehen seit der Narrativierung des Films in den 1910er-Jahren doch etliche Werke, die sich als *frühe Horrorfilme* bezeichnen lassen. Insbesondere Filme, die in Zusammenhang mit dem deutschen Expressionismus stehen, wie *Das Cabinet des Dr. Caligari* (D 1920), *Der Golem, wie er in die Welt kam* (D 1920) oder *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* (D 1922) spielen hier eine wichtige Rolle. Und es lässt sich noch weiter zurückgehen: Spuren des *Proto-Horrorfilms* finden sich bereits im Frühen Film um die Jahrhundertwende. Obwohl die Zuschauer_innen hier gerade nicht erschreckt, sondern nach der Logik des Cinema of Attractions (vgl. Gunning 1986) vom filmischen Spektakel fasziniert werden sollen, finden sich bereits zu dieser Zeit zumindest Motive des Horrors, etwa in *Le manoir du diable* (F 1896, dt. *The Devil's Castle*), der den Kampf des Protagonisten gegen übernatürliche Mächte in Gestalt von Geistern oder Teufeln zeigt.

Zweitens ist bei der Unterscheidung zwischen klassischem und postklassischem Horrorfilm zu betonen, dass es sich nicht um radikale Zäsuren innerhalb der Genregeschichte, sondern um prozessuale Entwicklungen handelt und dass die Logiken beider Phasen stets nebeneinander existieren – so wie in einigen klassischen Horrorfilmen Muster der postklassischen Genrevertreter vorweggenommen werden, so existieren auch heute noch Filme, die nach den Logiken der klassischen Phase operieren. Es handelt sich um *dominante Tendenzen*, die in der Geschichte des Horrorfilms auszumachen sind.

Diese betreffen auch die Akzentuierungen der verschiedenen Facetten von Angst und Ekel. So leben frühe Horrorfilme wie *La chute de la maison Usher* (F 1928, dt. *Der Untergang des Hauses Usher*) oder klassische Horrorfilme wie *Vampyr* (D/F 1932, dt. *Vampyr*) vom *suggested horror* und deuten Schrecken und Gewalttaten nur an. Seit den 1960er-Jahren findet eine Hinwendung zu expliziteren Darstellungen statt, in denen *direct horror* und *shock* dominieren, wie prototypisch für den postklassischen Horrorfilm in *Psycho* (USA 1960) und seiner berühmten Duschmordszene zu sehen ist. Schließlich werden ab dem Aufkommen des Gore- und Splatterfilms der Ekel und das Abjekte zunehmend relevanter, wovon etwa die große Welle der Kannibalen- und Zombiefilme der 1970er-Jahre kündet.

3 Die Bedrohung der Normalität – Erzählstrukturen

Ob und wann Angst oder Ekel bei der Betrachtung von Horrorfilmen tatsächlich empfunden werden, ist zutiefst subjektiv und hängt von individuellem Vorwissen, aktueller Befindlichkeit, Rezeptionsbedingungen und vielen weiteren Faktoren ab. Eine Erörterung dieser Frage wäre also spekulativ; beschrieben werden können

allerdings die Strukturen und Inszenierungsstrategien, mit denen der Horrorfilm darauf *abzielt*, besagte Affekte hervorzurufen.

Im Anschluss an Rick Altman ist hier zwischen der syntaktischen und der semantischen Ebene des Genres zu unterscheiden. Während die semantische (Oberflächen-)Ebene die „common traits, attitudes, characters, shots, locations, sets, and the like" (Altman 2003, S. 31) eines Genres bezeichnet, bezieht sich die syntaktische Ebene auf die Strukturen der Anordnung der semantischen Bausteine; sie rekurriert also auf die tieferen narrativen Muster eines Genres. Für den Horrorfilm erstellt Robin Wood (2004, S. 117) eine sehr weite Definition der Genresyntax: „[N]ormality is threatened by the monster." Diese Definition legt die für die narrative Struktur des Horrorfilms zentralen Variablen – Normalität, das Monster und das Bedrohungsszenario – fest. Allerdings ist sie durch ihren Abstraktionsgrad so unscharf, dass sie in andere Genres ausgreift oder sogar als Basisformel jeglicher Narration – ein Equilibrium wird gestört, es folgen Versuche, wieder ein Gleichgewicht herzustellen – umgedeutet werden kann.

Eine mögliche Konkretisierung, die zudem thematisiert, was *als Folge* der von Wood angesprochenen Bedrohung geschieht, liefert Noël Carroll. Er identifiziert für das Horrorgenre zwei wesentliche Erzählmuster: den *discovery plot* und den *overreacher plot*. Der *discovery plot* ist aus bis zu vier Komponenten aufgebaut: dem gewalttätigen Auftreten eines Monsters bzw. der Thematisierung seiner Zerstörungskraft (*onset*); der Entdeckung des Monsters und seiner Geheimnisse (*discovery*); dem Prozess der Überzeugung von Autoritätsinstanzen wie Regierung, Militär u. Ä., dass das Monster existiert (*confirmation*); sowie dem erfolgreichen oder erfolglosen Kampf gegen das Monster (*confrontation*) (vgl. Carroll 1990, S. 99–103). Auch der *overreacher plot*, gemäß dem der Mensch selbst das Monster beschwört oder erschafft, kann aus bis zu vier Komponenten bestehen: der Vorbereitung eines Experiments (*preparation*); dem Experiment selbst (*experiment*); dem Ausbruch des Monsters, der zeigt, dass das Experiment fehlgeschlagen ist (*rampage*); sowie dem erfolgreichen oder erfolglosen Kampf gegen das Monster (*confrontation*) (vgl. Carroll 1990, S. 118–120). Beide Erzählmuster des Horrorgenres können durch Addition, Subtraktion, Permutation und Kombination einzelner Bausteine variieren und ineinander übergehen: So erzählt etwa *Invasion of the Body Snatchers* (USA 1956, dt. *Die Dämonischen*) von Außerirdischen, die die Menschheit durch Doppelgänger ersetzen, endet aber vor der Auseinandersetzung mit den Aliens, operiert also ohne *confrontation*; in *King Kong* (USA 1933, dt. *King Kong und die weiße Frau*), in dem die Existenz des Riesenaffen für alle evident ist, spielt das Element der *confirmation* keine Rolle; *The Island of Dr. Moreau* (USA 1977, dt. *Die Insel des Dr. Moreau*) kombiniert den *discovery plot* mit dem *overreacher plot* um die titelgebende Mad Scientist-Figur, die durch Experimente perfide Kreuzungen von Menschen und Tieren erschafft, usw.

Während Carroll auf diese Weise die Erzählmuster des Horrorgenres zu systematisieren versucht, lassen sich Variationen auch auf der historischen Achse beobachten. Die wichtigste bezieht sich auf das Ende von Horrorfilmen. Der klassische Horrorfilm, etwa *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, beruht in der Regel auf einer narrativen Syntax, in der die Verletzung der Ordnung am Ende behoben und die alte oder eine

neue Ordnung dauerhaft (wieder-)hergestellt wird. Dabei tragen Autoritätsinstanzen mit ihrem Expertenwissen und ihrer *agency* dazu bei, das Monster zu vernichten: Am Ende von *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* wird der monströse Mr. Hyde von der Polizei erschossen. Die Narration des postklassischen Horrorfilms tendiert hingegen dazu, die Versuche zur Wiederherstellung der Ordnung zum Scheitern zu verurteilen. Autoritätsinstanzen versagen in ihren Bemühungen, das Monster aufzuhalten, wie in *28 Weeks Later* (GB/E 2007), in dem die Zombie-Apokalypse weder von der Regierung noch vom Militär gestoppt werden kann; oder sie können das Monster nur temporär besiegen wie in *Halloween* (USA 1978, dt. *Halloween – Die Nacht des Grauens*), in dem der Serienkiller Michael Myers zwar von dem Psychiater Dr. Loomis erschossen wird, aber daraufhin spurlos verschwindet, nur um in den Fortsetzungen des Films seine Mordtaten fortzuführen. Das Paradigma der narrativen Geschlossenheit im klassischen Horrorfilm macht im postklassischen Horrorfilm Raum für mögliche offene Enden.

4 Grenzüberschreitungen – Figurationen des Monströsen

Unabhängig von der Erzählstruktur rührt die Bedrohung, die das Monster bewirkt, daher, dass es eine grenzüberschreitende Figur *par excellence* ist. Dies lässt sich *räumlich* verstehen: Oft muss das Monster als erstes in der Erzählung die Grenze des von ihm besetzten Raumes überschreiten und den Raum des Menschen infiltrieren. Gerade der frühe und der klassische Horrorfilm verstehen das Monster meistens als fremdartige Bedrohung, die von außen in die Gesellschaft eindringt: Nosferatu aus den Karpaten, die Mumie in *The Mummy* (USA 1932, dt. *Die Mumie*) aus Ägypten usw. Im postklassischen Horrorfilm dagegen entspringt das Monster oft dem gesellschaftlichen System selbst, bedroht jenes also von innen. Die Grenzüberschreitung kann auch eine *moralische* sein, wenn das Monster durch seine Taten gesellschaftliche Normen transzendiert. Schließlich kann es sich um eine *körperliche* Grenzüberschreitung handeln, wenn das Monster in den menschlichen Körper eindringt, wie das Alien in *The Thing* (USA 1982, dt. *Das Ding aus einer anderen Welt*).

In all diesen Fällen ist die Grenzüberschreitung an *Aktionen* des Monsters gekoppelt. Das Radikale an der Figur des Monsters ist indes die Tatsache, dass es bereits durch seine *Existenz* Grenzen überschreitet. Für Wood (2004) ist jede Gesellschaft dadurch gekennzeichnet, dass sie bestimmte Objekte, Figuren – oder allgemeiner: Phänomene – verdrängt. Das Monster im Horrorfilm repräsentiert dieses verdrängte Andere der Gesellschaft, das wiederkehrt, also seine Ausgrenzung rückgängig macht und dadurch eine Bedrohung darstellt. Deshalb muss es innerhalb der Diegese symbolisch bekämpft werden. Wood verortet dergestalt Horrorfilme in ihrem kulturellen Kontext und versteht sie als kollektive Albträume einer Gesellschaft.

Darüber hinaus ist das Monster eine Bedrohung, da es durch seine Existenz ontologische Grenzen überschreitet und Klassifikationssysteme destabilisiert. Die ursprüngliche, historisch auf Mythen, Literatur und Gemälde zurückgehende Form des Monsters ist das *Mischwesen*, also eine Kreatur, die zwei kategorial getrennte

Seinsbereiche hybridisiert: der Werwolf als Vermischung von Mensch und Tier, der Vampir oder Zombie als Vermischung von Lebendem und Totem, der Golem als Vermischung von Organischem und Anorganischem usw. Hinzu gesellen sich als neuere Formen Androiden und Cyborgs als Vermischungen von Mensch und Maschine. Solche Hybridformen stellen eine dreifache Bedrohung dar: Erstens verletzen sie auf radikale Weise kulturelle Normen oder sogar Naturgesetze, zweitens machen sie eine klare Identitätszuschreibung des Monsters unmöglich, und drittens führen sie genau dadurch bestehende Schemata und Klassifikationssysteme *ad absurdum*, d. h. sie bedrohen die menschliche Weise zu denken und zu ordnen *per se* (vgl. Shelton 2008, S. 165–191). Gleichzeitig appellieren solche Wesen durch ihre radikale Andersartigkeit an die menschliche Schaulust, ein Moment, das sich der Horrorfilm zunutze macht, indem er die Inszenierung des Monsters in einem Spannungsfeld zwischen Verbergen und exzessiver Zurschaustellung verortet. Selbstreflexiv wird dieses Spiel mit Schaulust, Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit des Monströsen in *The Elephant Man* (USA/GB 1980, dt. *Der Elefantenmensch*) verhandelt, der vor allem in seinem ersten Drittel davon erzählt, wie der an schweren körperlichen Deformationen leidende Protagonist John Merrick als monströse Kreatur in verschiedenen Dispositiven (Freakshow, wissenschaftlicher Vortrag) ausgestellt und zum Schauobjekt für die diegetischen Figuren gemacht wird, während sein Anblick den Zuschauer_innen vorenthalten bleibt.

Neben der Hybridisierung von Kategorien (*fusion*) kann das Monströse noch durch weitere Strategien erzeugt werden: durch die Dispersion kategorial verschiedener Elemente über mehrere Identitäten wie im Falle des Doppelgängers (*fission*), durch die Vergrößerung oder Anhäufung angst- und ekelerregender Kreaturen (*magnification*/*massification*) oder durch die Assoziation des Monsters mit abjekten oder unheimlichen Objekten wie Schmutz, Gebeinen u. Ä. (*horrific metonymy*) (vgl. Carroll 1990, S. 42–52). Zudem ist die Form des Monsters kulturhistorisch geprägt und variabel. Der Horrorfilm operiert niemals in einem Vakuum, sondern greift in seinen Darstellungen auf Traditionen anderer Künste und Medien zurück. Für die abendländische Kultur wesentlich sind dabei nicht nur monströse Darstellungen der Malerei, wie sie etwa in den Gemälden von Hieronymus Bosch vorkommen, sondern vor allem die literarische Tradition der *gothic novel*. Diese liefert als Vorgeschichte des Horrorfilms Themen wie Wahnsinn und Tod, Motive wie das *gothic castle*, Figuren wie den monströsen *gothic villain* und konkrete Stoffe von Mary Shelleys *Frankenstein or the Modern Prometheus* bis Gaston Leroux' *Le Fantôme de l'Opéra*, die als Grundlage etlicher Horrorfilme dienen. Im Gegensatz hierzu bezieht beispielsweise der japanische Horrorfilm seine Einflüsse unter anderem aus der Kultur der Edo-Zeit sowie den Traditionen des Nō- und Kabuki-Theaters. So etabliert er ganz andere Monsterfiguren wie die *yūrei*, einen weiblichen Geist, der mit spezifisch japanischen Zeichen – u. a. langes, unordentlich herabhängendes Haar, weißes (Bestattungs-)Kleid, erschlaffte Gliedmaßen als Symbole des Todes – aufgeladen ist und durch Horrorfilme wie *Kaidan* (J 1964, dt. *Kwaidan*) und vor allem *Ringu* (J 1998, dt. *Ring – Das Original*) auch im Abendland bekannt wurde (vgl. Scherer 2011). Gerade *Ringu* demonstriert anschaulich, wie jede Kultur



Abb. 1 Kulturspezifik des Monströsen: Die *yūrei* Sadako als Geist in *Ringu* (DVD, EMS GmbH)



Abb. 2 Kulturspezifik des Monströsen: Die *yūrei* Samara als Wasserleiche in *The Ring* (DVD, Paramount)

verschiedene Figurationen des Monsters hervorbringt,[2] denn die ursprüngliche *yūrei* Sadako wird im US-amerikanischen Remake des Films *The Ring* (USA/J 2002, dt. *Ring*) nicht nur in Samara umbenannt, sondern auch hinsichtlich ihrer Monstrosität in eine im westlichen Abendland geläufige Gestalt umgedeutet: Der japanische Geist wird zu einer verdreckten und entstellten Wasserleiche (vgl. Abb. 1 und 2).

Schließlich lässt sich auch eine genreimmanente Entwicklung des Monströsen beobachten. Im frühen und klassischen Horrorfilm ist das Monster in der Regel durch körperliche Devianz klar erkennbar – sei dies nun das Phantom in *The*

[2]Für einen Überblick über verschiedene Kulturen des Horrorfilms vgl. Schneider und Williams 2005.

Phantom of the Opera (USA 1925, dt. *Das Phantom der Oper*), die mutierte Riesenechse in *Gojira* (J 1954, dt. *Godzilla – Das Original*) oder das Alien in *The Thing from Another World* (USA 1951, dt. *Das Ding aus einer anderen Welt*). Diese Tradition existiert zwar bis heute, doch seit den 1960er-Jahren findet auch eine Abkopplung davon statt. Die fremdartige, evidente Gefahr wird im postklassischen Horrorfilm oft durch eine menschliche, aus dem Inneren der Gesellschaft stammende Bedrohung ersetzt, die nicht von vornherein zu erkennen ist. Das ‚Neue Monströse' manifestiert sich in den Figuren des Serienkillers oder des Psychopathen, Filme wie *Psycho* oder *Funny Games* (A 1997) spielen mit der Ambivalenz zwischen dem adretten Aussehen der „menschlichen Monstren" (Vossen 2004, S. 10) und ihren brutalen Taten. Die Grenze, die das Monster überschreitet, verläuft nunmehr zwischen Normalität und Wahnsinn.

5 Verhüllung und Exzess – Horrorfilm und Gewalt

Die Bedrohung, die vom Monster ausgeht, äußert sich neben seiner Existenz auch in seinen gewalttätigen Handlungen – und *vice versa* wird der Einsatz von Gewalt gegen das Monster im Horrorfilm in den meisten Fällen als probates Mittel zur Vernichtung des Anderen legitimiert. Obwohl der Angriff auf den Körper – der diegetischen Figuren und der Zuschauer_innen – seit Geburt des Genres zu seinen basalen Topoi zählt, wird Gewalt bis zu den 1960er-Jahren im Sinne des *suggested horror* vor allem implizit thematisiert. Der gewalttätige Akt wird – auch aufgrund von Zensurpraktiken – nur angedeutet, so dass die Zuschauer_innen sich das Schlimmste im Kopf ausmalen sollen. Beliebte Strategien sind dabei der abrupte Schnitt weg von der Gewalttat, ihre Darstellung in der Totalen, so dass Details unkenntlich bleiben, ihre Symbolisierung als Spiel von Schatten oder ihre Transformation in ein auditives Ereignis im Off des Bildes.

Ab den 1960er-Jahren lässt sich eine Hinwendung zu immer expliziteren Gewaltdarstellungen beobachten – eine Tendenz, die nicht nur für den Horror, sondern für den narrativen Film insgesamt gilt. In diesem Zuge entwickelt sich der Splatter, der meist mit dem Horror assoziiert wird, allerdings nicht darin aufgeht, sondern ein genreübergreifender „ästhetischer Modus" (vgl. Köhne et al. 2005, S. 9) ist. Im Horror knüpft der Splatter unter anderem an die Tradition des *Grand Guignol*-Theaters an (vgl. Stiglegger 2011). Wie jenes rückt er die Materialität des Körpers und seine Auflösung in den Mittelpunkt: Im Splatter geht es um die „Ästhetik der Öffnung, Verstümmelung und Zerstückelung menschlicher Körper" (Köhne et al. 2005, S. 9), um die Zurschaustellung des Abjekten in Form von Erbrochenem, Eiter und Blut. Die oberste Prämisse ist dabei von frühen Beispielen wie *Blood Feast* (USA 1963, dt. *Blood Feast*) über Filme wie *Evil Dead* (USA 1981, dt. *Tanz der Teufel*) bis zu aktuelleren Werken wie *Tôkyô zankoku keisatsu* (USA/J 2008, dt. *Tokyo Gore Police*) die maximale Sichtbarkeit der expliziten Gewaltakte. Oft wird diese durch extreme Nahaufnahmen von Wunden erreicht. In seinem historischen Verlauf folgt der Splatter einer Logik der Übersteigerung, wie bereits die genannten Beispiele zeigen: Fontänen von Blut und anderen Körpersäften spritzen

(englisch: *to splatter*) immer höher, abgerissene Körperteile fliegen immer weiter.[3] Diese explizite Zerstörung des menschlichen Körpers dient indes nicht nur der Befriedigung der Schaulust der Zuschauer_innen, sondern erfüllt auch eine kulturelle Funktion. In der körperentfremdeten postindustriellen Gesellschaft wird das Somatische durch seine Zerstörung symbolisch zurückerobert: „Es geht hier um ein verlorenes Körperbewusstsein, das in der Angst-, Schmerz- und Todeserfahrung zurückgewonnen wird." (Stiglegger 2010, S. 96)

Vieles von dem, was den Splatter ausmacht, gilt auch für den *torture porn* seit den 2000er-Jahren. Auch dieser ist kein Subgenre des Horrors, sondern ein ästhetischer Modus, der ebenso in anderen Genres verwendet wird, wie etwa das Historiendrama *The Passion of the Christ* (USA 2004, dt. *Die Passion Christi*) zeigt. Auch der *torture porn* lebt von der Verstümmelung des Körpers, propagiert deren totale Sichtbarkeit und lässt sich so als symbolische Kompensation verlorenen Körperbewusstseins verstehen. Allerdings ist für ihn, wie der Name schon sagt, das Moment der Folter konstitutiv, ja es dominiert Filme wie *Saw* (USA/AUS 2004, dt. *Saw*), *Hostel* (USA 2005, dt. *Hostel*) oder *Martyrs* (F/CDN 2008, dt. *Martyrs*). Bei seinen Inszenierungen der Folter folgt der *torture porn* nicht einfach dem Blickwinkel der sadistischen Folterer, sondern changiert zwischen Täter- und Opferperspektive und eröffnet so die Möglichkeit zur moralischen Reflexion (vgl. Jones 2013, S. 57–122). Dabei macht er Voyeurismus zu einem essenziellen Motiv: Nicht nur die Zuschauer_innen werden in die Position von Beobachtenden gezwungen, auch innerhalb der Diegese nehmen Beobachtungsinstanzen an der Folter teil, seien dies nun mediale Apparate oder menschliche Augenzeugen. Der *torture porn* eröffnet so einen selbstreflexiven Diskurs „über die Mechanismen der eigenen exploitativen Strategien bezüglich des Blicks, der Erwartung und der Sensationsgier des Rezipienten" (Stiglegger 2010, S. 45).

Die Gewaltdarstellungen sowohl im Splatterfilm als auch im *torture porn* sind exzessiv und lassen sich auch filmtheoretisch so verstehen. Nach Kristin Thompsons Konzept des *cinematic excess* (Thompson 1977) beginnt Exzess dort, wo in einem Film die Erzählung zugunsten anderer Momente aussetzt bzw. dort, wo diese Momente um ihrer selbst willen und nicht aus narrativen Gründen auftreten. Die Gewalt- und Folterszenen im Splatter und *torture porn* folgen just diesem Muster, genügen sich selbst als Spektakel und bedienen sich dabei typischer Markierungen des *cinematic excess*: Ihre Dauer überschreitet jede narrative Notwendigkeit, sie sind redundant und werden oft wiederholt. In diesem Sinne lassen sich Splatter und *torture porn* auch als transformierte Versionen eines Cinema of Attractions lesen: Wenn sich die Gewaltszene von der Narration ablöst und als spektakuläres Moment eigenen Rechts erscheint, dann nimmt der Horrorfilm die „Struktur einer Nummern- oder Attraktionsrevue" (Shelton 2008, S. 152) an. Die Erzählung ist zwar im Gegensatz zum ursprünglichen Kino der Attraktionen noch präsent, dient aber auch

[3]Dies führt zur Entwicklung einer Unterkategorie, die als Funsplatter oder Splatstick bezeichnet werden kann. In Filmen wie *Braindead* (NZ 1992, dt. *Braindead*) wird die Gewaltdarstellung bis zur Parodie überzeichnet.

als Bindeglied zwischen einzelnen, sich steigernden Gewalt-Nummern. Deutlich wird dieses Muster etwa in den *Saw*-Filmen (Diverse, 2004–2010), die zunehmend vom Spektakel der kreativen Folterarten des Psychopathen Jigsaw leben.

6 (Ohn-)Macht und Sex – Horrorfilm und Gender

Diese Nummernstruktur ist zugleich eine Verbindung des *torture porn* zum namengebenden Porno, der ebenso aus einer „Aneinanderreihung sensationalistischer *set pieces*" (Stiglegger 2010, S. 32) besteht. Und die Analogien lassen sich noch weiter fassen: Wie der Horrorfilm ist der Porno ein *body genre*, das von der körperlichen Stimulation der Filmfiguren und der Zuschauer_innen lebt; sowohl Horrorfilm als auch Porno zelebrieren die Penetration des Körpers und konstituieren die Zuschauenden als Voyeure; während im Porno der sexuelle Akt durch Lustschreie begleitet und gerne von der Nahaufnahme einer Ejakulation beendet wird, wird im Horror der Gewaltakt von Schmerzensschreien untermalt und endet oft mit einer Nahaufnahme der tödlichen Wunde, aus der Blut spritzt. Darüber hinaus wird Sexualität im Horrorfilm häufig als gewalttätig bzw. Gewalt als sexualisiert inszeniert. Wie also Eros und Thanatos in der Psychoanalyse zusammengehören, so sind Sex und Tod untrennbare Topoi des Horrors.

Damit einhergehend spielen im Horrorfilm Geschlechterverhältnisse immer eine wichtige Rolle. Am häufigsten verfolgt das Genre die Ideologie der heteronormativen Matrix und postuliert die Existenz einer binären Geschlechteropposition, wobei die Macht des Patriarchalen betont wird. In dieser Konstellation wird der Mann zwar in seiner sexuellen Potenz durch das Monster bedroht, doch er besitzt die Macht, jenes zu besiegen und die klassische Geschlechterordnung wiederherzustellen. Das Monster tritt als überpotente Konkurrenz des Mannes auf und/oder repräsentiert das Andere der heteronormativen Matrix durch sexuelle Abweichung, etwa Homo- oder Bisexualität.[4] Die Frau nimmt eine ambivalente Rolle ein. Einerseits ist sie das Opfer und muss, selbst hilflos, vom Mann errettet werden. Andererseits kann durch das Monster auch ihr Begehren geweckt werden – dadurch entsteht eine Affinität der Frau zum Monster, denn beide stellen in ihrer Andersartigkeit eine Bedrohung der männlichen Sexualität dar (vgl. Williams 1996), müssen also bestraft werden. In diesem Fall wird die Frau, oft in einem Akt der Zurschaustellung ihres Körpers für den *male gaze* (vgl. Mulvey 1975), misshandelt und getötet. Dieses konservative Schema findet sich zum Beispiel in *Dracula* (1931): Der Vampir, ohnehin *die* sexuelle Kreatur schlechthin, bei der der Biss als Symbol der Penetration und das Saugen als oraler Sexualakt gelesen werden können, tritt als dominanter Verführer auf. Seine Opfer sind sowohl männlich (Renfield) als auch weiblich (die von Dracula angezogene, also ‚unreine' Lucy), schließlich bedroht er die Beziehung von John

[4] Als Variante kann auch direkt die Frau bzw. die weibliche Sexualität als das monströse Andere, das den männlichen Status bedroht, inszeniert werden, wie etwa in *Cat People* (USA 1942, dt. *Katzenmenschen*) oder *Carrie* (USA 1976; dt. *Carrie: Des Satans jüngste Tochter*).

und Mina, indem er die ‚unschuldige' Mina entführt. Am Ende wird er von der männlichen Vaterfigur van Helsing getötet, John und Mina steigen in einem symbolischen Schlussbild zum Klang von (Kirchen-)Glocken wie ein Brautpaar die Treppe im Schloss des Vampirs empor (vgl. Abb. 3).

Dieses klassische Genderschema lebt bis heute in einer Vielzahl von Filmen fort, wird jedoch ab den 1970er-Jahren in Slashern wie *The Texas Chainsaw Massacre* (USA 1974, dt. *Blutgericht in Texas*) oder *Halloween* (1978) unterlaufen (vgl. Clover 1993, S. 21–65). Wesentlich ist dabei das Spiel mit den Kategorien von *sex*, also biologischem, und *gender*, also kulturell konstruiertem Geschlecht. So ist der Killer im Slasher zwar biologisch gesehen männlich, allerdings nicht in der Lage, die entsprechende Gender-Rolle anzunehmen: Er wird als effeminiert, sexuell gestört oder asexuell dargestellt. Seine Opfer, die er durch eine phallusartige Waffe (ein Messer, eine Kettensäge o. Ä.) tötet, sind hinsichtlich *sex* und *gender* sowohl männlich als auch weiblich; sterben müssen sie wegen ihrer sexuellen Aktivität. Die eigentliche Protagonistin des Slasher ist indes das *final girl*, die letzte Überlebende, die dem Killer am Ende des Films entweder entkommt oder ihn überwältigt. Das *final girl* ist biologisch gesehen weiblich, unterscheidet sich jedoch von allen anderen Frauenfiguren: Sie tritt als sexuell inaktive Außenseiterin auf, die stereotyp ‚männlich' konnotierte Charaktereigenschaften und Fähigkeiten besitzt, etwa eine instrumentell-rationale Denkweise, technisches Geschick u. Ä. Darüber hinaus trägt sie einen nicht eindeutig gendercodierten Namen wie Terry, Stretch oder Will. Konsequenterweise bezwingt sie den Killer häufig, indem sie ihn symbolisch kastriert und sich seinen Phallus – mithin: seine Waffe – aneignet. Mustergültig spielt dies *The Texas Chainsaw Massacre 2* (USA 1986, dt. *The Texas Chainsaw Massacre 2*) durch, dessen letztes Bild die überlebende Stretch zeigt, welche in einer phallus-



Abb. 3 Historischer Wandel der Geschlechterverhältnisse: Finale Bilder in *Dracula* (DVD, Universal)



Abb. 4 Historischer Wandel der Geschlechterverhältnisse: Finale Bilder in *The Texas Chainsaw Massacre 2* (entnommen und bearbeitet aus: *Science of Horror – If the Chainsaw is a Penis*, unveröffentlicht)

förmigen Felsformation stehend triumphierend die namengebende Kettensäge des Films schwingt (vgl. Abb. 4). Der Slasher verfolgt mithin eine ambivalente Genderpolitik. Auf der einen Seite bricht er alte Geschlechterkonstellationen auf und verleiht der Frau ein höheres Maß an *agency*, auf der anderen Seite erscheint die Frau teilweise androgyn und ihre Handlungsmacht bleibt gekoppelt an die Macht des Phallus.

Eine noch radikalere Variation weiblicher Ermächtigung sowie der Verbindung von Sexualität und Gewalt manifestiert sich in *rape and revenge*-Filmen wie *I Spit on Your Grave* (USA 1978/USA 2010, dt. *Ich spuck' auf dein Grab/I Spit on Your Grave*), die von der Vergewaltigung einer Frau und ihrem anschließenden Rachefeldzug erzählen. Während hier der Mann die Täterrolle einnimmt, erscheint die Frau zunächst als Opfer und durchlebt dann die Metamorphose zur Vergeltungstäterin. Ihre Perspektive einnehmend, zeigt der *rape and revenge*-Film, wie sie sich ungeachtet des Gesetzes selbst ermächtigt und, ebenso brutal wie sie vergewaltigt wurde, ihre Rache ausübt, bei der auch die gezielte Entmannung der Täter eine Rolle spielt (vgl. Clover 1993, S. 114–165).

Unabhängig von der Machtverteilung zwischen Mann und Frau scheinen sich alle erwähnten Schemata im Rahmen der heteronormativen Matrix zu bewegen. Doch der Horrorfilm öffnet immer auch Räume für das Queere, also dasjenige, das heteronormative Vorschriften transzendiert: Homosexualität, Bisexualität, Travestie, Transsexualität, Intersexualität usw. (vgl. z. B. Benshoff 1998) So existieren durch die Genregeschichte hindurch nicht nur mehr oder weniger offensichtlich queere Nebenfiguren; auch das Monster kann sich verstärkt über seine abweichende sexuelle Orientierung definieren, was in ganzen Strömungen des Horrors wie dem lesbischen Vampirfilm kulminiert; der Killer im Slasher kann transsexuell sein wie in *Dressed to Kill* (USA 1980, dt. *Dressed to Kill*); der *rape-and-revenge*-Film kann

mit dem Szenario der Vergewaltigung eines Mannes durch Männer spielen wie in *Hunter's Blood* (USA 1986, dt. *Hunter's Blood – Gehetzt, gejagt, getötet*) usw. Wird Queerness in all diesen Fällen entweder im Subtext verhandelt oder tendenziell mit dem Monströsen verbunden, ist schließlich an ein in den letzten Jahren zunehmend sichtbarer werdendes Queer Horror Cinema zu denken, das in Filmen wie *Hellbent* (USA 2004, dt. *Hellbent*), *October Moon* (USA 2005, dt. *October Moon*) oder *L.A. Zombie* (USA/D 2010, dt. *L.A. Zombie*) das Queere noch expliziter in den Vordergrund rückt und dabei positiv(er) diskursiviert (vgl. Elliott-Smith 2016).

7 Desorientierung und Klaustrophobie – Spatiale Signaturen

Während die Bedrohungsszenarien, die der Horrorfilm aufbaut, aus seinen Erzählstrukturen, seinen Figurenkonstellationen oder seinem Umgang mit Gewaltdarstellungen resultieren können, lassen sie sich *last but not least* auch auf seinen Umgang mit dem filmischen Raum zurückführen (zum Folgenden vgl. ausführlicher Podrez 2016). Im Horrorgenre existieren räumliche Muster, die sich in Anlehnung an Gilles Deleuze (1989, S. 39–40) und Laura Frahm (2010) als spatiale Signaturen bezeichnen lassen. Diese durchziehen Vertreter des Genres in signifikanter Weise, d. h. sie lassen sich einerseits auf der Ebene der Topologie, also in den unsichtbaren, abstrakten, übergreifenden Raumstrukturen und Bewegungen von Horrorfilmen finden. Andererseits spiegeln sie sich *gleichzeitig* auf der Ebene der Topografie, also im sinnlich Wahrnehmbaren von Horrorfilmen – in ihren Bildern oder Tönen, in der Inszenierung von konkreten Handlungsorten oder räumlichen Motiven (vgl. Frahm 2010, S. 167–178).

Eine bedeutende spatiale Signatur des Horrorfilms ist die Vertikale. Topologisch betrachtet ist die diegetische Welt des Horrors häufig in die Gegenräume (vgl. Lotman 1993) von Oben versus Unten gegliedert, wobei das Oben als sicherer Lebensraum des Menschen semantisiert wird. Das Unten hingegen repräsentiert Bedrohung und Tod, es ist der Raum des Monsters, das danach strebt, die Grenze nach oben zu durchbrechen oder die menschlichen Figuren in das Reich des Unten zu entführen, wie etwa in *The Messengers* (USA 2007, dt. *The Messengers*). Auf der topografischen Ebene spiegelt sich diese vertikale Signatur in den Handlungsorten des Horrorfilms wie unterirdischen Gewölben oder Kellern, aber auch in den räumlichen Motiven, die mit jenen Orten verbunden sind – allen voran dem Motiv des Auf- oder Abstiegs über die Treppe (vgl. Abb. 3).

Neben der Vertikalen dominieren im Horrorfilm labyrinthische Strukturen. Immer wieder werden Teile des filmischen Raums einem Irrgarten nachempfunden, typisch sind spatiale Konstrukte, in denen identisch aussehende Wege, häufige Richtungsänderungen und ein fehlender Überblick über den Handlungsort zur Desorientierung sowohl der Figuren als auch der Zuschauer_innen führen. Dass diese Desorientierung im Horrorfilm mit tödlicher Gefahr gleichgesetzt wird, demonstriert *The Shining* (GB/USA 1980): Hier mäandern die Figuren nicht nur durch das labyrinthisch aufgebaute Overlook Hotel, sondern irren auch durch das anliegende Heckenlabyrinth, in dem Jack Torrance schließlich den Tod findet. *The Shining* zeigt auch, wie

sich die Topologie des Irrgartens in die Topografie konkreter filmischer Bilder einschreibt, etwa wenn sich der verwirrende Aufbau des Overlook nicht nur im Heckenlabyrinth spiegelt, sondern auch in dessen bildraumfüllend inszenierten Modellaufbau im Hotel oder sogar in den labyrinthischen Mustern der Teppiche und der Fliesen, welche die Flure des Overlook zieren (vgl. Abb. 5).

Schließlich basiert der Horrorfilm auf der spatialen Signatur der Enge bzw. Schließung. Auf der topologischen Ebene müssen Figuren oft – etwa in *haunted house*-Filmen – in *closed spaces* agieren, also in Räumen, die weder Kommunikation nach außen noch Flucht ermöglichen. Enge und Schließung sind aber auch topografisch allgegenwärtig. So inszeniert der Horrorfilm gerne klaustrophobische Bilder, in denen Figuren von Interieur oder Architektur erdrückt werden. Oder aber die Kadrierung des Bildraums selbst wird verengt: Der Horrorfilm ist ein Genre, das bevorzugt mit Nahaufnahmen, insbesondere von angst- oder ekelverzerrten Gesichtern, operiert. Solche Aufnahmen zeigen nicht nur, wie Figuren in der Diegese – quasi stellvertretend (vgl. Carroll 1990, S. 12–42) – die Affekte ausagieren, die auch bei den Zuschauer_innen evoziert werden sollen. Sie ermöglichen auch das für den Horror so essenzielle Spiel von Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit. Denn je näher die Kamera an die Figur rückt, desto mehr verdichtet sich das Sichtbare des Bildes – und desto größer wird der Stellenwert des Off, aus dem das Monster in einem Schockmoment in das Bild einbrechen kann. Während diese Strategie bereits in *The Birds* (USA 1963, dt. *Die Vögel*) zum Einsatz kommt (vgl. Kirchmann 2005), wird sie in den ‚Videocam-Horrorfilmen' seit der Jahrtausendwende radikalisiert: Szenen, in denen durch den Einsatz von Dunkelheit und spärlichem (Kamera-)Licht die Eingrenzung des Sichtbaren in den Bildraum hinein verlegt wird, mithin das Off quasi Einzug in das On hält, sind in Filmen wie *The Blair Witch Project* (USA 1999) oder



Abb. 5 Spatiale Signatur des Labyrinths in *The Shining* (DVD, Warner)

REC (E 2007) nicht die Ausnahme, sondern die Regel. Damit setzen diese Filme auch einen neuen Schwerpunkt in der vielfältigen Geschichte des Horrorgenres. Vom Paradigma des exzessiv sichtbaren Körpers im postklassischen Horrorfilm abweichend, intensivieren sie die Auseinandersetzung mit dem Raum, genauer: mit einem Raum, dessen mediale Überformung – man denke an das blinkende Akkuzeichen, das andeutet, dass das Bild bald erlischt – immer schon Bestandteil des Horrors ist.

Literatur

Altman, R. 2003. A semantic/syntactic approach to film genre. In *Film genre reader III*, Hrsg. Barry Keith Grant, 27–41. Austin: University of Texas Press.

Balint, Michael. 1988. *Angstlust und Regression*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Benshoff, Harry M. 1998. *Monsters in the closet. Homosexuality and the horror film*. Manchester: Manchester University Press.

Carroll, Noël. 1990. *The philosophy of horror or paradoxes of the heart*. New York/London: Routledge.

Clover, Carol. 1993. *Men, women, and chain saws. Gender in the modern horrorfilm*. London: BFI Publishing.

Deleuze, Gilles. 1989. *Das Bewegungs-Bild. Kino 1*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Elliott-Smith, Darren. 2016. *Queer horror film and television. Sexuality and masculinity at the margins*. London/New York: I.B. Tauris.

Frahm, Laura. 2010. *Jenseits des Raums. Zur filmischen Topologie des Urbanen*. Bielefeld: transcript.

Freud, Sigmund, Hrsg. 1966. Das Unheimliche. In *Gesammelte Werke. Zwölfter Band: Werke aus den Jahren 1917–1920*, 229–268. Frankfurt a. M.: Fischer.

Gunning, Tom. 1986. The cinema of attractions: Early film, its spectator and the Avantgarde. *Wide Angle* 8(3–4): 63–70.

Hanich, Julian. 2010. *Cinematic emotion in horror films and thrillers. The aesthetic paradox of pleasurable fear*. New York/London: Routledge.

Hanich, Julian. 2012. (Miss-)Vergnügen am Ekel. Zur Phänomenologie, Form und Funktion des Abscheulichen im Kino. *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation–Bad Feelings* 21(2): 77–98.

Jentsch, Ernst. 1906. Zur Psychologie des Unheimlichen. *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift* 8(22–23): 195–198 & 203–205.

Jones, Steve. 2013. *Torture porn. Popular horror after saw*. New York: Palgrave Macmillan.

Kirchmann, Kay. 2005. Rahmen und Überschreitung. Temporalität und Figuration der Einstellung in Alfred Hitchcocks „The Birds". In *Anblick/Augenblick. Ein interdisziplinäres Symposium*, Hrsg. Michael Neumann, 217–226. Würzburg: Königshausen & Neumann.

Köhne, Julia, et al., Hrsg. 2005. Einleitung. In *Splatter Movies. Essays zum modernen Horrorfilm*, 9–16. Berlin: Bertz + Fischer.

Kristeva, Julia. 1982. *Powers of horror. An essay on abjection*. New York: Columbia University Press.

Lotman, Jurij M. 1993. *Die Struktur literarischer Texte*. München: Wilhelm Fink.

Mulvey, Laura. 1975. Visual pleasure and narrative cinema. *Screen* 16(3): 6–18.

Pinedo, Isabel Cristina. 2004. Postmodern elements of the contemporary horror film. In *The horror film*, Hrsg. Stephen Prince, 85–118. New Brunswick: Rutgers.

Podrez, Peter. 2016. Räume des Schreckens. Spatiale Signaturen des Horrorfilms. In *(Dis)Positionen Fernsehen & Film. Tagungsbeiträge des 27. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums*, Hrsg. Miriam Drewes et al., 153–163. Marburg: Schüren.

Scherer, Elisabeth. 2011. *Spuk der Frauenseele. Weibliche Geister im japanischen Film und ihre kulturhistorischen Ursprünge*. Bielefeld: transcript.
Schneider, Steven Jay, und Tony Williams, Hrsg. 2005. *Horror international*. Detroit: Wayne State University Press.
Shelton, Catherine. 2008. *Unheimliche Inskriptionen. Eine Studie zu Körperbildern im postklassischen Horrorfilm*. Bielefeld: transcript.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2010. *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2011. Die theatralischen Wurzeln des Splatterfilms. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 2:55–62.
Thompson, Kristin. 1977. The concept of cinematic excess. *Cine-Tracts* 1(2): 54–63.
Vossen, Ursula, Hrsg. 2004. *Filmgenres – Horrorfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
Williams, Linda. 1991. Film bodies: Gender, genre, and excess. *Film Quarterly* 44(4): 2–13.
Williams, Linda. 1996. When the woman looks. In *The dread of difference. Gender and the horror film*, Hrsg. Barry Keith Grant, 15–34. Austin: University of Texas Press.
Wood, Robin. 2004. An introduction to the American horror film. In *Planks of reason. Essays on the horror film*, Hrsg. Barry Keith Grant und Christopher Sharrett, 107–141. Lanham: The Scarecrow Press.

Die Komödie

Simon Born

Inhalt

1 Einleitung 558
2 Die Komödie und das Komische 560
3 Die Komödie als Theaterbegriff 563
4 Bausteine der Filmkomik: Gag, Situation und Performance 565
5 Spielarten der Filmkomödie: Slapstick 570
6 Spielarten der Filmkomödie: Comedian Comedy 572
7 Spielarten der Filmkomödie: Romantic Comedy/Screwball Comedy 575
8 Spielarten der Filmkomödie: Satire/Parodie 579
9 Spielarten der Filmkomödie: Schwarze Komödie 582
10 Zusammenfassung: Sechs Thesen zur Filmkomödie 584
Literatur 586

Zusammenfassung

Die Komödie zählt zu den ältesten und gleichzeitig komplexesten Filmgenres. Eine umfassende Beschreibung der Filmkomödie ist aufgrund der Vielseitigkeit des Genres kaum möglich. Die dem Beitrag zugrundeliegende Auffassung von Komödie versteht sich daher als flexibler Arbeitsbegriff, der sich den Gegensätzen, Spannungsfeldern und Überlagerungen des Genres bewusst ist. Statt einer verallgemeinernden Theorie werden verschiedene Differenzierungsmodelle vorgestellt, in denen sich das Wesen der Filmkomödie aufschlüsseln lässt. Zunächst wird das Komische in Abgrenzung zur Komödie genauer umrissen. In der Gegenüberstellung gängiger Komiktheorien wird die Inkongruenz als wichtigste Eigenschaft des Komischen herausgestellt, mit der sich die Formen und Funktionsweisen der Komödie beschreiben lassen. Dabei wird die Komödie als Theaterbegriff betrachtet. Immer wieder bezieht sie die Komödie in ihrer reichen Tradition von der Antike bis in die Moderne auf Spielprinzipien, die sich in der

S. Born (✉)
Universität Siegen, Mainz, Deutschland
E-Mail: simon_born@web.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_29

direkten Kommunikation zwischen Komiker und Publikum erprobt haben. Besonders die Einflüsse der Alten und Neuen Komödie sowie der Commedia dell'arte wirken in heutigen Formen der Filmkomödie nach. Der nächste Schritt widmet sich dem Wesen der Filmkomik, welches sich allgemein als Interaktion dreier Bestandteile beschreiben lässt: Gag, Situation und Performance. Der Gag als komische Aktion bildet die Minimaleinheit der Komödie. Von Sprachwitzen und visueller Komik über Running Gags bis hin zu ausgearbeiteten Routinen verfügen Gags über eine eigenständige Struktur und stehen als disruptives Element der Narration gegenüber. Diese vollführt ihre Komik vor allem durch komische Situationen, die nach den Prinzipien der Suspense und Überraschung gestaltet sind. Die Komik der Gags und Situationen entfaltet sich allerdings erst in der Performance des Komikers bzw. des komischen Darstellers, der im antiillusionären Spiel sein Talent als Schausteller präsentiert. Die Beschreibung der Bausteine der Filmkomik missachtet jedoch den Umstand, dass die Komödie kein einheitliches Genre ist, sondern eine Vielzahl an Modalitäten des Komischen, die über ihre eigenen Gesetze, wiederkehrenden Merkmale und Entwicklungen verfügen. Daher werden im Hauptteil die wichtigsten Spielarten der Filmkomödie in Einzelanalysen vorgestellt: Slapstick, Comedian Comedy, Romantic Comedy/Screwball Comedy, Satire/Parodie und schwarze Komödie. Erst in der Summe ihrer divergenten Teile lässt sich ein erstes Verständnis der Filmkomödie gewinnen.

Schlüsselwörter

Filmkomödie · Komödie · Romantic Comedy · Slapstick · Satire

1 Einleitung

Die Filmkomödie zählt zu den ältesten und beständigsten Genres des Kinos. Seit den Anfängen des Films genießt sie bei einem breiten Publikum große Beliebtheit und stellt aufgrund geringer Produktionskosten ein sicheres Geschäft dar. Trotz der vermeintlichen Einfachheit ist die Filmkomödie jedoch ein komplexes Genre. Jede Theorie, die eine umfassende Definition der Komödie abgeben will, scheitert an der immensen Variationsfülle des Genres. Als unscharfer Sammelbegriff (Eco 1984, S. 1) fasst man unter „Komödie" eine Vielzahl an heterogenen Spielarten, Prinzipien und Darstellungsweisen: Slapstick, Gesellschaftskomödie, Farce, Romantic Comedy, Parodie, Teeniekomödie, Screwball, Charakterkomödie, Lustspiel, etc. Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Wesen der Filmkomödie zu bestimmen. Ein erster Ansatz wäre, sich dem Genre über seine Wirkung zu nähern (King 2002, S. 2). Filmkomödien wollen den Zuschauer zum Lachen bringen. Sie verfügen über bestimmte komische Elemente, die Gelächter evozieren, von Witzen, Gags und Routinen über exzentrische Charaktere bis hin zu lustigen Situationen und unmöglichen Handlungsverläufen Diese Betrachtung der Komödie bleibt jedoch nur an der Oberfläche. Die Emotionen, die von Komödien ausgelöst werden, sind weitaus komplexer, wie u. a. Tragikomödien oder Satiren zeigen. Zudem kann das Rezep-

tionsverhalten nicht kontrolliert werden. Gelächter bleibt aus, wenn die Komik des Films misslingt oder ereignet sich ungewollt an falscher Stelle. Daneben erscheint Komisches etwa in Form des Comic Relief auch in Filmen, die primär nicht der Komödie zugerechnet werden. Komik ist der dominante Ton der Komödie, allerdings nicht ihre Essenz. Eine andere Herangehensweise betrachtet die Komödie im Kontext ihrer Konventionen und Traditionen, die sich seit der Bühnenkomödie etabliert haben (u. a. Seeßlen 1982; Brandlmeier 1983; Neale und Krutnik 1990). Der typische Aufbau einer Komödienhandlung basiert auf dem Kampf stereotyper Figuren mit den Alltäglichkeiten des Lebens. Im karnevalesken Treiben steht die Ordnung der Dinge für kurze Zeit auf dem Kopf, bevor sie im obligatorischen Happy End wiederhergestellt wird. In Abgrenzung zur Tragödie gilt der glückliche Ausgang seit Aristoteles als das wesentliche Merkmal der Komödie (Neale und Krutnik 1990, S. 26–33). In der Adaption auf die Leinwand entwickelte sich dieses dem komischen Genre vorbehaltene Charakteristikum zum Standard des Erzählkinos: Ein Film muss keine Komödie sein, um über ein Happy End zu verfügen, ebenso wie viele Komödien kein gutes Ende nehmen. Die Filmkomödie lässt sich daher nur bedingt an Konventionen festmachen. Sie verfügt über keine geschlossene Struktur, sondern ist offen und dynamisch gestaltet. Sie versteht sich mehr als eine spezielle Darstellungsweise denn als formal abgestecktes Genre, in der sich alles ausdrücken lässt. In der Komödie steht die tonale Qualität über der strukturellen. Gerald Mast spricht von einem **komischen Klima**, das maßgeblich einen Film als Komödie ausweist und an Markern auszumachen ist wie Filmtitel, Charakteren, Dialogen, Musik, Filmplakaten, etc. (Mast 1979, S. 9–13; siehe Abb. 1).



Abb. 1 Danny Kayes Eröffnungnummer in The Court Jester (USA 1955, R: Norman Panama und Melvin Frank) markiert das komische Klima des Films (© Paramount Pictures, DVD-Screenshot, erstellt vom Autor)

Die Filmkomödie hinterfragt unsere herkömmliche Weltsicht, sie suspendiert den herrschenden Modus der Ernsthaftigkeit und nimmt sich der Welt auf besonders spielerische Weise an (Weitz 2010, S. 18). Wie kaum ein anderes Genre stellt sie den Unterhaltungswert des Films aus – und wird deshalb meist als trivial abgetan. Die ersten Arbeiten zur Filmkomödie sahen sich unter dem Zwang, ihre Beschäftigung mit diesem „minderwertigen" Genre rechtfertigen zu müssen. Sie waren geprägt von einer idealisierenden Filmgeschichtsschreibung im Geiste der *masterpiece*-Tradition (Allen und Gomery 1985, S. 67–76), in der das Genre durch einen Kanon auserwählter Meisterwerke aufgezogen wurde. Kritiker wie James Agee (1958), Donald McCaffrey (1973), Walter Kerr (1975) oder Gerald Mast (1979) unterteilten die Geschichte des Genres in die Wirkungsphasen großer Komikgenies: Die Stummfilmzeit war das goldene Zeitalter der Filmclowns der Slapstick-Komödie, während im Tonfilm die Regisseure eloquenter Gesellschafts- und Liebeskomödien als komische Talente hervortraten. Ab den 1980er-Jahren kam es zu einer Wende in der Komödienforschung. Nicht mehr das Werk weniger, sondern die gesamte Bandbreite der Komödienproduktion stand im Fokus der Aufmerksamkeit, die neben ästhetischen Kriterien nun vor allem nach semiotischen, narratologischen, psychoanalytischen und kulturtheoretischen Aspekten untersucht wurden (u. a. Palmer 1987; Neale und Krutnik 1990; Horton 1991; Karnick und Jenkins 1995). Ideologiekritische Auseinandersetzungen warfen die Frage nach der Repräsentation auf: Welche Vorurteile gegenüber sozialen Minoritäten werden für komische Zwecke missbraucht? Welche Vorstellungen von Sexualität und Geschlechterrollen werden in dem stark männerdominierten Genre entworfen? In aktuellen Betrachtungen wird der Versuch einer allgemeinen Genredefinition zugunsten exemplarischer Einzelstudien aufgegeben. Zahlreiche Untersuchungen zu Subgenres wie der Romantic Comedy oder bestimmten Filmzyklen innerhalb der Komödie schließen vom Speziellen auf das Allgemeine, während in Komödien-Readern interdisziplinäre Ansätze zu einem multilateralen Gesamtbild des Genres vereint werden (Horton 1991; Horton und Rapf 2015; Rickman 2002; Glasenapp und Lillge 2008, etc.). In diesem Sinne wird auch im Folgenden von einem fluidalen Begriff der Komödie ausgegangen, der sich den Spannungen und Widersprüchlichkeiten des Genres bewusst ist. Nach einer Begriffserklärung der Komödie und der Komik werden die grundlegenden Bausteine der Filmkomik in ihren Grundzügen skizziert und anschließend in Einzelbetrachtungen ihrer wichtigsten Spielarten veranschaulicht.

2 Die Komödie und das Komische

In der Beschäftigung mit der Komödie sind terminologische Unterscheidungen unumgänglich. So sind Humor, Lachen und Komik bzw. das Komische drei zusammenhängende Themenkomplexe, die in den vergangenen Jahrhunderten ausgiebig theoretisch erforscht wurden und einer Differenzierung bedürfen. Lachen wird als Körperreaktion verstanden, die meist durch Komik, ebenso aber auch nicht-komische Reize (Kitzeln, Verzweiflung, Angst, etc.) hervorgerufen werden kann. Mit Humor ist die grundsätzliche Fähigkeit gemeint, Eigenschaften des Komischen

wahrnehmen und verstehen zu können (Berger 1998, S. 4). Das Komische umfasst alles, was das Potenzial in sich trägt, Lachen zu generieren – egal ob beabsichtigt oder ungewollt, künstlerisch oder real. In dieser Funktion ist es von der Komödie abzuheben, die als ästhetischer Begriff das Genre in seiner Ganzheit beschreibt und jede einzelne seiner unterschiedlichen Ausprägungen, Formkriterien und zugehörigen Werke explizit wie implizit miteinschließt (Neale und Krutnik 1990, S. 15–18). In der abendländischen Tradition hat das Komische eine lange Begriffsgeschichte. Im Laufe der Zeit haben sich drei große Erklärungsmodelle des Komischen kanonisiert – die Überlegenheitstheorien (sozialer Ansatz), die Entlastungstheorien (psychoanalytischer Ansatz) und die Inkongruenztheorien (kognitiver Ansatz). Die Überlegenheitstheorien gehen von einem angriffslustigen Impetus der Komik aus: Lachen gilt als zivilisierte Form der Aggression, in der die eigene Überlegenheit durch das Ver- bzw. Auslachen des Schwächeren bekräftigt wird. Ausgangspunkt der Überlegenheitstheorien sind die vielzitierten Gedanken des neuzeitlichen Philosophen Thomas Hobbes: „Allgemein ist das Lachen das plötzliche Gefühl der eigenen Überlegenheit angesichts fremder Fehler." (Hobbes 1966, S. 33) Bereits in der *Poetik* beschreibt Aristoteles die Komödie als „Nachahmung schlechterer Menschen", deren sichtbare Makel der Lächerlichkeit preisgegeben werden (Aristoteles 1982, S. 17). Die Entlastungstheorien bauen wesentlich auf den Erkenntnissen der Psychoanalyse auf (Herbert Spencer, Sigmund Freud), wobei Freuds Aufsatz *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten* (1905) eine Schlüsselrolle einnimmt. Für Freud ist der Witz ein Merkmal der Erwachsenenwelt und steht ähnlich dem Traum in direkter Beziehung zum Unbewussten. Der Witz erlaubt es, sich für einen Moment von den soziokulturellen Zwängen zu befreien und aggressive, oft sexuelle Triebe auszuagieren. Gerade im tendenziösen Witz offenbart sich daher das wahre Wesen des Witzes: Er ist ein Ventil für unterdrücktes Verlangen. Unter der Maske des Witzes ist möglich, was unter normalen Umständen verboten ist – das Gegenüber offensiv zu attackieren, Autoritäten ins Lächerliche zu ziehen oder sexuelle Tabus zu brechen. Im Witz wird der Zwang zur Sinnstiftung einer verständigen Kritik für einen Moment beiseitegelegt, um sich in den verlorenen Spielmodus der frühen Kindheit zurückzuversetzen (Freud 2006, S. 235–240). Die Inkongruenztheorien schließlich verschieben den Fokus auf die Logik des Witzes und die Voraussetzungen einer komischen Situation. Komik entsteht durch das Aufeinanderprallen zweier inkompatibler Bezugsrahmen, der Kollision von Erwartungshaltungen und der Kombination von zwei oder mehreren unvereinbaren Elementen. Dabei ist wichtig, dass sich die entstandene Ambivalenz im Kopf des Rezipienten nicht auflöst, die Gegensätze nebeneinander bestehen bleiben. Neben Arthur Schopenhauer zählt vor allem Immanuel Kant zu den wichtigen Vorreitern der Inkongruenztheorien. In seinem Werk *Kritik der Urteilskraft* (1878) begreift er das Lachen als einen „Affekt aus der plötzlichen Verwandlung einer gespannten Erwartung in nichts" (Kant 1995, S. 276). Arthur Koestler beschreibt die komische Inkongruenz als *bisociation*, als duale Assoziation. Er versinnbildlicht es in dem Zusammenstoß zweier unzusammenhängender Assoziationszüge: Der Erzähler eines Witzes verfolgt den ersten Assoziationszug bis zu einem bestimmten Punkt A und lässt ihn auf den Schienen der automatischen Erwartung im Kopf des Zuhörers weiterfahren.

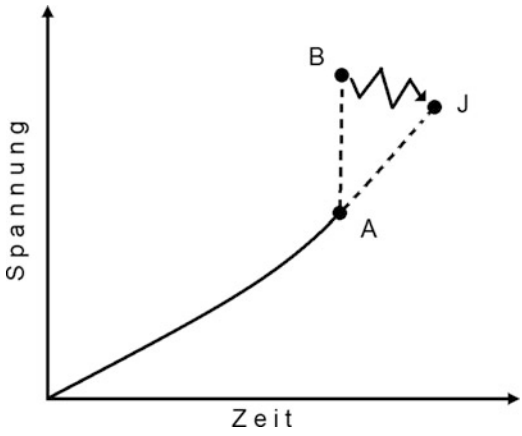

Abb. 2 Das *bisociation*-Modell von Arthur Koestler (Grafik erstellt vom Autor)

Dann startet er den zweiten Zug von einem Punkt B aus und lässt beide Züge im Punkt J kollidieren, um in einer plötzlichen Entladung die Anspannung des Hörers aufzulösen (Koestler 1949, S. 30–31; siehe Abb. 2).

Trotz seines allgemeingültigen Anspruchs erklärt jedes dieser Theoriemodelle doch nur eine Facette des Komischen. Für jedes Beispiel, mit dem sich eine Theorie untermauern lässt, finden sich zwei Gegenbeispiele, die ihm widersprechen. Schließlich liegt jeder Theorie nicht nur ein bestimmter Ansatz von Komik zugrunde, sondern auch eine bestimmte Art von Komödie, die dem Theoretiker als Ausgangsmaterial diente. Komiktheorien sind daher nicht als konträr, sondern als komplementär anzusehen (Davis 1993, S. 6–7). Erst in Relation zueinander eröffnen sie eine Perspektive auf das Komische, welches dem komplexen Spannungsfeld des Gegenstands gerecht wird. Für die Untersuchung der Filmkomödie birgt jeder dieser Ansätze seine Vor- und Nachteile: Mithilfe der Überlegenheitstheorien dringt man in der Beschreibung des schadenfrohen Lachens über die Missgeschicke der „niederen" Komödienfiguren zu einer Kernproblematik des Genres vor: Die Frage nach der Distanzierung zu bzw. Identifikation mit der komischen Figur. Ist die emotionale Distanz des Lachenden zum komischen Opfer unabdingbar für das Funktionieren der Komik? Die feindselige Komikauffassung der Überlegenheitstheorien übersieht die Komponente des sympathisierenden, mitleidenden Lachens. Der Zuschauer kann ebenso mit der komischen Figur solidarisieren, indem er Ähnlichkeiten zur eigenen Lebenserfahrung wiederfindet oder im Lachen über fremde Fehler die eigene Unzulänglichkeit erkennt. Unter den Entlastungstheorien bietet Freuds Auffassung des Komischen als wiedergewonnenes „verlorenes Kinderlachen" einen interessanten Interpretationsansatz für das schrullige, oft kindliche Verhalten des Filmkomikers. Die verrückte Andersartigkeit, mit der Leinwandexzentriker wie Buster Keaton, Jerry Lewis oder Robin Williams gegen die konformistische Gesellschaft rebellieren, liest sich als Spannung zwischen präödipaler und ödipaler Phase. Das Ausleben kindlicher Wunscherfüllung in Reibung zur kompromittierenden Integration in die Erwachsenengesellschaft lässt den Komiker zwischen Transgression und Regression changieren (Horton 1991, S. 10–12; King 2002, S. 77–92). Doch sind die Ent-

lastungstheorien zu eng gedacht – der harmlose Witz beispielsweise bleibt größtenteils außen vor. Zudem hat nicht jeder Witz eine Spannung, die es zu entladen gilt. Der Nachteil der Inkongruenztheorien ist die Tatsache, dass nicht jede Inkongruenz zwangsläufig komisch ist. Allerdings erweist sich dieses Erklärungsmodell als sehr nützlich, wenn es darum geht, die strukturellen und formalen Eigenschaften der Komödie zu analysieren. Jegliches komische Prinzip lässt sich nämlich als Abweichung von der Norm verstehen, als Aufbrechen gewöhnlicher Erwartungs- und Denkstrukturen und Konfrontation mit dem Unerwarteten. Wichtige Werkzeuge zur Erzeugung komischer Effekte wie Übertreibung, Understatement, Verkehrung, Kontrastierung oder unangemessenes Verhalten folgen alle dem simplen Gesetz der Inkongruenz. Es artikuliert sich in einem komischen Kostüm ebenso wie in der klassischen Vaudevilleroutine des *double act*, der komischen Paarung aus ernstem *straight man* und Witze erzählendem *comic*.

3 Die Komödie als Theaterbegriff

Die Komödie lässt sich sehr gut als Theaterbegriff fassen. Volker Klotz macht die Verwandtschaft zwischen dem Komischen und dem Bühnenspiel allein an der Etymologie des Wortes „komisch“ aus der Seherfahrung des Theaters deutlich: „Ein komisches Vorkommnis auf der Straße, im Wirtshaus oder im Kaufladen wäre somit eines, das jenen gleicht, die in der Komödie gang und gäbe sind.“ (Klotz et al. 2013, S. 13) Die Komödie ist nicht der Literatur entsprungen, sondern dem Theater. Gemeinsamer, institutioneller Geburtsort ist das antike Athen, in dem aus rituellen Festgesängen und Prozessionen zu Ehren des Gottes Dionysos heraus ein jährlicher Theaterwettkampf entstand, der an einer bestimmten Schaustätte (*theatrón*) aufgeführt wurde. Das Wort „Komödie“ leitet sich von den Sängern des ausschweifenden Festzuges (*komos*) der Dionysosfeier ab, den *komodoi*, die wild tanzend durch die Straßen zogen. Die Wurzeln des Theaters in Volksriten der Fruchtbarkeit wirken besonders in der Komödie nach: Francis M. Cornford liest das Happy End der Komödie, die komische Auflösung des Handlungskonfliktes in der Hochzeit oder einem großen Fest, als symbolischen Akt der Wiedergeburt, Erneuerung oder Bekräftigung (Cornford 1961, S. 64–77). Northrop Frye betrachtet die Komödie als Mythos des Frühlings, der eine dreiteilige Form annimmt: Ein junger Held lehnt sich gegen die Gesellschaft der Alten auf, triumphiert über sie und erschafft am Ende eine neue Gesellschaft, welche die sozialen Normen verkehrt und ein vorzeitliches, goldenes Zeitalter wiederaufleben lässt (Frye 1973, S. 171). Komödie und Theater zeichnen sich durch eine ausgeprägte Form der Lebendigkeit aus. Beide wirken unmittelbar auf den Rezipienten ein: Im Theater entsteht das Kunstwerk unter der leiblichen Kopräsenz zwischen Darsteller und Zuschauer (Fischer-Lichte 2004, S. 58–126) und verflüchtigt sich in dem Augenblick seiner Hervorbringung. Der Zuschauer ist an der Erschaffung des Kunstereignisses unmittelbar beteiligt. Die Gags, Witze und komischen Situationen in einer Komödie sind lokal, spezifisch und an den Moment gebunden. Komödien leben maßgeblich von ihrem Bezug zur Alltagswelt des Zuschauers, sei es nun das gesellschaftspolitische Zeitgeschehen

oder die kleinen Nichtigkeiten des Privatlebens. Sie betonen die Flüchtigkeit des Augenblicks, indem es in den Geschichten allzu oft um unvorhergesehene Zufälle, haarsträubende Wendungen und günstige Gelegenheiten geht, die es zu ergreifen gilt. Im Gegensatz zum weitsichtigen Helden der Tragödie leben die Figuren der Komödie im Hier und Jetzt; sie legen eine reaktionsschnelle Geistes- wie auch Körpergegenwart an den Tag. Theater und Komödie setzen auf Veranschaulichung. Ihr wichtigstes Werkzeug dazu ist der Körper. Ursprung des Theatralen ist die öffentliche Zur-Schau-Stellung bestimmter Körperpraktiken in einem kulturellen Kontext, etwa im sportlichen Wettkampf, in religiösen Prozessionen, Tanzriten und Festen. Zwei der bedeutendsten Lachtheorien entzünden sich am Gegenstand des Körpers: In seinem Essay *Über das Lachen* (1900) weist Henri Bergson dem Lachen eine korrektive, soziale Funktion zu. Das Kollektiv verlacht jegliche Abweichung von der natürlichen Beweglichkeit des Seins, die sich als Steifheit vor allem in einem starren, zur Maschine automatisierten Körper niederschlägt (Bergson 1991). In der Untersuchung mittelalterlicher Volkskultur sieht Michael Bachtin im Lachen dagegen eine befreiende Wirkung. Im ausgelassenen Feiern des Karnevals werden hierarchische Strukturen verkehrt, gesellschaftliche Zwänge enthemmt und den natürlichen Trieben freier Lauf gelassen. Die subversive Kraft der Lachkultur versinnlicht sich in der grotesken Leiblichkeit eines offenen, verdrehten und abjekten Körpers, der auf seine einfachen Funktionen des Essens, Trinkens, Ausscheidens und Geschlechtsverkehrs reduziert ist, Öffnungen, Höhlungen und Extremitäten hervorhebt und die Grenzen zum Tierhaften auflöst (Bachtin 1990, S. 15–23).

Betrachtet man die Komödie als Theaterbegriff, bietet das reiche Erbe der Theaterkomödie einen Fundus an komischen Prinzipien, Spielformen und wiederkehrenden Mustern, mit der sich die Filmkomödie besser beschreiben lässt. So finden Satire und Parodie ihre Wurzeln in der Alten Komödie des Aristophanes, der mit seinen bissigen Kommentaren und derben Zoten öffentliche Personen und Institutionen direkt attackierte. Dem gegenüber steht die gemäßigtere Neue Komödie von Menander über Terenz und Plautus bis hin zu Shakespeare, die mit ihren Verwicklungen und Liebeserzählungen als Vorbild der Romantic Comedy gilt. In einem Repertoire aus Charakter-, Situations- und Verwechslungskomödien wird das Wesen des Menschlichen durch feine Alltagsbeobachtungen verhandelt, dargestellt in typisierten Figuren, die nach universellen Charaktereigenschaften modelliert wurden. Die Betonung des Komikers und die Kunstfertigkeit, mit der er seine Gags, Routinen und Kunststücke vorführt, setzen Slapstick und Comedian Comedy wiederum in den Kontext der Commedia dell'arte, dem improvisierten Maskentheater professioneller Wandertruppen aus Italien zur Zeit der Renaissance. Der Begriff „Slapstick" leitet sich sogar direkt aus der Commedia ab: Er bezieht sich auf die Narrenpritsche, mit der auf der Bühne geräuschvoll Prügel verteilt wurden (Madden 1968, S. 16). In der Gegenüberstellung dieser Spieltraditionen lassen sich Antagonismen erkennen, die sich durch die Geschichte der Bühnen- wie auch Filmkomödie ziehen: Etwa die Dynamik zwischen thematischer/kontextgebundener sowie typischer/allgemeiner Komik, zwischen mimetischem und anti-illusionärem Spiel, literarischen und nicht-literarischen Einflüssen, gesittetem Geisteswitz und obszöner Körperkomik, Fantasie und Realismus, Attraktion und Narration. Will man das

Wesen der Filmkomödie beschreiben, ist ein Rückgriff auf diese alten Theatertraditionen von großem Nutzen.

4 Bausteine der Filmkomik: Gag, Situation und Performance

Die Komik der Filmkomödie artikuliert sich auf drei unterschiedlichen Ebenen: Als Minimaleinheit im Gag, in übergeordneten Zusammenhängen als narrative Situation und grundsätzlich in Form der Performance der Darsteller. Ausgangslage des Komischen in der Komödie bildet der **Gag**. Unter ihm lassen sich zunächst alle Elemente einer intentionellen Komik fassen – Momente im Film also, die das Publikum gezielt zum Lachen bringen sollen. Diese Momente können alles sein, vom komischen Ausdruck einer Grimasse oder einer lachhaften Pose über einen lustigen Spruch bis hin zur komischen Aktion oder ausgearbeiteten Routine, an der ein oder mehrere Darsteller beteiligt sind. So unterschiedlich die Ausformungen eines Gags auch sind, haben sie doch eine in sich geschlossene Struktur gemein, die mal stärker, mal schwächer ausgeprägt sein kann. Diese Struktur lässt sich in ihren primitivsten Zügen als zweistufiger Verlauf aus Vorbereitung und Kulmination beschreiben. Witztheorien und Humorhandbücher bezeichnen diese beiden Phasen als „set-up" und „punchline" bzw. „pay-off" (Voytilla und Petri 2003, S. 23–24), oder einfach „Spannung" und „Auflösung" (Vorhaus 2010, S. 89–92). Das Prinzip ist das gleiche: In der Vorbereitungsphase werden Erwartungen aufgebaut. Der Zuschauer antizipiert eine bestimmte Entwicklung der vorgestellten Situation, wird jedoch in der Auflösung durch eine komische Überraschung eines Besseren belehrt. Erinnerungen an die Inkongruenztheorien werden wach, insbesondere an die *bisociation* von Arthur Koestler. Jerry Palmer verfolgt einen ähnlichen semiotischen Ansatz: Durch eine unerwartete Wendung im Verlauf des Gags entstehen im Kopf des Rezipienten spontan zwei Logikketten (Syllogismen), die zu zwei konträren Ergebnissen führen. Er nennt dies die *Logik des Absurden*: Die Entstehung von Komik in der Intersektion des Plausiblen mit dem Unplausiblen. Er erläutert sein Konzept am Beispiel des finalen Gags im Stummfilm *Liberty* (USA 1929, Leo McCarey). Stan Laurel und Oliver Hardy landen mit dem Baustoffaufzug direkt auf einem darunter befindlichen Polizisten, der unter der Last zusammengedrückt wird. Als die beiden aussteigen und der Aufzug wieder nach oben geht, verlässt ein Kleinwüchsiger in Polizeiuniform den Schacht. Die äußere Logik der Wirklichkeit beurteilt die Kulmination als unplausibel, da der vom Aufzug zerdrückte Polizist tot sein müsste. Die innere Logik des Gags räumt der Auflösung dagegen eine gewisse Plausibilität zu (wird man zerdrückt, hat es eine Reduzierung der Größe zur Folge), die jedoch der unplausiblen Beurteilung untergeordnet ist (Palmer 1987, S. 39–58). Neben diesem abstrakten Muster lässt sich das Wesen des Gags etwas griffiger über seine Herkunft aus der Bühnenpraxis fassen. Ursprünglich beschrieb der Gag einen improvisierten Einschub, aus dem im Laufe der Zeit eine vorbereitete komische Aktion wurde (Nastvogel und Schatzdorfer 1982, S. 30). In dieser Hinsicht ist er mit den *lazzi* aus der Commedia dell'arte zu vergleichen. *Lazzi* waren komische Einlagen, meist akrobatisch-physischer, oft aber auch sprachlicher Natur, die von den Figuren in

die Handlung eingeflochten wurden. Sie dienten als einstudiertes Improvisationsmaterial, um ungeplante Pausen zu füllen oder die Aufmerksamkeit des Publikums zu erhalten (Gordon 1983, S. 5). Die grundlegende Unterscheidung zwischen visuellen und sprachbasierten *lazzi* lässt sich auf die Gags übertragen. Visuelle Gags basieren meist auf physischer Komik, die sich dem Körper der Darsteller und seiner Beziehung zu sich selbst, zu anderen Körpern, zu Gegenständen oder seiner Umwelt bedient. Visuelle Komik kann aber auch mit den Mitteln des Films selbst erzeugt werden: Die enthüllende Blickführung der Kamera, ein kontrastierender Schnitt, der Gesagtes oder Gesehenes unterwandert, eine dynamische Bildkomposition, die komische Gegensätze in Szene setzt, oder das freudige Staunen über die Wunder filmischer Trickeffekte. Unter verbale Gags fallen lustige Dialogzeilen und *one-liner*, Witze, Wortspiele und geistreiche Bemerkungen. Sie alle bedingen eine Kontrolle bzw. Manipulation der Sprache, ein Spiel mit ihren Aspekten der Kommunikation, des Verstehens, des logischen Denkens, der Etikette und sozialen Interaktion (Neale und Krutnik 1990, S. 47–51). Über den Sprachwitz artikulieren die Figuren ihren Esprit (*wit*) oder machen sich lächerlich in unfreiwillig komischen Äußerungen aufgrund von Ignoranz, Missverständnis oder Unfähigkeit. Ähnlich den *lazzi* können Gags artikuliert oder weniger artikuliert sein. Artikulierte Gags besitzen eine elaborierte Struktur, bedürfen oft einer ausführlicheren Vorbereitung oder verbinden eine Reihe von Gags zu einer Gagsequenz. Diese Sequenzen stellen häufig die Wiederholung und Variation einer komischen Situation dar. So sind Laurel und Hardy Meister des *triple gags*, der dreifachen Repetition eines Gags, die dem Muster folgt: Gag – erste Erneuerung – zweite Erneuerung (Barr 1968, S. 33–36). Eine ebenfalls häufige Art des Gags ist der Running Gag, der sich als Element struktureller Komik durch den gesamten Film zieht (siehe Abb. 3). Gags lassen sich endlos weiter klassifizieren; so vielseitig wie das Spektrum der *lazzi* gestalten sich auch die verschiedenen Gagtypen im Film. Ihr wichtigstes gemeinsames Merkmal besteht in ihrem Verhältnis zur übergeordneten Handlung. In vielen Untersuchungen steht die Relation zwischen Gag und Narration im Mittelpunkt des Diskurses. Einen guten Überblick der verschiedenen Positionen geben Kristine Karnick und Henry Jenkins (Karnick und Jenkins 1995, S. 79–86). Autoren wie Jerry Palmer, Kristine Karnick oder Donald Crafton sehen den Gag als disruptives Element der Filmkomödie, der die Narration zersetzt, ihre Logik unterwandert und ihr als eigenständige, in sich geschlossene Minierzählung gegenübersteht. In der Betrachtung von Buster Keatons *Our Hospitality* (USA 1923, John G. Blystone, Buster Keaton) als Musterbeispiel der Erzählökonomie Hollywoods gehen David Bordwell und Kristin Thompson dagegen von der kompletten Integration des Gags in die Narration aus (Bordwell und Thompson 2008, S. 153–157). Steve Neale und Frank Krutnik nehmen eine Mittlerposition ein, indem sie von narrativen wie auch anti-narrativen Tendenzen des Komischen im Film ausgehen. Für sie existiert der Gag außerhalb der narrativen Struktur des Films, lenkt von der eigentlichen Handlung ab und könnte somit auch in einem anderen Rahmen, etwa einer Varietévorführung, zum Einsatz kommen. Dem gegenüber steht das komische Ereignis, das aus dem Voranschreiten der Handlung bzw. Verhalten der Charaktere selbst entsteht und situativ bedingt ist (Neale und Krutnik 1990, S. 43–61).



Abb. 3 „Hey McFly!" – Wiederkehrende Sprüche und Verhaltensweisen sorgen in der *Back To The Future*-Trilogie (USA 1985/1989/1990, Robert Zemeckis) durch die verschiedenen Zeitebenen hinweg für zusätzliche Kohärenz und Kontinuität © Universal Studios, DVD-Screenshot, erstellt vom Autor)

Neben dem eigenständigen Gag ereignet sich die Komik in der Komödie ebenso aus dem Kontext narrativer Situationen. Dabei handelt es sich weniger um feste komische Plots, die das Wesen einer Komödie ausmachen (Mast 1979, S. 4–9), sondern um Grundsituationen, die nach dem Prinzip der Inkongruenz gebaut komisches Potenzial in sich tragen und ebenso als Aufhänger für Gags dienen können. Ihre Komik entfaltet sich aus dem Handlungsverlauf der Erzählung, der durch Schneeballeffekte, Wiederholungen, plötzliche Wendungen und ironische Entwicklungen geprägt ist. Komische Situationen haben oft eine soziale Komponente. Peinlichkeiten, Missverständnisse und Tabubrüche entstehen aus Situationen, in denen die Figur nicht mit dem Verhaltenscodex ihres Umfeldes vertraut ist. Oder es ist die Konfrontation verschiedener Kulturen, das Aufeinandertreffen von unterschiedlichen sozialen Sphären und Mentalitäten, die eine komische soziale Situation ausmachen. Die erfolgreichsten Filmkomödien aus Westeuropa um die Jahrtausendwende funktionieren nach diesem Prinzip des Culture Clash: Vorurteile, die etwa regionalen (*Bienvenue Chezles Ch'tis* FR 2008, Dany Boon) oder klassenspezifischen Unterschieden (*The Full Monty*, GB 1997, Peter Cattaneo) entsprungen sind, werden in ihrer Starrheit lächerlich gemacht. Integrationskomödien wie *East Is East* (GB 1999, Damien O'Donnell) oder *Almanya – Willkommen in Deutschland* (D 2011, Yasemin Şamdereli) verhandeln den Konflikt zwischen Anpassungszwang und dem Verlust der eigenen kulturellen Identität (Stadler und Hobsch 2015, S. 48–49). Komische Situationen können die Komik einer Szene vorgeben wie auch als komische Prämisse die Ausgangslage des ganzen Films bestimmen. Buster Keaton in Frauenkleidern sorgt in einer Szene aus *Sherlock Jr.* (USA 1924, Buster Keaton) für kurze Lacher, während das Cross-Dressing-Motiv die gesamte Hand-

lung von Travestiekomödien wie *Some Like It Hot* (USA 1959, Billy Wilder*)* oder *Tootsie* (USA 1982, Sydney Pollack) vorgibt. Eine typische komische Prämisse ist die *fish-out-of-water*-Erzählung: Eine Figur wird aus ihrer vertrauten Umgebung gerissen und landet in einer völlig anderen Welt. In *Mr. Deeds Goes To Town* (USA 1936, Frank Capra) wird ein Landei zum Millionär der Großstadt, in *Les Visiteurs* (FR 1993, Jean-Marie Poiré) werden zwei Ritter per Zeitreise aus dem Mittelalter in die 1990er-Jahre katapultiert. Situationskomödien bedienen sich der zwei fundamentalen Erzählstrategien der Komödie: Überraschung und Suspense. Beide sind für die unterschiedliche Verteilung von narrativem Wissen zwischen Charakteren und Zuschauern zuständig, wie auch für die Entfaltung der Handlungsereignisse selbst, die entweder vorhersehbar oder unvorhersehbar sein kann (Neale und Krutnik 1990, S. 33). Sie spielen mit den Erwartungen des Zuschauers, die sich sowohl auf die Geschichte beziehen können, wie auch auf sein vorgeprägtes, kulturelles Wissen. Viele der wiederkehrenden Handlungsschemata der Filmkomödie basieren auf dem Prinzip des Suspense. Suspense beschreibt die Erwartung vom Eintreffen eines Ereignisses, die sich beim Zuschauer aufgrund eines Wissensvorsprungs gegenüber den Figuren der Erzähldiegese einstellt. Protagonisten schmieden Pläne, um andere Figuren hereinzulegen, wahren ein Geheimnis oder sind Opfer eines Missverständnisses. In *Fack Ju Göhte* (D 2013, Bora Dagtekin) gibt sich Bankräuber Zecki Müller (Elyas M'Barek) als Lehrer aus, um an seine unter der Turnhalle vergrabene Beute zu gelangen. In *The Great Dictator* (USA 1940, Charlie Chaplin) wird ein jüdischer Friseur mit dem antisemitischen Despoten Adenoid Hynkel verwechselt (Chaplin in einer Doppelrolle). Während die meisten Figuren bis zur Auflösung ahnungslos bleiben, ist der Zuschauer von Anfang an eingeweiht. Er weiß, dass die Scharade ab einem gewissen Punkt auffliegen wird und ist gespannt, wie lange die Figuren ihre Maskerade aufrechterhalten können. Suspense-Plots werden meist von Überraschungen durchbrochen. Momente des Unvorhergesehenen, die nicht nur die Figuren, sondern auch den Zuschauer verblüffen. Der Überraschungseffekt ist wesentlich für das Funktionieren der Komik. Er sprengt die Narration auf und lässt das Fantastische und Absurde in das Handlungsgeschehen hereinbrechen. Handlungsmotivation und kausale Logik des klassischen Erzählkinos werden ausgehebelt, das Unwahrscheinliche zur bestimmenden Größe. In der Filmkomödie ist nichts unmöglich: Tote Objekte erwachen zum Leben, der Körper wird über seine Grenzen hinaus strapaziert. Unwahrscheinlichkeiten und Zufälle bestimmen das Geschick der Figuren. Das Aushebeln der *suspension of disbelief* und der Bruch mit der Illusion wird in der Filmkomödie nicht nur geduldet, sondern erwartet.

Ein letzter, wesentlicher Aspekt der Filmkomik ist die schauspielerische Ausführung. Gags und komische Situationen sind keine festen Formen, die einen komischen Effekt garantieren. Ein gut gebauter Witz kann trotzdem scheitern, wenn er schlecht erzählt wird. Andererseits wird selbst die schwächste Pointe durch die richtige Performance zum Lacher: „[T]he principle is beyond doubt: all jokes, and much humour, are dependent upon performance skills." (Palmer 1994, S. 161) Das performative Talent eines Komödiendarstellers beschreibt dabei weniger sein schauspielerisches Können, einen in seiner Entwicklung und Handlungsmotivation glaubwürdigen Charakter zu verkörpern. Es ist vielmehr sein Handwerk als Schausteller,

das neben dem Schauspiel auch Akrobatik, Tanz, musikalische Darbietung, Improvisation, Magie und Slapstick umfasst und seine Wurzeln in der nicht-literarischen Varietéunterhaltung hat (Karnick und Jenkins 1995, S. 150). Hier kommt das theatrale Verständnis von Komödie zum Vorschein: Wie kaum ein anderes Genre lebt die Komödie von der unmittelbaren Beziehung zwischen Komiker und Publikum. Die meisten Filmkomiker starteten ihre Karriere in dem Vaudeville, der Music Hall, dem Radio oder als Stand-up-Comedian im Nachtclub, wo sie in direkter Kommunikation mit dem Zuschauer ihr komisches Spiel sowie ihre komische Persona entwickeln konnten. Aus dieser Erfahrung haben sie ein Gespür dafür gewonnen, eine komische Situation auszuspielen, ihr zusätzliche Lacher abzugewinnen, ohne sie dabei zu überreizen. So führten die Marx Brothers die Gags zu ihren ersten beiden MGM-Filmen *A Night At The Opera* (USA 1935, Sam Wood) und *A Day At The Races* (USA 1937, Sam Wood) in Vaudevillezusammenschnitten vor einem Live-Publikum auf, um in akribischer Auswertung der Zuschauerreaktionen eine größtmögliche Wirksamkeit auf der Leinwand zu generieren (Adamson 1973, S. 274–278). Die Professionalität des Komikers liegt in der Art, wie er sein komisches Material möglichst wirksam darbietet. Seine wichtigsten Werkzeuge sind hierzu Rhythmus und Timing:

> Comedy works in time (duration), and timing is the high art of controlling the passage of time, either speeding it up or slowing it down for some calculated purpose. [...] With a perfect sense of timing, the joke-teller can instinctively feel the right rhythm for the delivery, and whether to give more or less at any particular moment. (Charney 1991, S. 45).

Dem Filmkomiker der Comedian Comedy, der sein Spiel aus dem Varieté heraus entwickelt hat, steht der komische Darsteller einer Romantic Comedy gegenüber, der in der Tradition der ernsten Bühnenkomödie sein komisches Spiel primär dem Fortgang und Erhalt einer kohärenten Erzählung unterordnet. Er porträtiert runde, gemischte Figuren mit ernsten Charakterzügen, die jedoch ins Komische übersteigert sind. In der Auseinandersetzung zwischen Narration und Attraktion sind Filmkomiker und komischer Darsteller keine unvereinbaren Gegenpole, sondern ergänzende Kräfte. Ihr Unterschied liegt nicht im Gegenüber expressiver und unterdrückter Performativität, sondern in der Art, wie sich das virtuose Spiel in der jeweiligen Facette von Komödie gestaltet (Karnick und Jenkins 1995, S. 151).

Zusammengefasst lässt sich die Filmkomödie strukturell fassen als Interaktion zwischen ihren drei wichtigsten Bausteinen Gag, narrativer Situation und Performance. Diese Betrachtung ist jedoch ungenau und lässt die Variationsfülle der Komödie außen vor. Schließlich gibt es nicht *die* Filmkomödie, sondern nur Komödien. Was Alexander Leggatt über die englische Bühnenkomödie festhält, lässt sich auf den Film übertragen:

> To think of comedy as an organism, a single living entity, is in a literal sense misleading. There is no such thing as comedy, an abstract transhistorical form; there are only comedies. But they accumulate to create a body of case law, a set of expectations within which writers and audiences operate. (Leggatt 1998, S. 1).

Die Filmkomödie existiert nicht als einheitliches Genre, sondern setzt sich aus verschiedenen Spielarten zusammen, die aufgrund divergenter Humoransätze über eigene Motive, Zyklen und wiederkehrende Muster verfügen. Erst in der Einzelbetrachtung der wichtigsten Spielarten lässt sich ein Gesamtbild der Filmkomik gewinnen.

5 Spielarten der Filmkomödie: Slapstick

Slapstick ist die erste und ureigenste Form der Filmkomik, die sich in den Anfängen des Kinos herausbildete. Essenz des Slapsticks ist der Körper in Schwierigkeiten. Er besticht durch eine rein visuelle, physische Komik, in der die zugrundeliegenden Gags in einem Spiel aus Tempo, Bewegung und der Körperlichkeit der Performer genuin filmisch dargestellt werden. Slapstick kann daher als Epochalstil des frühen Kinos gesehen werden wie auch als übergeordnetes Spielprinzip. In der filmhistorischen Auseinandersetzung mit den ersten Slapstick-Kurzfilmen konfrontiert die Komödie das Kino mit seiner verdrängten Herkunft aus dem Reich der „verruchten" Unterhaltungsindustrie:

> Nirgends zeigt sich die Entstehung des Kinos aus dem Ensemble der populären szenischen Massenunterhaltung deutlicher als in der Komik. Zirkus, Vaudeville, Music Hall, Caf'conc', Varieté: Nicht nur rekrutiert der frühe komische Film [. . .] sein Personal aus dem Milieu der Zirkusclowns, Artisten, Illusionisten und Bühnenkomiker; auch haben sich deren Prinzipien der sinnlichen Repräsentation dem frühen Film nachhaltig eingeschrieben. (Heller und Steinle 2005, S. 14–15).

Diese Prinzipien waren nach den formalen Strukturmerkmalen eines Vaudeville-programms gestaltet, in dem der Film zunächst als Nummer vorgeführt wurde. Tom Gunning bezeichnet die frühen Filme als „Kino der Attraktionen", das von Hervorhebung des Spektakulären statt einer kohärenten Narration geprägt ist sowie einer revueartigen Aneinanderreihung heterogener Materialien, einer unmittelbaren, emotionalen Wirksamkeit und dem selbstreflexiven Umgang mit dem eigenen Schaustellercharakter (Gunning 1990). In dieser Zeit war die Slapstick-Komödie das mit Abstand beliebteste Genre; bis 1908 machte sie mehr als 70 % der fiktionalen Filme im amerikanischen Kino aus (Bowser 1994, S. 179). Ursprünglich ist der Slapstick in Frankreich entstanden. Die Filmburlesken von Max Linder und Co. gaben die Formeln vor, die jenseits des Atlantiks in den konkurrierenden Komödienschmieden von Mack Sennett und Hal Roach weiterentwickelt wurden. Ein wichtiger Meilenstein der Komödien- wie auch Filmgeschichte ist der französische Kurzfilm *L'arroseur arrosé* (FR 1895) von den Gebrüdern Lumière. Als eine der ersten fiktionalen Filmhandlungen überhaupt zeigt der Film einen Jungen, der einen Gärtner mit Wasser bespritzt, indem er dessen Wasserschlauch heimlich mit dem Fuß abklemmt, den Gärtner in den Schlauch hineingucken lässt und dann mit dem Fuß wieder heruntergeht. In diesem kurzen Szenario liegen wesentliche Elemente des Slapsticks verborgen. Die Struktur der frühen Filmkomödien richtet sich weniger

nach einer übergeordneten Narration, als vielmehr der Präsentation eines oder mehrerer Gags. Dabei arbeiteten die Filmteams zunächst ohne Skript; selbst in den ersten Langfilmen folgte man grob ausformulierten Handlungsskizzen. Wichtiger war der prozessuale Ideenaustausch während der Filmproduktion. In diesem Zusammenhang betont Geoff King die zentrale Funktion des *gag man* in Abgrenzung zum Regisseur oder Autor als kreativem Ideenlieferanten innerhalb der Stumm- und ersten Tonfilmkomödien (King 2002, S. 31). Ausgangslage des Gags in *L'arroseur arrosé* ist die Tücke des Objekts. In der Slapstick-Komödie steht der Mensch im Kampf mit den Dingen, die ihr Eigenleben führen. Der Mensch ist jedoch nicht nur Feind, sondern auch Teil der Dingwelt. Als filmische Umsetzung des Bergsonschen Lachens über den mechanisierten Körper werden im Rhythmus der Bewegung Mensch und Maschine eins, wie Charlie am Laufband in *Modern Times* (USA 1936, Charlie Chaplin) beweist. Slapstick weckt die Freude am Unfug als plötzliche Störung der Ordnung. Der dekonstruktive Spieltrieb des Komikers steigert sich zu regelrechten Zerstörungsorgien und wilden Materialschlachten, die sein Umfeld in ein karnevaleskes Chaos reißt. Die Errungenschaften des spießbürgerlichen Lebens werden degradiert in der wüsten Zertrümmerung von Haus und Mobiliar, dem Werfen von Torten und der Entwürdigung von Autoritätsfiguren und Ordnungshütern. Dies konnte in voller Absicht passieren, wie in den anarchistischen Filmen der Marx Brothers, oder auch aufgrund von akrobatisch vorgeführter Tollpatschigkeit. Dominante Prinzipien der Slapstick-Komödie sind Normverletzung und Grenzüberschreitung: Slapstick ist die Herabsetzung des Erhabenen. In der meist derben Körperkomik aus groben Prügeleien und rasanten Verfolgungsjagden verlagert sich die Aufmerksamkeit auf das Niedere, etwa im Tritt in das Gesäß. Volkstümliche Elemente der von Bachtin beschriebenen Lachkultur kommen zum Tragen, die in der Betonung des Leiblichen und seinen irdischen Funktionen die Grenze zum guten Geschmack überschreiten. Von dem frühen Slapstick der Three Stooges oder auch einigen Chaplin-Filmen findet diese Tradition ihre schärfste Ausprägung in der *gross-out comedy.* Seit den 1970er-Jahren wird in bestimmten US-Komödien von *Animal House* (1978, John Landis) bis hin zu *American Pie* (1999, Paul Weitz) im grotesken Spiel zwischen Ekel und komischem Vergnügen gezielt mit Tabus gebrochen. Ihr obszöner Analhumor und Fäkalwitz setzt die festliche Tradition der Alten Komödie fort (Paul 1994, S. 85–112). Die Relativierung des Ideellen durch das Materielle artikuliert sich jedoch bereits im „Basismodell" des Slapsticks – dem Fall eines Mannes, der auf einer Bananenschale ausrutscht. Der Sturz als plötzliche Wende aus der Vertikalen in die Horizontale verkehrt den Stolz des aufrechten Menschen in klägliche Hilflosigkeit: „Ins Metaphorische gewendet könnte man auch sagen, die Idee humaner Würde und Selbstbestimmung kollidiere mit der Schwerkraft des Irdischen." (Maintz 2005, S. 39) Schließlich werden im Slapstick die Grenzen der Wirklichkeit überwunden, Imagination und Unmöglichkeit treten an die Stelle von Ratio und Empirie. Simple Kausalzusammenhänge werden im Nonsense aufgelöst. Selbst die letzte Gewissheit der Komödie, das Gesetz von *set-up* und *punchline*, ist davon bedroht, wie die Anti-Gags der Monty-Python-Truppe beweisen. Über die zumal kindlich-assoziative Logik des Slapsticks offenbaren sich Familienähnlichkeiten zum Comic-Strip und Zeichentrickfilm. In der Welt des

Cartoons stehen die Dinge und Körper in ständiger Transformation, Konsequenzen der Naturgesetze werden ausgespart, drastische Gewalt bleibt ohne Folgen. Die Verrücktheit des Slapsticks steigert sich ins Extreme, seine transgressive Qualität wird durch die selbstreflexive Medialität des Zeichentricks verstärkt (Siebert 2005).

Aufgrund des körperbetonten und oftmals kruden Humors steht der Slapstick im Gegensatz zum künstlerischen Selbstanspruch einer subtilen, ernsthaften Unterhaltung. Die Neigung der gehobenen Komödie, die desintegrativen Qualitäten dieser „niederen" Form von Komik in ordnungsstiftende Integration zu überführen, zieht sich als roter Faden durch die Theater- wie auch Filmegeschichte. So entsprach im Übergang vom Attraktionskino zum Erzählkino die Slapstick-Komödie nicht mehr dem Geschmack der Zeit. Zwar hielten Mack Sennett und Hal Roach die Slapstick-Tradition aufrecht, doch wanderten ihre Stars in die Studios ab und drehten ihre ersten Langfilme. Um das Ansehen der Filmkomödie zu heben, marginalisierten Chaplin und Co. den Slapstick in diesen anständigen Komödien und ordneten ihn einem meist romantischen Plot unter. In seiner Autobiografie berichtet Buster Keaton, wie sich die unmöglichen Cartoon-Gags der Kurzfilme für den Langfilm als ungeeignet erwiesen (Keaton und Samuels 1960, S. 179–180). Formal wie auch inhaltlich dürfen die frühesten Ein- und Zweiakter daher als die radikalsten Ausgestaltungen der Slapstick-Komödie gelten. Dem am nächsten kommt die Tradition komischer Episodenfilme von *Kentucky Friend Movie* (USA 1977, John Landis) bis *Movie 43 (*USA 2013, Brett Ratner et al*)*, in denen statt einer Handlung diverse Sketche und Gagsituationen als Nummern aneinandergereiht werden. Ansonsten tritt der Slapstick vor allem als komisches Prinzip in anderen Komödienarten auf. Aufgrund seines Hangs zur Normverletzung, Degradierung und abstrakter Figurenzeichnung findet der Slapstick in der Farce, der schwarzen Komödie sowie in Satire und Parodie regelmäßige Verwendung. Tatsächlich stellten viele der frühen Slapstick-Filme bereits Parodien auf beliebte Filme und Genres dar (Agee 1958, S. 107). Auch die Screwball Comedy macht großen Gebrauch von Slapstick-Einlagen. Die anhaltende Disharmonie des romantischen Paares in lustvoll ausgeführten Beleidigungen und Gewaltakten sieht Tamar Jeffers McDonald als ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal der Screwball zur Romantic Comedy (Jeffers McDonald 2007, S. 20). Das übermäßige Tempo der Dialogwitze und der Exzess an verbalen Gags in Komödien der Tonfilmära beschreiben einige Filmwissenschaftler zudem mit dem synergetischen Begriff der *verbal slapstick* (Dale 2000, S. 5–7; Clayton 2007, S. 138–140).

6 Spielarten der Filmkomödie: Comedian Comedy

Ab den späten 1910er-Jahren stand der Komiker in den frühen Slapstick-Filmen nicht nur im Mittelpunkt der Geschichten, sondern auch der Produktion. Diese akteurszentrierte Spielart der Komödie beschreibt Steve Seidman in seiner einflussreichen Monografie als Comedian Comedy. Filme also, in denen die Performance eines oder mehrerer Comedians im Vordergrund steht und eine gewisse Konsistenz in Stil und Form aufweisen. Grundlegendes Merkmal der Comedian Comedy ist die

präexistente Popularität der Comedians, die sie vor ihrer Filmkarriere bereits als Unterhaltungskünstler in einem anderen Medium erworben haben. So waren Buster Keaton, Charlie Chaplin, die Marx Brothers, W. C. Fields, Mae West, Bob Hope, Jerry Lewis und Woody Allen bereits vor ihren Filmerfolgen einem großen Publikum aus anderen Formen der Massenunterhaltung bekannt. Dort entwickelten sie einen unmittelbar wiedererkennbaren persönlichen Stil, eine einzigartige Bühnenfigur, die ganz der Persönlichkeit des Performers entsprungen war. Dabei wird auf die naturalistische Darstellung eines runden Charakters zugunsten eines konventionellen Spiels mit überzeichneten Stereotypen verzichtet. Ähnlich der Maske in der Commedia dell'arte ist die Bühnenfigur des Comedians im Spannungsfeld zwischen *persona* und Persönlichkeit Ausdruck einer Allgemeingültigkeit sowie künstlerischer Individualität. So ist der Vagabund ein wiederkehrender komischer Typ der Komödie, unter dessen Darstellungen Charlie Chaplin mit seiner einzigartigen Ausarbeitung des Tramps hervorsticht. Die ersten Comedian Comedys entstammen dem frühen französischen und italienischen Kino, in dem bereits ab 1907 kleine Filmserien um komische Persönlichkeiten gedreht wurden. Ein wesentlicher Vorreiter war der französische Komiker Max Linder, der seine Spielfigur Max als Ausformulierung eines unverwechselbaren Sozialtypus auf der Leinwand mit den Gestaltungsmitteln des neuen Mediums Films synthetisierte (Heller 2005, S. 29–36). Seit Beginn ist die Comedian Comedy also ein internationales Phänomen. Seidmans Beispiele aus dem amerikanischen Kino lassen sich mühelos ergänzen (vgl. King 2002, S. 37; Fullwood 2014). Aufgrund des charakterbasierten Materials, das die Comedians um ihre festgelegten, komischen Typen herum aufbauen, ist ihr Repertoire sehr flexibel. Viele der Komiker verfügen über ein Arsenal an eigenen Routinen, Gags und Sprüchen, wie schon die Masken der Commedia über figurentypische *lazzi* verfügten. Stoisch reagiert Buster Keaton mit seinem berühmten „Stoneface" auf sämtliche Missgeschicke, Stan Laurel muss im *double take* immer zweimal hinsehen, bis er etwas begriffen hat. Zusammen mit Oliver Hardy hat er den *slow burn* verfeinert: Die Kunst, mit ausdrucksloser Fassung selbst den größten Schaden hinzunehmen, den einem der Gegner zufügt, bis man selbst am Zug ist. In Rückgriff auf seine extrafiktionale Popularität „belohnt" der Comedian das wissende Publikum durch die Wiederverwendung beliebter Materialien und würdigt somit seine Anwesenheit. In der Comedian Comedy behält der Performer wesentliche Merkmale seiner Auftritte bei, wird jedoch in den fiktionalen Kontext einer bestimmten Situation eingebettet. Im Konflikt zwischen der extrafiktionalen Persönlichkeit des Performers und seiner Situierung innerhalb des fiktionalen Erzählgefüges des Films kollidiert der präsentative Modus der Varietéunterhaltung mit dem repräsentativen Modus des klassischen Hollywoods (Krutnik 1995, S. 17). Der hermeneutischen Hollywoodnarration steht die offene Erzählstruktur der Comedian Comedy gegenüber: In der direkten Kommunikation wird der Zuschauer als Adressat wahrgenommen und die Illusion der Erzählung durch das Heraustreten des Schauspielers aus seiner Rolle gebrochen – ähnlich dem Brechtschen Gestus des Zeigens. Darin liegt ihr subversives Potential. In der Comedian Comedy werden die versteckten Mechanismen der Filmproduktion selbst zu Tage gefördert und der Hollywood-Realismus als Künstlichkeit entlarvt (Seidman 1981, S. 54–58). Groucho Marx, Bob Hope oder

Woody Allen durchbrechen regelmäßig die vierte Wand, indem sie direkt in die Kamera sprechen. Andere Comedians stellen selbstreflexiv die fiktionale Natur des Films aus, in dem sie spielen, oder zitieren andere Filme und verweisen auf die extrafiktionale Welt des Showgeschäfts. Innerhalb der fiktionalen Qualitäten der Comedian Comedy ist der Status der Comedian-Figur als nonkonformistischer Außenseiter ein wesentliches, genrekonstituierendes Element. In der Tradition des ungebildeten, aber bauernschlauen Schelms aus dem pikaresken Roman schlägt er sich als „kleiner Mann" durch das Leben, dessen Herausforderungen er auf seine Weise bestreitet. Die Figur des Comedians ist ein liebenswürdiger Einzelgänger, der durch seine Außenseiterperspektive die Grundsätze der Ordnung herausfordert. Als Rebell steht er häufig einer unsympathischen, verkrusteten Institution gegenüber. Nach Seidman ist die Comedian Comedy ein dialektisches Genre, in dem sich kulturelle Werte in konstanter Auseinandersetzung mit gegenkulturellen Bewegungen befinden. Situiert in einem fiktionalen Kontext, dienen Genres als Vermittler dieser grundlegenden Opposition, indem sie zeigen, wie das Individuum seine gegenkulturellen Tendenzen abstreifen muss, um sich in die Kultur eingliedern zu können (Seidman 1981, S. 60–63). In der Erzählung der Comedian Comedy konkretisiert sich diese Opposition in der Konfrontation des exzentrischen Verhaltens des Comedians zur sozialen Konformität seiner Umwelt. Darin verbirgt sich seine individuelle Kreativität, die sich in seiner Fähigkeit zur Maskerade und verbalen Verstellung sowie seiner physischen Geschicklichkeit ausdrückt – die fiktionale Übersetzung der performativen Talente des Comedians als spezifische Charaktermerkmale seiner filmischen Figur. Diese Kreativität ist wesentlich für die Unterhaltung in den Filmen verantwortlich. Doch wird sie gleichzeitig als abnormales Verhalten präsentiert, das von der Gesellschaft abgelehnt wird, etwa in Form einer Neurose auf Basis einer Identitätsirritation oder den regressiven Tendenzen, die sich aus der Bewahrung der Kindlichkeit beim Comedian ergeben. Das Wirrspiel um die Identität als wiederkehrendes Element der Comedian Comedy äußert sich in den wechselnden Verkleidungen des Comedians. Die Verkleidung löst eine Reihe von komischen Situationen aus, in denen die Figur des Comedian ihr darstellerisches Geschick und ihre Improvisationsfähigkeit an den Tag legt. Auf der Flucht vor Gangstern verkleidet sich Louis de Funes' Figur in *Les Aventures De Rabbi Jacob* (FR 1973, Gérard Oury) als Rabbi und passt sich schnell der fremden Kultur an. In *Mrs. Doubtfire* (USA 1993, Chris Columbus) spielt Robin Williams den geschiedenen Stimmenimitator Daniel Hillard, der sein Sprachtalent benutzt, um in der Maskerade eines englischen Hausmädchens seinen Kindern nahe zu sein. Die Kunst des Comedians zur Verstellung steht in Beziehung zur gestaltwandlerischen Komponente des mythologischen Archetyps des Tricksters. Trickstergeschichten gehören zu den Ur-Erzählungen der Menschheit und sind in jeder Kultur vertreten. Grundlegend beschreibt der Trickster eine antisoziale Figur, die mithilfe von Tricks die (göttliche) Ordnung auf den Kopf stellt, Grenzen auflöst und das Ambivalente und Vielseitige verkörpert. Seinem widersprüchlichen Doppelwesen folgend legt der Trickster andere Figuren für seine egoistischen Ziele herein und ist selbst das Opfer von Streichen: „Trickster is at one and the same time creator and destroyer, giver and negator, he who dupes others and who is always duped himself." (Radin 1988,

S. xxiii) In indianischen Mythenzyklen oft als Fuchs oder Kojote dargestellt, steht der Trickster im direkten Verhältnis zur Tierwelt. Seine unbändige Natur hallt im animalischen Verhalten des Comedians nach. Die Ambivalenz des Tricksters korreliert schließlich mit dem sprunghaften Schauspieler des „Comödien-Stils", der als Akteur und Kunstfigur zwischen der Realitätsebene und der Fiktionsebene hin und her wechselt (Baumbach 2012, S. 246–257). Ebenso schließt die Einschiebung der Comedian-Persönlichkeit in der Comedian Comedy eine Identifikation zwischen Darsteller und Rolle aus und entwirft so ein alternatives Konzept von Identität, in dem das mit sich selbst identische Individuum als Konstrukt entlarvt wird.

7 Spielarten der Filmkomödie: Romantic Comedy/Screwball Comedy

Bereits in der Stummfilmzeit wurden bedeutende Romantic Comedys gedreht. Doch erlangte das Subgenre mit dem Aufkommen des Tonfilms in den 1930er- bis 1940er-Jahren eine explosive Hochphase. Die neue Dimension des Tons erhob den Sprach- und Dialogwitz zur wesentlichen komischen Qualität der Romantic Comedy. Im Verlauf der 1950er- bis 1980er-Jahre differenzierte sich die Romantic Comedy in verschiedenen Zyklen aus, bevor sie seit Mitte der 1980er-Jahre in neuer alter Form als dominante Komödienform des Hollywoodkinos zurückkehrte. Romantic Comedys handeln von den komischen Umständen des Sich-Findens zweier Liebender, die äußeren wie inneren Widerständen zum Trotz ein Paar werden. Ihre Themen drehen sich um das Wesen der Liebe, um Hochzeit und Liebeswerben, Befreiung und Transformation sowie das Verhältnis von Individuum und Gesellschaft (Glitre 2006, S. 18). Romantic Comedys stehen in enger Verwandtschaft zum Melodram. Der Unterschied der beiden Genres liegt zunächst im konstitutiven Happy End für die Liebesgeschichte in der Romantic Comedy, das den Liebenden im Melodram versagt bleibt. Auch die Art, wie sich die Romanze auf der Leinwand entfaltet, ist eine andere: Im Wechsel extremer Affekte erzählen Melodramen von verhängnisvollen Leidensgeschichten und unerfüllten Sehnsüchten. Dagegen stehen die unbekümmerten Freuden des Verliebtseins im Vordergrund der Romantic Comedy (Koebner und Felix 2007, S. 10). Schwungvolle Musik, eine helle Ausleuchtung und das schwerelose Spiel der Darsteller signalisieren eine sorgenfreie, leicht entrückte Welt. Die ungebrochen heitere Stimmung ist das Ergebnis der Verschränkung des romantischen Modus des Liebesfilms mit dem komischen Modus der Komödie. Dabei wird die Liebesgeschichte nicht nur ausgelassen und verspielt erzählt, sie bedingt sogar die komischen Momente des Films. Es sind nicht nur die Nebenfiguren, sondern die verliebten Hauptfiguren selbst, die als komische Charaktere für die Lacher des Films verantwortlich sind. Ihre Komik ist geprägt von dem Spiel mit Situationen und Charakteren in Tradition der Neuen Komödie. In Auseinandersetzung mit den Wirren der Liebe sehen sich die Protagonisten diversen Verwechslungen, geheimen Intrigen, Kostümierungen und Peinlichkeiten ausgesetzt. Unter den vielen Einflüssen auf die Romantic Comedy sind die Komödien von William Shakespeare hervorzuheben, in denen die weiblichen Figuren ihren männlichen Konterparts als

gleichberechtigte Kombattantinnen im Kampf der Geschlechter gegenübertreten. In rasanten Wortwechseln werfen sich Mann und Frau ausgefeilte Bonmots an den Kopf, mit der Absicht, die Pointe des anderen zu übertreffen. Versteckte Anspielungen *(innuendos*) und mehrdeutige Aussagen (*double entendres*) geben den Dialogen zusätzliche Würze. Aufgrund zensorischer Restriktionen im elisabethanischen Theater wie auch in Hollywood zur Zeit des Production Code drückt sich die sexuelle Spannung der Verliebten in ihrer Sprache aus: „What stands between sexual desire and its fulfillment is language. In romantic comedy language is the medium in which all things occur, arise and are discharged or not." (Henderson 1978, S. 22) Ein Großteil der Romantic Comedys siedelt sich im urbanen Setting der Gegenwart an, dem bourgeoisen Milieu einer gehobenen Mittelklasse. Überschneidungen mit der Sitten- und Gesellschaftskomödie (Comedy of Manners) sind daher nicht selten; vor dem Hintergrund der Liebesgeschichte werden die Manierismen der Gesellschaft entlarvt und menschliche Schwächen vorgeführt. Romantic Comedys verfügen über feste Konventionen, Standardsituationen und Erzähltropen, die von Film zu Film neu ausgehandelt werden – eine Variation des Immergleichen. Der schematische Handlungsverlauf einer Romantic Comedy lässt sich in der Formel zusammenfassen: „Boy meets girl; boy loses girl; boy gets girl" (Mast 1979, S. 4). Im magischen *meet cute* trifft das zukünftige Paar unter besonderen Umständen zum ersten Mal aufeinander. Nicht immer ist es Liebe auf den ersten Blick, doch wird in jedem Fall suggeriert, dass es sich um das ideale Paar handelt. Ein Indikator dessen ist die Exzentrik der Verliebten, mit der sie sich von den anderen Figuren abheben. Sie beschreibt die Individualität der Protagonisten und die Besonderheit ihrer Liebe. Das exzentrische Verhalten des Paares löst die komischen Ereignisse im Film aus; gleichzeitig bringt der gemeinsame Spaß die Figuren näher (Neale 1992, S. 290–292; siehe Abb. 4). Der Verspieltheit des Paares steht die steife Konventionalität des falschen Partners strukturell wie auch ideologisch gegenüber. Oft befindet sich mindestens einer der beiden Protagonisten in einer Beziehung mit einer als ungeeignet dargestellten Figur, die das Zusammenkommen des Paares verzögert. Neben dem falschen Partner können auch andere Hindernisse den Liebenden den Weg zum Glück blockieren: Vaterfiguren und Autoritäten, Klassen- oder Kulturgegensätze, vergangene Erfahrungen, Karriereziele, eine falsche Auffassung/Motivation oder eine anfängliche Feindschaft. Dagegen stehen Helferfiguren und Mentoren dem Liebespaar mit Rat und Tat zur Seite. Die gemeinsame Zeit zu zweit löst in den Protagonisten einen Lernprozess aus: Erkenntnisse werden gesammelt über das Selbst und das Gegenüber, über Liebe und Partnerschaft, die eine Transformation auslösen. Als retardierendes Moment trennt kurz vor Schluss eine Krise die Protagonisten, ehe das Happy End sie vereint. In einer Variation zu diesem Masterplot sind die Protagonisten bereits zu Beginn des Films ein Paar, das sich bald trennt. Neue Liebschaften werden eingegangen, die jedoch wichtige Aspekte der alten Partnerschaft vermissen lassen. Am Ende findet das Paar wieder zusammen, indem es die ursprünglichen Differenzen durch einen Kompromiss löst. Stanley Cavell beschreibt diese Unterart der Romantic Comedy anhand ausgewählter Filme als Comedy of Remarriage (Cavell 1981).



Abb. 4 In der berühmten Orgasmus-Szene aus *When Harry Met Sally* (USA 1989, Rob Reiner) beglückt Sally (Meg Ryan) ihren Gesprächspartner Harry (Billy Crystal) mit einer Darbietung der besonderen Art © Twentieth Century Fox, DVD-Screenshot, erstellt vom Autor)

Ein beliebter Ansatz in der Forschung zur Romantic Comedy besteht darin, den historischen Verlauf des Subgenres in Zyklen wiederzugeben (Grindon 2011, S. 25–66). Sehr häufig löst der Erfolg eines Films eine Welle an ähnlichen Filmen aus, die aufgrund ihrer speziellen produktionstechnischen wie auch soziokulturellen Hintergründe als Zyklus zusammengefasst werden. Zu den bekanntesten Zyklen der Romantic Comedy zählt die Screwball Comedy (1934–1942). Im Jahr 1934 entdeckte die Filmkritik in amerikanischen Filmen wie *It Happened One Night* (Frank Capra), *Twentieth Century* (Howard Hawks) und *The Thin Man* (W. S. Van Dyke) eine neue Form der Komödie. Diese Neuartigkeit bestand in der Herangehensweise, Altbekanntes neu zu kombinieren. In der Screwball Comedy trifft das europäisch geprägte Muster der intelligenten Sophisticated Comedy im Stil Ernst Lubitschs auf die raue amerikanische Slapstick-Komödie. Im Mittelpunkt der Filme steht die Anziehungskraft zwischen Mann und Frau, die sich jedoch in der Emphase von Chaos durch verbale wie auch physische Aggression ausdrückt. Schnell gefeuerte Dialoge sowie farcenhafte Körperkomik verleihen den Filmen eine ungeheure Dynamik. Screwball Comedys stellen die *boy-meets-girl*-Formel auf den Kopf, sodass einige Kritiker bereits von einer Satire der Romantic Comedy ausgehen. Ein Großteil der Filme präsentiert eine Verkehrung der Rollen im Werben um das andere Geschlecht. Ausgangspunkt vieler Geschichten ist eine willensstarke, verschrobene Frau der Upper Class, die gelangweilt von Reichtum und Freizeit es sich in den Kopf gesetzt hat, ihr ungelenkes männliches Gegenüber, ein Musterbeispiel des frustrierten Antihelden des American Humors (Gehring 1986, S. 13–36), für sich zu erobern. Eine andere Variante folgt der Comedy-of-Remarriage-Erzählung, in der ein Teil des getrennten Paares versucht, seine verlorene zweite Hälfte unter

allen Umständen zurückzugewinnen. Der Slang-Ausdruck „Screwball“, ursprünglich im Baseball die Bezeichnung eines unberechenbar geworfenen Balles, beschreibt umgangssprachlich eine schrullige Person und bezieht sich nicht auf die Filme, sondern deren Figuren. Das exzentrische Verhalten des romantischen Paares wird übersteigert, seine Vitalität und befreiende Spontanität richtet sich gegen die Regelhaftigkeit der vornehmen Gesellschaft. Das Komische bekommt dem Romantischen gegenüber den Vortritt und verleiht den Darstellern eine ungewohnte Wichtigkeit. Screwball-Stars wie Cary Grant, Carole Lombard, Melvyn Douglas oder Claudette Colbert bekamen von den Regisseuren freie Hand, den von ihnen entwickelten Typus mit jedem Film auszubauen und zu variieren (Byrge und Miller 2001, S. 5–20). In der Betonung der gemeinsamen Verspieltheit verweigern sich die Protagonisten der Screwball Comedy den Konventionen der Romanze. Ihre naiv-harmlose Zweisamkeit lässt keinen Raum für Anzüglichkeiten; im spielerischen Wechsel der Identitäten und Maskeraden werden Vorstellungen von adäquatem Geschlechter- und Klassenverhalten karikiert (Glitre 2006, S. 26). Screwball Comedys sind ein Produkt der New-Deal-Ära; bei aller Verrücktheit sind sie zugleich Ausdruck von Hoffnung und Optimismus angesichts der desaströsen Auswirkungen der Großen Depression auf das amerikanische Leben. Die utopische Welt der Liebenden, in der das triste Zeitgeschehen außen vor bleibt, ist allerdings zu hell, und zu wild, um als unreflektierter Eskapismus abgetan zu werden. Zudem tragen einige der Filme sozialkritische Untertöne. So ist der Klassenunterschied zwischen den Protagonisten in der Screwball Comedy ein wiederkehrendes Motiv. Mit den sich verändernden sozialen Umständen sowie dem Kriegseintritt der USA Anfang der 1940er-Jahre war der Bedarf an leichten Screwball Comedys gedeckt. Das Ende des Zyklus wird mit dem Jahr 1942 datiert. Spätere Filme griffen Elemente der Screwball Comedy auf oder verfilmten die Stoffe neu; zu einer Wiederbelebung ist es jedoch nie gekommen.

In aktuellen Betrachtungen zur Romantic Comedy steht das Verhältnis zwischen Genre und Ideologie im Fokus. Die Romantic Comedy wird als besonders geeignetes Vehikel zur Vermittlung von Ideologien gesehen. Man legt ihr zu Last, ein verklärtes Weltbild zu entwerfen, indem sie die wahre Liebe zur ewigen und unveränderbaren Macht erhöht. Zudem bekräftigt sie als zutiefst affirmatives Genre konservative Werte von Ehe, Monogamie und Heterosexualität. Gerade in der starren Konvention des Happy Ends wird die Tendenz zur Integration deutlich: Die Vereinigung des Liebespaares gegen Ende des Films markiert die Rückkehr zu einer patriarchalen Ordnung. Doch sollte man dem Happy End als Träger von Ideologie keine zu große Bedeutung beimessen. Anders als in anderen Filmen ist das Happy End der Liebeskomödie nicht durch narrative Logik bestimmt, sondern ereignet sich allein als Konvention des Genres. Dem Rezipienten ist die Fiktion des glücklichen Ausgangs durchaus bewusst: „Happy endings do not impress us as true, but as desirable, and they are brought about by manipulation.“ (Frye 1973, S. 170) Celesto Deleyto argumentiert, dass ein Genre als Ganzes über keine feste Ideologie verfügt: „[R]omantic comedy articulates ideological discourses in the field of affective and sexual relationships but it does not, as a genre, tell us what to think or how to behave, even if some of the individual films may do.“ (Deleyto

2009, S. 19) Gerade die verschiedenen Zyklen der Romantic Comedy machen deutlich, wie sehr die dem Genre inhärenten Diskurse über Liebe, Partnerschaft, Sexualität und Geschlechterrollen in ständigem Wandel vor dem Hintergrund der sich verschiebenden kulturhistorischen Kontexte stehen. So wird der emanzipatorische Ansatz der Screwball Comedy durch eine Rückkehr zu konservativen Geschlechterbildern in den prüden Sex Comedys der 1950er-Jahre abgelöst. Filme wie *Pillow Talk* (USA 1959, Michael Gordon), in denen reiche Playboys unschuldig-naive Blondinen verführen. Ausgehend von Woody Allens Liebeskomödie *Annie Hall* (USA 1977) ist in den skeptischen Nervous Romances der 1970er-Jahre eine stabile, glückliche Beziehung dagegen nicht mehr möglich. Die New Romance seit den 1980er-Jahren stellt schließlich eine Renaissance der klassischen Romantic Comedy dar, jedoch mit deutlich selbstreflexiven Untertönen. Auch das Happy End ist kein Muss; oft tritt am Schluss Freundschaft an Stelle der Liebesbeziehung. Ob sich dabei die Romantic Comedy kritisch mit dem Genre-Erbe auseinandersetzt oder traditionelle Werte bestätigt, entscheidet sich von Film zu Film.

8 Spielarten der Filmkomödie: Satire/Parodie

Aufgrund ihrer Eigenheit wird die Satire oft als selbstständige Form von der Komödie abgehoben (Nelson 1990, S. 23–25). Neben dem Film artikuliert sich die Satire als rhetorische Figur auch in anderen medialen Formaten, etwa als Spottdichtung, Roman, Bühnenstück, Lied, Magazin, Karikatur, Glosse, Fernsehprogramm oder Website. Der Ansatz der Satire ist didaktisch, sie benutzt Humor, um signifikante Inhalte zu verhandeln. Über eine komische Analyse des Zeitgeschehens werden Narrheit und Laster entlarvt und mit Lachen sanktioniert. Als Gesellschaftskritiker offenbart der Satiriker eine moralische Haltung. Seine Intentionen sind eindeutig. Durch beißenden Spott will er eine Reform der aufgedeckten Missstände bewirken: „Der Satiriker ist ein gekränkter Idealist: er will die Welt gut haben, sie ist schlecht, und nun rennt er gegen das Schlechte an." (Tucholsky 1919) Für Northrop Frye sind zwei Dinge essenziell für die Satire: „[O]ne is wit or humor founded on fantasy or a sense of the grotesque or absurd, the other is an object to attack." (Frye 1973, S. 224) Die Schärfe der Satire richtet sich stets auf eine konkrete Zielscheibe. Dabei handelt es sich meist um reale Personen wie Politiker oder Würdenträger, soziale, politische oder ideelle Institutionen (Staat, Bürokratie, Medien, Familie, Religion, usw.) sowie alltägliche Verhaltensmuster und Mentalitäten. In der Gesellschaftssatire *Le Charme Discret De La Bourgeoisie* (FR/ES 1972) steigert Regisseur Luis Buñuel die leeren Rituale der High Society ins Absurde, indem er das Gesellschaftsdinner, zu dem sich die Figuren wiederholt einladen, nicht stattfinden lässt. Aufgrund äußerer Restriktionen formuliert der Satiriker seine Kritik implizit und indirekt. Um der Zensur und staatlicher Intervention zu entkommen, benutzten Satiriker im Ostblock der 1960er-Jahre unter anderem die vermeintliche Harmlosigkeit des Animationsfilms, um ihre Regimekritik zu verhüllen (King 2002, S. 97–99). Das wichtigste Werkzeug zur indirekten Kritikäußerung ist die Ironie. Ironie ist in

der Satire die zentrale Technik und artikuliert die reflexive, skeptische Haltung des Satirikers. In Prozessen der Differenzierung und Verneinung wird dem wörtlich Gesagten eine zusätzliche, abgeleitete Botschaft entnommen (Nilsson 2013, S. 9–10). Die ironische Doppelcodierung setzt auf das Vorwissen des Zuschauers – Erkennt er die außerfiktionalen Referenzen nicht, bleibt die Kritik unentdeckt. Satire ist ein abstraktes Gedankenspiel. Das Publikum baut eine kritische Distanz zu der Geschichte und ihren Figuren auf: „The satirical mode requires observation and judgment rather than identification; the conventions of psychological realism and character motivation are removed because they have no place in the genre." (Kolker 2000, S. 127) Die Figuren der Satire sind oft negativ gezeichnete Antihelden, die keine Sympathie zulassen. Ähnlich den Charakteren aus der Farce repräsentieren sie menschliche Untugenden wie Selbstsucht, Lust, Gier oder Feigheit und setzen durch ihr Fehlverhalten eine fatale Kettenreaktion in Gang. Oder sie sind komische Rebellen, die als letzte Bastion der Menschlichkeit im vergeblichen Kampf gegen die Widrigkeiten ihrer Umwelt stehen. Das Spektrum satirischer Komik reicht vom subtilen Seitenhieb bis zur grotesken Übersteigerung. Wichtige komische Prinzipien sind Kontrastierung, Perspektivverschiebung, Verfremdung und Übertreibung. Zusammenhänge und Verhaltensweisen werden ins Absurde gesteigert oder wirken in einem unpassenden Kontext besonders lächerlich. Satirische Geschichten nehmen nur selten ein gutes Ende. Stattdessen ist der Schluss offen oder ambivalent gestaltet, um den Zuschauer zusätzlich zum Nachdenken anzuregen. Der Satire ist jedes Mittel recht, ihr Zielobjekt der Lächerlichkeit zu überführen. Im harschen Umgang mit ihren Opfern nähert sie sich der Polemik. Oft schlägt die ironische Haltung in Zynismus und Sarkasmus um. Das Heilige und Unantastbare wird profaniert, tabuisierte Themen wie Tod, Sexualität oder Gewalt mit schwarzem Humor aufbereitet. Wie kein anderes Genre hat die Satire von *The Life Of Brian* (GB 1979, Terry Jones) bis *The Interview* (USA 2014, Evan Goldberg, Seth Rogen) die verschiedensten Personengruppen provoziert. Ihre Filme werden diskutiert, zensiert, boykottiert oder verboten. Sie fordert regelmäßig die Grenzen der Kunst und des Lachens heraus. Oft stellt sich die Frage, wie weit ihr Spott gehen darf, etwa im scherzhaften Umgang mit den Schrecken des Dritten Reiches. In solchen Grenzfällen ist entscheidend, auf wessen Kosten die Lacher gehen: Wird das Schreckliche für den Selbstzweck der Unterhaltung verharmlost oder aktiv mit den Mitteln der Komik bekämpft?

Die Satire lässt die Grenzen zwischen Spiel und Ernst, Fiktion und Realität verschwimmen. Besonders in der Mockumentary, die Elemente des Dokumentarfilms parodiert, sind fingierte Vorgänge und echte Reaktionen nicht mehr voneinander zu unterscheiden. Gleichzeitig ist das Format ein gutes Beispiel für den feinen Unterschied zwischen Satire und Parodie. Die Differenz der beiden sehr ähnlichen Darstellungsmodi liegt in ihren Intentionen. Will die Mockumentary den Zuschauer zum medienkritischen Bewusstsein aufrufen und den Inszenierungswahn des Menschen vorführen, ist es Satire. Amüsiert sie sich über das ästhetische Verfahren des Dokumentarischen, in dem sie wie in *This Is Spinal Tap* (USA 1984, Rob Reiner) die Geschichte einer fiktiven Rockband erzählt, ist es Parodie. Weniger bissig als die Satire, aber dafür massenwirksamer, reflektiert die Parodie nicht den Inhalt oder

institutionellen Rahmen eines Mediums, sondern dessen Form. Ihr Spott richtet sich auf andere Medientexte, deren Konventionen, Klischees und Mittel der Repräsentation sie lächerlich macht. Dabei steht sie in einem komplexen Verhältnis zu ihrem Angriffsziel: Die Parodie imitiert das Original, übernimmt von ihm Elemente für die eigene Struktur und schafft gleichzeitig eine kritische Distanz zu ihm. Im Wechselspiel aus Subversion und Affirmation pendelt die Parodie zwischen verhöhnendem Spott und anerkennender Hommage. Seit der Antike ist die Parodie in allen Kunstformen vertreten; als intertextuelles Medium eignet sich das Kino besonders für diese referenzielle Art der Komik. Filmparodien können sich auf einen speziellen Film, ein Genre, eine Filmreihe, einen Filmemacher oder Formen der Filmproduktion beziehen. Ihre Nachahmung bzw. Abweichung zum Original erfolgt nach Dan Harris auf den drei Ebenen der Semantik (Motive, Figuren, Setting, Ausstattung, Ikonografie, etc.), Syntax (narrative Strukturen und Handlungsmuster) und des Stils (spezifische ästhetische Konventionen) eines Films. Am Anfang der Parodie steht die Wiederholung (*reiteration*). Die Ausgangslage des Films wird durch ähnliche Figuren, Kostüme, Requisiten und Einstellungen heraufbeschworen. Darauf aufbauend entwickelt sich die Komik ganz nach dem Prinzip der Inkongruenz durch die Abweichung von der etablierten Norm. In der ironischen Verkehrung (*inversion*) werden die Parameter der Semantik, Syntax und des Stils so modifiziert, dass sie in gegenteiliger Aussage zum Original stehen. In Mel Brooks' *Star-Wars*-Persiflage *Spaceballs* (USA 1996) hat der schmächtige, brillentragende Lord Helmet (Rick Moranis) nichts mit seinem imposanten Vorbild Darth Vader gemein. Durch eine Fehlleitung (*misdrection*) führt die Parodie Zuschauererwartungen, die durch die Nähe zum parodierten Text evoziert werden, bewusst in die Irre. Zudem wird aus anderen Filmen und Bezugsebenen fremdes Material eingeführt (*extraneous inclusion*) und in Widerspruch zum bisher Gesehenen gebracht. So reitet Ranger (Christian Tramitz) in der Westernparodie *Der Schuh Des Manitu* (D 2001, Michael Herbig) im vollen Galopp durch die Prärie und gerät wegen überhöhter Geschwindigkeit in eine Verkehrskontrolle. Die Handlung einer Filmparodie gibt sich betont künstlich und selbstreflexiv, Redewendungen und Filmkonventionen werden in visuellen, klanglichen und textuellen Kalauern wörtlich genommen und entblößen ihren Automatismus (*literalization*). Generell treibt die Parodie mittels der Übertreibung (*exaggeration*) starre Gewohnheiten auf die Spitze (Harries 2000, S. 43–89). Durch das hohe Maß an Selbstreferenzialität, dem transtextuellen Spiel mit Zitaten sowie der Praxis der Wiederverwertung wird die Parodie mit dem ironischen Zeitgeist der Postmoderne in Verbindung gebracht (Hutcheon 2000, S. 72–84). Ihre andauernde Hochphase seit den 1960er-Jahren korreliert mit der wachsenden Filmkenntnis eines übersättigten Publikums. Parodien stellen einen metareflexiven Diskurs von Filmwissen dar, dessen Tradition in die Anfänge des Films zurückreichen. Als zersetzende Gegentradition zum klassischen Filmkanon hat sich die Parodie jedoch mit der Zeit selbst zur standardisierten Form verfestigt. Spätestens seit den 1980er-Jahren sind Parodien im Hollywoodkino eine gängige wie auch lukrative Praxis, um den Stoff von Filmreihen und -zyklen für ein eingebautes Publikum weiterzuverwerten, wobei die Grenze zur Fortsetzung immer mehr verwischt.

Zusammengefasst sind Satire und Parodie keine austauschbaren Begriffe, sondern beschreiben unterschiedliche Phänomene, die jedoch nicht selten ineinander verwoben sind. Satiren wenden oft parodistische Methoden an, um ihre Kritik zu formulieren, ebenso wie Parodien in der Attacke auf konventionelle Repräsentationsmodi satirisch sein können.

9 Spielarten der Filmkomödie: Schwarze Komödie

Schwarze Komödien zeichnen sich durch ihre saloppe Beschäftigung mit ernsten bzw. gesellschaftlich tabuisierten Themen wie Tod, Verbrechen, (Geistes-)Krankheit oder Behinderung aus. Sie definieren sich in erster Linie über ihren schwarzen Humor. Obwohl sein Auftreten sich bis in die Antike zurückverfolgen lässt, ist der schwarze Humor in Abgrenzung zum makabren Witz oder Galgenhumor im Wesentlichen ein Phänomen des 20. Jahrhunderts. Geprägt wurde der Begriff durch den Surrealisten André Breton, der in seiner *Anthologie des Schwarzen Humors* (1939) von Jonathan Swift bis Salvador Dalí Beispiele dieser besonderen Form des Lachens sammelte. Schwarzer Humor ist kein Genre, sondern eine Haltung; er offenbart eine existenzialistische Weltsicht. Sein bissiger, zutiefst antisentimentaler Witz richtet sich gegen die Selbstgefälligkeit des Menschen und entlarvt sein Dasein in Anbetracht eines endgültigen, erlösungslosen Todes als sinnlos und nichtig. In der entscheidenden Verbindung von Lachen mit Entsetzen löst der schwarze Humor beim Rezipienten gegensätzliche Gefühle aus und verunsichert ihn durch den abrupten Wechsel von Komik und Horror. Sein wichtigstes Werkzeug hierzu ist der Schock, der als komischer Überraschungseffekt ein nervöses, ersticktes Lachen erzeugt. In den 1960er-Jahren wurde der schwarze Humor nach den Erfahrungen der beiden Weltkriege, dem unbegreiflichen Schrecken des Holocausts sowie der permanenten Bedrohung einer nuklearen Vernichtung zur zynischen Grundeinstellung einer desillusionierten Generation (siehe Abb. 5). Eine Vielzahl von schwarzen Komödien entstand, die kontroverse Inhalte auf die Bühne und Leinwand brachten. Als Gattung hat die schwarze Filmkomödie thematische wie auch formale Ähnlichkeiten zum Theater des Absurden. In beiden dominiert das „Gefühl metaphysischer Angst angesichts der Absurdität der menschlichen Existenz“ (Esslin 1996, S. 14). Die Erkenntnis einer sinnlos gewordenen Welt artikuliert sich in der Auflösung von kausaler Handlungslogik sowie der Fragmentierung der Erzählung in Episodenketten und Situationen, die den Eindruck des Zufälligen und Unüberschaubaren wecken. Undurchsichtige Figuren reagieren auf sonderbare Ereignisse in einer bizarren Welt, schaffen Distanz zum Geschehen und vermitteln ein Gefühl des Verlorenseins. Normalität als erdendes Maß bleibt außen vor, im selbstreferenziellen und parodistischen Einsatz von Stilmitteln der Montage, der Bildgestaltung und des Musikeinsatzes wird der Zuschauer zusätzlich entfremdet. Die absurde Welt der schwarzen Komödie, in welcher der Einzelne nichts zählt, manifestiert sich häufig im Kriegsschauplatz als Handlungsort. In Filmen wie *Catch*-22 (USA 1970, Mike Nichols) oder *Slaughterhouse-Five* (USA 1972, George Roy Hill) ist der Mensch für den Wahnsinn der Welt, in die er geworfen wurde, selbst verantwortlich.



Abb. 5 In *Dr. Strangelove Or: How I Learned To Stop Worrying And Love The Bomb* (GB 1964) behandelt Stanley Kubrick die Atombombe als „colossal banana peel on which the world slips to annihilation." (Gehring 1996, S. 17) © Sony Pictures, DVD Screenshot, erstellt vom Autor)

Neben der absurden Welt macht Wes Gehring als weiteres, wiederkehrendes Thema der schwarzen Komödie die Darstellung des Menschen als Bestie aus. Hinterhältig dekonstruieren die Filme die Idealvorstellung des moralischen Menschen und ersetzen sie durch das Bild eines triebhaften, auf animalische Bedürfnisse reduziertes Wesen. Der Mangel an Selbstkontrolle zeigt sich in einer oft zügellosen Darstellung vulgärer Akte, einem skatologischen Humor sowie in eruptiven Gewaltausbrüchen und der sexuellen Obsession der Figuren (Gehring 1996, S. 27–36). In seinem Naturzustand ist der Mensch der schwarzen Komödie des Menschen Wolf. Wahnsinnige Despoten, unzurechnungsfähige Offiziere, abgebrühte Killer, routinierte Gangster und selbstsüchtige Spießbürger töten einander aus pragmatischen oder oftmals nichtigen Gründen. Die Diesseitigkeit des Genres rückt zudem das Körperliche in den Mittelpunkt. Der menschliche Leib wird verformt, zerstückelt und mechanisiert, was sich ähnlich dem Horrorfilm in der rasanten Entwicklung filmischer Effekte und der Lockerung der Zensur immer drastischer visualisiert. In der radikalen Reduzierung auf seine Materialität wird der Mensch in schwarzen Komödien wie *The Trouble With Harry* (USA 1955, Alfred Hitchcock) oder *Weekend At Bernie's* (USA 1989, Ted Kotcheff) als Leiche zum komischen Objekt: „*[R]igor mortis* is the *reductio ad absurdum* of Bergsonian automatism." (Winston 1972, S. 283) Die Bedrohung des Körpers ist Teil der Allgegenwart und unüberwindbaren Allmacht des Todes, dem zentralen Thema der schwarzen Komödie. Tod ist der schwärzeste aller Witze, seine Endgültigkeit die größte Absurdität und finale *punchline* des nichtigen Daseins. In den Filmen ereignet sich der Tod plötzlich, unmittelbar und beliebig, er ist die letzte Entwürdigung des komischen Opfers. Daher ist der

Suizid ein beliebtes Motiv der schwarzen Komödie – ist er doch für die Figuren der einzige Weg, gegen die Willkür des Todes zu rebellieren.

„Suicide is Painless" – das Titellied von Robert Altmans Mash (USA 1970) ist gleichsam die Hymne der schwarzen Komödie. Der befreiende Akt der Selbstnegation bezieht sich nicht nur auf die Selbsttötung, sondern auch die innere Abstumpfung, um die Alltäglichkeit des Wahnsinns ertragen zu können. Figuren reagieren mit schockierend lässiger Gleichgültigkeit auf den Tod und flüchten sich in der täglichen Auseinandersetzung mit ihm als Ärzte, Bestatter oder Killer in professionelle Betäubung. Hinter der morbiden Gelassenheit und dem respektlosen Lachen der schwarzen Komödie verbirgt sich eine verzweifelte Überlebensstrategie, das unfassbare Grauen mit den Mitteln der Komik bewältigen zu können. Dabei schwankt das Genre zwischen zwei grundsätzlichen Tendenzen. Liegt die Betonung der schwarzen Komödie auf dem Komischen, bewegt sie sich in die Sphäre des Absurden. In einem bejahenden Nihilismus akzeptiert das Individuum seine Bedeutungslosigkeit und versucht, das Beste aus seiner Lage zu machen. Überwiegt dagegen das Schreckliche, nähert sich die schwarze Komödie der Groteske. Mit den Mitteln der Vergröberung steigert sich das Unheilvolle ins Unerträgliche. Der verstörte Zuschauer wird durch drastische Bilder und einem bösen Erzählton verstärkt emotional miteinbezogen.

10 Zusammenfassung: Sechs Thesen zur Filmkomödie

Abschließend lassen sich aus den gesammelten Ergebnissen sechs Thesen zum grundlegenden Wesen der Filmkomödie ableiten, die jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Einige der Thesen stützen sich auf den Beobachtungen aus der von Andrew Horton und Joanna E. Rapf herausgegebenen Anthologie zur Filmkomödie (2015, S. 2–4):

1. **Die Filmkomödie ist ein Genre der Gegensätze**. Ihre Komik beruht auf Inkongruenz, der Diskrepanz zwischen einer gespannten Erwartung und ihrer unvermuteten Auflösung, wozu sie sich dem Suspense und der Überraschung bedient. Komik und Komödie stellen zwei gegensätzliche Kräfte dar, die das Genre zwischen Integration und Subversion wechseln lassen. Das impulsive Lachen steht als zersetzender Augenblick der zielorientierten Bewegung der Komödienerzählung hin zur Harmonie, Vereinigung und einem glücklichen Ausgang entgegen (Nelson 1990, S. 22). Filmkomödien sind anarchistisch und reaktionär zugleich, was für die Anerkennung ihrer soziokulturellen und ideologischen Funktion von großer Bedeutung ist (King 2002, S. 17).
2. **Komödie und Tragödie stehen nicht in Opposition zu einander, sondern sind miteinander verwoben**. Der aristotelischen Trennung zwischen edler Tragödie und niederer Komödie folgend wurden in vielen Untersuchungen Komödie und Tragödie dadurch definiert, wie sie sich von ihrem Gegenpart unterscheiden. Tragödien verhandeln das Ideelle und Erhabene anhand des Schicksals ausgewählter Individuen, während die festliche Komödie die Gemeinschaft zum Aus-

gangspunkt nimmt. Die strenge Unterscheidung existiert jedoch nur in der Theorie. Komödie und Tragödie sind keine unvereinbaren Extreme, sondern bedingen einander: „There can be no jokes without dramatic undertow, for there can be no incongruities if there is no emotional tension." (Durgnat 1972, S. 50) Das Wechselspiel aus Komik und Pathos, aus Nähe und Distanz zur lustigen Figur und seinem tragischen Konflikt der Unvereinbarkeit mit der Welt wird besonders in der Mischform der Tragikomödie deutlich (vgl. Guthke 1968; Hettich 2008).

3. **Die Komödie stellt den sozialen Konflikt des Menschen dar**. Im Mittelpunkt steht die komische Figur und ihr gestörtes Verhältnis zur Umwelt (Seeßlen 1982, S. 15–24). Oft wird der Komiker in der Rolle des Außenseiters als Gesellschaftskritiker tätig; dazu beruft er sich auf die lange Kulturgeschichte des Clowns, Narren und Harlekins in der abendländischen Tradition. Im Spannungsfeld von Norm und Gegennorm protestiert er gegen die starren Konventionen der Gesellschaft, dargestellt in der dialektischen Auseinandersetzung zwischen respektlosem Spaßvogel (*Playboy*), mit dem wir lachen, und dem vergnügungsfeindlichen Spaßverbieter (*Killjoy*), über den wir lachen (Levin 1988, S. 40). Im wiederkehrenden Motiv der Maskerade verhandelt die Komödie zudem die Brüchigkeit von Identitäts- und Subjektkonstruktionen. Kleider machen in der Komödie sprichwörtlich Leute. Gerade in der Dopplung der Performance innerhalb der Filmhandlung durch Verstellung oder Imitation lenken Filmkomiker wie auch komische Darsteller die Aufmerksamkeit auf ihr performatives Geschick und entlarven das Ausagieren sozialer Rollen im Alltag als Maskenspiel. Ihre Wandelbarkeit hinterfragt das Konzept des abgeschlossenen Individuums.
4. **Die Komödie ist eine Form des Spieles**. Über ihre theatralen Wurzeln steht die Komödie in Verbindung zum Festlichen, Rituellen und Imaginativen und somit zum übergeordneten Verständnis des Spiels als kultureller Aktivität (vgl. Huizinga 1987). Über das Spiel gehört die Komödie der Sphäre des Nicht-Ernsten an und kann in besondere Weise zur Bewältigung des Alltags dienen. Ihr sinnliches Vergnügen ist ein Gegenmittel zum Schmerz der Welt, gleichzeitig aber auch die Berechtigung, sich selbst der kontroversesten Themen anzunehmen und im Mantel der Unterhaltung scharfe Kritik zu äußern. Die Freiheit des Spiels schenkt der Komödie Möglichkeiten, die den ernsten Formen der Kunst oft vorenthalten sind.
5. **Die Darsteller der Filmkomödie berufen sich auf die lange Tradition des Berufskomikers**. Was sich heute als Lachgaranten der Komödie etabliert hat, erprobte sich in der direkten Kommunikation zwischen Akteur und Zuschauer einer jahrtausendealten Bühnenpraxis. In der professionellen Ausübung seiner Tätigkeit hat der Komiker eine größere Nähe zum Handwerker als zum freischaffenden Künstler. Sein Metier ist die Kunstfertigkeit, nicht die Kunst. Die Herausforderungen der berufsmäßigen Schauspielkunst und die Abhängigkeit vom Publikum haben ihn zum „Mechaniker der Emotionen" (Jenkins 1992, S. 73) werden lassen – alles, was er tut, hat die direkte Stimulation des Zuschauers zum Ziel. Sein körperbetontes, nicht-mimetisches und anti-illusionäres Spiel steht den Normierungsversuchen einer realistisch-naturalistischen Kunstbewegung entgegen.

6. **Die Komödie steht im Spannungsfeld zwischen Genre und Modus**. Die beschriebenen Spielarten der Filmkomödie lassen sich ebenso verstehen als Modi des komischen Films. Alastair Fowler beschreibt Genres als externe Größen, die eigenständigen Nomen vergleichbar sind. Diese können durch verschiedene Darstellungsweisen (Modi) spezifiziert werden, die im adjektivischen Gebrauch dem Text zusätzliche Eindrücke abgewinnen (Fowler 1982, S. 106–111). Für Rick Altman begann die Komödie – wie die meisten Filmgenres – zunächst als Modus, bevor sie sich zum unabhängigen Genre substantivierte (Altman 1999, S. 51). Da die Einordnung als nominales Genre aufgrund ihrer Vielgestaltigkeit vage bleibt, ist die Filmkomödie treffender als Sammelbegriff für verschiedene Modalitäten des Komischen zu sehen, die sich oft innerhalb eines Filmes miteinander verflechten. So beinhaltet *Anchorman - The Legend Of Ron Burgundy* (USA 2004, Adam McKay) Slapstick-Einlagen, Genreparodien, satirische Seitenhiebe auf die Institution des Nachrichtensprechers sowie Aspekte der Romantic Comedy. Doch ordnen sich die Modalitäten meist einer dominanten Komponente unter – in dem Fall der Comedian Comedy, da der Film auf das zum Teil improvisierte Spiel von Will Ferrell und seinen Komikerkollegen baut. Schließlich ist die Komödie als Darstellungsweise flexibel genug, selbst andere Genres zum Gegenstand zu haben und jede Art von Genrehybridisierung einzugehen: Gangsterkomödie, Horrorkomödie, Thrillerkomödie, etc. In dieser Hinsicht ist die Filmkomödie im besten Sinne ein Metagenre, da sie mühelos die verschiedensten Stimmungen, Implikationen und Genres zu einem komplexen Ganzen vermischt.

Literatur

Adamson, Joe. 1973. *Groucho, Harpo, Chico, and sometimes Zeppo: A history of the Marx Brothers and a Satire on the rest of the world*. New York: Simon and Schuster.

Agee, James. 1958. Comedy's Greatest Era. In *Agee on Film*, Bd. 1. New York: Grosset & Dunlap.

Allen, Robert C., und Douglas Gomery. 1985. *Film history. Theory and practice*. New York: MacGraw-Hill.

Altman, Rick. 1999. *Film/Genre*. London: British Film Institute.

Aristoteles. 1982. *Poetik*. Übersetzt von Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam.

Bachtin, Michail M. 1990. *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur*. Frankfurt a. M.: Fischer.

Barr, Charles. 1968. *Laurel & Hardy*. Berkeley: University of California Press.

Baumbach, Gerda. 2012. *Schauspieler. Historische Anthropologie des Akteurs. Band 1: Schauspielstile*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag.

Berger, Peter L. 1998. *Erlösendes Lachen. Das Komische in der menschlichen Erfahrung*. Berlin/New York: Walter de Gruyter.

Bergson, Henri. 1991. *Das Lachen: ein Essay über die Bedeutung des Komischen*. Darmstadt: Luchterhand.

Bordwell, David, und Kristin Thompson. 2008. *Film art. An introduction*, 8. Aufl. New York: McGraw-Hill.

Bowser, Eileen. 1994. *The transformation of cinema: 1907–1915*. Berkeley: University of California Press.

Brandlmeier, Thomas. 1983. *Filmkomiker: die Errettung des Grotesken*. Frankfurt a. M.: Fischer-Taschenbuch-Verlag.
Byrge, Duane, und Robert Milton Miller. 2001. *The screwball comedy films: A history and filmography, 1934–1942*. Jefferson: McFarland.
Cavell, Stanley. 1981. *Pursuits of happiness: The hollywood comedy of remarriage*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
Charney, Maurice. 1991. *Comedy high and low. An introduction to the experience of comedy*. New York: Peter Lang.
Clayton, Alex. 2007. *The body in hollywood slapstick*. Jefferson: McFarland.
Cornford, Francis Macdonald. 1961. *The origin of attic comedy*. Garden City: Doubleday.
Dale, Alan. 2000. *Comedy is man in trouble: Slapstick in American movies*. Minneapolis: Minnesota University Press.
Davis, Murray S. 1993. *What's so funny? The comic conception of culture and society*. London: The University of Chicago Press.
Deleyto, Celestino. 2009. *The secret life of romantic comedy*. Manchester: Manchester University Press.
Durgnat, Raymond. 1972. *The crazy mirror. Hollywood comedy and the American image*. New York: Dell Publishing Co.
Eco, Umberto. 1984. The frames of comic ‚Freedom'. In *Carnival!* Hrsg. Umberto Eco, V. V. Ivanov, Monica Rector, Thomas A. von Sebekok und Marcia E. Erickson, 1–9. Berlin: Mouton Publishers.
Esslin, Martin. 1996. *Das Theater des Absurden. Von Beckett bis Pinter*. Hamburg: Rowohlt.
Fischer-Lichte, Erika. 2004. *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Fowler, Alastair David Shaw. 1982. *Kinds of literature: An introduction to the theory of genres and modes*. Oxford: Clarendon Press.
Freud, Sigmund. 2006. *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten. Der Humor*. Frankfurt a. M.: Fischer.
Frye, Northrop. 1973. *Anatomy of criticism. Four essays*. Princeton: Princeton University Press.
Fullwood, Natalie. 2014. Commedia all'italiana: Rethinking Comedian Comedy Beyond Hollywood. *Frames Cinema Journal* 6. http://framescinemajournal.com/article/commedia-allitaliana-rethinking-comedian-comedy-beyond-hollywood. Zugegriffen am 05.10.2017.
Gehring, Wes D. 1986. *Screwball comedy: A genre of madcap romance*. New York: Greenwood Press.
Gehring, Wes D. 1996. *American dark comedy: Beyond satire*. Westport: Greenwood Press.
Glasenapp, Jörg, und Claudia Lillge, Hrsg. 2008. *Die Filmkomödie der Gegenwart*. Paderborn: Wilhelm Fink.
Glitre, Katharina. 2006. *Hollywood romantic comedy. States of the Union 1934–1965*. Manchester: Manchester University Press.
Gordon, Mel. 1983. *Lazzi. The Comic Routines of the Commedia dell'Arte*. New York: Performing Arts Journal Publications.
Grindon, Leger. 2011. *The hollywood romantic comedy: Conventions, history, controversies*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
Gunning, Tom. 1990. The cinema of attractions. Early film, its spectator and the Avant-Garde. In *Early cinema: Space, frame, narrative*, Hrsg. Thomas Elsaesser, 56–62. London: BFI Publ.
Guthke, Karl Siegfried. 1968. *Die moderne Tragikomödie. Theorie und Gestalt*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
Harries, Dan. 2000. *Film parody*. London: British Film Institute.
Heller, Heinz-Bernd. 2005. Max Linder und die Anfänge der Filmkomik. In *Komiker, Komödianten, Komödienspieler. Schauspielkunst im Film: Viertes Symposium (2000)*, Hrsg. Knut Hickethier, 22–37. Remscheid: Gardez! Verlag.
Heller, Heinz-Bernd, und Matthias Steinle, Hrsg. 2005. *Filmgenres. Komödie.*. Stuttgart: Reclam.
Henderson, Brian. 1978. Romantic comedy today: Semi-tough or impossible? *Film Quaterly* 31(4): 11. University of California Press.

Hettich, Katja. 2008. *Die melancholische Komödie. Hollywood außerhalb des Mainstreams*. Marburg: Schüren.
Hobbes, Thomas. 1966. *Vom Menschen. Vom Bürger.* Eingeleitet und herausgegeben von Günter Gawlick, 2. Aufl. Hamburg: Meiner [orig. 1658].
Horton, Andrew, Hrsg. 1991. *Comedy/Cinema/Theory*. Berkeley/Los Angeles/Oxford: University of California Press.
Horton, Andrew, und Joanna E. Rapf, Hrsg. 2015. *A companion to film comedy*. Chicester: Wiley-Blackwell.
Huizinga, Johan. 1987. *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbeck: Rowohlt.
Hutcheon, Linda. 2000. *A theory of parody: The teachings of twentieth-century art forms*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
Jeffers McDonald, Tamar. 2007. *Romantic comedy. Boy meets girl meets genre*. London/NewYork: Wallflower.
Jenkins, Henry. 1992. *What made Pistachio nuts? Early sound comedy and the Vaudeville Aesthetic*. New York: Columbia University Press.
Kant, Immanuel. 1995. In *Kritik der Urteilskraft*, Hrsg. Lehmann von Gerhard. Stuttgart: Reclam [orig. 1878].
Karnick, Kristine Brunovska, und Henry Jenkins, Hrsg. 1995. *Classical hollywood comedy*. New York/London: Routledge.
Keaton, Buster, und Charles Samuels. 1960. *My wonderful world of slapstick*. Garden City: Doubleday & Company.
Kerr, Walter. 1975. *The silent clowns*. New York: Knopf.
King, Geoff. 2002. *Film comedy*. London/New York: Wallflower Press.
Klotz, Volker, et al. 2013. *Komödie. Etappen ihrer Geschichte von der Antike bis heute*. Frankfurt a. M.: S. Fischer.
Koebner, Thomas, und Jürgen Felix, Hrsg. 2007. *Filmgenres. Melodram und Liebeskomödie*. Stuttgart: Reclam.
Koestler, Arthur. 1949. *Insight and outlook. An inquiry into the common foundations of science, art and social ethics*. New York: Th Macmillan Company.
Kolker, Robert. 2000. *A cinema of loneliness. Penn, stone, kubrick, scorsese, spielberg, altman*. Oxford: Oxfor University Press.
Krutnik, Frank. 1995. A spanner in the works? Genre, narrative and the hollywood comedian. In *Classical hollywood comedy*, Hrsg. Kristine Brunovska Karnick und Henry Jenkins, 17–38. New York/London: Routledge.
Leggatt, Alexander. 1998. *English stage comedy 1490–1990. Five centuries of a genre*. New York/London: Routledge.
Levin, Harry. 1988. *Playboys and killjoys: An essay on the theory and practice of comedy*. New York: Oxford University Press.
Madden, David. 1968. Harlequin's stick, Charlie's Cane. *Film Quarterly* 22(1): 10–26.
Maintz, Christian. 2005. „Könntest du einen Mann lieben, der so klein ist wie ich?" Der Körper des Komikers – die Komik des Körpers. In *Komiker, Komödianten, Komödienspieler. Schauspielkunst im Film: Viertes Symposium (2000)*, Hrsg. Knut Hickethier, 38–53. Remscheid: Gardez! Verlag.
Mast, Gerald. 1979. *The comic mind. Comedy and the movies*. Chicago: University of Chicago Press.
McCaffrey, Donald W. 1973. *The golden age of sound comedy. Comic films and comedians of the thirties*. London: The Tantivy Press.
Nastvogel, Kurt-Uwe, und Gerhard Schatzdorfer. 1982. *Der komische Film. Daten. Enzyklopädie des populären Films. Regisseure, Stars, Autoren, Themen, Spezialisten von A-Z*. Schondorf am Ammersee: Roloff & Seeßlen.
Neale, Steve. 1992. The big romance or something wild?: Romantic comedy today. *Screen* 33:3.
Neale, Steve, und Frank Krutnik. 1990. *Popular film and television comedy*. London/New York: Routledge.

Nelson, T.G.A. 1990. *Comedy: An introduction to comedy in literature, drama, and cinema*. Oxford: Oxford University Press.
Nilsson, Johan. 2013. *American film satire in the 1990s: Hollywood subversion*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
Palmer, Jerry. 1987. *The logic of the absurd: On film and television comedy*. London: BFI.
Palmer, Jerry. 1994. *Taking humour seriously*. London/New York: Routledge.
Paul, William. 1994. *Laughing. Screaming. Modern hollywood horror and comedy*. New York: Columbia University Press.
Radin, Paul. 1988. *The trickster. A study in American Indian Mythology*. New York: Schocken Books.
Rickman, Gregg, Hrsg. 2002. *The film comedy reader*. New York: Limelight.
Seeßlen, Georg. 1982. *Klassiker der Filmkomik, Geschichte und Mythologie des komischen Films*. Reinbeck bei Hamburg: Rowohlt.
Seidman, Steve. 1981. *Comedian comedy. A tradition in hollywood film*. Ann Arbor: UMI Research Press.
Siebert, Jan. 2005. *Flexible Figuren. Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm*. Bielefeld: Aisthesis Verlag.
Stadler, Franz, und Manfred Hobsch. 2015. *Die Kunst der Filmkomödie. Band 1: Komiker, Gags und Regisseure*. Frankenthal: Mühlbeyer Verlag.
Tucholsky, Kurt. 1919. *Was darf Satire? Berliner Tagblatt* Nr. 36, 27.01.1919. Veröffentlicht unter dem Pseudonym Ignaz Wrobel.
Vorhaus, John. 2010. *Handwerk Humor*. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins.
Voytilla, Stuart, und Scott Petri. 2003. *Writing the comedy film: Make 'em Laugh*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.
Weitz, Eric. 2010. *The Cambridge introduction to comedy*. Cambridge: Cambrigde University Press.
Winston, Matthew. 1972. Humour noir and Black Humor. In *Veins of humor*, Hrsg. Harry Levin, 269–284. Cambridge: Harvard University Press.

Das Melodram

Hermann Kappelhoff und Jan-Hendrik Bakels

Inhalt

1 Hollywoods Stiefkind? Das Melodrama im Spannungsfeld zwischen Trivialität und Meta-Genre 592
2 Das Innerste nach außen getragen. Das bürgerliche Theater und die melodramatische Urszene 594
3 Das Äußere verinnerlicht. Die melodramatische Szene im Kino 599
4 Hollywoods Urahn? Das Melodrama als Paradigma audiovisueller Affizierung im westlichen Unterhaltungskino 603
Literatur 606

Zusammenfassung

Das filmische Melodrama wird oftmals als Kitsch belächelt. Aus kunst- und kulturhistorischer Perspektive nimmt es jedoch eine geradezu paradigmatische Rolle mit Blick auf das Unterhaltungskino ein. Die entfesselte Ästhetik des Melodramas erweist sich vor diesem Hintergrund als ein Laboratorium für die konzeptionelle Verschränkung von Schauspielkörper, Räumlichkeit und Zeitlichkeit filmischer Bilder sowie die dynamische Affizierung des Zuschauerkörpers. Geht doch das filmische Melodrama genealogisch betrachtet auf eine spezifische Entwicklung im bürgerlichen Theater des 18. Und 19. Jahrhunderts zurück. Dort wird eine Theorie der Zeitlichkeit des Affekts zur Schauspieltheorie erhoben und in der Folge zur Matrix der Körperlichkeit des Schauspiels. Indem das filmische Melodrama jene Verschränkung von Zeitlichkeit und Körperlichkeit über die Dimensionen des Rhythmus und der Bewegung im audiovisuellen Bild fortschreibt, wirkt es als ein Ausgangspunkt der dynamischen Affizierung des Zuschauers im

H. Kappelhoff (✉) · J.-H. Bakels
Freie Universität Berlin, Berlin, Deutschland
E-Mail: Hermann.Kappelhoff@fu-berlin.de; jan.bakels@fu-berlin.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_30

Unterhaltungskino weit über die Grenzen der konventionellen Genre-Kategorie des Melodramas hinaus.

Schlüsselwörter

Melodrama · Affekt · Rhythmus · Bildraum · Ausdrucksbewegung · Bühnenspiel · Schauspiel · Verkörperung · Zeitlichkeit

1 Hollywoods Stiefkind? Das Melodrama im Spannungsfeld zwischen Trivialität und Meta-Genre

„I love how melodrama is a denigrated term – a lower-class citizen to other genres. And yet that's what life is, man. We don't live in westerns, noirs, murder mysteries and shit. We live in families and we have relationships that come and go; we suffer under social constraints and we have to make tough choices. And that's really what all these stories are about."[1] *Todd Haynes, Regisseur*

Das Zitat von Hollywood-Regisseur Todd Haynes bringt das zwiespältige Verhältnis zum Melodrama, wie es Populärkultur und akademischer Diskurs gleichermaßen pflegen, wunderbar auf den Punkt. Changiert doch erstere in ihrer Haltung zum Melodrama meist zwischen bestenfalls belächeltem, schlimmstenfalls verurteiltem Kitsch einerseits und der zunehmend lustvoll zelebrierten, exzessiven Zuspitzung des Melodramatischen als Camp[2] andererseits. Geradezu analog vollzieht sich letzterer, d. h. der akademische Diskurs zum Melodrama, grob skizziert als fortwährende Pendelbewegung. Auf deren einer Seite stehen reflektiert vorgetragene Abwertungen des Melodramas als einer Praxis des ästhetischen Exzesses, der Überlagerung jeglicher intellektueller Tiefen durch die entfesselte Ästhetik der Darstellung; in diesem Zusammenhang kann nach wie vor auf Eisensteins Auseinandersetzung mit den Filmen D. W. Griffiths als einflussreichem Beitrag verwiesen werden.[3] Auch in der Wissenschaft finden diese Beiträge jedoch ein nicht minder starkes argumentatives Gegengewicht: in Arbeiten, welche die besondere kulturhistorische Bedeutung des Melodramas innerhalb der westlichen Unterhaltungskultur[4] betonen

[1] Das Zitat entstammt einem Artikel von Malcolm MacKenzie im Juni 2011 – anlässlich des Starts der HBO-Serie „Mildred Pierce", bei der Haynes Regie führte – in der britischen Tageszeitung *The Guardian*. S. https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2011/jun/20/todd-haynes-mildred-pierce. Zugegriffen am 01.05.2016.

[2] Eine Haltung, die in der Welt des Kinos vor allem in den Filmen des spanischen Regisseurs Pedro Almodóvar Ausdruck gefunden hat. Vgl. Hermann Kappelhoff: Recherchen am sentimentalen Bewusstsein. In: Clemens Risi/Jens Roselt Hrsg.: Koordinaten der Leidenschaft. Kulturelle Aufführungen von Gefühlen. Berlin 2009, S. 242–253.

[3] Vgl. hierzu Sergej M. Eisenstein: Dickens, Griffith und wir. In: ders. Ausgewählte Aufsätze, mit einer Einführung von R. Jurenew, Berlin 1960, S. 157–229.

[4] Siehe dazu auch: Hermann Kappelhoff: Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit. Berlin 2004.

und dabei – wie z. B. Thomas Elsaesser in seinem bis heute einschlägigen Aufsatz von 1972[5] – nicht selten zu dem Schluss kommen, dem Melodrama eine geradezu paradigmatische Bedeutung mit Blick auf das Genrekino Hollywoods als Ganzes zuzuschreiben. In Haynes' Zitat scheinen diese Diskurse in absolut zugespitzter Form noch als Haltungen durch. Wird doch hier das Genre einerseits bereits seinem Namen nach als Stigma, als „verunglimpfter" (engl.: *denigrated*) Terminus markiert. Andererseits begründet der Regisseur seine „Liebe" zu jenem Begriff mit einem geradezu universalen Geltungsanspruch des Genres, indem er das Melodrama und zentrale Konstellationen des alltäglichen Lebens gleichsetzt.

Im vorliegenden Aufsatz möchten wir zum einen eine ähnliche Denkbewegung verfolgen, indem wir aufzeigen, inwiefern die dem Melodrama zugeschriebene entfesselte Ästhetik – aus kulturhistorischer Perspektive betrachtet – mitnichten im Exzess um des Exzesses Willen begründet liegt. Vielmehr offenbart sich jene Ästhetik bei genauerem Hinsehen als Ausdruck einer künstlerisch-medialen Praxis, deren Fluchtpunkt in der ästhetischen Gestaltung von Zuschauergefühlen liegt; diese Gefühle wiederum stehen in einem spezifischen Bezug zu Fragen der Gemeinschaft und Inter-Subjektivität.[6] Auf der anderen Seite möchten wir – ohne dem Regisseur widersprechen zu wollen – aufzeigen, welche Komplexität sich hinter der von Haynes gezogenen Analogie, zwischen dem „Leiden" in den persönlichen Beziehungen unseres Alltags und dem Leiden als Zuschauergefühl im Melodrama, verbirgt. Lässt sich doch, wie zu zeigen sein wird, die charakteristische Gefühlsqualität des Melodramas gerade nicht in einem mimetischen Verhältnis zur Realität festmachen, sondern vielmehr in einer historisch gewachsenen Praxis, welche darauf zielt, über die ästhetische Ausgestaltung subjektiver Erfahrungen von Raum und Zeit direkt auf das subjektive Empfinden von Zuschauern einzuwirken. Oder zugespitzt formuliert: Das Melodrama ist kein Rückzugsort für triviale Alltagsgefühle; es ist vielmehr umgekehrt Laboratorium und Schule einer ästhetischen Praxis, deren primäres Ziel darin besteht, auf Seiten der Zuschauer buchstäblich ‚künstliche'[7] Gefühle zu erzeugen.

Nähert man sich dem Melodrama aus genealogischer Perspektive, so erweist sich jene ästhetische Praxis als Ausdruck einer Reihe kunst- und medientheoretischer Verschiebungen, die wir unseren weiteren Ausführungen an dieser Stelle thetisch voranstellen möchten: Erstens vollzieht sich mit dem bürgerlichen Melodrama ein radikaler Bruch mit der Regelpoetik des Theaters der Aufklärung. Zweitens ist der

[5]Vgl. hierzu: Thomas Elsaesser: Tales of Sound and Fury. Observations on the Family Melodrama [1972]. Leicht gekürzt und überarbeitet in: Christine Gledhill Hrsg.: Home Is Where The Heart Is. Studies in Melodrama and the Woman's Film. London 1987, S. 93–128.

[6]Auch wenn, was in Haynes' Ausführungen allenfalls implizit mitschwingt, im Melodrama jeglicher Bezug zu einem ‚Wir' nur als Gegenstand einer geradezu genrekonstitutiven ästhetischen Subjektivierung möglich wird.

[7]Siehe hierzu auch: Hermann Kappelhoff: Tränenseeligkeit. Das sentimentale Genießen und das melodramatische Kino. In: Margrit Fröhlich/Klaus Gronenborn/Karsten Visarius Hrsg.: Das Gefühl der Gefühle. Zum Kinomelodram. Marburg 2008.

Aufstieg des bürgerlichen Melodramas im 18. und 19. Jahrhundert mit einer veränderten Zuschaueradressierung verbunden, die in der Folge auch für das Melodrama im Kino zentral wird. Drittens treffen sich beide Entwicklungen in der Genese eines völlig neuen Typus künstlich erfahrener Subjektivität, die eng mit der rhythmisch ausgestalteten Raum-Zeit des Melodramas und dem von Hegel geprägten Begriff der „plastischen“[8] Musik zusammenhängt.

Im Folgenden möchten wir diese Thesen über eine genealogische Skizze zum Melodrama in Theater und Film sukzessive entfalten und vertiefen. Dazu werden wir uns zunächst in einem ersten Schritt dem phänomenalen Nexus des bürgerlichen Melodramas – der melodramatischen Urszene – zuwenden. Für diese Betrachtung wird ein unmittelbar mit dem Melodrama verbundener, schauspieltheoretischer Paradigmenwechsel ebenso von Bedeutung sein, wie der Bezug jenes Paradigmenwechsels zu musikalischen Kompositionsprinzipien. Im Anschluss daran möchten wir anhand eines exemplarischen Beispiels – einer Szene aus Douglas Sirks *Magnificent Obsession* (USA 1954) – aufzeigen, inwiefern sich die mediale Matrix des Melodramas mit dem Blick auf das klassische Hollywood gegenüber dem bürgerlichen Theater verschiebt. Hier wird insbesondere die ästhetische Figuration filmischer Raum-Zeit in den Fokus rücken, wie sie – als audiovisuelle Komposition – in den Gestaltungsprinzipien der Montage analytisch greifbar wird. Abschließend möchten wir in einem kurzen Ausblick darlegen, inwiefern die melodramatische Inszenierung nicht nur als ein – mit Blick auf Ikonografie und Handlungskonstellationen – distinktes Element des Hollywood-Genresystems fungiert, sondern zugleich – als inszenatorisch aufgerufener Gefühlsmodus – jenes Genresystem durchzieht. Doch widmen wir unsere Aufmerksamkeit zunächst der melodramatischen Urszene.

2 Das Innerste nach außen getragen. Das bürgerliche Theater und die melodramatische Urszene

Theseus tritt von der Bühne ab. Die seinen Abgang begleitenden Worte lenken den Blick der Zuschauer auf die schlafende Ariadne. Zugleich setzen sie die melodramatische Urszene in Gang: Die verlassene Heroine erwacht – und erkennt ihre Verlassenheit. Im folgenden lyrischen Monolog Ariadnes scheinen Verzweiflung und Hoffnung um die Seele der Königstochter zu ringen, ihren gesamten Körper in abrupten Wechseln in ihre Gewalt zu nehmen. Im Zusammenspiel von Musik und Gesten der Schauspielerin offenbart sich jenes Wechselspiel sukzessive als innere Dynamik einer zum Affekt geronnenen Bewusstseinsbewegung: der Ent-Täuschung des liebenden Ichs, dem Erwachen jenes Ichs aus der Illusion der Liebe. Mit jedem abrupten Wechsel in der Expressivität des Schauspiels tritt der gemeinsame

[8] In dem Sinne, dass ein von musikalischen Kompositionsprinzipien rhythmisierter Bühnenraum – ähnlich der Plastizität als gemeinsamem Seinsmodus des Textes und des Lesers bei Hegel – gleichermaßen die Zeitlichkeit des In-der-Welt-Seins des Bühnenspiels als auch jene der Zuschauer figuriert. Siehe zum Begriff der Plastizität: Georg Wilhelm Friedrich Hegel: Phänomenologie des Geistes. Mit einem Nachwort von Georg Lukács. Frankfurt a. M. 1980, S. 60 f.

Ursprung von Hoffnung und Verzweiflung etwas mehr ins Bewusstsein der Zuschauer, bis schließlich das die Szene begründende Verlassen-Sein der Heroine seinen ultimativen Ausdruck findet: Mit Ariadnes Sturz vom Felsen ins Meer fügt sich die expressive Dynamik der Szene der dramaturgischen Konstellation; die Leichtigkeit der Hoffnung, die Schwere der Verzweiflung, die Wechsel von Licht und Schatten – am Ende ist alles Stille. Eine Stille, welche den affektiven Parcours des Monologs zugleich noch als Nachhall in sich trägt – und damit die Transformation subjektiver Innerlichkeit in eine theatrale Ausdrucksfiguration abschließt: Die verlassene Bühne ist selbst zu einem Bild der Verlassenheit der Protagonistin geworden.

Brandes' *Ariadne Auf Naxos*[9] gilt als das erste Melodrama des deutschen bürgerlichen Theaters. Anhand der hier angerissenen letzten Szene der Ariadne lassen sich denn auch unmittelbar die zwei im akademischen Diskurs bis hin zum filmischen Melodrama immer wieder aufgerufenen, vermeintlichen Lesarten der melodramatischen Szene fassen: Als eine stereotype Figuren- und Handlungskonstellation auf der einen Seite, ein in Schauspiel, Musik, Mise en Scène und – im Film – der Montage begründeter Gefühlsmodus auf der anderen. Diese Lesarten spiegeln zugleich, wie eingangs dargelegt, zwei wesentliche Haltungen innerhalb eines sich nun über bald drei Jahrhunderte erstreckenden Diskurses zum bürgerlichen Melodrama wider: mit dem Bezug auf stereotype Handlungskonstellationen als einem der wesentlichen Argumente dafür, das Melodrama als intellektuell unterfordernde, ‚leichte' Kost zu verwerfen; zugleich mit dem Verweis auf den Gefühlsmodus als Kernargument, das bürgerliche Melodrama als einen zentralen Fixpunkt, als Laboratorium westlicher Unterhaltungskunst zu fassen. Und doch zeigt sich bereits in Brandes' Bearbeitung des Ariadne-Mythos, inwiefern diese beiden vermeintlichen Lesarten zwei nicht voneinander zu trennende Dimensionen der melodramatischen Szene markieren.

Lässt sich doch bereits in der skizzenhaften Beschreibung der Ariadne-Szene bei Brandes ein unauflösbares Verwoben-Sein der geradezu archetypischen Handlungskonstellation der melodramatischen Szene mit ihrer zeitlichen Entfaltung entlang rhythmischer Dimensionen des Bühnenspiels erkennen: Auf der einen Seite die Mikrorhythmen der Deklamation, der Gesten und des Mienenspiels, auf der anderen die Makrorhythmen unterschiedlicher zeitlicher Segmente, Phasen gleich, jener rhythmischen Figurationen: die unbewegte, von Pausen im Monolog getragene Langsamkeit der Momente der Verzweiflung; die diese Verzweiflung in Wellen zurückdrängende, von ungleich schnelleren Gesten und flinker Deklamation getragenen Momente der Hoffnung. Natürlich lässt sich ebenso bereits hier erkennen, wie jene, vom Schauspiel getragene Rhythmisierung der Raum-Zeit mit den sie umgebenden Ebenen der Inszenierung korrespondiert: Zu allererst natürlich über die Musik, welche den Wellen des Gefühls eine hörbare zeitliche Gestalt verleiht;[10] aber auch

[9]Vgl.: Johann Christian Brandes: Ariadne auf Naxos. Ein Duodrama mit Musick. Gotha 1777.

[10]Zum Zusammenhang von Musik und zeitlicher Gestaltwahrnehmung siehe auch: Christian von Ehrenfels: Die Gestalttheorie der Wahrnehmung, In. Lambert Wiesing Hrsg.: Philosophie der Wahrnehmung. Modelle und Reflexionen. Frankfurt a. M. 2004, S. 189–194.

im Spiel von Licht und Schatten, zwischen denen Ariadne im Verlauf ihres Monologs hin- und hergetragen zu werden scheint. Nichtsdestotrotz ist es hier das Schauspiel, das, einem Dirigenten gleich, jenes rhythmische Bühnenspiel zu tragen scheint. All jene Ebenen der Inszenierung zielen auf einen gemeinsamen Fluchtpunkt: die melodramatische Ursprungskonstellation – das Gewahr-Werden der Verlassenheit durch die melodramatische Heroine – nicht symbolisch aufzurufen, sondern sie als einen zeitlichen Parcours erfahrbar zu machen. Erst ein Blick auf die sich in jener Epoche vollziehenden Paradigmenwechsel innerhalb der Schauspieltheorie offenbart, welch radikaler Wandel in der Adressierung der Zuschauer mit jener Rhythmisierung des Bühnenspiels verbunden ist – und welche Konsequenzen dies in der Folge für das Kino-Melodrama hat.

2.1 Die empfindungsvolle Geste – melodramatische Schauspielkunst und Zuschauergefühle

Auf den ersten Blick scheint klar, wo sich Schauspiel und Zuschauerempfinden berühren. Ist es doch – bis hin zur vergleichsweise jüngeren Auseinandersetzung mit Zuschaueremotionen in der kognitionstheoretischen Filmtheorie[11] – oftmals das Zusammenspiel von Figuren- und Handlungskonstellationen, welches zum theoretischen Ausgangspunkt analytischer Reflexionen des Gefühlserlebens von Zuschauern wird. Oder mit Blick auf das Beispiel von Brandes' Ariadne: Die Situation scheint ‚für sich zu sprechen'. Den Zuschauern erschließt sich das Geschehen vermeintlich über einen identifikatorischen Bezug zur Handlungskonstellation. Ariadne ist die verlassene Liebende, die in ihrem Monolog von Verzweiflung und Hoffnung kündet – und schließlich, im Angesicht ihrer Ent-Täuschung, den Tod wählt. Die Zuschauer, in der Lage sich mental in die Position der Heroine zu versetzen, schreiben vor dem Hintergrund jener vermeintlichen Identifikation den jeweiligen Stationen dieser Handlung damit verbundene Gefühle zu.

In eben jener Annahme einer einfachen Identifikation des Publikums mit der Protagonistin liegt der dem Melodrama immer wieder gemachte Vorwurf der Trivialität, der Ästhetisierung des Banalen, begründet. Müssen doch aus dieser Perspektive Musik, expressive Gestik und die Rhythmisierung des Bühnenraums als bloßer ‚Schmuck' der Repräsentation erscheinen. Wirft man jedoch einen Blick auf die die Epoche des bürgerlichen Theaters prägenden Schauspieltheorien, offenbart sich das eben entworfene Kausalverhältnis von Handlung und Gefühl gewissermaßen als auf dem Kopf stehend. Entwirft doch bereits Diderot für das – dem Melodrama genealogisch Pate stehende – Rührstück eine gänzlich eigene Schauspieltheorie,

[11] Vgl. dazu: Torben Kragh Grodal: Moving pictures. A new theory of film genres, feelings, and cognition. Oxford 1997; Carl R. Plantinga: Moving viewers. American film and the spectator's experience. Berkeley, CA. 2009; Murray Smith: Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema. Oxford u. a. 1995; Ed S. Tan: Emotion and the Structure of Narrative Film. Film as an Emotion Machine. Mahwah, NJ 1996.

welche ihren Anker in einer konzeptionellen Neufassung der schauspielerischen Geste findet.

Den Ausgangspunkt seiner Überlegungen liefert dabei eine für das Theater des 18. Jahrhunderts überaus zentrale Frage: Welchem Schauspieler gelingt die ‚wahrhaftige' Darstellung besser – dem Gefühlsschauspieler? Oder doch dem kühlen Verstandesschauspieler? Auch wenn seine Ausführungen in der Folge oftmals schlicht als ein weiterer Beitrag zur für die Epoche der Aufklärung zentralen Diskussion um die Opposition von Emotionalität und Rationalität gedeutet wurden,[12] gelingt es Diderot im „Paradox über den Schauspieler"[13] tatsächlich, sich über diesen Gegensatz zu erheben. Laufen doch seine – als Dialog verfassten – Überlegungen letztlich nicht darauf hinaus, für eine der beiden Seiten Partei zu ergreifen. Vielmehr werden emotionaler und rationaler Schauspielstil als zwei unterschiedliche Ansätze kenntlich gemacht, ein gemeinsames Drittes zu avisieren: die Sichtbarkeit des Gefühls als körperliche Erscheinung. Beide Ansätze werden somit in Diderots Denken Instrumente, das Verhältnis von schauspielerischer Geste und dramatischer Rede zu verkehren. Die Geste, von Diderot im Ideal als „geste sublime"[14] bezeichnet, soll demnach nicht als bloßes ikonisches Zeichen das gesprochene Wort flankieren. Vielmehr soll der Schauspielerkörper, gewissermaßen als „vollkommenes Zeichen",[15] durch die Geste in die Lage versetzt werden, die Grenze des Sagbaren zu transzendieren, dem Schweigen des empfindungsvollen Körpers Ausdruck zu verleihen.

Doch ist – insbesondere mit Blick auf das Melodrama – nicht das veränderte Verhältnis von Wort und schauspielerischem Ausdruck die weitreichendste Konsequenz dieses neuen Verständnisses der Geste: Indem die körperliche Expressivität des Schauspielers nicht mehr in einen rhetorischen Funktionszusammenhang gestellt wird, wird sie zugleich auch vom Anspruch einer mimetischen ‚Wahrhaftigkeit' befreit. Ziel der Geste ist nun, dem Publikum nicht in Worte zu fassende Empfindungen greifbar zu machen; folgerichtig wird nunmehr der wirkungsästhetische Effekt, nicht die adäquate Repräsentation, zum Gradmesser der Schauspielkunst. Damit liegt Diderot vollkommen auf einer Linie mit Lessing, der bereits wenige Jahre zuvor die „mechanische Nachäffung"[16] als Schauspieltechnik verdammt und vielmehr einfordert, über den fließenden Registerwechsel „von bedeutenden zu malerischen, von malerischen zu pantomimischen Gesten"[17] eine Illusion der „nicht

[12]Vgl. Hermann Kappelhoff, Matrix der Gefühle, S. 69 ff.

[13]Vgl. Denis Diderot: Das Paradox über den Schauspieler [1770–1773], In. Ästhetische Schriften, Bd. II. Hrsg. (Von Friedrich Bassenge), Berlin 1984, S. 481–539.

[14]Ders.: Brief über die Taubstummen [1751], In. Ästhetische Schriften, Bd. I. Hrsg. (Von Friedrich Bassenge), Berlin 1984, S. 27–97.

[15]Vgl. zur Idee des „vollkommenen Zeichens" im Theater des 18. Jahrhunderts: Erika Fischer-Lichte: Theater im Prozess der Zivilisation. Tübungen/Basel 2000, S. 71.

[16]Gotthold Ephraim Lessing: Hamburgische Dramaturgie, 3. Stück, In. Werke und Briefe in zwölf Bänden (Hrsg. Von Wilfried Barner et al.), Bd. 6, Werke 1767–1769 (Hrsg. Von Klaus Bohnen), Frankfurt a. M. 1985a, S. 198.

[17]Ders.: Hamburgische Dramaturgie, 4. Stück, in: Ebd., S. 202 f.

freiwilligen Veränderungen des Körpers“[18] heraufzubeschwören. Erst jener „individualisierende Gestus“[19] bilde die Grundlage, „auf das innere Gefühl zuverlässig schließen zu können.“[20]

Diderots „geste sublime“ und Lessings „individualisierende Geste“ eint, dass beide Konzepte die Geste nicht als schauspielerischen ‚Schmuck‘ einer situativen Handlung verstehen, sondern gewissermaßen als physiologische Schnittstelle von Körper und Gefühl, als wirkungsästhetischen Konnex zwischen der körperlichen Expressivität der Schauspieler einerseits und den Empfindungen der Zuschauer andererseits. Der mit Blick auf das Melodrama entscheidende Aspekt dieser Neukonzeptionierung besteht jedoch nicht allein in der Verschiebung weg vom Körper als rhetorischem Mittel, hin zum Körper als Medium des Gefühlsausdrucks. Viel wichtiger ist – wie schon in Lessings Beschreibung der individualisierenden Geste ersichtlich wird –, dass damit eine Verschiebung weg von der Geste als statischem, ikonischem Zeichen, hin zur Geste als Ausdruck eines Gefühls in der Zeit einhergeht. Nicht umsonst legt Lessings Formel von den „nicht freiwilligen Veränderungen des Körpers“ den Akzent auf das Momentum der Veränderung. Erst jene Zeitlichkeit der Geste ist es, welche es dem Zuschauer ermöglicht, dem Gefühl nicht als geronnenem Zeichen, sondern als einer körperlichen Erfahrung zu begegnen.

Entsprechend wird nicht die symbolische Repräsentation von Handlungskonstellationen, nicht das identifikatorische *Verstehen* von Gefühlen in der Folge prägend für das Melodrama, sondern vielmehr jene Gefühle, welche die Zuschauer direkt am eigenen Leib erfahren – als wirkungsästhetischen ‚Effekt‘ eines rhythmisierten Gestus im Schauspiel, der seine Extension in einer Rhythmisierung des Bühnenraums erfährt. Die oben mit Blick auf Brandes’ Ariadne erwähnten Mikrorhythmen von Musik, Gestik, Mimik und Deklamation, die Makrorhythmen der Wellen von Verzweiflung und Hoffnung, Phasen des Schauspiels und wechselnden musikalischen Passagen – all diese Figurationen von Zeitlichkeit dienen nicht als überstilisierte Illustration der Situation der Ariadne. Vor dem Hintergrund der Schauspieltheorien Diderots und Lessings werden sie im kulturhistorischen Kontext vielmehr als das eigentliche Topos des Melodramas lesbar: Dieses besteht nicht im Motiv des Verlassen-Seins, sondern vielmehr in der Selbstbeobachtung bürgerlicher Subjekte im Publikum; einem Publikum, das sich – geradezu unwillkürlich in Beschlag genommen von der rhythmisierten Raum-Zeit des Bühnenspiels – in seiner eigenen Empfindsamkeit erfährt. Anders gesagt: Im kulturhistorischen Kontext betrachtet fungiert das Melodrama nicht als eine von bestimmten Gefühlen geprägte Gattung des Bühnenspiels, sondern folgt vielmehr der Programmatik einer ästhetischen Schule der Empfindsamkeit.

Wie bereits weiter oben erwähnt, erschöpft sich jene zeitliche Rhythmisierung des Bühnenspiels selbstverständlich nicht allein im Schauspiel. Allerdings bleibt der Körper des Schauspielers der zentrale Bezugspunkt für den Ausdruck von Subjek-

[18] Ders.: Hamburgische Dramaturgie, 3. Stück, S. 198.
[19] Ders.: Hamburgische Dramaturgie, 4. Stück, S. 202 f.
[20] Ders.: Hamburgische Dramaturgie, 3. Stück, S. 198.

tivität im bürgerlichen Theater; die Zuschauer erfahren die sich entfaltende Zeitlichkeit eines Bühnenraums, der in all seinen Dimensionen – Musik, Dekor, Lichtsetzung – zur Extension eines empfindenden Körpers wird, als Zuschauergefühl buchstäblich am eigenen Leib.[21] Genau an dieser Stelle wird das Melodrama des klassischen Hollywood-Kinos eine Zäsur markieren: Es übernimmt vom Melodrama des bürgerlichen Theaters die Empfindsamkeit der Zuschauer als Fluchtlinie ebenso wie die Idee, diese Empfindsamkeit dadurch zu adressieren, Raum und Zeit rhythmisch zu verweben. Gleichzeitig eignet es sich jedoch – wie wir im Folgenden sehen werden – die spezifische Medienästhetik des Kinos an, um jene Fluchtlinie entlang einer vollkommen neuen medialen Figuration von Subjektpositionen auszurichten.

3 Das Äußere verinnerlicht. Die melodramatische Szene im Kino

Helen (Jane Wyman) hat durch eine Reihe unglücklicher Ereignisse zuerst ihren Mann, dann ihr Augenlicht verloren. Auslöser der Verkettungen, die zu diesen Verlusten führen, ist beide Male Bob (Rock Hudson), dessen Sorglosigkeit Helens Mann zum Verhängnis wird – und dessen Bestreben, dies wieder gut zu machen, tragischerweise Helens Erblinden nach sich zieht. Schließlich begibt sich Helen mit ihrer Stieftochter Joyce (Barbara Rush) und ihrer Pflegerin Nancy (Agnes Moorehead) in die Schweiz, um sich dort von Spezialisten untersuchen zu lassen.

Ein dunkles Zimmer im fahlen Licht der angebrochenen Nacht. Joyce und Nancy bewegen sich durch ein Tableau des Zimmers in halbtotaler Einstellung. Leise spielen Geigen auf, während die beiden Frauen sich sukzessive in den Bildvordergrund begeben und Helens schweres Los erörtern. Mit Joyces Frage „What has she done, that all this happens to her?“ setzen weitere Streicher mit einem wehmütig-sehnsüchtigen Motiv in hoher Tonlage ein. Nach kurzem Gespräch verlässt Nancy den Raum. Die Musik spielt hörbar auf, während der Blick der Kamera Joyce zum Fenster folgt. Auftritt Helen: Joyce stürzt ihrer Stiefmutter entgegen, die Kamera wechselt in die halbnahe Einstellung – und die erblindende Helen beginnt, stets halb vom einfallenden Licht, halb von der Dunkelheit umhüllt, von ihrem Leid zu klagen. Parallel zu ihrer Rede („The nights are the worst. It does get darker, you know.“) beginnen tiefe, schwere Pianonoten das Spiel der Streicher zu begleiten, während die Kamera den beiden Frauen in der Nahaufnahme bei ihrem Gang durch wechselnde Passagen von Licht und Schatten folgt. Schließlich bricht Joyce in Tränen aus – und

[21] Aus der Perspektive der heutigen psychologischen Forschung könnte man die Schauspieltheorien Diderots und Lessing als den Versuch beschreiben, Phänomene der Interaffektivität, d. h. der unwillkürlichen Affektübertragung mittels intersubjektiv empfundener Veränderungen im körperlichen Ausdruck – wie sie der Entwicklungspsychologe Daniel Stern für die Mutter-Kind-Beziehung dokumentiert hat (Siehe dazu auch: Daniel Stern: Ausdrucksformen der Vitalität. Die Erforschung dynamischen Erlebens in Psychotherapie, Entwicklungspsychologie und den Künsten. Frankfurt a. M. 2011) – in einer durch den Bühnenraum erweiterten Art und Weise für das Theater fruchtbar zu machen.

verlässt den Raum, um Helen ein Glas Milch zu holen; die Kamera folgt ihr zunächst. Schnitt zurück auf Helen, die nun, gänzlich allein, in den leeren Raum zu blicken scheint. Sie erhebt sich, beginnt – begleitet vom wandernden Blick der Kamera – tastend durch den Raum zu schleichen; gleichzeitig beginnt das Piano dramatisch aufzuspielen, ein ätherisch-schwebender Chor weiblicher Sopranstimmen erklingt in zitterndem Vibrato. Scheinbar unendlich zieht sich Helens Tasten, während ihre Bewegungen, die Schwenks der Kamera und musikalische Passagen in synchronen Wechseln, einer audiovisuellen Choreografie gleich, ihrem Stocken/Voranschreiten, erneutem Stocken/Voranschreiten usw. eine fließende, zeitliche Gestalt verleihen. Schließlich erreicht Helen den Balkon und tritt heraus. Streicher, Frauenchor und Piano wechseln plötzlich sukzessive in immer höhere Tonlagen, lassen eine Klimax der audiovisuellen Bewegungsfiguration erahnen – bis Helen schließlich an einen Blumentopf auf der Balustrade stößt. Ein kurzer Moment der Stille – die Kamera folgt dem Blumentopf bei seinem Sturz zu Boden, bis dieser laut scheppernd zerbricht. Schnitt zurück auf Helen, die – begleitet von einer rasch abstürzenden, tiefen Piano-Basstonfolge – auf der Balustrade niedersinkt, das Gesicht in den Händen verbergend.

Helens Agonie bleibt zum Glück nicht von Dauer. Der Sturz des Blumentopfs markiert – innerhalb des Films, Douglas Sirks *Magnificent Obsession* (USA 1954), ebenso wie in der hier angerissenen Szene[22] – eine Peripetie. Direkt im Anschluss wird Bob an ihr Zimmer klopfen – und in der Folge ebenso ihr Partner werden, wie ihr Augenlicht retten. Allen folgenden, kathartischen Wendungen zum Trotz finden wir in der beschriebenen Sequenz jedoch eben jene melodramatische Urszene wieder, die wir im vorherigen Abschnitt anhand von Brandes' Ariadne erörtert haben. Auch hier findet sich das Motiv der vom verstorbenen Mann verlassenen Frau, verstärkt noch durch den folgenden Verlust des Augenlichts; auch hier ringt die Protagonistin sichtbar mit Wellen der Verzweiflung; auch hier wird jene Verzweiflung in den Kontext der Agonie, des Ringens zwischen Leben und Tod gestellt – metonymisch gleichermaßen aufgerufen durch den Wechsel von Licht und Schatten, wie durch den zerberstenden Blumentopf; dies wird nun, in unserer zweiten Betrachtung, noch deutlicher als in unserer Reflexion der melodramatischen Urszene bei Brandes: auch hier offenbart sich das Geschehen mit Blick auf ein Verständnis der Zeit als Handlungskette weitgehend als bloße Leerstelle, als Unterbrechung und Pause, kurz: als ein Geschehen, welches der linearen Chronologie der Handlung entrückt scheint und, ohne diese Handlung wesentlich voranzutreiben, doch reichlich Raum und – vor allem – Zeit einnimmt. Diese Zeit und dieser Raum liegen allein auf der Ebene des Hörens und Sehens, auf der Ebene der Wahrnehmung – und nicht auf der Ebene der Erzählung. Entsprechend könnte man in der zeitlichen Gestalt – den oben skizzenhaft nachgezeichneten Phasen audiovisueller Komposition, der rhythmischen Figuration auf eine szenische Klimax hin – eine ‚leere Geste' sehen. Vor dem Hintergrund unserer Betrachtungen zu den das Melodrama des bürgerlichen

[22]Die gesamte, hier über etwas mehr als die Hälfte der Verlaufszeit skizzierte Szene erstreckt sich innerhalb des Films von 01:06:03 bis 01:13:27 (h:mm:ss).

Theaters prägenden Schauspieltheorien wird selbstverständlich schnell deutlich, dass diese Geste alles andere als ‚leer' ist.

3.1 Das Empfindungsbild – rhythmisierter Bildraum und Ausdrucksbewegung im Kino-Melodrama

Ganz offensichtlich ist die Szene in ihrer rhetorischen Dimension alles andere als komplex. Dass Helen blind ist – und vermeintlich bleiben wird –, dass sie angesichts dessen droht, die Hoffnung zu verlieren, dass die Verzweiflung beginnt sie zu überwältigen – all dies wird bereits in den Dialogen, welche die Szene eröffnen, mitgeteilt. Insofern erscheint der weitere Verlauf der Szene aus narratologischer Perspektive unnötig, bestenfalls redundant. Und doch ist die oben umrissene audiovisuelle Bewegung, welche die Szene durchzieht – wie schon die empfindungsvolle Geste des Schauspielers im Melodrama des bürgerlichen Theaters – keineswegs bloßer ästhetischer ‚Schmuck' der Handlung. Ebenso ist es, trotz aller offensichtlicher Parallelen zur melodramatischen Urszene, nicht die – fast zwei Jahrhunderte nach Brandes' Ariadne – zum stereotypen Klischee konventionalisierte Handlungskonstellation, auf welche die Inszenierung abzielt. Tatsächlich geht es in der Szene vor allem um ein filmisches Empfindungsbild[23], d. h. den sich in der Zeit entfaltenden Moment, in dem die Dynamik eines Gefühls – der Verzweiflung – die Figur zu überwältigen droht. Doch wie lässt sich diese Verzweiflung nicht sagen, sondern inszenieren? Wie kann das, was die Figur überwältigt, dem Zuschauer greifbar gemacht werden?

Unsere Überlegungen zum Bühnen-Melodrama im vorangegangenen Abschnitt legen nahe, dass die Inszenierung abermals auf die interaffektive Dimension der Gesten der Schauspielerin und der verkörperten Wahrnehmung jenes rhythmisierten Gestus durch die Zuschauer abzielt. Allerdings scheint dieses Argument im Fall von Magnificent Obsession nicht zu tragen; vor allem, da das Spiel Jane Wymans in der betrachteten Sequenz – bis auf derart allgemeine Bewegungen wie den schwankend-tastenden Gang und die Art, wie sie zum Ende jener Sequenz mit dem Gesicht in den Händen zusammensinkt – auch im Hinblick auf den mimisch-gestischen Ausdruck auffallend gleichförmig ist (Abb. 1). Und doch verweist schon die kurze analytische Deskription zu Beginn dieses Abschnitts darauf, dass auch jene Szene von einer Rhythmisierung des Raums getragen wird. Nur ist es hier weniger die rhythmische Dimension des Schauspiels, als vielmehr die rhythmische Figuration subjektiver Zeitlichkeit, welche innerhalb der audiovisuellen Komposition, im Zusammenspiel der unterschiedlichen Ebenen des audiovisuellen Bildes, zum Ausdruck kommt: Die Wechsel von Licht und Schatten; die Kamerabewegungen, welche die Bewegungen

[23]Vgl. Hermann Kappelhoff: Empfindungsbilder. Subjektivierte Zeit im melodramatischen Film. In: Theresia Birkenhauer und Annette Storr Hrsg.: Zeitlichkeiten. Zur Realität der Künste. Berlin 1998, S. 93–119.



Abb. 1 Still: Jane Wyman in Magnificent Obsession (USA 1954, R.: Douglas Sirk)

der Protagonistinnen begleiten; die Mikro- und Makrorhythmen der Musik; der Schnittrhythmus der einander ablösenden Einstellungen; und vor allem die Art und Weise, wie sich, den vielzähligen, parallelen melodischen Linien einer komplexen musikalischen Komposition ähnlich, all jene Ebenen in gemeinsamen Momenten des Sich-Erhebens oder des Zur-Ruhe-Kommens treffen – und darüber Momente der Regung, des Wechsels oder der Schließung figurieren. Es ist jenes, all diese Ebenen umspannende audiovisuelle Bild, welches im Kino-Melodrama – ganz den von Diderot und Lessing formulierten Prinzipien folgend – als ein fließender Übergang von scheinbar bedeutsamen, scheinbar akzidentiellen, scheinbar ‚ausschmückenden' audiovisuellen Bewegungen rhythmisiert wird – und darüber zugleich zum Ausdruck einer Empfindung.

Auf diese Weise wird das audiovisuelle Bild selbst zum Ausdrucksfeld für den inszenierten Moment, die konkrete Dauer einer inneren Bewusstwerdung. In seinen Modulationen formuliert das Bild unmittelbar den Ausdruck des kontinuierlichen Wandels der Empfindungsbewegung. Der Affekt wird sichtbar als ein Bildraum,[24] für den die konkrete Situation, die Handlung und selbst noch die Figur nur einen Anfang, einen Ausgangspunkt darstellen, aus dem heraus sich das Bild entfaltet – aus dem heraus es erwächst, in einer konkreten Rhythmik, einer konkreten Dauer. Das Schauspiel realisiert hier den Ausdruck erst im Wechselspiel mit dem dramatisierenden Element des Lichts, der sich steigernden Intensität des Schattenspiels, den grundierenden Rhythmen musikalischer Motive und Passagen. Die Ausdrucksbewegung – im Melodrama des bürgerlichen Theaters noch Ideal der Schauspielkunst – ist hier zum Paradigma der rhythmischen Gestaltung audiovisueller Sequenzen geworden, ist vom Körper des Schauspielers auf das übergegangen, was Vivian

[24]Siehe zum Begriff des Bildraums auch: Hermann Kappelhoff: Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform, In: Gertrud Koch Hrsg.: Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume. Berlin 2005, S. 138–149.

Sobchack den „Körper des Films“[25] nennt; diese Bewegung der Inszenierung trägt zugleich das rhythmische Hervortreten des Bilds und des Affekts.

Im Melodrama des Kinos sind es folglich nicht mehr allein die Expressionen intensiver Empfindungen des Schauspielerkörpers, welche den Zuschauer adressieren und dem rhythmisierten Raum eine Subjektposition einschreiben; diese sind hier vielmehr eingewoben in den alles umfassenden Subjektivierungseffekt des audiovisuellen Bildes. Jenes Bild – mit Sobchack verstanden als ein subjektiviertes Sehen und Hören, zu dem die leibliche Subjektivität des Zuschauers ins Verhältnis tritt – wird im Kino zum direkten, gewissermaßen in der ersten Person des ‚ich sehe, ich höre, ich fühle‘ erfahrenen Ausdruck einer affektiven Innerlichkeit: die Musik Ausdruck einer inneren Bewegung; die Kamerabewegungen ebenso wie die be- und entschleunigenden Rhythmen von Schnitt, Lichtsetzung, Choreografie usw. Ausdruck einer dynamischen, jeweils spezifischen Bewegtheit des Gemüts. Das audiovisuelle Bild wird zur ästhetischen Figuration der konkreten Räumlichkeit und Zeitlichkeit eines subjektiven Wahrnehmungsvorgangs, dessen affektive Resonanzen der Zuschauer am eigenen Körper nachvollzieht. Insofern präsentiert sich das Melodrama im Kino bei genauerem Hinsehen gleichermaßen als mediale Transformation wie als konsequente Fortführung der ästhetischen Programmatik der Bühnen-Melodramas: Letzteres zielt darauf ab, innere Gemütsbewegungen durch expressive Gesten des Schauspielerkörpers, welche in Musik und Szenenbild aufgegriffen werden, nach außen zu tragen; ersteres – das Kino-Melodrama – nimmt das in dieser Programmatik implizierte theoretische Verhältnis von Figur, Schauspieler, Zuschauer und Zeitlichkeit auf und führt es, mit den Mitteln des Kinos, eine Drehung weiter: indem es den kinematografischen Subjektivierungseffekt nutzt, ein dem Zuschauer Äußeres – das audiovisuelle Bild – als jeweils spezifische Figuration subjektiver Innerlichkeit erfahrbar zu machen.

4 Hollywoods Urahn? Das Melodrama als Paradigma audiovisueller Affizierung im westlichen Unterhaltungskino

Über die vergangenen beiden Abschnitte haben wir dargelegt, inwiefern das Kino-Melodrama in genealogischer Perspektive als ein für die Unterhaltungskunst der Moderne zentrales ‚Projekt‘, als Schule subjektiver Empfindsamkeit kenntlich wird. Zielen doch die das Bühnen-Melodrama prägenden zeitgenössischen Schauspieltheorien explizit darauf, das Ideal des empfindsamen bürgerlichen Individuums über eine spezifische Interaffektivität des Bühnenspiels zu befördern. Indem das Kino-Melodrama an die ästhetische Praxis jenes Bühnen-Melodramas anschließt, übernimmt es inhärent auch dessen Programmatik – und führt sie mit den medienästhetischen ‚Mitteln‘ des Kinos fort.

[25] Vgl. Vivian Sobchack: The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience. Princeton, NJ 1992.

Aus heutiger Sicht mag die am Kino-Melodrama pointiert beobachtbare Praxis der Affizierung von Zuschauern alles andere als auf das Melodrama begrenzt erscheinen – wir könnten die im vorherigen Abschnitt entfaltete theoretische Konstellation aus kinematografischem Subjektivierungseffekt, Rhythmisierung und Ausdrucksbewegung genauso für Inszenierungen von Action, Suspense oder Horror in Anschlag bringen.[26] Die besondere Rolle, welche das Melodrama mit Blick auf diesen Subjektivierungseffekt des Films spielt, wird in genealogischer Betrachtung jedoch umgehend deutlich. Aus dieser Perspektive betrachtet, ist das Melodrama nicht ein einzelnes, in seinen Topoi triviales, Genre unter vielen, welches die beschriebene theoretische Konstellation ausspielt; vielmehr ist das Melodrama aus kulturhistorischer Perspektive das paradigmatische Experimentierfeld, in dem jene, heute weit über das Melodrama hinaus gültige, ästhetische Praxis entwickelt und entfaltet wird. Und nicht nur das; nähert man sich dem spezifischen, ästhetisch figurierten Affekt, den die in den beiden vorangegangenen Abschnitten betrachtete Zeitlichkeit der melodramatischen Szene fokussiert, wird schnell deutlich, inwiefern jene melodramatische Szene das Genrekino Hollywoods – weit über die im allgemeinen dem Genre zugezählten Filme hinaus – prägt: als ästhetische Figuration einer zeitlichen Gestalt, welche in der subjektiven Wahrnehmung der Zuschauer als eine klar umrissene affektive Dynamik erfahren wird.

In den Konturen jener zeitlichen Gestalt erweisen sich – über die Differenz von Theater und Film hinweg – selbst noch die letzte Szene der Ariadne bei Brandes und die betrachtete Sequenz aus *Magnificent Obsession* als zwei Variationen einer spezifischen audiovisuellen Ausdrucksbewegung. Diese ließe sich in ihrer kompaktesten Form als gegenläufige Dynamik einer visuellen Entschleunigung und eines ausgedehnten musikalischen Crescendos beschreiben; im Sehen und Hören gestalthafter filmischer Bilder werden beide Dynamiken vom Zuschauer als ein verschränktes audiovisuelles Wahrnehmungsganzes – und damit, wie im vorherigen Abschnitt dargelegt, als Ausdruck einer subjektiven Innerlichkeit – erfahren, dessen Empfindungsdimension sich am ehesten zusammenfassen ließe als: die – wesentlich von der Musik getragene – verkörperte Erfahrung einer inneren, unsichtbaren Kraft, welche jegliche – visuell – greifbare Bewegtheit des äußeren Zur-Welt-Seins sukzessive stillstellt. In der Verbindung jener spezifischen Erfahrung subjektiver Zeitlichkeit mit den zentralen, die Isolation des empfindsamen Subjekts dramatisch zuspitzenden Topoi des Melodramas – Verlassen-Sein, Verzweiflung, Agonie – realisiert sich die melodramatische Szene als distinkter Gefühlsmodus des Kinos. Vor diesem Hintergrund lässt sich die melodramatische Szene weit über das Melodrama als filmischer Gattung hinaus ausmachen – eine Perspektive, die vor allem die Studien Christine Gledhills eröffnet haben;[27] als Beispiele seien an dieser Stelle nur die obligatori-

[26]Man denke an dabei an Linda Williams Ausführungen zu den *body genres*. Vgl. dazu: Linda Williams: Film Bodies. Gender, Genre, and Excess, In: Barry K. Grant Hrsg.: Film Genre Reader II. Austin 1995, S. 140–158.

[27]Vgl. dazu: Christine Gledhill Hrsg.: Home is where the heart is. Studies in melodrama and the woman's film. London 1987.



Abb. 2 Still: Mandy Moore in *Because I Said So* (USA 2007, R.: Michael Lehmann)



Abb. 3 Still: Erik King in *Casualties Of War* (USA 1989, R.: Brian De Palma)

schen Trennungsszenen der romantischen Komödie (Abb. 2) oder die Sterbeszenen des Hollywood-Kriegsfilms (Abb. 3) genannt.

Wenn wir nun, abschließend, den Blick noch einmal zurück auf das Zitat des Hollywood-Regisseurs Todd Haynes zu Beginn dieses Artikels richten, wird zum einen deutlich, inwiefern sich die Perspektive des Künstlers und jene der Wissenschaft mit Blick auf das Melodrama ausdifferenzieren lassen; verbirgt sich doch hinter der dort gezogenen Analogie zwischen dem Leiden als Konsequenz unserer sozialen Verknüpfungen innerhalb der Welt des Alltags und dem Leiden als Topos des Melodramas, wie wir nun gesehen haben, eine überaus komplexe medienästhetische Praxis: Für den Künstler wird das Melodrama zu einer Ausdrucksform, die darauf zielt, soziale Beziehungen zu adressieren. Aus film- und medientheoretischer Perspektive offenbart sich jedoch, dass das Topos des Leidens unter jenen sozialen Verknüpfungen – und den Momenten ihres Auflösens – im Melodrama nicht einfach mimetisch aufgerufen werden kann; vielmehr bedarf es dazu einer komplexen medialen Matrix, die selbst erst durch eine über die vergangenen gut zweieinhalb Jahrhunderte vorangetriebene medienästhetische Programmatik hervorgebracht wurde.

Zum anderen wirft der Rückblick auf Haynes' Zitat eine letzte Frage auf: Zu Beginn nahmen wir eben jenes Zitat zum Ausgangspunkt, einen Zusammenhang zwischen dem Melodrama als Gefühlsmodus und Fragen der affektiven Dimension des Eingebunden-Seins in eine Gemeinschaft anzunehmen. Im Verlaufe unserer Betrachtungen schien diese Dimension bis hierhin allenfalls gespiegelt auf, in Form ihrer absoluten Negation: negiert gleichermaßen im Topos der Vereinsamung und Isolation, wie auch auf Ebene der medienästhetischen Praxis, welche Bühnenspiel

und Film als mediale Matrix einer radikalen Subjektivierung ausspielen. Fokussiert das Melodrama also letztlich das Verschwinden, die Absenz von Gemeinschaft? Um diese Frage zu adressieren, müssen wir die bis hierhin in diesem Aufsatz entfalteten Konzeptionen von Intersubjektivität und Interaffektivität um eine letzte, weitere Dimension ergänzen.

Wir haben betrachtet, wie das Melodrama Intersubjektivität zum Ausgangspunkt einer Praxis der Affizierung macht: im Theater im Verhältnis zwischen einem ästhetisch über den Bühnenraum erweiterten Schauspielerkörper und der verkörperten Wahrnehmung des Zuschauers; im Film im Verhältnis zwischen dem filmischen Bild als Ausdruck eines subjektiven Wahrnehmungsaktes und der verkörperten Wahrnehmung des Zuschauers. Für die Künste des Theaters und des Films, welche beide ein versammeltes Publikum fokussieren, verbleibt jedoch jegliches Modell von Intersubjektivität, das allein die affektive Verknüpfung des einzelnen Zuschauers mit dem Objekt der Wahrnehmung betrachtet, unvollständig. Sowohl im Theater, wie auch im Kino, sind die Zuschauer stets in eine doppelte Intersubjektivität verwoben: jene zwischen dem einzelnen Zuschauer und dem Geschehen auf der Bühne bzw. der Leinwand – und die Intersubjektivität des Publikums, der Gemeinschaft der Zuschauer. Erst wenn man jene doppelte Intersubjektivität hinzuzieht, wird die das bürgerliche Melodrama hervorbringende kulturtheoretische Programmatik in vollem Umfang fassbar. Das bürgerliche Melodrama ermöglicht es dem einzelnen Zuschauer, reflexiv die eigene Empfindsamkeit zu fühlen; den Zuschauern als Publikum ermöglicht es, diese Empfindsamkeit – im doppelten Wortsinne – als Gemeinsamkeit zu erfahren.

Mit Blick auf die kulturhistorische Genealogie des Melodramas können wir somit abschließend feststellen, dass das Melodrama mitnichten die sozialen Beziehungen unseres Alltagslebens – und damit verbundene Gefühle – aufruft. Vielmehr hat im Melodrama eine kunsthistorische Entwicklung, ein Projekt ästhetischer Bildung seinen Ausgangspunkt genommen, welches uns – das Publikum westlicher Unterhaltungskultur – über Jahrhunderte überhaupt erst gelehrt hat, mit welchen Empfindungen wir jenen Beziehungen gemeinsam im Alltag begegnen.

Literatur

Brandes, Johann Christian. 2013 [1777]. Ariadne auf Naxos. Ein Duodrama mit Musick. In *Ariadne auf Naxos/Ino,* Hrsg. Michael Holzinger. Seattle: CreateSpace Independent Publishing Platform.

Diderot, Denis. 1984. Das Paradox über den Schauspieler [1770–1773]. In *Ästhetische Schriften*, Hrsg. Friedrich Bassenge, Bd. II, 481–539. Berlin: Das Europäische Buch.

Ehrenfels, Christian von. 2004. *Die Gestalttheorie der Wahrnehmung, Lambert Wiesing Philosophie der Wahrnehmung. Modelle und Reflexionen*, 189–194. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

Eisenstein, Sergej M. 1960. Dickens, Griffith und wir. In *Ausgewählte Aufsätze, mit einer Einführung,* Hrsg. R. Jurenew. 157–229. Berlin: Henschel.

Elsaesser, Thomas. 1987. Tales of sound and fury. Observations on the family melodrama [1972]. In *Home is where the heart is. Studies in melodrama and the woman's film*, Leicht gekürzt und überarbeitet, Hrsg. Christine Gledhill, 93–128. London: British Film Institute.

Gledhill, Christine, Hrsg. 1987. *Home is where the heart is. Studies in melodrama and the woman's film*. London: British Film Institute.

Grodal, Torben Kragh. 1997. *Moving pictures. A new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford: Claredon/Oxford University Press.
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 1980. *Phänomenologie des Geistes. Mit einem Nachwort von Georg Lukács*, 60 f. Frankfurt a. M.: Ullstein.
Kappelhoff, Hermann. 1998. Empfindungsbilder. Subjektivierte Zeit im melodramatischen Film. In *Zeitlichkeiten. Zur Realität der Künste*, Hrsg. Theresia Birkenhauer und Annette Storr, 93–119. Berlin: Vorwerk 8.
Kappelhoff, Hermann. 2004. *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin: Vorwerk 8.
Kappelhoff, Hermann. 2005. Der Bildraum des Kinos. Modulationen einer ästhetischen Erfahrungsform. In *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hrsg. Gertrud Koch, 138–149. Berlin: Vorwerk 8.
Kappelhoff, Hermann. 2008. Tränenseeligkeit. Das sentimentale Genießen und das melodramatische Kino. In *Das Gefühl der Gefühle. Zum Kinomelodram*, Hrsg. Margrit Fröhlich, Klaus Gronenborn und Karsten Visarius. Marburg: Schüren.
Kappelhoff, Hermann. 2009. Recherchen am sentimentalen Bewusstsein. In *Koordinaten der Leidenschaft. Kulturelle Aufführungen von Gefühlen*, Hrsg. Clemens Risi und Jens Roselt, 242–253. Berlin: Theater der Zeit.
Lessing, Gotthold Ephraim. 1985a. Hamburgische Dramaturgie, 3. Stück. In *Werke und Briefe in zwölf Bänden,* Hrsg. Wilfried Barner et al., Bd. 6, Werke, 1767–1769. Klaus Bohnen. Frankfurt a. M.: Deutscher Klassiker Verlag.
Plantinga, Carl R. 2009. *Moving viewers. American film and the spectator's experience*. Berkeley: University of California Press.
Smith, Murray. 1995. *Engaging characters. Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Oxford University Press.
Sobchack, Vivian. 1992. *The address of the eye. A phenomenology of film experience*. Princeton: Princeton University Press.
Stern, Daniel. 2011. *Ausdrucksformen der Vitalität. Die Erforschung dynamischen Erlebens in Psychotherapie, Entwicklungspsychologie und den Künsten*. Frankfurt a. M.: Brandes & Apsel.
Tan, Ed S. 1996. *Emotion and the structure of narrative film. Film as an emotion machine*. Mahwah: Lawrence Erlbaum.
Williams, Linda. 1995. Film bodies. Gender, genre, and excess. In *Film genre reader II*, Hrsg. Barry K. Grant, 140–158. Austin: University of Texas Press.

Das Musical

Cornelia Tröger

Inhalt

1 Das Musical – Ein Definitionsversuch 610
2 Vorbetrachtungen – Musicalverfilmung, Musicalfilm oder Filmmusical? 611
3 Vom Stumm- zum Tonfilm: Voraussetzung für die Entstehung eines neuen Filmgenres 612
4 Musikalische Formen 614
5 Formen, Themen und Motive des Musicals 617
6 Zusammenfassung und Fazit 619
Literatur 619

Zusammenfassung

Der Begriff *Musical* wird noch immer fast ausschließlich mit Bühnenproduktionen gleichgesetzt, obwohl es eng mit dem Film verbunden ist. Zunächst soll es darum gehen, den Terminus des Musicals näher zu definieren, um anschließend eine Unterscheidung zwischen *Musicalverfilmung, Musicalfilm* und *Filmmusical* vorzunehmen. Die Voraussetzungen für die Entstehung des Genres werden kurz anhand der Entwicklung vom Stumm- zum Tonfilm nachgezeichnet. Da das Musical als frei von jeder Schematik innerhalb seines Grundaufbaus zu betrachten ist, werden die wegen ihrer Quantität und Popularität im Film am häufigsten anzutreffenden musikalischen Formen und inhaltlichen Themen und Motive näher beschrieben.

Schlüsselwörter

Musiktheater · Filmmusical · Musicalfilm · Musik · Tanz

C. Tröger (✉)
Universität Bayreuth, Bayreuth, Deutschland
E-Mail: cornelia.troeger@uni-bayreuth.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_31

1 Das Musical – Ein Definitionsversuch

„Musical = Operette + Amerika“, auf diese einfache Formel bringt es Rüdiger Bering in seinem Überblickswerk zum Musical (Bering 1997, S. 8). Zwar ist dies stark vereinfacht und pointiert, dennoch beinhaltet die simple Formel die beiden Kernbegriffe, ohne die sich die Entstehung und Entwicklung des Musicals nicht nachzeichnen lässt. Der Terminus *Musical* ist eine Kurzform für *Musical Comedy* bzw. *Musical Play*[1] und bezeichnet vorrangig eine amerikanische Form des Musiktheaters, die bereits gegen Ende des 19. Jahrhunderts ihren Anfang nahm. Die Zentren waren der New Yorker Theaterdistrikt des Broadway,[2] aber auch das Londoner West End. Als erste Werke dieser Gattung zählen Opertis *The Black Crook* von 1866 und Edward E. Rices *Evangeline* von 1874 (Simon und Simon 1996, S. 359). Dabei zeigen sich nicht nur Anlehnungen an die Operette, sondern auch an das Ballett, das Singspiel, die Revue, die Extravaganza,[3] die Burleske, das Ministrel[4] und das amerikanische Vaudeville[5] (Siedhoff 2007, S. 11, 683). Allgemeiner lässt sich sagen, dass unter den Begriff des Musicals Werke des musikalischen Unterhaltungstheaters zusammengefasst werden, die Musik, Tanz, Szene, Schauspiel und Gesang gleichermaßen beinhalten (Schubert 1997, S. 688).

Inhaltlich orientiert sich das Musical häufig an aktuellen zeitgenössischen Themen oder setzt sich kritisch mit diesen auseinander, dabei fußt es zumeist an dramatischen oder literarischen Vorlagen (Simon und Simon 1996, S. 359). Auch wenn sich das Musical gelegentlich mit ernsteren Themen befasst (z. B. *The War of the Worlds* von Jeff Wayne 1978)[6] überwiegen doch die heiteren Stoffe. Üblicherweise besteht das Musical aus zwei Akten, sein wichtigstes Element bildet der Song. Der Song setzt sich für gewöhnlich aus einem einleitenden Teil, dem Verse und einem 32-taktigen Kernstück, dem sogenannten Chorus oder Refrain zusammen. Diese 32 Takte lassen sich wiederum in 8 zusammenhängende Takte unterteilen und folgen der AABA-Form; die Hauptmelodie erklingt, wird wiederholt, darauf folgt die sogenannte Brücke, dann

[1] *Musical Comedy* bezeichnete ursprünglich eine musikalische Komödie, *Musical Play* dagegen eine moderne Operette mit, im Gegensatz zur *Musical Comedy*, gehobenem musikalischen Anspruch. Inzwischen hat sich *Musical* als Oberbegriff für beide Subgattungen durchgesetzt (Schubert 1997, S. 688–689; Ziegenbalg 1994, S. 10).

[2] Viele der Broadway-Theater liegen heute nicht mehr direkt auf dem Broadway, sondern in kleineren angrenzenden Seitenstraßen (Schubert 1997, S. 688).

[3] Eine Extravaganza war ein aufwendig inszeniertes Spektakel für Rundbauten und Hippodrome mit zahlreichen Akteuren, häufig wurde Pyrotechnik eingesetzt (Siedhoff 2007, S. 683).

[4] Ministrels sind revueartig aufgebaute Shows, die von der afro-amerikanischen Bevölkerung in den USA handeln. Die Rollen wurden mit hellhäutigen Schauspielern besetzt, die ihre Gesichter schwarz anmalten, die verwandte Musik ging dem späteren Jazz bereits voraus (Göken 2014, S. 20).

[5] Bartosch definiert Vaudeville als „eine Unterhaltungsveranstaltung mit Sketchen, Couplets, Chansons, Tanz und Akrobatik“ (Zit. Bartosch 1997, S. 9).

[6] Es handelte sich ursprünglich um ein Konzeptalbum des Komponisten, das 2006 szenisch als Live-Event uraufgeführt wurde (http://www.spiegel.de/kultur/musik/jeff-waynes-war-of-the-worlds-musical-revival-eines-kult-klassikers-a-875480.html. Zugegriffen am 30.09.2015).

wieder die Hauptmelodie. Zwar gibt es in den Musical-Kompositionen gelegentliche Abweichungen von der 32-taktigen Form, selten aber vom AABA-Schema (Sonderhoff und Weck 1986, S. 47). Einzelne Motive der Songs erklangen in den frühen Musicals auch in der Ouvertüre oder dem Entr'acte, dem Vorspiel zum zweiten Akt, und wurden innerhalb der Handlung mehrmals wiederholt, um dem Publikum länger im Gedächtnis zu bleiben (Schubert 1997, S. 692). Sonderhoff benennt neben dem Song noch fünf weitere musikalische Formen, die für das Musiessenzielliell sind: die Ballade, die Rhythmusnummer (Rhythm Song), das komische Lied (Comedy Song), den netten Song (Charm Song) und die musikalische Szene (Musical Scene) (Sonderhoff und Weck 1986, S. 20).

Eine ganz wesentliche Frage ist die nach der Motivation der musikalischen Nummern innerhalb der Handlung bzw. Diegese. Zwar müssen sich Musik und Diegese in irgendeiner Form gegenseitig durchdringen, wie genau dies aber geschieht, unterscheidet sich nicht nur im Vergleich mehrerer Werke, sondern oft auch innerhalb eines Werkes. So kann die Musik handlungsinhärent motiviert sein, wenn z. B. eine Figur zum Instrument greift und singt (sog. Inzidenzmusik), häufig spricht man aber auch vom „unsichtbaren Orchester", das Tanz und Gesang begleitet, ohne eigentlich aufzutreten und am Schauplatz präsent zu sein. Hierbei wird dann das eigentliche Motivationsproblem ausgeblendet und der intendierten Publikumswirkung der Vorrang eingeräumt (Flügel 1997, S. 15–18).

2 Vorbetrachtungen – Musicalverfilmung, Musicalfilm oder Filmmusical?

So wie das Musical als musikdramatisches Bühnenstück unterschiedlichste Kunstformen als Grundlage hatte, so gibt es auch beim Musical als Filmgenre ganz differente Ausgangspunkte. Die Musicalverfilmung basiert auf einem solchen Bühnenstück und wurde lediglich vom Film adaptiert, orientiert sich aber im Wesentlichen sowohl inhaltlich als auch musikalisch am ursprünglichen Werk. Ein populäres Beispiel dafür ist Tim Burtons Verfilmung von Steven Sondheims *Sweeney Todd, the Demon Barber of Fleet Street*, ursprünglich 1979 am Broadway aufgeführt (Wildbihler 1999, S. 293), und im Film mit Johnny Depp, Helena Bonham Carter und Sascha Baron Cohen hochkarätig besetzt. Hier wurde vor allem ersatzlos auf die Chorszenen verzichtet, ansonsten aber blieb man dem Original treu.

Musicalverfilmungen haben die Funktion sowohl bereits bekannte als auch weniger bekannte Bühnenmusicals einem i. d. R. internationaleren und damit auch größerem Publikum bekannt zu machen.

Während Musicalverfilmungen also ihren Ursprung in einem Bühnenstück haben, werden Filmmusicals gleich für ein Kinopublikum produziert (Koebner und Ott 2014, S. 10). Die Blütezeit des Filmmusicals waren die 1920er- bis 1950er-Jahre. Hier lag der Schwerpunkt, im Gegensatz zum Bühnenmusical, wo die Rollen häufig mit ausgebildeten Opernsängern besetzt wurden, nicht mehr nur auf dem Gesang, häufig wurde den Tanzeinlagen ein vergleichbarer Stellenwert eingeräumt. Daher mussten die Darsteller jener Zeit nicht nur singen, sondern auch



Abb. 1 Matthew Broderick in Mel Brooks *The Producers*. (The Producers. Columbia Pictures und Universal Pictures, 2005 Brooksworks LLC. Im Vertrieb der Sony Pictures Home Entertainment, München, TC 31:15)

herausragend tanzen können. Gene Kelly, Donald O'Connor, Fred Astaire und Ginger Rogers wurden durch ihre Rollen in Filmmusicals wie *Singin' in the rain, Swing Time* und *Shall we dance?* zu phrenetisch gefeierten Stars mit internationaler Bekanntheit.

Doch es gibt noch eine dritte Form des Zusammenspiels von Musical und Film, nämlich jene, bei der ein Spielfilm, der komplett ohne oder nur mit relativ wenig (Inzidenz-)Musik auskommt, später als Grundlage für ein darauf basierendes und filmisch umgesetztes Musical dient. Eben dieses Zusammenspiel soll im Folgenden als Musicalfilm basierend auf einem Spielfilm oder kurz: Musicalfilm bezeichnet werden. Ein Beispiel dafür ist *The Producers* von Mel Brooks aus dem Jahr 2005, für das er auch Musik und Text schrieb, und das auf seiner eigenen Filmkomödie *Springtime for Hitler* von 1967 zurückgeht (Siedhoff 2007, S. 474, www.imdb.com. Zugegriffen am 29.02.2016) (Abb. 1).

3 Vom Stumm- zum Tonfilm: Voraussetzung für die Entstehung eines neuen Filmgenres

Die Kombination von Musik und Film gab es bereits bei Stummfilmen, denn tatsächlich war der Stummfilm eigentlich niemals stumm, er wurde stets musikalisch begleitet, gelegentlich von einem kleinen oder großen Orchester, am häufigsten jedoch von einem Pianisten oder simultan abgespielten Tonaufnahmen. Im Jahr 1927 kam mit einem der ersten und bis heute bekanntesten Filme, in dem Ton zu hören war, eine jähe Wende: *The Jazz Singer* von Alan Crosland, mit Al Jolson in der Hauptrolle, löste ein Umdenken in Hollywood aus. Zu großen Teilen noch wie ein Stummfilm mit eingeblendeten Zwischentiteln produziert, enthielt er aber auch Passagen mit gesprochenen Dialogen und musikalischen Sequenzen, was ihn als

einen sog. part-talkie klassifiziert.[7] (Grant 2012, S. 13). Es sollte nur eine Frage der Zeit sein, bis mit *The Desert Song* 1929 das erste komplett vertonte Talkie erschien. *The Broadway Melodie* aus dem selben Jahr bewarb man mit dem Slogan „All talking! All singing! All dancing!", was bald zu einem regelrechten Schlachtruf Hollywoods avancierte. Das Kino wurde wieder auf seinen reinen Sensationswert reduziert (Flügel 1997, S. 20). Die Filme wurden nun zu einer regelrechten Massenware.[8]

Selbst wenn umstritten ist, ob es sich bei *The Jazz Singer* wirklich bereits um ein Musical handelte, so gibt es doch keinen Zweifel daran, dass dieses Werk die Produktion neuer Tonfilme immens vorantrieb (Stern 1979, S. 14, 16; Flügel 1997, S. 17).

Auch dieses neue Filmgenre entwickelte sich vorrangig in den Vereinigten Staaten, respektive Hollywood.[9]

Mit Einführung und Etablierung des Tonfilms wurde nun die Musik zum handlungstragenden Element und teilweise sogar leitmotivisch eingesetzt,[10] so dass gegen Ende der 1920er-Jahre die schlüssige lineare Handlung die bloße Aneinanderreihung von Songs allmählich ablöste.

Der inhaltliche und musikalische Aufbau, den das nun neu entstandene Filmmusical aufwies, ist nahezu identisch mit dem eines Bühnenmusicals. Bei Koebner und Ott heißt es:

> „Beim Musicalfilm[11] liegt das Gewicht eindeutig auf dem erzählenden Gesang der Protagonisten, der einen Gedanken oder Dialog in Text und Musik weiterführt. Der Gesang bildet den dramaturgischen und ästhetischen Höhepunkt einer Szene. Die Stimmung des Augenblicks, ein Gefühl auf der Skala der Affekte, von Heiterkeit bis Zorn, oder ein Konflikt werden als so überwältigend empfunden, dass sich diese Emotionen in einem gesanglichen und oft einem begleitenden tänzerischen Ausbruch Luft machen müssen." (Zit. Koebner und Ott 2014, S. 10).

[7] Die Wirkung auf das Publikum beschrieb John Springer im Jahr 1966: „The first sound picture changed all that. Al Jolson got down on one knee and sang to his *Mammy* and the singing came right from the screen. What a miracle! The musical movie was born" (Springer 1966, S. 13).

[8] Bis Mitte 1929 wurde etwa ein Viertel aller Filmproduktionen den Musicals zugeschrieben, neben der Neuerung des integrierten Tons kamen nun auch einfachere Color-Passagen hinzu, was ebenfalls werbewirksam eingesetzt wurde (Flügel 1997, S. 18).

[9] Vor allem dank der großen Produktionsfirmen wie Warner Bros., MGM, Paramount Pictures, RKO und Universal Film. Der international bekannte Filmstar Gene Kelly stellte die Bedeutung Hollywoods für das junge Genre mit den folgenden Worten heraus: „The French can make crime films that equal or surpass ours, comedy is polished by the British, and even the American Western has been taken over with some success by the Germans. But [. . .] what movie musical even worth noting has been produced under any auspices except Hollywood's?" (Zit. Gene Kelly, in: Springer 1966, S. 9).

[10] Z. B. wird in *Show Boat* von Jerome Kern (1927) dem Song *Ole man river* eine leitmotivische Funktion zugesprochen (Bering 1997, S. 52).

[11] Gemeint ist hier das Filmmusical nach vorangegangener Definition. (Anm. C.T.).

Die nun neu entstehenden Filmmusicals und Musicalverfilmungen erlaubten, im Gegensatz zu den Bühnenmusicals, eine zielgenaue Blickführung mittels Kameraschwenks und -fahrten sowie Nah- und Panomramaaufnahmen. Häufig wurde, wie später auch in der Filmmusik, das sog. *Underscoring* eingesetzt, die Untermalung gesprochener Dialoge mit Musik, die zwar auch bei Bühnenmusicals bereits eingesetzt wurde, bei Filmmusicals aber verstärkt zum Tragen kam.

4 Musikalische Formen

Der Autor und Songtexter Oscar Hammerstein II gab auf die Frage, was ein Musical ausmache, eine sehr einfache Antwort: „Es sollte alles sein, was es sein möchte. Es gibt nur ein Element, was ein Musical unbedingt haben muss – Musik." (Zit. Bering 1997, S. 7). Aber auch die Musik kann im Grunde alles sein, wie die verschiedenen musikalischen Formen des Musicals beweisen. Drei der bekanntesten sollen hier in aller Kürze vorgestellt werden und anhand ausgewählter Beispiele veranschaulicht werden.

4.1 Das Jazz-Musical

Eine Vielzahl von Jazz-Musicals entsteht oder spielt in den 1920er-Jahren. Der zeitgenössische und sehr populäre Jazz betont den 2. und 4. Schlag im Takt, im Gegensatz zur europäischen Musik, die den 1. und 3. betont. Dieser dynamische Off-Beat bildet die Basis der Songs (Bering 1997, S. 43). Neben Jazz werden auch Elemente aus Rag und Blues oder Tanzmelodien jener Zeit wie Tango, Foxtrott, Shimmy und Charleston verwendet, die Orchesterbesetzung ist typischerweise bläserlastig, es kommen auch mehrere Saxophone zum Einsatz.

Der Jazz war in den 1920er-Jahren praktisch allgegenwärtig; in den Tanzsälen, den Music Halls, auf Tonträgern und nun auch in Musicals auf der Bühne oder im Kino. Die beschwingte und optimistische Musik spiegelt die Ära der sog. Goldenen Zwanziger wider, eine Zeit, die auch als *The Jazz Age* in die Geschichte einging und erst mit dem Börsenkrach im Oktober 1929 ein abruptes Ende fand (Bering 1997, S. 40).

Dennoch endete die Jazz Ära damit nicht, wie z. B. das Musical *Chicago* belegt. Bereits der erste Song, *All that Jazz*, führt programmatisch in das Lebensgefühl jener Zeit ein. Dabei stammt es jedoch keineswegs aus den 1920er-Jahren; es wurde 1975 in Boston uraufgeführt, basiert aber auf dem gleichnamigen Schauspiel von Maurine Dallas Watkins aus dem Jahr 1926 (Siedhoff 2007, S. 144–146). 2002 wurde es von Rob Marshall verfilmt.[12]

[12]Der wesentliche Unterschied zum Bühnenmusical besteht in der Verfilmung darin, dass viele Sequenzen als reine Imaginationen der Hauptfigur Roxie Hart dargestellt werden (Göken 2014, S. 110).

4.2 Das klassische Musical

Unter dem Terminus des *klassischen Musicals* versteht man vorrangig die Musicals der 1940er- und 1950er-Jahre, die sich mit ernsthaften Sujets auseinander setzen. Die Inhalte waren heterogen und vielfältig, sie reichten von romantischen bis hin zu hochdramatischen Handlungen.[13]

Die Musik ist komplexer als noch die Kompositionen in den Jahrzehnten davor, dabei bedient sie sich aber noch in Anleihen noch immer bei Jazz und Blues. Sie charakterisiert die handelnden Personen und die Schauplätze, so dass sie nicht mehr nur auf eine begleitenden Funktion reduziert bleibt. Häufig wird der in vorangegangen Musicals recht schlicht aufgebaute Song durch andere Formen ersetzt, die dem klassischen Musiktheater entlehnt werden, was wiederum Assoziationen zur Operette zulässt. Auch bedient man sich tendenziell eines traditionellen Orchesters.

Vor allem aber erlebt der Tanz eine Aufwertung; anstatt nur noch Gefühle und Stimmungen auszudrücken, wird er neben der Musik zum handlungstragenden Element. Die Choreografien der Ballett- und Tanzszenen tragen daher zum Gesamtverständnis bei und können die Handlung auch, wie z. B. in Rodgers und Hammersteins *Oklahoma!* von 1943, auf psychologischer Ebene weitertragen oder nonverbal Spannungshöhepunkte setzen. *Oklahoma!* hat nachfolgende Musicalproduktionen stark beeinflusst und gilt daher als ein Meilenstein des Genres, vor allem in Hinblick auf die Einheitlichkeit von Text, Musik und Tanz, so dass das Musical dem Ideal des Gesamtkunstwerkes folgt und es damit als eine seriöse und ernst zu nehmende Form des Musiktheaters etabliert (Bering 1997, S. 83–86) (Abb. 2).



Abb. 2 Gordon MacRae und Gloria Grahame in Rodgers & Hammersteins *Oklahoma!* (Rodgers and Hammerstein present Oklahoma!, 1945 Twentieth Century Fox Film Corporatiaon, 2006 Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2 Disc Collector's Edition, TC 1:50:55)

[13] „Kein Stoff und keine Vorlage, von Homer über Voltaire bis Truman Capote, von Shakespeare bis Eugene O'Neill, schien den Autoren zu anspruchsvoll zu sein, um Geschichten oder gar Botschaften zu vermitteln" (Zit. Bering 1997, S. 82).

4.3 Das Rock-Musical

Wie auch das Jazz-Musical entstand das Rock-Musical parallel zur zeitgenössischen Popularmusik und integrierte sie, gelegentlich auch parodistisch.[14] Die Orchestrierung gleicht der Besetzung einer Rockband, es kommen Schlagzeug, E-Bass und -Gitarre, Keyboards und Synthesizer zum Einsatz, die die bis dahin geläufige Orchesterbesetzung verdrängen, das vorrangig in den Jazz-Musicals eingesetzte Saxophon wird jedoch zumeist beibehalten. Dadurch ist der Dynamikumfang größer als in anderen Musical Subgenres, selbst fortissimo forte ist keine Seltenheit. Die kleinere Besetzung macht das Rock-Musical sowohl für die Bühne als auch für den Film ökonomisch lukrativer. Die Verfilmungen dieser Rock-Musicals machen die Bühnenwerke international bekannt und erlangen teilweise Kultstatus, so dass sie anschließend wieder mit großem Erfolg als Bühnenmusicals an den Theatern gezeigt werden. Ein Beispiel dafür ist die Musicalverfilmung *The Rocky Horror Picture Show* von Richard O'Brian aus dem Jahr 1975, die gezielt Motive aus bekannten Horror- und Science-Fiction-Filmen kombiniert und sogar mit einem tatsächlichen Rock'n'Roll-Star – Meat Loaf – aufwarten kann. Ursprünglich wurde es für ein kleines, gut 60 Personen fassendes Theater konzipiert, dank der Verfilmung gelangte es jedoch zu internationaler Bekanntheit (Conrich 2006, S. 115; Siedhoff 2007, S. 538).

Die Partitur eines Rock-Musicals integriert oft nicht nur die aktuellsten Formen von Rockmusik, sondern setzt sich häufig aus verschiedenen Stilen unterschiedlicher Jahrzehnte zusammen. Dies kann den „typischen „Sha-la-la"-Gruppengesangsstil" (Zit. Axton und Zehnder 1997, S. 297) der 1950er-Jahre umfassen, es können aber auch Anklänge von Jazz und Blues zu hören sein, wie man sie auch in der Musik von z. B. Elvis Presley oder Chuck Berry vorfindet, oder sich an den vom Soul inspirierten Motown-Sound anlehnen (Siedhoff 2007, S. 538). Sogar Hard Rock oder stampfende Synthesizer-Rhythmen finden ihren Einzug in das Subgenre.[15] Die Songs sind in der Regel Bestandteil der Handlung, es gibt aber auch nahezu durchkomponierte Rock-Musicals, die dann gelegentlich als *Rock-Opera* bzw. *Rock Oper* bezeichnet werden, formal aber häufig eher dem Musical als der Oper zugehörig sind (Abb. 3).

[14] Allerdings wurde die Rockmusik nicht gleich mit ihrem ersten Aufkommen von den Musicalkomponisten assimiliert, es sollten Jahre vergehen, bis Elemente dieser Musikrichtung ihren Einzug in das moderne Musiktheater fanden (Bering 1997, S. 110–113).

[15] Wie z. B. in Jeff Waynes *War of the Worlds* oder Brian de Palmas *Phantom of the Paradise.*



Abb. 3 Meat Loaf (m) in Richard O'Briens *The Rocky Horror Picture Show* (Twentieth Century Fox präsentiert eine Michael White – Lou Adler Produktion „The Rocky Horror Picture Show", 1975 Twentieth Century Fox Film Corporation, 2001 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., TC 46:20)

5 Formen, Themen und Motive des Musicals

Rick Altman kommt in seiner Genrestudie *The American Film Musical*[16] zu drei wesentlichen Subgenres: Dem *Fairy Tale-Musical*, das musikalisch Verwandtschaft mit der Operette aufweist und an mythischen und exotischen Schauplätzen spielt, das *Folkmusical*, das im historischen und ländlichen bzw. kleinstädtlichen Amerika spielt, und das *Showmusical*,[17] in dem das Protagonistenpaar an der Konzeption und der Ausführung eines Kunstprojektes, vornehmlich eines Showauftrittes, Gastspiels, Bühnenstücks oder Filmes maßgeblich beteiligt ist (Kowalke 2002, S. 155). Meist geht es darum, wie eines der genannten Projekte generiert und ausgeführt wird, welche Probleme dabei auftreten und wie diese von den Hauptfiguren gelöst oder umgangen werden. Ein anderer geläufiger Ausdruck dafür ist *Backstage Musical* bzw. *Backstage Film* (Hillier und Pye 2011, S. 3; Altman 1987, S. 200).

[16] A.a.O.

[17] Ein bekanntes Beispiel dafür ist *Singin' in the rain* (1952, USA, R.: S. Donen, G. Kelly), das die Entstehung eines Tonfilms nachzeichnet. Diese und alle folgenden Angaben zum Produktionsland, Veröffentlichungsjahr und Regisseuren stammen, soweit nicht anders angegeben, aus der *International Movie Database* (www.imdb.com. Zugegriffen am 29.02.2016).

Da das Musical frei von jeder Schematik ist, sind seine Vorlagen heterogen. Inhalte können aus literarischen[18] und dramatischen Texten,[19] Filmen[20] oder Opern[21] entliehen sein, es werden ebenso biografische,[22] historische,[23] politische,[24] religiöse[25] und gesellschafs-kritische[26] Themen behandelt.

Gibt es für eine Musicalproduktion einen literarischen oder dramatischen Text, der die Handlung und die Personenkonstellationen im Wesentlichen vorgibt, so bezeichnet man dies als *Book Musical*. Die Handlung ist dann entsprechend des Textes durchgängig vorhanden und bildet zusammen mit dem gesungenen und gesprochenem Wort und der Musik eine Einheit.[27]

Eine andere Form, das *Concept Musical*, hat zwar ein übergeordnetes Thema, bricht aber die lineare Handlungsstruktur auf, indem sich z. B. durch Erinnerungsszenen Vergangenheit und Gegenwart abwechseln (Schubert 1997, S. 705).[28]

[18]Ein Beispiel für eine Vorlage, die sowohl einem Bühnenmusical, dessen Verfilmung und einem Filmmusical zugrunde liegt, ist der 1909/1910 veröffentlichte Roman *Le fantôme de l'opéra* von Gaston Leroux. Auf ihn geht Andrew Lloyd Webbers *The Phantom of the Opera* und dessen oskarnominierte Verfilmung (2004, UK/USA, Joel Schumacher) zurück. Brian de Palmas Filmmusical *Phantom of the Paradise* (1974, USA) ging sehr frei mit der literarischen Vorlage um und schuf ein ebenso satirisches wie tiefgründiges Werk mit zahlreichen Referenzen auf zeitgenössische Filme und Tendenzen in der Pop- und Rockmusik.

[19]*West Side Story* (1961, Robert Wise, Jerome Robins, M.: Leonard Bernstein) basiert auf William Shakespeares *Romeo and Juliet* (Bartosch 1997, S. 555–557).

[20]*Little Shop of Horrors* (1986, USA, Frank Oz, M.: Alan Menken) basiert auf der gleichnamigen Horrorkomödie aus dem Jahr 1961 von Charles B. Griffith und Roger Corman. (Axton und Zehnder 1997, S. 221, 225).

[21]*Carmen Jones* (1954, USA, Otto Preminger) basiert auf Georges Bizets *Carmen*, *Rent* (2005, USA, Chris Columbus) hatte Puccinis *La Bohème* zur Vorlage (Siedhoff 2007, S. 675).

[22]*Gypsy* (1962, USA, Mervyn LeRoy) handelt von der Darstellerin Gypsy Rose Lee (Bartosch 1997, S. 243).

[23]In *Cabaret* (1972, USA, Bob Fosse) kommt im Berlin der 1930er-Jahre der Faschismus und Nationalsozialismus auf (Hanisch 1980, S. 266).

[24]Ein gutes Beispiel dafür ist *Of Thee I Sing* von Geroge und Ira Gershwin, eine Kriegssatire mit Anspielungen auf die amerikanische Politik (Bauch 2003, S. 8–9).

[25]In der Musicalverfilmung *Fiddler on the roof* (1971, USA, Norman Jewison), steht der Alltag und die religiösen Ttraditionen jüdischer Bürger in einem russischen Schtetl im Vordergrund (Bartosch 1997, S. 194).

[26]*Yentl* (1983, UK/USA, Barbra Streisand) setzt sich nicht nur mit jüdischen Traditionen, sondern auch mit der Rolle der Frau auseinander.

[27]Als erstes Book Musical gilt *Show Boat* von 1927, das auf den gleichnamigen Roman der Autorin Edna Ferber zurückgeht. Erstmalig verfilmt wurde es 1929 unter der Regie von Harry A. Pollard (Bering 1997, S. 53).

[28]Ein typisches Concept Musical ist z. B. *A Chorus Line* von 1975, angehende Tänzer berichten im Rahmen eines Castings aus ihrem Leben. Die Musicalverfilmung von 1985 unter der Regie von Richard Attenborough wurde nicht zuletzt dank Starbesetzung (Michael Douglas, Alyson Reed) sehr bekannt (Böhlen und Jansen, S. 488–489).

Praktisch jedes Musical und seine entsprechende filmische Umsetzung handelt zentral von einer (gelegentlich auch einseitigen) Liebesbeziehung.[29] Zwei Protagonisten werden mit verschiedenen Problemen konfrontiert, die sie am Ende entweder überwinden oder an denen sie scheitern. Insgesamt überwiegen jedoch die heiteren Stoffe mit glücklichem Ausgang.

6 Zusammenfassung und Fazit

Musicals sind eine vorrangig in Amerika entstandene Form des Musiktheaters, die sich u. a. aus der Operette, Revue und Vaudeville entwickelt hat und Text, Gesang, Tanz und Instrumentalmusik zu einer Handlung verbindet, wobei der Musik eine tragende Rolle zukommt. Ein Bühnenmusical, das ohne wesentliche Veränderungen filmisch umgesetzt wird, bezeichnet man als *Musicalverfilmung*, wohingegen *Filmmusicals* von vorn herein für ein Kinopublikum produziert werden. Ein Spielfilm, der wiederum zu einem filmischen Musical führt, wird als *Musicalfilm* bezeichnet. Dies wiederum belegt, dass Film- und Bühnenmusical sich gegenseitig beeinflussen.

Die bekanntesten musikalischen Formen sind Jazz-, Rock- und klassisches Musical, wobei sich hierbei auch inhaltliche Schwerpunkte ausmachen lassen. Eine weitere inhaltliche Aufteilung des Musicals lieferte Rick Altman mit seiner Klassifikation der drei Subgenres Fairy Tale-Musical, Showmusical und Folkmusical, die sowohl für die Theaterbühne als auch den Film anwendbar sind und die Heterogenität des Musicals und seiner filmischen Umsetzungen unterstreichen.

Literatur

Altman, Rick. 1987. *The American film musical*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.

Axton, Charles B., und Otto Zehnder. 1997. *Reclams großes Musical-Buch*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.

Bartosch, Günter. 1997. *Das Heyne Musical Lexikon. Erweiterte und aktualisierte Taschenbuchausgabe*. München: Wilhelm Heyne Verlag.

Bauch, Marc. 2003. *The American musical. A literary study within the context of American drama and American theater with references to selected American musicals by Richard Rogers, Oscar Hammerstein II, Arthur Laurents, Leonard Bernstein, Stephen Sondheim, and James Lapine*. Marburg: Tectum Verlag.

Bering, Rüdiger. 1997. *Musical. DuMont Schnellkurs*. Köln: DuMont Buchverlag.

Böhlen, Manfred Joh., und Johannes Jansen. *Bibliothek der Meisterwerke. Oper, Operette, Musical*. Zug: Planet Medien AG.

Conrich, Ian. 2006. Musical performance and the cult film experience. In *Film's musical moments*, Hrsg. Ian Conrich und Estella Tincknell, 115–131. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Flügel, Maraile Trixi. 1997. *Das Musical im Rahmen des klassischen Hollywood-Kinos*. Alfeld/Leine: Coppi-Verlag.

[29] In *Sweeney Todd, the Demon Barber of Fleet Street* wird der Titelheld von Mrs. Lovett begehrt, erwidert ihre Gefühle jedoch nicht. Am Ende bringt er sie sogar um.

Göken, Marcel. 2014. *Das Filmmusical im 21. Jahrhundert. Semantische, syntaktische und pragmatische Innovationen und das Verhältnis von Film und Musik in zeitgenössischen Filmmusicals*. Münster: Nodus Publikationen.
Grant, Barry Keith. 2012. *The Hollywood film musical*. Chichester: Wiley-Blackwell Publication.
Hanisch, Michael. 1980. *Vom Singen im Regen. Filmmusical gestern und heute*. Berlin: Henschelverlag Kunst und Gesellschaft.
Hillier, Jim, und Douglas Pye. 2011. *100 film musicals. BFI screen guides*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
Koebner, Thomas, und Dorothee Ott, Hrsg. 2014. *Filmgenres Musical- und Tanzfilm*. Stuttgart: Philipp Reclam jun.
Kowalke, Kim H. 2002. Das Goldene Zeitalter des Musicals. In *Musical, Das unterhaltende Genre*, Hrsg. Armin Geraths und Christian Martin Schmidt, 137–178. Laaber: Laaber Verlag.
Schubert, Gisela. 1997. Musical. In *Musik in Geschichte und Gegenwart, Sachteil Band 6*, Hrsg. Ludwig Finscher, 688–710. Kassel/Stuttgart/Weimar: Bärenreiter Verlag/Metzler.
Siedhoff, Thomas. 2007. *Handbuch des Musicals. Die wichtigsten Titel von A bis Z*. Mainz: Schott Music.
Simon, R.-M., und S. Simon. 1996. Musical. In *Das Neue Lexikon der Musik,* auf der Grundlage des von Günther Massenkeil herausgegebenen Grossen Lexikons der Musik, einer Bearbeitung des Dictionnaire de la Musique von Marc Honegger, 359–360. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler Verlag.
Sonderhoff, Joachim, und Peter Weck. 1986. *Musical: Geschichte – Produktionen – Erfolge*. Braunschweig: Georg Westermann Verlag.
Springer, John. 1966. *All talking! All singing! All dancing! A pictorial history of the movie musical*. Secaucus: The Citadel Press.
Wildbihler, Hubert. 1999. *Das internationale Kursbuch Musicals. Ein kritischer Begleiter durch 500 Werke*. Passau: Musicalarchiv Wildbihler.
Stern, Lee Edward. 1979. *Der Musical-Film*. München: Wilhelm Heyne Verlag.
Ziegenbalg, Ute. 1994. *Das internationale Musical*. Herdecke: Scheffler-Verlag.

Der Musikfilm

Laura Niebling

Inhalt

1 Einleitung: Musik und Film, Musik im Film 622
2 Die Gattung Musikfilm und der Musikspielfilm 623
3 Die Filmzyklen des Subculture Cinema 625
4 Das Genre des musikalischen Filmbiografie (musikalisches Biopic) 628
5 Fazit: Die Facetten des Musikspielfilms 631
Literatur 632

Zusammenfassung

Der Musikfilm beschreibt eine Gattung von Filmen, die Musik porträtieren und dabei meist in synergetischer Relation zur Musikindustrie stehen. Ein signifikanter Teil dieses Filmkorpus besteht aus Musikspielfilmen, in denen Musik in Spielfilmzyklen, aber auch entlang musikalischer Genrezyklen zum Thema wird. Zu den im Musikspielfilm vertretenen Filmgenres zählt die Rock-Mockumentary, das Musical und die hier genauer untersuchte musikalische Filmbiografie.

Schlüsselwörter

Musikfilm · Musikspielfilm · Subculture Cinema · Biopic · Musikalische Filmbiografie · Rock-Mockumentary · Rockumentary

L. Niebling (✉)
Universität Regensburg, Regensburg, Deutschland
E-Mail: laura.niebling@ur.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_32

1 Einleitung: Musik und Film, Musik im Film

Die Vielgestaltigkeit filmischer Kategorien, so David Bordwell über das Verhältnis von Genres und Kritik, gibt dem Interpretierenden viele Werkzeuge für Bedeutungsbildung an die Hand: „Genres, and genre, function as open-ended and corrigible schemata" (Bordwell 1989, S. 148). Die Begriffstraditionen einiger filmwissenschaftlicher und populärwissenschaftlicher Genres scheinen sich diesem Zugang bisweilen allerdings zu widersetzen, sie erwecken den Eindruck es handele sich bei ihnen um singuläre Phänomene mit Anspruch auf Allgemeingültigkeit. So ist die Behandlung von audiovisuellen Filmformen mit und über Musik beispielsweise geprägt von einer historisch-terminologischen Omnipräsenz des Musicalfilms, der in der deutschen Filmwissenschaft vor allem in Betrachtungen von Filmen vor 1945 mit Musikfilm gleichgesetzt wird (vgl. Hans 2004; Wedel 2007) oder über den Fragen der Musikdarstellung exemplarisch diskutiert werden (vgl. Trenka 2013, S. 147–167).[1] Das hängt auch damit zusammen, dass kein anderes Genre mit Musikbezug so eng mit der Geschichte Hollywoods verknüpft ist, wie das „film musical" im Sinne von Barry Grant.[2] Filme wie *The Jazz Singer* (USA, 1927, Alan Crosland) leiten die Ära des Tonfilms ein,[3] dessen technische Neuerung, der Ton, wiederum integrale Voraussetzung ist für das wichtigste Merkmal des Musikfilms: die (extra)diegetische Musik. Diese Beziehung von Bewegtbild und Ton legt den Grundstein für die audiovisuelle Industrie der Populärkultur des 20. Jahrhunderts.

Sie umfasst Musicals, endet allerdings nicht bei ihnen, illustriert John Mundy in *Popular Music on Screen*, wenn er einen filmhistorischen Bogen spannt von Edison bis zu jenen heutigen Akteuren, die die technologischen Möglichkeiten der Verbindung von Bild und Ton perfektionieren und ausschöpfen (vgl. Mundy 1999, S. 244). Die damit begründete „visual economy" (Mundy 1999, S. 244) habe weitreichenden Einfluss auf die Populärkultur im angloamerikanischen Raum sowie in der gesamten Welt gehabt. Ihr besonderes Merkmal sei eine Gemengelage von Texten von Film, über Fernsehen bis zu Video, die mit spezifischen, zumeist wirtschaftlich motivierten Repräsentationsstrategien und -praktiken ‚distinkte' Formen böten um Musik auf die Bildschirme zu bringen (vgl. Mundy 1999, S. 244).

Eine vergleichbare Diversität der Form adressiert auch Anno Mungen in der Anthologie *Popular Music and Film*, wenn er feststellt: „In recent decades, music media has gained an extraordinary diversity of forms, technologies and aesthetic

[1] Aufgrund seiner Sonderstellung in der Filmgeschichte behandelt auch Cornelia Tröger das Genre in dieser Publikation als eigenständigen Text, Musicals werden deshalb in diesem Text nicht eingehender behandelt.

[2] Grant unterscheidet „musical film" (Filmart mit gelegentlicher Musik in der Diegese) und „film musical" (Filmart, in der Musik und vor allem auch Tanz in der Diegese und von den Schauspielern praktiziert wird) (vgl. Grant 2012, S. 1).

[3] *The Jazz Singer* wird in vielen Publikationen als erster Tonfilm verhandelt (vgl. Shaw 1989, S. 184), filmhistorisch gibt es dazu allerdings Gegenbeispiele (vgl. Slowik 2014, S. 57).

strategies for combining sound with images; in fact, the major media delivering music today is audiovisual – film, video or television“ (Mungen 2003, S. 62). Die Formen der Musikbilder in dieser Bandbreite anzuerkennen löst sie aus den solitären Verhandlungen einzelner Genres in fokusierten Fallstudien und ermöglicht gleichermaßen eine Fundierung von Fallstudien in einem komplexeren Feld, wie im Fall von Christian Hißnauers Untersuchung von Castingshows als mögliche „neue Form des Musikfilms“ (Hißnauer 2016, S. 77). Mehr noch, es bieten sich so analysierbare Muster für das Verhältnis von Bild und Ton, das von Filmsoundtracks bis zur Bildgestaltung für Konzertsituationen reichen kann (vgl. Steven 2009).

Denn für das, was Mundy als ‚Popular Music On Screen‘ bezeichnet, nutzte der Musikwissenschaftler Nicholas Cook bereits 1998 den Begriff *musical multimedia*. In dem Versuch, Filmmusik aus der Rolle als Supplement zu Narrativen zu lösen, konstituiert er: „There are multimedia genres which really *are* [Betonung im Originaltext – ln] ‚musical‘: that is to say, in which music plays a constitutive role that has been conspicuously neglected in the critical literature. The most obvious example [. . .] is the music video“ (Cook 1998, S. VI). Für die Filme, die sich durch konstitutive Musik auszeichnen schlägt Cook – in Analogie zum Musikvideo – den Genrebegriff des *Musikfilms* („music film“, Cook 1998, S. X) vor. Dieser umfasst alle Formen von „moving pictures“ (Cook 1998, S. VI), wenn auch unterteilt in Video und Film. Mit dem Fokus auf Film möchte ich das Feld im Folgenden sukzessive einengen, um drei mögliche Ebenen für die Lesart von Musikfilm als filmischer Kategorie aufzuzeigen. Die exemplarische Erarbeitung soll dabei vom Großen ins Kleine erfolgen: vom Musikspielfilm über die Zyklen des musikalischen *Subculture Cinema* bis zum exemplarischen Genre der musikalischen Filmbiografie.

2 Die Gattung Musikfilm und der Musikspielfilm

Dem Musikfilm liegt eine Organisationslogik zugrunde, bei der „die Musik vor der Bildebene [existiert]“ (Lamberts-Piel 2018, S. 10). Die Musik ist das determinierende Element des Filmischen, denn sie ist „zuerst da; sie selbst wird filmisch inszeniert oder steht im Zentrum der Gesamtdramaturgie“ (Lamberts-Piel 2018, S. 10). Auch Anna Katharina Windisch und Klaus Tieber argumentieren für eine vergleichbare Lesart, wenn sie erklären: „Der Einsatz von Musik im Musikfilm geht über die üblichen Funktionen von Filmmusik hinaus und wird zum entscheidenden Faktor in Produktion, Vermarktung und Rezeption“ (Windisch und Tieber 2012). In Anlehnung an die Gattungstheorie von Knut Hickethier – in der Gattung als systemischen Überbegriff für den „darstellerischen Modus“ und „die Verwendung“ genutzt wird, während Genres inhaltlich konnotiert sind (vgl. Hickethier 2002, S. 75) – könnte man *Musikfilme* also verstehen als eine Gattung von audiovisuellen Texten, deren konstitutives Merkmal der Einsatz von Musik als Grundlage und Taktgeber der Inszenierung von Bildmaterial ist. Der definitorische (extra-) diegetische Verwendungszweck der Musik ist dabei stets auch eine werbliche Präsentation ihrer selbst.

Filmische Gattungen lassen sich über ihren darstellerischen Modus – Spiel-, Dokumentar- und Animationsfilm – sowie über die modalen Produktions- und Verwendungslogiken der Filme – beispielsweise als Industrie- oder Lehrfilm – weiter ausdifferenzieren (vgl. Kuhn et al. 2013, S. 12).[4] Eine vergleichbare Kategorisierung habe ich zur Ausgangsbasis meiner Untersuchung von dokumentarischen Musikfilmen gemacht (vgl. Niebling 2018, S. 28 ff.), die unter anderem in Bezug auf Michael Baker das Musikfilmische als modale Kategorien der Produktion und insbesondere der Organisation „as opposed to genres in and of themselves" (Baker 2011, S. 29) aufschlüsselt. Musikfilm wird hierbei zunächst als Gattung gesetzt, innerhalb derer modale Strukturen und Genres, letztere gemeint als „frequently-used stylistic techniques or narrative devices" (Grant 2007, S. 10), auftreten können. Der Musikspielfilm ist eine der hierfür angewandten Kategorien. Er steht neben dokumentarischen (Rockumentary, Musikdokumentarfilm) und experimentelleren Formen der Musikinszenierung (Visuelle Musikkunst). Distinktionsmerkmale der Kategorien reichen von der Finanzierung und den involvierten Akteuren, über das Material und die Technologie bis zur Inszenierung (vgl. Niebling 2018, S. 77 ff.). Durch die Praktiken und Ästhetiken einzelner musikalischer Genres, durch die Plattformen der Präsentation (Kino, Fernsehen, digitale Plattformen) und durch das Akteursnetzwerk der Medienindustrie besteht allerdings eine ästhetische und narrative Durchlässigkeit der Kategorien, die einander durchwirken. So gibt es beispielsweise Verbindungen des Musicals zur Rockumentary oder des Musikvideos zu den meisten jüngeren Formen von Musikfilm.

Der Musikspielfilm beschreibt spezifisch Spielfilme, in denen Musik ein zentrales Element darstellt – eine Entwicklung, die beispielsweise in der Geschichte populärer Musik im Film von den ersten Musikszenen in Filmen der 1940er-Jahre bis zum gezielten Einsatz von Film als Werbeplattform für Musik ab den 1960er-Jahren reicht (vgl. Inglis 2003, S. 2). Der Musikspielfilm umfasst Genres wie das Musical, die musikalische Filmbiografie und die Rock-Mockumentary, aber beispielsweise – bei Filmen, die eine spezifische Musik präsentieren – durchaus auch den Tanzfilm. Diesen Genres ist dabei zumeist eine kommerzielle Spielfilmstruktur gemein, die sich dadurch auszeichnet, dass zu ihrer Präsentation von Musikthemen häufig ein Drehbuch, Schauspieler und (Studio-)Kulissen benötigt werden, um eine fiktionale ‚Story' zu erzählen. Die Logik, nach der diese Filme insbesondere im Kino relevant werden, orientiert sich dabei unter anderem an der Aufmerksamkeit, die den zugrunde liegenden Musikgenres zukommt, wie sich im Folgenden an einigen Filmzyklen zeigen lässt.

[4]Modal im Sinne von Janet Staigers Ausführungen zu Mode of Production (Staiger 2005, S. 88–245, 548–580), der ursprünglich entworfen wurden um das Studiosystem Hollywoods zu erklären: „Zu den wichtigsten Faktoren dieser Organisation gehört der Produktionsmodus (mode of production), der häufig auch als Produktionssystem bezeichnet wird. Hierzu zählen Filmtechnologien und die Arbeitsorganisation der einzelnen kreativen Prozesse sowie das System der Finanzierung und ökonomischen Verwertung" (Decker 2010, S. 164).

3 Die Filmzyklen des Subculture Cinema

Kennzeichnend für Musikkulturen ist ihre fluide Natur: „musical cultures, while stable, are never static, but ever changing“ (Tan 2019, S. 795). Sie sind, ethnomusikologisch betrachtet, geprägt von einer zunehmend global bestimmten (Weiter-) Entwicklung neuer Musikgenres und zugeordneter Szenen und damit verbundener, kultureller Repräsentationsformen, während ihre Mitglieder Prozessen der Akkulturation (fremde Kultur) und Enkulturation (eigene Kultur) durchlaufen, durch die Musikkultur wiederum zugleich stabilisiert und verändert wird (vgl. Tan 2019, S. 794). Insbesondere Szenen im Spektrum der Populärmusik verfügen mit ihrer Mode, ihren distinkten Orten, Kommunikationsformen und Ideologien über spezifisches subkulturelles Potenzial (vgl. zum Beispiel Hebdiges Untersuchung zu Mods 1979, S. 52 ff.), das zwar in der individuellen Auslegung einer subkulturellen Identität deutlich changieren kann (vgl. Allaste 2015, S. 126), dessen vereinfachte Praktik relationaler und vergleichender Identität (vgl. Allaste 2015, S. 126) aber vor allem in visueller und akustischer Reduktion von einer dominanten (Mainstream) Kultur aufgegriffen werden kann (vgl. Clark 1976, S. 187).

In ihrer Darstellung bilden Musikkulturen so das visuelle Rahmenwerk der Musikgeschichte des 20. und 21. Jahrhunderts und erhalten in Filmen durch einzelne Protagonisten immer wieder aufs Neue ein Gesicht. Dies gilt auch im Konzept des von Marcus Stiglegger diskutierten *Rock'n'Roll Cinema*. Er versteht darunter Filme, die eine hermetische Welt retrospektiver Betrachtung von Musikkultur darstellen, beispielsweise im Fall von *Streets of Fire* (Straßen in Flammen, USA, 1983, Walter Hill). Der „Film über das Rock'n'Roll-Lebensgefühl der späten fünfziger Jahre – erzählt mit den stilistischen Mitteln, der Technik und nicht zuletzt der Musik der achtziger Jahre“ ist ein „Musikfilm im Gewand des Großstadt-Western und offenbart lediglich mit den ausführlichen Konzertsequenzen zu Beginn und am Ende deutlich seine wahre Identität“ (Stiglegger 2004, S. 183). Angelehnt an dieses Konzept ließen sich Filme klassifizieren, die in direkter kommerzieller und kultureller Relation zu den Musikgenres einer bestimmten Zeit ein spezifisches Lebensgefühl von Musikszenen inszenieren. Diese erfüllen dabei häufig das Kriterium eines Filmzyklus:

> However, while film genres are primarily defined by the repetition of key images (their semantics) and themes (their syntax), film cycles are primarily defined by how they are used (their pragmatics). In other words, the formation and longevity of film cycles are a direct result of their immediate financial viability as well as the public discourse circulating around them [. . .]: most film cycles are financially viable for only five to ten years (Klein 2011, S. 4).

Die Zyklen korrespondieren häufig mit dem Aufkommen bestimmter Musikszenen oder spiegeln Aspekte musikalischer Milieus. Sie könnten dementsprechend unter dem Überbegriff des *Subculture Cinema* zusammengefasst und in Referenz zu den einzelnen Musikgenres, also beispielsweise *Gothic-Rock Cinema* in den 90er-Jahre (vgl. zu einer Übersicht Stiglegger 2004, S. 193), kategorisiert werden. Im Musikfilm-Bereich steht die finanzielle Rentabilität der *Subculture Cinema*-Zyklen in Abhängigkeit von der sukzessiven Monetisierung der Musikgenres denen sie zugehören. Die visuelle Ebene ihrer filmischen Darstellung ergänzt dabei die auditive Ebene der Jugendkultur,

analysiert Amanda Ann Klein in ihrer Erarbeitung amerikanischer Filmzyklen, denn die Interdependenz von Jugendkultur, und damit Musikkultur, und Filmindustrie sei von Beginn an ökonomischer Natur: „Youth subcultures of the 1950s needed film cycles to reflect their trends fort hem – to „complete" their images. And film studios needed teenagers to provide the raw materials for their film cycles" (Klein 2011, S. 105). Die Länge der Zyklen steht in Abhängigkeit vom Erfolg des den Zyklus initiierenden Films und der Musikkultur, deren Lebensgefühl abgebildet wird, sowie der Zuschauerpräferenz für die bevorzugten Genres des Zyklus.

Subculture Cinema-Zyklen finden sich demnach vor allem ab der Entwicklung eines Populärkulturbegriffs nach 1945. Sie sind teilweise länderspezifisch (vgl. Niebling 2018, S. 118) und umfassen für den angloamerikanisch geprägten Markt beispielsweise die Jukebox-Filme mit Elvis Presley, die mit der namensgebenden Jukebox als Element der Narration (vgl. Abb. 1) von Musical-Komödien von *Love Me Tender* (Pulverdampf und heiße Lieder, USA, 1956, Regie: Robert D. Webb) bis *Change of Habit* (Ein himmlischer Schwindel, USA, 1969: Regie: William A. Graham) eine musikalisch geprägte Jugendkultur inszenieren. Andere Beispiele mit Reichweite auf dem Kinomarkt sind die deutschen Schlagerkomödien der 1950er- und 60er-Jahre,[5] die Heavy-Metal-Komödien der späten 1980er- und 1990er-Jahre[6] und die Hip-Hop-Dramen der 1990er.[7] Als Angebot für eine Musikszene und ein erweitertes Publikum arbeiten die Filme häufig mit bekannten Künstlern der Zeit – ob Elvis in den Jukebox-Filmen, Alice Cooper in den Heavy-Metal-Komödien (*Wayne's World*, USA, 1992, Regie: Penelope Spheeris) oder die Village People im *Disco Cinema* der 1970er- und frühen 1980er-Jahre (*Can't Stop The Music*, USA, 1980, Regie: Nancy Walker). Ein Blick auf diese Zyklen bietet die Chance einer komparativen Betrachtung bestimmter Filme, die über wiederkehrende Künstler, Orte und Handlungen ein musikalisches Lebensgefühl inszenieren. Dazu gehört auch die Erweiterung der subkulturellen Kategorie einer Musikszene (und ihrer Abgrenzung zu anderen Strömungen der Musikkultur) auf das Kaleidoskop sozialer Identität, das postmoderne Identität bestimmen kann.

[5]Im Anschluss an den Revuefilm entstehen diese Musicals und Verwechslungskomödien. Der Übergang markiert in der DDR dabei unter anderem *Liebe, Tanz und 1000 Schlager* (DDR, 1955, Paul Martin). Schlagerfilme sind auch Westdeutschland populär und oft mit bekannten Schlagerstars besetzt, beispielsweise *Conny und Peter machen Musik* (BRD, 1960, Werner Jacobs) oder *Heintje – Ein Herz geht auf Reisen* (BRD, 1969, Werner Jacobs).

[6]Diese Komödien folgen meist jungen Musikern und deren Abenteuern, beispielsweise *Bill and Ted's Excellent Adventure* (USA 1989, Stephen Herek), *Wayne's World* (USA, 1992, Penelope Spheeris) oder *Airheads* (USA, 1994, Michael Lehmann). Hinzu kommen diverse Filme mit musikalischen Referenzen zur Metal-Kultur, insbesondere in Folge des Fantasy-Animationsfilm *Heavy Metal* (CA/USA, 1981, Gerald Potterton und John Bruno) sowie die erfolgreiche Fernsehserie *Beavis & Butt-Head* (USA, 1993–1997, Idee: Mike Judge).

[7]Es handelt sich häufig um Coming-of-Age- und Bandendramen, die mit Rap-Soundtracks das Leben in afro- und latinoamerikanischen Viertel in den USA porträtieren. Vor allem die Filme von Regisseur John Singleton sind besetzt mit Musikern aus Hip-Hop und R'n'B, wie in *Boyz n the Hood* (*Boyz n the Hood – Jungs im Viertel*, USA, 1991) oder *Poetic Justice* (USA, 1993). Signifikant für den Zyklus ist eine düsterer Fatalismus, der das Lebensumfeld der Protagonisten als Ort von Gewalt und Niedergang darstellt (vgl. Forman 2002, S. 263 ff.). Eine Gegenentwurf sind Komödien wie *Cool as Ice* (USA, 1991, David Kellogg) mit Vanilla Ice oder *Friday* (USA, 1995, F. Gary Gray) mit Ice Cube und Chris Tucker.



Abb. 1 Jugendliche versammeln sich um eine Jukebox, an der Deke Rivers (Elvis Presley) in *Loving You* (USA, 1957, Regie: Hal Kanter) ein Lied auswählt. Gold Aus Heißer Kehle (AL!VE, DVD Screenshot).

Dabei fällt auf, dass sich viele der Zyklen durch eine Präferenz für bestimmte filmische Genres und deren subversive Kräfte auszeichnen, welche im Besonderen dann kanalisiert werden, wenn die Filmemacher eine affektive Nähe zu den Musikszenen haben. So bedienten sowohl die Heavy-Metal-Komödien als auch der im Independentfilm zeitgleich entstehende „heavy metal horror cycle" (Konecny 2014, S. 13) der 1980er-Jahre einen „bourgeoning heavy metal market" (Konecny 2014, S. 13). Sie inszenierten das Spannungsfeld zwischen öffentlicher Wahrnehmung der Szene (als Rumtreiber, Taugenichtse und vor allem Satanisten) und der Lebensrealität der jugendlichen Fans durch gezielte satirische Überhöhung und mit Rückbezug auf popkulturelle Referenzen. Die Horrorfilme der Zeit beleuchteten damit in besonderer Weise, „that the heavy metal subculture, in the face of a multiplicity of opponents, responded not with direct action [...], but with laughter [...] that instilled in its members a feeling of righteousness and social unification" (Konecny 2014, S. 17). Die Metalfilme persiflierten dazu die Anbetung falscher ‚Götter', von der ikonische Szene in *Wayne's World*, in der die Protagonisten Wayne und Garth (Mike Myers und Dana Carvey) vor dem unbeeindruckten Rockstar Alice Cooper auf die Knie gehen und ausrufen „Wir sind unwürdig!" (vgl. Abb. 2)[8] bis zur Verkehrung christlicher Werte, die der kanadische Horrorfilm *The Gate* (CA, 1987, Tibor Takács) 1987 auf die Spitze trieb, als er die Texte einer Metal-Band zum Schlüssel für das Höllentor machte.

Dass spezifische Zyklen, wie das eingangs zitierte *Rock'n'Roll Cinema*, auch nach der Hochzeit spezifischer Musikgenres im Mainstream erneut eine Relevanz erhalten können, liegt in der Tendenz des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts begründet Popmusik zunehmend als nostalgisches Fenster in die oft selbst erlebte Jugend nach 1945 zu inszenieren. Eine beliebte Form hierfür ist die musikalische Filmbiografie.

[8]Die Szene ist zugleich eine Referenz an das popkulturelle Kino der 1970er (vgl. Rachman 2000, S. 50).



Abb. 2 **a–b** Wayne Campbell und Garth Algar (Mike Myers und Dana Carvey) gehen in *Wayne's World* (USA 1992, Regie: Penelope Spheeris) vor dem unbeeindruckten Rockstar Alice Cooper auf die Knie. Dieser hält ihnen seinen Ring zum Kuss hin. Wayne's World (Universal Pictures, DVD Screenshot)

4 Das Genre des musikalischen Filmbiografie (musikalisches Biopic)

Vergleichbar der Mockumentary[9] erschöpft sich das Spektrum filmbiografischer Themen nicht in der Musikgeschichte, findet in ihr aber eine wesentliche Quelle von Narrativen. Anders als das *Subculture Cinema* funktioniert die musikalische

[9]Oder auch „Mock-Documentary", ein Spielfilmgenre des späten New Hollywood, das sich einer dokumentarischen Ästhetik bedient und in Kinofilmen wie *This Is Spinal Tap* (USA, 1984, Rob Reiner) die Darstellung von Musikerkarrieren in der Rockumentary parodiert. Signifikanterweise stellt Musik den Fernsehsketchen der fiktiven Band *The Rutles*, einer Parodie auf die Beatles, und vor allem in ihrem Film *The Rutles – All You Need Is Cash* (GB, 1978, Eric Idle und Gary Weis) einen Initiationspunkt des Genres dar. Erst in den folgenden Jahrzehnten entwickeln sich mit Mockumentaries wie dem Horrorfilm *The Blair Witch Project* (USA, 1999, Daniel Myrick und Eduardo Sánchez) oder der Politsatire *Borat* (GB/USA, 2006, Larry Charles) auch andere narrative Schwerpunkte (vgl. Tueth 2012, S. 179–193).

Filmbiografie allerdings über eine Eigenlogik von Musikbiografie-Zyklen, wie dem jüngsten Erfolg von Filmen wie *Bohemian Rhapsody*, *The Dirt* (USA, 2019, Jeff Tremaine) oder *Rocketman* (UK/USA, 2019, Dexter Fletcher), in denen schillernde Rockstar-Figuren der 1970er- und 1980er-Jahre inszeniert werden. Die Geschichte musikalischer Filmbiografien, als (audio)visuelle Form der literarischen Musikerbiografie, beginnt mit dem bereits in der Stummgeschichte aufkommenden „Composer Biopic" und erfährt mit dem „Performer Biopic" die Erweiterung auf ihr heutiges Spektrum (vgl. für die Unterscheidung Tibbetts 2005, S. 16). So dominierten zunächst Bilder klassischer Komponisten das Genre, die beispielsweise den Schaffensprozess in Franz-Schubert-Filmen von 1918 bis 1958 inszenierten (vgl. Mitchell 2004, S. 196). Die besondere Bedeutung des Komponisten-Porträts wird häufig in dessen niedrigschwelligem Zugang zur klassischen Musik begründet (vgl. Fryer 2018, S. 7). Allerdings macht John C. Tibbetts *Composers in the Movies* anhand von Jazz-Biografien bereits die problematische Limitierung dieser Kategorisierung deutlich. Jazz-Musiker wie Benny Goodman, die zugleich komponierten und mit Band performten, lassen sich in dieser Systematisierung nicht mehr eindeutig verorten. Dies wurde vor allem nach dem Zweiten Weltkrieg relevant, als die Darstellung von historischer und aktueller Performance zunehmend in die Domäne der Konzertfilm-Rockumentary fiel und das „Composer-Performer Biopic" (Hagopian 2006, S. 267) an Popularität gewann. Aber auch reine Performer-Biopics kamen hinzu und bis heute „ist die Darstellung von musikalischen ‚Performers' im biografischen Film fruchtbar und populär geblieben" (Mittermayer 2009, S. 482).

Hierbei wurde auch die für die Filmbiografie häufig „intendierte ‚Mischung' von Genres, eine erkennbare Kombination unterschiedlicher Genremerkmale" (Kuhn 2013, S. 234), bedeutsam. In der Kategorie Musikspielfilm findet sich beispielsweise die naheliegende Verbindung von Musical und Filmbiografie, die sich im angloamerikanischen Kino zunächst mit einem ersten „cluster of Hollywood musical biopics" (Shearer 2016, S. 121) über die Goldenen 1920er-Jahre in den 1940er-Jahren als Präsentationsfläche für bekannte Entertainer und Broadway-Künstler ausprägte. In der Folge etablierten sich mitunter sichtbare Synergien zwischen der Musikindustrie und der Filmindustrie. Diese finden sich beispielsweise in Besetzungsstrategien wie im Fall von Diana Ross als Billie Holiday in *Lady Sings The Blues* (USA, 1972, Sidney J. Furie) oder Beyoncé Knowles als Etta James im Film *Cadillac Records* (USA, 2008, Darnell Martin), die beide in den Filmen Stücke performen (vgl. Abb. 3a–b) und auch für filmbegleitenden Soundtracks noch einmal Stücke aufgenommen haben. Zudem finden sich Verbindungen auf der Ebene der Produktion, wie im Fall der filmischen Quasi-Autobiografie des *Rolling-Stone*-Journalisten Cameron Crow in *Almost Famous* (USA, 2000, Cameron Crow) oder in *Straight Outta Compton*, der durch einige der ehemaligen N.W.A.-Mitglieder produziert wurde. Musikalische Filmbiografien können damit Teil des *Subculture Cinema* sein, sind häufiger aber retrospektiv (häufig mit ein bis zwei Dekaden Abstand zum Künstler), singulär in der Produktion und selbst bei Bands fokussiert auf



Abb. 3 **a–b** Diana Ross als Billie Holiday in *Lady Sings The Blues* (USA, 1972, Sidney J. Furie) und Beyoncé Knowles als Etta James im Film *Cadillac Records* (USA, 2008, Darnell Martin) verkörpern nicht nur als Schauspielerinnen die Sängerinnen, sondern singen ihre Stücke auch in den Filmen. *Lady Sings The Blues* (Paramount, DVD Screeshot), *Cadillac Records* (Sony, DVD Screenshot)

einzelne Künstler.[10] Die Charaktere der Filme werden in ihrer historischen und künstlerischen Relevanz präsentiert und im Kontext sozialer und politischer Identitätsparameter – also *Race, Class, Gender, Sexuality*, aber auch *Age* und *Religion* – inszeniert, die für eine Musikszene oder individuelle Musiker von besonderer Bedeutung sind. Die musikalische Filmbiografie inszeniert die Karrieren von Musikern dabei meist entgegen gesellschaftlicher Umstände, der

[10]Beispiele für diese Praxis finden sich in Rock'n'Roll (*The Buddy Holly Story,* USA, 1978, Steve Rash), Country (*Coal Miner's Daughter*, USA, 1980, Michael Apted), Punk (*Sid and Nancy*, GB 1986, Alex Cox), Jazz und Bebop (*Bird*, USA, 1988, Client Eastwood) oder Hip-Hop (*Notorious*, USA 2009, George Tillmann Jr.), aber auch in den zunehmend ausdifferenzierten, länderspezifischen Subgenres wie dem französischen Chanson (*La môme / La Vie En Rose*, F/GB/CZ 2007, livier Dahan) oder dem Norwegian Black Metal (*Lords of Chaos*, GB/SE 2018, Jonas Åkerlund).

(Musik)Industrie oder anderer Protagonisten. Als Brennglas wirken Exzesse, vor allem Drogen, Sex und Gewalt.

Der individuelle Kampf liegt dabei im Konzept der Filmbiografien als fiktionaler Nacherzählungen einzelner Lebensgeschichten begründet. Dennis Bingham definiert das Genre deshalb als das Erzählen, Ausstellen und Feiern der Geschichte eines Individuums mit dem Ziel, dessen Bedeutung in der Welt zu zeigen, zu untersuchen oder auch zu hinterfragen: „to illuminate the fine points of a personality; and for both artist and spectator to discover what it would be like to be this person, or to be a certain type of person" (Bingham 2010, S. 10). Der Reiz läge darin das private Verhalten in einer individuellen Zeitgeschichte auszuloten, insbesondere dann, wenn diese Person vor allem durch eine öffentliche Persona bekannt sei (vgl. Bingham 2010, S. 10). Musiker und Bands auf und abseits der Bühne verkörpern im Wortsinn Erving Goffmanns Spannungsfeld sozialer Interaktion zwischen Front- und Backstage-Persönlichkeit (Goffmann 1956, S. 13 und 69). Sie können mit Blick auf ihre Musiker-Personae („real person", „performance persona", „character", Auslander 2006, S. 4) inszeniert werden, denn sie bieten eine ideale Projektionsfläche für die dadurch möglichen Imaginationsangebote.

m Kontext des Musikfilms sind musikalische Filmbiografien das fiktionale Äquivalent zu dokumentarischen Porträts in der Rockumentary und können dadurch in ähnlicher Art als Werbeinstrument fungieren. Dass sie dabei positivistisch, mythologisierend, und bisweilen sogar revisionistisch, historische Zusammenhänge als Werbung oder sogar politische Propaganda inszenieren, ist ein wiederkehrender Kritikpunkt. Bereits die erste umfassenden Studie zur Filmbiografie von George F. Custen, *Bio/pics: How Hollywood Constructed Public History* (1992) problematisierte das Verhältnis zu Hollywood, „when biografies where staples of several of the major studios" (Bingham 2010, S. 11). Hinzu kommen zunehmend die skizzierten Verbindungen zur Musikindustrie, deren Protagonisten ihre eigene Geschichte (neu) schreiben. James Welsh hinterfragte deshalb in einem Interview mit John Tibbetts zu dessen Buch über Komponisten-Biografien das komplexe Verhältnis zur Realität provokant: „Can you justify your interest in movies that exist mainly to tell entertaining lies?" (Welsh 2005, S. 86). Dass dieser Vorwurf konkret im Kontext der Musik als identitätsformendem Unterhaltungsgegenstand in sich und durch sich auftritt, ist ein Hinweis auf die subversive Kraft, die Musikfilmen zugesprochen wird und die sich in deren Erfolg seit über 100 Jahren immer wieder zu bestätigen scheint.

5 Fazit: Die Facetten des Musikspielfilms

Als Klammer für eine breite Anzahl von Filmen beschreibt der Musikfilm eine bildliche Inszenierung von Musik, die ihm vorangeht und es bestimmt. Konzentriert man die Betrachtung auf den fiktionalen Langfilm, den Musikspielfilm, lassen sich hierzu beispielsweise die zyklischen, genreunabhängigen Formen des *Subculture Cinema* betrachten. Andererseits finden sich bestimmte wiederkehrende Genres, wie das Musical, die musikalische Filmbiografie oder die Rock-Mockumentary. Die

Genres des Musikspielfilms datieren bis in die Anfänge der Filmgeschichte zurück und treten meist in genretypischer, zeitlicher Relation zur abgebildeten Musik auf.

Untersucht man den Musikfilm und konkreter den Musikspielfilm auf die Verbindungen zu dokumentarischen Formen der Musikinszenierung wird vor allem deutlich wie genreübergreifend sich die Filme in dem Modus durch eine kommerzielle, mystifizierende und simplifizierende Darstellung von Musik auszeichnen. Musikspielfilme entstehen aus dem Zeitgeist oder in der Retrospektive des Zeitgeistes einer Musikkultur und profitieren von der kommerziellen Etablierung des zugehörigen musikalischen Genres. In ihrer Konstitution helfen sie allerdings auch diesen Status zu festigen, sei es auf der Ebene medienwirtschaftlicher Synergie oder weil sie narrativ und ästhetisch die Topoi und Mythen der verhandelten Kultur auf eine visuelle Ebene veritabler Monetisierung zu reduzieren vermögen.

Literatur

Allaste, Airi-Alina. 2015. Club culture in the cultural periphery. The case of Estonia. In *The borders of subculture: Resistance and the mainstream*, Hrsg. Alexander Dhoest, Steven Malliet, Barbara Segaert und Jacques Haers, 123–143. New York: Routledge.

Auslander, Philip. 2006. *Performing glam rock. Gender and theatralicity in popular music*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Baker, Michael Brendan. 2011. *Rockumentary: Style, performance & sound in a documentary genre*. Montréal: McGill University.

Bingham, Dennis. 2010. *Whose lives are they anyway. The biopic as a contemporary film genre*. Piscataway: Rutgers University Press.

Bordwell, David. 1989. *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema*. Cambridge: Harvard University Press.

Clark, John. 1976. Style. In *Resistance through rituals. Youth cultures in post-war Britain*, Hrsg. Stuart Hall und Tony Jefferson, 175–192. London: Hutchinson.

Cook, Nicholas. 1998. *Analysing musical multimedia*. Oxford: Clarendon Press.

Custen, George Frederick. 1992. *Bio/Pics: How hollywood constructed public history*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Decker, Christoph, Hrsg. 2010. Der amerikanische Film. In *Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika*, 161–238. Bielefeld: transcript.

Forman, Murray. 2002. *The hood comes first: Race, space, and place in rap and hip-hop*. Middletown: Wesleyan University.

Fryer, Paul, Hrsg. 2018. Introduction. In *The composer on screen. Essays on classical music biopics*, 7–11. Jefferson: McFarland.

Goffmann, Erving. 1956. *The presentation of self in everyday life*. Edinburgh: University of Edinburgh.

Grant, Barry Keith. 2007. *Film genre: From iconography to ideology*. London: Wallflower.

Grant, Barry Keith. 2012. *The hollywood film musical*. Malden: Wiley-Blackwell.

Hagopian, Kevin Jack. 2006. *Hollywood restoration – Genre and the American film industry in the culture of American affirmation, 1936–1945*. Dissertation, University of Wisconsin.

Hans, Jan. 2004. Musik- und Revuefilm. In *Mediale Mobilmachung I – Das Dritte Reich und der Film*, Hrsg. Harro Segeberg, 203–229. München: Wilhelm Fink.

Hebdige, Dick. 1979. *Subcultures – The meaning of style*. London: Routledge.

Hickethier, Knut. 2002. Genretheorie und Genreanalyse. In *Moderne film theorie*, Hrsg. Jürgen Felix, 62–96. Mainz: Bender.

Hißnauer, Christian. 2016. Der Traum vom Superstar: Castingshows als neue Form des Musikfilms? In *Populäre Musikkulturen im Film. Inter- und transdisziplinäre Perspektiven*, Hrsg. Carsten Heinze und Laura Niebling, 77–91. Wiesbaden: Springer VS.

Inglis, Ian. 2003. Introduction: Popular music and film. In *Popular music and film*, 1–8. London: Wallflower.
Klein, Amanda Ann. 2011. *American film cycles. Reframing genres, screening social problems, & defining subcultures*. Austin: University of Texas Press.
Konecny, Brandon. 2014. Heavy metal monsters!: Rudctio ad Ridiculum and the 1980s heavy metal horror cycle. *Film matters* 5(1): 13–18.
Kuhn, Markus. 2013. Biopic. In *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Hrsg. Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber, 213–240. Berlin: de Gruyter.
Kuhn, Markus, Irina Scheidgen, und Nicola Valeska Weber. 2013. *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, 1–39. Berlin/Boston: de Gruyter.
Lamberts-Piel, Christa. 2018. *Filmmusik und ihre Bedeutung für die Musikpädagogik*. 3., unveränderte Aufl. Augsburg: Wißner.
Mitchell, Charles P. 2004. *The great composers portrayed on film. 1913 through 2002*. Jefferson: McFarland & Company.
Mittermayer, Manfred. 2009. Lebensgeschichten im Biopic. Skizzen zu einem historischen Überblick. In *Die Biographie – Beiträge zu ihrer Geschichte*, Hrsg. Wilhelm Hemecker, 451–501. Berlin: de Gruyter.
Mundy, John. 1999. *Popular music on screen. From hollywood musical to music video*. Manchester: Manchester University Press.
Mungen, Anno. 2003. The music is the message: The day Jimi Hendrix burned his guitar – Film, musical instrument, and performance as music media. In *Popular music and film*, Hrsg. Ian Inglis, 60–77. London: Wallflower.
Niebling, Laura. 2018. *Rockumentary – Theorie, Geschichte und Industrie*. Marburg: Schüren.
Rachmann, Stephen. 2000. The Wayne's worlding of America. Performing the seventies in the nineties. In *The seventies – The age of glitter in popular culture*, Hrsg. Shelton Waldrep, 41–55. New York: Routledge.
Shaw, Arnold. 1989. *The jazz age. Popular music in the 1920s*. Oxford: Oxford University Press.
Shearer, Martha. 2016. *New York city and the hollywood musical. Dancing in the streets*. London: Palgrave Macmillan.
Slowik, Michael. 2014. *After the silents. Hollywood film music in the early sound era, 1926–1934*. New York: Columbia University Press.
Staiger, Janet. 2005. The Hollywood mode of production to 1930–1960. In *The classical Hollywood cinema – Film style and mode of production to 1960*, Hrsg. David Bordwell, Janet Staiger und Kristin Thompson, 88–245, 548–580. London: Routledge.
Steven, Meghan. 2009. *Music and image in concert. Using images in the instrumental music concert*. Sidney: Music and Media.
Stiglegger, Marcus. 2004. Rock'n'Roll Cinema. Hermetische Welten. In *Pop & Kino. Von Elvis zu Eminem*, Hrsg. Marcus Stiglegger und Bernd Kiefer, 182–195. Mainz: Ventil/Bender.
Tan, Leonard. 2019. Enculturation. In *The sage international encyclopedia of music and culture*, Hrsg. Janet Sturman, 794–796. Thousand Oaks: Sage.
Tibbets, John C. 2005. *Composers in the movies. Studies in musical biography*. New Haven: Yale University Press.
Trenka, Susie. 2013. Musical. In *Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung*, Hrsg. Markus Kuhn, Irina Scheidgen und Nicola Valeska Weber, 147–167. Berlin: de Gruyter.
Tueth, Michael. 2012. *Reeling with laughter: American film comedies – From anarchy to mockumentary*. Lanham: Scarecrow.
Wedel, Michael. 2007. *Der deutsche Musikfilm – Archäologie eines Genres, 1914–1945*. München: edition text + kritik.
Welsh, James. 2005. Musical biography and film: John Tibbetts interviewed by Jim Welsh. *Film and History* 35(2): 86–91.
Windisch, Anna Katharina, und Klaus Tieber. 2012. Musikfilm. Kieler Lexikon der Filmbegriffe. http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=7699. Zugegriffen am 01.07.2019.

Der Abenteuerfilm

Hans Jürgen Wulff, Lioba Schlösser und Marcus Stiglegger

Inhalt

1 Definition und historische Entwicklung des Genres 636
2 Die Prototypen des Abenteuerfilms 637
3 Die Begegnung mit Natur und Fremde 638
4 Der Abenteurer und seine Motivation 641
5 Die Genreverbände des Abenteuerfilms 643
6 Fazit 649
Literatur 650

Zusammenfassung

Historisch betrachtet findet der Abenteuerfilm seinen Ursprung weit vor Beginn der Filmgeschichte in der Abenteuerliteratur des 18. und 19. Jahrhunderts. Aus diesem Ursprung haben sich diverse Subgenres entwickelt wie der Piraten- und Seefilm, der Sandalenfilm, der Mantel- und Degenfilm. Große Seeschlachten gehören daher ebenso zum Repertoire des Abenteuerfilms wie Darstellungen mittelalterlicher Ritterkämpfe oder antiker Schlachten. Kernstück des Genres sind dabei immer die Protagonisten, die Abenteurer, die sich auf die Reise in fremde Gebiete oder Kulturen machen und dort mit ungeahnten Gefahren kon-

H. J. Wulff
Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, Kiel, Deutschland
E-Mail: hwulff@uos.de

L. Schlösser (✉)
Berlin Film Institut, DEKRA | Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland
E-Mail: lio.schloesser@t-online.de

M. Stiglegger
Berlin Film Institut, DEKRA Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland
E-Mail: Marcus.Stiglegger@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_33

frontiert werden. Ihre Fähigkeiten werden dabei in Gänze herausgefordert und sie müssen sich anpassen, um in der Fremde bestehen zu können. Diese Charakteristika verbinden und identifizieren alle dem Abenteuerfilm zugerechneten Subgenres und sorgen dafür, dass das Genre bis in die Gegenwart in den Grundzügen seiner Erzählstruktur und Dramaturgie stringent geblieben ist.

Schlüsselwörter

Filmgeschichte · Abenteuer · Heldenreise · Kolonialismus · Fremde · Wildnis

1 Definition und historische Entwicklung des Genres

Das Genre des Abenteuerfilms gilt gerade wegen der Abstraktheit des Abenteuerbegriffs, der ausfransenden Ränder des Kerngenres und der zahlreichen Mischungen mit anderen Sujets und Gattungen (insbesondere des Westerns) als eines der umfangreichsten Genres der Filmgeschichte. Historisch geht es in seinen Anfängen bis weit vor den Beginn der Filmgeschichte zurück und findet seinen Ursprung in der Abenteuerliteratur des 18. und 19. Jahrhunderts. Das Abenteuerliche hat sich in zahlreichen Subgenres der Literatur- und vor allem der Filmgeschichte entfaltet, die populärsten sind Piraten- und Seefilm, Ritterfilm, Mantel- und Degenfilm und Antikfilm. In heutigem Verständnis ist der exotische Abenteuerfilm das Zentrum des Genres. Die Hochphase des Abenteuerfilmgenres ist dementsprechend durch unreflektierte Strukturen des Kolonialismus geprägt und lässt sich zwischen den 1920er- und 1960er-Jahren verorten (Seeßlen 2011; Tasker 2004; Wulff 2004). Erst in der darauf folgenden Phase des Spätabenteuerfilms finden sich Ansätze einer politischen und filmästhetischen Reflexion der bis dahin etablierten Genre-Elemente. In diesen Zeitraum fallen auch vereinzelt Geschichten aus Sicht der Kolonialisierten, wie Jack Golds *Man Friday* (*Freitag und Robinson*, 1975), in der die Robinsonade aus der Gegenperspektive Freitags erzählt wird. Filme mit einer solch abweichenden Erzählperspektive gelten jedoch als Ausnahme. Generell setzen Medienprodukte, die einen anderen Blickwinkel als den der Kolonisatoren einnehmen, immer eine konventionell andere Perspektivierung voraus, verweisen jedoch ebenfalls auf die soziale Praxis von Ausbeutung und Unterdrückung. Divergente Perspektivierungen sind selten rein intertextuell zu erklären, sondern meist in konkreten politischen und historischen Kontexten zu verorten. Dies lässt sich an Filmen wie John Boormans *Emerald Forest* (*Der Smaragdwald*, 1985), Roland Joffes' *The Mission* (*Mission*, 1986) und John McTiernans *Medicine Man* (*Medicine Man – Die letzten Tage von Eden*, 1992) nachvollziehen (vgl. Franco 1993, S. 90 f.) (Abb. 1).

Diese Beispiele verweisen deutlich auf Strukturen westlicher Gesellschaften, die sich gerade am Blick der kolonialisierten Bevölkerung ablesen lassen. Trotz einiger Versuche, die Mythisierungen des Genres zu reflektieren und altbekannte Figurenkonzepte zu überwinden, wie es John Huston in *The African Queen* (1951) mit den nicht mehr jugendlichen Protagonisten anstrebt, findet eine tatsächliche filmhistorische Reflexion erst ab den 1980er-Jahren statt. Diese ist besonders bezüglich der politischen Struktur des Genres erkennbar und maßgeblich von den Postcolonial Studies



Abb. 1 *The African Queen* (EuroVideo, DVD Screenshot), Humphrey Bogart, Katherine Hepburn

geprägt, die in dieser Zeit den allgemeinen Diskurs bestimmten. Doch schon in den 1950er-Jahren wird das Abenteuer vermehrt von touristischen Motiven der Welterkundung durchdrungen. In Sir Michael Andersons *Around the World in 80 Days* (*In achtzig Tagen um die Welt*, 1956) geht es darum, sich den kommenden Gefahren möglichst gut vorbereitet, strukturiert, wissentlich und willentlich auszusetzen und am Ende wieder wohlbehalten in der Heimat anzukommen. Die dabei bereisten Orte ähneln einem Standardwerk der Reiseliteratur: In Paris geht es zum Eiffelturm, in Spanien in die Stierkampfarena, in Ägypten wird der Nil befahren, in Indien sind Elefanten die landestypischen Verkehrsmittel. Ab den 1980er-Jahren werden dererlei filmische Erfahrungen immer häufiger. In *Medicine Man* kann eine Amerikanerin die Wirkung und Schönheit des Dschungels erst erkennen, als sie in einer Seilbahn über ihn hinwegschwebt – eine durch und durch touristische Erfahrung. In *Jumanji* (1995 bzw. 2017) wird die Reise selbst überflüssig und die Protagonisten erleben das Abenteuer in der Innenwelt eines Brett- bzw. Konsolenspiels. Die zu erschließende Welt wird zu einem imaginären und sogar virtuellen Ort, der keinerlei realweltlichem Kontext entspringt. Zunächst scheint die touristische und schlussendlich die spielerische, virtuelle Erschließung der Welt die kolonialistische abzulösen, ebenso wie es aus Sicht des europäischen Subjekts in der Realität der Fall ist. Die künstliche Fremde ist dabei von zweifacher Faszination: Einerseits fasziniert der Ruf des Abenteuers, das Fremde und Unbekannte. Andererseits ist die virtuelle Welt menschengeschaffen und beeinflussbar, sie kann verändert werden (vgl. Stiglegger 2006, S. 198). Eine solche Fremde bietet eine nahezu regressive Basis für Abenteuer, denn sie ist in gewisser Weise bereits zur Domestizierung angelegt.

2 Die Prototypen des Abenteuerfilms

Sowohl Erzähl- als auch Handlungsstruktur des Genres sind überwiegend geradlinig gehalten und erinnern dramaturgisch an die Struktur klassischer Märchen: Ein einzelner oder eine Gruppe von Abenteurern verlassen ihre gewohnte Umgebung und ziehen

in die Fremde. Dort sind sie mit unvorhergesehenen Schwierigkeiten konfrontiert und müssen nicht selten über sich und ihre Wertvorstellungen reflektieren. Sie erobern fremdes Territorium und nebenbei mehr oder minder erfolgreich das andere Geschlecht. Während der Reise gewonnene Weggefährten und tatsächliche Freundschaften stehen dem übergeordneten Machtgefüge der erzählten Welt entgegen und sind daher nicht garantiert, allenfalls soziale Kontakte und Begegnungen mit Geliebten sorgen für Kurzweil. Zumeist erreichen die Abenteurer ihr Ziel, enden glücklich, werden am Ende geliebt und gefeiert als strahlende Helden ihrer eigenen Geschichte. Nicht selten findet passend zum Happyend eine Trauung oder Verlobung statt, die wiederum die Wiedereingliederung in die Gesellschaft symbolisiert. Abweichende Handlungsverläufe sind eher als Ausnahme zu betrachten. Sofern die Abenteurer in der Fremde kein Glück finden, kehren sie nach Hause zurück und werden dort mit offenen Armen empfangen. Nicht selten bringen sie Schätze oder Eroberungen mit.

Alternative, tragische Enden, bei dem die Protagonisten sterben, sind ebenfalls selten. Im Abenteuerfilm geht es grundsätzlich darum, dass die Abenteurer auf einer wichtigen, moralisch geleiteten Mission Schwierigkeiten überwinden und daran über sich selbst hinauswachsen, was durch den Tod in letzter Instanz unterbunden würde (Heer 1981, S. 7). Hier sind beispielhaft zu nennen: Henri-Georges Clouzots *Le Salair de la Peur* (*Lohn der Angst*, 1953), John Hustons *The Man Who Would Be King* (*Der Mann, der König sein wollte*, 1975) und *Treasure of Sierra Madre* (*Der Schatz der Sierra Madre*, 1948). Im letztgenannten Beispiel wird Protagonist Fred Dobbs (Humphrey Bogart) als selbstsüchtiger, habgieriger und krankhafter Charakter inszeniert, der zu nah am Wahnsinn angesiedelt scheint, um das Abenteuer unbeschadet bestehen zu können und die anderen Abenteurer mit sich reißt (vgl. Seeßlen 1996, S. 153 f.). Auffällig ist auch, dass hier – genau wie in *Lohn der Angst* – keinerlei weibliches Pendant zu den männlichen Abenteurern vorhanden ist. Seeßlen führt dies auf die Traumlosigkeit, den Realismus und die Unverklärtheit des Films zurück, der derart „schmutzig" ist, dass weibliche Figuren oder gar Liebesbeziehungen darin keinen Platz finden (Seeßlen 1996, S. 158). Die Abenteurer richten sich selbst dank ihrer Habgier zugrunde, sodass nicht einmal ein übermächtiger Antagonist notwendig ist, was der ungeschönten Realität des Goldrausches der 1920er-Jahre in Mexiko entspricht.

Das Abenteuer selbst stellt, gleich der klassischen Heldenreise, immer den Gegenpol zum Alltagsleben dar, es ist ein Ausbruch aus dem Altbekannten. Diese Struktur kann auf Epen und Mythen frühester Zeit sowie nahezu aller Kulturen zurückverfolgt werden (vgl. Campbell 1999, S. 36). Als Antagonisten fungieren im Abenteurerfilm dabei nicht zwingend menschliche Personen. Auch übermächtige Naturgewalten, wilde Tiere oder Selbstzweifel gilt es zu bezwingen. Darüber hinaus sind fremde Völker mit divergenten Sozialstrukturen sowie Einsamkeit und kolonialistische Machtrepräsentanzen Probleme, mit denen Abenteurer auf ihrer Reise zu kämpfen haben.

3 Die Begegnung mit Natur und Fremde

Abenteuerfilme werden von weißen Erzählperspektiven, Sichtweisen und Gedankengut dominiert. Die Fremde ist ein symbolischer Ort und in dieser Funktion immer ein wichtiger Bestandteil der narrativen Struktur des Genres. Die weißen, oft euro-

päischen Helden befinden sich fernab ihrer Heimat und müssen sich gegen eine ihnen unbekannte Umwelt und gefährliche Wildnis zur Wehr setzen und diese unterwerfen. Die Natur der Fremde ist meist eine nicht domestizierte, wilde und feindliche, in die der Abenteurer hineinwandert oder hineingeworfen wird. Zwar hat die Vegetation meist einen Realitätsbezug, dennoch ist sie vorwiegend als Symbol für die Macht und Andersartigkeit der Natur zu deuten. Als Ausnahmen können diesbezüglich die Tarzan-Filme genannt werden. Dort ist die machtvolle Natur eine perfekte Kulisse für den muskelbepackten Naturburschen, der sich vollkommen integriert und Natur- und Tierreiche mit seinem Leben beschützt (Neumann 2004, S. 124). In jedem Fall ist die Fremde eine reine Funktionswelt, die auf die Bedürfnisse des Plots zugeschnitten ist und die Imaginationen eines fremden Orts widerspiegelt. Robert Siodmaks *Cobra Woman* (*Die Schlangenpriesterin*, 1944) spielt beispielsweise in einer vollkommen fantastischen Umgebung, in der Elemente des Dschungels, Indiens und der Südsee miteinander vermischt werden. Auch die Tatsache, dass in der exotischen Fremde übergroße Affenwesen wie King Kong leben, wie in Coopers und Schoedsacks *King Kong und die weiße Frau* (1933), deutet auf eine vollkommen imaginäre Lebenswelt der Fremde hin.

Die Konzeption der Fremde ist frei von Dogmen, sie wird lediglich den Grundprinzipien der Blickdramaturgie des Genrefilms angepasst, mit denen des klassische Genrekino seine seduktiven Strategien entfaltet und das Interesse des Publikums bannt (vgl. Stiglegger 2006, S. 69). Die Fremde fungiert als affektiver Ort, die neue, unbekannte und beeindruckende Welt stellen einen idealen Affektträger dar. Die Geschichte wird so nicht nur zusammen mit dem Helden, sondern durch ihn erlebt (vgl. Klotz 1979, S. 54). Staunen, Schrecken, Angst oder Sehnsucht sind einige hier relevante Affekte, die durch monumentale Naturlandschaften, nicht heimische Vegetationsarten oder dezidierte Apartheit fremder Kulturen evoziert werden. Staunen scheint beim Eintauchen in die Fremde nahezu obligatorisch. Egal ob Landschaften, Kulturen, Tiere oder Naturgewalten, Abenteurer und Filmschauende werden gleichermaßen dazu angeregt. Angst und Schrecken folgen meist auf dem Fuße, wenn der Held sich in Gefahrensituationen begibt und sein Leben riskieren muss. Der Fremde als Angstraum gegenüber steht die Fremde als Sehnsuchtsort, einem Projektionsraum, der immer mit Gedanken an das positiv konnotierte Exotische verbunden ist. Südseeinseln, weite Strände, traumhafte Landschaften, laue Nächte und ausschweifende sexuelle Abenteuer sind mit diesem Typus assoziiert (vgl. Schöning 1997, S. 7). In Lewis Milestone und Carol Reeds *Mutiny on the Bounty* (*Meuterei auf der Bounty*, 1962) lässt sich diese Affektorientierung gut nachvollziehen (vgl. Wyborny 1997, S. 12 f.).

Die Fremde ist die Anderswelt, in der der Held einen Wandel durchlebt, der ihm in seiner gewohnten Umgebung nicht möglich wäre. In diesem Zusammenhang sind Filme wie Frank Capras *Lost Horizon* (*In den Fesseln der Shangri-La*, 1937), Wolfgang Panzers *Broken Silence* (1995) und *Der Mann, der König sein wollte* nennenswert, in denen Protagonisten einen persönlichen Wandel durchleben und gereift oder sogar geläutert ihre Reise fortführen. Der Eintritt in die Fremde ist somit auch immer die Schnittstelle zwischen alter und neuer Welt und damit einhergehend altem und neuem Bewusstseinszustand der Abenteurer. Diese Erfahrung ist an weitere Machterfahrungen geknüpft, es geht um das Erleben von Kontrollmacht,

Machtverlust oder vollkommener Machtlosigkeit. Der Abenteurer ist im Besitz sozialer, politischer oder finanzieller Macht und hat damit einhergehend auch Deutungsmacht über das Fremde. Er ist nicht selten der koloniale Fremde als Eroberer oder als Vertreter überlegener europäischer Kulturen. Ziel ist in diesem Fall die Herstellung einer hegemonialen Weltordnung, also neben der Eroberung vor allem ökonomische Erschließung und politische Unterwerfung. Darüber hinaus geht es um Machtergreifung und Etablierung neuer moralischer, geistiger oder mystischer Wertesysteme – in diesen Fällen immer mit kolonialistischer oder imperialistischer Grundtendenz. All das evoziert immer auch eine Deformierung der Wahrnehmung. Eine derart gefilterte Fremde bleibt sozial, ökonomisch und politisch selbst dann fremd, wenn der Abenteurer sich dort entgegen den Macht- und Ziemlichkeit-Verhältnissen seiner Heimat verhält (Wulff 2008, S. 204 ff.).

Ein wichtiger Bezugspunkt der filmisch inszenierten Mise-en-scène ist dabei immer die Bevölkerung, die in der Fremde lebt. Diese Menschen sind, sofern sie im filmischen Gefüge als Volk angelegt sind, immer vorhanden und verfügen daher über enorme inszenatorische Aussagekraft. Genau wie der weiße Abenteurer sind die meist farbigen Bevölkerungsteile explizit konnotiert. Nicht selten werden die Vertreter der kolonialen Machthaber ebenso unsympathisch, marginal oder gar töricht dargestellt wie die schwarze Bevölkerung. Das Volk ist häufig durch Unmündigkeit, Infantilität, Naivität und Unselbstständigkeit gekennzeichnet, die es indirekt an die weißen Herrscherfiguren bindet.

Als Gegenbeispiel kann wiederum Tarzan angeführt werden, da dieser sich schon im Dschungel befand, bevor die Geschichte begann. Tarzan hilft zwar Weißen, in der Wildnis zu überleben, handelt aber auch nicht selten gegen die Eindringlinge. Sofern die Fremden eigennützige Motive verfolgen und Elefanten wegen des Elfenbeins töten, Tiere jagen und gegen die Natur handeln, die Tarzans Heimat ist, beginnt er umgehend sein Territorium zu verteidigen und seine tierischen Freunde zu schützen. Er übernimmt die Rolle des „Urwaldpolizisten", der auf den Erhalt des vorhergehenden Gleichgewichts aus ist, dem westlichen Fortschritt entgegensteht und keinen persönlichen Profit aus seinen Handlungen zieht (Neumann 2004, S. 120). Er wendet sich jedoch nur gegen die Eindringlinge, wenn sie entgegen seiner eigenen Moral handeln und ihm, seiner unmittelbaren Umwelt oder seinen tierischen Lebensgenossen Schaden zufügen wollen. Die Gefahr, in die der Protagonist gerät, kommt also immer von außen. Genau diese moralische Grundkonzeption der Figur ist es, die Tarzan trotz seiner Herkunft zu einer stereotypen Kolonisatoren-Figur macht (vgl. Wulff 2008, S. 204). Obwohl er den weißen Kolonialherren zunächst nur durch seine Zughörigkeit zur menschlichen Rasse und Hautfarbe gleicht, ist er durch deren moralische Grundtendenzen und Tugenden gekennzeichnet. Mut, Intelligenz und Handlungsfähigkeit zeichnen die Figur ebenso aus wie körperliche Leistungs- und Anpassungsfähigkeit sowie Einfallsreichtum. Trotz all seiner Tugenden bleibt Tarzan in den klassischen Verfilmungen eine Figur, die ihre Identität nicht selbst reflektieren kann. Die Identitäts- und Zugehörigkeitsfrage wird erst in den jüngeren Tarzan-Filmen thematisiert. Disneys *Tarzan* (1999) oder Hugh Hudsons *Greystoke – The Legend of Tarzan, Lord of the Apes* (*Greystoke – Die Legende von Tarzan, Herr der Affen*, 1984), den Seeßlen wiederum als ersten „realistischen Tarzan-Film"

beschreibt (Seeßlen 1996, S. 215), greifen den inneren Kampf des Helden auf. Doch selbst in diesen Filmen wird die Frage nach Identität nie vollständig geklärt, da die Selbsterkenntnis einen Kultivierungsprozess voraussetzt, die dem edlen Wilden nicht gestattet ist, denn „das wäre das Ende von Tarzan“ (Neumann 2004, S. 125).

4 Der Abenteurer und seine Motivation

Zeitgleich mit dem Genre selbst entwickelt sich auch der Abenteurer als literarische Figur schon vor dem 18. Jahrhundert. Die Literatur erzählt von kolonialen Herrschaften und der Eroberung der Welt. Es geht um den *Merchant adventurer*, den Kaufmann des 15. Jahrhunderts, der den Aspekt ökonomischer Erschließung neuen Territoriums als Motivation für seine Reisen nutzte. Auch er war ein Abenteurer, der die Fremde erschließen und ökonomisch unterwerfen wollte.

Nicht selten verkörpert er aber den Kindheitstraum des bürgerlichen, schon der Aufklärung verbundenen Weißen vom Auszug in die Welt, von Eroberungen und Ruhm. Das Abenteuer wird auch in diesem Fall als Selbstbewährungsprobe für den Protagonisten ausgelegt, um dessen Kontrollfähigkeit und Adaptionsfähigkeiten unter Beweis zu stellen. Der Abenteurer steht in permanenter Interaktion mit der Fremde. Diese Beziehung lässt sich nach verschiedenen Merkmalen gliedern. Der erste Schritt ist die Adaption, der zweite die Konversion, die manchmal durch ein Mal oder eine Markierung ausgedrückt wird (Wulff 2008, S. 209 ff.). Die Adaption ist eine reine Anpassungsleistung, während der Abenteurer die Bedingungen der neuen Umgebung annimmt. Er passt sein Verhalten den geänderten Umständen und Gefahren an und richtet sich selbst neu aus. Dazu gehört nicht nur die Anpassung an die natürlichen Gegebenheiten, sondern auch die Übernahme von Riten, Höflichkeitsformen und Bräuchen anderer Völker. Die Adaption kann verweigert werden, was – wie im Fall von Andrew Martons *Africa Texas Style* (*Gefährliche Abenteuer/Abenteuer Afrika/Wildwest in Afrika*, 1967) – Aufmerksamkeit generiert oder als intradiegetisches Mittel zur Problembewältigung dient, wie in Joseph Pevneys *Yankee Pasha* (*In den Kerkern von Marokko*, 1954). Hier kann Protagonist Jason Starbuck (Jeff Chandler) seine Angebetete nur befreien, weil er sich wenig angepasst verhält und sich wie ein Westerner verhält.

Die Konversion geht noch einen Schritt weiter und lässt den Abenteurer seine eigene Herkunft zeitweilig vergessen oder negieren. Dies kann auch mit einer Gesellschaftsutopie einhergehen, die eine gegenteilige und augenscheinlich perfekte Lebenswirklichkeit außerhalb der europäischen kreiert. *Meuterei auf der Bounty* und *In den Fesseln der Shangri-La* kontrastieren die Fremde konnotativ mit der Heimat als Ort repressionsfreieren Lebens, außerhalb der Zwänge der europäischen Kultur. Unter diesen Bedingungen passiert es, dass der Held auf die andere Seite konvertiert und selbst zu einem Teil des vormals Fremden wird. Dieser Vorgang wird auch von anderen Genres thematisiert. Späte Western und Indianerfilme erzählten häufig von Protagonisten, die im Laufe des Abenteuers die Seiten wechseln und damit ihre eigene Konventionalität überwinden. Dies kann durch eine Markierung in Form von Tätowierung, Körperbemalung oder Körperschmuck untermalt werden. Tätowierun-

gen finden sich in Franklin J. Schaffners *Papillon* (1973) als Markierung und Zugehörigkeitsmerkmal sozialer Schichten und in *Medicine Man – Die letzten Tage von Eden* als Hinweis auf die bevorstehende Konvertierung der Figur. Die Konversion ist besonders für den europäischen Abenteurer eine Herausforderung. Seine Verbundenheit zu europäisch-bürgerlichen Tugenden, Werten und Machtstrukturen muss nicht nur reflektiert, sondern überwunden werden. Scheitert er daran, sich diesbezüglich neu zu verorten und den persönlichen Entwicklungs- und Bildungsprozess anzugleichen, scheitert er an seiner eigenen Existenz (Wulff 2008, S. 204).

Alain Malines *Jean Galmot, Aventurier* (*Jean Galmot – Flammen über Cayenne*, 1990) soll hier beispielhaft angeführt werden. Der nach Französisch-Guyana geflohene Protagonist wird vergiftet, nachdem er ehemalige Strafgefangene und Nachkommen von Sklaven an seinem plötzlichen Reichtum teilhaben lässt. Er verstößt somit gegen die seiner Heimat zugrundeliegenden kolonialistischen und rassentrennenden Wertvorstellungen, die in den Kolonien aufrechterhalten werden, und bezahlt diesen Verstoß mit seinem Leben. Die Machtstrukturen der Kolonien sind an diversen Tatsachen erkennbar: Es existiert ein Transportmonopol, das es dem Protagonisten unmöglich macht, die produzierten Waren zu exportieren, bevor ein Vertrag zustande kommt. Löhne und Einkommen sind gestaffelt, es herrscht stillschweigende Rassentrennung. Als der Abenteurer beginnt, seinen Reichtum an Sklavennachkommen zu verteilen, verstößt er damit gegen das System der Bevölkerungstrennung und wird mehrfach sanktioniert. Auch als der Protagonist seine dunkelhäutige Geliebte mit auf einen feierlichen Empfang nimmt, provoziert er damit einen Skandal, der weit über grundlegende Machtdemonstration hinausgeht. Eine sexuelle oder private Trennung der Rassen existiert offenbar nicht durchgängig, obgleich sie unterschwellig suggeriert wird: Denn am Ende der Geschichte ist es das dunkelhäutige Hausmädchen, das den Abenteurer vergiftet und Rache übt, da es nie von ihm beachtet wurde. Trotz zwischenzeitlicher Überlegenheit und Dominanz des Helden über seine Umwelt bleibt der Eindruck eines verlorenen und vor allem einsamen Abenteurers in der Fremde. Galmot wirkt nicht selten wie eine fehlplatzierte Figur in einem unpassenden Umfeld. Er kam als Flüchtling in die Kolonie und schafft nie den Anschluss an die weiße Oberkaste. Innerhalb der Pariser Intelligenzija wird er zwar integriert, kann sich jedoch nie vollkommen mit ihnen identifizieren, da er als einziger seine Arbeiter am Gewinn beteiligen möchte (vgl. Wulff 2008, S. 205 f.).

Dieser Abenteuerfilm vermittelt den Konflikt der Fremde durch den Protagonisten, der fast tragische Züge aufweist. Der Abenteurer bleibt immer fremd, isoliert und kann nicht als glorreicher, sozial und persönlich erfolgreicher Held gefeiert werden, wie ihn andere Filme hervorbringen. Er wird als Flüchtling mit ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn inszeniert, der in die Fremde kommt und dort aufklärerische Gedanken verbreitet, an denen er jedoch scheitern muss, da die Verhältnisse eine Umsetzung unmöglich machen. Diese Figurenkonzeption bietet ausreichend Projektionsfläche für Befindlichkeiten, Mitleid oder Gefühle, was nicht zuletzt identifikatorische Grundlagen mit der weniger strahlenden Heldenfigur schafft. In einer solchen Inszenierung wird mehr vermittelt als durch die reine Darstellung eines Abenteurers in der Fremde (Stiglegger 2006, S. 215). Galmot sieht diese Fremde nie

als feindlich. Er versucht, trotz aller Widerstände mit und in ihr zu leben und sie und ihre Bedingungen zu akzeptieren. Er strebt danach, seine sozialistischen Ideen umzusetzen, was jedoch durch das als unmündig gekennzeichnete Volk und die weiße Oberschicht scheitert. Alles in allem, ist *Jean Galmot – Flammen über Cayenne* ein Abenteuerfilm, der die kolonialistische Idee nicht nur als Teil der filmischen Welt widerspiegelt, sondern als wesentliches Element der Heldenfigur integriert.

5 Die Genreverbände des Abenteuerfilms

Das Genre des Abenteuerfilms kann kaum als abgeschlossenes Genre betrachtet werden. Die Zugehörigkeit zu ihm ist jedoch zuverlässig anhand filmischer Prototypen identifizierbar. Auch in diversen anderen Genres werden Abenteuer bestanden, fremde Gebiete erschlossen und Schätze geborgen. Der Rückgriff auf mythische Inhalte ist ebenfalls nicht alleine dem Abenteuerfilm vorbehalten (Stiglegger 2006, S. 28 f.). Viele Western, Science-Fiction- oder Fantasyfilme können daher als Abenteuerfilme definiert werden und sind dennoch primär einem anderen Genre zugeordnet, wobei die Übergänge fließend sind. Auch der Abenteuerfilm selbst hat diverse Subgenres entwickelt, die sich klar identifizieren und in Unterkategorien aufteilen lassen. Auf die umfangreichsten davon – Antikfilm, Piraten- und Seefilm, Ritterfilm und Mantel- und Degenfilm – soll hier eingängigen werden.

5.1 Der Antikfilm

Der Antikfilm bezieht seine Inhalte aus Mythen, vermischt mit religiösen Überlieferungen und historischen Fakten (Winkler 2001). Der Zeitraum, der thematisiert wird, erstreckt sich vom Beginn der griechischen Mythologie bis zum Aufstieg und Zerfall Roms. Daher kann er nicht als stabiles, eigenes Genre betrachtet werden, sondern changiert zwischen Genregrenzen und verortet sich in diversen Kontexten. Seine narrative Struktur gleicht dem Abenteuerfilm, er erzählt Geschichten, die sich der klassischen Heldenreise annähern. Geographisch ist er sowohl in den USA als auch in Italien verbreitet. In anderen Ländern versuchte man sich ebenfalls vereinzelt an Produktionen – in Deutschland ist diesbezüglich *Kampf um Rom* (1968) von Robert Siodmak zu nennen –, heimisch wurde das Genre dort jedoch nicht. Die amerikanischen Produktionen weisen dabei einen engeren Historienbezug auf und sind stark mit Mythen und Überlieferungen des Christentums verwoben. Diese Inhalte ergeben in Kombination das, was sich als homogener Stoff aus der Traumfabrik identifizieren lässt. Die italienischen Varianten sind dagegen weit heterogener, historisch weniger fest verortet und umfassen mehr hybrid integrierte Fantasyelemente. Zyklopen, Vampire, Unterweltler und andere Gestalten finden problemlos Eingang in antike Kontexte, wie es in Mario Bavas *Ercole al centro della terra* (*Vampire gegen Heracles*, 1961) der Fall ist.

Gemeinsam sind allen Antikfilmen die Elemente der Inszenierung selbst: Große Schlachten werden geschlagen, Schwertkämpfe ausgetragen und die Helden müssen sich gegen allerhand übermächtige Umstände zur Wehr setzen. Es geht um zivilisatorische Grundsätze in einer (noch) nicht zivilisierten Welt. Man kann grob in zwei Typen untergliedern: Entweder wird durch christliche Werte wie Toleranz, Gleichberechtigung oder Friedfertigkeit eine Art vorhistorische Moderne kreiert oder es geht um Revolten der Sklaverei, die die soziale Ordnung bedrohen. Die Helden unterscheiden sich von denen des klassischen Abenteurerfilms, in denen eine Entwicklung der Protagonisten zu verzeichnen ist. Sie lernen sich unter den neuen Lebensumständen zurechtzufinden, erlernen neue Kampftechniken oder eignen sich andere Fähigkeiten an. Die Helden des Antikfilms sind dagegen von Anfang an Kämpfer, ihre Fallhöhe ist somit wesentlich geringer. Sie sind körperliche Ertüchtigung gewohnt und müssen sich das Überleben nicht erst beibringen. Dementsprechend sind sie meist muskulös und leichtbekleidet und changieren zwischen Männerfantasien und emotionslosen Kampfmaschinen (Stiglegger 2006, S. 109). Man denke dabei nur an die *Hercules*-Filme, die Ende der 1950er- und Anfang der 1960er-Jahre entstanden. In Filmen wie Stanley Kubricks *Spartacus* (1960) und *The Fall of Roman Empire* (*Der Untergang des Römischen Reiches*, 1964) von Regisseur Anthony Mann kommt zusätzlich noch eine homoerotische Komponente hinzu, die oft in Story oder Figuren mit angelegt ist (Rother 2004, S. 42). Ebenso pompös wie die Helden sind auch die Kulissen und Requisiten. Der Antikfilm besticht eindeutig durch seine Schauwerte, die die Strukturen des Abenteuers unter sich verstecken. Filme wie William Wylers *Ben Hur* (1959) und King Voidors *Solomon and Sheba* (*Salomon und die Königin von Saba*, 1959) prägen den Begriff Monumentalfilm, da die Konzeption der gesamten Mise-en-Scène durch kolossale Bauten und Kulissen, prachtvolle Kostüme sowie ausschmückend inszenierte Tänze, Orgien und Rituale nahezu gewichtiger scheint als die Story selbst. Diesem Umstand verdankt der Antikfilm seine Konnotation als antiinnovativ oder sogar restaurativ, die jedoch nur auf den ersten Blick zutrifft (Abb. 2).

Die Innovationen des Antikfilms liegen sicherlich nicht in Story, Plot oder Darstellungsweise, sondern sind auf technischer Ebene zu finden. Das Genre nutzte



Abb. 2 Ben Hur (Warner/MGM, DVD Screenshot), Charlton Heston

schon früh alle vorhandenen Möglichkeiten: Nach der Verwendung der Breitwandformate folgte der 70 mm-Film sowie der Magnet-Ton, auch Farbe ist seit den 1950er-Jahren Standard. *Ben Hur* enthielt nicht nur 15 Minuten in Farbe, es wurden außerdem hochrangige Darsteller verpflichtet, die der Produktion eine weitere Ausstattungs-Wertebene garantierten. Der Antikfilm ist aufgrund dieser Elemente schon seit Beginn als Hauptprodukt der Filmindustrie zu begreifen und gehört zu den kostspieligeren Genrefilmen. Um der Stagnation darüber hinaus entgegenzuwirken begann man, sowohl zunehmend ironische und parodistische Filme als auch zunehmend erotische Filme zu produzieren. *Arrivano i Titani* (*Kadmos – Tyrann von Theben*, 1962) von Duccio Tessari zählt zu den komischsten der italienischen Nachkriegsproduktionen (Seeßlen 2011, S. 31). Nach dem Ende der Hochphase folgten in den 1970er-Jahren Antikfilme, die mit ausschweifenden Orgien für Furore sorgten. Hier sind besonders *Caligola* (*Caligula*, 1976) von Tinto Brass und die Miniserie *Masada* (1980) von Boris Sagal zu nennen. Diese Produktionen schafften es aber ebenso wie die Parodien nicht, das Genre zu revolutionieren oder unter anderen Gesichtspunkten wiederzubeleben. Erst Filme wie *Gladiator* (2000, Ridley Scott) oder *Troja* (2004, Wolfgang Petersen) sowie einige Fernsehserien etablierten es neu im Publikumswissen.

5.2 Der Piraten- und Seefilm

Das Genre des Piraten- und Seefilms entstand zu Beginn der 1940er-Jahre, obgleich Piraten als filmische Protagonisten schon seit Beginn des 20. Jahrhunderts fungierten (Parish 1995). Die Hochphase des Genres neigte sich Mitte der 1950er-Jahren dem Ende zu, finanziell erfolgreiche Piratenfilme sind aber bis in die aktuelle Zeit zu verzeichnen.

Im Piraten- und Seefilm steht ebenfalls der Abenteurer im Mittelpunkt. Manchmal handelt es sich dabei um gesetzestreue Seefahrer, weit häufiger jedoch um gesetzlose Piraten und Seeräuber, die sich jedoch ebenfalls an ihren Ehrenkodex halten, um auch identifikatorisch dem stereotypen Bösewicht entgegenzustehen. Der Abenteurer im Seefilm ist ein Swashbuckler („Säbelrassler"), ein positiv konnotierter Raufbold mit herausragenden körperlichen Eigenschaften, der auf Eroberungen aus ist und einem unerschöpflichen Tatendrang folgt. Er ist eine gelungene Mischung aus gesetzlosem Schurke und Gentleman mit Charme, der zu Schiff – seinem Stück Heimat – die Ozeane erschließt. Oft spielt sich die Geschichte zwischen dem Piraten und den ihn jagenden Gesetzesvertretern ab, seltener zwischen zwei Bösewichten, von denen sich einer innerhalb des Systems und einer als Outlaw, außerhalb befindet, wie in Frank Borzages *The Spanish Main* (*Die Seeteufel von Cartagena*, 1945) und *Captain Blood* (*Unter Piratenflagge*, 1935) vom Regisseur Michael Curtiz. Eine Liebesgeschichte darf natürlich nicht fehlen, allerdings ist die Beziehung meist durch große Ungleichheit gekennzeichnet. Die Damen stammen oft aus gutem Hause und höheren Gesellschaftsschichten und müssen erst überzeugt oder sogar erbeutet werden. Selbst wenn die Geschlechterrollen umgedreht werden, muss die gesetzlose Heldin ihren Partner erst erobern. In *Captain Blood* und der

italienischen Produktion *Morgan, the Pirat* (*Morgan il Pirata*, 1960) von André de Toth und Primo Zeglio wird der Held von seiner zukünftigen Geliebten auf dem Sklavenmarkt ersteigert. In Jacques Tourneurs *Anne of the Indies* (*Die Piratenkönigin*, 1951) und Renny Harlins *Cutthroat Island* (*Die Piratenbraut*, 1995) ist die Gesetzlose zwar ebenfalls weiblich, doch sind auch hier die Erzählstrukturen dieselben.

Die Piraten werden oft erst im Laufe der Geschichte zu Gesetzlosen und haben dazu durchaus ehrenwerte Motive. In *Die Seeteufel von Cartagena*, William Keighleys *The Master of Ballantrae* (*Der Freibeuter*, 1953) und *Captain Blood* sind Geldnot oder Ungerechtigkeit Gründe für das Handeln der Helden, in Sidney Salkows *The Golden Hawk* (*Lady Rotkopf*, 1952) motivieren persönliche Probleme zum Handeln. In Albert Parkers *The Black Pirate* (*Der Seeräuber*, 1926), George Shermans *Against All Flags* (*Gegen alle Flaggen*, 1952) und Frederick de Cordovas *The Yankee Buccaneer* (*Unter falscher Flagge*, 1952) wechseln die Protagonisten die Seiten nur, um den eigentlichen Piraten stellen zu können. Zum Ende des Plots legen einige Protagonisten die Abenteuerlust ab, andere werden zumindest von der Amoral ihres Handelns überzeugt. Dabei sind Damen, die ihrerseits generell aus gutem Hause stammen, die größte Motivation, sich in die Gesellschaft einzugliedern und das Dasein als Schurke hinter sich zu lassen. Die obligatorische Trauung zum Happy-End der Filme ist der erste Schritt zur Wiedereingliederung in die rechtschaffene Gesellschaft (vgl. Christen 2004, S. 73 f.).

Piratenfilme brechen zwar auf den ersten Blick mit Konventionen, indem rechtschaffene Bürger zu Schurken werden, sie zeigen jedoch ebenso oft, wie sich Piraten in rechtschaffene Bürger verwandeln. Ausnahmen existieren nur, wenn die Piratenhandlung in eine Parodie eingebunden wird, wie in Roman Polanskis *Pirates* (*Piraten*, 1986) oder Gore Verbinskis *Pirates of the Caribbean*-Reihe (*Fluch der Karibik*, 2003–2017). Letztere bezeichnet Seeßlen als näher am Geist der Piraterie als ihre Vorgänger, da sie sich kompromisslos ausleben (Seeßlen 2011, S. 294). Nicht nur der Protagonist Jack Sparrow (Johny Depp) frönt seinen Lastern: Er ist als notorischer Lügner, Narzisst und Egoist von Gier geleitet und fast ausnahmslos betrunken. Er hat, ebenso wie die Filmreihe selbst, jeglichen Realitätsbezug verloren, schwebt zwischen Traum und Realität, Mythos und Legende. Mit diesen Eigenschaften ist die Piratenfilmreihe zwar ebenfalls eine Ausnahme, stellt aber den Inbegriff des modernen und dem Zeitgeist angepassten Piratenfilm dar.

Piratenfilme, die mit dem Tod des Helden ein dramatisches Ende nehmen, wie *Anne oft the Indies* und Anthony Quinns *The Buccaneer (König der Freibeuter*, 1958) sind Ausnahmen. Filme, in denen die Schauwerte-Darstellung im Mittelpunkt steht, wie Lorenzo Gicca Pallis *Il Corsaro Nero* (1971) oder Renny Harlins *Cutthroat Island* sind ebenfalls in der Unterzahl. Diese Produktionen finden sich vermehrt nach der Hochphase des Genres in den 1950er-Jahren. Dennoch blieb der Abenteurerfilm immer der Idee treu, dass Helden das Abenteuer bestehen und ihre gewalttätige Mission erfüllen müssen (Stiglegger 2006, S. 29). Die einzige maßgebliche Veränderung des Genres war zunächst die Verlagerung des Produktionsschwerpunkts nach Europa seit den späten 1950er-Jahren. Gegenwärtig verweisen Piratenfilme vermehrt auf die Kluft zwischen dem Zeitalter des Filmplots und dem der

Zuschauenden. Sie müssen diese überwinden und ihre Prototypen modernisieren, wie es in den *Pirates of the Caribbean*-Filmen der Fall ist – nur so kann der Seefahrer-Mythos weiterleben (mit Ausnahmen wie *Master and Commander: The Far Side of the World*, 2004, Peter Weir, müsste man ergänzen).

5.3 Der Ritterfilm

Die Hochphase des Ritterfilms ist in den 1950er-Jahren zu verorten, obgleich das Genre so alt ist wie die Filmproduktion selbst. Seine Inhalte sind entweder von populärer Literatur – u. a. der von Sir Walter Scott (1771–1832) – oder Sagen und Mythen gespeist (Aronstein 2005). Diese Inhalte werden entweder an die Bedürfnisse des Genres angepasst oder in neue, filmeigene Mythen weiterverarbeitet (vgl. Stiglegger 2006, S. 26 f.). Auch historische Inhalte wie die Kreuzzüge, Konflikte um die rechtmäßige Thronfolge oder Machtkämpfe zwischen einzelnen Völkerstämmen bieten Grundlage für Ritterfilme. Nicht selten verschwimmen dabei die Grenzen zwischen Fakten und Fiktion, historische Tatsachen müssen hinter mythischen Geschichten zurücktreten. Die Erzählung eines Königs, der die besten Ritter des Landes an einer Tafelrunde versammelt, um ihnen Aufträge zur Rettung des Königreichs zu erteilen, ist eine solche mythisch weiterentwickelte Idee, abgeleitet aus Geoffrey von Monmouths *History of the Kings of Britain* (1136). Sie wird in zahlreichen Filmen aufgegriffen und weitererzählt. Die verschiedenen Adaptionen der Artussage unterscheiden sich oft nur durch den Fokus, mit dem die Geschichte erzählt wird. Richard Thorpe fokussiert sich mit *The Knights of the Round Table* (*Die Ritter der Tafelrunde*, 1953) beispielsweise auf die Liebesgeschichte zwischen Lancelot und Guinevere und thematisiert dabei vor allem den Konflikt illegitimer Liebe. Auch Robert Bressons *Lancelot du Lac* (*Lancelot, Ritter der Königin*, 1974) ist ein Film über die Liebe zwischen den beiden, er changiert aber zwischen tiefem Ernst und schmerzvoller Komik, wenn er den Ritter als rituellen Gegenstand inszeniert. John Boormans *Excalibur* (1981) folgt Arthur auf seinem Lebensweg, von seiner Geburt über den Aufstieg zum Herrscher bis hin zu seinem letzten Duell und weist dabei deutliche Bezüge zum Drama auf. Schauwerte nehmen erneut eine zentrale Rolle im Genre ein und werden nicht nur von Kostümen wie Rüstungen, Helmen und prunkvollen Requisiten dargestellt, sondern auch von den verwendeten Kulissen und Handlungen selbst. Burgen und Schlösser prägen Kulissen, Kämpfe, Turniere und manchmal feierliche Zeremonien das Geschehen. Einige Ritterfilme versuchen sich an einer anderen Erzählperspektive. Norman Panamas und Melvin Franks *The Court Jester* (*Der Hofnarr*, 1955) nähert sich dem sonst schwerfälligen Stoff mit parodistischem Humor an und auch Terry Gilliam und Namensvetter Jones lassen in *Monty Python and the holy Grail* (*Der Ritter der Kokosnuss*, 1975) die Schauwerte hinter den Funktionen der Komödie zurücktreten (vgl. Hediger 2004, S. 52 f.). Solche Parodien sind, postuliert Gruteser, auf das pathetische Ethos der Hollywood-Interpretationen des Genres zurückzuführen (Gruteser 2007, S. 603), das sich neben bereits genannten Beispielen auch in den Robin-Hood-Filmen erkennen

lassen. *Robin and Marian* (*Robin Hood und Marian*, 1976) von Richard Lester bricht mit Humor den pathetischen Gestus des klassischen Ritterfilmgenres auf.

Zusammengefasst geht es dem Ritterfilm um Ehre und Ruhm, die es im Kampf zu beweisen gilt, sei es mit Konkurrenten oder Widersachern, in spezifischen Fällen auch mit Windmühlen oder Drachen. Es geht um das Erfüllen eines Auftrages wie das Finden des Grals oder die Befreiung der Prinzessin. Solche Stoffe sind nicht nur historisch betrachtet für die Filmindustrie interessant, da sie sich international vermarkten lassen (Klein 2007, S. 9). Einige neuzeitliche Versuche einer Modernisierung des Genres sind zu verzeichnen. Jerry Zucker versuchte sich mit *First Knight* (*Der 1. Ritter*, 1995) an einer modernen Rittergeschichte, in der Richard Gere als Lanzelot-Märchenprinz seine Guinevere (Julia Ormond) an einen in die Jahre gekommenen Arthur verliert, der stilecht von Sean Connery gespielt wird.

5.4 Der Mantel- und Degenfilm

Das Genre des Mantel- und Degenfilms fand seinen Ursprung in der Abenteuerliteratur Frankreichs und umfasst die Blütezeit des spanischen Weltreichs bis zu Beginn des 19. Jahrhunderts (Parish und Stanke 1976). Es lässt mit seinen Charakteristika in gewisser Weise den Geist des Ritterfilms weiterleben. Der Protagonist des Genres ist nicht nur ein Kämpfer, sondern ein Kavalier mit Charme und Kühnheit und geht mit diesen Eigenschaften über die der klassischen Ritterfigur hinaus. Dementsprechend ist auch sein Degen eine weit präzisere Waffe als das grobschlächtige Schwert, Maske und Mantel sind eine dezentere Form der Ritterrüstung. Gleich dem Ritterfilm sind diese Ausstattungsmerkmale feste Bestandteile des Genres. Maske und Mantel dienen weniger der physischen Sicherheit als der Verschleierung der Identität, stellen eine Art Schutz dar. Der Protagonist wird zum maskierten Rächer, dessen Handeln ohne weiteres legitimiert scheint. Im Gegensatz zum klassischen Schurken agiert er daher ohne Frage moralisch korrekt und bietet somit kaum Potenzial zur Läuterung, denn das gesamte Mantel- und Degenfilmgenre widmet sich durchgängig moralischen Wertvorstellungen, die der Rächer verkörpert. Die Helden werden daher selten für ihre Taten bestraft, der Wegelagerer jedoch, der außerhalb des sozialen und moralischen Gefüges anzusiedeln ist, endet – sofern er nicht zu bekehren ist – immer am Galgen. Das wohl bekannteste Beispiel eines solch moralverfechtenden Filmhelden ist Zorro, Protagonist diverser gleichnamiger Filme. Der Rächer mit schwarzem Umhang und Augenmaske ist ein Held, den Seeßlen nicht als klassischen Abenteuerfilm-Helden betrachtet. Er ist ein Popkultur-Held, der ausschließlich aus mythischen Klischees zusammengestellt ist und bei näherem Hinsehen nahezu in seine Darstellungsklischees zu zerfallen droht (Seeßlen 2011, S. 146). Ein solcher Protagonist erfüllt keineswegs die von Simmel definierte Synthese zwischen innerer Notwendigkeit und äußeren Einflüssen, die das Abenteuer voraussetzt (Simmel 1983, S. 17), sondern ist eine vollständig klischierte Figurenkonstruktion.

Trotz dieser figurativen Ausnahme sind Mantel- und Degenfilme aufgrund ihrer diegetischen Struktur eindeutig dem Abenteuergenre zuzurechnen, ebenso wie es bei

Samuraifilmen der Fall ist (Köhler 2004). Diese sind ebenfalls Schwertkampffilme und handeln vom Schicksal japanischer Krieger. Ihre Protagonisten sind sowohl feudale Samurai als auch Ronin. Die Kämpfer sind durch typische Kleidung und Merkmale wie den Haarknoten oder die hölzernen Schuhe ausgezeichnet. Sie handeln nach einem Ehrenkodex, dem *Bushido* (deutsch: Der Weg des Kriegers). Der Samurai-Mythos wurde nach seiner letzten Hochzeit in den 1970er-Jahren auch als moderner Genrefilm im Westen produziert, beispielsweise von Jim Jarmusch in *Ghost Dog: The Way of the Samurai* (*Ghost Dog – Der Weg des Samurai*, 1999) (Stiglegger 2007, S. 610) oder von Edward Zwick in *The Last Samurai*, 2003 (Stiglegger 2014).

An diesem kurzen Exkurs wird erkennbar, dass im Mittelpunkt der Genreidentifikation die diegetische Struktur sowie die Konzeption von Figurentypen und deren Darstellung stehen. So stammte der klassische Held des Mantel- und Degenfilms – ähnlich dem europäischen kolonialen Kaufmann oder dem mittelalterlichen Ritter – aus gutem Hause. Er ist mit beachtlichem Bildungshintergrund ausgestattet, der seine Motivation stützt, für Recht und Ordnung einzustehen. Auch der Fechtsport, durch den sich die Helden des Genres auszeichnen, gehört zu höheren Ausbildungsformen und ist historisch seit seiner Etablierung in der Antike der Oberschicht vorgehalten. Auch die Frauenfiguren des Genres stammen meist aus gehobenem Elternhaus. Neben der klassischen Femme Fatale, wie Lana Turner sie in George Sidneys *The Three Musketeer*s (*Die drei Musketiere*, 1948) verkörpert, sind starke und unkonventionelle Frauen in Hosenrollen zu sehen, wie in Jaques Demys *Lady Oscar* (1979), Ralph Murphys *Lady in the Iron Mask* (*Die Frau in der eisernen Maske*, 1952), Jacqueline Audrys *Les secrets du chevalier d`Eon* (*Der Favorit der Zarin*, 1959) oder *Lo spadacino di Siena* (*Degenduell*, 1961) von Baccio Bandini und Étienne Périer. Selbstverständlich sind viele dieser Protagonistinnen auch hervorragende Fechterinnen, wie es in *Mask oft the Avenger* (*Der Rächer von Casamare*, 1951) von Phil Karlson der Fall ist (Midding 2004, S. 67).

6 Fazit

Der Abenteuerfilm ist in vielerlei Hinsicht ein grenzgängerisches und hybrides Genre (Wulff 2004). Die Genregrenzen sind nicht immer klar definierbar. Mischformen finden sich bis in die Subgenres hinein. Der Grenzüberschritt ist die bedeutendste dramaturgische Wendung, die die Helden vollziehen: Sie müssen aus ihrem altbekannten Umfeld ausbrechen und Prüfungen in fremdem Territorium bestehen. Zentrale Motive sind Eroberung, Auftragserfüllung oder Kämpfe um Ruhm und Ehre. Auch die Fremde zieht sich motivisch durch das komplette Genre und wird als Kultur-, Natur- oder Ortsfremde definiert. Das Exotische ist dabei immer auf die für den filmischen Moment wesentlichen Aspekte begrenzt, dramatisch konzeptualisiert aufgearbeitet und zugänglich gemacht – es wird für jeden filmischen Anlass neu erfunden. Der Kamerablick ist politisiert und zeigt nur, was dezidiert gesehen werden soll.

Filmische Abenteuer sind Chiffren der Weltaneignung, meist aus der Perspektive des europäischen Subjekts heraus betrachtet. Eine historische Reflexion ist dabei erst

nach der Hochphase des Genres zu verzeichnen. Zuvor dominiert eine visuelle Zurschaustellung und Performativität, die das Fremde als Fremde der Kultur und der Umgebung aneignet, in der Position des Beobachters oder gar Voyeurs. Besonders beim Betrachten fremder Rituale oder Volksriten bleibt sowohl dem Abenteurer als auch den Zuschauenden der Sinn unter dem komplexen, unbekannten Handlungsgefüge verborgen, was die Differenz vom ‚Wilden' auf der kulturellen Bühne zum ‚Zivilisierten' – dem betrachtenden Abenteuer – unterstreicht. Die Fremde wird so als außerhalb des Alltäglichen definiert und bleibt daher selbst nach ihrer Aneignung fremd (Wulff 2002, S. 40 f.). Diese Idee von Erschließung der Fremde führt geradewegs in eine rein touristische oder – in den jüngsten Abenteuerfilmen wie *Jumanji* – sogar virtuelle Erfahrung (Wulff 2012). Das Genre zeichnet sich bei alledem durch das Aufwarten mit konventionellen, dramaturgischen Mitteln aus, die gegenwärtig besonders mit dem klassischen Hollywoodkino assoziiert sind (vgl. Stiglegger 2010, S. 89). Diese sind nicht als Garant für ein revolutionäres oder transgressives Kino zu betrachten, versprechen aber Beständigkeit und Wirkung. Der Abenteuerfilm ist seit seiner Entstehung nah am Zeitgeist des erobernden Subjekts angelegt – dem abenteuernden, (westlichen) Protagonisten und natürlich dem im selben Kontext zu verortenden Zuschauer.

Literatur

Aronstein, Susan Lynn. 2005. *Hollywood Knights: Arthurian cinema and the politics of nostalgia*. New York: Palgrave-Macmillan.

Campbell, Joseph. 1999. *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt a. M.: Insel Verlag.

Christen, Matthias. 2004. Der Piratenfilm. In *Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 66–77. Stuttgart: Reclam.

Franco, Jean. 1993. The repression of tribal societies in feature film. In *Mediating two worlds. Cinematic encounters in the Americas*, Hrsg. John King, Ana M. López und Manuel Alvarado, 81–94. London: British Film Institute.

Gruteser, Michael. 2007. Ritterfilm. In *Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 2. Aufl., 601–603. Stuttgart: Reclam.

Hediger, Vinzenz. 2004. Der Ritterfilm. In *Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 42–54. Stuttgart: Reclam.

Heer, Burkhardt. 1981. *Der Abenteuerfilm. Eine Untersuchung*. Aachen: Bundesarbeitsgemeinschaft für Jugendfilmarbeit und Medienerziehung.

Klein, Thomas. 2007. Abenteuerfilm. In *Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 2. Aufl., 7–9. Stuttgart: Reclam.

Klotz, Volker. 1979. *Abenteuer-Romane. Sue, Dumas, Ferry, Retcliffe, May, Verne*. München/Wien: Hanser Verlag.

Köhler, Heinz-Jürgen. 2004. Der Samuraifilm. In *Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 78–90. Stuttgart: Reclam.

Midding, Gerhard. 2004. Der Mantel- und Degenfilm. In *Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 54–64. Stuttgart: Reclam.

Neumann, Norbert. 2004. Der Tarzan-Stoff. In *Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 118–125. Stuttgart: Reclam.

Parish, James R. 1995. *Pirates and Seafaring Swashbucklers on the Hollywood Screen. […]*. Jefferson: McFarland.

Parish, James R., und Don E. Stanke. 1976. *The Swashbucklers*. New Rochelle: Arlington House.

Rother, Rainer. 2004. Der Antikfilm. In *Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 31–42. Stuttgart: Reclam.

Schöning, Jörg. 1997. *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919–1939*. München: Edition Text + Kritik.

Seeßlen, Georg. 1996. *Abenteuer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms*. Marburg: Schüren.

Seeßlen, Georg. 2011. *Filmwissen: Abenteuer. Grundlagen des populären Films*. Marburg: Schüren [= erw. Neuausg. v. Seeßlen 1996].

Simmel, Georg. 1983. Das Abenteuer. In *Zur philosophischen Kultur. Über das Abenteuer, die Geschichte und die Krise der Moderne*, 13–26. Berlin: Gesammelte Essays.

Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.

Stiglegger, Marcus. 2007. Samuraifilm. In *Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 2. Aufl., 610. Stuttgart: Reclam.

Stiglegger, Marcus. 2010. *Terrorkino. Angst/Lust und Körperhorror*. Berlin: Bertz + Fischer.

Stiglegger, Marcus. 2014. Kurosawa. Die Ästhetik des langen Abschieds. München: edition text + kritik.

Tasker, Yvonne, Hrsg. 2004. *Action and adventure cinema*. London/New York: Routledge.

Winkler, Martin M., Hrsg. 2001. *Classical myth and culture in the cinema*. Oxford: Oxford University Press.

Wulff, Hans J. 2002. Gärten des Abenteuers, Szenen der Geschichte: Landschaften im exotischen Abenteuerfilm. *Cinema* 47:39–49.

Wulff, Hans J. 2004. Grenzgängertum: Elemente und Dimensionen des Abenteuerfilms. In *Filmrenres: Abenteuerfilm*, Hrsg. Bodo Traber und Hans J. Wulff, 9–30. Stuttgart: Reclam.

Wulff, Hans J. 2008. Der Abenteuerfilm zwischen Kolonialismus und Tourismus. Bemerkungen zu einem heterogenen Feld. *KulturPoetik* 8:208–222.

Wulff, Hans J. 2012. Landscapes of fantasy, gardens of deceit: The adventure film between colonialism and tourism. In *The Wiley-Blackwell history of American cinema. 2. 1929 to 1945*, Hrsg. Cynthia Lucia, Roy Grundmann und Art Simon, 202–225. New York: Wiley-Blackwell.

Wyborny, Klaus. 1997. Lieder der Erde. Eine Reise um den Horizont. In *Triviale Tropen. Exotische Reise- und Abenteuerfilme aus Deutschland 1919–1939*, Hrsg. Jörg Schöning (Red.), 9–18. München: Edition Text + Kritik.

Der Kriegsfilm

Marcus Stiglegger

Inhalt

1 Definition 654
2 Geschichte 655
3 Motive, Schauplätze und Protagonisten 658
4 Kriegsfilme als Schlachtengemälde 661
5 Kriegsfilm als performatives ‚body genre' 663
6 Der Kriegsfilm als ideologisches Genre: Kriegsfilm und Anti-Kriegsfilm 666
7 Ausblick 669
Literatur 669

Zusammenfassung

Der Krieg ist eine Universalie der Menschheitsgeschichte und somit auch der Filmgeschichte. Seit sich Gesellschaften formiert haben, kommt es zu kriegerischen Auseinandersetzungen großen Ausmaßes. Und seit die fotografische Dokumentation dieser Kriegshandlungen technisch möglich ist, werden Schlachten und Militärsysteme aufgezeichnet und dramatisiert – beginnend mit den Fotos aus dem amerikanischen Bürgerkrieg und filmisch mit der Schlacht an der Somme. Nicht jeder Film, in dem ein Krieg vorkommt, wird allerdings als Kriegsfilm bezeichnet. So gelten filmische Darstellungen antiker oder mittelalterlicher Schlachten eher als Abenteuerfilme oder Historienfilme. Oft ähnelt die Dramaturgie des Kriegsfilms anderen Körper-Genres wie dem Western, dem Abenteuerfilm, dem Gefängnisfilm, dem Science-Fiction- oder dem Gangsterfilm. Mit den Schauplätzen der dargestellten Konflikte ändert sich auch die Dramaturgie und das Personal der Kriegsfilme, es entstanden Subgenres wie der Fliegerfilm, der Gefangenenlagerfilm oder der Söldnerfilm. Bis heute ist das Genre selbstreflexiver geworden, jedoch ungebrochen aktuell geblieben.

M. Stiglegger (✉)
Berlin Film Institut, DEKRA Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland
E-Mail: Marcus.Stiglegger@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_34

Schlüsselwörter

Filmgeschichte · Zeitgeschichte · Erinnerung · Krieg · Actionfilm · Schlacht · Kampf · Soldat · Waffen

1 Definition

Der Krieg ist eine Universalie der Menschheitsgeschichte. Seit sich Gesellschaften formiert haben, kommt es zu kriegerischen Auseinandersetzungen großen Ausmaßes. Und seit die fotografische Dokumentation dieser Kriegshandlungen technisch möglich ist, werden Schlachten und Militärsysteme aufgezeichnet – beginnend mit den Fotos aus dem amerikanischen Bürgerkrieg und filmisch mit der Schlacht an der Somme.

Ein Genre, das sein Sujet aus einem derart universalen Phänomen bezieht, ist schwer zu definieren. Nicht jeder Film, in dem ein Krieg vorkommt, wird als Kriegsfilm bezeichnet. So gelten filmische Darstellungen antiker oder mittelalterlicher Schlachten eher als Abenteuerfilme oder Historienfilme. Mit dem Phänomen Krieg scheint im Zeitalter des Kinos eine spezifische Vorstellung verknüpft zu sein, die nicht unbedingt in Adaptionen der napoleonischen Kriege oder der Indianerkriege ihre assoziative Entsprechung finden. Mit dem Terminus Kriegsfilm sind vielmehr die Darstellungen der Schlachten des 20. Jahrhunderts und deren Auswirkungen verbunden, die das Bild vom Krieg nachhaltig veränderten: Neben die reihenweise niedergeschossenen Schlachtenformationen Napoleons treten hier Tiefflieger, Bomber, U-Boote und automatisch gesteuerte Projektile, die ganze Städte in Sekunden vernichten können. Das Erleben des Frontkämpfers kann nun als „Stahlgewitter“ (Ernst Jünger) beschrieben werden, das in all seiner morbiden Faszination einen Weg auf die Leinwand findet, sei es in zeitgenössischen Wochenschauen oder in aufwendigen, effektlastigen Rekonstruktionen bis heute (vgl. Schmidt 1964; Hickethier 1989; Neale 2000; Hayward 2000; Eberwein 2005).

Abseits vom ferngesteuerten Tod durch Bomben und Projektile findet früher wie heute der grausame Partisanenkampf statt, der nicht selten zum Bürgerkrieg ausartet und weniger in die bombastische Materialschlacht als in den zermürbenden Psycho- und Folterkrieg mündet, der sich in allen Bürgerkriegsgebieten bis heute wiederholt. Für die USA hatte speziell der Vietnamkrieg unerwartet solche Züge angenommen, obwohl auch hier Massenvernichtungswaffen eingesetzt wurden: Der Feind lauerte heimlich im unergründeten Gebiet.

Oft ähnelt die Dramaturgie des Kriegsfilms anderen Körper-Genres wie dem Western, dem Abenteuerfilm, dem Gefängnisfilm, dem Science-Fiction- oder dem Gangsterfilm. Wenn es nicht die Initiation des zuvor „unschuldigen“ jungen Mannes zum Krieger ist, die der Kriegsfilm beschwört, schildert er oft eine gefährliche Mission, die es hinter den feindlichen Linien zu bewältigen gilt. Die Kriegssituation wird dabei zum ultimativen Nervenkitzel, zur absoluten Bedrohung, bei der „gesehen werden“ mit „sterben“ gleichzusetzen ist (vgl. Virilio 1989). Eine schonungslose Analyse beider Phänomene – bar jeder Romantisierung – bietet Stanley Kubrick mit

Full Metal Jacket (GB/USA 1987), dessen erste Hälfte die Umformung des Menschen zum tödlichen Projektil (daher der Titel) zeigt, um dann eine so exemplarische wie sinnentleerte Häuserkampfsituation in Vietnam *ad absurdum* zu treiben: Ein Scharfschütze dezimiert das Platoon, bis er am Ende als junge Frau entlarvt wird – ein Schock für alle Beteiligten. So ist auch die Position der Frau im Kriegsfilm neu definiert: Von der passiv Wartenden (Mutter oder Geliebten) bzw. dem Vergnügungsobjekt der Soldaten (als Prostituierte) oder dem exemplarischen Opfer wird sie schließlich selbst zur Kriegerin.

Um die Situation der Frau in Kriegszeiten zu reflektieren, greift auch immer wieder das Melodram auf die historische Kriegssituation zurück und leistet einen eigenen Beitrag, dem Phänomen Krieg zu einer mythischen Größe zu verhelfen, die sich längst verselbstständigt zu haben scheint: Der Krieg verschlingt seine Kinder, nachdem er erst einmal ausgebrochen ist; wer ihn zu verantworten hat, tritt häufig in den Hintergrund – in der Propaganda sind die Aggressoren immer die „Anderen". Ein solche mythische Lesart bietet Francis Ford Coppolas Vietnam-Epos *Apocalypse Now* (USA 1979), über den der Regisseur sagt „Dieser Film *ist* Vietnam" (Interview in Cannes 1979). Der selbst erklärte Gottkönig Kurtz (Marlon Brando) wird hier selbst zur Inkarnation eines archaischen Krieges gegen die Zivilisation und muss folglich von einem Vertreter des konkreten Krieges (Martin Sheen) exekutiert werden, um eine zweifelhafte „Ordnung" wiederherzustellen. Wenn der Krieg erst „entfesselt" ist, droht er stets außer Kontrolle zu geraten; alles Willkürliche und Unberechenbare wird somit geahndet, Deserteure hingerichtet und die Soldaten in geordneter Formation in den Tod getrieben.

2 Geschichte

Die Produktion von Kriegsfilmen begleitet die Filmgeschichte von ihren Anfängen an, sei es in Historienfilmen wie Abel Gances *Napoleon* (F 1925/1527) oder in tatsächlicher Kriegsberichterstattung der Wochenschauen bereits im Ersten Weltkrieg. Nach dem Roman von Erich Maria Remarque inszenierte Lewis Milestone in Reaktion auf das Desaster des Ersten Weltkrieges das militärische Martyrium des jungen Paul Bäumler (Lew Ayres) *All Quiet on the Western Front/Im Westen nichts Neues* (USA 1930): Aus dem zunächst euphorischen Schüler wird ein desillusionierter Frontsoldat, der seine Kameraden sterben sieht und schließlich in den letzten Kriegstagen einen banalen Tod findet. In den USA entstand mit der Literaturverfilmung *From here to Eternity/Verdammt in alle Ewigkeit* (USA 1953) von Fred Zinnemann eine bemerkenswerte Darstellung der amerikanischen Perspektive auf den ‚entfernten' Krieg: Hier wird die Armee für einen jungen Soldaten zunächst selbst zum Terrorsystem, bis der Film im japanischen Angriff auf Pearl Harbor ein katastrophales Ende findet (vgl. Schäfli 2003). Spätere amerikanische Militärfilme haben selten die kritische Schärfe dieses Dramas erreicht (Bronfen 2013, S. 125 ff.). *Hunde, wollt ihr ewig leben* (BRD 1958) von Frank Wisbar ist der deutsche Versuch, ein möglichst objektives Bild vom Untergang der 6. Armee bei Stalingrad zu

entwerfen. Auch hier wird die Perspektive eines zunächst systemkonformen Neulings gewählt, in dem der Prozess des Umdenkens mit dem Ausmaß der Katastrophe wächst. Bernhard Wickis Film *Die Brücke* (BRD 1959) erzählt dann vom sinnlosen Untergang einer Gruppe Schüler, die in den letzten Kriegstagen eine strategisch unwichtige Brücke bis auf den letzten Mann verteidigen. Wo Wisbars Film noch von Soldatenehre und Kameradschaft erzählen möchte, stellt Wicki die skrupellosen Menschenopfer des nationalsozialistischen Systems schonungslos bloß: Hier werden nach dem Tod der Eltern auch die Kinder sinnlos ins Verderben geschickt. Die ihnen anerzogenen Begriffe von „Vaterlandstreue" und Loyalität erweisen sich letztlich als fataler Selbstzerstörungsmechanismus.

In der anfänglichen Euphorie des amerikanischen Kriegseintritts in Vietnam produzierte der Reaktionär John Wayne den amerikanischen Kriegspropagandafilm *The Green Berets/Die grünen Teufel* (USA 1967), in dem er die Kampfkraft der amerikanischen Armee verherrlichen wollte; wie grotesk falsch diese in Amerika produzierte Kriegsdarstellung letztlich ist, sollte schon wenige Jahre später deutlich werden. Etwa zur selben Zeit kam Robert Aldrichs bitterer Actionthriller *The Dirty Dozen/Das dreckige Dutzend* (USA 1966) ins Kino, in dem zwölf Kriminelle im Zweiten Weltkrieg auf ein Himmelfahrtskommando nach Deutschland geschickt werden. Aldrich schuf hier die kommerzielle Variante seiner zynischen Kriegsdramen der Fünziger-Jahre. Als Gegenstück zu dem oft irrealen *Apocalypse Now* drehte Michael Cimino seine Amerika-Elegie *The Deer Hunter/Die durch die Hölle gehen* (USA 1978), in dem der Italoamerikaner das streng subjektive Bild eines Amerikaners zeichnet, der durch das Martyrium in Vietnam geht und in eine freudlose Gesellschaft zurückkehrt. Auch Cimino nahm sich Freiheiten in der Darstellung der Kriegssituation heraus, was ihm einen Rassismusvorwurf bezüglich der tendenziösen Inszenierung der Vietkong einbrachte. Die amerikanische Innensicht wurde nicht als künstlerische Entscheidung akzeptiert (Bronfen 2013, S. 137 ff.). Verbreitet waren zu jener Zeit auch amerikanische Heimkehrerdramen, die sich des Schicksals der teilweise verwundeten und invaliden Veteranen annahmen (Reinecke 1993).

Der Russe Elem Klimow wählte in *Idi i smotri/Komm und siehe* (Sowjetunion 1985) die Perspektive eines Kindes, das im Weißrussland des Zweiten Weltkrieges zwischen die Partisanen und angreifende Waffen-SS-Batallione gerät. Klimow findet eindringliche, düstere Bilder für die verheerenden Massaker an der Zivilbevölkerung und schildert alle Seiten äußerst ambivalent, zumal wenn er seinen Film u. a. mit einer Nahaufnahme des Kleinkindes Adolf Hitler enden lässt: Wo liegt die Saat der Zerstörung?

Im Zuge der Präsidentschaft Ronald Reagans wandte sich das Hollywood-Actionkino gestählten *hardbody*-Superhelden wie John Rambo (Sylvester Stallone) zu, der z. B. in *Rambo – First Blood Part 2/Rambo II – Der Auftrag* (USA 1985) amerikanische Kriegsgefangene aus Vietnam zurückholt. Diese Phase unreflektierter, hemmungsloser Gewaltverherrlichung ist mit für den schlechten Ruf des Genres verantwortlich. Oliver Stone unternahm parallel dazu in *Platoon* (1985) den Versuch, ein naturalistisches Abbild seiner Soldatenzeit in Vietnam zu inszenieren, scheiterte jedoch ebenfalls an der höchst pathetischen Polarisierung der Handlung. Ähnliches lässt sich über Josef Vilsmeiers Landserepos *Stalingrad* (BRD 1991/1992)

sagen, eine Art Rückgriff auf die deutschen Kriegsfilme der Nachkriegszeit, dessen Thematik bereits in Sam Peckinpahs deutsch produziertem *Cross of Iron/Steiner-Das Eiserne Kreuz* (BRD 1977) etwas ambivalenter abgehandelt wurde. All diese Filme lassen genug Raum für wehmütige Soldatenromantik und die Sehnsucht nach männerbündischer Kameradschaft.

Steven Spielbergs äußerst erfolgreicher *combat-film Saving Private Ryan*/*Der Soldat James Ryan* (USA 1998) funktioniert zumindest in zwei langen Sequenzen als kinotechnisch aufwendige Simulation der Kampfsituation, was diesem Film vor allem die positive Resonanz eines Publikums sicherte, das in seiner Entfremdung von authentischer Körpererfahrung eine geradezu morbide Faszination am Betrachten der physischen Auflösung findet (Bronfen 2013, S. 262 ff.). Dieser WK-II-Western erschöpft sich jedoch gegen Ende hin in seinen Splatterexzessen und kann letztlich nichts weiter als eine patriotische Glorifizierung bieten. Den gegenteiligen Weg schlug Terrence Malick mit seinem poetisch-reflektierenden Drama *The Thin Red Line/Der schmale Grat* (USA 1998) ein, der die amerikanische Invasion auf eine japanisch besetzte Insel vor allem als eine fatale Störung der „natürlichen Balance" darstellt. Neben den melancholischen Monologen seiner zahlreichen gleichberechtigten Protagonisten über die Sehnsucht nach der Heimat und den Kampf als „spiritueller Erfahrung" stellt jedoch auch dieser Film den Krieg als universalen Mythos nicht in Frage. Immerhin nähert er sich dabei den Menschen, die ihn ausfechten.

Einen ironischen Kommentar zum amerikanischen Militarismus bietet schließlich Paul Verhoevens Science-Fiction-Film *Starship Troopers* (USA 1997), der die amerikanischen Propagandafilme der vierziger Jahre ebenso reflektiert wie Kubricks *Full Metal Jacket* und den deutschen Riefenstahlismus. Der Feind hat hier die Gestalt von monströsen Käfern und die Invasion findet im Gewand nationalsozialistischer Ästhetik statt. Verhoevens zynisches Spektakel mag als absurder Endpunkt eines problematischen Genres stehen, das vermutlich immer seine zwiespältige Attraktivität bewahren wird (vgl. Stiglegger 2002, S. 322 ff.).

Wollte man also ein grundsätzliches Phasenmodell der Entstehung des Genres entwerfen (Klein et al. 2006, S. 21 ff.), wäre die erste Phase bis in die 1930er-Jahre hinein zu sehen: Die Erfahrung des Ersten Weltkrieges (I) bestimmte die Themen und Grundmuster des Genres, die mit *All Quiet on the Western Front* und *La Grande Illusion/Die große Illusion* (F 1937) von Jean Renoir auf den Punkt gebracht wurden, wobei die Transformation des Kriegsfilms vom Propagandamittel zur pazifistischen Aussage auffällig ist (vgl. Korte 1994). (II). Mit Ende des Zweiten Weltkrieges erfuhr das Genre seinen Höhepunkt im Hollywoodkino. Mit Allan Dwans *Sands of Iwo Jima/Du warst unser Kamerad* (USA 1949) setzte ein neuer Boom ein. Das Genre blieb stabil und brachte in den 1950er- bis Anfang der 1960er-Jahre einige weitere Schlüsselwerke zustande. Die 1960er-Jahre brachten mit ihrer Krise des Kinos auch das Kriegsfilmgenre in eine Erschöpfungsphase (III). Der Vietnamkrieg war noch zu aktuell, um filmisch reflektiert zu werden, was eher indirekt über Verklausulierungen und andere Genres geschah. Erst die Auswirkungen des New Hollywood und die Entstehung des neuen „Blockbuster"-Kinos belebten den Kriegsfilm neu (IV): *The Deer Hunter*, *Apocalypse Now*, *Platoon* und *Full*

Metal Jacket verzeichneten weltweiten Erfolg und schufen eine ambivalente und künstlerische Ausdrucksform, die sich bis hin zu *The Thin Red Line* ausdifferenzierte. Vermischungen mit dem Science-Fiction-Film (*Starship Troopers*) machten den Kriegsfilm als Genrehybrid auswertbar, und im Zuge des US-amerikanischen Anti-Terror-Krieges wurde das Genre auch als Propagandainstrument wiederentdeckt. Die auffällige Schwemme an betont ‚authentisch' inszenierten Kriegsfilmen in diesen Jahren, die alle verfügbaren Mittel neuester Kinotechnik einsetzen, ist u. a. auf die Ausweitung der Konventionen zurückzuführen, die Spielberg in seiner Normandiesequenz etabliert hatte und die vom geneigten Publikum offenbar als nahezu ‚dokumentarisch' wahrgenommen wurden. Die Idee, selbst dabei zu sein, stillte hier die Sehnsucht nach einer nicht mehr verfügbaren realen Leidenserfahrung und prägt auch Filme wie John Woos *Windtalkers* (USA 2002) und Randall Wallaces *We Were Soldiers/Wir waren Helden* (USA 2002) (Klein et al. 2006, S. 27; vgl. Hammond 2002).

3 Motive, Schauplätze und Protagonisten

3.1 Motive und Schauplätze

Kriegerische Auseinandersetzungen und Schlachtenszenarien waren seit jeher elementare und genreübergreifende Bestandteile von Kinoerzählungen. Im Abenteuerfilm – ob Ritterfilm, Historienfilm oder Antikfilm – ist es oft eine Schlacht, die den Heros in effizienter Aktion zeigt, bevor er zum Schluss das entscheidende Duell mit dem Antagonisten für sich entscheidet. Oder man denke an die Schlachtenszenarien im Western, in denen von den Indianerkriegen oder dem amerikanischen Bürgerkrieg erzählt wird. Der Krieg und speziell die Schlacht spielen hier eine wichtige Rolle, doch sind es infolgedessen auch Kriegsfilme? Bereits John Hustons *The Red Badge of Courage/Die rote Tapferkeitsmedaille* (USA 1951) inszenierte den amerikanischen Bürgerkrieg in einer Form, die aus heutiger Sicht Kriegsfilmen gleicht. Er benutzt die Ikonografie des modernen Kriegsfilms, insbesondere des Grabenkriegsfilms, zitiert dabei *All Quiet on the Western Front* direkt: ein sterbender Soldat setzt sich im letzten Moment seines Lebens die verlorene Brille wieder auf. Zugleich wird hier ein Ereignis in der amerikanischen Geschichte mit Mitteln eines anderen Genres aufgearbeitet. Gerade weil Kriege und Schlachten wichtige Topoi oder erzählerische Standards zahlreicher Filme sind, erscheint es notwendig, für den Kriegsfilm, definiert als ein eigenes Genre, klare Parameter zu finden.

Der Zugang zum Genre ist eng verknüpft mit der Geschichte des Krieges seit dem frühen 20. Jahrhundert. Der Kriegsfilm als Genre ist die filmische Reflexion technisierter moderner Kriege seit dem Ersten Weltkrieg (Stiglegger 2002; Klein et al. 2006). Und folglich handelt der Kriegsfilm immer auch von der Moderne und der spezifischen Entwicklung von Nationalstaaten. Dafür spricht, dass mit dem Ersten Weltkrieg Krieg und Kino auffällige Analogien hinsichtlich von Technologie und Wahrnehmung aufzuweisen begannen, wie es Paul Virilio in seinem Buch „Krieg und Kino" überzeugend dargestellt hat.

Der Kampf als Standardsituation kann als Essenz des Kriegsfilms im engeren Sinne verstanden werden. Der *combat film* ist der generische Prototyp des Kriegsfilms. Die Ausläufer – *war dramas* oder *war comedies* sowie Lagerfilme, Agentenfilme, Familiengeschichten u. a. vor Kriegshintergrund – reichen meist weit in die Grenzbereiche anderer Genres hinein.

1918, wenige Wochen vor Ende des Ersten Weltkrieges, realisierte Charles Chaplin mit *Shoulder Arms/Gewehr über* einen Film, der sich dem Krieg bereits satirisch zu nähern versucht. Chaplins Film enthält dabei dramaturgische Elemente, die konstitutiv für den Kriegsfilm werden sollten: 1. die Ausbildung zum Soldaten, und 2. der Stellungs- und Grabenkrieg. Dies zeigt aber auch, dass es sowohl übergreifende Standards und Motive gibt (Ausbildung), als auch speziell für einen bestimmten Krieg geltende (Schützengraben). Aber erst Jahre nach dem Ersten Weltkrieg, in *All Quiet on the Western Front* und G. W. Pabsts *Westfront 1918* (D 1930) werden die Schützengräben, das von Stacheldraht, Bombenkratern und Leichen übersäte Niemandsland zwischen den Stellungen, wo der Krieg der Landschaft eine Struktur der Zerstörung eingebrannt hat, zu Schauplätzen, auf denen die existenzielle Situation des todgeweihten Soldaten definiert wird (Klein et al. 2006).

Die Untätigkeit, das Warten auf den Feindkontakt, schließlich die Freude darüber, ein Gefecht führen zu können, um so zumindest aktiv auf sein Schicksal noch einzuwirken, zeigt auch der U-Boot-Film. Vor allem Wolfgang Petersens *Das Boot* (BRD 1981) macht diese Ambivalenz sichtbar. Zeit und Raum werden zu zentralen Komponenten der Kriegserfahrung: das Warten auf einen Einsatzbefehl, passiv dem Feind ausgeliefert sein.

Im Gefangenenlagerfilm hingegen verschiebt sich die Art der Kriegsführung. Hier steht nicht mehr der Kampf oder die Schlacht im Zentrum, sondern vielmehr die Psychologie der Zermürbung der Gefangenen. In David Leans *The Bridge on the River Kwai/Die Brücke am Quai* (GB/USA 1957) wird der Krieg im Rahmen der Gefangenschaft zum Kampf um die Ehre zweier Offiziere transformiert, um dann im weiteren Verlauf der Handlung durch das Sprengkommando wieder mit dem konkreten Krieg zusammenzutreffen. Weitere Phänomene und Sonderformen des Krieges, die u. U. an bestimmte historische Schauplätze gebunden sind, wirken sich ebenso gestaltend auf die Filme aus: Völker- und Massenmord (Kambodscha in Roland Joffes *The Killing Fields/Killing Fields – Schreiendes Land*, GB 1984) oder Bürgerkrieg (Spanien in Ken Loachs *Land and Freedom,* GB 1994; Bosnien in Danis Tanovics *No Man's Land*, F/I/Belgien/Slowenien 2001). Es wird deutlich, dass die Schauplätze die Dramaturgie des Kriegsfilms wesentlich mitbestimmen. Filme über den Pazifikkrieg unterscheiden sich ästhetisch und dramaturgisch von Filmen, die den Krieg in Europa zum Gegenstand haben.

3.2 Protagonisten

In zahlreichen Kriegsfilmen erleben wir den Aufbruch des jungen Soldaten an die Front. Protagonist oder Protagonisten befinden sich zunächst in der Heimat. Kommt die Nachricht vom Krieg, macht sich zunächst Euphorie breit, welche jedoch meist

gedämpft wird durch Väter und andere ältere Bezugspersonen, die schon Kriegserfahrungen haben. Dann kommt es zur generischen Standardsituation des Abschieds, die einen emotionalen Höhepunkt markiert. Eine weitere markante Station ist die Ausbildung. Hier machen die Rekruten zum ersten Mal Bekanntschaft mit militärischen Hierarchien, mit Kameradschaft und Feindschaft, mit den Grenzen ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit (etwa Sgt. Paula in *Full Metal Jacket*). Die jungen Männer erleben den Eintritt in die Welt des Krieges als eine Initiation, einen *rite de passage*. Diese Dramaturgie der Reise des (mythischen) Helden ist für viele Filme auch anderer Genres bekannt, doch im Kriegsfilm fehlt meist die konkrete Aufgabe eines Helden. Für die Protagonisten im Kriegsfilm ist der Feind selten in einer Person festzumachen. Er bleibt anonym. Die Fronterfahrung ist ein Schock, die erste Grenzerfahrung mit dem Tod führt oft zu einer emotionalen Kälte und Härte, die das Überleben sichern und schließlich dazu führen, dass aus dem zunächst ängstlichen Rekruten ein wagemutiger Kämpfer wird. Die Fronterfahrung konkretisiert sich häufig in einer Mission, die von einem Platoon, also einer Truppe, erfüllt werden muss.

Das Genre des Kriegsfilms hat viele Varianten der Inszenierung des gewaltsamen Todes herausgebildet. Im ideologisch motivierten Kriegsfilm, etwa dem amerikanischen Kriegsfilm der 1940er- und 1950er-Jahre, findet sich nach dem Tod des Helden oft ein Moment, in dem deutlich gemacht wird, dass er nicht sinnlos gestorben ist, sondern für die Nation, für die Freiheit. In den pessimistischen, ‚schmutzigen' Kriegsfilmen von Robert Aldrich, Sam Fuller oder Anthony Mann wird dem Tod gezielt das Pathos des Heldentodes entzogen.

Die Rückkehr ist von enormer Bedeutung für den Kriegsfilm. Meist kehren die Soldaten als Kriegsversehrte zurück, als Krüppel, ob physisch oder psychisch (Oliver Stones *Born on the Fourth of July/Geboren am 4. Juli*, USA 1989). Zu Hause treffen sie in der Regel auf Unverständnis und Ratlosigkeit. So kehren die Soldaten meist vom Fronturlaub schnell wieder in das Kriegsgebiet zurück. Der Soldat wird derart als ein Kind des Krieges charakterisiert. Er wird im Krieg ‚neu geboren' (Passageritus) und fühlt sich danach nur in der ständigen Lebensgefahr geborgen (Dittmar et al. 1990).

Wichtig ist im Kriegsfilm oft weniger das Individuum, als vielmehr die professionell eingespielte Gruppe. Damit spielen im Kriegsfilm Kameradschaft und Männlichkeit eine spezifische Rolle. Gängig ist hier der hierarchische Konflikt zwischen Soldaten und Offizieren. Vorgesetzte können sich als eigentliche Antagonisten erweisen (*Platoon*, 1985, Oliver Stone; *Cross of Iron/Steiner – Das Eiserne Kreuz*, BRD 1977, Sam Peckinpah). Vorgesetzte können aber auch als harte Typen oder anfangs als Schleifer auftreten, die sich im Verlauf der Handlung als verantwortungsvolle Anführer erweisen, die vor allem am Überleben ihrer Leute interessiert sind (John Wayne in *Sands of Iwo Jima/Du warst unser Kamerad*, USA 1949, Allan Dwan). Die soldatische Kameradschaft erweist sich als überlebenswichtig, wenn die militärische Führung die Soldaten im Stich lässt oder sie gar kaltblütig in den sicheren Tod schickt (*Paths of Glory/Wege zum Ruhm*, USA 1958, Stanley Kubrick).

Ist der Kriegsfilm in der Heimat angesiedelt, spielen Frauen (Mütter oder Geliebte) eine wichtige Rolle, im Kriegsgeschehen selbst liegt der Fokus auf den Männern, die sich in der Fremde ihrer Frauen durch Fotos erinnern (vgl. Brauerhoch

et al. 2000). Die Nähe einiger Kriegsfilme zum Melodram erhöht die dramaturgische Relevanz der Frauenfigur (Jean-Pierre Jeunets *Un long dimanche de fiançailles/ Mathilde*, F 2004). Eher selten kommt eine Frau als eigentliche Protagonistin vor, wie in Michail Kalatosows *Letjat shurawli/Wenn die Kraniche ziehen* (Sowjetunion 1957). So wird gelegentlich die im Kriegsfilm häufig nur marginal vorkommende Figur der Krankenschwester aufgewertet. Im Kriegsgebiet westlicher Filme tauchen Frauen ansonsten eher als *love interest* oder als Opfer auf.

Ein ganzes Subgenre des Kriegsfilms wird schließlich definiert durch die Figur des Journalisten oder Kriegsberichterstatters. Meist ist der Kriegsberichterstatter nicht nur die Hauptfigur, sondern auch der Erzähler, aus dessen Sicht das unvorstellbare Grauen eskalierender Gewalt geschildert wird. Das ermöglicht einen Blick von außen aus Perspektive der Kriegsberichterstattung (vgl. Michael Winterbottoms *Welcome to Sarajewo*, GB 1997).

4 Kriegsfilme als Schlachtengemälde

Der Kriegsfilm als *combat movie* thematisierte vor allem das Geschehen auf dem Schlachtfeld und in den Schützengräben (vgl. Basinger 1986). Er setzt somit in gewisser Weise die Tendenz klassischer Schlachtengemälde fort, historischen Momenten ein mediales Denkmal zu setzen. Mit kritischeren Einschätzungen von Kriegshandlungen ist jedoch im Film mit der Darstellung von Kriegsgeschehen eine größere Ambivalenz verbunden. Das gilt insbesondere für die Darstellung von grausamen Grenzsituationen im Kriegsfilm, die ich hier anhand des Stummfilms *Verdun/Verdun* (F 1922) und des frühen Tonfilms *All quiet on the Western Front* eingehender betrachten möchte.

Verdun standen aufgrund der damaligen technischen Beschränkungen nicht die Mittel von psychosensitivem Ton, dynamischer Handkamera und expressiver Farb/ Schwarzweiß-Kontraste zur Verfügung, wie sie heute in der *mise en scène* etabliert sind. Die Inszenierung bleibt weitgehend distanziert und erstrebt Sympathie und Empathie über die Etablierung einfacher Protagonisten („der junge Mann"), die vital und lachend etabliert werden, dann jedoch im Laufe der Schlacht ein Trauma erleiden. Statt der betonten Performanz des postklassischen Films nach 1960 wird hier vieles von Ferne betrachtet. Nur in bestimmten Momenten strebt die Regie nach der Sensation. In Minute 68 schildert der Film etwa die Vernichtung der 7. Kompanie des 101. Infantrie-Regiments. Wir sehen aus der (sicheren) Distanz einer totalen Einstellung Explosionen, die Erde aufstieben lassen und Objekte fragmentieren. Dennoch sind das menschenleere Bilder – wir sehen dieses verheerende Zerstören nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit Körperinszenierungen. Auch die Abbildung des Affekts auf den Gesichtern der im Schützengraben kauernden Soldaten bleibt weitgehend aus. Erst danach verringert die Inszenierung diese Distanz: beim Blick in die Unterkünfte und auf die Behandlung der Verwundeten. Hier sehen wir starre Blicke und verdreckte Gesichter. Statt der destruktiven Ekstase des postklassischen Kriegsfilms wird uns hier der Krieg als Apathie schaffender Akt geschildert.

Eines der großen Traumata der Schlacht von Verdun ist der Kampf mittels Giftgas. In den folgenden Szenen sehen wir die Gaseinleitung in einen Bunker.

Auch hier erleben wir das Sterben in Halbtotale, sehen keine Augen, keine Gesichter – nur wankende Körper. Erst in Minute 96 konfrontiert uns der Film mit einer Standardsituation des Kriegsfilmgenres: dem sterbenden Kameraden. Hier wählt der Regisseur schließlich ein Mittel identifikatorisch appellierender Überhöhung: Totengeister lösen sich wie Astralleiber von den Gefallenen und erheben sich wie Schimären von Kriegsdenkmälern. Diese Mystifizierung in Überblendungseffekten geht weiter als es die Inszenierung zuvor wagt – sie sucht gezielt nach einer angemessenen medialen Aufarbeitung der Tragödie von Verdun.

In Minute 129 kommt es zu einem weiteren Bruch mit der Distanz der Darstellung. Wir werden Zeugen eines sterbenden Deutschen. Irritierend unvermittelt springt die Kamera in die Subjektive des Sterbenden. Diese künstlerische Entscheidung strebt tatsächlich performative Wirkung an: das Erleben der letzten Momente auf den Zuschauer sinnlich zu übertragen. Gegen Ende aber konzentriert sich der Film wieder auf eine weitgehend distanzierte Darstellung der Kriegsmaschinerie, montiert Kanonenschlag an Kanonenschlag – die Materialschlacht von Verdun. Nur hin und wieder sehen wir die destruktiven Auswirkungen dieses Gemetzels, das in einer massenhaften Gefangennahme endet.

Verdun bleibt in seinem inszenatorischen Gestus also weitgehend ein beschreibender und illustrativer Film, appelliert nur selten an die sinnlichen Affekte des Zuschauers – und wenn, dann meist in Form von distanzierten Bewegungsabläufen, nicht in aufwühlenden Affektbildern.

Lewis Milestone ging in seiner Verfilmung des Bestsellers von Erich Maria Remarque deutlich weiter als *Verdun*. In *All Quiet on the Western Front* arbeitet er mit originellen und teilweise radikalen filmischen Stilmitteln, die sich der seduktiven Kraft des Mediums erheblich bewusster sind und im *Classical Hollywood* Momente performativer Kadenzen, wie man sie später inszenierte, vorwegnehmen. Das zeigt sich in einer erstaunlichen Varianz an Perspektiven, vor allem wiederkehrenden Subjektiven und Nahaufnahmen des Gesichts von Paul Bäumler, dem jungen Protagonisten, der hier im Sog patriotischer Euphorie die Schrecken des Ersten Weltkrieges erleben muss. Auch arbeitet der Film mit Nahaufnahmen drastischer Details, die den Körperhorror seit den 1970er-Jahren vorwegnehmen: In Minute 43 sehen wir nach einer Explosion etwa abgerissene Hände am Zaun hängen, als wollten sie sich noch immer ans Leben klammern. Auf solche Drastik verzichtete *Verdun* noch. Milestone zeigt uns reihenweise sterbende Franzosen und vertraut in Nahaufnahmen immer wieder auf die Affektabbildung im Gesicht von Kämpfenden und Sterbenden. In Minute 47 wird das Körperhorrorelement indirekt weitergeführt, als ein blutgetränkter Laib Brot beschnitten und verzehrt wird. Dazu wird eine abgebrochene Flasche herumgereicht – Bilder für die Not der Soldaten, auf deren Gesichtern man in distanzlosen Einstellungen Erschöpfung und Verwirrung ablesen kann. Milestone ist nicht an einer Illustration des Krieges interessiert, sondern will deutlich die Erfahrung des Schützengrabens auf das Publikum übertragen (Abb. 1). Solche Momente begründen die anhaltende Attraktivität und Relevanz des Films für ein heutiges Publikum. Szenen wie bei Minute 70, in der Soldaten einen Zusammenbruch beim Angriff erleiden, der sich in Jammern und Flehen Bahn bricht, machen das persönliche Drama solcher Momente auf der psychophysiologischen Ebene



Abb. 1 All Quiet on the Western Front (Universal; DVD Screenshot)

nachvollziehbar. *All Quiet on the Western Front* bleibt immer nah bei den Personen, zeigt zahlreiche Verletzungen und vertraut auf Affektbilder des Gesichts als stellvertretende Spielbilder des menschlichen Leids, um das Grauen des Krieges in seinen Auswirkungen so schonungslos zu zeigen, wie Susan Sontag dies in ihrem Buch „Das Leiden anderer betrachten" (2003) als Bewusstsein schaffende Strategie in Erwägung zieht. Ähnlich wie in Verdun – aber ebenso erheblich näher und intensiver – zeigt Milestone bei Minute 97 das Geschehen im Hospital der Kriegsversehrten. Diese inszenatorischen Strategien, die vom narrativ-illustrativen immer wieder die Grenze zum Performativen überschreiten, qualifizieren Milestones Film bis heute als einen kritischen Kriegsfilm, der als einer der wenigen die kriegsführenden Instanzen so weitgehend in Frage stellt, dass er gar als Anti-Kriegsfilm bezeichnet werden könnte. Bis man dem Medium Film jedoch selbst eine weitgehend performative Qualität zuweisen mochte, sollten jedoch noch Jahrzehnte vergehen. Erst nach Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* sprach man von dem Effekt, ‚als wäre man selbst dabei gewesen' – was angesichts einer realen Grenzsituation wie dem Leben im Schützengraben von Verdun selbstredend absurd anmutet. Was ein Film leisten kann, ist neben dieser sinnlichen Simulation (der „Sensation") vor allem die Hervorbringung von Bildern für das kollektive Gedächtnis der Nachgeborenen. Als audiovisuelle Mahnmäler sind Filme wie *Verdun* und *All Quiet on the Western Front* daher gleichermaßen geeignet.

5 Kriegsfilm als performatives ‚body genre'

Karl Jaspers nennt in seinem dreibändigen Hauptwerk „Philosophie. Band 2: Existenzerhellung" (1932, S. 249) als Arten von Grenzerfahrung „Tod, Leiden, Kampf und Schuld", also Situationen, in denen die Existenz in eine ungeheure Krisis gerät. Ohne Zweifel bedienen sich Filme aller Genres dramaturgisch und ästhetisch solcher

Grenzsituationen, für den Kriegsfilm hat sie jedoch eine besondere Bedeutung: Kriege konfrontieren den Menschen mit unermesslichem Grauen, das sich körperlich zeigen lässt. Wenn die Krisis hier ihren Höhepunkt erreicht und den ganzen Körper erfasst, dann scheint vom Individuum an der Grenze alles Soziale abzufallen, und es zeigt sich der nackte Mensch. Was seit der Literatur der Moderne zur ultimativen, zur äußersten Körpererfahrung schlechthin stilisiert wurde, der Körper im Krieg, ist zum beständigen Sujet des Mediums Film geworden. Der Körper im Krieg – und konkreter in der performativen Standardsituation Kampf – fungiert offenbar als Garant für packendes Feuerwerk äußerer Handlung und mitreißender Abenteuer, ein seduktives Spektakel aus Sensationen, Körpern und Bewegung (Stiglegger 2006). Der Krieg gerinnt in dieser filmischen Adaption leicht zum Mythos, zur fatalen Instanz des menschlichen Schicksals. Meint er es ernst, muss er einen Schritt weiter gehen.

Obwohl es deutlich medienspezifische Unterschiede zwischen dem Film und der theatralen Performance gibt, wie sie Erika Fischer-Lichte in „Ästhetik des Performativen" (2004) definiert, lassen sich doch performative Elemente auch im Medium Film finden: Als Ebenen der Performanz im Film kann man Bewegung, Körper und Sinnlichkeit nennen, also Elemente, die auch in der theatralen Performance intensiv vorkommen. Diese nicht problemlos intellektualisierbaren Elemente sprechen das affektive Gedächtnis des Zuschauers an, triggern spontane emotionale Ausbrüche und psychosomatische Affekte (Ekel, Furcht). Für den performativen Film ist dabei wichtig, dass der Zuschauer die Bereitschaft mitbringt, sich der Inszenierung ganz auszuliefern. Das performative Kino der Sensation agiert auf dem filmischen Körper ein mitunter grausames Spektakel aus. Und kaum ein Genre bietet sich für diese Sensation mehr an als der Körper- und Affekt-zentrierte Kriegsfilm. Immer wieder finden sich singuläre Momente im Kriegsfilm, um das Publikum völlig zu vereinnahmen. Diese performativen Kadenzen gehören zu den seduktiven Strategien des Films, die dessen narrativen Fluss überschreiten (Stiglegger 2006, S. 210 f.; Kappelhoff et al. 2013).

Durch seine chaotische Ursituation (die Schlacht) ist gerade der Kriegsfilm unter den „Body Genres" (Williams 1991) für die Verwendung der performativen Kadenz prädestiniert. Der Inszenierung ist es durch die Einschränkung von Laufzeit, Perspektive und teilweise auch Besetzung und Budget nur möglich, jene Grenzsituation in der gewalttätigen Masseninteraktion als *pars pro toto* vorzuführen und dem Zuschauer so einen kleinen Eindruck vom infernalischen Geschehen zu vermitteln. Gleichwohl werden diese Momente so intensiv und affektorientiert wie möglich inszeniert, dass diese kleinen Ausschnitte des Chaos' – in der Montage neu geordnet – eine Ahnung des Ganzen vermitteln sollen. Erinnert man sich an die intensive Rezeption, die Spielbergs *Saving Private Ryan* aufgrund der einleitenden Normandie-Sequenz erfuhr, wird deutlich, wie effektiv eine solche performative Inszenierung sein kann. Der Kriegsfilm ist von spezifischen Bildern des Körpers und seiner Säfte (Blut) geprägt, seine elementare Fantasie ist jedoch nicht Sadismus (Pornografie), Sadomasochismus (Horror) oder Masochismus (Melodram); auch orientiert sich der Kriegsfilm nicht am (leidenden) weiblichen Körper, sondern meist am männlichen (vgl.



Abb. 2 Saving Private Ryan (Universal; DVD Screenshot)

Bronfen 2013). Dennoch agieren Kriegsfilme ihre Dramen auf dem menschlichen Körper angesichts der Grenzsituation aus. Sadistische und masochistische Aspekte durchdringen hier einander, die Rollen wechseln ebenso für die Protagonisten wie für die (mitleidenden) Zuschauer. In ihren performativen Schlachtsequenzen können Kriegsfilme den Zuschauer auf radikale Weise dominieren und für sich vereinnahmen. Diese Strategie funktioniert umso rückhaltloser, wenn die Dramaturgie des Films sich des narrativen Ballasts entledigt, der etwa noch große Teile von Spielbergs Film bestimmt, und die Grenzsituation selbst zum Sujet macht. So kommt Jerzy Skolimowskis *Essential Killing* (POL/NOR/IRL/HUN 2010) fast ohne handlungstragende Dialoge aus – stattdessen erleben wir den verzweifelten Überlebenskampf von Mohammed (Vincent Gallo) durch Sand- und Schneewüsten – verfolgt von gut ausgerüsteten Soldaten. Erklärungen werden hier versagt. Der Zuschauer erlebt sich ganz involviert in den Grenzsituationen Verfolgung, Angst und Kampf – denn mehr lässt ihm die Inszenierung nicht.

Auf den geschundenen Körper des Kriegsopfers konzentrierte sich *Saving Private Ryan*. Dieser bietet eine Gewalt *am* Zuschauer, die dieses taktile Kino mit allen Mitteln filmischer Technik herbeizwingt (Abb. 2). Der Betrachter selbst soll in eine Grenzsituation versetzt werden. Der Film treibt die Intensität seiner Bildmontagen und des Klangteppichs mittels desorientierender Raumklangeffekte, der ruckenden Handkamera und hoher Schnittfrequenz auf die Spitze, als wolle er durch die Augen und Ohren direkt in den Körper des Rezipienten ‚eindringen', ihn angreifen. Die Invasionssequenz ist schwer fassbar, ihre Verflechtung audiovisueller Elemente infernalisch, doch lässt sich die Wirksamkeit ihrer Einzelteile immer wieder mit dem bewussten Angriff der filmischen Maschinerie auf den Körper des Zuschauers begründen: die radikale Subjektive der Kamera, die Desorientierung der Perspektiven, unaufhaltsame Bewegung, monströse wie seltsam vertraute Geräusche und letztlich die ‚banale' Verletzlichkeit des menschlichen Körpers. In Spielbergs Inszenierung wird ein Moment der Unmittelbarkeit deutlich, der dringende Wunsch, die Distanz zwischen Zuschauer und Leinwand zu überbrücken. Hier entsteht eine haptische Qualität von Klang und Bild in der performativen Qualität des momentanen Spektakels, das sich nicht mehr in dramaturgischen oder narrativen Umschreibungen fassen lässt.

6 Der Kriegsfilm als ideologisches Genre: Kriegsfilm und Anti-Kriegsfilm

Der Kriegsfilm als Genre hatte es speziell im Deutschland der Nachkriegszeit nie leicht. Noch heute bedient man sich des beliebteren Labels „Anti-Kriegsfilm“, um den Eindruck zu vermeiden, ein Film mache sich gar einer Verherrlichung oder Verharmlosung des Kriegsgeschehens schuldig (Klein et al. 2006). Das suggeriert, ein Kriegsfilm weise *per se* eine affirmative Haltung auf – ein Argument, das bei analytischer Betrachtung ebenso schwer haltbar ist wie es sich bei den so benannten Filmen jeweils tatsächlich um Anti-Kriegsfilme handelt (Stiglegger 2002, S. 375 ff.). Der problematische Kriegsfilmdiskurs mag seinen Ursprung in der deutschen Position im Zweiten Weltkrieg haben: durch den Angriff auf Polen, die Besetzung Frankreichs, den Luftkrieg um England, die Schlacht um Stalingrad und nicht zuletzt die „Politik der verbrannten Erde“ in Osteuropa, die unzählige Kriegsverbrechen Nazideutschlands mit sich brachte. Im Gegensatz zu den USA, die als ordnendes Regulativ auf Seiten der Alliierten eingriffen, ist aus deutscher Sicht keine Utopie des „gerechten Krieges“ denkbar. Sowohl die deutsche Wehrmacht als auch die Waffen-SS waren in verheerende Massaker – auch an der Zivilbevölkerung – verwickelt. Dazu kam die Deportations- und Vernichtungspolitik des Regimes. Den Krieg aus deutscher Sicht darzustellen, bedeutete notwendigerweise, sich mit diesen finsteren Kapiteln der Zeitgeschichte auseinanderzusetzen – oder sie auszublenden, was einem historischen Revisionismus gleichkommt. Es bietet sich daher an, den deutschen Nachkriegsfilm als Beispiel für eine Diskussion dieser Thematik heranzuziehen (Stiglegger 2013).

In den Filmen der 1950er-Jahre, die nicht von ungefähr mit der Wiederbewaffnung der Bundesrepublik 1955 auftauchten, schuf man Binnenpolaritäten, die jene Verlegenheit einer Freund-Feind-Polarität umgingen, wie sie dem generischen Kriegsfilm aus den USA oft eignet. Statt eines dämonisierten äußeren Feindes – aus Sicht der Nazis waren das zweifellos die Engländer und später die Russen – beschwor man den Feind in den eigenen Reihen. Das Böse manifestierte sich in der Treue zum als destruktiv und korrupt erkannten Regime der Nazis, der aufrechte Soldat als Angehöriger einer vermeintlich neutralen Wehrmacht eignete sich letztlich als tragische Identifikationsfigur, als einer „aus dem Volk“, der zunächst nur Befehlen folgt, bis er sich im entscheidenden Moment auflehnt. Dabei geht es selten um die systemumstürzende Revolution, sondern eher um die exponierte Revolte des Individuums gegen selbstherrlich-tyrannische Vorgesetzte, die letztlich die behauptete Dichotomie zwischen Volk und Führer repräsentiert. Im Grunde – so suggerieren es die Kriegsfilme der Nachkriegszeit – sei der einfache Landser, der U-Boot-Mann oder der ritterliche Flieger letztlich schon ein aufrechter und humaner Vertreter Deutschlands gewesen, der mitunter selbst zum Opfer der fanatisierten Vorgesetzten geworden sei.

Die Verbrechen der Wehrmacht passten nicht in dieses Bild. Man pflegte den Mythos der aufrechten Wehrmacht, die von Hitler und der SS in den Untergang geführt wurde. Der Holocaust, die Verfolgung und Vernichtung von Juden und anderen Opfergruppen, tauchte hier nur marginal und fast nie explizit im Bild auf.

Das wurde in den Chefetagen entschieden – die Verantwortung trugen in diesen Filmen vor allem Hitler, Himmler, Göring und die anderen Vertreter des Naziregimes. Der einfache Soldat dagegen taugte zur Identifikation für ein Publikum, das sich nur zu gut an die Bombardierungen, die gefallenen Verwandten und Söhne, an den Einmarsch der Alliierten erinnerte.

Der deutsche Kriegsfilm zwischen 1950 und 1960 spiegelt also vor allem eine spezifische Sicht auf die Gesellschaft der Gegenwart und Ereignisse des Zweiten Weltkrieges und wurde nie den Ruch einer Revision der deutschen Geschichtsschreibung los. Dennoch lohnt es sich, einen neuen Blick auf diese Werke zu werfen, denn wie die Wahrheit der Zeitgeschichte ist auch jene der Filme komplexer als sie auf den ersten Blick erscheint. Gerade die Filmgeschichtsschreibung der deutschen Nachkriegszeit wird nicht müde zu betonen, das Publikum habe nicht nach Aufarbeitung der Nazi-Ära, sondern nach angenehmen Fluchtfantasien verlangt. Als populäre Genres, die dem durchaus zunächst kritischen „Trümmerfilm" folgten, galten Heimatfilm, Schlagerfilm, Arztdramen, Operettenfilm, leichte Komödien und gegen Ende der 1950er-Jahre auch die fantasievoll fabulierten Kriminalfilme nach Romanen von Edgar Wallace.

Der deutsche Kriegsfilm brachte um 1955 geradezu eine Welle von erfolgreichen Produktionen hervor, was durch die Etablierung der Bundeswehr und vermutlich auch durch die historische Distanz (eine Dekade) und den Kalten Krieg zwischen Russland und den Westmächten begründet ist. Dabei handelt es sich nicht immer um *combat films* nach amerikanischem Modell, die primär das Schlachtgeschehen thematisierten, sondern man griff ebenso auf früher bewährte Muster wie die Kasernenhoffilme der Weimarer Zeit oder die stets populären Arztfilme zurück. Die Filmreihe *08/15* (ab 1954) von Paul May, mit Joachim Fuchsberger in der Hauptrolle und basierend auf dem gleichnamigen Roman von Hans Hellmut Kirst, behandelte das Leben der einfachen Soldaten in der Kaserne („Schütze Asch" und „08/15" wurden zu geläufigen Begriffen für den Durchschnitt). *Der Arzt von Stalingrad* (BRD 1957/1958) von Géza von Radványi basierte auf einem Bestsellerroman von Heinz G. Konsalik und mischte Kriegsfilm, Melodram und Arztfilm. Die Figur des Arztes taucht hier als problemlose Identifikationsmöglichkeit auf, als unideologischer Schutzengel. In eher *combat*-orientierten Filmen wie *Hunde, wollt ihr ewig leben* (BRD 1958/1959) und *Haie und kleine Fische* (BRD 1957) von Frank Wisbar wird der deutsche Soldat als wagemutiger und an sich unpolitischer Krieger dargestellt, der selbstverständlich gegen das Nazisystem ist.

Auch die konkret an historischen Charakteren orientierten Spielfilme bieten eine „kritische Perspektive" konkret in der Darstellung des Widerstands gegen Hitler. Das gilt für den Spionagethriller *Canaris* (BRD 1954) von Alfred Weidenmann ebenso wie für das Stauffenberg-Drama *Der 20. Juli* (BRD 1955) von Regisseur Falk Harnack.

Neben den stark emotionalisierten Modellen des melodramatischen und auf Identifikation ausgelegten Kriegsfilms tritt später der regimekritische Kriegsfilm, für den *Kinder, Mütter und ein General* (BRD 1954/55) beispielhaft stehen mag. Wie viele der kritischen Zugänge spielt auch dieser Film gegen Ende des Zweiten Weltkrieges, als das Regime seine Verführungskraft bereits eingebüßt hatte und die meisten Deutschen ums Überleben bangten. Dennoch konnte man immer wieder

freiwillige junge Männer für den Kriegseinsatz gewinnen. Als eine Gruppe fanatisierter Gymnasiasten zur Front zieht, beschließen deren Mütter, die Söhne zurückzuholen. In der Abteilung Dornberg treffen sie auf die Ausreißer, die dort in einer Einheit mit desillusionierten Veteranen und sturen Ideologen stationiert sind. Entgegen der idealistischen Verblendung der Jungen hilft ein regimekritischer Soldat den Müttern, ihre Söhne vor dem Abrücken in einer Scheune zu verstecken. Man könnte auch diesen Film als familienbasiertes Melodram sehen, denn es nährt sich deutlich aus der Emotionalität der Mütter ihren Söhnen gegenüber, statt ganz auf die Kritik an der die eigene Bevölkerung ausblutenden Kriegspolitik der Nazis zu bauen. Doch auch hier funktionierte diese Strategie sehr gut beim heimischen Publikum.

Bernhard Wickis ungleich berühmterer Kriegsfilm *Die Brücke* (BRD 1959) erzählt von den letzten Kriegstagen 1945 in einer bayerischen Kleinstadt, in der sieben noch minderjährige Jungen den militärisch sinnlosen Befehl erhalten, eine Brücke vor den anrückenden US-Truppen zu verteidigen (Abb. 3). Der einzige Erwachsene dieser Mission, Unteroffizier Heilmann, überlebt nicht lange. Alleine gelassen mit ihrer Aufgabe werden die Schuljungen, einer nach dem anderen, ihr Leben lassen. Am Ende, wenn die alliierten Panzer anrücken, wird nur einer von ihnen überleben. Falscher Stolz, ein martialisches Männerbild, der Verlust des Vaters und ideologische Feindbilder – so zeigt Wicki – führen minderjährige Kinder in den sicheren Tod. Im aktuellen Diskurs um Kindersoldaten im arabischen und afrikanischen Kontext ließe sich dieses Modell neu diskutieren, denn der Film zeigt auf nachdrückliche Weise, wie sich das Naziregime noch lange auf Kosten der Schwächsten halten konnte.

So ist es auch dieser Film, der den deutlichsten Anti-Kriegs-Appell eines westdeutschen Kriegsfilms der-1950er-Jahre formulierte und einen wirkungsvollen Gegenentwurf neben die revisionistischen Werke zuvor setzte. Die Brücke und ihre kindlichen Verteidiger – das ist Deutschland am Ende des Naziregimes. Mit seinem Schlusssatz erinnert Wicki an einen anderen Anti-Kriegs-Klassiker – *All Quiet on the Western Front*: „Dies geschah am 27. April 1945. Es war so unbedeutend, dass es in keinem Heeresbericht erwähnt wurde."

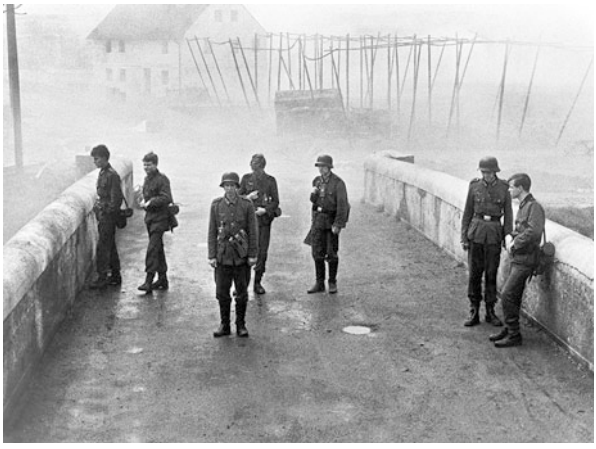

Abb. 3 Die Brücke (Studio Canal; DVD Screenshot)

7 Ausblick

Wie Krieg eine Ursituation dramatischer Narrative bleibt, ist auch das Kriegsfilmgenre ungebrochen in seiner latenten und unmittelbaren Präsenz im internationalen Kino der Gegenwart. Dabei spielt der ideologische Propagandafilm international weiterhin eine wichtige Rolle im Kontext der aktuellen Konflikte (Bürger 2005). Allerdings häufen sich auch reflexive und originelle Varianten von generischen Erzählmustern. Mit der Veränderung der internationalen Kriegsführung (Dronenkrieg, Terrorismus) änderten sich einige Parameter des Genres. Auch genderspezifische Veränderungen im Figurenarsenal fallen auf. In Kathryn Bigelows *Zero Dark Thirty* (USA 2012) erleben wir den Kampf der Geheimdienste gegen den Terroristen Osama bin Laden aus Sicht einer CIA-Ermittlerin (Jessica Chastain). *The Search/Die Suche* (F 2014) von Michel Hazanavicius erzählt in parallelen Handlungssträngen von einer UN-Mitarbeiterin (Bérénice Bejo), die einen Kriegswaisen rettet, während ein junger Russe durch den Militärdienst langsam radikalisiert wird (Passageritus). Der Film nimmt eindeutig eine anti-militaristische Position ein, wurde jedoch aufgrund seines negativen Russlandbildes als ideologisch kritisiert. Brian de Palma drehte mit *Redacted* (F 2007) einen kritischen Kompilationsfilms über die amerikanische Besetzung des Irak, in dem ein Kriegsverbrechen aus unterschiedlichen Perspektiven aufgeschlüsselt wird. Filme wie dieser verändern den Blick auf das Bild des Soldaten im Vergleich zu früheren Genrewerken. Selbst der ideologisch indifferente Regisseur Clint Eastwood lieferte mit seinen Zweiter-Weltkriegs-Filmen *Flags of Our Fathers* (USA 2006) und *Letters from Iwo Jima* (USA 2006) sehr differenzierte Auseinandersetzungen mit der amerikanischen Erinnerungskultur – ein Bild, das er mit dem tendenziell patriotischen *American Sniper* (USA 2014) dann selbst in Frage stellte. Doch auch dieser Film bemühte sich um einen sehr persönlichen Blick in die Psyche des Soldaten.

In Mel Gibsons drastischem *combat movie Hacksaw Ridge/Hacksaw Ridge – Die Entscheidung* (USA 2016) erleben wir den Pazifik-Krieg aus Sicht eines radikal pazifistischen Sanitäters, der sich weigert, eine Waffe zu benutzen. Christopher Nolan sucht in *Dunkirk* (USA 2017) noch einmal den düster-monumentalen Blick auf den Zweiten Weltkrieg. Das Genre hatte bereits früh seine ‚Unschuld' verloren, doch das internationale Kino zeigte sich dessen selten so bewusst wie in den letzten zwei Dekaden.

Literatur

Basinger, Jeanine. 1986. *The world war II combat film. Anatomy of a genre*. New York: Wesleyan University Press.

Brauerhoch, Annette, et al., Hrsg. 2000. *Krieg und Kino*. Frankfurt a. M. (Frauen und Film 61): Stroemfeld.

Bronfen, Elisabeth. 2013. *Hollywoods Kriege. Geschichte einer Heimsuchung*. Frankfurt a. M.: S. Fischer Verlag.

Bürger, Peter. 2005. *Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood*. Stuttgart: Schmetterling Verlag.

Dittmar, Linda, und Gene Michaud, Hrsg. 1990. *From Hanoi to Hollywood. The Vietnam war in American film*. New Brunswick/London: Rutgers University Press.
Eberwein, Robert, Charles Affron, und Mirella Jona. Hrsg. 2005. *The war film*. New Brunswick/London: Rutgers University Press.
Fischer-Lichte, Erika. 2004. Ästhetik des Performativen, Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
Hammond, Michael. 2002. Some smothering dreams: The combat film in contemporary Hollywood. In *Genre and contemporary Hollywood*, Hrsg. Steve Neale, 62–76. London: BFI.
Hayward, Susan. Hrsg. 2000. War films. In *Cinema studies. The key concepts*, 2. Aufl., 449–462. London/New York: Routledge.
Hickethier, Knut. 1989. Krieg im Film – nicht nur ein Genre. Anmerkungen zur neueren Kriegsfilm-Diskussion. In *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik.* Weltkriege in Literatur und Film, Hrsg. Helmut Kreuzer et al., Bd. 19, 75, 39–53.
Jaspers, Karl. 1932. Philosophie. Band 2: Existenzerhellung, 4. Aufl. 1973. Heidelberg: Springer.
Kappelhoff, Hermann, David Gaertner, und Cilli Pogodda, Hrsg. 2013. *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin: Vorwerk 8.
Klein, Thomas, Marcus Stiglegger, und Bodo Traber, Hrsg. 2006. *Filmgenres Kriegsfilm*. Stuttgart: Reclam Verlag.
Korte, Helmut. 1994. Der Krieg und das Kino: Von *Weihnachtsglocken* (1914) bis *Gewehr über!* (1918). In *Fischer Filmgeschichte. Bd. 1: Von den Anfängen bis zum etablierten Medium (1895–1924)*, Hrsg. Werner Faulstich und Helmut Korte, 306–325. Frankfurt a. M.: S. Fischer.
Neale, Steve. Hrsg. 2000. War films. In *Genre and Hollywood*, 125–133. London.
Reinecke, Stefan. 1993. *Hollywood goes Vietnam. Der Vietnamkrieg im US-amerikanischen Film. Mit einem Nachwort von Georg Seeßlen*. Marburg: Schüren Verlag.
Schäfli, Roland. 2003. *Hollywood führt Krieg. So verfilmt Hollywood den Zweiten Weltkrieg*. Gau-Heppenheim: Reil Verlag.
Schmidt, Eckhart. 1964. Der Krieg im Kino. (Zur Typologie einer Filmgattung). In *FILM*, Nr. 7 und 8. München.
Sontag, Susan. 2003. *Das Leiden anderer betrachten*. München: Hanser Verlag.
Stiglegger, Marcus. 2002. Kriegsfilm. In *Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 322–325. Stuttgart: Reclam Verlag.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit*. Berlin: Bertz + Fischer.
Stiglegger, Marcus. 2013. Aus den Trümmern, aus den Gräben … Der deutsche Kriegsfilm der 1950er-Jahre. In *Geliebt und verdrängt. Das Kino der jungen Bundesrepublik Deutschland von 1949 bis 1963*, Hrsg. Claudia Dillmann und Olaf Möller, 268–281. Frankfurt a. M.: Deutsches Filmmuseum
Virilio, Paul. 1989. *Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung*. Frankfurt a. M.: S. Fischer
Williams, Linda. 1991. Film bodies: Gender, genre, and excess. *Film Quarterly* 44(4), S. 2–13.

Erotischer und Pornographischer Film

Marcus S. Kleiner, Sarah Reininghaus und Marcus Stiglegger

Inhalt

1 Der erotische Film: Definition und Diskurs (Sarah Reininghaus) 672
2 Geschichte des erotischen Films 677
3 Der pornografische Film: Definition und Diskurs (Marcus S. Kleiner/Marcus Stiglegger) 681
4 Geschichte des pornografischen Films 683
5 Zur Rezeption und Diskussion von Sexualität im Film 685
Literatur 689

Zusammenfassung

Der Versuch einer typologischen Unterscheidung von erotischem Film und Pornografie gestaltet sich als ein schwieriges Unterfangen, behandeln doch beide die menschliche Sexualität. Seit den Anfängen des Kinos unternimmt der Erotikfilm stetig Versuche, seine Darstellungsmöglichkeiten zu variieren, zu ändern und zu erweitern, so dass innerhalb des Genres zahlreiche Ausprägungen, Subgenres und Hybride entstehen konnten. Zudem stellt die Erotik – als Bestandteil der Sozialgeschichte – einen gesellschaftspolitischen Bereich dar, dessen künstlerische Ausgestaltung im Film nicht zuletzt den jeweiligen Moral- und Zensurbestimmungen und damit den Bedingungen des Marktes einer Epoche unterliegt.

M. S. Kleiner (✉)
SRH Hochschule der populären Künste (hdpk), Berlin, Deutschland
E-Mail: m.kleiner@srh-hdpk.de

S. Reininghaus
Fakultät Kulturwissenschaften, TU Dortmund, Dortmund, Deutschland
E-Mail: sarah.reininghaus@tu-dortmund.de

M. Stiglegger
Berlin Film Institut, DEKRA Hochschule für Medien, Berlin, Deutschland
E-Mail: Marcus.Stiglegger@t-online.de

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, ein Teil von Springer Nature 2020

M. Stiglegger (Hrsg.), *Handbuch Filmgenre*,
https://doi.org/10.1007/978-3-658-09017-3_35

Mit den späten 1960er-Jahren etablierte sich der Pornofilm und verzeichnet bis heute einen internationalen Erfolg, wobei sich die Rezeption von der Leinwand auf die Heimmedien (v. a. das Internet) verlagert hat. Gesellschaftlich ist der tabubrechende Pornofilm stark diskutiert. Er wurde und wird von einigen gesellschaftlichen Interessegruppen aktiv bekämpft und als ‚Sexualisierung von Gewalt' diffamiert. Umgekehrt spielte die alternative Pornoproduktion bei der Etablierung queerer Lebensentwürfe eine bedeutende Rolle

Schlüsselwörter

Erotik · Sexfilm · Pornofilm · Pornografie · Sexualität · Erotik · Körpertheorie · Exploitation · Feminismus · Gewalt

1 Der erotische Film: Definition und Diskurs (Sarah Reininghaus)

Ihrer Definition nach umfasst Erotik die Gesamtheit der Erscheinungsformen der den körperlichen und den geistig-seelischen Bereich umfassenden Liebe und damit eine über die körperliche Sexualität hinausreichende Sinnlichkeit. Ebenfalls kann die Ars amatoria der Erotik zugerechnet werden, im Sinne einer ganzheitlichen Liebeskunst, sodass der erotische Film nicht zwangsweise mit einer Aneinanderreihung von Nackt- und Sexszenen gleichzusetzen ist, diese aber selbstverständlich beinhalten kann. Oftmals geht es vielmehr um das Erschaffen einer erotischen Atmosphäre. Dementsprechend kann es sich beim erotischen Film nicht um ein Genre mit festen Regeln handeln, wie beispielsweise der Western eines darstellt. Indem es sich unterschiedlicher Erzählformen (Drama, Komödie, Thriller u. a.) bedienen kann, und dazu Motive sowie Standardsituationen anderer Genres nutzt, die dann auf erotische Elemente hinauslaufen, oder um diese ergänzt und aus diesen auch dramaturgische Spannung zieht, ist das Genre extrem facettenreich und vielfältig gestaltbar. Generell kann unterschieden werden zwischen Filmen, die die Erotik in den Fokus stellen und nur eine rudimentäre Rahmenhandlung anbieten, und jenen, deren andere Genrezugehörigkeit eindeutig erkennbar ist. Dennoch sollte die Erotik eine zentrale Rolle für die Konstitution des Sujets oder Themas einnehmen, um eindeutig von einem erotischen Film sprechen zu können. Der Erotikfilm ist in höchstem Maße potenziell hybrid, so weist z. B. die Literaturadaption *Cruel Intentions* (*Eiskalte Engel* USA 1999, Roger Kumble) sowohl Merkmale des Dramas, der Soap Opera als auch des Slapstick auf. Erotic Comedy, Erotic Adventure, Erotic Prison Thriller u. ä. sind dabei als nur einige Ausformungen zu nennen (Andrews 2006; Hahn 1993; Lenne 1983; Seeßlen und Weil 1978). Damit verbunden stellt sich die Ausgestaltung der erotischen Filme höchst divers dar, denn von erotischen Grundstimmungen und bloßer Sinnlichkeit über (partielle) Nacktheit und die Inszenierung von Geschlechtsverkehr oder gerade dessen Verweigerung bis hin zur Darstellung sexueller Devianz und (vermeintlicher) Perversionen widmet sich das Genre sowohl gesellschaftlich akzeptierten wie auch tabuisierten Themen. Die

Umsetzung erstreckt sich ebenfalls in einem weiten Feld von Möglichkeiten und reicht von offener Zurschaustellung bis hin zur Verwendung tiefgründiger Symboliken. Zahlreiche Filme des Genres beruhen zudem auf literarischen Vorlagen.

Der Versuch einer typologischen Unterscheidung von erotischem Film und Pornografie gestaltet sich als ein schwieriges Unterfangen, behandeln doch beide die menschliche Sexualität (Phelix und Thissen 1983). Seit den Anfängen des Kinos unternimmt der Erotikfilm stetig Versuche, seine Darstellungsmöglichkeiten zu variieren, zu ändern und zu erweitern, sodass innerhalb des Genres zahlreiche Ausprägungen, Subgenres und Hybride entstehen konnten. Zudem stellt die Erotik – als Bestandteil der Sozialgeschichte – einen gesellschaftspolitischen Bereich dar, dessen künstlerische Ausgestaltung im Film nicht zuletzt den jeweiligen Moral- und Zensurbestimmungen und damit den Bedingungen des Marktes einer Epoche unterliegt. Insofern geben die Filme auch immer Auskunft über die gesellschaftlichen Gelüste, Erregungen, Verbote und Ängste ihrer Entstehungszeit, variieren aber demnach auch im Grad ihrer Explizitheit, was die Unterscheidung insbesondere der Werke der letzten Jahre nicht vereinfacht (Forshaw 2015).

Prinzipiell gilt, dass der pornografische Film Geschlechtsmerkmale und sexuelle Handlungen explizit in Szene setzt, indem er diese direkt abbildet. Der gezeigte Verkehr zwischen den Schauspielern ist zudem nicht simuliert. Narrativ muss die sexuelle Handlung hierbei mehr oder weniger schnell in den Mittelpunkt gerückt werden. Zu den der Pornografie zugehörigen Abbildungen zählen z. B. erigierte Penisse und Penetrationen, welche im erotischen Film traditionellerweise keinen Platz finden. Insofern stellt der pornografische Film schon immer einen eigenen Markt dar (Stiglegger 2002a, S. 456).

Der erotische Film hingegen soll primär ästhetische Reize auslösen, dabei wird die sexuelle Handlung häufig nur umkreist oder angedeutet, außerdem ist der gezeigte Sexualakt lediglich ein gespielter und man macht sich die Zeitraffung zunutze. Ist der Erotikfilm weitestgehend salonfähig oder toleriert und kann deshalb in Kinos gezeigt werden, gilt dies nicht für den Porno, der in erster Linie und insbesondere seit dem Sexkino-Sterben der 1980er-Jahre, eingeleitet durch das Aufkommen der Heimmedien und schließlich des Internets, im Privathaushalt geschaut wird (Stiglegger 2002b, S. 552).

Einer anderen Definition zufolge zählen die sogenannten Softcore-Filme/erotischen Filme dennoch zur Pornografie, da sie der Intention nach ebenfalls für sexuelle Erregung des Betrachters sorgen sollen. Dieser Einordnung widerspricht wiederum eine Begriffsbestimmung, derzufolge Pornografie nicht Teil des Mainstream sei, erotische Softcore-Filme aber aufgrund ihrer Jugendfreigaben dies zumindest potenziell immer seien.

Notwendig ist zudem eine Abgrenzung des erotischen Films vom Sexfilm: Weist der erotische Film in aller Regel eine tieferreichende Handlung als der Sexfilm auf, so ist der Sexfilm wesentlich direkter und zeigt seiner Intention nach Sexualität. In den 1970er-Jahren entstanden ist er auch ästhetisch vielmals anspruchsloser (*Schulmädchen-Report: Was Eltern nicht für möglich halten* (Deutschland 1970, Ernst Hofbauer). Gemeinsam ist den beiden jedoch, dass sie wie der Softporno von der Hardcore-Pornografie angegrenzt werden können.

Nicht unüblich ist das Verfahren, von einem Film eine Softcore- und eine Hardcore-Version zu drehen, um diesen dann doppelt vermarkten zu können. Entsprechend finden unterschiedlich platzierte Kameras Verwendung, die als *hot*- und *cold*-Kameras bezeichnet, die expliziten beziehungsweise die weniger eindeutigen Bilder einfangen. Tendenziell rücken die Darstellungen in Softcore-Produktionen seit den 1990er-Jahren immer näher an die Präsentationsweisen des Hardcore heran, sodass zu konstatieren ist, dass zumindest Teile des Aktes (insbesondere der Oralverkehr) auch hier real vollzogen werden. Als weiterhin gültiges Merkmal kann aber das Bildverbot von Genitalien in Close-Ups, von Erektionen oder Penetrationen betrachtet werden. Während die Sexfilm-Branche seit den 1990er-Jahren und dem Erstarken der Pornografie recht klein geworden ist, lebt der erotische Film heute in erster Linie als Hybrid fort, so vor allem als Erotikdrama, Erotikthriller oder erotische Komödie (Williams 2005).

Auf die Tatsache Bezug nehmend, dass etliche Bereiche der Sexualität aus dem öffentlichen Diskurs ausgelagert sind, sind die sexuelle Erfahrung des Zuschauers und die in vielen Filmen dargestellte oftmals kaum miteinander in Deckung zu bringen. Die Unterhaltung durch derartige Filme kann in diesem Sinn unterdrückend oder aber auch kathartisch wirken, denn in der filmischen Fiktion lassen sich Wünsche und Fantasien in einem geschützten Raum genießen, die sich in der Realität nicht oder nur schwierig realisieren lassen und derer man sich in einem gewissen Grade schämen würde. Zugleich aber kann der erotische Film dem Wunsch nach Tabuüberwindung oder Transgression Ausdruck verleihen, sei es nur in deren Darstellungsakt oder aber auch in dem Verlangen danach, dies real ausleben zu wollen.

Wird der Zuschauer – stärker noch als beim Rezipieren von Filmen allgemein – vom erotischen Film in die Rolle des Voyeurs gedrängt, so muss er zumindest für die Dauer des Films diese Rolle annehmen, da dieser Umstand grundlegend für das Seherlebnis des Genres ist (Williams 1989, 1991). Die Nicht-Akzeptanz dieses Zustands bzw. eine zu große Distanz zum Leinwandgeschehen, z. B. verursacht durch sich einstellende Fremdscham, überzogene Darstellung oder unfreiwillige Komik, stellt einen der wichtigsten Gründe für das Scheitern erotischer Filme dar.

Während nur einige Ausprägungen erotischen Films ihre Rezipienten tatsächlich sexuell stimulieren möchten (auf diese Funktion von Film spielt in selbstreflexiver Weise *Matador* (Spanien 1986, Pedro Almodóvar) an, indem ein zu einem Video masturbierender Zuschauer gezeigt wird, der wiederum auf den Zuschauer von *Matador* verweist), kann für die Mehrheit zumindest festgestellt werden, dass zumindest ein erotischer Response beim Zuschauer ausgelöst werden soll, denn das Etikett „erotisch" stellt nicht nur die Zusammenfassung des Inhalts dar, sondern stellt auch das Versprechen eines erotischen Gefühls beim Anschauen in Aussicht (was sich insbesondere bei Filmen Lars von Triers als schwierig erweist, dessen Filme *Antichrist* (Dänemark u. a. 2009 Lars von Trier) und *Nymph()maniac* (Dänemark u. a. 2013 Lars von Trier) oftmals irritierenderweise als erotic dramas etikettiert wurden, jedoch keine erotische Stimmung transportieren) (Seeßlen 2014).

Typische, sich auch innerhalb eines Films oftmals wiederholende Elemente erotischen Films sind (Nah-)Aufnahmen der Körperteile Busen und Beine (der

weiblichen Darstellerinnen), des Pos, des Bauchs, des Mundes sowie der Augen (sowohl bei Männern als auch bei Frauen). Als den Sexualakt vorbereitende Szenarien dienen der Striptease, Dusch- oder Badeszenen und Voyeurismus, seltener weibliche Masturbation oder sexuelle Handlungen zwischen Frauen, denen zumeist und schlussendlich ein Mann beiwohnen darf. Dementsprechend wird der angedeutete Sexualakt dann auch überwiegend dargestellt als eingebettet in die romantische, heterosexuelle Liebe zwischen Mann und Frau und beschränkt sich zumeist auf Vaginalverkehr, wohingegen Oralsex lediglich im Vorspiel zu finden ist.

Zahlreiche Filme präsentieren auch BDSM-Elemente, jedoch beinahe immer in stark verkürzenden und vereinfachenden, bisweilen auch psychopathologisierenden Darstellungsweisen und stets in Andeutungen, sodass die Mainstream-Tauglichkeit des Films nicht gefährdet wird, zumal das Zusammenspiel von Sexualität und Gewalt auch einer verschärften Zensur unterliegt. Als paradigmatisch hierfür sind *9½ W*eeks (9½ Wochen, USA 1986 Adrian Lyne) sowie *Fifty Shades of Grey* (*Fifty Shades of Grey – Geheimes Verlangen* USA 2015 Sam Taylor-Johnson) zu erachten. *9½ Weeks* etwa erreichte seine damalige Akzeptanz dadurch, dass der Großteil seiner Sexszenen nicht BDSM-Inhalte zeigt, sondern der Bestandteil von Dominanz und Submission in der porträtierten Beziehung sich vielmehr in anderen Momenten porträtiert. Der dargestellte Sex blieb somit für ein breites Publikum konsumierbar, erschöpfte seine Extravaganz sich auf die Nutzung von Eiswürfeln, Augenbinden, Voyeurismus sowie Befehlen und sparte hingegen Bilder strapazierter und verletzter Körper aus. Schließlich, so Lehre des Films, handelte es sich bei dieser Art eines Verhältnisses um ein Abenteuer von 9½ Wochen Dauer, welches als nicht alltagstauglich befunden und deshalb beendet wird und ähnelt damit der *Fifty Shades of Grey*-Reihe insofern als eine Normalisierung des anfänglich ‚Anderen' angestrebt wird. Zu den wenigen Ausnahmen tieferreichender Darstellungen sind der viele grafische Darstellungen aussparende und dabei leicht sentimentale *Histoire d'O* (*Geschichte der O* Frankreich 1975, Just Jaeckin; Abb. 1) sowie der pornografische *The Image* (USA/Frankreich 1976 Radley Metzger) zu zählen.

Zudem gibt es neben den Filmen, die von Sex innerhalb der romantischen Liebe oder der obsessiven, alles verzehrenden und gefährdenden *Amour fou* (*Ultimo tango*



Abb. 1 *L'historie d'O* (Film Confect, DVD Screenshot)

a Parigi (*Der letzte Tango in Paris* Italien/Frankreich 1972, Bernardo Bertolucci)) handeln, auch solche, die Sex als Thema behandeln (*Shame* (Vereinigtes Königreich 2011, Steve McQueen)) oder vorgeben, Einblick in das finanzielle Geschäft mit dem Sex gewähren zu wollen (*American Gigolo* (*Ein Mann für gewisse Stunden* USA 1980, Paul Schrader) *oder Showgirls* (USA 1995, Paul Verhoeven)).

Geschlechtsverkehr wird im Mainstream-Erotikfilm als ästhetisierender Hochglanz-Akt inszeniert (z. B. in *Basic Instinct* (USA/Frankreich 1992, Paul Verhoeven)), wesentlich seltener sind nüchtern-abgeklärte Blickweisen wie z. B. *Intimacy* (Frankreich u. a. 2001, Patrice Chéreau) sie ermöglicht. Die für den Erotikfilm übliche Kameraführung verdeckt Körperteile, die der Zuschauer nicht zu sehen bekommen soll bzw. die der Darsteller nicht zeigen möchte und beim Dreh evtl. sogar – für den Zuschauer aber unsichtbar – verhüllt hat. Insgesamt sind mehr Aufnahmen des ganzen Körpers als erotischem Ensemble und Close Ups des Gesichts zu verzeichnen als es beim pornografischen Film der Fall ist. Das erotische Verlangen des Zuschauers wird gesteigert, indem ihm sowohl nur nicht-explizite als auch lediglich kurze erotische Szenen dargeboten werden, welche als nicht ausreichend empfunden werden und den Wunsch nach mehr perpetuieren (Williams 2014).

Zahlreiche Erotikfilme spielen im finanzkräftigen Milieu und präsentieren damit einhergehend luxuriöse Settings, wie Apartments oder Anwesen, aber auch exquisite Autos, erlesene Kleidung und andere Statussymbole (*Basic Instinct* (USA/Frankreich 1992, Paul Verhoeven), *Cruel Intentions*). Das Ausgeben von Geld als sinnlicher Akt des Verschwendung diente bereits in den „Badewannen- und Boudoirromanzen“ und Filmen DeMilles der 1920er-Jahre als ein Motiv des erotischen Films. Geld, so scheint es, macht begehrenswerter und schafft Zeit und Raum für Muße und sexuelle Abenteuer. Problematisch erscheint die finanzielle Überlegenheit des dominanten Parts in einigen erotischen Psychodramen mit BDSM-Andeutungen. So wird die Warenförmigkeit von Sexualität ersichtlich, wenn z. B. der erfolgreiche Börsenmakler John in *9½ Weeks* (*9½ Wochen* USA 1986, Adrian Lyne) oder der Milliardär Christian in *Fifty Shades of Grey* (*Fifty Shades of Grey – Geheimes Verlangen* USA 2015, Sam Taylor-Johnson) sich das Einverständnis von Frauen zu erkaufen versuchen und diese, zumindest im zweiten Filmbeispiel, altbekannten Wünschen vom reichen Märchenprinzen verhaften.

Auffällig ist auch die häufige Wahl exotischer Handlungsorte (auch mit Reichtum kombiniert), die oftmals gelöste Urlaubsstimmung, gesteigerte Nacktheit und Lust vermitteln oder ferne Abenteuer in Aussicht stellen möchten, zuweilen aber exotistische Vorstellungen über andere Ethnien transportieren helfen, wie z. B. die Darstellung Laura Gemsers in der *Black-Emanuelle*-Reihe (ab 1975) oder die Voyeurismusszene in *Wild Orchid* (*Wilde Orchidee* USA 1989, Zalman King).

Aus feministischer Position ist es insbesondere die von Laura Mulvey beschriebene „To-be-looked-at-ness“ der Frau, die – mehrheitlich Frauen als Sexualobjekte darstellend und von Mulvey auf Darstellungsweisen des Films allgemein bezogen – insbesondere das Erotik-Genre problematisch bis misogyn erscheinen lässt (Mulvey 1975). Ähnlich wie in der Pornografie erscheinen Frauen oft als permanent verfügbare Wesen, über die der Mann die Kontrolle übernehmen kann, wenn es ihm beliebt (Gibson und Gibson 1993).

Seit seiner Entstehungszeit sieht sich der erotische Film einer zumeist kritischen Begutachtung gegenüber. Die Sorge vor einer negativen Beeinflussung und Frühsexualisierung von Minderjährigen entstammt seiner Nähe zur Pornografie, welche aber immerhin als dezidiertes Erwachsenengenre gilt – ein Umstand, den der erotische Film aufgrund seiner häufig zu verzeichnenden Jugendfreigaben zumeist nicht geltend machen kann. Darüber hinaus galten und gelten bestimmte Aspekte von Erotik und Sexualität auch für ein erwachsenes Publikum noch immer als tabuisiert und aus dem öffentlichem Diskurs ausgeschlossen, sodass Filme, die sich diesen Themen widmen, sich dem Vorwurf ausgesetzt sehen, den drohenden Sittenverfall zu befördern und voranzutreiben. Auch wenn Darstellungen von Nacktheit und Sexualität heute weitverbreitet und zu großen Teilen akzeptiert scheinen, so gibt es dennoch weiterhin scheinbar Tabus und (Pseudo)Skandalthemen. Diese weichen von den gesellschaftlich akzeptierten Darstellungsweisen und dem als Normalbereich definierten Mittelwert ab und haben ein Aufbegehren zur Folge. Heutzutage gilt dies insbesondere für die Kombination von Sexualität und Gewalt.

Das Argument, dass oftmals deviante Außenseiterfiguren zu Protagonisten würden, kann damit entkräftet werden, dass erotischer Film nur in ganz wenigen Fällen ernsthaft Kritik am Bestehenden übt und damit gewissermaßen einer Prüderie verhaftet, die er nicht zu haben vorgibt. Zumeist dienen die abweichenden Charaktere der Spannungssteigerung, umgehen aber schließlich bestehende Regeln eher, als dass versucht würde, diese zu ändern. Ein weit verbreitetes Motiv ist auch die Domestizierung des ehemals Devianten mit bisweilen subversivem Potenzial und dessen schlussendliches Eintreten in eine angepasste, ideologiekonforme Sexualität (*Fifty Shades of Grey*/*Fifty Shades Of Grey – Geheimes Verlangen* USA 2015, Sam Taylor-Johnson).

Auch die Darstellung bzw. Generierung von Geschlechterstereotypen wird diesem Genre insbesondere zur Last gelegt und spätestens mit dem Aufkommen einer feministischen Filmwissenschaft als Zementierung und Fortschreibung des Machtverhältnisses zwischen den Geschlechtern kritisiert. Selbst die erotischen Filme der letzten Jahre vernachlässigen noch immer Homosexuelle. Transsexuelle, Transgender und Intersexuelle finden selten Platz im erotischen Film (Demny und Richling 2010).

Selbst im Bereich der Forschung und Wissenschaft wird der erotische Film oftmals vernachlässigt. Hierzu führen einerseits die noch weit vorherrschende Meinung, dass es sich zumeist um seichte und intellektuell wenig anspruchsvolle Werke handeln müsse, andererseits wurde zumeist der expliziteren und weitaus verfemteren Pornografie der Vorzug gewährt (Klöckner 1984; Seeßlen 1990/1994; Stiglegger 2002a; Williams 1989).

2 Geschichte des erotischen Films

Mit der Genese des Genres einher gehen neben der Inszenierungsweise und den Themen auch immer Konstruktionen von weiblicher Sexualität, weshalb bei einem historischen Abriss auf diese verstärkt zu achten ist. Die Entstehungszeit des eroti-

schen Films liegt in der Stummfilmära, zu dieser Zeit bildet sich bereits die Figur der Femme fatale und des Vamps (*A Fool There Was,* USA 1914, Frank Powell) heraus, die weibliche Erotik mit übernatürlich Phantastischem kombiniert und der Frau eine dämonisch-mystische Gestalt verleiht. Die damalige Furcht vor weiblicher Sexualität manifestiert sich in dieser Rolle, in den Filmen treibt sie Männer stets in den Abgrund bzw. in den Tod. Gleichzeitig löst das fremde, exotische und nicht zuletzt auch leicht morbide Aussehen des Vamps (paradigmatisch verkörpert durch Theda Bara und Pola Negri) einen Trend unter Frauen aus. Die Handlung vieler Filme wird in die schützende Sphäre der Vergangenheit verlagert. Parallel hierzu entstehen Filme, die aktive, temperamentvolle und leidenschaftliche Frauenfiguren zeichnen und durch Schauspielerinnen wie Mae Murray und Gloria Swanson verkörpert werden. Erotik zeigt sich als ein wichtiger Bestandteil von Ehe. Es folgen das It-Girl und das Flapper-Girl (klassisch in dieser Rolle ist Clara Bow), um die sich Narrationen um Sex als gerechtfertigtes Aufstiegsmittel, Promiskuität und nicht zuletzt um Emanzipation sowohl vom Mann als auch von der Ehe an sich entwickeln. Insgesamt kann von einer Epoche weiblichen Empowerments gesprochen werden, welches durch den Ersten Weltkrieg begünstigt wurde. Die Filme dieser Zeit erzeugen Erotik mit Aufnahmen des ganzen weiblichen Körpers und dessen permanenter erotischer Ausstrahlung und benötigen hierzu noch recht wenig Nacktheit oder explizite Einzelszenen, wie beispielsweise *Hula* (USA 1927, Victor Fleming) mit Clara Bow zeigt.

Die 1930er-Jahre können als Zeit der Restauration bezeichnet werden. Nach der Weltwirtschaftskrise sollen Frauen wieder Harmonie schenken sowie familiäre Geborgenheit stiften. Im Falle von erotischer Ausstrahlung handelt es sich bei den Charakteren häufig um ehemalige und geläuterte Prostituierte, sodass die Themenkomplexe weibliche Sexualität und Prostitution immer näher zusammenrücken und sexuell erfahrenen Frauen von da an eine gewisse Verruchtheit anhaftet. Das Motiv des „gefallenen Mädchens" entsteht zeitgleich mit dem Aufkommen einer erhöhten Anzahl von sich prostituierenden Frauen in der Bevölkerung und leitet die Darstellung der Frau als Objekt ein. Musicals als Filme voll erotischer Körperbewegung entstehen und als US-Schönheitsideale der Zeit gelten Jean Harlow, Greta Garbo, Marlene Dietrich und Mae West. Zu dieser Zeit ist der europäische Film bereits wesentlich offener, aber auch künstlerisch ambitionierter und subversiver als der US-amerikanische, so z. B. Renoirs *Amour-fou*-Drama *Toni* (Frankreich 1935, Jean Renoir). Während des Nationalsozialismus avancieren Marika Rökk und Zarah Leander zu Idolen der Soldaten und stellen in ihren Filmen die eigenen Wünsche für den tapferen Mann und das gemeinsame Heim zurück.

Verbunden mit der Berufstätigkeit vieler Frauen zur Zeit des Zweiten Weltkriegs und der Abwesenheit der Männer lassen sich in den 1940er-Jahren in den USA emanzipatorische Tendenzen feststellen, in deren Folge die sogenannten „Pin-Up-Girls" wie Betty Grable und „Busenstars" wie Jane Russell Prominenz erlangen. Es entstehen Filme, die heitere Sexualität auch außerhalb der Institution Ehe möglich erscheinen lassen und mit recht durchschnittlich wirkenden „Mädchen von nebenan" zudem ein Identifikationspotenzial für weibliche Zuschauerinnen bieten. Zu dieser Zeit rücken erotische Close-Up-Aufnahmen des weiblichen Körpers immer weiter in

den Vordergrund der Filme, das romantische Setting ist deutlich reduziert und die Beziehungen erscheinen zwar als unterhaltsam, entsprechen aber nicht mehr dem Motiv der romantischen wahren Liebe. Ab der Mitte der 1940er-Jahre lässt sich mit dem Einsetzen des film noir ein neuer Typ der Frauendarstellung erkennen: Unheilvolle wie untreue Frauen führen ein Leben der Dekadenz, das auf den Untergang zuläuft, zugleich suggeriert die Handlung, dass ihre außergewöhnliche und taktisch eingesetzte erotische Ausstrahlung eine ernst zu nehmende Gefahr für Männer darstellt. Oftmals gelangen sie in ein kriminelles Milieu, sodass es sich bei vielen Filmen der Schwarzen Serie um erotische Kriminalfilme handelt. Als dämonisch anmutende Darstellerinnen erlangen u. a. Bette Davis und Joan Crawford Bekanntheit.

Das europäische Kino der 1950er bis 1970er bietet unterschiedlichste Blickwinkel auf Erotik und Sexualität (Seeßlen und Weil 1978). In der BRD existiert nach dem Zweiten Weltkrieg praktisch kein erotischer Film, das Prostitutionsdrama *Die Sünderin* (Deutschland 1951, Willi Forst) sorgt für moralische Entrüstung. Erst mit dem Aufkommen der Aufklärungsfilme Ende der 1960er-Jahre können unter dem Vorwand, einen wichtigen Beitrag zur medizinischen Aufklärung zu leisten, erotische Szenen entstehen. Ihnen folgen ab 1970 die Reports, wie z. B. die *Schulmädchen-Report*-Reihe und reine Sexfilme zumeist niedriger Qualität wie jene Alois Brummers (u. a. *Graf Porno und seine Mädchen* (Deutschland 1968, Alois Brummer)). Die Rollenverteilung bleibt an traditionellen Mustern verhaftend, dies gilt auch für die danach entstehenden deutschen Sex-Komödien (Phelix und Thissen 1983).

In Italien entwickelt sich ein kontinental folkloristisches Pendant zum US-Pin-Up-Girl, das ebenso optimistisch wie provinziell scheint und dem wenig später die neuen italienischen Diven Gina Lollobrigida und Sophia Loren in ähnlich domestizierter Form folgen. Eine kühle Erotik im italienischen Film verkörpert Anita Ekberg (*La dolce Vita* (*Das süße Leben* Italien/Frankreich 1960, Federico Fellini)). Aufgrund seiner Darstellung einer sadomasochistischen Beziehung zwischen einer ehemaligen KZ-Insassin mit ihrem ehemaligen SS-Aufseher löst Cavanis *Il portiere di notte* (*Der Nachtportier* Italien 1974, Liliana Cavani) einen Skandal um seine Angemessenheit aus, den der Film jedoch für sich entscheiden kann und nicht verboten wird (Stiglegger 2002b, S. 53).

Das französische Kino dieser Jahre widmet sich mit der *Angélique*-Reihe (1964–1968) dem sexuell Anrüchigen und präsentiert unterdrückte wie gefangene weibliche Sexualität und schließlich den Typus der Kindfrau. Mit Jaeckins Start der *Emanuelle*-Reihe (ab 1974) erreicht man ein breites Publikum. Schließlich entsteht 1975 in Frankreich ebenfalls unter Jaeckins Regie der Kunstfilm *Histoire d'O* (*Die Geschichte der O*, Frankreich 1975, Just Jaeckin), dessen sadomasochistische Darstellung die Geschichte einer sich unterwerfenden Frau erzählt und in zahlreichen Ländern Kürzungen und Verbote mit sich bringt (Abb. 1).

Skandinavische FKK-Filme präsentieren Nacktheit in zuvor nicht gekannter Form und Ingmar Bergmans *Tystnaden* (*Das Schweigen* Schweden 1962, Ingmar Bergman) löst aufgrund einer in einer Kirche angesiedelten Sexszene einen Skandal aus, in dessen Folge die Filmzensur erneute Diskussionen erfährt und der Film zu einem Publikumserfolg wird. Das Drama *Junfrukällan* (*Die Jungfrauenquelle*

Schweden 1960, Ingmar Bergman) inszeniert eine Vergewaltigung in bisher ungesehener Intensität und Länge und fordert wie verunsichert damit sein Publikum. Ihm folgen zahlreiche ernsthafte Problemfilme aus Schweden, etwa *Scener ur ett äktenskap* (*Szenen einer Ehe* Schweden 1973, Ingmar Bergman).

In den USA dreht Russ Meyer mit *The Immoral Mr. Teas* (*Der unmoralische Mr. Teas* USA 1959, Russ Meyer) 1958 den ersten der später als „Nudies" oder Sexploitation bekannten günstig produzierten Erotik-Filme, in deren Zentrum Erotik in Form von Nacktheit steht. Der große Busen als das Symbol für weibliche Erotik ist Kennzeichen der Filme Meyers, das Schönheitsideal bilden kurvige Frauen. Die Nudies werden in Europa und Japan kopiert und erweitern insbesondere den japanischen Markt, der weitestgehend von erotischen Problemfilmen (z. B. *Suna no onna*/*Die Frau in den Dünen* Japan 1964, Hiroshi Teshigahara) beherrscht wird. Der *Pinku eiga* etabliert sich als japanische Variante des Softcore-Films mit Rahmenhandlung und oftmals künstlerischem Anspruch. Zudem exportiert Japan zahlreiche Filme, die Sex oder Unfähigkeit zum Sex mit Gewalt an Frauen verbinden und in den westlichen Ländern zumeist nur in zensierten Fassungen gezeigt werden dürfen. 1976 wird Nagisa Oshimas *Ai no korīda* (*Im Reich der Sinne* Japan 1976, Nagisa Ōshima) veröffentlicht, der ebenfalls aufgrund von pornografisch anmutenden Aufnahmen in Verbindung mit schließlich tödlicher Gewalt einen Skandal sowohl in Japan als auch in anderen Ländern auslöst (Lenne 1983).

Den härteren Darstellungsweisen Japans nacheifernd, entstehen in den USA die sog. „Roughies", in denen u. a. Russ Meyer seine bekannten Nacktszenen mit Handlungen und gewalttätiger Action verbindet und Frauen als Opfer männlicher Gewalt präsentiert, die sich aber oftmals zu wehren wissen und Männer auch physisch attackieren, so z. B. in *Faster, Pussycat! Kill! Kill!* (*Die Satansweiber von Tittfield,* USA 1965, Russ Meyer). Herschell Gordon Lewis, der zunächst für amerikanische FKK-Filme verantwortlich zeichnete und später als Begründer des Splatter- und Gorehorrors gilt, verbindet Horror und Elemente des Sexfilms. Einen Sonderstatus genießen die Filme des US-Amerikaners Metzger, hier insbesondere der aufgrund seiner expliziten Darstellung auch der oftmals der Pornografie zugeschriebene *The Image* (USA/Frankreich 1976, Radley Metzger) (Stiglegger 2002b, S. 53).

Gesteigerte Popularität und Beliebtheit erlangt der erotische Film mit der Entstehung des erotischen Thrillers, der sich bereits in den 1970er- und 1980er-Jahren in den USA entdecken lässt und sich mit *American Gigolo* (*Ein Mann für gewisse Stunden* USA 1980, Paul Schrader) konsolidiert, jedoch zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht unter diesem Etikett firmiert. Dem Film noir und dem Neo noir entstammend, kombiniert er Sexualität mit Intrigen und Kriminalität und zeigt oftmals weibliche Protagonisten, die an die Figur der Femme fatale erinnern, ebenso gibt es Konstellationen der *Amour fou*, nicht selten mit vermeintlichen SM-Elementen verwoben. Er erlebt seine Goldene Ära als umsatzstarke Ausprägung des Thrillers mit Softcore-Sex-Elementen mit Filmen wie De Palmas *Dressed to Kill* (USA 1980, Brian De Palma) und *Jagged Edge* (*Das Messer* USA 1985, Richard Marquand), höchste Popularität genießen bis heute *Fatal Attraction* (*Eine verhängnisvolle Affäre*, USA 1987, Adrian Lyne) sowie Verhoevens *Basic Instinct*. Das Genre findet

mit dem Flop von Verhoevens *Showgirls* (USA 1995, Paul Verhoeven) sein vorläufiges Ende (Martin 2007; Williams 2005).

Der erotische Film differenziert sich ab den 1990ern beständig weiter aus: In den 1990er-Jahren betätigen sich einige Highbrow-Autorenfilmer im Erotikgenre, so z. B. Stanley Kubrick mit dem Erotikdrama *Eyes Wide Shut* (Vereinigtes Königreich/USA 1999, Stanley Kubrick), einer Adaption von Arthur Schnitzlers 1925 erschienener *Traumnovelle*. Einige US-Filme hingegen verschreiben sich zudem einem vorwiegend jungen Publikum mit (spät-)pubertär wirkenden Filmen wie *Wild Things* (USA 1998, John McNaughton) und vor allem *Cruel Intentions*, deren Rollen mit den Jugendidolen der Zeit besetzt werden. 1999 erlangt die Regisseurin Catherine Breillat mit *Romance* (*Romance XXX* Frankreich 1999) einen höheren Bekanntheitsgrad, der die Grenzen von Pornografie und Erotik erneut verwischen lässt. Zu Beginn des neuen Jahrtausends stehen erneut erotische Thriller mit De Palmas *Femme Fatale* (Frankreich 2002, Brian De Palma), einem stark am Film noir und dem Stil Hitchcocks orientierten Film sowie Campions *In the Cut* (USA u. a. 2003, Jane Campion). Einen Film, in dem überwiegend über Sexualität in Form von psychoanalytischen Sitzungen gesprochen wird, stellt hingegen Cronenbergs historisches Filmdrama über C.G. Jung – *A Dangerous Method* (*Eine dunkle Begierde* Kanada u. a. 2011, David Cronenberg) – dar. Der Kassenerfolg von *Fifty Shades of Grey*-Reihe belegt, dass die Massentauglichkeit des Genres ungebrochen ist, macht sich hierfür aber einen publikumswirksamen Pseudo-Skandal zunutze und nutzt eine die Thematik zudem höchst verkürzende, aber um harmlose *kinkiness* bemühte BDSM-Idee. Die rückschrittliche Figurenzeichnung wird dabei ergänzt um ein um Romantik bemühtes Märchen, um eine materialistische Mädchenfantasie in scheinbar neuem Gewand erzählen zu können (Williams 2014, S. 258 ff.).

3 Der pornografische Film: Definition und Diskurs (Marcus S. Kleiner/Marcus Stiglegger)

Porno: diese weltweit etablierte Kurzform für ein bis heute verfemtes und trotz seines internationalen Erfolges marginalisiertes Filmgenre, bezeichnet im Gegensatz zum ‚soften' erotischen Film den pornografischer Film, eine ‚harte' Spielart des inszenierten Sexfilms, der real durchgeführte Geschlechtsakte zum Zwecke der sexuellen Stimulation und erotischen Unterhaltung des Publikums vorführt. Neben einer angedeuteten Dramaturgie, die sich durchaus an gängigen und etablierten Spielfilmgenres orientieren kann – ähnlich wie im erotischen Film, herrscht hier vor allem eine Form der ‚Nummernrevue' vor, eine episodische Abfolge sexueller Begegnungen in Form inszenierter *set pieces*. Die weitergehende Identifikation mit den meist schwach konturierten Figuren spielt eine untergeordnete Rolle und ist meist auf die körperliche Komponente beschränkt (Stiglegger 2002a, S. 456–458).

Man unterscheidet im pornografischen Film zwischen Hardcore- und Softcore-Pornografie: Hardcore zeigt das Geschehen meist in langen Nahaufnahmen der interagierenden Geschlechtspartien, Softcore ersetzt diese Nahaufnahmen durch geschickt aussparende Perspektiven auf den ganzen Körper bzw. die Gesichter,

wodurch die Filme auch in Pay-TV-Programmen vermarktbar werden. Nicht selten werden daher von einem Pornofilm unterschiedliche Versionen hergestellt, eine für die Video/Internet-Vermarktung und eine für die TV-Auswertung. Mit der zunehmenden Bedeutung des Internets verlegte sich auch die Produktion und Vermarktung von Pornofilmen hauptsächlich in dieses Medium, wo sie ganz oder ausschnittweise auch auf kostenlosen Plattformen wie Pornhub oder Youporn zu finden sind. Nach jahrelangem Streit um die Urheberrechte solcher Filmclips werden diese Webseiten nun auch aktiv von Filmproduktionsfirmen genutzt, um ihre Produkte und eigenen Webseiten mit Teasern und Ausschnitten zu bewerben.

Die grundlegende Motivation des Pornofilms ist eine Aktivierung der Schaulust (Scopophilie), sowie des Voyeurismus, wodurch in vielen Fällen eine phallozentrische, auf unterschiedlichste Penetration fixierte Sexualität in den Mittelpunkt gerät. Das Phantasma des omnipotenten Mannes, der von allen Partnerinnen und Partnern, denen er im Laufe des Films begegnet, hemmungslos begehrt wird, lässt den Pornofilm zu einem Medium von Wunsch- und Traumgeschehen werden. Eine unterschwellige Rolle spielen dabei patriarchale Machtstrukturen, die entweder den Mann in der eindeutig dominanten Position zeigen, oder aber die sexuell autonome Frau (*femme fatale*) als (sexuelle) Bedrohung dieser Dominanzposition beschwören. In jedem Fall ist die Minimaldramaturgie des Pornofilms durch Wiederholungsmuster geprägt und stellt in erster Linie den weiblichen Körper als ein „Konsumprodukt" dar, das nach „Gebrauch" ersetzt werden kann und muss. So kommt es seit Verbreitung des Pornofilms auf Heimmedien (erst Video, dann DVD, Internet und Bluray) zu Suchterscheinungen beim Zuschauer, der nach ständigem Ersatz verlangt – neuem, und doch immer gleichem Material. Dieser Suchtfaktor spiegelt sich im narrativen Standard der endlosen Suche des/der Protagonisten/in, welcher in zahlreichen Pornofilmen zu beobachten ist (Seeßlen 1994, S. 71–79).

Ansätze einer Analyse filmischer Sexualität sind bis heute vereinzelt und entsprechen selten einem kompletten Forschungsansatz. Von der Sexualität zu sprechen, trägt offenbar noch immer den Ruf eines „Geständnisses" – als würde man als Analytiker mehr von sich preisgeben als wissenschaftlich gewollt sein kann. Bereits die Kenntnis oder Einschätzung bestimmter Situationen und Praktiken wirft diesen ‚Verdacht' auf. So erscheint die Frage, welches Spiegelbild uns Filme vorhalten, die doch unsere innersten Fantasien und Ängste ausinszenieren. Aber auch hier ist es wichtig, die Vielfalt der Funktion sexueller Inszenierungen nicht aus den Augen zu verlieren, denn inszenierter „Sex" kann durchaus gerade nicht realen Sex bezeichnen. Genau das gilt auch für die akrobatischen Körperinszenierungen des Sex- und Pornofilms.

Historisch gesehen ist der Pornofilm ein verfemtes Filmgenre, das in einigen genretheoretischen Betrachtungen gar keine Beachtung findet. Selbst die groß angelegte Genregeschichte von Georg Seeßlen seit Ende der 1970er-Jahre (erst im Rowohlt, später im Schüren-Verlag) führte zunächst nur einen Band über „die Ästhetik des erotischen Kinos", der später legte der Autor eigenen ganzen Band *Der pornografische Film* (1990/1994) außerhalb der Reihe nach. Während im deutschsprachigen Bereich wissenschaftliche Vorstöße bei der Erforschung pornografischer Filme wie gesagt eher selten blieben, sind die *porn studies* im anglo-

amerikanischen Bereich ein inzwischen fest etabliertes Forschungsfeld zwischen *film studies* und *gender studies*. Ausgehend von Gertrud Kochs instruktivem Aufsatz „Schattenreich der Körper" (1981), etablierte vor allem Linda William die US-*porn studies* mit ihrem Standardwerk *Hard Core. Power, Pleasure and the ‚Frenzy of the Visible'* (1990). Hier wird der Pornofilm wird erstmals als gleichberechtigtes Genre betrachtet und in seiner ästhetischen und historischen Dimension ernst genommen. Williams betont, dass der Pornofilm neben Musical, Melodram und Horror zu den Körpergenres (*body genres*) gehört, die weniger auf epische Narration oder tiefsinnige Dialoge als vielmehr auf die Körper-Performanz und Choreografie bauen. Dabei geht sie von zwei Prämissen aus: Erstens setzt der Pornofilm beim Zuschauer die Neugier auf die Lust des Anderen mittels der Skopophilie (der Lust am Schauen) voraus. Zweitens kann man den Pornofilm weniger als eine Modernisierung der erotischen Literatur begreifen, vielmehr ist er eine Fortsetzung der scientia sexualis mit medialen Mitteln. Auch hier wird der performative Körper mit Klang und Bild erforscht und getestet. Man trug also im englischsprachigen Ausland dem ernormen kommerziellen Erfolg des Pornofilms seit den 1970er-Jahren Rechnung, während der deutschsprachige Diskurs eher zurückhaltend blieb (Klöckner 1984; Seeßlen 1990/1994; Faulstich 1994; Wolf 2008). Enrico Wolf entwickelte 2008 immerhin erstmals eine dezidiert genretheoretische Untersuchung, an die sich anknüpfen lässt.

4 Geschichte des pornografischen Films

Dass gerade der stets präsente Pornofilm eine Marginalisierung im öffentlichen Diskurs erfährt, liegt nicht an seiner Seltenheit im deutschsprachigen Kontext, sondern am akademischen Festhalten an einem konservativen und bürgerlichen Kunstideal, das mit der Darstellung expliziter Sexualität das Tabu des Obszönen verband und verbindet. Tatsächlich in der Pornofilm auch in Deutschland mit der Entstehung des Kinos aufgekommen, fristete jedoch einige Jahrzehnte eine Existenz im Verborgenen (*in the closet*), in der Dämmerung von Herrenklubs, Bordellen und Privatparties. Die frühen expliziten *stagfilms* entsprachen bis in die frühen sechziger Jahre hinein weitgehend einer dürftigen Form: schmalformatig gedreht, schwarzweiß, stumm oder mit asynchronem Ton. Die Einführung des Production Codes in den USA, Hollywoods eigenes Zensursystem. verbannte dort die Existenz dieser Filme vollends ins Halbweltmilieu. John Byrums Drama *Inserts/Nahaufnahme* (1971) zeichnet ein lebendiges Bild dieser Epoche.

Erst die frühen amerikanischen Sexfilme etwa von Russ Meyer, die *nudies*, erlaubten in den fünfziger Jahren wieder einen voyeuristischen Blick auf den nackten Körper. In den skandinavischen Ländern wurden Ende der sechziger Jahre Pornofilme erstmals legalisiert. So konnte sich dieses dezidierte ‚Erwachsenen-Genre' (*adult movies*) auch im Kino ausbreiten. Mit dem großen kommerziellen Erfolg der amerikanischen Porno-Komödie *Deep Throat* (USA 1972) von Gerard Damiano konnte auch dort eine umfassende Pornofilmindustrie entstehen. Weitere einflussreiche Porno-Klassiker sind Damianos makabre Komödie *The Devil in Miss Jones* (USA 1972), das psychedelische Traumspiel *Behind the Green Door* (USA

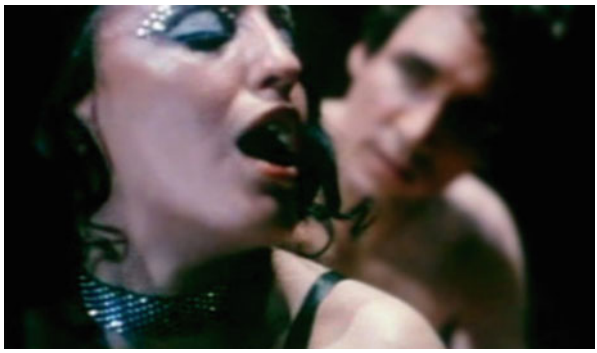

Abb. 2 Story of Joanna (DVD Screenshot)

1973) von den Mitchell-Brüdern sowie das atmosphärische S&M-Drama *The Story of Joanna/Die Story von Joanna* (USA 1975; Abb. 2), ebenfalls von Damiano inszeniert, in dem u. a. der seltene Fall eines homosexuellen Männeraktes in heterosexuellem Umfeld zu sehen ist. Die anhaltende Bekanntheit dieser Filme und ihre erneute Präsenz auf Heimmedien spricht für eine Kanonisierung auch des Pornofilms aus heutiger Sicht (Abb. 2).

In Japan dominieren den sogenannten ‚Pink-Film' (*pinku eiga*) unterdessen von den sechziger Jahren bis in die Gegenwart technisch sauber inszenierte, inhaltlich harte Vergewaltigungspornos (z. B. die *Rapeman*-Serie), historische Folterfilme (die *Tokugawa*-Serie) und Fetischprodukte (die nicht immer realen Sex zeigen). Genitalien werden dort durch Digitalisierung unkenntlich gemacht. Selbst im pornografischen Animationsfilm (*hentai*) finden sich solche drastischen Darstellungen aus dem Bereich des ‚erotisch Grotesken' (*ero guro*).

Hatten sich im amerikanischen Kino bereits früh Pornostars etabliert – etwa Linda Lovelace, Harry Reems, Georgina Spelvin, Marilyn Chambers aus den oben genannten Klassikern des Genres –, machte in Deutschland Beate Uhse mit ihrem Pornoimperium den Pornofilm erst im Kino und schließlich auf dem Heimvideomarkt rentabel. Theresa Orlowski, Sarah Young und Dolly Buster wurden in den 1980er-Jahren zu Ikonen des Pornofilms und zu bekannten Vertreterinnen der ‚gepflegten' Spielart des Genres. Parallel dazu begann auch der Siegeszug billiger Videoproduktionen, die das Filmformat schließlich weitgehend ablösten. Mit dem Ende der 1980er-Jahre verschwanden die größeren Branchenkinos, der Markt verlegte sich auf den privaten Haushalt. Produziert wurde ab dieser Zeit zunächst billig auf Videoformaten, wobei mit der Etablierung hoch auflösender Formate nach der Jahrtausendwende wieder mehr Sorgfalt auf Makeup und Lichtsetzung gelegt werden musste.

In den 1990er-Jahren überschwemmt der Italiener Joe d'Amato den Markt mit Pornoversionen bekannter Stoffe (*Marco Polo*, *Marquis de Sade*, *Scarface* usw.), die er in ausgedienten Filmsets teilweise auf Filmmaterial realisierte. Einer der bekanntesten italienischen Pornostars, u. a. aus d'Amatos Filmen, ist Rocco Siffredi, dem es mit eigenen Produktionen, Filmen, Webpage und einem Magazin gelang, einen Markenartikel aus sich selbst zu machen. Analog zur Öffnung Osteuropas vertrat er jedoch zunehmend die unangenehmste, ausbeuterischste Spielart billig produzier-

ter Videofilme, die genüsslich die sexuelle Okkupation dieser wirtschaftlich schwächeren Länder zelebrieren: in mit der Handkamera in Hotelzimmern schnell gedrehten *gonzo*-Filmen. In den USA, einem professionalisierten Porno-Gewerbe, inszenieren Hochglanz-Auteurs wie Michael Ninn (*Latex*, USA 1995; *Shock*, USA 1995) und Andrew Blake ihre aufwendigen technischen Stilübungen analog zu den betont rüden *gonzo*-Filmen Robert Blakes und John Staglianos, wobei letzterer mit seiner *Fashionistas*-Reihe (USA 2004–2007) noch einmal an die große Zeit der Pornofilme anknüpfte. In *The Fashionistas* versammelte er internationale Genrestars wie Siffredi, Belladonna, Manuel Ferrara und Katsuni und ermöglichte der jungen Sasha Grey im zweiten Teil *Safado* (USA 2006) ihren ersten Auftritt in einem Pornofilm. Der dritte Teil trägt den programmatischen Untertitel *Berlin* (USA 2007) und zehrt vom hedonistischen Ruf der deutschen Haupstadt, der etwa in den fäkal orientierten Filmen des Berliner Kit-Kat-Clubs eine Entsprechung findet. In jedem Fall hat das Spartendenken auch vom Pornogeschäft Besitz ergriffen und sorgt für eine irritierende Vielfalt der Spielarten, die sich sowohl auf den gesellschaftlichen Diskurs auswirken, wie auch auf das Sexualverhalten der nach 1970 geborenen Generationen, die mit der alltäglichen Präsenz pornografischer Darstellungen aufgewachsen sind.

5 Zur Rezeption und Diskussion von Sexualität im Film

Während der Pornofilm der Stummfilmzeit sich außerhalb der Öffentlichkeit abspielte und auch spätere in die Bordelle verlagert war, kann zunächst der simulierte Sexfilm der 1960er-Jahre als gesellschaftlich relevant betrachtet werden. Der Sexfilm strebte kommerziell erfolgreich mit inszenierten, simulierten Sexakten die erotische Stimulation und Unterhaltung des Publikums an. Anders als im Pornofilm stehen im Sexfilm der 1960er-Jahre (z. B. von Russ Meyer oder Radley Matzger) eine narrative Ebene und deutlicher gezeichnete Charaktere im Vordergrund. Oft bedient sich die *mise en scène* dabei der Standardsituationen und Handlungsmotive anderer bekannter Genres, wie des Melodrams, der Komödie, des Thrillers etc., spitzt jedoch die Inszenierung auf die erotischen Momente und Höhepunkte hin zu. So ist eine klare Definition des Sexfilms als Genre schwer, zumal gerade die Zensur oft Filme als solche etikettierte: So galten schon früher Melodramen wie *Sie tanzte nur einen Sommer lang* (Schweden 1951) von Arne Mattson oder *Die Sünderin* (D 1950) von Willi Forst lediglich aufgrund ihrer leidenschaftlichen Verstrickungen und zaghafter Nacktszenen als „Sex-“ und „Skandalwerke“.

Tatsächlich lassen sich Beispiele für erotisch intendierte Nacktszenen bis in die Frühzeit des Films zurück verfolgen, etwa zeigt *Le bain* (F 1896) die Schauspielerin Louise Willy beim Entkleiden. Anzügliche *stagfilms* wurden von 1904 an in beständiger Regelmäßigkeit produziert und begleiteten von da an den offiziellen Filmmarkt unterschwellig. Eingebettet wurden die sexuellen Akt schon damals in minimale Handlungsgerüste. Mit den 1920er-Jahren wurden weibliche wie männliche Stars bewusst als ‚Sexsymbole‘ aufgebaut, z. B. Theda Bara (*Cleopatra*, USA 1917), selbst wenn sie in diesen Filmen nicht vergleichbar sexuell aktiv waren wie ihre späteren Kolleginnen und

Kollegen. Im Deutschland wurde in Richard Oswalds Aufklärungsfilmen ‚Sittengeschehen' inszeniert. Auch die Frank-Wedekind-Verfilmungen *Erdgeist* (D 1923) von Leopold Jessner und *Die Büchse der Pandora* (D 1929) von G. W. Pabst erregen Skandale angesichts ihrer ‚freizügigen' Thematik des tragischen Dirnenschicksals – von Pornografie war das weit entfernt, doch der Diskurs entzündete sich daran auf eine ähnliche Weise in späteren Jahrzehnten am Pornofilm. Während der Sexfilm im Deutschland des Dritten Reiches öffentlich keine Rolle spielt, wacht in den USA der Production Code (*Hays Code* 1934–1967) über den Anstand der Bilder. Die ‚prüden' 1950er-Jahre verhelfen einigen Filmen in Europa zum Skandalerfolg: Mit *Et dieu … creá la femme/Und immer lockt das Weib* (F 1956) gelang es Roger Vadim, Brigitte Bardot zum französischen Sexstar zu stilisieren. Einige Nudistenfilme aus Amerika und Europa tauchen ebenso auf wie Russ Meyers frühe *nudies*.

Mit der liberaleren Zensur kommt es parallel zum kommerziellen Aufstieg des Pornofilms, der zusehends gesellschaftliche Akzeptanz erfuhr. Die ‚sexuelle Revolution' der späten 1960er-Jahre öffnete das Publikum für explizite Sexualität – auch auf der Leinwand. Mit der Einführung der Heimmedien um 1980 versiegte der Bedarf an aufwändig inszenierten, simulierten Sexfilmen im Kino. Seit der umfassenden Verbreitung ‚harter' Pornofilme hat er jedoch seinen wesentlichen Markt verloren. Das Publikum besucht kein Kino mehr, um sich mit Andeutung zufrieden zu geben. Das Feld dominiert die allzeit verfügbare Pornografie der Heimmedien, vornehmlich des Internets. Um daran entzündet sich auch bis heute der gesellschaftliche Diskurs um die Pornografie.

Pornografisierung der Gesellschaft, Pornogesellschaft, Generation Porno, Porno Chic und Porno Pop – das sind einige der medialen Selbstbeschreibungen der Gegenwartsgesellschaft, die in den letzten Jahren und Jahrzehnten im Kontext der Auseinandersetzung mit demonstrativen und devianten Formen der Sexualität in Deutschland diskutiert wurden. Zumeist dominierten hierbei Sensationalisierung, Skandalisierung und Moralisierung, also letztlich Aufmerksamkeitsökonomie. Eine objektiv-gegenstandsorientierte Debatte blieb hingegen zumeist aus. Nicht das Material selbst in seinen vielfältigen Darstellungsformen stand hierbei im Vordergrund, sondern es dominierten zumeist ein Meinungsklima und Vorurteile. Noch heute wird noch gerne das polemische Manifest *Pornografie. Männer beherrschen Frauen* (1988) von Andrea Dworkin herbeizitiert, das jede Form der sexuellen Penetration als einen aggressiven Akt stigmatisiert und Pornografie *sui generis* als ‚Gewaltpornografie' brandmarkt.

Betrachtet man die Phänomenologie seit der Popularisierung von Pornografie seit den 1970er-Jahren genauer, kann diese ‚Gewaltpornografie' vor allem als subkulturelles Derivat der Entwicklung von Pornografie zur populären Medienkultur im Mainstream der Medienunterhaltung betrachtet werden. Diesen Zusammenhang zwischen der medialen Etablierung und (relativen) gesellschaftlichen Akzeptanz von Pornografie als populärer Medienkultur einerseits und der Popularisierung von Gewaltpornografie andererseits vor allem im Kontext audiovisueller Medien zu behandeln erscheint sinnvoll.

Unter Pornografie ist also auch hier die explizite, detaillierte und/oder schwerpunktmäßige (mediale bzw. medialisierte) Inszenierung von nicht simulierten sexu-

ellen Interaktionen – ob im professionellen Feld oder in dem der Medienamateure – zu verstehen. Bei Pornografie dominiert das Prinzip der maximalen Sichtbarkeit: Nahaufnahme interagierender Genitalien. Ziel ist hierbei die Stimulation des Publikums (Schaulust, Voyeurismus, Phallozentrismus). Im Rahmen der in Deutschland geführten „PorNO"-Kampagne der Frauenzeitschrift EMMA wurde dem Pornofilm vorgeworfen, unterschwellig patriarchale Machtstrukturen zu affirmieren und zu verherrlichen und in der Inszenierung und Performanz somit letztlich einer Verherrlichung von Gewalt von Männern gegen Frauen Vorschub zu leisten. In den späten 1990er-Jahren setzte ein kritischer pro-pornografischer Ansatz (u. a. inspiriert vom französischen *pro-porn feminisme* – Ovidie, Virginie Despentes, Catherine Breillat, Coralie Trin-Thi) dagegen, Pornografie als kulturelle Devianz zu verfolgen ähnele der Verfolgung devianter Phänomene an sich und sei daher abzulehnen. Diese Position, die mit den Argumenten von Linda Williams arbeitet, hat jedoch gerade in Deutschland wenig Resonanz (zumal viele der programmatischen Texte nicht auf Deutsch vorliegen), so dass die Zeitschrift EMMA 2008 eine Aktualisierung ihrer Kampagne unternahm. Allerdings ist der gesellschaftliche Einfluss der Zeitschrift heute erheblich geringer als in den 1980er-Jahren.

Im öffentlichen Diskurs wird die explizite Darstellung von Sexualität dennoch oft als eine Form medialer Gewalt diskutiert: als „Gewaltpornografie". Wie dies der radikalfeministische Diskurs im Gefolge von Dworkin und Alice Schwarzer sieht, ist „Gewaltpornografie" die Bezeichnung für pornografische Medien, die gewalttätige Handlungen vor allem nicht-konsensueller Natur zum Inhalt haben. Zu gewalttätigen Handlungen zählen: Körperverletzung, Vergewaltigung, sexuelle Nötigung unter Einsatz von Gewalt, sexuelle Demütigung und ggf. Degradierung mithilfe psychischer Gewalt. In Deutschland gilt Gewaltpornografie als sog. „harte Pornografie". Die Verbreitung von Gewaltpornografie ist gemäß §184a des Strafgesetzbuches (StGB) ein Vergehen, welches mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder Geldstrafe bestraft wird. International unterschiedlich wird der Umstand der ‚Einwilligung des Opfers' bewertet (in Deutschland ist das relevant, in Österreich aber z. B. stellt dieser Umstand keine Relativierung dar). Strittig ist die Zuordnung sadomasochistischer Praktiken zur Gewaltpornografie, sofern die Beteiligten diese als konsensuelles Rollenspiel betreiben (in der Schweiz ist das z. B. straffrei). In Japan ist Hardcore-Pornografie verboten, die Darstellung sexualisierter Gewalt jedoch ist legal, sofern keine Hardcore-Inserts zu sehen sind (zur Not werden sie verpixelt, siehe oben). Japan belegt zugleich, dass es keinen nachweisbaren Zusammenhang zwischen der Verbreitung von medialer Gewaltpornografie und realer Gewalt gibt, denn dort ist diese Verbrechensrate niedriger als in Deutschland oder den USA, die Verbreitung drastischer Pornografie jedoch erheblich.

Der Begriff „Gewaltpornografie" bleibt also sowohl in ideologischer wie auch in juristischer Hinsicht weitgehend diffus und dehnbar in der Definition, denn letztlich dient er vor allem als Reizwort in der Medienwirkungsdebatte, die vor allem politische Ziele verfolgt: Bestimmte Bilder zu verbieten und zu tabuisieren soll in der wahlberechtigten Bevölkerung ein Gefühl der Sicherheit schaffen, denn mit dem Bild wird symbolisch der soziale Missstand realer Gewalt geächtet. Doch auch dieser Zusammenhang ist bislang in seiner Wirksamkeit nicht belegt: Ist eine

Gesellschaft, die Zensur und Bildverbote etabliert und sich schrittweise von der demokratischen Freiheit verabschiedet zugleich eine friedlichere und sicherere Gesellschaft?

Während in anderen Filmtraditionen (Japan, Mexiko) die enge Verflechtung sexueller und gewalttätiger Darstellung bereits in den 1960er-Jahren üblich war, hielt diese Tendenz gegen Ende des Jahrzehnts auch in den westlichen Pornofilm Einzug. Inspiriert von den sogenannten „*roughies*", also brutalen Exploitationfilmen des B-Kinos, die nicht selten um Vergewaltigung, Sklaverei und Tortur kreisten (die Filme von Russ Meyer und Herschell Gordon Lewis), wurden bereits ab 1970 auch pornografische Filme gedreht, die mit den Mitteln des Pornofilms sexualisierte Gewaltakte auf die Leinwand brachten. Darunter waren Genrevarianten wie *A Dirty Western* (USA 1974) oder pornografische Thriller wie *Forced Entry* (USA 1977). Vergewaltigungsszenen waren im amerikanischen Pornofilmen der 1970er-Jahre bald ein Standard und tauchten auch als Beiwerk auf (Abel Ferraras *Nine Lives of a Wet Pussy*, USA 1976; Gail Palmers *Hot Summer in the City*, USA 1978).

Der extremste und langlebigste Mythos der Gewaltpornografie ist bis heute der ‚Snuff-Film', also die filmische Aufzeichnung realer Morde und Folterungen zum Zwecke der Stimulation. Obwohl die bekannten Filme in diesem Kontext nachweislich keine realen Gewaltszenen enthalten (Roberta Findlays *Snuff – The Movie*, USA 1975; Joe d'Amatos *Emmanuelle in America/Black Emmanuelle – Stunden wilder Lust*, I 1976; Paul Schraders *Hardcore*, USA 1978, etc.), wird dieser Mythos bis heute gepflegt und wurde mehrfach zum Sujet von Mainstreamfilmen (Joel Schumachers *8mm*, USA 1999; Nimrod Antals *Vacancy/Motel*, USA 2007). Vor allem im Internetzeitalter spielen vermeintliche und reale Snuff-Clips eine Rolle (konkret etwa im Kosovo-Krieg). Bis heute konnte jedoch keine geheime ‚Snuff-Industrie' nachgewiesen werden, wie sie in zahlreichen Filmen thematisiert wird (siehe hierzu: Jackson et al. 2016).

Mit der Privatisierung der Pornografie durch die Heimmedien begannen auch die devianten Sparten zu florieren und so findet man im Internet eine enorme Bandbreite von gewaltorientierter Pornografie – von realem Sadomasochismus bis hin zu besonders rohen Gangbang- und Gonzo-Videos. Vor allem im Grenzbereich von Hardcore und Spielfilm finden sich immer wieder Meta-Reflexe dieser gewalttätigen Pornografie (z. B. die preisgekrönten Filme *Corruption*, USA 2006, von Bryn Pryor und John Staglianos *Fashionistas 1–3*). Auffällig ist zudem die Präsenz von Spielfilmen mit Snuff- und Porno-Thematik im west- und ost-europäischen Autorenfilm. Später erregten die serbischen Spielfilme *Srpski Film/A Serbian Film* (Serbien 2010, Regie: Srdjan Spasojević) und *Life and Death of a Porno Gang/Leben und Tod einer Pornobande* (Slowenien 2011, Regie: Mladen Đorđević) großes Aufsehen auf internationalen Festivals, in denen Tabus wie Snuff und auch Pädophilie deutlich abgehandelt werden. Gerade der Spielfilm ist also nicht nur das Medium, in dem sich diese extremen Pornografisierungstendenzen reflektieren lassen, sondern zugleich eine Plattform, die jene Mythen von der Gewaltpornografie weiter tragen und letztendlich auch popularisieren.

Pornografie und Gewaltpornografie sind darüber hinaus Medien gesellschaftlicher Selbstbeobachtung und Selbstbeschreibung. Als solche konfrontieren sie den

Nutzer und die Medienkulturgesellschaft mit stigmatisierter Sozialität und Kulturalität und fordern zu einer Auseinandersetzung mit der jeweiligen Sexualmoral der Gegenwart heraus. Pornografie und Gewaltpornografie sind also zugleich medienalltäglich geworden, v. a. im Kontext von DVD- und Internetnutzung, sowie mit Blick auf die Produktionsmöglichkeiten von Medienamateuren (Handy, Video etc.).

Abschließend lässt sich die anhaltende Popularität erotischer und pornografischer Filme durchaus nachvollziehen. Der erotische Film eignet sich auf besondere Weise für ein verführerisches Wechselspiel zwischen Leinwand und Publikum. Eine wichtige Rolle kommt dabei dem Begehren des Verbotenen zu. Das Spiel mit Erfüllung und Verweigerung einer Erfüllung des (Zuschauer-)Begehrens öffnet der filmischen Inszenierung eine Vielzahl von Möglichkeiten. Aus dieser Perspektive betrachtet verwundert es kaum, dass zahlreiche Filme das Betrachterinteresse durch die Thematisierung oder Inszenierung von Grenzüberschreitungen und Tabubrüchen sichern. Oft ist ein solcher Tabubruch der Schlüsselmoment des filmischen Dramas, oft zwingen diese Filme den Zuschauer geradezu, sich mit einem gesellschaftlich und kulturell verankerten Tabu auseinanderzusetzen: Im Bruch des Tabus liegt zugleich der Reiz: die Überschreitung der Tabugrenze zu begehren, um das verbotene „Andere" zu erlangen. Deutlich ist dabei die „Ansteckung" durch das Tabu bzw. den Tabubruch: Wer das Tabu bricht, wird selbst zur tabuisierten Person – ein Mechanismus, der sich sogar in der Bewertung entsprechender Forschung zeigt. So konnten sich bis heute die international etablierten „porn studies" in der deutschen Geisteswissenschaft nicht verankern lassen. Solche Mechanismen greifen in der westlichen Gesellschaft vor allem an der Schnittstelle von Politik und Moral. Wer als Journalist oder Künstler ein zeitgenössisches Tabu bricht, wird umgehend selbst zum Tabu, und es besteht die Gefahr, in der Auseinandersetzung mit der tabuisierten Person selbst „angesteckt" zu werden. Es haben sich gesellschaftliche Rituale und Verhaltensweisen etabliert („Gebote"), wie mit einer bestimmten Thematik zu verfahren ist. Dieser Punkt ist auch für den Film sehr wichtig, erklärt er doch, dass Film in recht konkreter Weise als „Beispiel", also Vorbild empfunden wird und somit scheinbar als „Versuchung" wirken kann. Auf diese vereinfachende Annahme gründen sich u. a. die Thesen der konservativen Gewaltwirkungsforschung. Interessant bleibt an diesem Aspekt jedoch, dass dem tabubrechenden Medium explizit seduktive Qualitäten zugestanden werden: Der Tabubruch, die Grenzüberschreitung (Transgression) selbst, ist seduktiv (Stiglegger 2006, S. 21–26).

Literatur

Andrews, David. 2004. Convention and ideology in the contemporary softcore feature: The sexual architecture of house of love. *The Journal of Popular Culture* 38(1): 5–33.

Andrews, David. 2006. *Soft in the middle. The contemporary softcore feature in its contexts*. Columbus: Ohio State University Press.

Demny, Oliver, und Martin Richling, Hrsg. 2010. *Sex und Subversion. Pornofilme jenseits des Mainstreams*. Berlin: Bertz + Fischer.

Faulstich, Werner. 1994. *Die Kultur der Pornografie. Keine Einführung in Geschichte, Medien, Ästhetik, Markt und Bedeutung*. Bardowick: Wissenschaftsverlag.

Forshaw, Barry. 2015. *Sex and film. The erotic in British, American and World Cinema*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
Gibson, Pamela, Church, und Roma Gibson, Hrsg. 1993. *Dirty looks, women, pornography, power*. London: BFI.
Hahn, Ronald M. 1993. *Das Heyne Lexikon des erotischen Films*. München: Heyne.
Jackson, Neil, Shaun Kimber, Johnny Walker, und Thomas Watson, Hrsg. 2016. *Snuff. Real death and screen media*. London/New York: Bloomsbury.
Jahraus, Oliver, und Stefan Neuhaus. 2003. Ent-Hüllung eines Genres: Der erotische Film. In *Der erotische Film. Zur medialen Codierung von Ästhetik, Sexualität und Gewalt*, Hrsg. Oliver Jahraus und Stefan Neuhaus, 7–14. Würzburg: Königshauser & Neumann.
Klöckner, Beate. 1984. *Die wilde Ekstase des Paradieses. Der pornografische Film*. Frankfurt a. M.: Fischer.
Lenne, Gerard. 1983. *Der erotische Film*. München: Heyne.
Martin, Nina K. 2007. *Sexy thrills: Undressing the erotic thriller*. Urbana/Chicago: University of Illinois Press.
Mellen, Joan. 2014 [1974]. Female sexuality in films. In *Film and gender*, Hrsg. Sue Thornham und Niall Richardson, 41–52. London/New York: Routledge.
Mulvey, Laura. 1975. Visual pleasure and narrative cinema. *Screen* 16(3): 6–18.
Phelix, Leo, und Rolf Thissen. 1983. *Pioniere und Prominente des modernen Sexfilms*. München: Goldmann.
Seeßlen, Georg. 1990/1994. *Der pornografische Film*. Frankfurt a. M./Berlin: Ullstein.
Seeßlen, Georg. 2014. *Lars von Trier goes Porno- (Nicht nur) über Nymphomaniac*. Berlin: Bertz + Fischer.
Seeßlen, Georg, und Claudius Weil. 1978. *Ästhetik des erotischen Kinos. Mythologie und Geschichte des erotischen Films*. München: Rowohlt.
Smith, Sharon. 2014 [1972]. The image of women in film. Some suggestions for future research. In *Film and gender*, Hrsg. Sue Thornham und Niall Richardson, 19–24. London/New York: Routledge.
Stiglegger, Marcus. 2002a. Pornographischer Film. In *Reclams Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 456–458. Stuttgart: Reclam.
Stiglegger, Marcus. 2002b. Sexfilm. In *Reclams Sachlexikon des Films*, Hrsg. Thomas Koebner, 552–554. Stuttgart: Reclam.
Stiglegger, Marcus. 2006. *Ritual & Verführung. Schaulust, Spektakel und Sinnlichkeit im Film*. Berlin: Bertz + Fischer.
Williams, Linda. 1989. *Hard core: Power, pleasure and the „Frenzy of the visible"*. Berkeley, dt.: Hardcore. Über pornografischen Film [1990], Basel/Frankfurt a. M. 1992: Stroenfeld.
Williams, Linda. 1991. Film bodies: Gender, genre, and excess. *Film Quarterly* 44(4): 2–13.
Williams, Linda Ruth. 2005. *The erotic thriller in contemporary cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
Williams, Linda. 2014 [1996]. When the woman looks. In *Film and Gender*, Hrsg. Sue Thornham und Niall Richardson, 258–273. London/New York: Routledge.
Wolf, Enrico. 2008. *Bewegte Körper – bewegte Bilder. Der pornografische Film: Genrediskussion, Geschichte, Narrativik*. München: Diskurs Film.