

Axel Melzener

Genre

Ein Leitfaden für Autoren

HERBERT VON HALEM VERLAG

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Axel Melzener
Genre
Ein Leitfaden für Autoren
Praxis Film, 98
Köln: Herbert von Halem Verlag 2022

© 2022 by Herbert von Halem Verlag, Köln

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung
und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten.
Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch
Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert
oder unter Verwendung elektronischer Systeme
(inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet,
vervielfältigt oder verbreitet werden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dem Buch auf
die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher
Sprachformen verzichtet. Mit den Personenbezeichnungen
sind stets beide Geschlechter gemeint.

ISSN 1617-951X

ISBN (Print) 978-3-7445-2037-9
ISBN (PDF) 978-3-7445-2030-0

Den Herbert von Halem Verlag erreichen Sie auch im
Internet unter <http://www.halem-verlag.de>
E-Mail: info@halem-verlag.de

Lektorat: Imke Hirschmann
Druck: docupoint GmbH, Magdeburg
Satz: Herbert von Halem Verlag
Gestaltung: Claudia Ott Grafischer Entwurf, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
1. Begrifflichkeiten	14
2. Zeremonien des Geläufigen	17
3. Narrative als Industrieprodukt	20
4. Fankultur und soziale Komponenten	24
5. Die Epigonenfalle	30
6. Nichts ist in Stein gemeißelt	39
7. Wirkungsorientierte Storykonzeption	47
8. Genres, die keine sind	53
9. Unterscheidungskriterien von Genres	61
10. Genreübersicht	63
11. Drama	64
11.1 Charakterdrama	64
11.2 Sozialdrama	69
11.3 Romanze	74

12.	Komödie	80
12.1	Parodie	80
12.2	Satire	84
12.3	High-Concept-Komödie	88
12.4	Buddykomödie	93
12.5	Romantische Komödie	97
12.6	Teenagerkomödie	101
12.7	Dramedy	105
13.	Crime	109
13.1	Ermittlergeschichte (Krimi)	109
13.2	Psychologischer Thriller	115
13.3	Actionthriller	120
13.4	Spionagethriller	124
13.5	Politthriller	129
13.6	Gangsterfilm	133
14.	Abenteuer	138
14.1	Expeditionsfilm	139
14.2	Katastrophenfilm	144
15.	Science-Fiction	149
15.1	Experiment	149
15.2	Dystopie	155
16.	Kriegsfilm	162
17.	Western	168
18.	Fantasy	174
18.1	Andersweltgeschichte	175
18.2	Mystery	180

19.	Horror	187
20.	Genremischungen	195
20.1	<i>Krieg der Sterne</i> (1977)	198
20.2	<i>Das Schweigen der Lämmer</i> (1991)	199
20.3	<i>Fluch der Karibik</i> (2003)	200
20.4	<i>Buffy – Im Bann der Dämonen</i> (1997-2003)	201
20.5	<i>Lost</i> (2004-10)	202
20.6	<i>Breaking Bad</i> (2008-13)	203
20.7	<i>A Woman in a Lizard's Skin</i> (1971)	204
20.8	<i>Killing Eve</i> (2018+)	205
20.9	<i>The Blacklist</i> (2013+)	206
20.10	<i>The Man in the High Castle</i> (2015-19)	207
20.11	<i>Alarm für Cobra 11</i> (1996-2021)	208
20.12	<i>Vikings</i> (2013-20)	209
20.13	<i>Thor</i> (2011)	210
20.14	<i>Twin Peaks</i> (1990-91)	211
20.15	<i>Homeland</i> (2011-20)	212
21.	Genre in Serie	213
21.1	Die Revolution frisst ihre Eltern	215
21.2	Ein Hoch auf die Nische	219
21.3	Ein Medium wird renoviert	223
21.4	Triff sie, wo es weh tut	231
21.5	Lokal denken, global handeln	235
21.6	Schön Mensch bleiben	238
	Literatur	244
	Index	245
	Sachindex	245
	Filmindex	248
	Serienindex	258

1.

Begrifflichkeiten

›Genre‹ ist Französisch und bedeutet Art, Sorte, auch Geschlecht. Nachfolgend wird es hier also um Film- und Seriensorten oder, weiter gefasst, Gattungen von Geschichten gehen, denn die dargelegten Prinzipien sind universell und somit auch durchaus auf andere Formen des Storytellings wie Theater, Literatur und Games anwendbar. In diesem Buch wird Genre als mehrdimensionales Phänomen behandelt, das Systeme der Gruppierung, Bezeichnung und Erwartung beinhaltet, die von ästhetischen und thematischen Konventionen zusammengehalten werden, aber der Schwerpunkt wird immer auf dem narrativen Aspekt liegen, da es sich primär um ein Buch für Autoren handelt.

Gehen wir also davon aus, dass verschiedene ›Storygeschlechter‹ existieren – ein Spektrum an erzählerischen Strategien, die sich über die Verwendung bestimmter Elemente, vor allem das Hervorrufen verschiedener Wirkungen definieren. Woher stammen sie?

In den Jahrtausenden, in denen Menschen Geschichten überlieferten, bildeten sich bestimmte Erzählmuster heraus, die von den Rezipienten als besonders befriedigend empfunden wurden. Dazu gehörten nicht nur strukturelle Kriterien wie der Zusammenhang von Ursache und Wirkung samt der Erzeugung der dazwischen liegenden Erwartungshaltung, sondern vor allem die Identifikation mit bestimmten Figuren, die bestimmte Dinge taten. Geschichtenerzähler lernten, diese populären Charaktere und die mit ihnen verknüpften Konfliktfelder gezielt einzusetzen. Und so bildeten sich durch langes *trial and error*, *retelling and rewriting* Kategorien heraus.

Sie waren vor allem darauf ausgerichtet, den Hörern (und später den Lesern und Zuschauern) emotionale Erlebnisse zu garantieren, sollten jedoch auch Lehren zur Alltagsbewältigung vermitteln. Die Vorzeitmenschen, die sich ums Feuer versammelten, wollten je nach Stimmung eine

lustige Geschichte hören. Oder eine unheimliche. Oder eine traurige. Oder eine von Jagd oder Krieg, in der es um Sieg oder Niederlage ging. Sie wollten ihr eigenes Leben wiedererkennen, sich von Worten auf fast magische Weise in Situationen zurückversetzen lassen, die sie selbst erlebt hatten, oder in etwas hineinträumen, das sie gerne noch erleben würden.

Natürlich wurden auch Geschichten erzählt, die zugleich lustig und unheimlich und traurig sein sollten und auch noch Jagden oder Kriege beinhalteten, aber sie kamen oft gar nicht so gut an wie die, die ihre gesamte Energie auf die Betonung einer prägnanten Emotion aufwandten oder nur eine einzelne Lektion ans Ende stellten. Als besonders populär entpuppten sich somit die Storys, die spezifisch waren, dabei unkompliziert und verschlankt, mit klarer Richtung, klarem Stempel und einer gewissen Rhythmik. Sie ließen sich leichter merken und damit besser weiterzählen. Das war das Erfolgsgeheimnis dieser ersten ›Bestseller‹ ihre Überlieferbarkeit. Aus ihnen wurden die großen Mythen der Menschheit.

Unser Geist ist darauf trainiert, Muster zu erkennen. Der gesamte Prozess des Lernens basiert auf der Wahrnehmung von Ähnlichkeiten, denn sie erlauben es dem Gehirn, Informationen leichter abzuspeichern. Nur dadurch, dass wir begriffen haben, wie man Dinge miteinander vergleicht, können wir Farben, Gerüche, Sternbilder oder Elemente im Periodensystem als verschieden registrieren, Widersprüche erkennen und auflösen, Fakten definieren und in Systeme integrieren, die uns wiederum helfen, neues Wissen zu erlangen. Es war eine wesentliche Zielsetzung des frühen Menschen: Ordnung ins Chaos zu bringen, eine feindliche Welt zu durchschauen, über die man immer zu wenig wusste, damit man ihre Herausforderungen so gut es ging meistern und die eigene Existenz sichern konnte. Dazu wurde es irgendwann notwendig, Informationen nach bestimmten Kriterien zu ordnen. Die Erfindung der Schrift vor etwa 5000 Jahren stellte den entscheidenden Schritt schlechthin in dieser Richtung dar. Ab sofort konnten wir uns Wissen nicht nur aneignen, sondern auch festhalten und teilen - wir konnten ›katalogisch‹ denken. Zu den frühesten schriftlichen Aufzeichnungen der Menschheit zählen dann auch, wenig überraschend, Listen. Etwa die im 2. Jahrtausend vor Christus entstandene sumerische Königsliste, die brav chronologisch die Herrscherfolge des antiken Reiches zwischen Euphrat und Tigris festhielt. Wissen war, und ist, Macht. In der klassischen Epoche waren die erfolgreichsten, sprich meist duplizierten Schriftstücke Traktate über Heilkunde, die einem modernen Lexikon gleichen - etwa die ›Epidemien‹ des Griechen Hippokrates. Und der römische

Grammatiker Flaccus ordnete zu Beginn unserer Zeitrechnung schließlich das erste Wörterbuch alphabetisch.

Wer sich mit Storytelling im Allgemeinen und Genreerzählungen im Besonderen auseinandersetzt, kommt kaum umhin, das Streben unseres Verstandes nach Strukturisierung und damit auch den Sinn von Kategorien zu akzeptieren. Man könnte es auch Schubladendenken nennen, ein Terminus, dem eine negative Konnotation anhaftet. Umso wichtiger ist es, zu begreifen, dass diese Schubladen, diese Formeln, die von vielen Künstlern als billig, flach und unkreativ gebrandmarkt werden, nicht nur vollkommen natürlich, sondern nützlich und vielleicht sogar essenziell sind, wenn es darum geht, sich eine Geschichte auszudenken, die tatsächlich jemand sehen, hören oder lesen will.

Dabei ist ein Genre viel mehr als nur eine Kategorie. Es ist die geheime aber doch deutlich herauszuschmeckende Zutat im Film- oder Serienrezept. Es ist der stille Vertrag, den der Macher mit dem Zuschauer abschließt und jenem zugesteht, dass er bekommt, wofür er bezahlt. Es ist ein System, das dem Autor erlaubt, seine Geschichte zu formen, so wie ein Schauspieler ein System hat, Texte zu lernen oder ein Herstellungsleiter, einen Drehplan zu erstellen. Es ist ein fixes Modell, das zugleich zu Abweichungen ermuntert. Es ist eine Heimat, in die man zurückkehrt und eine Familie, zu der man gehört. Der Kitt, der in einem Film oder einer Serie alles zusammenhält, von der ersten Idee bis zur Marketingkampagne. Der rote Faden, dem alles folgt und der unter Umständen auch den verlorenen Autor wieder aus dem Labyrinth seiner eigenen Gedanken herausführen kann.

Kurzum, das Genre ist nicht der Gegner des Geschichtenerzählers, sondern sein wichtigster Verbündeter.

2.

Zeremonien des Geläufigen

Moderne Filme und Serien haben ihren Vorläufern, der Literatur und dem Theater, viel zu verdanken. Diese waren über Jahrhunderte hinweg das Testgelände für verschiedenste Erzählmuster, die die narrativen Grammatiken hervorgebracht haben, mit denen wir heute wie selbstverständlich hantieren. Die von Aristoteles in Bezug auf das Drama vorgenommene Trennung von Komödie und Tragödie war vermutlich die erste Genredefinition überhaupt. Ohne Jules Verne hätten wir keine Science-Fiction-Filme, ohne J.R.R. Tolkien wären alte Sagen nicht als moderne Literaturform wiederauferstanden, und hätte sich Edgar Allen Poe nicht so sehr für Polizeiarbeit interessiert und darüber geschrieben, gäbe es auch keine Krimiserien. Ohne die starke Segmentierung des Unterhaltungsangebotes seit dem 19. Jahrhundert, zu der die Ausprägung von Genres besonders beigetragen hat, hätten Kino und Fernsehen den Stand, auf dem sie jetzt sind, nie erreichen können.

Die Storyteller von heute stehen, oft ohne sich dessen bewusst zu sein, in einer langen Tradition, die sie sich nun aneignen und weiter entwickeln müssen. Wer eine Geschichte erzählt, steht nicht allein im luftleeren Raum, sondern vor einem bewährten Netz, in das man sich fallen lassen kann.

Homo sapiens ist ein Gewohnheitstier. Feste Abläufe schaffen Verlässlichkeit bei der Alltagsbewältigung. Man hat sein Lieblingsessen, seine Lieblingshose und eben auch den Lieblingsfilm mit der Lieblingschspielerin. Präferenzen schaffen Identität: Wenn man weiß, was man mag, weiß man auch, wer man ist, und das ist ein beruhigendes Gefühl.

Nicht umsonst wollen Kinder, dass man ihnen immer wieder dasselbe Märchen vorliest. Die Kleinen finden es toll, die Dialoge mitzusprechen, die sie schon hundert Mal gehört haben. Sie können es nicht erwarten, die nächste Wendung in der Geschichte herauszuposaunen. Zu wissen, was

kommt, langweilt sie keineswegs, sondern versetzt sie in eine entzückte Erwartungshaltung. Sie fiebern hin »auf diese eine Stelle« in der Story, an der etwas geschieht, das sie ganz besonders lustig oder unheimlich finden. Sie würden auch sagen, dass »die Geschichte falsch« ist, wenn der erwartete Moment fehlt. Die Freude auf etwas, das man kennt und liebt, ist eben mindestens so groß wie die Sehnsucht nach Neuem, wenn nicht größer. Das Primat der Erwartung hat enorme Macht. Es scheint so, als ob das Wiedererkennen, die bloße Bestätigung dessen, was wir ohnehin schon wissen, ein Weg ist, uns im Sein zu verankern. Und das gilt nicht nur für Kinder: Freuen wir Erwachsenen uns nicht jedes Jahr zu Silvester wieder auf das Tigerfell, über das Butler James im Kurzfilmklassiker *Dinner for One* stolpern wird?

Stories haben eben nicht nur emotionalen und inhaltlichen Wert, sondern auch rituellen. Sie führen Menschen aller Schichten im Kino oder vor dem Bildschirm zusammen wie Liturgien in Gotteshäusern, schaffen Gemeinschaft selbst für den, der allein schaut, weil er damit doch nie ganz allein ist, und erzeugen dadurch Kontinuität und Stabilität. Um diese zeremonielle Funktion zu erfüllen, die das Publikum unbewusst erwartet, müssen die Geschichten aber von möglichst vielen verstanden werden. Das erfordert eine gemeinsame Sprache, derer sowohl der Filmemacher als auch der Zuschauer mächtig ist.

Hier kommt den Genres eine Schlüsselrolle zu, da ihre repetitive Natur, also die Betonung immer wiederkehrender Mechanismen, diese soziologisch vereinigenden Aspekte verfestigt. Romantic-Comedy-Fans (oder die Anhänger jeder anderen Erzählform) wissen durch den Konsum und die daraus folgende Verinnerlichung der zugrunde liegenden Formeln recht genau, wie ihr Lieblingsgenre funktioniert, und sie erwarten, dass es Autor und Regisseur auch tun. Filmemacher, die das etablierte Vokabular der Erzählgattung, die sie bedienen wollen, nicht beherrschen und dem vereinbarten Kanon den Rücken zudrehen, entlarven sich hingegen vor dem Publikum – und das reagiert im Internetzeitalter schnell und hart. Gegen die Sehgewohnheiten des Zuschauers zu kämpfen, heißt, gegen den Zuschauer zu kämpfen, und dieser Kampf ist aussichtslos. Warum sollte man es überhaupt wollen? Das bedeutet nicht, dass man Gewohnheiten nicht herausfordern kann, aber man sollte ihnen Respekt zollen. Wie soll man mit einer Erwartungshaltung spielen, wenn man nicht weiß, dass sie existiert?

Einer der größten Schreckbegriffe in deutschen Redaktionsstuben ist der des Klischees. Nahezu panisch wird nach ihm in jeder eingereichten Geschichte gefahndet, um es auszumerzen. Indem Schablonen als schäbig

stigmatisiert werden, riskiert man aber auch, Vertrautes, Funktionierendes zu verlieren. Wer das Klischee streicht, streicht mit ihm auch dessen sprichwörtlichen wahren Kern. Das Resultat ist dann häufig ein langweiliger Filmbrei, der sich vom Zuschauer nicht richtig greifen und schon gar nicht lieben lässt. Es ist ein Irrtum, dass Stereotype schädlich wären; sie sind nützlich und die erfolgreichsten Filme aller Zeiten sind genau genommen sogar pure Anhäufungen davon. Diese Feststellung soll nun keine Aufforderung an Autoren sein, den einfachsten Weg zu wählen und jeglichen Innovationswillen über Bord zu werfen. Sie ist vielmehr als Erinnerung daran zu verstehen, dass beim Storytelling konstant ein schmaler Grat zwischen der Sehnsucht des Publikums nach Berechenbarkeit einerseits und Überraschung andererseits beschritten wird.

Die Anzahl von Geschichten, die man erzählen kann, ist ohnehin begrenzt. Würde man nur »neue« Geschichten im Kino zulassen, hätte man das Medium schon einstampfen können, bevor der Tonfilm erfunden war. Nicht von ungefähr identifiziert Ronald B. Tobias in seinem Buch *20 Master Plots* weniger als zwei Dutzend grobe Handlungsverläufe die sich in Variation immer wieder manifestieren. Wir haben es im Grunde stets mit den gleichen Figuren, den gleichen Abläufen, Verknotungen und Auflösungen zu tun. Es haben sich diejenigen durchgesetzt, die das Denken und Fühlen unserer Spezies am besten spiegeln, beglaubigen, aber auch hinterfragen. Thematische Polaritäten wie Vertrauen und Verrat, Gefangenschaft und Flucht, Zärtlichkeit und Gewalt haben uns schon immer fasziniert und werden es weiter tun. Gegen die Urkräfte, die diese Spannungsfelder programmieren, sind wir wehrlos, und wir liefern uns ihnen gerne aus. Sie in uns zum Schwingen zu bringen, ist die Aufgabe des Geschichtenerzählers, nicht das Abfilmen steifer Versuchsanordnungen mit erhobenem Zeigefinger. Und das heißt eben: mit Formeln arbeiten, statt sie zu ignorieren, und das Ritualhafte, das ihnen innewohnt, gezielt für sich nutzbar machen. Beweisen, dass man sein Handwerk beherrscht, im richtigen Medium arbeitet und den Endverbraucher schätzt. Dieser hat sehr spezifische Erwartungen, wenn er sich einen Film oder eine Serie anschaut, und Originalität wird nur soweit dabei willkommen geheißen, als sie die antizipierte Erfahrung intensiviert, ohne sie grundlegend zu verändern.

Letztlich sind Genres über Jahrtausende durchgeführte empirische Studien darüber, wie Menschen denken und fühlen; darüber, was ihnen wirklich wichtig ist. Dieses kulturelle Recycling sagt viel über uns aus. Die Kraft des Genres zu negieren, heißt, das Menschsein zu negieren.