

Martin Thau

---

# Der große Genre-Führer



Inspirations-Quelle für Drehbuchautoren

---

# Inhaltsverzeichnis

## Genres

- Abenteuer und Heldentaten*
  - Actionfilm*
  - Abenteuerfilm*
  - Kostümabenteuer*
  - Weltraumabenteuer*
  - Mantel-und-Degen-Film*
  - Seeabenteuer*
  - Dschungelfilm*
  - Fluchtabenteuer*
  - Jagdabenteuer*
  - Abenteuer für die ganze Familie*
  - Motorradfilm*
  - Survivalfilm*
  - Katastrophenfilm*
  - Kriegsfilm*
  - Kriegsabenteuer*
  - Schlachtenfilm*
  - Widerstandskämpfer-Film*
  - Western*
  - Monumentalwestern*
  - Revisionistischer Western*
  - Italowestern*

*Gangsterwestern*

*Eastern*

*Spionagefilm*

*Coupfilm*

*Verbrechensfilm*

*Thriller*

*Actionthriller*

*Psychologischer Thriller*

*Politischer Thriller*

*Verbrechensthriller*

*Aufklärung von Geheimnissen*

*Krimi*

*Detektivfilm*

*Geburt einer Liebe*

*Liebesfilm*

*Abenteuerromanze*

*Liebesfantasy*

*Romantischer Krimi*

*Romantische Komödie*

*Gotische Liebesgeschichte*

*Erotischer Thriller*

*Musikalische Liebesgeschichte*

*Romantisches Epos*

*Erotischer Film*

*Andere Wesen und Welten*

*Horror*

*Vampirfilm*

*Monsterfilm*  
*Schlitzerfilm*  
*Zombiefilm*  
*Okkult-Horrorfilm*  
*Geisterfilm*  
*Kostüm-Horrorfilm*  
*Sex-Horrorfilm*  
*Science-fiction*  
*Science-fiction-Actionfilm*  
*Invasions-Science-fiction*  
*„Mystery“*  
*Psychologischer Science-fiction-Film*  
*Negative Utopie*  
*Science-fiction-Katastrophenfilm*  
*Virtual reality-Film*  
*Fantasy*  
*Mythologische Fantasy*  
*Schwert-und-Hexer-Fantasy*  
*Fantasyabenteuer*  
*Fantasy-Musical*  
*Kinder-Fantasy*  
*Tier-Film*  
*Fantasy-Märchen*  
*Prähistorische Fantasy*  
*Himmel-kann-warten-Fantasy*

*Melodrama*  
*Lehrstück*  
*Kinderfilm*

*Musical*

*Hinter-den-Kulissen-Musical*

*Rockmusical*

*Propagandafilm*

*Antikriegsfilm*

*Historischer Film*

*Monumentalfilm*

*Historisches Epos*

*Epochenfilm*

*Sandalenfilm*

*Kriegsepos*

*Biographie*

*Religiöser Monumentalfilm*

*Hagiographie*

*Heimatfilm*

*Gefängnisfilm*

*Gangsterfilm*

*Film noir*

*Film neo-noir*

*Film tech-noir*

*Sexfilm*

*Drama*

*Liebesdrama*

*Erotisches Drama*

*Familiendrama*

*Gerichtsdrama*

*Kriminellendrama*

*Politisches Drama*

*Ländliches Drama*  
*Musikdrama*  
*Religiöses Drama*  
*Ehedrama*  
*Kindheitsdrama*  
*Jugenddrama*  
*Urbanes Drama*  
*Abenteuerdrama*  
*Psychodrama*  
*Suchtdrama*  
*Kriegsdrama*  
*Kriegsgefangenendrama*  
*Medizinisches Drama*  
*Polizeidrama*  
*Unterhaltungsindustriedrama*  
*Sportdrama*  
*Dokudrama*  
*Dramödie*  
*Road Movie*  
*Buddy-Film*  
*Realistischer Spionagefilm*  
*Feministischer Film*  
*Wiedersehensfilm*  
*Ensemblefilm*

*Tragödie*  
*Liebestragödie*

*Dokumentationen*  
*Lebensstil-Dokumentation*

*Biographie-Dokumentarfilm*  
*Agitations-Dokumentarfilm*  
*Kultur-/Gesellschafts-Dokumentarfilm*  
*Politischer Dokumentarfilm*  
*Sozialer Dokumentarfilm*

*Experimentalfilm*

*Essay-Film*  
*Surrealer Film*

*Komödie*

*Gesellschaftskomödie*  
*Parodie*  
*Fantasykomödie*  
*Musical-Komödie*  
*Horrorkomödie*  
*Posse*  
*Gaunerkomödie*  
*Anarchische Komödie*  
*Sexkomödie*  
*Verwechslungskomödie*  
*Engelskomödie*  
*Abenteuerkomödie*  
*Screwballkomödie*  
*Actionkomödie*  
*Komischer Thriller*  
*Sittenkomödie*  
*Urbane Komödie*  
*Häusliche Komödie*  
*Schwarze Komödie*

*Science-fiction-Komödie*

*Arbeitsplatzkomödie*

*Satire*

*Mediensatire*

*Slapstick*

*Mokumentarfilm*

*Tragikomödie*

*Seltsames-Paar-Film*

*„Nicht-Genre“-Film?*

Themen

Töne

# Genres

*Dies ist alles einmal passiert,  
und es wird alles wieder passieren...  
Märchenanfang*

Als Kind will man in der Regel gar keine neue, sondern lieber noch einmal die alte, bekannte Geschichte hören, an deren befriedigendes Ende man sich erinnert. Ihr zuzuhören entspannt. Ängste, Zwiespälte und Enttäuschungen des Alltagslebens werden verarbeitet, aufgehoben. Mit sattem Herzen schläft der kleine Zuhörer nach solcher Gutenachtgeschichte in Frieden ein.

Die kindliche Neigung zur immer gleichen Geschichte geht nie ganz verloren. Nur dass ältere Kinder und Erwachsene nicht mehr buchstäblich dasselbe erzählt bekommen möchten, sondern mehr vom gleichen: ähnliche Handlungen, die zuverlässig erfüllen, was man von ihnen erwartet. So entstehen Genres, anfangs fast unbemerkt. Erst mit der Zeit werden sich Autor oder Publikum der verbindlichen Grundlangen bewusst. Das Publikum schätzt die Sicherheit der vertrauten Form, versteht sich im Voraus auf deren mögliche Inhalte und genießt die kunstvollen Einzelheiten der Ausführung. Der Autor verfügt über ein zuverlässiges Herstellungsschema und kann seine Erfindungskraft in die Ausarbeitung vorgezeichneter Wirkungen stecken.

Die Klasse eines Unterhaltungsautors hängt nach wie vor von seiner Fähigkeit ab, etwas überraschend Neues zu schaffen, ohne die Regeln des Genres zu verletzen, in dem

er sich bewegt. Dafür hat er zwei Möglichkeiten: den vorgezeichneten Figuren frisches Leben einzuhauchen oder im Hinblick auf Handlung/Schauplatz mit etwas noch nie Dagewesenen (einem „Harry Potter“) zu kommen.

Gerne-Figuren lassen sich auf zweierlei Weise auffrischen: durch Gegensatz oder Vertiefung.

Gegensatz: Eine Figur erhält Eigenschaften, die ihrem vorgezeichneten Hauptzug widerstreben.

Sherlock Holmes z.B. ist der Inbegriff des kühlen, wissenschaftlich vorgehenden Gehirnmenschen – zugleich aber auch Romantiker, der sich von seiner Intuition leiten lässt, Rauschgift nimmt und stundenlang Violine spielt.

Gary Cooper spielte einen zu Gewalt neigenden Westernhelden – der zugleich schüchtern und höflich war.

Vertiefung: Eine Genre-Figur wird über ihr Schema hinaus menschlicher – vielfältiger oder zerbrechlicher – gemacht. Ohne dadurch den Rahmen sprengen zu dürfen.

Geschichten, deren Figuren und Verhältnisse zu beziehungsreich sind für das Genre, dem sie entstammen, und dabei doch nicht charakteristisch genug, um eine neuen Genre zu begründen, scheitern kläglich. So darf der Sheriff von *Tombstone*<sup>1</sup> in einem Damenkränzchen nach Kirchschluss das Tanzbein schwingen müssen, darüber aber nie außer Stand geraten, seine Revolver zu ziehen.

In ähnlicher Weise – durch Innovation *und* Stetigkeit – beeindrucken, neben den Charakteren, auch Handlung oder Schauplatz eines überdurchschnittlichen Genrestoffs. Denn Unterhaltung und Kunst unterscheiden sich dadurch, dass „ernsten“ Filmen an einer Darstellung universeller Charaktere und Verhältnisse liegt, während

Schablonenstoffe am erfolgreichsten sind, wenn ihnen etwas Einmaliges gelingt. Gerade weil die Genres so viel vorschreiben, schätzt man bei ihrer Umsetzung das Unverwechselbare. Worin kein Bruch der Regeln liegen darf. Ein Genrestück ist dann erfolgreich, wenn das innere Vergnügen der vorgezeichneten Erfahrung durch frische Bestandteile - originelle Schauplätze, Wendepunkte... - oder die persönliche Note eines Autors bereichert werden konnte. Falls die so ins Spiel gebrachte Abwandlung sich durchsetzt, genauso nachgemacht wird, sind die Regeln des entsprechenden Genres erweitert worden.

Ein weiteres Merkmal der Genre-Erfahrung - neben grundsätzlicher Wiederholbarkeit - ist die Art, in welcher die Welt erlebt wird. Nämlich weniger verwickelt und entsprechend bestimmten Bedürfnissen, etwa nach unbedingtem Sieg, sicherer Liebe oder Wahrheit. Statt Figuren oder Beweggründe so beziehungsreich und langwierig zu gestalten, wie sie alltäglich vorkommen, erregen und befriedigen uns Genrestoffe unmittelbarer, indem sie uns anspannen, in eine andere Wirklichkeit entführen und dort etwas anbieten, das man zu seiner Sache machen kann.

Spannung ist die vorübergehende Furcht und Unsicherheit im Hinblick auf das Glück einer Figur, aus der wir uns etwas machen. Am simpelsten per *cliff hanger* - ihr Leben ist bedroht, während die Rettungskräfte aufgehalten werden. Trotzdem wissen wir (immer), der Held wird überleben. Denn das ist Teil der Genreformel: hohe Erregung im Rahmen gesicherter Ergebnisse.

Jedes fiktionale Geschehen wird ferner dadurch überhaupt erst bedeutend, dass man zu ihm Stellung bezieht, also den Blickwinkel dieser oder jener betroffenen Figur einnimmt, deren Sache man dadurch zu seiner eigenen macht. Die

meiste Gefühlswirkung einer Geschichte ginge verloren, wenn man seine Empfindungen und Erfahrungen nicht mit denen von Identifikationsfiguren verquicken würde. Deren Charaktere können vielfältig bis schlicht (nur auf eine Sache aus) sein.

Im Genre darf die Charaktertiefe einer Identifikationsfigur nicht dem Zuschauerwunsch, an Sieg und knappem Entkommen seines Helden genussvoll teilzuhaben, bedrohlich werden. Da hierzu ständig etwas los sein und gehandelt werden muss, dürfen Genrefiguren nicht durch zu viel Innenleben behindert werden. Ihre entsprechend einfältigere Persönlichkeit kommt dem entgegen, was der Zuschauer ohnehin an dem Vergnügen schätzt: die Reduzierung seines unübersichtlich-widersprüchlichen Alltags auf wenige dramatisch relevante Fragen. Ein einfacher, gefühlsgeladener Stil kennzeichnet solche Geschichten, die sich nicht ironisch verzweigen oder mit seelischen Feinheiten aufhalten, sondern einen unmittelbar ins Handeln ihrer Figuren ziehen.

Genre-Autoren, die Banalität und Widersprüchlichkeit des Zuschaueralltags in besonders vielfältiger, fein gefügter, auch näherer Betrachtung standhaltender Weise überwinden, werden am andauerndsten wahrgenommen. Ihr Erfolg verdankt sich der Schaffung und Ausmalung einer alternativen Wirklichkeit, die gerade weit genug von der Normalität entfernt ist, um deren Anforderungen nicht mehr restlos erfüllen zu müssen.

Eintauchend in die andere Welt, entkommt auch der kritischste Zuschauer sich selbst in der Identifikation mit einem Genrehelden. Zu den erfolgreichsten Genre-Realisierungen gehören J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe* und J. K. Rowlings *Harry Potter*-Serie. Beide haben eine alleinstehende Fantasiewelt geschaffen und deren einmalige

Atmosphäre, wie viele erfolgreiche Unterhaltungsautoren vor ihnen, in liebevollen Einzelheiten ausgemalt.

Dass *Sherlock Holmes* oder *Vom Winde verweht* noch heute rezipiert werden, hat zweifellos mit der Fähigkeit ihrer Autoren zu tun, eine ganze Epoche in der Vorstellung heraufzubeschwören. Obwohl diese Werke voll vorgezeichneter Figuren, unwahrscheinlicher Verhältnisse und überholter Werte sind, fesseln sie nachfolgende Generationen immer noch mit ihrer vollständigen, interessanten Werkwirklichkeit, die einer jeden Alltag überwindenden Identifikation wirkungsvollen Vorschub leistet.

Genres funktionieren so - alles in allem - nicht unähnlich dem Fußball, indem sie wie einzelne Spiele nach einem Satz von Regeln stattfinden. Im immer gleichen Rahmen liefern bestimmte Figuren und ihre Handlungen eine strukturierte Erregungs-, Spannungs- und Lösungserfahrung, die einen wie großer Fußball jedes Mal neu begeistern kann, egal wie oft gespielt wird. Beim Genre- wie beim Fußballerlebnis wird durch unmittelbare Konfliktlösung das Ichgefühl gesteigert und über Zwiespälte oder Versagungen, die einen sonst beschweren, vorübergehend hinausgelangt.

Überblickt man die Genres, die es gibt, springen verschiedene Familien ins Auge.

Die lauteste, sich überall vordrängende hat mit Heldenaten zu tun.

Eine andere schart sich um einen Jungen und ein Mädchen und die Geburt ihrer Liebe.

Der nächsten liegt an der Entdeckung eines Geheimnisses; selbst wenn Heldenmut und Liebe dabei eine Rolle spielen, bleibt am wichtigsten die Suche nach der Wahrheit.

Wieder eine andere fesselt uns durch die wirkliche Begegnung mit dem sonst nur Vorstellbaren: der Zukunft, Ungeheuern, wunderbaren Situationen.

Und schließlich gibt es noch eine Großfamilie von manchmal endlosen Fortsetzungsgeschichten, in denen Menschen alles nur Erdenkliche erwirken und durchmachen, um schließlich das zu bekommen, was sie sich damit eingehandelt haben.

Die bisher aufgezählten Familien - Action, Liebesgeschichten, Krimi, Science-fiction/Fantasy und Meldodrama - gehören wiederum zu einem Klan: dem der bedürfnisbefriedigenden Unterhaltungsgeschichten.

Daneben lebt ein nüchternerer Klan, die Dramen. Sie neigen dazu, einem mit den Grenzen der Wirklichkeit bekannt zu machen - über die man mit Hilfe ihrer Nachbarn gerne hinausfliegt in eine wohlgeordnetere Welt als die, die wir bewohnen. In der man stark und siegreich ist wie Actionhelden. In der jede Liebe ihre Erfüllung findet, jedes Geheimnis entdeckt und erklärt wird. In der man für das, was man durchgemacht hat, sicher belohnt - und für das, was man angestellt hat, auch bestraft wird.

Auf dem Berg gegenüber aber lebt ein letzter Klan, der die anderen mit Spott betrachtet, klein und lächerlich findet: die Komödie.

Die Mitglieder der unterschiedlichen Familien und Klans gehen Verbindungen ein und erzeugen viele Bastarde, deren Beschreibung den Hauptteil dieses Leitfadens ausmacht. Man findet eine/n immer in Nachbarschaft von Halb-/Brüdern oder -Schwestern und gerät so aus der Action- und Abenteuerfamilie über die Liebesromane zu allem, was mit der Aufklärung von Geheimnissen zu tun hat, gefolgt von Geschichten über fremde Wesen und Welten - bis zu

den Melodramen. Dem schließt sich dann der Klan der Dramen an. Und zum Schluss wird alles noch einmal belächelt von den Komödien.

Die folgenden Beschreibungen wollen nichts beweisen, richten sich nicht an Wissenschaftler, sondern Film- und Fernsehschaffende, die sich bestimmter Möglichkeiten rückversichern oder von ihnen inspirieren lassen möchten.

---

<sup>1</sup> My Darling Clementine, USA 1946, Regie: John Ford

Im weiteren Verlauf wird zur einfacheren Lesbarkeit auf Filme nur noch mit dem deutschen Verleihitel Bezug genommen. Das Original kann z.B. im Internet unter <http://german.imdb.com/search.html> ermittelt werden.

# **Vereinfachung der Wirklichkeit**

## ***Abenteuer und Heldenataten***

### **Actionfilm**

Ein Held oder eine Gruppe von Helden überwindet Hindernisse/Gefahren und vollendet eine wichtige, oft auch moralische Aufgabe. Häufig haben die Schwierigkeiten mit den Machenschaften eines Widersachers zu tun, und als Dreingabe bekommt der Held nicht selten die Gunst einer oder mehrerer attraktiver junger Frauen. Die Beziehung zu Widersacher oder Gespielin ist aber beim Actionfilm nur Zutat. Im Mittelpunkt der Form steht die Figur des Helden und – über seinen Kampf – die Außerordentlichkeit der Hindernisse, die er überwinden muss.

Man denkt bei „Action“ automatisch an bestimmte Filmstars, die für „Held“ stehen, Bruce Willis, Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, und die abenteuerlichen Lagen, in denen man sie gesehen hat.

Man könnte Actionfilme auch Bezwinger- oder Triumphfilme nennen. Sie erfüllen das tiefe Zuschauerbedürfnis nach Sieg – letztlich über Tod und Vergänglichkeit, verkörpert auch z.B. in Ungerechtigkeit, Gesetzlosigkeit, Verrat usf.

Die Zentralfigur des Actionfilms kann ein Super- oder ein normaler Held sein, jemand mit zunächst, wie's scheint, angeschlagenen Fähigkeiten, die er dann zur Hochform