2 Generische und konventionalisierte Kontexte – Zur Systematik und Dynamik von Genres und Gattungen

Bevor sich die Arbeit im Folgenden der Hybridisierung – also der Vermischung, Differenzierung und Integration filmischer Gattungen – widmen will, soll hier zunächst die Grundlage einer gattungs- und genrespezifischen Definition hergestellt werden, ohne dass ein Anspruch auf Allgemeingültigkeit erhoben werden soll (vgl. dazu beispielsweise die jungen Abhandlungen von Grant 2007 im englischsprachigen und von Schweinitz 2006 und Leschke/Venus 2007 im deutschsprachigen Raum, genereller Grant 1977, Neale 1992, Altman 2006). Hier soll es weniger um einen theoretisch-hermetischen Ansatz gehen, sondern vielmehr um die Etablierung einer anwendungsorientierten Arbeitsgrundlage, auf deren Fundament die weitere Ausdifferenzierung fußen kann. Die Unterscheidung unterschiedlicher Gruppen von Filmen wird immer das Problem haben, die Individualität einzelner filmischer Werke zu ignorieren und deren offensichtliche Unterschiede zu nivellieren, wie schon ein kurzer Seitenblick auf so zwei Science-Fiction-Filme wie *Invasion of the Body Snatchers* (1951, Don Siegel) und *2001 – A Space Odyssey* (1968, Stanley Kubrick) zeigt, die sowohl von der narrativen Struktur wie von Figuren, Settings und der Intention kaum vergleichbar sind. Außerdem, wie auch verschiedentlich in der Literatur gezeigt, werden Gattungen und Genres von Filmemachern (Regisseuren, Produzenten, Autoren) einerseits und von Kritikern und Theoretikern sowie Rezipienten andererseits auch unterschiedlich verstanden. Dem soll hier Rechnung getragen werden, ist doch in dieser Arbeit insbesondere die Auffassung der Filmemacher und die damit verbundene Lesart des Publikums von Interesse – und deren Zusammenwirken in einem kommunikativen Verhältnis. In den sich nun anschließenden Ausführungen soll zunächst eine offene, aber anschauliche Differenzierung von Gattungen und Genres vorgenommen werden (2.1.), bevor danach die unterschiedlichen filmimmanenten wie kontextuellen Bedeutungsfelder dieser Beschreibung in den Blick genommen werden (2.2.) und schließlich die Dynamik und Entwicklung – als Grundlage später zu untersuchender Hybridisierungsprozesse – entwickelt werden soll (2.3.). Die im Folgenden stehenden Aussagen sind damit eher auf einer Meta-Ebene angesiedelt: Es geht nicht um die Unterscheidung und Festschreibung einzelner Sinnebenen (Elemente des Westerns, Elemente des Dokumentarfilms), sondern vielmehr um die Einkreisung eines pragmatischen Verwendungszusammenhangs von Gattungen und Genres.

© Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2017
F. Mundhenke, *Zwischen Dokumentar- und Spielfilm*,
DOI 10.1007/978-3-658-15603-9_2

2.1 Gattungen und Genres – eine pragmatische Differenzierung

Die Unterscheidung kultureller Gegenstände in Gattungen und später Genres ist so alt wie die Beschäftigung mit künstlerischen Erzeugnissen selbst, geht sie doch auf die *Poetik* von Aristoteles zurück, der bereits die wesentliche Unterscheidung anhand von Merkmalen (in die Erscheinungsweisen von Tragödie und Komödie) vorgenommen und auch die Wirkung auf ein Publikum (in der Katharsishypothese) benannt hat (vgl. in der Übertragung dessen auf filmische Genres: Grant 2007, 6). Während in angloamerikanischen Publikationen in der Regel die unterschiedlichen Genres aufgrund semantischer, narrativer und Konventionen ausbildender Merkmale unterschieden werden, wobei der Dokumentarfilm ein Genre neben Western, Science Fiction, Melodram und anderen ist, haben sich mit Blick auf die deutsche Publikationslandschaft zwei andere Differenzierungen herausentwickelt, und zwar eine hierarchische und nicht-hierarchische Beziehung der Begriffe Gattung und Genre.

Knut Hickethier (2007b, 201ff.) unterscheidet zunächst zwischen Œuvre (Werk eines Autors oder Filmemachers), Format (TV-eigenes Differenzkriterium in Bezug auf vermarktbare Sendeplätze), Programm (Ablauf unterschiedlicher Bausteine in einer zeitlichen Angebotsfolge, z. B. das Nachmittagsprogramm der privaten TV-Sender) sowie Gattung und Genre. Der Unterscheidung der letzten beiden Einheiten, die eine zusätzliche Grenzlinie zu den angloamerikanischen Debatten zieht, soll hier nachgefolgt werden. Hickethier sieht diese 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., 206f.) Dieser Unterschied zwischen semantischen und syntaktischen, historisch definierten Reihen (den Genres, die bestimmte Settings, Erzählmuster und Figuren verbinden) und den darüber liegenden großen Erzähl- und Darstellungsweisen hat Käthe Rülicke-Weiler schon in den 1980er Jahren in Anknüpfung an die Gattungsdifferenzierung der Literaturwissenschaft (Epik, Dramatik, Lyrik) eingefordert. Sie unterscheidet dabei zwischen den vier Gattungen „Spielfilm, Dokumentarfilm, Animationsfilm [sowie] Mischformen". (Rülicke-Weiler 1987, 21) Sie nimmt an, dass sich diese vier Ausdrucksformen sich 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. So lässt sich sagen, dass im Animationsfilm eine bestimmte Herstellungsweise dominiert (das Zeichnen und Bewegbarmachen von Figuren entweder analog auf dem Zeichenbrett, als Trickfiguren oder digital im Computer), wodurch sich verschiedene Ausdrucksmuster (Disney-Film, japanischer Anime) entwickelt haben. Zugleich, dies hier nur als vorsichtige Formulierung, wird diese Gattung in der historischen Sicht auch durch ein bestimmtes Publikum wahrgenommen – in diesem Fall überwiegend im Familienverbund, da der kommerzielle Animationsfilm viele Jahre vorwiegend als Familienfilm institutionalisiert

wurde. Zentral sind jedoch die Produktionsweise und die Repräsentation, die sich in diesen Formen unterscheidet. 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., 22)

Im Animationsfilm werden sie – so könnte man ergänzen – durch eine abstrahierende Konstruktion des Animierenden (Zeichners, Puppenkünstlers) hervorgebracht. Auch wenn sich argumentieren ließe, dass der Abbildcharakter und die Realitätsverhaftung des Dokumentarischen am Größten sei, 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 alle einen „Autenthiecharakter" (ebd.), wie Rülicke-Weiler es nennt, auf, sind also den Handlungen, Motivationen und Entwicklungen der Realität verbunden, aber sie bewerkstelligen auch eine künstlerische Formung des rein Referentiellen: „Das künstlerische Abbild zielt auf Interpretation, auf ideelle Aussage, auf Verallgemeinerung." (Ebd.)

Hier soll sich Rülicke-Weilers Ausführungen zur Gattungssystematik angeschlossen werden, jedoch die Mischformen als eigenständige Gattung ausgeklammert und eine weitere Gattung, der Experimentalfilm, ergänzt werden. Die Mischformen können insofern als Übergangsphänomene oder Hybridisierungen fungieren, die vermittelnde Momente der unterschiedlichen Gattungen betonen und vorübergehend Verbindungen der sich ausschließenden Logiken herstellen, die aber als fließend und temporär angesehen werden sollten. Es gibt diese Mischformen also durchaus – damit wird sich diese Arbeit im Wesentlichen beschäftigen –, aber eine einheitliche Systematik, wie vielleicht für den Dokumentarfilm und den Spielfilm möglich, ist hier schwieriger zu erreichen – ein Vorschlag für eine solche Systematik soll weiter unten (vgl. Kapitel 5) gemacht werden.

Der Experimentalfilm, also das künstlerische Kino, welches sich vom Absoluten Film der 1920er Jahre über Experimente von Jonas Mekas und Andy Warhol in den 1960er Jahren bis hin zur Videokunst von Nam June Paik in den 1980ern und digitalen Filmkunstwerken heute zieht, wird in vielen Systematisierungen ausgeklammert, obwohl diese Gattung mittlerweile weit ausgeprägt und auch vielschichtig historisch systematisiert worden ist, vergleichbar dem Dokumentar- oder Animationsfilm (vgl. etwa schon Hein 1971, Vogel 1974). Es lassen sich auch hier unterschiedliche Unterformen, vom völlig abstrakten direkten Malen auf den Film über Found-Footage-Techniken bis zur Einbeziehung des Raums in Videoinstallationen ziehen (vgl. die dementsprechend differenzierende Systematik bei Young/Duncan 2009).

Am Ehesten lassen sich die Gattungen aufgrund ihres Repräsentationsanspruchs unterscheiden (also nicht, was sie tatsächlich abbilden, sondern was *dargestellt werden soll*). 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, u. U. 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, wie der abstrakte oder strukturelle Film zeigt, der nur mit Farbspielen und Mustern, die auf die Leinwand projiziert werden, arbeiten kann.

Der wesentliche Unterschied zwischen angloamerikanischer und europäischer Differenzierung ist die Streichung des Dokumentarfilms, des Animationsfilms und des Experimentalfilms aus dem Konglomerat der Genres und ihre Erhebung zu Gattungen. Die Machart und Darstellungsgewissheit, also die Repräsentationsform, wird damit zu einem wesentlichen Merkmal der Gattungen. Ein und dasselbe Thema kann mit den Ausdrucksmitteln aller vier Gattungen vermittelt werden. Die Grenze zwischen Spiel- und Dokumentarfilm scheint dennoch stärker, da in ihr die Markierung Faktenwiedergabe einerseits und Fiktionalität andererseits aufgehoben zu sein scheint; viele der populären Animationsfilme sind hingegen Spielfilme, mit erfundenen Figuren und fiktiven Handlungsentwürfen, beim Experimentalfilm stellt sich die Frage nach dem Faktengehalt als Reflexionsgegenstand oft überhaupt nicht – sie ist zumindest nicht die zentrale Frage der existierenden Systematiken, die sich eher mit der künstlerischen Praxis einzelner Formen beschäftigen (vgl. Young/Duncan 2009). Hans-Jürgen Wulff schreibt in einer grundlegenden Definition, dass im Spielfilm „eine Geschichte erzählt" wird, dieser 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 2014). 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 Sinnkonstruktion (als Informationswiedergabe) logisch verbinden (vgl. zur Verbindlichkeit der Spielfilmnarration Bordwell 1985). Der Dokumentarfilm hingegen ist eine „Filmform, die ausdrücklich auf der Nichtfiktionalität des Vorfilmischen besteht." (Wulff o. J.) Dabei, so Hans-Jürgen Wulff 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 Differenzierung zwischen faktischem Wirklichkeitsbezug und fiktiver Geschichte nicht immer eindeutig erfolgen kann, sondern vielmehr aufgrund von metatextuellen Setzungen erfolgt (vgl. Eco 1999): Der Filmemacher sagt, er mache einen Dokumentarfilm. Dabei kann er aber durchaus narrative (zum Beispiel in Filmbiografien), schauspielerische (z. B. bei Re-Enactments als Nachstellung historischer Szenen) oder dramatische Techniken (etwa eigens komponierte Filmmusik) einsetzen. Auch wenn diese Trennlinie eine dünne 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 (die ein Dokumentarfilmfestival wie das *Dok Leipzig* aufsuchen oder eine Dokumentarfilmsendeplatz bei 3sat oder arte einschalten) beziehen. Die Gattungen markieren infolgedessen geteilte Wissensbestände und gemeinsame Orte von Sinnaushandlung.

Das Verhältnis von Genres zu 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. Prinzipiell aber ist eine hierarchische (eine Gattung enthält mehrere Genres als Unterkategorien) und eine nicht-hierarchische Beziehung denkbar (Gattungen und Genres als überlappende, aber nicht deckungsgleiche Begriffskategorien auf gleicher Ebene) (vgl. auch Hißnauer 2011, 165ff.). Für die hierarchische Beziehung spricht vor allem die Gliederung des Spielfilms in verschiedene Bedeutungsbereiche von Genres, die unter der Großkategorie des fiktionalen Films 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 des Arthouse-Films, wie Bordwell jene Filme begreift, die nicht dem ‚classical style' der Hollywood-Erzählung unterliegen, vgl. Bordwell 1985, 205-233), dann bleiben diese einfach in einer großen Kategorie der Nicht-Genre-Filme übrig, die so unterschiedliche Erscheinungen enthalten kann wie politische Filme, Porträts verschiedener Figuren, fiktiv oder real, und thematisch motivierte Entwürfe (etwa surrealistische Filme). Eine Unterteilung in Subkategorien könnte auch für den Dokumentarfilm gelten, wie die Definition von Hans-Jürgen Wulff deutlich macht, der unter dem Signum unter anderem „Sach-, Reise-, Nachrichtenfilm, ethnographische[n] Film [und] Essayfilm" (Wulff 2014) verbucht. So ließe sich sagen, dass jede der drei 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 etc.), während es beim Animationsfilm um Herstellungsprozesse (Puppentrick, Knettrick), beim Dokumentarfilm hingegen entweder um Anordnung der Vermittlung von Informationen (Reportage, Interviewdokumentation) oder um Gebrauchsformen (Wissenschaftsfilm, ethnographischer Film) geht. Es lässt sich die folgende grobe hierarchische Differenzierung filmischer Genres innerhalb der Gattungen, wie in Abbildung 2.1 angegeben, vornehmen.

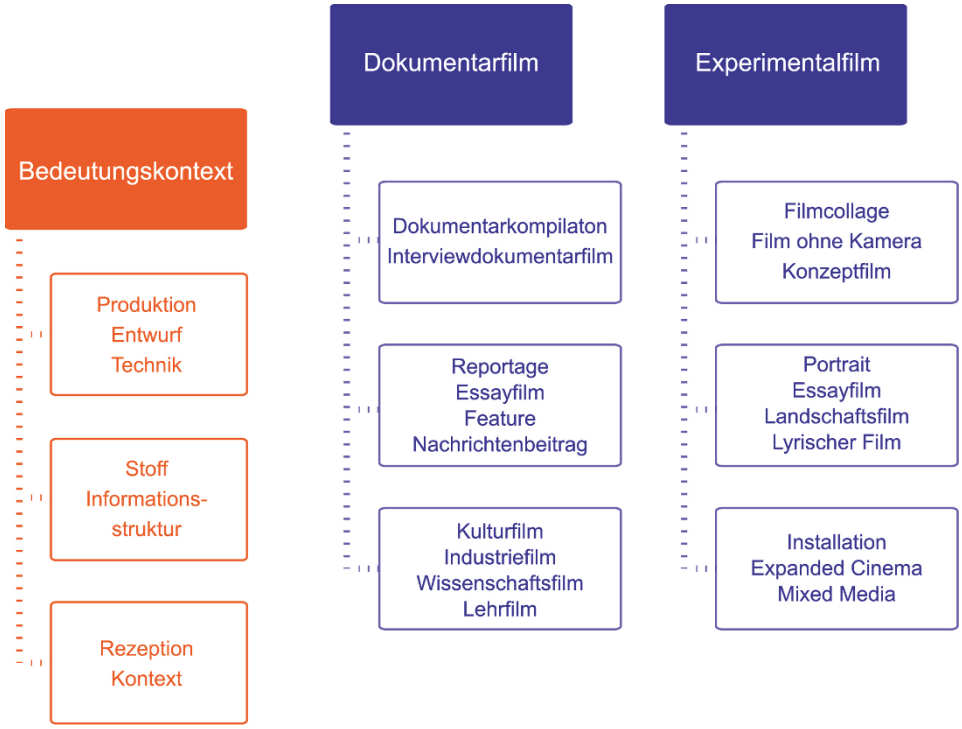


Abb. 2.1 Das Verhältnis von Gattungen und Genres in einer möglichen hierarchischen Gliederung nach Bedeutungskontexten (eigene Darstellung)

Andererseits, so auch Christian Hißnauer (2011, 167), ist eine nicht-hierarchische Gliederung durch die Unterschiedlichkeit der Ansätze und Merkmalseigenschaften letztlich fruchtbarer. Auf diese Weise liegen die Bedeutungskategorien von Merkmalen der Gattungen einerseits und der Genres andererseits nicht in einem festen Bedingungsgefüge zusammen (Oberkategorie/Unterkategorie), 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 2007b, 151) So kann ein Kriminalstoff medienspezifisch als Roman, als Comic, als Film oder Computerspiel aufbereitet werden, wobei genretypische Merkmale wie Plotstrukturierung, Setting und Figuren als übergreifende Konstanten auffallen. Dabei ist die Kriminalerzählung prinzipiell modulierbar und kann 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 Subkategorisierung erlauben, wobei jeder dieser Zugriffsmöglichkeiten

auf Formen/Erscheinungen/Genres eine gewisse Adaptierbarkeit und Modulierbarkeit aufweist. Als Basiskategorien lassen sich hierbei die drei Ebenen *Herstellung, Text* und *Rezeption* unterscheiden: Die Gestaltung eines Animationsfilms als Puppentrick-Film oder als Computeranimation determiniert dabei seine primäre Erscheinung, ist also ein *Entwurfskriterium*. Dies gilt analog für die Wahl technischer Mittel in den Gattungen Spiel- und Dokumentarfilm. Für die Entscheidung, den Dokumentarfilm als Reportage oder Anordnung von vorhandenem Material zu strukturieren, steht dem im Spielfilm analog die Entscheidung gegenüber, für welchen Stoffentwurf (Komödie, Drama) entschieden wurde; hierbei geht es also um die Herstellung einer Abfolge, Struktur, Narration bzw. Argumentation. Dies ist sehr gut erkennbar an der Aufbereitung von realen Begebenheiten im Spielfilm, die sich dabei oft einem Erzählmodus unterstellen (z. B. das Biopic, das als Liebesdrama oder als filmische Recherche erzählt werden kann). Hierbei geht es also um das *Informationsmanagement im Film*, wie also Handlungen, Argumentation und Strukturierungen im filmischen Text beschaffen sind, um die Inhalte für die Vermittlung aufzubereiten. Darunter kann auch der gesamte diegetische Entwurf von Setting, Figuren bis hin zur Verwendung oder Nicht-Verwendung bestimmter bedeutungstragender Szenen während der Montage subsumiert werden. Zuletzt gibt es noch Gebrauchsformen der Rezeption von Film. Dies gilt beispielsweise für den Dokumentarfilm, der vielfach primär an der Vermittlung bestimmter Informationen interessiert ist (und damit weniger unterhaltungsorientert erscheint). Der Lehrfilm im Kontext der Schule, der Image-Film, den eine Firma auf ihrer Homepage zur Verfügung stellt, die Videoinstallation in Bezug auf den Experimentalfilm, die in einem Museum gezeigt wird, bedürfen jeweils unterschiedlicher Nutzungsweisen, die eine bestimmte Lesart des Zuschauers einfordern. Dabei stellen die Gattungen einen konventionalisierten Pool von Nutzungsformen bereit, der üblicherweise zur Anwendung kommt: Der Spielfilm unterliegt etwa einem Unterhaltungszweck, der Dokumentarfilm dem Zweck der Reflexion von Realitätsausschnitten, der Experimentalfilm dem künstlerischen Selbstausdruck des Urhebers.[3] Aber die Lesarten sind nicht so stabil wie die Kategorien der Herstellung und der Textstrukturierung, insofern hier immer eine Flexibilität erhalten bleibt: So kann der Spielfilm *Schindler's List* (1993, Steven Spielberg) auch im Schulkontext im Geschichtsunterricht gezeigt werden, eine Daily Soap kann in Hinblick auf ihre schlechten schauspielerischen Leistungen und klischeehaften Dialoge zum Amüsement der Betrachter beitragen, ein neu restaurierter Filmklassiker kann auf einem Festival im Hinblick auf die Leistung der technischen Rekonstruktion rezipiert werden etc. Insofern spielt die letzte Kategorie der Strukturierung in Rezeptionsformen eine herausragende Rolle, als das in ihr der Schlüssel auch für ein Verständnis von filmischen Wahrnehmungsweisen enthalten ist. So ist zu beobachten, dass die Ausdifferenzierung und Veränderung von Genres (wie weiter unten ausgeführt) eher zu einer Adaption und Weiterentwicklung der bekannten Lektürestrategien beitragen kann. Bei einer Überschreitung von Gattungsgrenzen hingegen wird die erwähnte dritte Kategorie der durch die Gattung vorgegebenen Lesart in Frage gestellt und gegebenenfalls modifiziert. Neben der

3 Hier sei nochmals darauf hingewiesen, dass dies Idealzustände sind, die bei jedem Beispiel anders gewichtet sein können.

Möglichkeit, eben einen Spielfilm auch unter dokumentarischen Gesichtspunkten (z. B. als zeitgeschichtliches Dokument) zu lesen, verkompliziert sich die Angelegenheit noch einmal, wenn eine eindeutige Lesart nicht mehr möglich ist (wie etwa bei der Form der Mockumentary, die auf einer Täuschung des Zuschauers beruht, und die zwischen den Gattungen Dokumentarfilm und Spielfilm angesiedelt 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 Menschen in den Sinnangeboten wiederfinden und anschließen können und so allgemeine Bedeutungsangebote der Filme individuelle Findungen von Lektüreweisen und Sinndeutungen zulassen können. „Die vermeintliche Unschärfe von Genre-Begriffen ist somit nicht nur produktiv", so Peter Scheinpflug (2014b, 62), „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." (Ebd.)

Es ist deshalb von eminenter Wichtigkeit, die Lesarten des filmischen Beispiels in die Betrachtung der dort stattfindenden Gattungshybridisierung einzubeziehen. Roger Odin spricht im Kontext der Pragmasemiotik auch von Modi der Rezeption (vgl. Odin 1995b, 2002). Diese untersuchen, wie der Zuschauer bei der Lektüre eines Films die dort vermittelten Inhalte aufnimmt (Zuschreibung von Authentizität, Bildung eines Enunziators der Informationsvermittlung). Diese sind teilweise mit den Gattungen deckungsgleich (wie etwa die fiktivisierende und die dokumentarisierende Lektüre für den Spiel- bzw. Dokumentarfilm), können aber darüber hinausgehen oder Subkategorien enthalten (wie etwa der spektakularisiende Modus der Fernsehrezeption). Die Modi sind damit auch stark von einer Zuschauerdisposition abhängig: Ein Spielfilm, den einige als unterhaltend im Kino rezipieren, kann beim Betrachten als Teil der Lehrstunde in der Schule anders empfunden werden, da er Teil eines extrafilmischen Diskurses (des Unterrichts) ist, den der Betrachter im Moment der Rezeption ausbildet. Damit ist Rezeption immer zeit-, kontext- und vorwissensspezifisch, was ihre Erforschung sehr komplex macht.

Betrachten Hickethier und Hißnauer die Genres prinzipiell eher als intermediale horizontale Kategorien (Krimi als Roman oder als Film), so wäre es prinzipiell auch möglich, die drei genannten Ebenen Material/Entwurf, Stoff und Nutzung in Bezug auf Genres auch in Bezug auf einzelne Gattungen zu verwenden, wie dies unten in Abbildung 2.3 darzustellen versucht wurde. So kann man beispielsweise die produktionstechnische Herangehensweise der Approbation und Zusammenstellung von vorhandenem Material sowohl auf den Spielfilm (z. B. im Zusammenschnitt von Fernsehfolgen als Kinofilme), als auch auf den Dokumentarfilm (wie etwa in der Montage von Überwachungsvideos in Michael Kliers *Der Riese*, 1983, oder in der Kompilation von filmischem Material aus der NS-Zeit in Marcel Schwierins *Ewige Schönheit*, 2003) und zuletzt den Experimentalfilm beziehen (so in der bekannten Montage von Abfallmaterial, wie sie Bruce Conner mit *A Movie*, 1958, vorgelegt hat). Auf der Stoffebene könnte man so die Informationsaufbereitung der Kriminalsituation vergleichen (Kriminalspielfilme, rechercheartige filmischen Unter-

suchungen im Dokumentarfilm, reflexive Neukontextualisierungen im Experimentalfilm wie der aus verschiedenen Primärwerken kompilierte ‚Mysteryfilm' *Mayhem* von Abigail Child, 1987). Auf der Nutzungsebene wäre ein Einsatz von Spielfilmen, Dokumentarfilmen wie auch den Zuschauer einbeziehenden Kunstwerken/Installationen (wie etwa Harun Farockis die Bildtechnologien des Golfkries und seine eigene Installation *Auge und Maschine* reflektierender Film *Erkennen und Verfolgen*, 2003) für einen didaktischen Anspruch vergleichbar, der im vergleichbaren Ansatzpunkt einer Reflexion von Zeitgeschichte zusammenzukommen scheint. Bei einer solchen horizontalen Zusammenschau von Genres innerhalb verschiedener Gattungen treten auf abstrakte Weise die kleinsten gemeinsamen Sinnzusammenhänge der Genrekategorien (Umgang mit Material, Aufbereitung der Struktur, Nutzungsweisen) deutlich hervor. (Vgl. Abbildung 2.2)

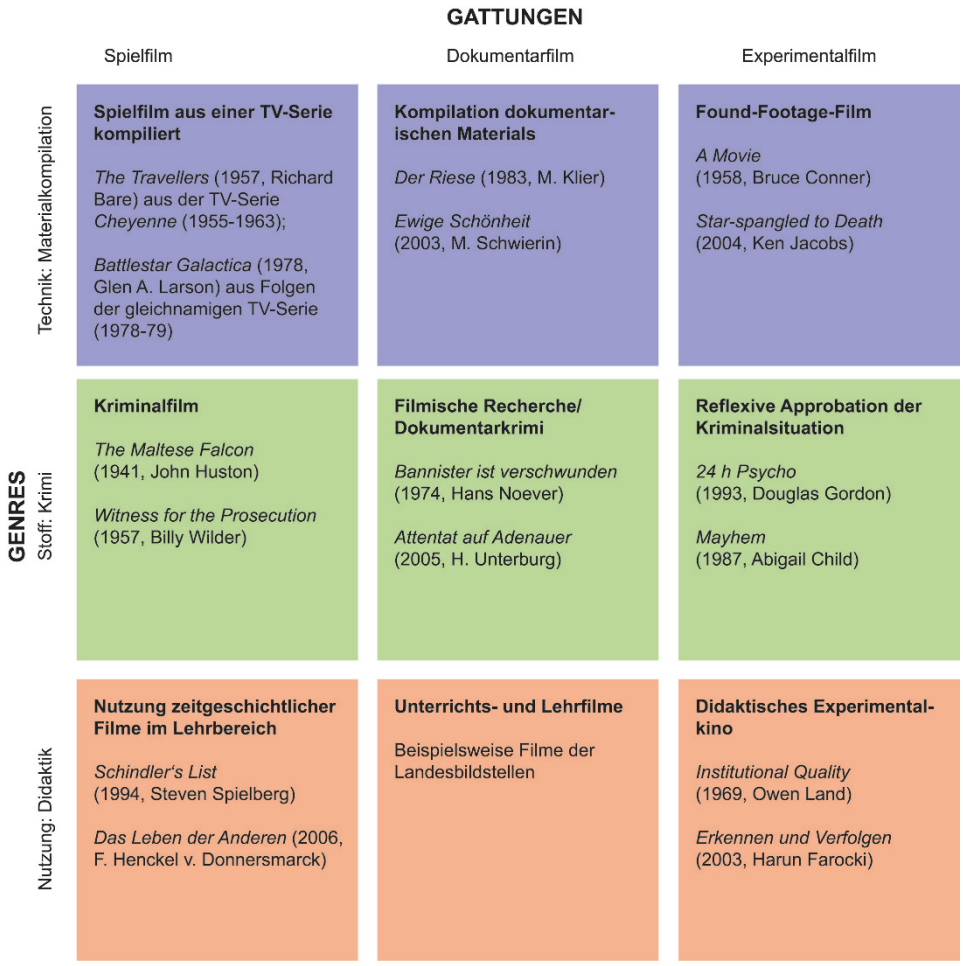


Abb. 2.2 Nicht-hierarchische, horizontale Verzahnung von Genres und Gattungen anhand der Kategorien Technik, Stoff und Nutzung/Gebrauch (eigene Darstellung)

Abschließend lässt sich sagen, dass die Ebenen der Weltrepräsentation (künstlerisch, animiert etc., das *Wie* des Weltbezugs) und die Frage nach der Rezeption (dokumentarisierend oder fiktivisierend, das *Wie* der Rezeption) primär mit der Institution der Gattung in Verbindung stehen, während technische Fragen (Herstellungsprozesse, Effekte, Bearbeitung der Inhalte) und inhaltliche Fragestellungen (Figuren, filmische Orte, Anordnungen, Erzählsituationen, das *Was* des Weltbezugs) mit den Genres korrespondieren, wobei aber die Rezeptionssituation überlappend mit Genres (wie etwa der Lehrfilm als Bereich des Dokumentarfilms) in einer Relation steht. 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 sie immer nur tentativ und vorübergehend sein kann. Es gibt für einzelne filmische Beispiele dabei zumeist Idealisierungen der Rezeption, doch jedes Werk ist dabei auch immer multimodal adaptierbar für unterschiedliche Realisierungen, so zur Unterhaltung, zur Wissensvermittlung oder als Gegenstand von wissenschaftlicher Forschung seiner Kontexte etwa. In Kapitel 10 wird deshalb noch einmal dezidiert auf die Rolle des Zuschauers bei der Betrachtung und Bezeichnung filmischer Formen eingegangen, da diese eine Schlüsselposition zu einer weiteren Beschäftigung mit den gattungsbezogenen Hybridisierungsprozessen einnimmt.

Aufschlussreich zu sehen ist darüber hinaus, wie die Bestandteile der ersten beiden Ebenen, von technischer Weltvermittlung/Herstellung und Strukturierung/Informationsaufbereitung, verwendet werden, um die dritte Ebene der Rezeption mitzubestimmen. So ist zu beobachten, dass die Verwendung der Handkamera (Technik) häufig auf einen Modus des 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. Umgekehrt weist die Anwesenheit des Filmemachers im Kadre auf die Subjektivität der Informationsstrukturierung hin (wie etwa beim Essay-Film), was wiederum den Bezug auf den vorfilmischen Weltzusammenhang beeinflusst, sei er direkt oder imaginär. Im Folgenden wird also immer wieder von Gattungen (Weltbezügen, die nach der Aufbereitung des filmischen Wirklichkeitsbezugs fragen und oft Lektüreanordnungen vorgeben) und Genres (stoffliche Inhalte, Strukturierungen und technische Umsetzungen) gesprochen, die jedoch immer als flexible Austauschinstrumente zu verstehen sind.[4]

Der Dokumentarfilmtheoretiker Bill Nichols erwähnt ebenfalls diese Vermittlung der Ebenen als Grundlage für das Sprechen über Gattungen, in seiner Betrachtung insbesondere des Dokumentarfilms (vgl. Nichols 2001, 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 insti-

4 In der Literatur zum Dokumentarfilm liest man oft davon, das Genres im Dokumentarfilm als Bezeichnungen unüblich sind; Hißnauer nennt die Unterkategorien etwa „Darstellungsformen" (2011, 169). Da der Fokus auf die Darstellung aber wieder eine problematische Einschränkung ihres Zwecks mit sich bringt, sollen die verschiedenen Kategorien in der folgenden Arbeit als dokumentarische Formen bezeichnet werden.

tutionellen Praxis von Filmemachern und Produzenten („community of practioners", ebd., 25), die durch Regeln dieser Institutionen vermittelt sind (Dokumentarfilmsendeplätze des Fernsehens, Produktionsfirmen, Anschluss an Bewegungen). Die Ebene des Textes wiederum folgt bestimmten Regeln der Anordnung, Strukturierung und Aufbereitung dieses Materials („documentary modes of representation", ebd. 27), die an sich historisch entwickelte Codes und Konventionen anschließt. 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., 35). Der Zuschauer stimmt in den textvermittelnden Diskurs über Welt ein, indem er ein Dokumentarfilmfestival besucht oder einen Fernsehdokumentarfilm – etwa zu einem Themenabend – auf arte oder 3sat ansieht. 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.

2.2 Sinnebenen und Bedeutungsfelder der Genrebezeichnung

Die Nutzungsspezifik von Gattungen und Genres wurde oben schon kurz angedeutet. Der Umgang mit diesen Bezeichnungen bietet immer eine vielschichtige Verknüpfung von Verwendungsweisen mit Interessen und daran angelagerten Sinnzuweisungsprozessen, wie im Folgenden auf die drei mit Genres beschäftigten Hauptgruppen der Produzenten, der Theoretiker und der Rezipienten ausdifferenziert werden soll.

Rick Altman hat gezeigt, dass die Festlegung von Genretiteln bei Filmen der großen Hollywoodstudios in den 1930 und 40er Jahren primär auf der Verbindung zweier semantisch unterschiedlicher, darin aber neuer, noch nicht etablierter Begriffe beruhte: *Only Angels Have Wings* (1939, Howard Hawks) wurde von der Produktionsfirma Columbia mit der Ankündigung „an Exciting Romantic Adventure" (Altman 1998, 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 Genres zu prägen – Altman nennt diese „cycles" (vgl. ebd.) – als auch eigenständige Reihen innerhalb von etablierten Genres zu lancieren. 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. Vergleichend lässt sich beobachten, dass TV-Sender lieber „Doku-Dramen" oder „Info-

tainment"-Sendungen ankündigen, als – wie früher zumeist – Dokumentationen, denen bei Zuschauern der Ruf von Bildungsbeflissenheit anhaften könnte.

Demgegenüber stehen die Theoretiker und Kritiker, die sich ihrerseits an der Beschreibung und Bezeichnung von Genres als Bedeutungsmustern beteiligen müssen. 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 dazu den seinerzeit recht erfolglosen *The Lost Weekend* (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. Jancovich/Geraghty 2008, 4). Rick Altman erwähnt hingegen die Debatte um das Genre des Melodrams, indem er mit Bezug auf Russell Merritt und Ben Singer nachweisen kann, 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, 26). Beim Melodram, welches heute mit Gefühlsvermittlung, Problembewusstsein und einer ‚weiblichen Perspektive' charakterisiert wird, erscheint diese Entwicklung weg von der ursprünglichen Bedeutung als eine 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 wissenschaftlich-technische Definition der Utopie meinten, die technische Machbarkeit im Sinne einer möglichen Entwicklung der Zukunft vorstellten und die dem irrwitzigen, fantastisch-imaginativen Charme von Méliès' Filmen oder in der Literatur auch Jules Vernes Romanen in vielerlei Hinsicht entgegengesetzt war (vgl. Geraghty/Jancovich 2008, 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 spricht man seit *Texas Chainsaw Massacre* (1974, Tobe Hooper) vermehrt vom Körper-Horror, der sich der Ausprägung von Horror der 1960er im Fernsehen grundlegend unterscheidet (vgl. etwa die Fernsehserie *Twilight Zone*, 1959-64, Rod Serling, die eher unheimlich-fantastisch als blutig gestaltet war). 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 muss. Einerseits vermittelt die Sicht der professionellen Journalisten zwischen ökonomischen Interessen und den Anliegen der

Zuschauer, andererseits sind diese Betrachtungen durchaus nicht vor Fehlschlüssen und Vereinfachungen in Bezug auf das Erkenntnisinteresse und den Fokus gefeit.

Der Zuschauer zuletzt entschließt sich zur Betrachtung eines Genres aufgrund seiner persönlichen Disposition, 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 der Regel aber auch darüber hinausgeht und die Informationen kritisch hinterfragt, die beispielsweise in der Kinowerbung oder in Fernsehzeitschriften veröffentlicht werden. In diesen gibt es etwa viele differenzierte Genre-Bezeichnungen, die aber in der Regel wieder auf einige wenige Grundmuster verweisen. 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 dazu auch noch soziologische, gruppenspezifische und kontextuelle Faktoren (eine TV-Serie wird rezipiert, weil viele Bekannte sie sehen, Horror und Fantasy dienen Jugendlichen hingegen oft als Distinktion zur Welt der Erwachsenen, vgl. Winter 1995).

Diese Annäherung an die mit den Genres umgehenden Personengruppen soll jetzt noch mit einem Blick auf die innere Funktionsweise und die Beschreibungselemente dieser Gruppierungen vertieft werden, wobei hier der Einfachheit halber die Genres des Spielfilms als Beispiele herangezogen werden. Zunächst soll dabei zwischen statischen und dynamischen Bestandteilen unterschieden werden. Die Liste einzelner typischer Elemente von Genres variiert von Beschreibung zu Beschreibung (vgl. Hickethier 2007a, 78ff., Grant 2007, 12ff.). 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 nur durch narrative Muster und Konflikte erklärt werden können. Grundlegend lassen sich als statische Bestandteile vor allem die stereotypischen Elemente der festen, später in die dynamische Struktur überführten Elemente erwähnen. Dazu zählen primär die Charaktere (oft auch Typen, die lediglich auf Funktionen reduziert werden, wie der ‚mad scientist' in der Science Fiction) und die Settings (so die Landschaft in den Western-Filmen). Dabei können die grundlegenden Muster meistens noch in kleinere Prototypen unterteilt werden, wie die Orte in reale Settings (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). Die Möglichkeit der Abstraktion besteht dabei bei gleichbleibender Funktion fort (die Kleinstadt kann in Deutschland oder in den USA stehen, die Merkmale der Übersichtlichkeit und der Vertrautheit der Menschen gelten aber übergreifend). Zu den statischen Elementen zählen aber auch bestimmte Kameraaufnahmen (Verkantung der Kamera im Horrorfilm), Titel (Western-Titelschrift) und visuelle Konventionen (Farben in der Komödie, Cinemascope-Format im Western).

Die dynamischen Elemente machen jene Teile der filmischen Belebung aus, die die einzelnen statischen Elemente nun in Verbindung und Wechselwirkung miteinander bringen, also primär die Narration, die wiederum auf bestimmten Muster-Konflikten beruht (Bedrohung durch den Eindringling, Konfrontation und Auflösung der Bedrohung, vgl. dazu beispielsweise Vogler 1997), aber auch Strategien der Montage und der Bildgestaltung (Schuss-Gegenschuss-Verfahren im Liebesfilm, Nahaufnahmen im Erotikfilm, höhere Schnittfrequenz im Action-Film). All diese statischen und dynamischen 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 (Sieg des Protagonisten über den Antagonisten beispielsweise), dies kann aber durch Momente der Variation *zurückgenommen oder gar aufgehoben* werden (z. B. durch eine eindringlichere und Verständnis generierende Charakterisierung des Antagonisten). Altman unterscheidet dabei noch einmal zwischen semantischen (also bedeutungstragenden: Figuren, Geschichten, Settings) und syntaktischen Elementen (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." (Altman 1999, 225; vgl. auch Grant 2007, 39) Diese kohärente Syntax kann dann von Filmemachern und Zuschauern gleichermaßen als Genrewissen abgerufen und transferiert werden.

Jedes der stereotypisierenden Elemente ist verbunden mit einer umfassenden Intention, die als integrierendes Element die unterschiedlichen Bestandteile in einem Gesamtzusammenhang bringt. So lässt sich sagen, dass die Möglichkeit der Identifikation mit den Hauptfiguren bei den Genre-Filmen besonders gut möglich ist, da hier die Standardisierung eines solchen kognitiven Angebots am Offensichtlichsten ist. Die integrierenden Beschreibungsmomente stellen insofern den Kontakt mit den rezipierenden Personen (insbesondere Zuschauer und Kritiker) immer wieder her. Ohne eine erschöpfende Liste angeben zu können, lässt sich sagen, dass die schnellen Schnitte im Action-Film einer Reizakkumulation dienen, die in diesem Genre erwünscht ist. Die Affekt-Ebene integrierende Elemente wären Stimulation (Pornografischer Film) oder Angst (Horrorfilm), die Linda Williams deshalb als Körper-Genres bezeichnet hat (vgl. Williams 1995). Auch basalere Effekte der Stereotypisierung (als erwartete und gewünschte Effekte der Reizung) wie Katharsis (Melodrama, TV-Soap), Empathie (durch fiktionale Gestaltungsmittel im Infotainment-Beitrag) oder Spannung (durch Verschleppen besonderer Handlungsinformationen im Thriller) lassen sich beobachten. Dies sind die Elemente, an die das Interesse und die Lust der Zuschauer andocken. Für die Gruppe der Theoretiker lassen sich hingegen andere konfundierende Elemente ausmachen. Dazu gehört zum Beispiel der oft betonte mythologische Kern von Genres, indem diese gelegentlich als Kompensationen zivilisatorischer Probleme und Grundkonflikte angesehen werden (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, 82f., Grant 2007, 29ff.). 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 mythologischen Kern zu berücksichtigen (Eindringen des fremden Anderen in den westlichen Kulturraum und seine Beseitigung oder Vertreibung). Abbildung 2.3 versucht diese unterschiedlichen Bedeutungsebenen in ihrem Zusammenwirken zu beschreiben.

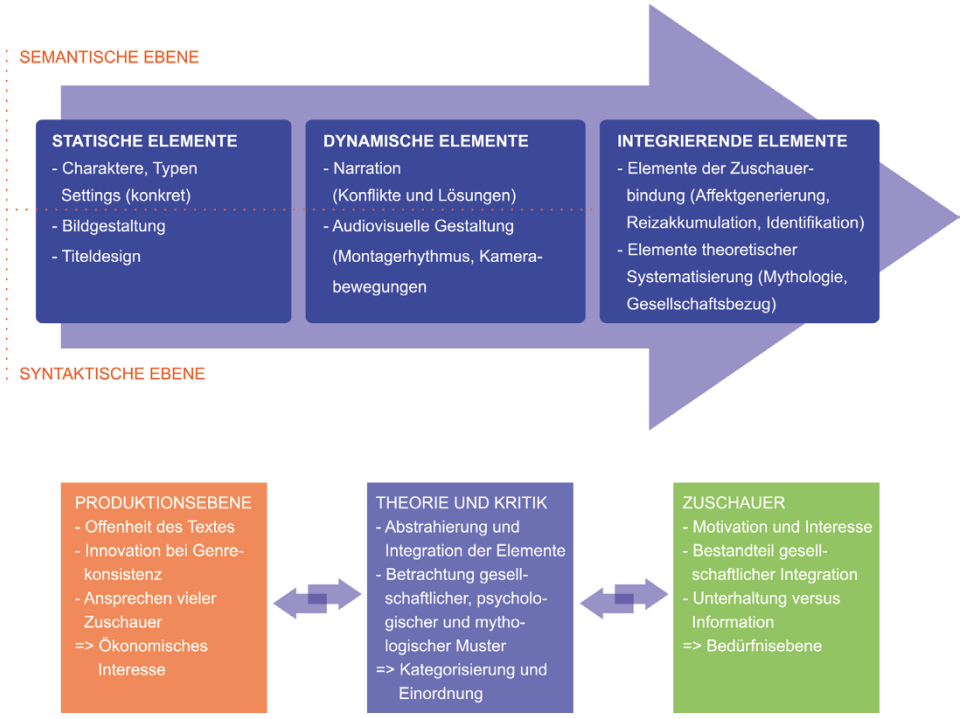


Abb. 2.3 Bestandteile und Integrationsfunktionen von Filmgenres (eigene Darstellung)

Die hier abgebildete Integration berücksichtigend, lässt sich sagen, dass Genres einer indirekten Kommunikation der am Prozess der Filmherstellung und -wahrnehmung beteiligten Personengruppen dient, die alle jeweils unterschiedliche Interessen einbringen, die teilweise deckungsgleich sind, aber auch unterschiedliche Motivationen, Bedürfnisse und Interessen zum Ausdruck bringen. Knut Hickethier sagt mit Rückgriff auf Siegfried J. Schmidt, dass man Genre als „ein[en] Verständigungsbegriff“ auffassen muss, insofern es um den „kommunikativen Gebrauch“ (Hickethier 2007a, 70) von Formeln und Bestandteilen geht. Diese kumulieren im Begriff des „Genre-Wissens“: Dies häuft sich kumulativ

an, wird durch einige Prototypen stabilisiert, kann aber in der Variation prinzipiell immer wieder erweitert werden. Hickethier meint deshalb auch, dass sich eine Beschäftigung mit Genres mit „der Struktur des Genrewissens" beschäftigen muss, „und wie es systematisiert […] und gespeichert […] und unter welchen Bedingungen sich dieses Genrewissen verändert." (Ebd.) Mit Genrewissen ist dabei jene abstrakte Gesamtheit gemeint, auf die sowohl Produzenten beim Verfassen und Erstellen von Produktionen zurückgreifen (als formelhafte Struktur), aber auch als Medienkompetenz des Zuschauers (Genregedächtnis), so dass er aufgrund seiner Seherfahrungen ein neues Programm oder einen weiteren Film auswählen kann, nicht zuletzt in der systematischen Ausprägung durch Theoretiker und Kritiker (als Erklärung und Konfundierung von Genres). Von eminenter Bedeutung dabei ist, dass das Genrewissen eine Erleichterung der Kommunikation von Medienprodukten erlauben soll. Dies ist vereinfachend oft mit der angeblich niederen Qualität von Genrefilmen gleichgesetzt worden, die den elaborierten Werken von Filmautoren (als der Genretheorie gegenübergestellte „Auteur-Theorie") als schematische und auf den Massengeschmack zielende Produkte gegenüberstehen. Dass dies so nicht haltbar ist, zeigen Analysen der Filme von primär in bestimmten Genres arbeitenden Regisseuren wie etwa John Ford oder Alfred Hitchcock (vgl. Grant 2007, 56ff.); nicht zuletzt versuchen auch Autoren durch Rekurs auf Strukturen und Muster durchaus so etwas wie ein Wiedererkennen bzw. eine Identifikation zu befördern; dies gilt sowohl für US-amerikanische Regisseure wie David Lynch als auch für europäische Filmemacher wie Theo Angelopoulos, deren typisierte Filmsprachen man auch als Ansammlung etablierter Topoi betrachten kann. Rick Altman erwähnt deshalb auch die Vorteile des Strukturangebots „genre film" (im Gegensatz zu den in der Literatur oft vereinzelt betrachteten „film genres", Altman 1998, 6) im Sinne einer Interpretation dieser Werke und Kategorien „according to generic expectations and against generic norms." (Ebd.) Dass dies keinesfalls bedeutet, immer die gleichen Figuren, Konflikte und Handlungsmuster zu reproduzieren, wurde oben schon angedeutet. Der Umgang mit Normen, Werten und Strukturen ist immer Teil einer Aushandlung, verbunden mit einer Etablierung, Weiterentwicklung und Modifikation, so dass sich vom ursprünglichen Modell ausgehend andere Ebenen erreichen lassen (beispielsweise vom ‚klassischen Western' zum ‚Spätwestern'). Dieser Prozess der Veränderung von Genres (und der relativen Stabilität von Gattungen) ist Grundlage der sich daran anschließenden Hybridisierungsprozesse, deren einführende Vorstellung im folgenden Teilkapitel erfolgen soll.

2.3 Konvention und Überschreitung – die Beweglichkeit filmischer Genres

Wie oben schon angedeutet, ist die Ausdifferenzierung der Begriffe in immer kleinere semantische Einheiten – wie beispielsweise in der Biologie – kaum praktikabel. Die von Rick Altman vorgeschlagene, recht populäre weitere Untergliederung der Genres in Zyklen („cycles", Altman 1998) ist insofern ein gutes Mittel, um sowohl die Interessen der Produzenten zu beschreiben (wie in Bezug auf die Komposita, die die Studios in den

1930er/40er Jahren prägten, um verschiedene Publika anzusprechen), als auch bestimmte Reizmuster innerhalb von Genres zu beschreiben, die ebenfalls Teil von Revivals oder Hybridisierungsprozessen sein können (wie die ‚asian detectives'-Films der 30er Jahre, die Monsterhorrorfilme der 1950er Jahre oder Science-Fiction-Filme der letzten Jahre, die Kritik an der Verbindlichkeit von Realität geäußert haben und sich damit auch wieder Theorien der Wissenschaft und Populärkultur der 1980er Jahre annäherten, vgl., *Matrix*, 1999, Larry und Andy Wachowski, *Fight Club*, 1998, David Fincher, *eXistenZ*, 1999, David Cronenberg, etc., vgl. auch Grant 2007, 37)

In Bezug auf die bisher erwähnten drei Ordnungsmuster lassen sich – im Grunde genommen analog zur Literatur und Kunst – die Gattungen als übergeordnete und äußerst stabile Ordnungskategorien bezeichnen (wie Malerei und Bildhauerei in der Kunst oder Epik und Dramatik in der Literatur). Die Gattungen sind als übergeordnete Darstellungskonventionen grundlegend zu unterscheiden von den kleineren, medienübergreifenden und inhaltlich differenzierteren Kriterien der Genres. Die Entscheidung, einen Spielfilm im Kino zu sehen oder zu einer Schau von Experimentalfilmen zu gehen, weckt grundlegend unterschiedliche Rezeptionsstrategien, Interpretationsmuster, spricht unterschiedliche Publika an und den beiden Gattungen liegen sehr verschiedene Herstellungsmuster zugrunde (z. B. großer arbeitsteiliger Prozess vs. freier künstlerischer Entwurf). Genres sind hingegen immer schon auf Modifizier- und Wandelbarkeit getrimmt, wie im Folgenden ausgeführt werden soll. Dabei sind auch Kombinationen und Hybride möglich. Die Zyklen hingegen sind nur temporär populäre Stabilisierungen der genannten Modifikationen innerhalb von Genres, die auf gesellschaftliche (Vietnamfilm), theoretische (Zweifel an der Beschaffenheit von Realität in den 1990er Jahren) und den Massengeschmack reflektierende Besonderheiten reagieren (wie die Horrorfilme der *Universal*, die günstige Produktionsbedingungen und Interesse der Rezipienten bis zum Zweiten Weltkrieg vereinen konnten); es liegt in der Natur der Zyklen, dass diese nicht von Dauer sind und irgendwann obsolet werden.

Oben wurde schon angedeutet, dass die Etablierung und Bestätigung der stereotypen Muster und deren Aufweichung, Variation und Überschreitung ein wesentlicher Bestandteil des Umgangs mit Genres ist. Insofern ist den Genres als veränderliche, modularisierte Entitäten – und damit der erste Schritt zur Hybridisierung – ihre Modulierbarkeit bereits immer schon eingeschrieben. Grant bezeichnet Genres als „an assembly line with interchangeable parts" (Grant 2007, 8) und mit etwas Vorsicht lässt sich sogar – so Knut Hickethier – ein Prozess der Genre-Entwicklung ausmachen; er spricht von vier Phasen: „Entstehung – Stabilisierung – Erschöpfung – Neubildung." (Hickethier 2007a, 71) In der Entstehungsphase würden dabei vor allem neue Formen ausprobiert werden, es käme zu einer voranschreitenden Ausdifferenzierung, 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, 214). Hierbei spielen die Zuschauer eine bedeutende Rolle, da sich gerade die

Genres des Spielfilms weniger in der technischen Machbarkeit (wie noch das Expanded Cinema im Experimentalfilm), 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, 72) ausdifferenzieren. Den letzten beiden Punkten – der Erschöpfung (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., 73) und der Neubildung („Befriedigung neuer kommunikativer Bedürfnisse" und Entstehung „neue[r] Genretransformationen", ebd.) – soll an dieser Stelle widersprochen werden. Gerade die populären Genres des US-amerikanischen Spielfilms sind bislang prinzipiell nie einer Erschöpfung anheimgefallen (wie die Beispiele Horror oder Science Fiction zeigen). Vielmehr zeigt sich als letzte Phase im Anschluss an die Stabilisierung, dass es drei Möglichkeiten einer Transformation der etablierten Stereotypen gibt: Dabei geht es entweder um eine *Reflexion* der zugrundeliegenden Muster, die teilweise revidiert und zurückgenommen werden können, wobei auch die mythologischen Grundtendenzen offener thematisiert werden (wie im Spätwestern, der auch die Perspektive der amerikanischen indigenen Bevölkerung einnimmt, wie beispielsweise in *Dances with Wolves*, 1990, Kevin Costner), oder um eine *Parodie* und *ironische Überhöhung* der Klischees und Konventionen, die damit von einer eher unbewussten auf eine bewusste Ebene der Wahrnehmung gehoben werden (wie in den Genre-Parodien von Mel Brooks wie *Frankenstein, jr.* oder *Blazing Saddles*, beide 1974, oder auch in der von Wes Craven lancierten *Scream*-Reihe, 1996-2009). Zuletzt gibt es auch die Möglichkeit der *Transformation zweier oder mehrerer Genres* in der Vermischung bestimmter beweglicher Module (beispielsweise Konfrontation von statischen Elementen des einen und narrativ-dynamische Elementen des anderen). Ein Beispiel hierfür wäre unter anderem *Outland* (1981, Peter Hyams) mit Sean Connery als Marshall, der sich auf einem Jupitermond nach der Aufdeckung illegaler Drogengeschäfte mit zwei Killern auseinandersetzen muss. Handlung und Figuren orientieren sich dabei wesentlich an Mustern von Genre-Prototypen des Westerns (etwa *High Noon*, 1951, Fred Zinnemann), Setting, Kostüme und Musik entsprechen hingegen eher den Konventionen des Science-Fiction-Films im Gefolge von *Star Wars* (1977, George Lucas).

Der letzte Aspekt, die Konfrontation zweier Genres, soll hier mit Peter Scheinpflug explizit von einer Hybridisierung unterschieden werden. Der Filmwissenschaftler differenziert mit Rick Altmans Terminologie (2006) 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 2014b, 139) Die Genre-Hybridisierung bringt also konstitutiv Neues hervor, während das Genre-Mixing Vorhandenes innovativ, aber durchaus noch innerhalb der vorhandenen Schablonen variiert, wie in dem Beispiel *Outland*.

Von daher gelten die Merkmale von Erschöpfung und Neubildung eher im Kontext bestimmter Zyklen, die entstehen und jeweilig absterben können, weniger in Bezug auf das

Grundständige von Genres. So sind die innerhalb des Kriegsfilms entstandenen Zyklen des Vietnamfilms (im Wesentlichen von *The Green Berets* 1968, Ray Kellogg, John Wayne, bis *Heaven and Earth*, 1993, Oliver Stone) und des Irakkriegsfilms (von *Three Kings*, 1999, David O. Russell, über *Jarhead*, 2003, Sam Mendes, bis *The Men Who Stare at Goats*, 2009, Grant Heslov) jeweiligen gesellschaftlichen Umständen geschuldet, während andere Revitalisierungen von Genres kulturellen Transformationsprozessen unterliegen (wie das Wiedererstarken des Samurai-Films Anfang der 2000er Jahre, als vermehrt asiatische Regisseure internationale Karrieren anstrebten). 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, 204) Gerade diese Doppelgesichtigkeit zwischen einer immateriellen generellen Struktur und einer historischen und kulturellen Situiertheit machen die Modularisierbarkeit und Transformierbarkeit der Genres aus. Das Beispiel *No Country for Old Men* (2008, Joel und Ethan Coen) soll diese Idee von Hybridisierung von Genres noch einmal verdeutlichen: 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 zugrundeliegenden 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 aufspüren wollen.

Das Setting in der texanischen Provinz, die Charakterisierung der Figuren (der Protagonist als in seinem Umständen eingeführter 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) 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, als der Angriff schon vorüber ist. Der Antagonist überlebt und kann fliehen, er wird jedoch bei einem unvorhergesehen 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)

Rick Altman meint diesbezüglich auch, es gäbe weniger eine Evolution von Genres, sondern man müsse vielmehr von einem wechselseitigem Ineinandergreifen von Expansion und Konsolidierung ausgehen: „Instead of imaging this process in terms of static classification, we might want to see it as a regular alternation between an expansive principle – the creation of a new cycle – and a principle of contraction – the consolidation of a genre." (Altman 1998, 18) 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 das Beispiel *No Country for Old Men* zeigt, 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.



Abb. 2.4 Reflexivisierung, Parodie und Genre-Mixing/Hybridisierung als Prozesse der Genretransformation (eigene Darstellung)

Die drei Prozesse der *Reflexivisierung* und Offenlegung, der *Parodie* und Ironisierung und des *Genre Mixings* bzw. der *Genre-Hybridisierung* und einhergehend Konfrontation oder sogar Integration zweier oder mehrerer Genres, können als grundlegende Muster für die dynamische Weiterentwicklung von Genres angesehen werden. (Vgl. Abbildung 2.4)

Gerade der letzte Zusammenhang der Kombination von Genres ist auch die Grundlage für die Hybridisierung von Gattungen, die später noch eingehender verfolgt werden soll. Gerd Hallenberger hat dabei gerade den Prozess der Hybridisierung auf eindrückliche Weise beschrieben. Übereinstimmend mit den Ausführungen von Knut Hickethier oben spricht auch er von einem Prozess der Formierung, einer anschließenden Konsolidierung, die er noch um eine Phase der Ausdifferenzierung erweitert (vgl. Hallenberger 2004, 174ff.). 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." (Ebd., 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.) In Bezug auf *No Country for Old Men* ließen sich diese beiden Prozesse exemplarisch beschreiben: Einmal durch das Einbringen tradierter Muster aus den Genres des Westerns und des Thrillers, die hier außerhalb ihres Kontextes neu verortet werden. Der Prozess des Einbringens neuer Elemente besteht dann in der Reflexion der einzelnen Bestandteile (insbesondere durch die nicht handelnde, sondern eher begleitende Figur des Sheriffs) und in der Nutzung von Elementen wie der Offenheit der Handlungsanlage in Bezug auf die Hauptfiguren, die zu einem gewissen Teil einer Zufälligkeit der Ereignisse überantwortet werden, ein Faktor der der abgeschlossenen Kausalität des erzählerischen Rahmens im Genre-Film grundlegend widerspricht (die aber Teil der Filmentwicklung seit 1980 ist, vgl. Mundhenke 2008).

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 Teil der Grundformel werden können:

> "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." (Hallenberger 2004, 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 70er Jahre (*Planet of the Apes*, 1968, Franklin J. Schaffner, *Silent Running*, 1970, Douglas Trumbull, *Soylent Green*, 1974, Richard Fleischer) zum märchenhaft-naiven Science-Fiction-Abenteuer der späten 1970er und 80er Jahre beobachten konnte (der Prototyp war hier *Star Wars*, es folgten unter anderem *Superman*, 1978, Richard Donner, *E.T. – The Extraterrestrial*, 1982, Steven Spielberg, *Back to the Future*, 1985, Robert Zemeckis).

Der letzte Prozess der Differenzierung kann sowohl in Form einer vertikalen wie einer horizontalen Integration von Elementen geschehen. Die vertikale Integration ist das Ausprobieren neuer Bestandteile einer Vertiefung bereits etablierter Elemente; dies ist auch Grundlage der Entstehung von Zyklen, wie oben angesprochen wurde. 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 oder in die Vergangenheit, darunter wiederum: Es reisen Menschen vom Standpunkt der Erzählhandlung oder die Menschen kommen aus einer anderen Zeit in die Gegenwart der Erzählhandlung). Hier zeigt sich die Differenzierung in der Erweiterung von Möglichkeiten, die ausgeschöpft werden, wobei man die Subkategorien ‚Begegnung mit Außerirdischen' und ‚Zeitreise' wie ‚feindliche Begegnung' und ‚Reise in die Zukunft' immer noch eindeutig der Science Fiction zuordnen kann (vgl. Abbildung 2.5)



Abb. 2.5

Vertikale Differenzierung des Genres Science Fiction anhand von adaptierbaren Elementen (eigene Darstellung in Anlehnung an Hallenberger 2004)

Andersherum meint die horizontale Differenzierung die Entstehung neuer Genres (zunächst vielleicht Zyklen, die sich aber als Genres stabilisieren können) durch die Integration unterschiedlicher Elemente, die in der Hybridisierung – mit Altman/Scheinpflug – so verschweißt werden, dass das daraus Entstehende als originär neu erscheint. Hallenberger erwähnt hier das Aufkommen der Bezeichnung Mystery aus dem Geiste von Science Fiction und Kriminalfilm im Gefolge der Serie *The X-Files* (Chris Carter, 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'." (Ebd., 176)

Mystery weist damit Elemente von 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. 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 stehen kann (vgl. Abbildung 2.6).

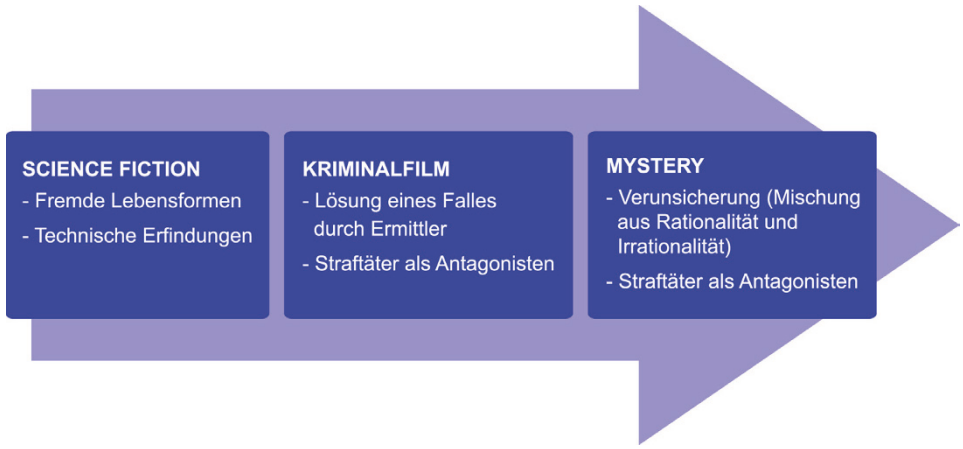


Abb. 2.6 Horizontale Differenzierung von Genres in Form der Synkretisierung neuer Formen (eigene Darstellung in Anlehnung an Hallenberger 2004)

2.4 Fazit

Abschließend lassen sich für die Systematik von Genres und deren Transformation folgende Punkte festhalten:

- In der deutschen Forschungslandschaft wird zwischen einer Differenzierung in drei oder vier Gattungen und einer größeren Zahl von Genres unterschieden. **Gattungen sind zumeist durch die Repräsentation und Transformation von Wirklichkeit** geprägt, sowie ihren spezifischen Verwendungszusammenhang, welcher Herstellung, textuelle Ausgestaltung und Gebrauch regelt, bestimmt. **Genres sind dagegen vermehrt**

stofflich-motivisch sowie ästhetisch-strukturell ausgeprägt und stehen in aktuellen Betrachtungen in einem nicht-hierarchischen, diachronen Verhältnis zu den Gattungen.

- Die klassischen **Genres des Hollywoodfilms sind flexible Kommunikationsinstrumente**, die sich in großen Zyklen modulieren lassen und so erneuern können. Es gibt dabei sowohl **statische, wie auch dynamische und integrierende Elemente**, die variiert werden. Diese Variation geschieht durch den Herstellungsprozess, wird dabei aber durch Theoretiker begleitet und systematisiert. Zuschauer partizipieren über Präferenzen und Produktauswahl an dem Prozess der Genreverfestigung und -transformation.
- Den **Genres ist eine Wandlung und Dynamik** aufgrund ihres Einbezugs von Zeitgeschichte und des Ausdrucks von Zuschauernachfragen schon immer eingeschrieben. Diese Wandlung kann entweder als **Reflexivisierung, als Parodie oder als Mixing, schließlich sogar als Hybridisierung der Module** unterschiedlicher Genres bezeichnet werden. Nach Gerd Hallenberger lässt sich festhalten, dass sich neben einer **internen (vertikalen) Differenzierung** von Genres als Ausgestaltung des inneren Möglichkeitsrahmens, gerade in den letzten Jahren auch **eine äußere (horizontale) Differenzierung** beobachten lässt, die ermöglicht, dass aus der Integration von Elementen vorhandener Genres auch qualitativ Neues entsteht, was hier mit dem Begriff der Genre-Hybridisierung gefasst werden soll.

http://www.springer.com/978-3-658-15602-2

Zwischen Dokumentar- und Spielfilm
Zur Repräsentation und Rezeption von Hybrid-Formen
Florian, M.
2017, XII, 493 S. 38 Abb., Softcover
ISBN: 978-3-658-15602-2