

Erzählstrukturen im Filmgenre *Coming of Age*

Zusammenfassung: Der Beitrag beschreibt das Filmgenre *Coming of Age* aus der Sicht des Drehbuchautors. Dazu stellt er ausgewählte Ergebnisse einer Suche nach Genrekonventionen in 117 Filmen über das Erwachsenwerden vor (Filme wie *REBEL WITHOUT A CAUSE*, *THE BREAKFAST CLUB*, *REALITY BITES*). Das Korpus offenbarte gemeinsame Themen, Figuren, Settings, Plotmuster, audiovisuelle Gestaltungsmittel sowie einen ikonografischen Genrecode. Trotzdem ist das Genre nur bis zu einem gewissen Punkt homogen. Verbleibende Unterschiede lösen sich erst auf, wenn man Subgenre-Cluster betrachtet. In eines der identifizierten Subgenres (›Reifeprüfung‹, Prototyp *THE GRADUATE*) dringt der Beitrag vertieft vor. Ein Ausblick skizziert die Anwendung der Ergebnisse in der Praxis des Drehbuchschreibens.

Einleitung

Wie erzählen Filme über das Erwachsenwerden? Dieser Frage ging eine Masterarbeit¹ im Studiengang Medienautor an der Hochschule der Medien Stuttgart nach. Das untersuchte Genre heißt *Coming of Age* (englisch für ›Erwachsenwerden‹) und ist im Vergleich zu Filmgenres wie *Musical* oder *Western* noch wenig erforscht. Das mag auch daran liegen, dass *Coming of Age* als Genre vergleichsweise jung ist. Es entstand erst nach dem Ende des Studiosystems in Hollywood, Anfang/Mitte der 1950er Jahre.

Einer der ersten eigenständigen *Coming-of-Age*-Filme aus Hollywood war *THE WILD ONE* (*DER WILDE*, 1953) von László Benedek mit Marlon Brando als Anführer einer Motorrad-Gang. Brando tritt dort bereits als archetypischer junger Rebell auf.² Zwei Jahre später folgte der Genre-Klassiker *REBEL WITHOUT A CAUSE* (... *DENN SIE WISSEN NICHT, WAS SIE TUN*, 1955) von Nicholas Ray. Dieser machte James Dean zur Ikone, dem ziellosen, sensiblen, missverstandenen Teenager-Rebellen. Unter dem Einfluss der amerikanischen Filme entstanden

1 Maciuszek, Dennis: *Erzählstrukturen im Coming-of-Age-Film: Genrebeschreibung und Drehbuch*. Stuttgart: Masterarbeit Hochschule der Medien 2008, (<http://www.storyautor.de/masterarbeit.pdf> [16.11.2009]).

2 Vgl. Shary, Timothy: *Teen Movies: American Youth on Screen*. London: Wallflower 2005, S. 21.

in Deutschland die sogenannten Halbstarke-Filme.³ Im Westen zeichnete sich dafür besonders der Regisseur Georg Tressler verantwortlich.⁴ Konsequenterweise trägt sein prototypischer Film den Titel *DIE HALBSTARKE* (1956). In Ostdeutschland dreht zu dieser Zeit Gerhard Klein seine ›Berlin-Filme‹ über junge Menschen in Ost-Berlin.⁵ *BERLIN – ECKE SCHÖNHAUSER* (1957) behandelt das Halbstarke-Thema. Allerdings berichtet Drehbuchautor Wolfgang Kohlhaase auf der Film-DVD, dass er *DIE HALBSTARKE* vorher gar nicht gesehen hatte. Vielmehr habe ihn der Italienische Neorealismus beeinflusst.⁶ Ein Blick auf die Werke des Italienischen Neorealismus fördert dann auch einen weiteren *Coming-of-Age*-Film der 1950er zutage. Federico Fellinis *I VITELLONI* (*DIE MÜSSIGGÄNGER*, 1953) erzählt episodenhaft, porträtiert ein Freundeskreis-Ensemble statt einer Hauptfigur und stellt Dreißigjährige als junge Menschen dar.⁷ Damit nahm der Film Erzählstrukturen vorweg, die Hollywood erst in den Siebziger mit *AMERICAN GRAFFITI* (1973), in den Achtziger mit *ST. ELMO'S FIRE* (*ST. ELMO'S FIRE – DIE LEIDENSCHAFT BRENNT TIEF*, 1985) und den Neunziger mit Filmen wie *REALITY BITES* (*REALITY BITES – VOLL DAS LEBEN*, 1994) entwickeln würde. *REALITY BITES* kann bereits als Klassiker angesehen werden, da er als Porträt der *Generation X* den Zeitgeist der Neunziger eindrucksvoll einzufangen vermochte. Das typischste Mitglied der Generation ist der *slacker*⁸ – ein Nachfahre von Fellinis Müßiggängern.

Das Filmgenre *Coming of Age* hat sich bis heute gehalten und an Relevanz nichts verloren. Im Gegenteil! Im deutschsprachigen Raum hatten Mitte der Neunziger, wie Lee schreibt, junge Filmemacher wie Hans-Christian Schmid oder Tom Tykwer einen Paradigmenwechsel eingeleitet: weg von niveaulosen, klischeehaften Komödien, hin zu stilistisch individuell erzählten lebensnahen

3 Vgl. Seibel, Alexandra: »The Imported Rebellion: Criminal Guys and Consumerist Girls in Postwar Germany and Austria«. In: Timothy Shary, Alexandra Seibel (Hg.): *Youth Culture in Global Cinema*. Austin (TX): University of Texas Press 2007, S. 27–36.

4 Vgl. Schäfer, Horst: »Jugendfilm in der Bundesrepublik Deutschland«. In: Ingelore König et al. (Hg.): *Zwischen Bluejeans und Blauhemden: Jugendfilm in Ost und West*. Berlin: Henschel 1995, S. 33–42, hier S. 34.

5 Vgl. Schenk, Ralf: »Jugendfilm in der DDR«. In: Ingelore König et al. (Hg.): *Zwischen Bluejeans und Blauhemden: Jugendfilm in Ost und West*. Berlin: Henschel 1995, S. 21–30, hier S. 23 f.; sowie Jüngling, Irina: »Halbstarke vom Wedding und von der Schönhauser«. In: Ingelore König et al. (Hg.): *Zwischen Bluejeans und Blauhemden: Jugendfilm in Ost und West*. Berlin: Henschel 1995, S. 69–75, hier S. 73 ff.

6 Vgl. ebd., S. 24, respektive S. 74.

7 Vgl. Schmidt, Matthew P.: *Coming of Age in American Cinema*. Amherst (MA): University of Massachusetts 2002, S. 42 f.

8 Siehe Lee, Christina: *Beyond the Pink: (Post) Youth Iconography in Cinema*. Perth: Dissertation Murdoch University 2005, S. 21, 46. Sowie Hanson, Peter: *The Cinema of Generation X – A Critical Study of Films and Directors*. Jefferson (NC): McFarland 2002, S. 61.

Alltagserlebnissen.⁹ Schmid's Filme, die zunächst, angefangen mit *NACH FÜNF IM URWALD* (1995), alle *Coming-of-Age*-Filme waren, »stellen die ›emotionale‹ Nähe in Melancholie zum wirklichen Leben her«, schreibt Lee.¹⁰ Die Werke von Schmid und Tykwer seien dabei nicht bloß anspruchsvoll, sondern auch unterhaltend. Es gelänge ihnen, »die Brücke zwischen Mainstreamkino alias dem kommerziellen Kino und Autorenkino alias Kunst zu schlagen.«¹¹ Diese neue Ära zeigt sich in vielen hochwertigen *Coming-of-Age*-Filmen aus Deutschland, die in den 2000ern in die Kinos kamen: *VERGISS AMERIKA* (2000), *NICHTS BEREUEEN* (2001), *FICKENDE FISCHE* (2002), *DIE KLASSE VON '99 – SCHULE WAR GESTERN, LEBEN IST JETZT* (2003), *DIE FETTEN JAHRE SIND VORBEI* (2004) und viele mehr.

International sorgte zuletzt ein scheinbar wenig spektakulärer Film über ein 16-jähriges Mädchen, das ungewollt schwanger wird und sich früh mit dem Erwachsenwerden auseinandersetzen muss, für Furore. Gedreht mit einem Budget von 6,5 Millionen Dollar spielte *JUNO* (2007) weltweit 231,4 Millionen Dollar ein.¹² *JUNO* war 2008 für vier Oscars nominiert: bester Film, beste Regie (Jason Reitman), beste weibliche Hauptrolle (Ellen Page) und bestes Original-Drehbuch (Diablo Cody). Dass der Film ausgerechnet den Drehbuch-Oscar gewann, ist ein Indiz dafür, dass ein natürlicher, bescheidener Film über die Sorgen und Träume junger Menschen gegenüber einem epischen Drama oder Action-Blockbuster am ehesten mit einer interessanten Geschichte, gewitzten Dialogen und glaubhaften Charakteren punkten kann.

Die Perspektive des Drehbuchautors ist auch jene, die diesem Artikel zugrunde liegt. Das ist mehr oder weniger neu. Zwar liegen einige wissenschaftliche Studien über *Coming of Age* als Filmgenre vor. Jedoch sind diese vorwiegend aus der Kritikerperspektive heraus geschrieben. Die Verfasser ›lesen‹ einen Film und fragen nach seiner kulturellen Bedeutung. Der Drehbuchautor hingegen, der einen *Coming-of-Age*-Film ›schreiben‹ möchte, fragt stattdessen: Wie erzählen solche Filme? Was für dramaturgische Mittel setzen sie ein? Die vielleicht einzige echte Ausnahme stellt eine Arbeit von Sarno¹³ dar, welche sich explizit an den Drehbuchautor wendet. Diese ist jedoch wieder zu praktisch ausgerichtet. Wissenschaftliche Untersuchungen und Erkenntnisse kommen zu kurz.

9 Vgl. Lee, Ju-Bong: *Der Wandel im deutschen Film der 90er Jahre: Eine Analyse zum Stil der Filme von Hans-Christian Schmid und Tom Tykwer*. Osnabrück: Dissertation Universität Osnabrück 2006, S. 6–27.

10 Ebd., S. 363.

11 Ebd., S. 365.

12 Vgl. [http://en.wikipedia.org/wiki/Juno_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Juno_(film)) (16.11.2009).

13 Sarno, Gregory G.: *Threshold: Scripting a Coming-of-Age*. New York u. a.: iUniverse 2005.

Genrekonventionen

We think you're crazy to make us write an essay telling you who we think we are. What do you care? You see us as you want to see us. In the simplest terms, in the most convenient definitions, you see us as a brain, an athlete, a basket case, a princess, and a criminal. Correct?

Dies ist einer Schlüsselsätze, mit denen der *Coming-of-Age*-Klassiker *THE BREAKFAST CLUB* (*DER FRÜHSTÜCKSLUB*, 1985) von John Hughes beginnt. Das Konzept ist genial einfach: Fünf Schüler müssen an einem Samstag in der Schulbibliothek nachsitzen. Sie sollen einen Aufsatz schreiben zum Thema ›Wer bin ich?‹ Alle gehören Cliques an, die sonst nie miteinander reden würden. Ihre Feindschaft zum Antagonisten, dem Aufsicht habenden Lehrer, sowie kleine Abenteuer auf den Gängen schweißen die Protagonisten dann aber zusammen. Am Ende sind sie Freunde und sogar zwei Liebespaare. Dem »brain« (Anthony Michael Hall) fällt die Aufgabe zu, den Aufsatz zu schreiben. Die Botschaft: Schubladendenken ist falsch. Man muss den Menschen dahinter kennenlernen. Doch wird dies halten? Oder sind am nächsten Tag wieder alle in ihren Cliques und ignorieren sich, wie es die Sozialordnung im Mikrokosmos Highschool vorschreibt? Der Film beginnt mit dem Anfang des Aufsatzes, der Situation und Figurentypen nennt – als *Voice-over* über den Simple-Minds-Song *Don't You* und Bilder der Highschool: Schulgebäude, ›7 Uhr‹, Korridore, Cafeteria, Schreibwarenladen, eingeritzter Spruch, Schließfachzeile, Schließfachinhalt, Schulzeitung, Wandschmiererei, Pokale in einer Vitrine, Klosprüche, Müll auf einer Treppe, Theaterbühne, Notizbuch, Galerie »Man of the Year«, Computerraum, Umkleidekabine, Schreibtisch des Schulpsychologen, Prom-Königin-Wahlplakat, beschmiertes Schließfach. Als Kontrast zur Lebenswelt der Schüler montiert Hughes hinter die Bildsequenz eine bedrohlich aufragende Frontansicht eines BMWs. Der *Voice-over* schließt mit den Worten: »That's how we saw each other at 7 o'clock this morning. We were brainwashed.« Hughes braucht genau eine Minute, um Thema und Plot (Identitätsfindung) sowie eine typische Figurenkonstellation und eine umfassende Ikonografie für *Coming of Age* im Schulmilieu einzuführen.

In Klassikern wie *THE BREAKFAST CLUB* konzentrieren sich Erzählstrukturen, die man in Genrefilmen immer wieder antrifft. So ergaben sich die Thesen der hier vorgestellten Studie: *Coming-of-Age*-Filme haben gemeinsame Themen, Fi-

gurentypen, Settings, Plotmuster und Plotstrukturen, audiovisuelle Gestaltungsmittel sowie einen ikonografischen Genrecode – also gemeinsame narrative Genrekonventionen¹⁴, die beim Zuschauer als Genrewissen¹⁵ vorhanden sind.

Um solche Konventionen zu finden, war es nötig, zunächst ein Textkorpus aus relevanten Filmen zusammenzustellen. Hierfür eignete sich die Methode Altmans:¹⁶ Man wählt zunächst alle Filme aus, die sich ›tautologisch‹ mit der Bezeichnung des Genres in Verbindung bringen lassen. Als Filmgenre impliziert der Begriff ›Coming of Age‹ Filme über junge Menschen, die eine altersbezogene Entwicklung durchmachen. Aus dieser großen Menge filtert man jene Filme heraus, die gewisse ›semantische‹ und ›syntaktische‹ Kriterien erfüllen. Semantische Kriterien sind nach Altman kleine Bausteine des Genres: Plots, Schlüsselszenen, Figurentypen, Objekte, Einstellungen, Töne usw.; syntaktische Kriterien beinhalten die Anordnung solcher Bausteine.¹⁷ Beim Aufstellen der Filterkriterien ist darauf zu achten, dass man nicht voreingenommen ist und bereits Dinge vorwegnimmt oder gar ausschließt, die man während der Genre-Analyse zu finden gedenkt. Ersteres würde einen Zirkelschluss bedeuten, letzteres, dass man Daten verliert. Daher hielt sich die Korpusbildung zurück und verwendete nur Auswahlkriterien, die sich aus dem tautologischen Verständnis des Begriffs ›Coming of Age‹ ableiten ließen oder die eine allzu weite Öffnung der Untersuchung verhinderten. Semantische Kriterien waren in Anlehnung an Altman¹⁸ das Format (fiktional, Langfilm, Kinofilm), die Charaktere (junge Menschen von 11 bis Anfang 30), der Plot (altersbezogener Reifungsprozess), der Tonfall (zumindest einige dramatische Elemente, keine reine Komödie) sowie die Zielgruppe (auch Erwachsene, nicht bloß Jugendliche). Syntaktische Kriterien waren die Erzählperspektive (Sicht des/der jungen Menschen), die Erzählstrategie (Dualitäten, hier Konflikte der jungen Menschen mit ihrem sozialen Umfeld), Erzähldauer (Lebensabschnitt, keine komplette Biografie), Charaktere in Relation zum Plot (die Reifung der Charaktere dominiert den Plot) und Charaktere in Relation zum Ensemble (Anliegen von Individuen sind der Erzählung wichtiger als Anliegen der Gruppe).

14 Vgl. bspw. Bordwell, David und Kristin Thompson: *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill⁵1997, S. 53.

15 Vgl. bspw. Ohler, Peter: *Kognitive Filmpsychologie: Verarbeitung und mentale Repräsentation narrativer Filme*. Münster: MakS 1994, S. 236 f.

16 Vgl. Altman, Rick: *The American Film Musical*. Bloomington (IN), Indianapolis (IN): Indiana University Press 1987.

17 Vgl. ders.: *Film/Genre*. London: BFI 1999, S. 89.

18 Vgl. ders.: *The American Film Musical*, S. 102–110.

Die vorsichtige Herangehensweise resultierte in einem sehr großen Korpus aus 117 Genrefilmen. Hier äußerte sich auch die Sicht des Autors, der keinen klassischen geisteswissenschaftlichen Ansatz verfolgt. Würde er dezidiert auf ›Qualität‹ setzen und einige sehr wenige Filme im Detail betrachten, so wäre die Gefahr groß, dass sich später in der filmschaffenden Arbeit nur Plagiate bekannter Erzählungen ergäben. Betont man dagegen die ›Quantität‹, so besteht die Chance, dass man allgemeingültigere, werkunabhängige Konventionen für die Autorenarbeit im Genre erhält.

Die Suche nach Gemeinsamkeiten im gebildeten Korpus ergab, dass *Coming-of-Age*-Filme thematisch ein semantisches Feld im Sinne von Lotmans Raumsemantik¹⁹ aufspannen, und zwar zwischen zwei Polen ›Jugend‹ und ›Erwachsensein‹. Der Jugend-Pol ist geprägt von dramaturgischen Konflikten. Deren Lösungen liegen im Erwachsensein. Ein *Coming-of-Age*-Film handelt dann davon, wie die jungen Protagonisten den Jugend-Pol verlassen, eine Entwicklungsschwelle überschreiten und den Erwachsensein-Pol erreichen. Dies ist das Grundthema eines *Coming-of-Age*-Films: das Erwachsenwerden, die Identitätsfindung, die Initiation. Ein solches Unterfangen kann scheitern, gelingen, gelingen und wieder rückgängig gemacht werden²⁰ – oder aber in einem dritten Pol ›Kompromiss‹ enden. Die abstrakten Konzepte Jugend, Erwachsensein und Kompromiss sind Platzhalter für konkrete Gegensätze, beispielsweise ›einen unrealistischen Kindheitstraum haben‹ (Jugend-Konflikt), ›sich in die erwachsene Berufswelt eingliedern‹ (Erwachsensein-Lösung) und ›Kindheitstraum entgegen der Widerstände verwirklichen‹ (Kompromiss-Lösung). Solche Gegensätze sowie konkrete Entwicklungsschwellen und Schwellenüberschreitungen kann man als typische Genre-Motive ansehen. Paare und Tripel von Gegensätzen haben, entsprechend der Raumsemantik, neben der semantischen auch manchmal eine topologische Dimension – ›drinnen‹ und ›draußen‹ in Gefängnis-, Internats- oder Coming-out-Filmen – sowie häufig eine topografische Dimension – als Tripel ›Kleinstadt‹ (Jugend), ›Großstadt‹ (Erwachsensein) und ›Natur‹ (Kompromiss) wie in *FALSCHER BEWEGUNG* (1975) oder als ›Nationalität‹ (Jugend), ›nationale Identität‹ (Erwachsensein) und ›Multinationalität‹ (Kompromiss) wie in *L'ÀUBERGE ESPAGNOLE (L'ÀUBERGE ESPAGNOLE – BARCELONA FÜR EIN JAHR, 2002)*.

19 Vgl. Lotman, Jurij M.: *Probleme der Kinoästhetik: Einführung in die Semiotik des Films*. Frankfurt: Syndikat 1977, S. 101–117. Ders.: *Die Struktur literarischer Texte*. München: Fink 1993, S. 329–340.

20 Entsprechend der Darstellung von Lotmans Raumsemantik in Martínez, Matias und Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. München: Beck 1999, S. 142.

Im Filmgenre *Coming of Age* tauchen immer wieder archetypische Figuren auf. Etwas anders als bei C. G. Jung²¹ sind die Genre-Archetypen keine mythologischen Urfiguren im kollektiven Unbewussten. Sie haben sich im Genrewissen von Kinogängern und Filmschaffenden festgesetzt. *THE BREAKFAST CLUB* konzentrierte sein Protagonisten-Ensemble auf fünf grundlegende Archetypen, die besonders in Filmen über Teenager auftauchen: ›Streber‹, ›Individualist‹, ›Rebell‹, ›populärer Junge‹, ›populäres Mädchen‹.²² Im Ensemble von *REALITY BITES* verdichteten sich fünf Archetypen, die man eher in Filmen über *Twentysomethings* findet: ›Künstler‹, ›Yuppie‹, ›Müßiggänger‹, ›Hedonist‹, ›Homosexueller‹. Weitere häufige Archetypen sind: ›Zicke‹²³, ›Aktivist‹, ›Jungfrau‹, ›Schwangere‹, ›psychisch Kranker‹. In Figurenkonstellationen treffen darüber hinaus häufig ein introvertierter ›sensibler Typ‹ und ein extravertierter ›Draufgänger‹ aufeinander – so in *I VITELLONI*, *DIE HALBSTARKEN*, *VERGISS AMERIKA*, *DIE KLASSE VON '99*, *DIE FETTEN JAHRE SIND VORBEI*, *NORDSEE IST MORDSEE* (1976), *FUCKING ÅMÅL* (RAUS AUS ÅMÅL, 1998), *CRAZY* (2000), *KLASSENFAHRT* (2002) oder *ALLEIN* (2004). In einer Dreieckskonstellation kann ein Drehbuchautor eine Hauptfigur zwischen zwei gegensätzlichen *love interests* wählen lassen. In mindestens 18 Korpusfilmen ließen sich diese in das semantische Feld einordnen, sodass etwa ein potenzieller Partner für die ›Jugend‹ steht, der andere fürs ›Erwachsensein‹. In *REALITY BITES* entscheidet sich Lelaina (Winona Ryder) nicht nur zwischen Yuppie Michael (Ben Stiller) und Müßiggänger Troy (Ethan Hawke), sondern auch zwischen »careerism« und »individualism« als Lebensstil.²⁴ Michael steht für traditionelles Erwachsensein, der intellektuelle Troy, welcher sich bewusst vorherrschendem Karrieredenken entzieht und im Augenblick lebt, für einen ›Kompromiss‹. Da der Wählende in 12 der 18 dokumentierten Fälle eine Frau ist und die Rivalen oft Freunde sind, schließt sich hier der Kreis zu Jungs Archetypen, speziell dem Motiv der feindlichen Brüder.²⁵

Coming-of-Age-Filme verwenden immer wieder ähnliche Settings mit eigenen, weltinternen Regeln:²⁶ ›Elternhaus‹, ›WG‹, ›Schule‹, ›Uni‹ ... Gegensätze wie ›Kleinstadt‹ vs. ›Großstadt‹ füllen die topografische Dimension eines semantischen Feldes ›Jugend‹ vs. ›Erwachsensein‹ aus. Die kleine Heimatstadt ist ein

21 Vgl. Jung, Carl G.: *Traum und Traumdeutung*. München: dtv⁹1998.

22 Siehe auch Shary, Timothy: *Generation Multiplex: The Image of Youth in Contemporary American Cinema*. Austin (TX): University of Texas Press 2002, S. 26–79.

23 Auch diskutiert in Lee: *Beyond the Pink*, S. 171–200.

24 Hanson: *The Cinema of Generation X*, S. 64.

25 Vgl. Jung: *Traum und Traumdeutung*, S. 52.

26 Vgl. Martinez und Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*, S. 123–134.

beschränktes und beschränkendes Umfeld für die Protagonisten. Jeder kennt jeden und Gerüchte verbreiten sich schnell. Die Leute sind spießig, sammeln Gartenzwerge und züchten Kaninchen – im deutschen NACH FÜNF IM URWALD, aber genauso im schwedischen TJENARE KUNGEN (GOD SAVE THE KING, 2005). Die Kleinstadt ist nicht trendy. Orte für Freizeitaktivitäten in deutschen Kleinstädten sind die Dorfdisco, das Dorffest oder der Kegelerverein. Die jungen Kleinstädter haben große Träume von der aufregenden Großstadt, die aber nur schwer in Erfüllung gehen werden. Man kommt einfach nicht weg. Irgendwann werden sie wie die Eltern resignieren und sich der Kleinstadtmelancholie hingeben. Nur einzelne Helden überschreiten die Entwicklungsschwelle ins Erwachsensein. Welten mit gegensätzlichen Regeln müssen aber nicht an konkrete Orte gebunden sein. Die ›grausame Welt‹ in sozialen Teenager-Tragödien ist ein pessimistisches Setting mit der Macht, den kämpfenden jungen Helden zu zerstören. In einer ›Welt der Wunder‹ dagegen können Kindheitsträume in Erfüllung gehen. Sie ist ein optimistisches Setting, in dem der Junge oder das Mädchen von nebenan ein Star werden kann.

Innerhalb von *Coming of Age* stößt man auf generische Subplots (›Plotmuster‹), die immer wieder Verwendung finden, um die jungen Protagonisten auf ihrem Weg über die Entwicklungsschwelle einen Schritt voranzubringen. Insgesamt fanden sich 70 kleine Mythen des Erwachsenwerdens in mehreren (mindestens zwei, oft deutlich mehr) Genrefilmen. Diese sind psychologische Scripts²⁷, die sich ins Genrewissen eingepägt haben. Ein Zuschauer weiß etwa, dass eine ›Casting‹-Situation (Job, WG, Band ...) immer aus den Slots ›Aushang‹, ›Bewerbung‹, ›Vorstellung‹, ›Test‹, ›Auswahl/Ablehnung‹ besteht. Ein Drehbuchautor kann nun Spannung erzeugen, indem er das Script variiert, etwa auf eine seriöse Vorstellung skurrile Testfragen folgen lässt. Oder er lässt einen Slot weg, auf dass der genreerfahrene Rezipient diesen ausfüllen möge: Geht ein gedemütigter Charakter wie die Protagonistin in HIP HIP HORA (DER KETCHUP-EFFEKT, 2004), gesehen auch im TV-Film DELPHINSOMMER (2004), auf ein geöffnetes Fenster zu, dann bekommt man es gleich mit der Angst zu tun, weil man die folgenden Slots eines ›Selbstmordversuchs‹ erwartet.

Coming-of-Age-Filme versuchen durch die Wahl audiovisueller Gestaltungsmittel authentische Lebenswelten junger Menschen darzustellen. Sie erzählen Alltagserlebnisse²⁸ – Ehealltag in DOMICILE CONJUGAL (TISCH UND BETT, 1970),

27 Vgl. Mikunda, Christian: *Der verbotene Ort oder Die inszenierte Verführung: Unwiderstehliches Marketing durch strategische Dramaturgie*. Frankfurt a. M.: Redline²2005, S. 19–35.

28 Vgl. Lee: *Der Wandel im deutschen Film der 90er Jahre*, S. 6–27.

WG-Alltag in *L'AUBERGE ESPAGNOLE*, Jugendalltag zwischen Schule, Jobs und Freizeit in *MEER IS NICH* (2007) oder Arbeitsalltag in Verbindung mit dem Plotmuster ›Monotoner/skurriler Job‹ – an alltäglichen Orten in einzelnen, natürlichen Episoden. I VITELLONI mit seinen italienischen Kleinstadtbegebenheiten fing damit an. Wie Lee für *CRAZY* darstellt, gibt es in einer episodischen Dramaturgie nicht unbedingt eine sich steigernde Spannung oder als Antagonisten böse Figuren. Stattdessen sieht man dem aufregenden Leben der Pubertät zu.²⁹ Ein weiteres Mittel zur Vermittlung authentischer Lebenswelten ist der Einsatz von Jugendsprache. Noch wichtiger aber ist die Darstellung authentischer Erlebnisswelten. Die Filmemacher bringen dem Publikum junge Gefühle bildhaft nahe. In neueren Filmen findet man häufig eine Montage aus psychologischem *Close-up* und einem *Point-of-View* (POV) auf ein metaphorisches Bild. In vielen Filmen sitzen nachdenkliche junge Menschen im Auto, Zug oder Bus. Man kann im nah aufgenommenen Gesicht lesen. Dann folgt der Blick hinaus in die Landschaft, um aufzulösen, was die Person zum Nachdenken angeregt hat. Oft läuft bereits zur Titelsequenz eine einsame, melancholische Fahrt mit POV auf die Landschaft ab. Typische Darstellungen von Nachdenklichkeit sind auch Einstellungen, in denen der Protagonist allein durch die Straßen stapft, etwa in *NACH FÜNF IM URWALD*, *TJENARE KUNGEN*, *HIP HIP HORA* – dort auch verstört und schlafwandlerisch durch eine Partylandschaft. Der Titelheld aus *DONNIE DARKO* (2001) schlafwandelt im wörtlichen Sinn. Eine weitere Einstellung, die auf einen *Coming-of-Age*-Film hindeutet, ist die Totale eines Jugendlichen in der Natur, der vor sich hin grübelt. Lee interpretiert eine solche Einstellung in *NACH FÜNF IM URWALD* als »das ambivalente Gefühl einer Teenagerin zwischen Sehnsucht und Alleinsein.« Alleinsein suggeriere der Regisseur durch die Totale und eine Platzierung der Person im Vordergrund.³⁰ Wenn ein *Coming-of-Age*-Film die Wahl hat, dann erzählt er meist aus der Sicht des sensiblen Typen, nicht des Draufgängers. Zudem finden Gefühlswelten ihren Ausdruck in Visionen, Tagträumen, Flashbacks und einem Popmusik-Soundtrack.

Coming of Age hat mit der Zeit einen ikonografischen Genrecode hervorgebracht. Die bedeutungsvollen Bilder aus der Schulwelt, die der Vorspann von *THE BREAKFAST CLUB* präsentiert, wurden schon angesprochen. Eines der typischsten Ikone, das in unzähligen Genrefilmen auftritt, ist eine Ansicht des Meeres als Zeichen für Sehnsucht. Dies äußert sich auch in Filmtiteln wie *NORDSEE IST MORDSEE*, *MEER IS NICH*, *BERLIN AM MEER* (2008; noch zu neu für

29 Vgl. ebd., S. 272–274.

30 Vgl. ebd., S. 238 f.

die Studie) oder *NORTHERN STAR* (2003), welches der Name einer Nordsee-Yacht ist, mit der die Protagonistin ihrer Umgebung zu entfliehen gedenkt. Weitere Ikone sind Tagebücher für Reflektion, Spielplätze für kindliche Unschuld, Schließfach-Dekoration für die eigene Identität, ein BMW als Symbol eines konservativen Umfelds oder Rockmusik für Rebellion. Auch Schauspieler wie James Dean wurden zu Ikonen.

Subgenre ›Reifeprüfung‹

Trotz dieser Ergebnisse ist *Coming of Age* nur eingeschränkt homogen. Die meisten Genrekonventionen tauchen nicht in allen 117 Filmen auf, oft nicht einmal in der Mehrzahl. Andererseits ähneln sich gewisse Filme sehr. Die ikonografischen Bilder am Anfang von *THE BREAKFAST CLUB*, wie auch dessen fünf Figurentypen, finden sich in Teenager-Filmen, die im Schulmilieu spielen. Vermutlich würden sich konkretere Erzählstrukturen als die bisherigen zeigen, würde man die Korpusfilme zunächst nach solchen Ähnlichkeiten sortieren. Man bildet dann innerhalb des Genres noch einmal Unterkategorien: Subgenres. Eine solche Kategorie kann man als radiale Struktur verstehen, in der sich ähnliche Elemente, hier die Subgenre-Filme, entlang gewisser Variablen um einen Prototyp als Cluster gruppieren.³¹

Shary hat fünf Subgenres des Teenager-Films identifiziert und untersucht.³² Für *Coming of Age* fand die Masterarbeit die Subgenres ›Rebellenfilm‹, ›Ausreißerfilm‹, ›Schulfilm‹, ›Anstaltsfilm‹, ›Internatsfilm‹, ›übernatürlicher Film‹, ›Liebesfilm‹, ›Film über Sexualität‹, ›soziale Tragödie‹, ›Kindertraum‹, ›Partnersuche‹, ›Beziehungskrise‹, ›Freundeskreis‹, ›Reifeprüfung‹. Die Studie wählte eines der Subgenres für eine tiefergehende Suche nach gemeinsamen Erzählstrukturen aus: die ›Reifeprüfung‹, benannt nach dem Prototyp *THE GRADUATE* (*DIE REIFEPRÜFUNG*, 1967) von Mike Nichols mit Dustin Hoffman.

›Reifeprüfung‹ wurde für den Zweck der Studie folgendermaßen definiert: Ein nicht mehr ganz so junger Mensch hat einen gewissen Status erreicht, ist aber in mancher Hinsicht noch unreif. Erst ein bestandenes Abenteuer macht ihn oder sie erwachsen und bereit für die Welt. Eine Reifeprüfung unterscheidet sich von

31 Vgl. Lakoff, George: *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. Chicago (IL): University of Chicago Press 1987, S. 77–114. Angewandt auf Filmgenres von Schweinitz, Jörg: »Genre« und lebendiges Genrebewußtsein«. In: *montage* AV 3, 1994, H. 2, S. 99–118.

32 Vgl. Shary: *Generation Multiplex*.

anderen Subgenres unter anderem anhand der Variablen Anzahl und Alter der Protagonisten. Eine Reifeprüfung hat immer genau einen Protagonisten, der bereits volljährig, oft *Twentysomething* oder sogar Anfang 30 ist.

Folgende Filme ließen sich neben *THE GRADUATE* dem Cluster zuordnen: *FALSCHER BEWEGUNG* (1975), *KEINER LIEBT MICH* (1994), *HOW TO MAKE AN AMERICAN QUILT* (*EIN AMERIKANISCHER QUILT*, 1995), *THE SPITFIRE GRILL* (*DIE GESCHICHTE VOM SPITFIRE GRILL*, 1996), *IM JULI*. (2000), *BRIDGET JONES'S DIARY* (*BRIDGET JONES – SCHOKOLADE ZUM FRÜHSTÜCK*, 2001), *NICHTS BE-REUEN* (2001), *BEAR'S KISS* (*DER KUSS DES BÄREN*, 2002), *THE STATION AGENT* (*STATION AGENT*, 2003), *FRÖKEN SVERIGE* (*MISS SWEDEN*, 2004), *GARDEN STATE* (2004), *LIGHTHOUSE HILL* (2004), *KRAMA MIG* (*LOVE & HAPPINESS*, 2005), *PENE-LOPE* (2006).

Diese Filme wiesen sehr deutliche gemeinsame narrative Strukturen und damit Subgenrekonventionen auf. Thematisch ist der semantische Jugend-Konflikt ein Kampf gegen innere Dämonen (in *THE GRADUATE* Unsicherheit), die Lösung im Erwachsensein oder Kompromiss eine Metamorphose des Protagonisten. Reifeprüfungen sind moderne Heldensagen. So ist der Protagonist oder die Protagonistin ein ›Held‹ im Sinne der archetypischen Figurentypen Voglers.³³ Dieser nennt auch den Mentor als Archetyp. In Reifeprüfungen ist immer ein Mentor vorhanden, der dem Helden hilft, die Entwicklungsschwelle zu überschreiten und sich von einem *Coming-of-Age*-Archetypen in einen anderen zu verwandeln. In Fatih Akins *IM JULI*. bekehrt eine Mentorin (Christiane Paul) eine Streber-Figur (Moritz Bleibtreu) zum Hedonismus. Viele Reifeprüfungen stehen dem Initiationsmärchen³⁴ nahe und verwenden mystische Settings. So entsteht ein topografischer Gegensatz ›Märchenwelt‹ vs. ›reale Welt‹. Die Märchenwelt ist semantisch die Welt der Kindheitsträume in Konflikt mit der Erwachsenenwelt. In *LIGHTHOUSE HILL* geleitet ein Geist einen Yuppie an einen geheimnisvollen Ort am Wegesrand, an dem dieser seinen Kindheitstraum wiederentdeckt. Eine der interessantesten Erkenntnisse im Rahmen der Studie war, dass Reifeprüfungen

33 Vgl. Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Frankfurt a. M.: Zweitausendeins 1997, S. 57–134.

34 Propp, Vladimir: *Die historischen Wurzeln des Zaubermärchens*. München, Wien: Hanser 1987, S. 452.

tendenziell einer Plotstruktur aus 16 Funktionen folgen – angelehnt an die Reise des Helden³⁵, jedoch auf ein Genre bezogen wie bei Wrights Analyse des Westerns.³⁶ Die gefundenen Funktionen sind:

- 1) Der Held hat einen gewissen Status erreicht.
- 2) In einem Bereich mangelt es dem Helden aber noch an Reife.
- 3) Der Held ist unzufrieden.
- 4) Der Reifemangel äußert sich in Konflikten.
- 5) Der Held begegnet dem Mentor.
- 6) Der Mentor hilft dem Helden.
- 7) Der Held erringt einen Teilerfolg.
- 8) Prüfungen, Verbündete, Feinde, Reise.
- 9) Der Held erleidet einen herben Rückschlag.
- 10) Der Held versinkt in Selbstmitleid, rächt sich eventuell.
- 11) Der Held erholt sich.
- 12) Der Held gelangt an einen mystischen Ort.
- 13) Dort findet eine Initiation des Helden statt.
- 14) Mit einer dramatischen Aktion löst der Held seine Probleme eigenhändig.
- 15) Auferstehung ohne den Mangel, d.h. im Erwachsensein oder Kompromiss.
- 16) Der Held erhält eine Belohnung.

Gestalterisch setzen alle untersuchten Reifeprüfungen den Kampf gegen innere Dämonen durch starke visuelle Metaphern um. Etwa leidet Fin (Peter Dinklage) in *THE STATION AGENT* an Minderwertigkeitskomplexen, weil er kleinwüchsig ist. Am Ende legt sich der Eisenbahnfreund nach einer durchzechten Nacht auf die Gleise. Als am Morgen der Zug über ihn hinweg donnert, überlebt er nur, gerade weil er so klein ist. Als er sich erhebt, ist dies auch eine Auferstehung im metaphorischen Sinn (Funktion 15 der Plotstruktur). Zusätzlich zu mystischen Settings verwenden ›Reifeprüfungen‹ mystische Zeichen, etwa eine Wahrsagerin in *BEAR'S KISS*. Dadurch gewinnt die Initiation mythische Bedeutung.

³⁵ Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*.

³⁶ Wright, Will: *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley (CA): University of California Press 1976.

Anwendung und Ausblick

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *Coming of Age* seit den 1950ern eine Vielzahl an Genrekonventionen etabliert hat. Gemeinsam beschreiben diese das Filmgenre. Mitunter werden die Konventionen allerdings erst in Subgenres richtig konkret. Blickt man so tief, dann kann man Faszinierendes entdecken, etwa die 16 Funktionen umfassende Plotstruktur einer Reifeprüfung.

Die gefundenen Erzählstrukturen sind ein Baukasten, aus dem sich Drehbuchautoren bedienen können. Es erleichtert das Schreiben eines Genrefilms, sich zunächst die Konventionen vor Augen zu führen. Brechen kann man sie dann immer noch. Als Anwendungsbeispiel entstand in der Masterarbeit ein Drehbuchentwurf in Spielfilmlänge (Arbeitstitel PHONRÖSCHEN). Das Drehbuch beschreibt in einer Synthese aus authentischem und märchenhaftem Erzählstil die Reifeprüfung einer jungen Frau, die aufgrund drohender Arbeitslosigkeit durch Outsourcing ihrem Arbeitgeber ins Ausland folgt. Dort entdeckt sie ihre Kindheitsträume wieder. Verleugnet man diese, so eine Moral der Geschichte, dann kann man nicht wirklich erwachsen werden.

Das Schreiben orientierte sich an den ermittelten Genrekonventionen, unter anderem den 16 Funktionen: Marlene, 26, hat einen scheinbar sicheren Arbeitsplatz als Elektronikerin bei dem Telekommunikationskonzern ›Phony‹ in Kiel (**Funktion 1**). Im Laufe des ersten Aktes erfahren wir jedoch, dass der Ausbildungsberuf für sie mehr Job als Berufung ist, dass sie nicht gerade selbstsicher ist und dass sie ein unbestimmtes Fernweh erfüllt (**2**). Marlene erfährt, dass das Werk schließt und nach Litauen verlegt wird. Sie steht ohne Perspektiven da (**3**). Marlene und ihre Kollegen demonstrieren, erreichen aber nur, dass sie ihre Anstellung in Litauen fortsetzen könnten. Bewerbungen, unter anderem in einem Callcenter, scheitern. Zudem fühlt sich Marlene von ihren Mitbewohnern ausgenutzt. Auf einem Klassentreffen erlebt sie spät ihr erstes Mal mit ihrer Jugendliebe. Doch auch der Junge benutzt sie nur. Derart gedemütigt trifft Marlene einen verrückten Entschluss. Als einzige Angestellte zieht sie – per Fähre – nach Litauen um. Dort kommt sie zunächst nicht zurecht (**4**). Virgilijus, ein alter Lokführer nimmt sich ihrer an (**5**). Er hilft ihr, ein Rätsel um eine gefundene Marionette zu lösen. Die Spur führt in den sagemumwobenen Hain von Anykščiai (**6**). Marlene setzt durch, dass sie Urlaub bekommt. Endlich ist sie engagiert und hat ein Ziel: herauszufinden, woher die Puppe stammt (**7**). Nach verschiedenen Prüfungen im Wald (**8**) verirrt sich Marlene in einem Heckenlabyrinth (**9**) und bricht erschöpft zusammen (**10**). Eine Roma-Sippe rettet sie (**11**). Marlene schließt sich den Roma an. Sie sind umherziehende Puppenspieler (**12**). Einer von ihnen, Pirano, hat die

gefundene Marionette geschnitzt. Er trauert um seine Schwester, die als Prostituierte nach Deutschland verkauft wurde und dort Selbstmord beging. Marlene findet Zugang zu dem verschlossenen Mann und gewinnt ihn schließlich sogar als Partner. Sie lernt das Puppenspielen und bekommt die Hauptrolle in einem Märchen. Ein vergessener Kindheitstraum geht in Erfüllung (13). Die Aufführung gelingt, jedoch hat Marlene ihren Job bei Phony verloren. Sie kauft einen alten VW-Bus und fährt zurück nach Deutschland (14). Unterwegs rüstet sie ihn zu einem mobilen Puppentheater um. Auf der Kieler Woche spielt sie ein Theaterstück, das halb Dornröschen, halb ihre eigene Geschichte ist. Sie trifft alte Freunde und Feinde wieder und beeindruckt diese mit neu gewonnener Selbstsicherheit. Doch Marlene will nicht in ihr Jugend-Dasein zurück. Sie entschließt sich für ein Leben als fahrende Puppenspielerin (15). Gerade als sie mit dem VW-Bus ihre Heimatstadt verlässt und den Hafen passiert, hält eine Fähre und öffnet ihre Luken. Heraus kommt der bunte Wagenzug der Roma (16).

Ein Genrefilm wäre für die Zuschauer langweilig, würde er nicht bewusst auch gegen Konventionen verstoßen. Eigentlich verlassen *Coming-of-Age*-Helden die beschränkte und beschränkende Welt einer Kleinstadt und suchen das Abenteuer in der Großstadt. Marlene wählt den umgekehrten Weg, noch dazu von einem großen westeuropäischen Land in ein kleines osteuropäisches. Dies sollte ihre Entscheidung besonders unkonventionell erscheinen lassen. Anfangs noch ziellos und introvertiert wagt sie mehr als ihre Altersgenossen und erlangt letzten Endes dadurch ihre Initiation ins Erwachsensein – beziehungsweise im Sinne des semantischen Feldes in den »Kompromiss« eines Lebens als Nomadin.

Zukünftige Arbeiten könnten weitere *Coming-of-Age*-Subgenres im Detail beleuchten oder die rigide Methode der Masterarbeit verwenden, um ein anderes Filmgenre, sogar ein Genre außerhalb des Mediums zu beschreiben. Erste Arbeiten zu Computerspiele-Genres, speziell im Kontext von Edutainment, haben stattgefunden.³⁷

37 U. a. Maciuszek, Dennis und Alke Martens: »Virtuelle Labore als Simulationsspiele«. In: Stefan Fischer, Erik Maehle, Rüdiger Reischuk (Hg.): *INFORMATIK 2009 – Im Focus das Leben. Beiträge der 39. Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik*, 28.9.–2.10.2009 in Lübeck. Bonn: GI 2009, S. 1965–1979.