

The background of the cover is a photograph of a film set at night. The scene is dimly lit, with warm, golden light from studio lamps illuminating the silhouettes of several people and pieces of equipment. In the foreground, a person stands with their back to the camera, looking towards the set. To the left, a large professional camera is mounted on a tripod. In the center, another person is visible, and to the right, a person stands near a table covered with various items. The overall atmosphere is one of a busy, professional production environment.

**DANIEL MÖHLE**

**ÜBERLEGUNGEN  
ZUR DRAMATURGIE  
DES KURZSPIELFILMS**



**BÜCHNER**

# ÜBERLEGUNGEN ZUR DRAMATURGIE DES KURZSPIELFILMS

*Dr. Daniel Möhle*, geboren 1986 in Hamburg, führte seine Leidenschaft für den Film dazu, in unterschiedlichen Bereichen an verschiedenen Sets von Film- und Fernsehproduktionen zu arbeiten. Danach studierte er Pädagogik und Deutsch an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, wobei er Schwerpunkte in Medienpädagogik, Literaturwissenschaft und Medienwissenschaft setzte. Während seines Studiums stieg er als redaktioneller Mitarbeiter beim »Lexikon der Filmbegriffe« ein. Seit 2014 arbeitet er als Mediendidaktiker bei einer Fernschule. »Überlegungen zur Dramaturgie des Kurzspielfilms« ist die Veröffentlichung seiner Dissertation, die er 2018 abschloss.

Daniel Möhle

ÜBERLEGUNGEN  
ZUR DRAMATURGIE  
DES KURZSPIELFILMS



**BÜCHNER-VERLAG**

Wissenschaft und Kultur

Daniel Möhle

Überlegungen zur Dramaturgie des Kurzspielfilms

ISBN (Print) 978-3-96317-154-3

ISBN (ePDF) 978-3-96317-673-9

Copyright © 2019 Büchner-Verlag eG, Marburg

Zugl.: Univ. Diss., Christian-Albrechts-Universität zu Kiel 2018

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg

Bildnachweis Umschlag: shutterstock.com | gnepphoto

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der

Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind im

Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

# Inhalt

<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
0.1 Kurzspielfilm und Langspielfilm: zwei eigenständige Gattungen	10
0.2 Erkenntnisinteresse und Aufbau der Untersuchung	18
0.3 Wem und wozu dient eine Dramaturgie des Kurzspielfilms?	34
<b>1. Definitorische Annäherungen an den Kurzspielfilm</b>	<b>39</b>
1.1 Wissenschaftliche Definitionen	40
1.2 Beschreibungen aus der Praxis	44
1.3 How-To-Literatur	50
1.4 Verwandte Gattungen	53
1.4.1 Der kurze Spielfilm	54
1.4.2 Omnibusfilme und Serien	56
1.4.3 Der Animationskurzfilm und der experimentelle Kurzfilm	57
1.4.4 Hybride Formen	61
1.5 Zusammenfassung	62
<b>2. Die Geschichte des Kurzspielfilms</b>	<b>67</b>
2.1 1890er bis 1910er Jahre – Vorläufer des Kurzspielfilms	68
2.2 1910er bis 1940er Jahre – Etablierung der Gattung	72
2.3 1940er bis 1960er Jahre – Gründungen der Filmschulen	74
2.4 1960er bis 1990er Jahre – Verfügbarkeit der Technik	76
2.5 1990er Jahre bis heute – Die neuen Medien	78
2.6 Zusammenfassung	79
<b>3. Über den Forschungsstand</b>	<b>83</b>

<b>4. Elemente des Kurzspielfilms</b>	<b>89</b>
4.1 Zeiten	93
4.1.1 Diegetische Zeitstufen	97
4.1.2 Längen der Plots	111
4.1.3 Zeitliche Abfolgen der Ereignisse im Plot	119
4.1.4 Zusammenfassung	123
4.2 Räume	125
4.2.1 Handlungsräume des Kurzspielfilms	126
4.2.1.1 Innen und Außen	128
4.2.1.2 Semantik der Handlungsorte	130
4.2.1.3 Tag und Nacht	134
4.2.2 Zusammenfassung	135
4.3 Genres	136
4.3.1 Nur ein Genre bleibt dem Kurzspielfilm verschlossen	139
4.3.2 Indikation von Genres im Kurzspielfilm	142
4.3.3 Zusammenfassung	146
4.4 Themen	147
4.4.1 Plagiarismus und Originalität	148
4.4.2 Menschsein und Multithematik	152
4.4.3 Zusammenfassung	154
4.5 Titel	155
4.5.1 Typen und Funktionen	157
4.5.1.1 Häufige Typen: Figuren-, Motiv- und Ein-Wort-Titel	157
4.5.1.2 Seltene Typen: Fragen und Aussagesätze, Langspielfilm-Hommagen und realgeografische Ortsbezeichnungen	160
4.5.2 Zusammenfassung	161
4.6 Figuren	162
4.6.1 Definitivische Annäherung an die Filmfigur	165
4.6.2 Anzahl der Figuren	166
4.6.3 Figurentypen	168
4.6.3.1 Protagonisten	171
4.6.3.2 Antagonisten	181
4.6.3.3 Nebenfiguren und Statisten	186
4.6.4 Verdichtungen einfacher Figuren	189

4.6.5 Zusammenfassung	191
4.7 Sprache	193
4.7.1 Wortreichtum und Wortarmut	195
4.7.2 Zusammenfassung	198
4.8 Wendepunkte	198
4.8.1 Positionen der Wendepunkte	203
4.8.2 Inhalte der Wendepunkte	208
4.8.3 Zusammenfassung	211
4.9 Anfänge	212
4.9.1 Expositionstypen	214
4.9.2 Storyabschnitte bei Minute Null	219
4.9.3 Zusammenfassung	220
4.10 Enden	221
4.10.1 Typen der Filmenden	222
4.10.1.1 Geschlossene Enden: Happy Endings und Sad Endings	222
4.10.1.2 Offene Enden	225
4.10.2 Surprise Endings und Twist Endings	227
4.10.3 Zusammenfassung	231
4.11 Sound Design	231
4.11.1 Orientierung, Desorientierung und Aufmerksamkeitslenkung	234
4.11.2 Akustische Isolationen	237
4.11.3 Zusammenfassung	241
4.12 Musik	243
4.12.1 Funktionen von Filmmusik im Kurzspielfilm	246
4.12.2 Musiktypen	251
4.12.3 Zusammenfassung	254
<b>5. Der prototypische Kurzspielfilm</b>	<b>257</b>
5.1 Sieben Kern-Qualitäten des Kurzspielfilms	259
5.2 Ausnahmen der Regel – Strukturelle Vielfalt und historische Entwicklungen	264
<b>6. Ausblick: Adaptierte Kurzspielfilme</b>	<b>267</b>
6.1 Ein exemplarischer Vergleich von LIGHTS OUT (SWE 2013, David F. Sandberg) und LIGHTS OUT (USA 2016, David F. Sandberg)	271



6.2 Zusammenfassung	275
<b>7. Schlussbetrachtungen</b>	<b>277</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>283</b>
<b>Filmografien</b>	<b>299</b>
<b>Email-Korrespondenzen</b>	<b>319</b>
<b>Danksagung</b>	<b>328</b>

# Einleitung

The best education in film is to make one. I would advise any neophyte director to try to make a film by himself. A three-minute short will teach him a lot. I know that all the things I did at the beginning were, in microcosm, the things I'm doing now as a director and producer. (Gelmis 2001, 104)

*Stanley Kubrick*

Auf den ersten Blick scheint es eindeutig: Die Produktion eines *Kurzfilms*<sup>1</sup> bzw. *Kurzspielfilms*<sup>2</sup> umfasst sämtliche Aspekte, die vom abendfüllenden Film bekannt sind. Einem Regisseur<sup>3</sup> obliegt die künstlerische Leitung, gearbeitet wird zumeist nach einem Drehbuch und Darsteller agieren vor der Kamera. Kubricks Aussagen könnten dementsprechend so aufgefasst werden, dass es sich bei einem Kurzspielfilm lediglich um einen kurzen Langspielfilm<sup>4</sup> handelt. Doch das wäre ein Missverständnis und würde die erheblichen Unterschiede verwischen.

- 
- 1 Die Kursivierung als Hervorhebung wird im Folgenden zur Kennzeichnung von Begriffen und Begriffsgruppen verwendet.
  - 2 Die begriffliche Ungenauigkeit zieht sich durch die (alltags-)sprachliche Praxis, wenn vom Kurzspielfilm die Rede ist. Sie erfährt in Kapitel 1 eine Präzisierung.
  - 3 Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird ausschließlich die männliche Form verwendet. Es können dabei aber sowohl männliche als auch weibliche Personen gemeint sein.
  - 4 Der übliche Begriff *Langspielfilm* – alltagssprachlich ist in der Regel vom *Langfilm* oder auch nur *Film* die Rede – wird nachfolgend verwendet, da er sich dafür eignet, sowohl die Abgrenzung zum Kurzspielfilm zu verdeutlichen als auch die vorhandenen Gemeinsamkeiten herauszustellen. Welche das im Einzelnen sind, wird im Verlauf geklärt.

Den Kurzspielfilm als einen *kurzen Langspielfilm* zu verstehen, bedeutete, dass nicht nur produktionstechnische Aspekte und dramaturgische Elemente wie das zwangsläufige Vorhandensein von Anfang und Ende oder das Geschichtenerzählen mittels darin agierender Figuren usw., sondern auch die individuellen Ausgestaltungen jener Elemente vom Langspielfilm auf den Kurzspielfilm übertragbar wären. Hier sind Zweifel angebracht.

## 0.1 Kurzspielfilm und Langspielfilm: zwei eigenständige Gattungen

Verstände man den Kurzspielfilm nicht als eine eigenständige Gattung, dann wäre diese Studie von ihrer ersten Idee an obsolet. Allerdings findet sich eine Vielzahl guter Gründe dafür, dass ein Kurzspielfilm wenigstens auf den zweiten Blick mehr und vor allem etwas anderes ist als nur ein kurzer Langspielfilm. Diese These lässt sich sowohl durch Forschungsarbeiten als auch durch die praxisorientierte How-To-Literatur (Anleitungen zum Schreiben und Produzieren von Kurzfilmen) explizit und implizit bekräftigen. In auffälliger Regelmäßigkeit beschreiben die Autoren dieser Bücher eine derartige Abgrenzung in den Einleitungen ihrer Texte. Auch Filmemacher sprechen sich deutlich für eine Unterscheidung aus.

Der Regisseur Tom Tykwer erklärt sie folgendermaßen: »Der Kurzfilm hat andere Kriterien [als der Langspielfilm], eine andere Grundform, eine andere Energie. Er hat auch eine andere Energiekurve und Konzentrationsspanne« (Kremski 2005, 9; Einschub durch DM). Tykwer bleibt damit grundsätzlich vage, doch ist er unmissverständlich in seiner Haltung gegenüber der Gattungseigenständigkeit des Kurzfilms, indem er Unterschiede und Besonderheiten benennt. Wissenschaftlich untermauern lässt sich die Ausführung Tykwers durch Katrin Heinrich (1997, 154), die eine der wenigen Monografien zum Kurzspielfilm vorgelegt hat: »Das erste Vorurteil, das man gegenüber dem Kurzspielfilm

haben kann, ist, daß man ihn lediglich als Mini-Langspielfilm oder als den Abschnitt eines Langspielfilms betrachtet.« Heinrich (1997, 152f.) erläutert weiterhin:

Auch wenn die Qualität der anspruchsvollen Kurzspielfilmproduktionen inzwischen mit der von Langspielfilmen vergleichbar ist, versucht der Kurzspielfilm mit dieser Professionalität nicht, dem Langspielfilm nachzueifern und beispielsweise dessen Möglichkeiten im Bereich der narrativen und dramaturgischen Formate zu imitieren.

Johannes Horstmann (1981, 7) befindet bereits 1981 in der Einleitung zum Tagungsband *Sprache des Kurzfilms*: »Erfreulicherweise setzt sich immer mehr die Erkenntnis durch, daß der Kurzfilm eine eigenständige filmische Erzählform und nicht ein verhandelter Langfilm ist«. Den Kernunterschied sieht er in der Narration. Dem Kurzfilm ist, so erläutert er,

eine spezifische Erzählstruktur zu eigen. Gegenstand eines Langfilmes ist ein komplexes Thema, welches er verästelnd entfaltet. Der Kurzfilm hingegen reduziert komplexe Gehalte auf einige wenige Momente, ohne im geglückten Fall nicht tief- und mehrschichtig zu sein. (Ebd.)

Axel Melzener (2010, 8), Autor eines How-To-Buchs zum Drehen von Kurzspielfilmen, erläutert zunächst die Gemeinsamkeiten der beiden Gattungen, stellt dann jedoch die wesentlichen Unterschiede heraus: »Die grundsätzliche Intention, die Herstellungsmethoden und Produktionsabläufe sind bei Lang- und Kurzfilm identisch: Es werden Geschichten erzählt und dabei verschiedenste Genres bedient und Themen behandelt«. Melzener (ebd.) weiter:

Und doch ist der Kurzfilm nicht einfach eine verknappte Variante des Langfilms oder umgekehrt ein Langfilm ein aufgeblasener Kurzfilm:

Der wesentliche Unterschied liegt in der Konzeption des Drehbuchs begründet, im dramaturgischen Aufbau. Es ist die Erzählweise, die den Unterschied macht.

Darüber hinaus verweist Melzener auf die bereits angesprochenen und offensichtlichen Unterschiede hinsichtlich der Laufzeiten und Produktionsbedingungen. Der Kurzfilm veranschlagt aufgrund seiner niedrigeren Minutenzahl gegenüber dem Langspielfilm eine kürzere Produktionsdauer und ist in aller Regel dementsprechend auch deutlich günstiger in der Herstellung (vgl. Melzener 2010, 8).

Gudrun Winter, Festivalleiterin des SHORTS at Moonlight KurzFilm-Festivals, benennt noch einen weiteren Aspekt, in welchem sich ein Unterschied auf der Produktionsseite zumindest von deutschen Kurz- und Langspielfilmen zeigt: Kurzspielfilme sind »für den internationalen ‚Markt‘ gemacht« (Winter 2015b, Email im Anhang), wohingegen »Langfilme [...] in der Zwischenzeit in Deutschland fast ausschließlich mit öffentlichen Fördermitteln und Senderbeteiligungen« (ebd.) entstehen. Winter (ebd.) schlussfolgert daraus, dass, »[w]enn man es auf die Spitze treiben will[,] [...] in Deutschland Langfilme deshalb nicht für den Weltmarkt gemacht werden, sondern für die Filmförderung Bayern, Berlin oder Nordrhein-Westfalen«.

Filmförderungen für Kurzfilme gibt es ebenfalls.<sup>5</sup> Das Staatsministerium für Kultur und Medien fördert beispielsweise Kurzfilme, die eine Laufzeit bis zu 30 Minuten aufweisen, und nimmt u. a. Bezug auf eine regionale Offenheit des Kurzfilms (vgl. Bundesregierung 2015, o. S.). Diese könne der Langfilm nach Winters (vgl. 2015b, Email im Anhang) Auffassung in Deutschland kaum mehr haben. Demgegenüber steht das erklärte Ziel des Staatsministeriums:

---

5 Frank Becher (vgl. 2012, 93–121) widmet dem Thema *Filmförderung* in seinem Buch *Kurzspielfilmproduktion* ein eigenes Kapitel.

Für junge Filmemacher wird mit der Förderung ein Beitrag zur finanziellen Unabhängigkeit ihres Schaffens geleistet, der es ihnen ermöglicht – losgelöst von wirtschaftlichen Zwängen und standortpolitischen Erwägungen – innovative Eigenständigkeit zu praktizieren. Das filmkünstlerische Experimentieren im Interesse der Vielfalt des deutschen Films ist ausdrücklich erwünscht. (Bundesregierung 2015, o. S.)

In allen bis hierhin aufgeführten Zitaten finden sich bereits einige wichtige, auch definitorische Gedanken zum Kurzspielfilm, die in Kapitel I vertieft und präzisiert werden. Die Begriffe *Vielfalt* und *Innovation*, welche im Zitat des Staatsministeriums genannt werden, sind in diesen Beschreibungen aufs Engste mit dem Kurzfilm respektive dem Kurzspielfilm verbunden. Auch das *filmkünstlerische Experimentieren*, das *Erzählen einer Geschichte* und natürlich die *Höchstdauer* werden in diesem Zusammenhang erwähnt. Bei Kubrick fand sich zudem eingangs der Bezug auf die Funktion als *Gegenstand der Ausbildung* eines Filmemachers. Ehe die Sprache auf diese und weitere Eigenschaften des Kurzspielfilms kommt, muss jedoch dessen Gattungseigenständigkeit geklärt werden.

Der Begriff *Gattung* bezeichnet ein »institutionalisiertes, auf sozialen Konventionen beruhendes textuelles Ordnungsmuster, das v[or] a[llem] auf lit[erarische] Texte bezogen wird« (Zymner 2007, 260f.), heißt es einleitend des entsprechenden Artikels im *Metzler Lexikon Literatur*. Der Transfer vom Literaturbezug zum Film ist dabei ungefährlich, da auch in filmischen Kontexten in gleicher Weise von Gattungen gesprochen wird. Problematisch mag hingegen zunächst erscheinen, dass die Begriffe *Gattung* und *Genre* häufig synonym gebraucht werden. Für die weiteren Ausführungen wird deshalb eine Unterscheidung vorgenommen: Unter dem *Filmgenre* wird in dieser Studie grundsätzlich eine *Spezifikation einer Filmgattung* verstanden. Zur Filmgattung *Langspielfilm* zählen Genres wie der *Horrorfilm*, der *Science-Fiction-Film* usw. »Der Begriff [Genre] wird sowohl synonym zu ‚Gattung‘ als auch zur Unter-

*scheidung von Textformen innerhalb einer Gattung verwendet*«, definiert Dieter Burdorf (2007, 275; Einschub und Hervorhebung durch DM), womit eine Trennung von Gattung und Genre grundsätzlich legitim ist. In bestärkender Ergänzung dazu seien auszugsweise Knut Hickethiers (2002, 63) Ausführungen zur Genretheorie zitiert: »Der Unterschied zwischen ‚Genre‘ und ‚Gattung‘ lässt sich leicht an einem Beispiel veranschaulichen«, schreibt er.

Das Krimigenre wird durch das Vorhandensein wesentlicher Handlungskonstellationen (Verbrechen und Aufklärung des Verbrechens) definiert. Dieses Genre kann in unterschiedlichen Filmgattungen (Spielfilm, Animationsfilm) vertreten sein. (Ebd.)

Hickethier (2007, 206; Hervorhebung im Original) fasst die Unterschiede von Gattungen und Genres derart zusammen, dass die Gattung ein »*Modus des Erzählens und Darstellens*« ist und das Genre »*historisch-pragmatisch entstandene[] Produktgruppe[n]*« bezeichnet.

Rüdiger Zymner (2007, 261) erläutert, dass »G[attung]en [...] je nach Erkenntnisinteresse und theoretischen Prämissen nach vollkommen heterogenen Kriterien voneinander unterschieden [werden]« und listet anschließend u. a. die folgenden auf: »Form und/oder Inhalt und/oder Funktion und/oder Kommunikationssituation und/oder Distribution« sowie auch den »Umfang (Fabel, Kurzgeschichte, Roman)« (ebd.).

Es gibt folglich nicht nur ein Kriterium, in dem sich Kurzspielfilm und Langspielfilm in ihren Eigenschaften als Gattungen voneinander unterscheiden. Natürlich finden sich auch jene Aspekte – und es sind nicht wenige –, in denen sie miteinander verwandt sind. Doch allein die Unterschiede im *Umfang* (z. B. im Sinne der Dauer; siehe auch Kapitel 1) oder in der *Distributionsform* (siehe auch Kapitel 0.3) belegen die Annahme, dass man es mit zwei eigenständigen Gattungen zu tun hat.

Dass in dieser Arbeit Terminologien und Bestandteile verwendet werden, die sich auch im Langspielfilm finden, impliziert dabei nicht etwa, dass der Kurzspielfilm schlussendlich doch nur ein kurzer Langspielfilm sei. Der Film ist ein Zeitmedium und das wiederum ist eine Gemeinsamkeit (nicht nur) von Lang- und Kurzspielfilm. »Erzählen ist in seinen Dimensionen der Welt Darstellung und -vermittlung ein [...] übergreifender Vorgang, der das zu Zeigende in temporale Zusammenhänge stellt«, erklärt Hickethier (2007, 105). Folglich hat auch jeder Film beispielsweise einen Anfang und ein Ende. Außerdem »[]zeigt er Strukturen [auf], die hinter dem Präsentierten bestehen und dieses bestimmen [...]. Das Narrative ist also in der Struktur der Erzählung erkennbar« (ebd.). Die Fiktionalität des Spielfilmischen verlangt somit zwangsläufig u. a. nach dem Erzählen mittels Figuren in unterschiedlichen Konflikten.

Eine grundlegende Unterscheidung, die ebenso aus dem Roman und aus der Kurzgeschichte bekannt ist, lässt sich in der Viel- bzw. Wenigstimmigkeit der beiden Gattungen ausmachen. Langspielfilme wie auch Kurzspielfilme arbeiten mit *Main Plots* (zu Deutsch: Haupthandlungen), neben denen sich in Langspielfilmen *Sub-Plots* (vgl. Bordwell/Thompson 2010, 80) sowie *Plot-Partikel*<sup>6</sup> finden.

In der theoretischen Betrachtung wird gemeinhin die *Story* eines Films (oder eines Romans usw.) von seinem *Plot* abgegrenzt. Die *Story*, das ist mit dem Autor E.M. Forster (vgl. 1985, 86) das Gesamt aller Geschehnisse eines fiktiven Werks in ihren natürlichen, chronologischen Abfolgen: »the chopped-off length of the tapeworm of time« (ebd.). Jenes Gesamt aller für die *Story* relevanten Vorgänge muss typischerweise

---

6 Der Begriff *Plot-Partikel* ist mein Vorschlag für die Bezeichnung jener Elemente, die kleiner als die *Sub-Plots* sind, sich aber im *Plot* abspielen bzw. darin integriert sind und verschiedene Aussagen über die Handlung machen und Bedeutung generieren. Gemeint sind damit u. a. Zwischentitel, die die Darstellung ganzer *Sub-Plots* ersetzen können, aber selbst keine *Sub-Plots* sind.



nicht einmal explizit im Film gezeigt oder erwähnt werden, um dennoch für den Zuschauer verständlich bzw. akzeptierbar zu sein. Bei der Darstellung der Alltagssituation eines Ehepaares wissen wir beispielsweise zumeist intuitiv (z. B. aufgrund von stereotypen Handlungsmustern), dass einmal eine Hochzeit stattgefunden hat. Der Zuschauer muss die tatsächliche Hochzeitszeremonie nicht sehen, wenn sie für den Plot nicht weiter relevant ist.

Der Plot bezeichnet nach Forster (vgl. 1985, 86) die ausgewählten Ereignisse und deren Verknüpfungen, die im jeweiligen fiktionalen Text dargestellt werden. Mit David Bordwell und Kristin Thompson (2010, 80; Hervorhebung im Original) lässt sich hinsichtlich des Mediums Film ergänzen: »The *set* of all the events in a narrative, both the ones explicitly presented and those the viewer infers, constitutes the *story*«. Bordwell und Thompson (ebd.; Hervorhebung im Original) weiter: »The term *plot* is used to describe everything visibly and audibly present in the film before us«. Der Plot bezeichnet folglich die Auswahl und Reihenfolge der Darstellung bestimmter Ereignisse einer Story, das unmittelbar im Film auditiv und visuell Abgebildete und dessen kausalen Zusammenhang.

Der Main Plot definiert sich grundsätzlich über eine »[Gebundenheit] an das Handeln der Protagonisten«, wohingegen die Sub-Plots »an Nebenakteure« geknüpft sind, so James zu Hüningen (2012a, o. S.). Auch kann der Sub-Plot »eine sekundäre Handlung« (ebd.) sein,

in die ebenfalls die Protagonisten verstrickt sind. Die beiden Handlungsstränge stehen nicht unverbunden nebeneinander, sondern komplementieren einander, stehen in Opposition, entfalten ein Thema in den verschiedenen Ständen etc. [...] Erst die Nebenhandlung macht die Haupthandlung zu einem komplexen Stoff. (Ebd.)

Erwartbar ist, dass aufgrund ihrer physischen Dauer nur wenige Kurzspielfilme über Sub-Plots bzw. Nebenhandlungen verfügen und sich da-

mit stark vom Langspielfilm unterscheiden. »Often the single thing in both the short story and the short film is a carefully selected fragment of time that evokes the spontaneity, ephemerality, beauty, or singularity of a passing moment – or a ‚slice of life‘ – unbound by the demands of causality«, schreibt Cynthia Felando (2015, 48). Der Main Plot sei – dieser Definition folgend – somit in aller Regel der einzige Plot in einem Kurzspielfilm. Er spiele sich darüber hinaus innerhalb einer schmalen innerfilmischen und physischen Zeitdauer ab (vgl. ebd.). Vielfach finden in diesem Zusammenhang bei Felando (vgl. ebd., 48f.) die Begriffe *fragment* und *moment* Erwähnung. Felando (ebd., 49) statuiert: »The attention to singular moments and slice-of-life narratives is characteristic of the classical and art short, and it is an enduring aspect of the live-action fiction short.«

Von großer Wichtigkeit für diese Arbeit ist die Prämisse, welche sich aus der vorausgegangenen Kurzanalyse der Gattungsfrage ergibt: Kurzspielfilm und Langspielfilm sind eigenständige Gattungen. Wie die bis hierhin dargelegten Ausführungen zeigen, lässt sich die Prämisse hinreichend belegen. Auf diesem Fundament kann die Dramaturgie des Kurzspielfilms ergründet werden.

In der Forschung findet der Kurzspielfilm gegenüber dem Langspielfilm bis dato eine geringe Beachtung. Womöglich hängt das auch mit dem skizzierten Missverständnis zusammen, dass ein Kurzspielfilm bisweilen als zeitlich limitierte Variante eines Langspielfilms fehlverstanden wird. Oder es ist gerade seine angesprochene inhärente Vielfalt, welche ein Forschungsvorhaben zum Kurzspielfilm zumindest erschweren kann. Für Heinrich (vgl. 1997, 153) führt diese Vielfalt dazu, jeden Versuch, eine Theorie des Kurzspielfilms aufzustellen, zum Scheitern zu verurteilen. Sie schreibt, dass ein

‚Unrecht‘, das man dem Kurzspielfilm antun kann, [...] in dem Versuch [besteht], eine allgemeingültige Kurzspielfilmdramaturgie entwickeln

zu wollen. Damit würde man das Charakteristikum seiner Vielfalt absprechen, denn im Grunde ist jeder Inhalt im Kurzspielfilm möglich, in jeder erdenkbaren Form. [...] Es ergeben sich keine festgelegten Erzählmodelle, keine Struktur der Kurzspielfilm-Komödie, keine Dramaturgie der Journey-Kurzspielfilme, die zu Regeln oder Theorien des Kurzspielfilms erhoben werden könnten. (Heinrich 1997, 153)

Die vorliegende Arbeit ist das Angebot, es dennoch mit einer Dramaturgie zu versuchen. Damit soll gleichzeitig die Forschungslücke geschlossen werden, welche auch Heinrich mit ihrer Analyse aufzeigt.

Die Annahme, dass es aller Vielfalt zum Trotz doch wiederkehrende Muster im Kurzspielfilm gibt, legt bereits ein interdisziplinärer Blick in die Theorien der *Kurzgeschichte* nahe. Leonie Marx (2005, 73) weist in ihrer Untersuchung zur deutschen Kurzgeschichte eine »formale Vielfalt innerhalb der Gattung« nach. Das erinnert an Heinrichs Beschreibungen des Kurzspielfilms. Obwohl sie von einer Vielfalt ausgeht, schreibt Marx von einem »strukturellen Zusammenspiel« (ebd., 74) von »wesentlichen Merkmale[n] in der Kurzgeschichte« (ebd., 73). Auch wenn eine Kerneigenschaft einer Gattung ihr Variantenreichtum ist, können offenkundig dennoch wiederkehrende Muster vorhanden sein.

Die Methode, mit der sich eine Dramaturgie des Kurzspielfilms formulieren lässt, wird im nachfolgenden Unterkapitel erläutert.

## 0.2 Erkenntnisinteresse und Aufbau der Untersuchung

Unter der vielgestaltigen Oberfläche des Kurzspielfilms lassen sich planvoll und methodisch eingesetzte Strukturen finden. Diese sind grundsätzlich eine zwingende Voraussetzung dafür, dass Filme Bedeutungen generieren respektive Bedeutungen in ihnen angelegt werden können.

Die Dekodierung innerhalb des Prozesses der Filmrezeption läuft mal bewusster, mal unbewusster ab. Wissenschaftlich mehrwertig wird es vor dieser Prämisse einer Strukturhaftigkeit des Films dann, wenn im Hinblick auf die Entwicklung einer Dramaturgie des Kurzspielfilms jene filmtextlichen Strukturen systematisch aufgedeckt und Gesetzmäßigkeiten definiert werden. Dieses Vorhaben steht – auf das Engste zusammengefasst – im Fokus des Erkenntnisinteresses dieser Arbeit.

»Film und Fernsehen als Text zu verstehen und zu ‚lesen‘, [...] geht von der Annahme eines Zeichenprozesses in diesen Medien aus, sieht in ihnen eine spezielle ‚Zeichenpraxis‘«, erklärt Hickethier (2007, 22). Diese grundlegende Annahme wird für diese Untersuchung übernommen. Die Arbeit bewegt sich dementsprechend in der Tradition der *Filmsemiotik*. Semiotik führt sprachlich zurück auf »sēmeion«, das dem Griechischen entstammt und sich mit »Zeichen« übersetzen lässt. Die Semiotik ist die

Theorie und Lehre von sprachlichen und nichtsprachlichen Zeichen und Zeichenprozessen, in deren Zentrum die Erforschung natürlicher Sprache als umfassendstem Zeichensystem steht. Außer Sprach- und Kommunikationstheorie aber beschäftigen sich vielfältige geisteswissenschaftliche Disziplinen mit Theorien nichtsprachlicher Zeichen. (Bußmann 1990, 679)

Hierzu zählt auch die Filmwissenschaft. Zeichen sind die »Abstraktionsklasse aller sinnlich wahrnehmbaren Signale, die sich auf denselben Gegenstand oder Sachverhalt in der realen Welt beziehen« (ebd., 864). Die Erfassung von Filmzeichen ist eine Schwierigkeit der Filmanalyse. »Die *theoretische Einheit des Gegenstandes*«, schreibt Hans Jürgen Wulff (1999, 11; Hervorhebung im Original), »ist immer fraglich und schwer faßbar«. Wulff (ebd.) weiter: »Keine Wissenschaft ist möglich ohne die Annahme einer spezifischen ‚inneren Bündigkeit‘ ihres Gegenstandes (um eine ältere Ausdrucksweise zu bemühen).« Die angesprochenen

»Strukturen des Werks, um die es« nicht nur in dieser Arbeit, sondern grundsätzlich in der Praxis »der Filmanalyse primär geht[,] [...] sind eingebunden in ein kommunikatives Verhältnis, sind Elemente einer Verständigungshandlung« (Wulff 1999, 11). Filmzeichen, jene sinnlich wahrnehmbaren audiovisuellen Signale respektive »[f]ilmische Formen sind [...] *Wozu-Dinge* [...], die einen auszusagenden Inhalt für einen Verstehensprozeß vorbereiten« (ebd.; Hervorhebung im Original). Teil dieses Verstehensprozesses ist eine Interpretationsleistung des Empfängers gegenüber der audiovisuellen Nachricht des Senders. Die Nachricht setzt sich aus den einzelnen Elementen des jeweiligen Kurzspielfilms als Produkt u. a. kreativer Gedankenleistungen und technischer Hervorbringungen zusammen, die nunmehr in zweiter Reihe hinter dem ganzheitlichen Werk zurücktreten. Das bedeutet zwangsläufig auch, dass der Film und seine Rezeption grundsätzlich zu einem gewissen Maß individuell und an den jeweilig am Kommunikationsprozess beteiligten Menschen, an den jeweiligen Ort und die jeweilige Zeit, d. h. an einen individuellen Rezeptionsdiskurs, gebunden sind. Dies führt jedoch keineswegs zu einer unendlichen Deutungsvielfalt der Zeichenketten. Dann empfänden wir jede Filmhandlung mit all ihren zeitlichen Aussparungen und der Ausschnitthaftigkeit von Bild und Ton als ein unauf lösliches Chaos. Doch das ist selten der Fall.

Es können folglich allgemeine mediale Vorerfahrungen und Prägungen angenommen werden, eine Art Sozialisation durch den Film und mit dem Film, welche die Gesetzmäßigkeiten und das Allgemeinwissen um das Medium – jederzeit abrufbar – in den Rezipienten verankert haben. »Die Wahrnehmung filmischer Bilder ist keine naturgegebene Fähigkeit, sondern ein Produkt von Lernprozessen, Resultat einer Eingewöhnung in ein semiotisches Dispositiv«, erklärt auch Wulff (2012e, 1). Diese Sozialisierung hat einen internationalen Hintergrund, wofür ein einziger Blick auf die aktuellen Kinocharts und die Herkunftsländer jener Filme zum Beleg reicht. Die Kurzspielfilme, die für diese Arbeit besehen wurden, stammen ebenfalls aus der ganzen Welt.

Vielerlei Filmzeichen werden von den meisten Rezipienten eindeutig gelesen. Schnell und intuitiv wird beispielsweise in einem Liebesfilm in der Regel klar, welche Figuren am Liebesreigen beteiligt sind, wer schließlich unbedingt zu wem finden sollte und zu wem nicht usw. Auch das Genre selbst wird z. B. durch den Einsatz stereotyper Musik oder durch bestimmte Schauspieler, die wir mit einem Genre verbinden, zügig konstituiert. Auf dem im Zuschauer vorhandenen, impliziten Wissen aufbauend können neue Informationen im jeweiligen Film etabliert, d. h. neue Geschichten mit neuen Figuren erzählt bzw. vielmehr die narratologischen Gesetzmäßigkeiten variiert werden.

Andere Zeichen sind offener interpretierbar und in manchem Fall auf Missverständnisse und Mehrdeutigkeit hin angelegt. Beispiele hierfür sind u. a. die Enden von 2001: A SPACE ODYSSEY (GBR<sup>7</sup> 1968, Stanley Kubrick)<sup>8</sup>, INCEPTION (USA/GBR 2010, Christopher Nolan) oder SHUTTER ISLAND (USA 2010, Martin Scorsese). Elliptische und offene Strukturen, inkonsistente Figurenzeichnungen sowie unzuverlässiges Erzählen sind nur einige der möglichen Strategien, die Zuschauer mit einem bewusst fehlleitenden Einsatz filmischer Zeichen zu täuschen, um damit Assoziationen anzuregen, bis hin zur Provokation zu verwirren oder zu erstaunen.

Jeder Rezipient ist neben seiner filmischen Sozialisation ein Experte der ureigenen Leidenschaften und Vorerfahrungen. Der Historiker schaut einen Kriegsfilm mit gänzlich anderen Augen als derjenige, der sich vor allem an der Ästhetik der Actionszenen erfreut oder als jener Zuschauer, der ein Bewunderer des Hauptdarstellers ist usw. Den Kriegsfilm als Genre erkennen wiederum alle Rezipienten eindeutig. Der Grund hierfür ist der Einsatz spezifischer Zeichen, die sowohl im Film als auch in

---

7 Sämtliche in dieser Arbeit verwendete Länderkürzel entsprechen der Ländercodeliste ISO 3166 ALPHA-3.

8 Angaben über die Regie werden nur bei der ersten Nennung eines Films gemacht.

seinen Paratexten wie dem Filmplakat, dem Trailer usw. angelegt sind.

Der Film ist ein multimodales, das heißt mit sprachlichen und nicht-sprachlichen Zeichenmodalitäten sinnvoll strukturiertes und dynamisches, aber formal begrenztes Artefakt in zeitlich-linearer Abfolge. Er kann auf verschiedensten Ebenen intertextuelle Bezüge zu anderen Textvorkommen herstellen und je nach Kontext bestimmte Kommunikationsabsichten produzieren. (Wildfeuer 2013, 47)

Jegliche Modalitäten eines Films, d. h. Geräusche, Musik, Sprache, das Bild usw., aber auch Zeichenverbünde wie Anfänge oder Enden stehen demnach miteinander in Verbindung und generieren erst über diese Verbindung Bedeutung – innerhalb ihrer Synchronizität und ihrer Abfolge. Damit lenken sie das Verständnis des Films.

Die These der vorliegenden Untersuchung wird vor dieser Prämisse einer Zeichenpraxis des Films bzw. Filmtextes formuliert und lautet wie folgt:

Die Dramaturgien unterschiedlicher Kurzspielfilme zeigen wiederkehrende Strukturen – eine Reihe von bestimmbareren Elementen, die es gilt, theoretisch zu erfassen, zu dokumentieren und im Einzelnen zu definieren. Die Filme falten sich als Varianten jener Kern-Elemente aus. Sie lassen sich auf der Basis von stereotypen Konstellationen, narrativen Konventionen, stilistischen Strategien usw. aus den jeweiligen Kurzspielfilmen ablesen sowie zu allgemeineren Beschreibungselementen generalisieren, in denen die Gattungsspezifika im Vergleich zutage treten.

Die eingangs dargestellten begrifflichen Uneindeutigkeiten, welche sich bereits in einem grundlegenden absoluten Wert wie der Lauffänge des Kurzspielfilms ausdrücken, setzen zunächst eine Diskussion zur Definition des Objekts der Untersuchung voraus. Eine solche Definition ist auch im Hinblick auf die Auswahl für das filmische Korpus notwen-

dig. Diese Diskussion sowie die vorläufige Bestimmung dessen, was als Kurzspielfilm zu verstehen ist, sind Inhalt des ersten Kapitels. *Vorläufig* meint in dem Zusammenhang, dass an dortiger Stelle ebenfalls keine endgültige Definition geliefert, sondern eine Beschreibung ergründet wird, die das Abstecken eines formalen Rahmens möglich macht.

Im Anschluss daran wird im zweiten Kapitel die internationale Geschichte des Kurzspielfilms skizziert, womit die vorläufige Definition durch das Hinzufügen der historischen Komponente eine weitere Präzisierung erfährt. Die Erkenntnisse dieser beiden Kapitel bilden die Grundlage für die Auswahlmethode des filmischen Korpus. Die in dieser Arbeit dargestellte Geschichtsschreibung des Kurzspielfilms teilt sich in zwei Felder auf: die Außenansichten (technische Innovationen, gesellschaftliche Umbrüche, internationale Entwicklungen des Filmmarktes) und die Innenansichten (narratologische Eigenschaften und deren Entwicklungen). Den Außenansichten ist das Kapitel 2 gewidmet. Die Innenansichten sind Teil der Analysen im Hauptteil in Kapitel 4 und werden unter Kapitel 5 noch einmal elementübergreifend zusammengefasst. Ihnen geht die Sichtung einer relativ großen Anzahl an Kurzspielfilmen voraus. Das ist notwendig angesichts der enormen Vielfalt, welche die Gattung durchzieht. Nur auf diese Weise können im Vergleich Gemeinsamkeiten überhaupt erkennbar werden. Die Auswahl der Kurzspielfilme erhebt dabei keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit. Es ist praktisch unmöglich, alle Kurzspielfilme zu sichten, die jemals veröffentlicht wurden. Da darüber hinaus kein festgeschriebener Kanon der Kurzspielfilme existiert, müssen Auswahlkriterien definiert werden. Nähergehende Erläuterungen zur Zusammensetzung des filmischen Korpus werden am Ende von Kapitel 2 auf Basis der definitiven Erläuterungen dargelegt. Hierauf folgt im dritten Kapitel eine Skizzierung des Forschungsstands.

Das Vorgehen ist grundsätzlich heuristisch. Auf der Basis von Beobachtungen und unterstützt von theoretischer Reflexion werden in Ka-



titel 4 am Korpus von Fällen Hypothesen und Annahmen formuliert und überprüft (vgl. Kleining 1994, 182f). Gerhard Kleining (ebd., 182) spricht in diesem Zusammenhang vom »Dialogprinzip«: »Der Forschungsprozeß wird in Bewegung gesetzt durch ‚Fragen‘ an den Text, auf die der Text ‚antwortet‘, was zu neuen ‚Fragen‘ führt.« Die Beschreibungen konkreter Filmbeispiele und exemplarische Fallanalysen erläutern die Erkenntnisse im Hauptteil der vorliegenden Studie und veranschaulichen die ihnen zugrunde liegenden Überlegungen.

Der Hauptteil gliedert sich in zwölf Unterkapitel, im Rahmen derer die nachfolgenden Elemente des Kurzspielfilms untersucht werden:

(1) Zeiten, (2) Räume, (3) Genres, (4) Themen, (5) Titel, (6) Figuren, (7) Sprache, (8) Wendepunkte, (9) Anfänge, (10) Enden, (11) Sound Design und (12) Musik.

Die Auswahl dieser zwölf Elemente ermöglicht eine breitgefächerte Perspektive auf den Kurzspielfilm und damit auf seine Strukturen. Sie greift u. a. auf das Studium jener Kategorien der Kurzgeschichten-Theorien zurück, sowie auf die Schwerpunktlegungen der How-To-Literatur von Melzener (vgl. 2010) oder Linda J. Cowgill (vgl. 2001). Die Auswahl bezieht sich ebenso auf typische Untersuchungsfelder des Langspielfilms.

Um die eigenständigen Architekturen – der lateinische Begriff *structura* (= Bauwerk) wird hier einmal beim Wort genommen – des Kurzspielfilms zu analysieren, bedarf es fundierter Aussagen über die einzelnen Elemente. Aller Unterschiede zum Trotz müssen auch die Theorien des Langspielfilms bemüht werden, da nur diese das Vokabular begründen können, wenn es an die filmwissenschaftliche Diskussion über den Kurzspielfilm geht. Darüber hinaus hilft die Popularität manches Langspielfilms, um die jeweiligen Aspekte an allgemein bekannten Filmbeispielen zu verdeutlichen. Heinrich (1997, 153) positioniert sich in diesem Punkt gänzlich anders: »Der Langspielfilm kann [...] nicht als Maß für den

Kurzspielfilm herangezogen werden«, schreibt sie. Doch diese Aussage ist zu fundamental und wird für die vorliegende Arbeit nicht gelten. Bei allen Ungleichheiten dürfen die vielen Übereinstimmungen zwischen den Gattungen nicht unterschlagen werden. Sowohl der Kurzspielfilm als auch der Langspielfilm sind Filme respektive Spielfilme. Die Unterschiede befinden sich in den individuellen Ausprägungen der Elemente. Bereits die unter 0.1 zitierten Gemeinsamkeiten, welche Melzener aufzählt, sprechen eindeutig dafür, auch den Langspielfilm als Maß für den Kurzspielfilm in die Untersuchung aufzunehmen und einzelne Befunde mit ihm zu verdeutlichen. Da die Theorien des Langspielfilms jedoch nicht dafür geschaffen sind, den Kosmos der Gattung des Kurzspielfilms ausreichend zu erfassen, werden die Theorien der Kurzgeschichte und der Novelle als Bezugstheorien in die Vorüberlegungen einbezogen. Die Literaturwissenschaft offeriert in diesem Zusammenhang Modelle, welche sich aufgrund ihrer formalen Nähe für eine Analyse der Kurzspielfilme anbieten. Dabei muss an dieser Stelle die Frage geklärt werden, warum unter den kurzen Erzählformen der Literatur gerade die Kurzgeschichte und die Novelle ausgewählt wurden. Weiterhin ergibt sich die Frage, inwiefern diese beiden Gattungen überhaupt untereinander vereinbar sind, da sie sich doch in einigen der idealtypischen Merkmale deutlich unterscheiden. Horstmann (1982, 54) erklärt in diesem Zusammenhang:

Wenn schon Vergleiche gewagt werden, dann lassen sich die Formen des Kurz-Spielfilms am ehesten noch an den Kurzformen der Literatur überprüfen; deren Nomenklatur können wir auf den Kurz-Spielfilm übertragen, sofern wir sie nicht als endgültig definierte, sondern als dialektische und fließende Kategorien übernehmen, die untereinander möglicherweise weniger Interdependenzen aufweisen als die verschiedenen Formen der beiden Medien Film und Literatur.

Dabei verwundert jedoch, dass Horstmann (ebd., 55) ausgerechnet die Novelle hiervon ausnimmt, die seiner Ansicht nach

weniger eine interessante Begebenheit [ist] als ein kaum adaptierbarer, weil vorformulierter Stoff; er ist aus der werkimmanenten Poetik kaum abzulösen und auch nicht umzuschmelzen in die eher puristische Erzählstruktur des Kurz-Spielfilms. Trotz ihrer Kürze entbehrt die Novelle der strukturellen Voraussetzung für eine ihrer literarischen Substanz gemäße Transponierung in die spezifischen Kategorien des Kurz-Spielfilms. Thomas Manns Ansicht, Novellen ließen sich ‚mit mehr Glück ins Filmische übertragen als Dramen‘, lassen wir für den langen Spielfilm gelten, wo die literarische Ambition auf den Strukturen einer deskriptiven Dramaturgie sich expandieren läßt, wo Impressionen statt ‚Begebenheiten‘ dominieren können.

Tatsächlich aber finden sich Gemeinsamkeiten nicht nur zwischen Kurzspielfilm und Kurzgeschichte, sondern auch zwischen Kurzspielfilm und Novelle, weshalb beide literarischen Gattungen hier als Bezugstheorien verwendet werden. Noch dazu werden sowohl Kurzgeschichten als auch Novellen für den Kurzspielfilm adaptiert wie *THE FALL OF THE HOUSE OF USHER* (USA 1928, James Sibley Watson/Melville Webber), der eine Adaption einer Kurzgeschichte von Edgar Allan Poe ist, oder François Truffauts *LES MISTONS* (FRA 1957), welcher auf einer Novelle von Maurice Pons beruht. Es läßt sich dementsprechend eine intermediale Verwandtschaft wenigstens unterstellen.

Sowohl August Wilhelm Schlegel als auch Ludwig Tieck bezeichnen die *Wendung* als besonderes Kennzeichen der Novelle, worüber sich eine weitere Verbindung zu den kurzspielfilmischen Strukturen herstellen läßt.

Bizarr, eigensinnig, phantastisch, leicht witzig, geschwätzig und sich ganz in Darstellung auch von Nebensachen verlierend, tragisch wie komisch, tief sinnig und neckisch, alle diese Farben und Charaktere läßt die ächte Novelle zu, nur wird sie immer jenen sonderbaren auffallenden Wendepunkt haben, der sie von allen anderen Gattungen der Erzählung unterscheidet. (Tieck 1841, XXXIII)

Schlegel (1965, 216) postuliert in diesem Zusammenhang ganz ähnlich, dass »die Novelle [...] entscheidender Wendepunkte [bedarf], so daß die Hauptmassen der Geschichte deutlich in die Augen fallen«.

Von dem »Verlieren in Nebensachen« abgesehen (und auch das ist erst noch zu überprüfen) könnte Tiecks Aussage einer aktuellen Definition des Kurzspielfilms entsprungen sein. Besonders deutlich wird das in Kapitel 1 innerhalb der Darstellung der Diskurse der definitorischen Beschreibungen des Kurzspielfilms.

Eine Analyse des stark experimentell gefärbten Kurzspielfilms DOODLEBUG (GBR 1997, Christopher Nolan) vermag aufzuzeigen, wie hybridisch mitunter die für die Novelle und die Kurzgeschichte typischen Merkmale im Kurzspielfilm auftreten, die in der Literatur noch formal voneinander getrennt werden. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird sich auffächern, dass DOODLEBUG (GBR 1997) für diese filmische Vereinbarkeit nur ein Beispiel unter vielen ist. Die Gattung Kurzspielfilm ist aber nicht etwa nur eine Kurzgeschichte oder Novelle oder ein darauf fußender Hybrid in audiovisueller Form. Im Kurzspielfilm manifestiert sich etwas Originäres, das in Ansätzen aus anderen Erzählformen bekannt ist, hier jedoch unikal ausgestaltet wird.

DOODLEBUG (GBR 1997) beginnt damit, dass ein Mann versucht, mit einem Schuh eine Kreatur zu zerschlagen, deren Gestalt zunächst versteckt bleibt. Anfangs ist nur erkennbar, dass dieses Wesen in etwa die Größe einer Ratte haben muss, was auch durch die Bewegung des Objekts assoziiert werden kann (Minute 01:46<sup>9</sup>). Das Wesen huscht über

---

9 Da keiner der in dieser Arbeit mittels Timecode dargestellten Filme im dreistelligen Minutenbereich liegt (die meisten Filme sind kürzer als eine Stunde), wird auf die erste Stelle (die Stundenzahl) in der Timecode-Angabe verzichtet. Das Schema ist folglich immer *Minute: Sekunde*. Die Timecode-Angaben werden dann gemacht, wenn der Zeitpunkt im Film ein Aspekt der Argumentation ist oder wenn – wie bei DOODLEBUG – die Handlung verstrickt und redundant ist, sodass die Angabe des Timecodes Orientierung schafft. Die Timecode-Anga-

den Fußboden der Wohnung. Der Begriff *bug* im Titel des Films impliziert, dass es sich um ein Insekt handeln könnte. In jedem Fall muss es sich aber um Ungeziefer handeln. Die dargestellte stereotype Situation legt den Gedanken nahe: Der Mann schwingt seinen Schuh und schlägt ins Leere. Dies ist ein Alltagsmotiv, das mit der Jagd nach einer Mücke, einer Spinne etc., immer aber mit der Bekämpfung von Ungeziefer assoziiert wird. Es folgt der Wendepunkt: Der Mann reißt ein Kleidungsstück beiseite, unter dem sich die Kreatur befindet. Wir sehen, dass es sich um einen winzigen Menschen handelt (Minute 02:08). Tatsächlich ist es der Mann selbst – nur deutlich kleiner. Ein Wendepunkt ist dieser Moment deshalb, da sich hier eine Frage beantwortet, die am Anfang des Films implizit gestellt wurde: Was jagt der Mann? Zusätzlich verlagert sich die Geschichte in diesem Augenblick vom Alltäglichen ins Fantastische.

Die Jagd wird fortgesetzt und das Grotteske der Situation gesteigert, weil sich aus dem Versuch des Zertretens eine Art Tanz entwickelt. Der kleine Mann flüchtet jedoch nicht. Augenscheinlich ist er selbst auch auf der Jagd und macht zeitversetzt die gleichen Bewegungen wie sein großes Ebenbild, das er nicht wahrnimmt. Schließlich visiert der erste Mann den kleinen zum todbringenden Schlag an. Auch der kleine Mann holt aus und lässt seinen Schuh auf den Boden sausen (Minute 02:29). Der Kamerastandpunkt wechselt auf eine Untersicht des großen Mannes, der mit seinem Schuh zuschlägt (Minute 02:32). Hinter ihm taucht er in einer weiteren Variante auf (nun zum dritten Mal) und auch der Riese zerschlägt den nächstkleineren Mann (Minute 02:39). Das Bild friert ein und der Abspann wird eingeblendet.

Manches ist bei näherem Hinsehen novellistisch an diesem Kurzspielfilm – vieles hingegen überhaupt nicht. Ebenso entspricht einiges den idealtypischen Bauweisen der Kurzgeschichte und steht nicht nur des-

---

ben beziehen sich bei DOODLEBUG auf die DVD-Veröffentlichung *Cinema 16 – British Short Films* von der Rough Trade Distribution GmbH (2006).

halb in starkem Kontrast zum novellistischen Erzählen. Novellistisch ist der bereits angesprochene Wendepunkt: »Am Wendepunkt beginnt sich das Geschehen regelmäßig zu verselbständigen und auf das unerhörte Ereignis zuzutreiben«, schreibt Winfried Freund (2009, 37) und bezeichnet damit ein Kernmerkmal der Novelle.

Plötzliche, aber keineswegs unvorbereitete, jeweils deutlich markierte Wendepunkte bestimmen in vielen herausragenden Gattungsbeispielen die novellistische Handlungsführung und lassen den Menschen im Negativen wie im Positiven als verantwortlich erscheinen für das, was geschieht, ohne daß er selbst einen unmittelbaren Einfluß auf die Folgen seines Handelns hat. (Ebd.)

Diese Ausführungen lassen sich direkt auf die Geschehnisse in *DOODLEBUG* (GBR 1997) übertragen. Die Frage nach dem, was da über den Fußboden huscht, bestimmt die erste Hälfte des Films. Der Wendepunkt (die Auflösung der Frage) ist damit keineswegs völlig unvorbereitet. Was hierauf geschieht, steht nur noch mittelbar unter dem Einfluss des bzw. der Protagonisten.

Demgegenüber definiert Freund (ebd., 54) für die Kurzgeschichte, dass diese sich »auf das Handlungsresultat [konzentriert], das in einer scharf umrissenen Situation erkennbar [...] wird«. Die Situation in *DOODLEBUG* (GBR 1997) ist scharf umrissen und verliert keine Zeit für Einführungen oder Erklärungen. Auch eine Lösung wird nicht angeboten. Hierin lässt sich eine starke Gemeinsamkeit zur Kurzgeschichte ausmachen: »Für Anfang und Schluss der Kurzgeschichte gilt *Unabgeschlossenheit* als gattungsspezifisches Strukturmerkmal«, schreibt Marx (2005, 64; Hervorhebung im Original). Die Kurzgeschichte startet in der Situation und ist mit dem letzten Satz nicht abgeschlossen (vgl. ebd.). Das Ende von *DOODLEBUG* (GBR 1997) ist zwar pointiert – was ebenfalls ein gängiges Merkmal vieler Kurzgeschichten ist (vgl. ebd., 66) –, bleibt jedoch Antworten schuldig: Warum gibt es diesen Mann