

Inhalt

Einleitung	9
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
1. Definitorische Annäherungen an den Kurzspielfilm	39
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
2. Die Geschichte des Kurzspielfilms	67
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
3. Über den Forschungsstand	83

4. Elemente des Kurzspielfilms	89
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 Definitiorische 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
5. Der prototypische Kurzspielfilm	257
5.1 Sieben Kern-Qualitäten des Kurzspielfilms	259
5.2 Ausnahmen der Regel – Strukturelle Vielfalt und historische Entwicklungen	264
6. Ausblick: Adaptierte Kurzspielfilme	267
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
7. Schlussbetrachtungen	277
Literaturverzeichnis	283
Filmografien	299
Email-Korrespondenzen	319
Danksagung	328