

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*¹ bzw. *Kurzspielfilms*² umfasst sämtliche Aspekte, die vom abendfüllenden Film bekannt sind. Einem Regisseur³ 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 Langspielfilm⁴ 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.⁵ 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*⁶ 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.