

"They look lobotomized with boredom" : von Bildern in Drehbüchern ...

Autor(en): **Lützen, Uwe**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **56 (2014)**

Heft 340

PDF erstellt am: **23.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863808>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

«They look lobotomized with boredom»

Von Bildern in Drehbüchern...

Jeder gute Film beginnt mit einem guten Drehbuch. Der Satz ist in der aktuellen und eigentlich immerwährenden Diskussion um Filme mit breiterer Wirkung bei Publikum und/oder Festivals allgegenwärtig – heimisch wie international. Und der Satz stimmt. Nur, womit beginnt ein gutes Drehbuch?

«Screenplay is structure», sagt William Goldman (unter anderen *MARATHON MAN*, *ALL THE PRESIDENT'S MEN*) und zielt damit auf die Funktion des Drehbuchs, die Informationen ans Publikum so zu strukturieren, dass es zur emotionalen Bindung mit den Filmfiguren kommen kann. Also zur Empathie – Zuneigung oder Ablehnung – mit den Vorgängen auf der Leinwand. Aber ein Drehbuch muss mehr können, als die Ökonomie der Gefühlsausgabe zu verwalten. Denn schon das Drehbuch muss das Bildhafte des beabsichtigten Films vorwegnehmen, will es als Blaupause für ein späteres Kinoerlebnis funktionieren. Aber wie kann das gehen?

Als Drehbuchautor hat man für die Beschreibung der Geschichte im Grunde zwei Textsorten zur Verfügung: Dialoge und Szeneninformationen, also alles Nichtgesagte. Diese beinhalten die Beschreibung der fiktiven Welt sowie das Handeln der Figuren. Das Bildhafte der Drehbücher eben. (Die Dialoge haben da natürlich auch ihre Funktion. Aber das wäre eine Kolumne für sich...)

Also, wie arbeitet man Bilder in die Szenenbeschreibungen ein? Klar, man kann Details beschreiben, wie das die Autoren in *ALIEN* tun, wenn sie in der Anfangsszene die blauen und roten Blinklichter auf der Instrumententafel und das elektrische Brummen beschreiben. Oder die Autoren wählen den Blick auf das grosse Ganze, wenn sie wie bei *BLADE RUNNER* das üppige Universum knapp mit «city of the future where gigantic buildings dwarf the ancient skyscrapers» beschreiben. Oder «Atlanta burns» aus *GONE WITH THE WIND* – wegen der aufwendigen Special-Effects in der Umsetzung die zwei teuersten Worte in der Produktionsgeschichte. Erzählerisch wirkt das alles nur begrenzt. Jedenfalls wird eine versachlichte Beschreibung der visuellen Absicht selten gerecht – und klemmt auch den kreativen Prozess von Regie, Kamera, Szenenbild usw. ab. Ausserdem sind allzu deterministisch vorgeschriebene Bilder in Drehbüchern in der Produktionswirklichkeit so selten zu erschaffen. Weil einerseits der originale Drehort nicht zugänglich ist, weil er überhaupt irgendwo in der Zukunft oder im endlosen Weltall liegen würde oder weil er im akkuraten Nachbau letztlich zu teuer für das Budget wird.

Die Unmöglichkeit einer determinierten Vorschreibung von Bildern gilt übrigens auch für das Handeln der Figuren. «Characters are verbs.» Das kommt von Chuck Palahniuk (unter anderem Autor der Romanvorlage zu *FIGHT*

CLUB). Die Beschreibung handelnder Figuren ist also immer eine Beschreibung äusserer Vorgänge. Das kann sich dann etwas plump lesen wie «Dan drives» (*DRIVE*) oder «Jack opens his eyes and closes his mouth» (*DARJEELING LIMITED*). Aber man kann den Filmfiguren eben nie direkt in die Köpfe schauen – wie das der Roman kann. (Die Ausnahme von der Voice-over als unmittelbarer Veräusserung innerer Gedanken zählt da nur als Bestätigung der Regel.) Im besten Fall geht eine Suggestion des inneren Zustands. Etwa wenn ein besorgter Vater den Telefonhörer «in den Händen wiegt», als er erfährt, dass sein Sohn verschwunden ist: «Hank Deerfield cradling the phone» (*IN THE VALLEY OF ELAH*). Oder es kann heissen: «He has a presence, a magnetism that compels you to look at him» (*STAY*). Filmfiguren und das Bild, das sie abgeben, entstehen also immer durch äusseres Handeln. Und das Drehbuch ist die Beschreibung dessen. In der Summe entsteht ein Bild der Motive, Ziele, Lügen und Wahrheiten einer Filmfigur – Vorlage unter anderem für Regie und Schauspiel, die in allzu deterministischer Vorschreibung eher kontraproduktiv wirkt.

Wie aber kann ein Drehbuch bildhaft sein, ohne Bilder rigide vorzuschreiben? Wenn ein Drehbuch Vorlage für ein visuelles Erlebnis sein soll, dann regt es mit den Szenenbeschreibungen möglichst die bildhafte Vorstellung der Leser und Leserinnen an. «A dusty deserted street – saloon, livery stable, sunset. Only there is something unsettling about it all» (*AWAKENINGS*) etwa bringt das Unheimliche in seiner Verkürzung auf den Punkt, beschreibt wenig, arbeitet aber mit dem Unsichtbaren. Und wenn Figuren in überhöhter Apathie als «Ralph and Eliza sit watching TV. They look lobotomized with boredom» (*PRISONERS*) beschrieben werden, dann entsteht ein dynamisches Sprachbild jenseits der steifen Verwendung eines Adjektivs. Bilder also, die in ihrer sprachlichen Verknappung den Grundriss der Gefühle Satz für Satz und Szene für Szene anlegen, damit sie schon beim Lesen die Emotionen kreieren, die das Publikum später im Kinosessel erleben soll.

Und das ist dann in seiner Wirkungsabsicht gar nicht so weit weg von der Poetik eines E. T. A. Hoffmann, der, wie andere literarische Romantiker auch, von einem Kunstwerk fordert, den «inneren Karfunkel» der Leserschaft zum Leuchten zu bringen. Auch wenn er es in seinem «Meister Floh» für ein hohes Ideal hält, «das dem blöden Auge des Menschen Unerforschliche» zu erkennen, soll man dennoch versuchen, «einzudringen in die Tiefen der Erde und den erstarrten Karfunkel zu erspähen». Und dann den «Karfunkel hegen und pflegen (...), damit er in der Erkenntnis des Höchsten in der menschlichen Natur erwache zu freudigem Leben doch endlich!»

Uwe Lützen

Drehbuchautor, hat Filmwissenschaft und Germanistik in Zürich und Amsterdam studiert.

