



„Nur um den Luxus wegen“

Von MARTIN PROSKAUER

Dramaturg der „UFA“

Illustrationen von Hans Schweitzer

Im Jahre 1927 bekam das dramaturgische Büro der „Ufa“ etwa 5000 Manuskripte; im Jahre 1928 war es etwas besser, das heißt, es sind Gott sei Dank weniger Manuskripte eingelaufen. Und alle, alle unbrauchbar. Denn wer sich hinsetzt und anfängt, ein Manuskript zu schreiben, ohne Vorkenntnisse, ohne Ahnung, was überhaupt gebraucht wird, der leistet eine Sisyphusarbeit, der schafft ein wertloses Objekt, das immer wieder zu ihm zurückkehrt wie ein australischer Bumerang. Schon das Aussehen dieser Filmmanuskripte war bunt und vielfältig wie die Gehirne ihrer Verfasser. Da kamen Frachtbriefe und Speisekarten mit vollgekritzelter Rückseite, da kamen Tagebücher und in Wachstuch gebundene Schulhefte, hundertseitige Abhandlungen, mit blassem Kopierstift geschrieben, und Pakete bis zu zwanzig Pfund (zehn Akte zu je zwei Pfund).

Und nichts, gar nichts davon war brauchbar — aber vieles davon unfreiwillig komisch.

Manche Verfasser hatten sich zur Selbstbelehrung so ein Buch gekauft, eine Anleitung, wie man Drehbücher schreibt. Und in diesem Leitfaden, der so viele nutzlose Arbeit und vergebliche Hoffnungen

braver Leute verschuldet, in diesem Buch muß wohl ein Stück eines uralten Drehbuches aus der „Caligari“-Zeit als Muster abgedruckt sein, das nun von den Ahnungslosen ängstlich kopiert wird. In diesen peinlich bis ins Kleinste ausgeführten Drehbüchern der Dilettanten sieht es dann so aus:

Szene:

Emma kommt ins Zimmer.

Bild 136:

*Großaufnahme: Die Tür.
Die Klinke, Sie bewegt sich jäh.*

*Nahaufnahme: Und jetzt
wird sie aufgestoßen.*

Großaufnahme: Emma

*Gesamtaufnahme: jäh vorschnellend den Kopf, öffnet dieselbe.
Aber jetzt
macht sie einen*

Großaufnahme: Schritt, und jäh zieht sie das andere Bein nach.

Na, und so weiter. Seit Jahren hat man solche künstlich überhitzten Drehbücher nicht mehr; man hat längst erkannt, daß ein Szenarium, wirklich „atelierreif“, nichts anderes sein kann wie eine klare, saubere