

Anna Häusler / Jan Henschen (Hg.)

# Storyboarding

Filmisches Entwerfen

**SCHÜREN**

# Inhalt

Anna Häusler / Jan Henschen Filmisches Entwerfen: Storyboarding	7
<b>Geschichten des Storyboards</b>	27
Kristina Jaspers Shot by Shot. Das Storyboard als filmische Partitur	28
Chris Pallant Storyboarding bei Disney: Entwicklungen, Ambitionen, Ordnungsmuster	53
Steven Price Lektüren der PSYCHO-Storyboards	69
<b>Aus dem Archiv der Deutschen Kinemathek</b>	87
Guido Seeber: DIE GEHEIMNISVOLLE STREICHHOLZDOSE	90
Fritz Maurischat: DAS SCHIFF DER VERLORENEN MENSCHEN	92
Emil Hasler: M – EINE STADT SUCHT EINEN MÖRDER	94
Fritz Maurischat: IM BANN DES EULENSPIEGELS	96
Karl Ritter: STUKAS	98

<b>Verfahren und Effekte des Storyboarding</b>	101
<b>Remberth Hüser</b> <b>Rahmenhandlungen</b>	102
<b>Kalani Michell</b> <b>Comic Storyboardkonstruktionen. Petzolds Angriffsflächen</b>	127
<b>Annette Urban</b> <b>Storyboarding zwischen Film und Fotografie. Drehbuch-Fiktionen in der Kunst um 1970 und heute</b>	148
<b>Techniken der Schrift-Bild-Bewegung</b>	171
<b>Storyboarding als Profession. 13 Fragen an Benjamin Kniebe</b>	172
<b>Jan Philip Müller</b> <b>Drawing Things, Animals, Humans and Machines Together. Die Herstellung von Sound-Film-Relationen in Walt Disneys STEAMBOAT WILLIE und die Genealogien des Storyboarding als Papierarbeit</b>	182
<b>Marc Bonner</b> <b>Das Storyboard als Entwurfs- und Notationsmedium des Computerspiels</b>	205
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	225
<b>Autorinnen und Autoren</b>	230

Anna Häusler / Jan Henschen

## Filmisches Entwerfen: Storyboarding

MAD MEN, «Lady Lazarus» (Episode 508), ab Minute 2:39. Die Großaufnahme eines Storyboardsheets aus sechs schwarz-weißen Skizzen: Ein Mann flieht vor einer Menschenmenge. Die Verfolgungsjagd ist aufgelöst in Bilderfolgen, angeordnet in zwei Reihen je von links nach rechts zu lesen, geklebt auf schwarzen Karton, und unter jeder Zeichnung steht ausgeschnittener Schreibmaschinentext. Auf dem ersten Bild rennt der Mann in der Halbnahe auf die Kamera zu, dar-



1 MAD MEN, «Lady Lazarus», Episode 508 (Phil Abraham, USA 2012)



2 MAD MEN, «Lady Lazarus»,  
Episode 508 (Phil Abraham,  
USA 2012)

unter lautet das Textfeld: «Video: A man in a white leather jacket runs down a London street.»

Die weitere Story erklärt die aufgeregte Stimme von Michael Ginsberg, der neue Texter der Werbeagentur tönt über die Großaufnahme: «So, shot-for-shot it's A HARD DAY'S NIGHT as these screaming girls increase in numbers ...», Filmschnitt auf den jungen Kreativen, wie er wild gestikulierend vor der Papptafel auf einer Staffelei weiter anpreist: «... until our moptop in the white leather jacket dunks into the Chevalier Blanc Pub – notice the white chess piece.» Ein weißes Springerpferd, das Logo von Chevalier Blanc, zierte das Pub-Schild. Stan Rizzo, ein Illustrator der Agentur und der verantwortliche Zeichner dieses Storyboards, steht ebenfalls neben der Staffelei. Er nimmt den Karton mit den sechs Skizzen weg und gibt die Sicht auf den nächsten frei, dessen Bilder farbig gestaltet sind. Ginsberg steigert die Aufregung noch: «Then, we're inside, and we are in colour! But there is even more girls. The music cuts and they stare at him – like at the end of THE BIRDS. You may have second thoughts about wearing Chevalier Blanc: «It's More Trouble than it's Worth.»» Das letzte große Bild des Storyboards gibt den neuen Werbeslogan zu lesen, weiß auf schwarz.

Die beiden Auftraggeber des Duftwasserherstellers klatschen begeistert, der Kreativdirektor Don Draper schaut skeptisch – nicht allein, weil es sich um ein Kundenkonzept und nicht um eine selbst entwickelte Idee handelt, sondern vor allem, weil er in dieser Episode bekennt, der ganzen zeitgenössischen Popkultur nicht mehr folgen zu können. Ginsberg und Rizzo setzen sich. Die Kunden sind zufrieden, jetzt fehle nur noch der Sound der Beatles zu ihrem potenziellen Fernsehwerbespot: «All we want is the chaos and the fun.» Das Werbe-Storyboard (auch «Comp»<sup>1</sup> genannt) hat soweit seine Schuldigkeit als ein «Verkaufsinstrument»<sup>2</sup>

1 Vgl. Marcie Begleiter: *Storyboards. Vom Text zur Zeichnung zum Film*. Frankfurt am Main 2003, S. 32.

2 Ebd.

getan, es hat die Idee von Chaos und Spaß materialisiert und der Agentur den Auftrag verschafft. Die Produktion kann beginnen.

Die kurze Passage präsentiert das Storyboard auch dem Serien-Zuschauer. So lernt dieser ein nach wie vor nicht allzu geläufiges Objekt im Prozess der Realisierung von bewegten Bildern kennen. Deutlich wird der (erste) Einsatz des Storyboards als *Entwurfsmedium* (Marc Bonner) sowie als *Kommunikations- und Kompositionsmedium* (Kristina Jaspers), das die Filmwerdung einer bis dato mündlich und schriftlich geäußerten Idee auf den Weg bringt und in seinem Einsatz als *Unterpfand der Realisierbarkeit* (Benjamin Kniebe) gegenüber Auftrag- und Ideengebern zureichend als *erste Abschlussbewegung* (Rembert Hüser) des Filmprojekts fungiert.

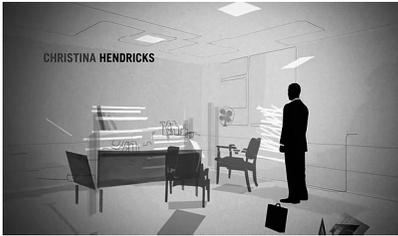
Daneben gibt die geschilderte Szene über den Einsatz des «Comps» hinaus Einblick in die spezifische Ausführung des Storyboards. Sie verweist auf den *Storyboarding-Prozess* (Chris Pallant) als Zusammenführung von Bild, Text, Rede und Geste, die nicht allein in einer *Prävisualisierung* (Kristina Jaspers) aufgeht, sondern auch mit Neuarrangements bekannter Kinobilder operiert. Diese können durchaus disparat sein, wie beispielsweise die in MAD MEN von Michael Ginsberg zitierten: A HARD DAY'S NIGHT und THE BIRDS. Harold Michelsons Storyboard zu THE BIRDS<sup>3</sup> ist nicht nur stilistisch ein deutliches Vorbild für das in MAD MEN gezeigte, und mit Alfred Hitchcock wird nicht nur der im geschilderten Kontext maßgebliche Blick des Entsetzens geliefert. Zugleich ist eine der berühmtesten Storyboarding-Anekdoten der Kinogeschichte aufgerufen,<sup>4</sup> während die Handkamera-Improvisation von Richard Lancaster zu A HARD DAY'S NIGHT aus dem Drehbuch des BBC-Drehbuchautors Alun Owen entwickelt und in keiner Weise durch ein Storyboard vormodelliert waren. Das Storyboarding erscheint so als kinematografische Relektüre, gleichermaßen Strategien der Prä- wie Re-Visualisierung einfordernd. Die Lesbarkeit, das Wissen von Vor-Bildern ist in MAD MEN klar benannt und angeleitet: «Shot-for-shot» wird der Werbespot für das Duftwasser Chevalier Blanc (im Übrigen sicherlich nicht ganz zufällig namensgleich mit dem mittelalterlichen Comic-Helden von Fred Funcken aus den 1950er- und 1960er-Jahren) aus dem populären Beatlemania-Film mit einem Schuss Hitchcock komponiert.

Doch die eingangs geschilderte Szene aus der Serienepisode «Lady Lazarus» gibt nur einen begrenzten Einsatz des Storyboards wieder. Darin handelt es sich, wie sämtliche in mehreren MAD MEN-Episoden präsentierte Storyboards, um eine kompositorisch eher einfach gehaltene und vergleichsweise konventionell arrangierte Bildreihe für einen Fernsehspot<sup>5</sup>. Das mag in erster Linie dem Umstand

3 Vgl. Katharina Henkel, Kristina Jaspers, Peter Mänz (Hrsg.): *Zwischen Film und Kunst. Storyboards von Hitchcock bis Spielberg*. Bremen 2011, S. 101.

4 Zu Hitchcocks Storyboard-Arbeiten vgl. Chris Pallant, Steven Price: *Storyboarding – A Critical History*. Basingstoke 2015, S. 111–127; Katharina Henkel: Zur Umsetzung von gezeichneten in bewegte Bilder. Ein Filmcheck. In: Henkel, Jaspers, Mänz, S. 24–29; Steven Price in diesem Band.

5 Was nicht heißt, dass diese reduzierte Art des Storyboarding nicht gleichwohl auch in aufwändigen



3–5 MAD MEN, «Lady Lazarus», Episode 508  
(Phil Abraham, USA 2012)

geschuldet sein, dass vor der Tafel Personen sitzen, die zwar laienhaft an Kino- und Fernsehbilder gewohnt, aber mit den Verfahren der Präproduktion wenig bis gar nicht vertraut sind und daher nur jene einfach strukturierten Bild-Text-Reihen als profilmisch zu lesen imstande sein könnten. Gleichmaßen ist auch für die Zuschauer der Serie eine komplexere und nichtlineare Struktur aus Bildern, Textstücken, Zahlen und Graphemen in einer so kurzen Einstellung kaum zu entziffern. Somit ist das spezifische filmbildlogische Wissen, das in Episoden wie «Lady Lazarus» an einem Storyboard vorgeführt wird, nur eingeschränkt verhandelbar.

Doch MAD MEN inszeniert dazu – an anderem Ort – ein deutlich elaborienteres Storyboarding, indem eine quasi als Theorie zu lesende Ausarbeitung durch die ikonisch gewordene Vorspanngrafik jeder einzelnen Episode mit auf den Weg gegeben wird: Die Rückansicht der schwarzen Silhouette eines Mannes mit Aktenkoffer vor einem Bürozimmer. Er stellt den Koffer ab, und augenblicklich

mobilisieren sich alle grafischen Elemente wie Linien, Quadrate, Kreise, die eben noch das Fenster, Wandbilder, Stühle, Lampen darstellten, lösen sich von ihrem Grund und fallen nach unten. Ein filmischer *Storyboarding-Effekt*: «Jede Stelle innerhalb eines Rahmens wird zu einer Option. Das ist die Grundidee von Storyboarding» (Rembert Hüser). Und die Silhouette des Mannes, in der Protagonist Don Draper erkannt werden kann, beginnt aus dem ersten Bild heraus in die Tiefe einer Häuserschlucht zu fallen, an deren Hochhausfassaden große Werbebilder hängen – jeweils in Rechtecke segmentiert durch die Fenster.

Diese Opening Credits von MAD MEN, in ihrer Abfolge von der ersten bis zur letzten Episode unverändert als ein «selbstreflexive(r) Kommentar zur seriellen

Kinoproduktionen zum Einsatz kommt, als Beispiel kann William Cameron Menzies Arbeit zu Victor Flemings GONE WITH THE WIND (USA 1939) ebenso wie Saul Bass' Storyboard zu Stanley Kubricks SPARTACUS (USA 1960) genannt werden (vgl. Henkel, Jaspers, Mänz, S. 64–69 sowie S. 96–99).

Erzähllogik»,<sup>6</sup> geben einen Bildrahmen vor, in dem bildkonstitutive Elemente frei beweglich sind. In Bewegung versetzt, entsteht ein neues Bild, das durch sogenannte Frames segmentiert, das heißt in einzelne Rahmen aufgelöst wird, die erst in ihrer Gesamtschau ein oder vielmehr das Bild ergeben. Als *Set von Storyboarding-Material* (Steven Price) sind die Credits wie *Storyboardfiktionen, die gar nicht auf Realisierung abzielen* (Annette Urban) zu lesen. Aus vielerlei Materialien komponiert, verweist diese Sequenz darauf, dass das Produzieren des Storyboards *nicht andere Medien ausschließt, sondern sie sogar voraussetzt* (Kalani Michell).

## Storyboard und Storyboarding

Zwischen Drehbuch und Film steht also vielfach ein Schrift-Bild-Konglomerat, das unter dem Begriff Storyboard vereinheitlicht wird und im Sprachgebrauch der Filmproduktion seinen festen Platz gefunden hat. Storyboards sind idealtypischerweise Teil des planerischen Vorlaufs zu Dreharbeiten und als solche nicht selten von der Hand des Regisseurs selbst gezeichnet (beispielsweise Martin Scorsese, vergleiche dazu Kristina Jaspers in diesem Band) oder bei spezialisierten Zeichnern in Auftrag gegeben (zum Problem individueller Autorschaft vergleiche die Beiträge von Chris Pallant und Steven Price sowie das Interview mit Benjamin Kniebe). In dieser Logik war das Storyboarding in der Präproduktion als papierene Anordnung, ursprünglich auf einer senkrechten Tafel angebracht, ein Zwischenschritt bei den Arbeiten an und mit Film-Texten und der Film-/Tonaufnahme mit den entsprechenden Techniken der Aufzeichnung.

Im Storyboard werden vor dem eigentlichen Drehbeginn die filmischen Bewegungsabläufe zeichnerisch visualisiert. Bei den dargestellten Bewegungen handelt es sich sowohl um die Abläufe vor der Kamera, als auch um die Bewegung der Kamera selbst. So unterschiedlich die Anforderungen im Einzelfall sind, die diese Bilderfolgen erfüllen sollen, so vielfältig fallen die jeweiligen zeichnerischen Umsetzungen aus. [...] Jedes Motiv verfügt über eine klare Rahmung, die Einzelbilder des späteren Filmstreifens werden in den Zeichnungen bereits vorweg genommen.<sup>7</sup>

Eine medienwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Storyboard verlangt nun, es in den Abgleich mit anderen Bild-Text-Konglomeraten zu stellen, dabei das Objekt jedoch keineswegs in den ästhetischen und erzähltechnischen Kategorien von Bildgeschichte, Comic und Graphic Novel aufgehen zu lassen<sup>8</sup> oder es

6 Elisabeth Bronfen: *Mad Men*. Berlin/Zürich 2016, S. 11.

7 Kristina Jaspers: Zur Entstehungsgeschichte und Funktion des Storyboards. In: Henkel, Jaspers, Mänz, S. 12–17, hier S. 12.

8 Vgl. Price, Pallant, S. 8–13.

auf funktionale Piktogramme für filmische Arbeitsabläufe zu reduzieren. In Storyboards sind Drehbuchauszüge und technische Anweisungen mit und in szenischen Zeichnungen zusammengeführt – einem Format, das Filmskripte in einer sequenziellen Anordnung zwischen stillem und bewegtem Bild situiert. Dabei können Umfang, Grad der Ausführungen und Funktionalität ganz unterschiedliche Gestalt annehmen und von groben, rein technischen Skizzierungen (sogar noch im Drehbuch selbst) bis zu ausgestalteten, detaillierten Zeichnungen und individuellen Stilmerkmalen reichen. Dementsprechend muss das Verhältnis von bildlicher und textueller/grafischer Ebene je verschieden ausgedeutet werden. Denn die unterschiedlichen Strategien des Schreibens und Zeichnens können nicht allein als visuelle Archivierung, als Ver- und Übermittlung einer bereits ausformulierten Idee begriffen werden, sondern stellen Handlungs- und Gestaltungswissen bereit. Die narrativen und bildzeichnerischen Verfahren des Storyboarding sollen derart die Übertragungsoperationen von Text in bewegtes und vertontes Bild vereinheitlichen und kommunikabel machen – mittlerweile nicht mehr allein in Filmproduktionen, sondern auch beispielsweise für Computerspiele (hierzu gibt Marc Bonner einen Einblick und analysiert die Verschiebungen von den Film- zu den Game-Studien).

Es bedarf daher, wie durch das Storyboard eines Werbeclips in MAD MEN anschaulich geworden, einer Blickführung durch das Bildmaterial des Storyboards im Kontext der jeweils ersten Sichtungen, Lesungen und Diskursivierungen. Das kann durch Zeichner, Regisseure, Kameramänner, Filmarchitekten oder Produzenten geschehen. Diese je situative und temporäre Autorität über das Storyboard spricht und deutet mit Zeigefinger, Stift oder Stab über Bildreihen, auf Bilder oder in Bilddetails: Verbindungen zwischen Bildern und Texten werden aufgetan, Sprünge vollführt, Leserichtungen verkehrt. In dritter und vierter Dimension wird ergänzt, was in den zwei Dimensionen des Papierbogens nicht abgedeckt werden kann. Damit wird im Übrigen deutlich, dass Storyboard-Präsentationen auf eine vertraute kulturelle Praxis zurückweisen, die auch eng an die Ursprungsorte des Kinos geknüpft sind, nämlich die der mündlichen Erzählung vor Publikum mittels Bildtafeln auf Jahrmärkten: dem Bänkel- und Moritatensang.<sup>9</sup> An die Wand gepinnt, aktualisiert sich die Story jeweils durch Gesten des Zeigens, durch Führung des Zeigestocks oder Zeigefingers sowie die mündlichen Erläuterungen.<sup>10</sup>

Jedoch sind Storyboards keineswegs mit Bildergeschichten gleichzusetzen. Marcie Begleiter weist in ihrem Lehrbuch zum Storyboardzeichnen darauf hin, es gehe

9 Vorformen und tradierte Praktiken, die in das Storyboarding münden, werden in diesem Band analytisch nicht weiter untersucht, sie sind ausführlich erschlossen im Kapitel «The Pre-History of Storyboarding» bei Price, Pallant, S. 26–44.

10 So haben Chris Pallant und Steven Price für ihr Buch *Storyboarding – A Critical History*, der bis dato einzigen Monografie, die sich historisch und medienwissenschaftlich mit dem Storyboarding auseinandersetzt, als Titelbild ein Storyboard fotografiert, bei dem ein Zeigefinger auf ein Detail deutet.

nicht darum, dem Fluss der aneinander montierten Sequenzen aus dem Drehbuch visuellen Ausdruck zu verleihen, sondern «um viel komplexere und interessantere Dinge als um schlichte, gerahmte Zeichnungen.»<sup>11</sup> Allerdings wurde und wird bis in die jüngste Zeit sowohl in theoretischer Perspektive als auch in praktischer Anwendung dem Storyboard «nur» ein ausschließlich dienendes Moment angedacht: «Hinsichtlich der fehlenden künstlerischen Anerkennung führt das Storyboard daher ein ähnliches Dasein wie das Drehbuch.»<sup>12</sup> Nach dieser Funktionserfüllung landeten und landen Storyboards im Papierkorb, wenn sie nicht privat oder sammlungstechnisch aufbewahrt werden. Darum entwickelten sich für die verhältnismäßig wenigen noch erhaltenen Storyboards die Filmarchive als letzte Orte. Dort hinterlassen sie einen visuellen Eindruck insbesondere von nicht zur Verfilmung gelangten Drehbüchern und Stoffentwürfen oder aber von nicht erhaltenem Filmmaterial: «So hätte es werden können» beziehungsweise «so hätte es gewesen sein können». Bestes Beispiel dafür sind Eisensteins visuelle Stenogramme, die für so manchen verlorenen Film den einzigen Rest und die einzige «Sichtbarkeit» bedeuten.<sup>13</sup> Das archivierte Storyboard kann dann als «Geisterfilm» im Sinne eines phantasierten Films gelesen werden, als nachträgliche Möglichkeitsform oder als Anregung des «irgendwann noch einmal» Auszuführenden.

In der Flüchtigkeit, in der Uneinholbarkeit einer vergangenen Möglichkeit, als und im Film lebendig zu werden, wird nicht zuletzt ein melancholisches Moment des Storyboarding offenbar. Die kommunikative Funktion des Storyboards umfasst daher auch die Möglichkeit der Anekdote durch seine besondere Stellung innerhalb eines Narrativs rund um die Filmproduktion und Legendenbildung, wie viele vereinzelte Aussagen bestätigen.<sup>14</sup> Ein Storyboard bietet sozusagen die Vorlage beziehungsweise das Konversationsstück für das Sprechen über einen Film vor, während und nach dessen Produktion, zuweilen sogar unabhängig von ihr, und ist selbst ein Gegenstand anekdotischen Erzählens über den Film.

11 Begleiter, S. 24.

12 Thomas Klein: Storyboard. In: Thomas Koebner (Hrsg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart 2007, S. 687 f.

13 Dank an Bernhard Metz für diesen Hinweis.

14 So bringt es beispielsweise Martin Scorsese im Interview zu seinen eigenen Storyboardzeichnungen auf den Punkt: «Die Bleistiftzeichnung ist mir am liebsten, da ich den Eindruck habe, dass der Bleistiftstrich auf dem Papier etwas hinterlässt, worin noch die ursprüngliche Idee enthalten ist, die ich von der Einstellung habe. Wenn das Storyboard fotokopiert wird, geht etwas verloren. Ich greife auf meine Originalzeichnungen zurück, um für mich wieder die Idee herauszubeschwören, die ich hatte, als ich den Bleistiftstrich machte. [...] Zu einem gewissen Grad ist das Storyboard überflüssig geworden. Aber der Prozess ist immer noch derselbe für mich. Ich muss durch den Denkprozess bezüglich der Einstellungen hindurchgehen und mache weiterhin «Mini-Storyboards» und Notizen am Rand meines Regiedrehbuchs. Diese Zeichnungen und Notizen dienen auch weiterhin als Grundlage sowohl meiner Besprechungen mit dem Chefkameramann als auch für jegliche vorbereitenden Entwürfe, die wir brauchen.» (Interview mit Martin Scorsese. In: Henkel, Jaspers, Mänz, S. 172–175, hier S. 174 f.)

In einer solchen kausalen und zeitlichen Verkettung geht die Praxis des Storyboarding jedoch nicht auf: Das Storyboard ist nicht das Vorbild des Films und der Film nicht das Nachbild des Storyboards. Eine einfache Geschichte filmischen Entwerfens ist in diesem Sinne daher nicht zu schreiben. Die Historiografie des Storyboarding ist keine Geschichte allein von medialen Funktionszusammenhängen und linearen Abfolgen, die sich mit archivalisch gefestigtem Material und verstetigtem Kinowissen (vom Film zurück zum Storyboard oder vom Storyboard beginnend bis zum Film) erzählen ließe. Steven Price zeigt die gegenseitige Durchdringung von Material, Analyseverfahren und (eigenem) Wissensstand anhand vermeintlich eindeutigen Storyboardzeichnungen zu *PSYCHO*. Rembert Hüser weist sowohl bei Ernst Lubitschs *DIE BERGKATZE* als auch bei Robert Wiens *DAS CABINET DES DR. CALIGARI* Storyboard-Effekte im Film quasi *avant-la-lettre* nach, die in der tatsächlichen Präproduktion noch nicht vorgekommen waren.

Die Filmgeschichte hat das Storyboard bislang überwiegend im Kontext der Trickfilmanimation situiert, Walt Disney wird für seine «Continuity Sketches»<sup>15</sup> als Wortschöpfer vermutet. Obwohl es bereits einen festen Platz in der Erzählung der Kinogeschichte innehält, ist sein Entstehungszusammenhang erst in Ansätzen erforscht und bedarf weiterer Diskursivierungen, wie sie von Chris Pallant aus der Perspektive der Media Production Studies und von Jan Philip Müller mit Blick auf Verkettungen medialer Operationen eingelöst werden. Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie sich derartige Ursprungsvermutungen zu anderen Fundstücken jenseits von Disney verhalten. Eine Auswahl aus dem Archiv der Deutschen Kinemathek, Berlin, in diesem Band zeigt, wie etwa eine komplette Visualisierung des Drehbuchs mit der Arbeitsanweisung der einzelnen Gewerke der Produktion von *IM BANN DES EULENSPIEGELS* aus dem Jahr 1932 zusammenkommt (vergleiche den Beitrag von Kristina Jaspers), insofern bei der historischen Herausbildung des Formats Storyboard auch Aspekte von Arbeitsgestaltung und Finanzierung eine gewichtige Rolle einnehmen und Storyboarding nicht auf *eine* medienhistorische Emergenz zurückführbar ist.

Das Prinzip der Vorzeichnung von Bewegung findet sich nicht erst in den eingängigen «klassischen» Storyboards. László Moholy-Nagy fügte bereits 1921/22 Fotografien, Bewegungszeichen und Zahlen mit verschiedenartigen Textfeldern zusammen, um die *Dynamik der Gross-Stadt* nach der «Idee eines dynamischen Kräftefeldes, an dem der Betrachter aktiv teilhat», skizzenhaft als Film vorwegzunehmen.<sup>16</sup>

Diesen Anfängen steht gegenwärtig ein vorläufiges Ende des konventionalisierten Storyboarding gegenüber: Mit der Software sogenannter «All-in-One-Prepro-

15 Jaspers, S. 13 f.

16 Andreas Haus: László Moholy-Nagy, *Dynamik der Groß-Stadt*. Film. Skizze. Manuskript. Typophoto. In: Hubertus von Amelnunx (Hrsg.): *Notation: Kalkül und Form in den Künsten*. Berlin 2008, S. 343–347, hier S. 343.



**L. MOHOLY-NAGY:  
DYNAMIK DER GROSS-STADT**

Alle Rechte, insbesondere das  
Recht der Verfilmung und Über-  
setzung, behalten Autor und  
Verlag sich vor.

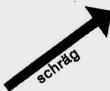
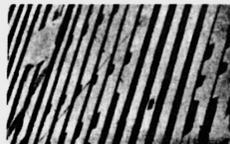
**SKIZZE ZU EINEM  
FILMMANUSKRIFT**  
Geschrieben  
im Jahre 1921/22



Entstehen einer Me-  
tallkonstruktion

ErstTricktaufnahme von sich be-  
wegenden Punkten, Linien, welche  
in ihrer Gesamtheit in einen Zepp-  
linbau(Naturaufnahme)übergehen.

Kran bei Hausbau  
in Bewegung  
Aufnahmen:  
von unten  
von oben



Ziegelaufzug  
Wieder Kran: in Kreisbe-  
wegung



6 László Moholy-Nagy: Dynamik der Gross-Stadt. Skizze zu einem Film – gleichzeitig Typofoto (1921/22)



Großaufnahme.  
Die Bewegung setzt sich in einem Auto fort, das nach links saust. Man sieht ein und dasselbe Haus dem Auto gegenüber in der Bildmitte (das Haus wird immer von rechts in die Mitte zurückgezogen; dies ergibt eine starre, ruckartige Bewegung). Ein anderes Auto erscheint. Dieses fährt gleichzeitig entgegengesetzt, nach rechts.

Diese Stelle als brutale Einführung in das atemlose Rennen, das Tohuwabohu der Stadt.

Der hier harte Rhythmus lockert sich langsam im Laufe des Spiels.



Ein Tiger kreist wütend in seinem Käfig

**TEMPO TEMPO TEMPO**

Häuserreihe auf der einen Seite der Straße, durchscheinend, rast rechts durch das erste Haus. Häuserreihe läuft rechts weg und kommt von rechts nach links wieder. Einander gegenüber liegende Häuserreihen, durchscheinend, in entgegengesetzter Richtung rasend, und die Autos immer rascher, so daß bald ein FLIMMERN entsteht.

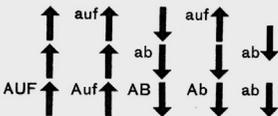
**TEMPO  
TEMPO  
TEMPO  
TEMPO**

Ganz klar — oben hoch — Bahnzeichen:



(Großaufnahme.)

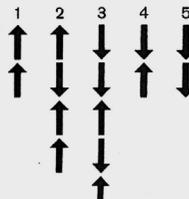
Alle automatisch, au-to-ma-tisch in Bewegung



**1 2 3 4 5**  
**1 2 3 4 5**  
**1 2 3 4 5**

Rangierbahnhof.  
Ausweichstellen.

Der Tiger:  
Kontrast des offenen, unbehinderten Rennens zur Bedrängung, Beengtheit. Um das Publikum schon anfangs an Überraschungen und Alogik zu gewöhnen.



7 László Moholy-Nagy: Dynamik der Gross-Stadt. Skizze zu einem Film – gleichzeitig Typofoto (1921/22)

duction-Systems», die vernetzt auf Portable Media<sup>17</sup> zum Einsatz kommt, wird die seit der Durchsetzung des Tonfilms ungefähr konstant gebliebene Differenzierung von organisatorischen, medientechnischen und zeitstrukturierenden Elementen wie Drehbuch, Storyboard, Drehplan, Kopierbericht etc. aufgehoben und in jenem «Alles-in-einem-Präproduktions»-Medienverbund zusammengeführt. Falls und unter welchen Bedingungen Storyboarding noch als bildbasierte Visualisierungsinstanz eigenständig erhalten bleiben sollte, scheint eine Verschiebung von einem «interpretativen» zu einem «kreativen Prozess»<sup>18</sup> immer deutlicher und damit eine Ausstattung mit ganz neuartiger Wirkmacht – ohne dabei allerdings materielle Spuren papierenen Materials zurück zu lassen.<sup>19</sup>

## Aus den Archiven

Die Frage nach der Dauerhaftigkeit von Storyboards<sup>20</sup> stellt sich zunächst rein materialiter, wenn sie als Ausstellungsgegenstand restauriert werden. So wurden die erhaltenen Storyboards der legendären Filmproduktion *GONE WITH THE WIND* aus dem Nachlass David O. Selznicks im Jahr 1985 im Paper Conservation Lab der University of Texas für die Wanderausstellung *Hollywood: Legend and Reality* konserviert und transportfähig gemacht.<sup>21</sup> Dafür wurden die Seiten des Storyboards zunächst als ein Objekt aus Papier, Tusche und Kleber neu geordnet und fixiert, um die Produktionsumstände von US-Kinoklassikern zu «zeigen». Damit beginnt die zweite Karriere des Formats Storyboard und zugleich seine zweite Sichtbarkeit, außerhalb von Reprints in Büchern zum Film. Beispielsweise wurden in der Berliner/Emdener Ausstellung *Zwischen Film und Kunst. Storyboards von Hitchcock*

17 Hier v. a. Laptop, Tablet, Smartphone, vgl. Mathias Thiele, Martin Stingelin: *Portable Media*. Von der Schreibszene zur mobilen Aufzeichnungsszene. In: Dies. (Hrsg.): *Portable Media. Schreibszenen in Bewegung zwischen Peripatetik und Mobiltelefon*. Paderborn 2010, S. 7–27.

18 Steven Maras: *Screenwriting – History, Theory and Practice*. London, 2009, S. 181.

19 «On the other hand, we may be looking at the beginning of the end as far as the instrumentality of the storyboard to moving image production is concerned. In the cinematic domain, digital tools such as previs are starting to occupy much of the ground historically covered by the storyboard and the storyboard artist, while in the increasingly dominant realm of the video game, radically different production processes minimise the utility of the storyboard as a method of managing creative endeavour centrally. Yet sketched-based pre-visualisation will always play a part in moving image production; as long as we live in a world with pens and scraps of paper, sketches will be jotted down. The challenge is to better record this activity and preserve the material texts, so that future scholars interested in the multivalent world of preproduction might have the means by which to take this field of study further.» (Pallant, Price, S. 178).

20 Vgl. Anna Häusler, Jan Henschen: Vom Film zur Kunst. Die Transaktualität des Storyboards. In: Stefanie Heine, Sandro Zanetti (Hrsg.): *Transaktualität. Ästhetische Dauerhaftigkeit und Flüchtigkeit*. Paderborn 2017, S. 213–225.

21 Sue Beauman Murphy: *The Treatment of a Storyboard from the Movie Gone With the Wind, 1987*, <http://cool.conservation-us.org/coolaic/sg/bpg/annual/v06/bp06-10.html> (02.01.2017).