

The Selig Polyscope Co.

Anweisungen für Filmschauspieler. Mit einer Nachbemerkung von Livio Belloï (1910)

1998

<https://doi.org/10.25969/mediarep/15898>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

The Selig Polyscope Co.: Anweisungen für Filmschauspieler. Mit einer Nachbemerkung von Livio Belloï (1910). In: Frank Kessler, Sabine Lenk, Martin Loiperdinger (Hg.): *Stummes Spiel, sprechende Gesten*. Basel: Stroemfeld/Roter Stern 1998 (KINtop. Jahrbuch zur Erforschung des frühen Films 7), S. 29–35. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/15898>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Anweisungen für Filmschauspieler¹

1. *Aufnahme.* – Wenn der Regisseur zu Beginn einer Szene das Startzeichen für die Aufnahme gibt, dann warten Sie nicht oder schauen Sie nicht zur Kamera, ob sie auch läuft. Dafür wird gesorgt. Die Kamera wird dann in Gang gesetzt, wenn der Regisseur meint, die Handlung sei so weit gediehen, daß die Aufnahme beginnen könne.
2. *Zur Kamera schauen.* – Blicken Sie niemals zum Regisseur, wenn er während der Szenenhandlung bei laufender Kamera mit Ihnen spricht. Er wird Sie ermahnen, wenn Sie nicht mehr im Bild sind oder Einzelheiten des Spiels vergessen haben. Es ist gleichfalls eine schlechte Angewohnheit, am Ende einer Szene zur Kamera zu schauen, um zu sehen, ob sie nicht mehr läuft. Der Regisseur wird Ihnen sagen, wann die Aufnahme beendet ist.
3. *Augen.* – Benutzen Sie bei der Arbeit Ihre Augen so oft als möglich. Bedenken Sie, daß sie, wenn richtig eingesetzt, Ihre Gedanken weit deutlicher zum Ausdruck bringen als Gesten und unnatürliche Grimassen. Schauen Sie nicht aus den Augenwinkeln! Sie werden niemals das gewünschte Resultat erzielen, wenn Sie diese äußerst schlechte Angewohnheit annehmen.
4. *Abgang.* – Wenn Sie durch eine Tür gehen oder aus dem Bild treten, dann dürfen Sie nicht schon am Bildrand mit dem Spiel aufhören; behalten Sie die Anspannung bei, bis Sie das Bildfeld der Kamera deutlich verlassen haben. Viele Szenen werden durch solche Nachlässigkeiten abgeschwächt.
5. *Briefe schreiben.* – Wenn Sie vor der Kamera schreiben, dann bleiben Sie natürlich. Fahren Sie nicht mit schnellen Strichen über das Papier. Damit zerstören Sie den Realismus, den Sie vermitteln sollen. Wenn Sie einen Brief lesen, so zählen Sie im Stillen langsam bis fünf, bevor Sie die Wirkung des Briefes auf Sie zum Ausdruck bringen.

¹ Diese »Pointers on Picture Acting« der Selig Polyscope Co. wurden erneut abgedruckt in Kalton C. Lahue (Hg.), *Motion Picture Pioneer: The Selig Polyscope Company*, A. S. Barnes and Co., Brunswick, New York 1973. Mit Blick auf den Kommentar von Livio Belloi wurden die einzelnen Anweisungen in der Übersetzung numeriert [d. Übers.].

6. *Briefe lesen.* – Wenn eine Dame einen Brief von ihrem Geliebten oder Ehemann erhält, so darf sie ihre Freude nicht dadurch zeigen, daß sie das Schreiben küßt. Das ist übertrieben und durch den häufigen Gebrauch in Filmen und auf der Bühne abgeschmackt und langweilig geworden.

7. *Küssen.* – Wenn Sie eine geliebte Person, den Ehemann oder die Ehefrau küssen, dann tun Sie das auf natürliche Weise – nicht einfach nur ein flüchtiger Hauch auf die Lippen. Gebrauchen Sie Ihr Urteilsvermögen auch hinsichtlich der Dauer des Kusses. Variieren Sie diese je nach dem Grad von Freundschaft oder Liebe, den Sie vermitteln sollen.

8. *Gesten.* – Vermeiden Sie unnötige Gesten. Ruhiges Spiel ist viel wertvoller. Eine gut eingesetzte Geste kann viel ausdrücken, doch zu viele Gesten gehen zu Lasten des Realismus in Ihrer Arbeit.

9. *Sich sträuben.* – Vermeiden Sie es, sich unnötig zu sträuben und zu winden. Viele Szenen machen dadurch einen lächerlichen Eindruck. Wenn Sie etwa in einem Handgemenge einer gegnerischen Überzahl unterliegen, dann sollten Sie nicht um sich treten, sich winden oder sich widersetzen, es sei denn, Sie spielen einen Verrückten oder jemanden, der die Kontrolle über sich verloren hat. Gebrauchen Sie in solchen Fällen Ihr Urteilsvermögen.

10. *Türen schließen.* – Seien Sie vorsichtig, wenn Sie in einer Kulisse Türen öffnen oder schließen, damit Sie nicht alles zum Wackeln bringen. Nachlässigkeit in dieser Hinsicht führt zur Wiederholung der Aufnahme. Man verliert dadurch Zeit und Filmmaterial, und beides ist wertvoll.

11. *Im Bild.* – Achten Sie darauf, bei der Arbeit immer im Bild zu bleiben. Markieren Sie geistig die Grenzen des Schärfbereichs der Kamera und überschreiten Sie diese nicht. Mit ein wenig Übung gelingt Ihnen das, ohne daß diese Absicht offensichtlich wird.

12. *Rauchen.* – Rauchen Sie nicht in der Nähe der Kamera oder dort, wo der Rauch vor die Linse geweht werden kann. Achten Sie auch sorgfältig darauf, keinen Staub aufzuwirbeln. Wenn Sie auf einem Pferd reiten, so ist es nicht nötig, die Kamera zu umkreisen. Wenn Staub in die Kamera kommt, führt dies zu Kratzern; zudem werden Sie den gerechten Zorn des Kameramanns auf sich ziehen.

13. *Klatsch.* – Vermeiden Sie es, über Berufsgeheimnisse zu diskutieren. Denken Sie daran, daß es schädlich ist, wenn die Ereignisse eines Arbeitstags nach außen dringen. Erfahren Außenstehende die Handlung von Filmen, an denen Sie arbeiten oder die Sie gerade abgedreht haben, nützen sie dies oft aus und

verursachen so große Verluste für Ihre Firma, indem die Konkurrenz dann einen ähnlichen Film vorzeitig herausbringt. Jeglicher bösertige Klatsch ist zu mißbilligen. Wer seine Stelle schätzt und die Gunst seines Arbeitgebers nicht verlieren will, sollte davon absehen.

14. *Pünktlichkeit.* – Kommen Sie pünktlich zur Arbeit. Zehn Minuten aufgrund unterschiedlich gehender Uhren sind vertretbar, doch achten Sie darauf, zehn Minuten *früher* und nicht *später* zu kommen. Von Ihnen wird nichts Unmögliches verlangt, und Sie schulden Ihrem Arbeitgeber dieselbe Pünktlichkeit, die Sie bei der Ausbezahlung Ihres Gehalts von ihm erwarten.

15. *Maske.* – Denken Sie selbst über Maske und Kostüm nach. Vergessen Sie nicht, daß der Regisseur genug eigene Probleme zu bewältigen hat, weshalb ihm seine Leute hier die Aufgabe möglichst erleichtern sollten. Wenn Sie zum Beispiel einen Goldgräber von 1849 spielen, dann überlegen Sie sich sein Aussehen und fragen Sie nicht den Regisseur, ob Schnürstiefel in Ordnung sind, wenn Sie eigentlich wissen sollten, daß es die erst seit ein paar Jahren gibt. Fragen Sie auch nicht, ob Sie Hosen mit Seitentaschen anziehen können, wenn Ihnen bewußt ist, daß diese damals nicht getragen wurden. Ein armes Mädchen vom Land sollte niemals französische Stöckelschuhe, Seidenstrümpfe oder ein Korsett tragen; auch sollte sie nicht nach der neuesten Mode frisiert sein. Trägt sie in diesem Aufzug dann eine Milchkanne, würde das wohl kaum zusammenpassen. Färben Sie die Lippen nicht zu rot, denn dunkles Rot erscheint beinahe schwarz. Wenn Sie Rouge auflegen, dürfen Sie keinesfalls nur die Wangen schminken und dabei Stirn und Nase weiß lassen. Auf dem Film wirkt dies häßlich.

Gewöhnen Sie sich daran, selbst an all die kleinen Details zu denken, welche die Figur, die Sie spielen sollen, vervollkommen können. Gibt es dann noch irgend etwas, was Sie nicht verstehen, so scheuen Sie sich nicht, den Regisseur zu fragen.

16. *Bärte.* – Man kann gar nicht sorgfältig genug sein beim Verfertigen von Bärten. Jeder Schauspieler kann es in dieser Kunst zum Meister bringen, wenn er sich nur genug Mühe gibt. Denken Sie daran, daß die Kamera jeden Fehler in Ihrer Maske unterstreicht. Gebrauchen Sie einfach Ihren Verstand, wenn Sie eine Figur gestalten, und Sie werden Erfolg haben.

17. *Ärmel.* – Vermeiden Sie es, zu viele Rollen mit aufgekrempeelten Ärmeln zu spielen. Cowboys und Goldgräber haben ihre Hemdsärmel zweckgemäß verwendet. Wenn Sie Tennis spielen oder einem Mädchen am Strand den Hof machen, können Sie Ihre männliche Schönheit nach Herzenslust ausleben. Übernehmen Sie nicht derartige Bühnengewohnheiten.

18. *Flüche.* – Ein Herr sollte in Anwesenheit von Damen und Kindern sorgfältig darauf achten, nicht zu fluchen. Man kann sich auch ohne Flüche ausdrücken, wenn man es nur versucht.

19. *Fluchen Sie nicht im Film.* – Tausende Taubstumme besuchen die Lichtspielhäuser und können jede Lippenbewegung verstehen.

20. *Rollen.* – Ärgern Sie sich nicht, wenn Sie nicht die Rolle erhalten, die Ihnen Ihrer Meinung nach zusteht. Der Regisseur weiß, wen er in einer bestimmten Rolle einsetzen will, und wenn Sie sie nicht bekommen, dann deshalb, weil jemand anderes geeigneter dafür ist.

Wir alle sollten für den gemeinsamen Erfolg arbeiten. Indem wir unserem Arbeitgeber das Beste geben, nützen wir ihm und erhöhen gleichzeitig unseren eigenen Wert.

(Aus dem Amerikanischen von Frank Kessler)

Körper, Blick, Kamera Die *Pointers on Picture Acting* der Selig Polyscope Co.

Eine Nachbemerkung von Livio Belloi

Um 1910 wird, zumindest in den USA, der Körper des Schauspielers, sein Spiel sowie sein objektives Verhältnis zum Aufnahmeapparat zum Gegenstand des allgemeinen Interesses seitens der gerade entstehenden kinematographischen Institutionen. Neben den zahlreichen Artikeln, die Frank Woods unter seinem Pseudonym »The Spectator« im *New York Dramatic Mirror* veröffentlicht, zeugt hiervon auch ein internes Blatt der Selig Polyscope Company mit »Anweisungen für Schauspieler«. Obwohl dieser kurze Text bisweilen erwähnt wird (vor allem von Noël Burch), wurde sein tatsächlicher Wert bislang noch nicht wirklich erkannt, auch nicht von den amerikanischen Historikern. Dieses erstaunliche Dokument erlaubt es, aus einer internen Perspektive, also vom Gesichtspunkt einer Produktionsgesellschaft aus, den Versuch der Kodifizierung und Standardisierung der schauspielerischen Praxis zu betrachten.

Mit ihren zwanzig Anweisungen erscheinen diese Instruktionen der Selig Polyscope, die in ihrem Ton fast an einen Vertragstext erinnern, als ein Regelwerk, dem sich die von der Firma angestellten Schauspieler zu unterwerfen

haben. In der Befehlsform und als Vorschrift formuliert, geht es bei diesen Richtlinien im wesentlichen um zwei Bereiche. Zum einen entwickeln die Verfügungen eine Art Verhaltenscode, eine Abhandlung über die Umgangsformen, welche verschiedene Aspekte des Verhältnisses zwischen Produzent, Regisseur und Schauspielern regelt. Es überrascht darum auch nicht, daß dies zum Teil auf die gleiche Weise geschieht, wie in Verträgen zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer (Anweisungen 13, 14 und 20). Der wichtigere Aspekt ist jedoch, daß die Selig Polyscope mit diesem Papier auch eine Reihe von Regeln aufstellen will, welche die Tätigkeit des Filmschauspielers kodifizieren und vereinheitlichen sollen. Lakonisch und betont normativ (tun Sie dies / unterlassen Sie das) abgefaßt, beziehen sich diese Anweisungen ausschließlich auf die Dreharbeiten: Sie legen fest, wie sich der Körper des Schauspielers im szenischen Raum zu bewegen hat, wobei drei grundsätzliche Punkte angesprochen werden.

Der erste Punkt betrifft ganz direkt die Beziehung zwischen Schauspieler und Raum oder genauer: zwischen *Körper* und *Kadrierung*. Vor allem zwei Regeln sind hier besonders wichtig: Die erste bezieht sich auf eine der grundlegenden szenischen Handlungen, den *Abgang*, der bisweilen ein Problem darstellt (Anweisung 4). Diese Anweisung macht deutlich, welche Schwierigkeiten sich zu dieser Zeit durch das Gebot einer *seitlichen Ausrichtung* ergeben. Wenn hier das zu frühe Abbrechen beim Abgang oder das Nachlassen der Anspannung angeprangert werden, so vor allem deswegen, weil in beiden Fällen die seitlichen Grenzen, die Ränder der Darstellung betont werden. Statt den *hors-champ* als unsichtbaren, aber mit dem Bildfeld verbundenen und es verlängernden Raum anzudeuten, bewirkt der Schauspieler durch sein Verhalten, daß die Begrenztheit des ihm zugemessenen Bereichs zutage tritt: Gleichzeitig verrät er dadurch auch sein Wissen um die Instanz, die für den Ausschnitt verantwortlich ist. Deshalb bedarf es auch eines zusätzlichen Hinweises (Anweisung 11), der die korrekte Stellung des Körpers auf der Spielfläche betrifft und gleichzeitig fordert, daß man sich den Anschein geben soll, sich eben darum nicht zu kümmern.

Der zweite Punkt dreht sich um das Verhältnis des Schauspielers zu seinem eigenen Körper. Hier sind die Richtlinien der Selig Polyscope eindeutig. Sie wirken fast wie ein Echo auf die Artikel Frank Woods' – diese Übereinstimmung ist in der Tat bemerkenswert – und verdammen jede Art von exzentrischem und betontem Spiel zugunsten einer zurückhaltenderen Gestik, von der man behauptet, sie sei »realistischer«, also wirklichkeitsgerechter (Anweisung 8). Die Ablehnung des aus dem Bühnenmelodram hervorgegangenen *bistrionic code*, die Forderung nach dem *verisimilar code*, die hier zusammenfällt mit der nach einer *angemessenen* Gestik, könnten nicht deutlicher sein. Der Wille, eine *konzentrierte* Spielweise als Gegensatz zur Überbetonung der Gebärden zu fördern, zeigt sich auch an den drei Beispielen, die man wohl einfach als Anwendung eines allgemeinen Prinzips auf konkrete Erzählmomente

zu verstehen hat (Anweisungen 5, 6 und 9). Dabei geht es nicht nur um die Betonung der Geste, nicht nur um Intensität, Übertreibung oder Quantität, sondern auch um das *Tempo*, mit dem sie ausgeführt wird. Es handelt sich in diesem Fall bezeichnenderweise um die miteinander verbundenen Tätigkeiten von Lesen und Schreiben, die zu dieser Zeit sehr häufig von Schauspielern ausgeführt werden und die genau wie die erklärenden Zwischentitel Bedeutung durch geschriebene Texte vermitteln.

Der Versuch der *Pointers on Picture Acting*, ein Regelwerk zu erstellen, das den Körper einer Reihe von Vorschriften unterwirft, erstreckt sich auch auf das *Gesicht* des Schauspielers, indem man dessen Ausdrucksvermögen hierarchisiert (Anweisung 3). Das Grimassieren kann man als analog zum Gestikulieren betrachten: Die Grimasse entspricht der übertriebenen Gebärde, und beides wird gleichermaßen abgelehnt. Der Gesichtsausdruck darf nur *innerhalb* eines bestimmten Bereichs spielen. Auch in diesem Punkt wird deutlich, daß der Übergang von einem exzentrischen (überbetonten) gestischen Spiel zu einem konzentrierten (zurückhaltenden) sich historisch nicht trennen läßt von der beginnenden Vorherrschaft des reflexiven Gesichts über das intensive. Die hier geforderte Spielweise bewirkt auch, daß der *Blick* zum Ausdrucksmittel *par excellence* wird. Wenn es nun aber von den Augen heißt, daß sie die »Gedanken weit deutlicher zum Ausdruck bringen als Gesten und unnatürliche Grimassen«, so muß der Schauspieler noch dafür sorgen, daß dies auch für den Zuschauer *sichtbar* ist. Genau zu dem Zeitpunkt, als das konzentrierte und »zurückhaltende« Spiel zur Vorschrift und gleichzeitig der Blick zum virtuellen Träger allen Ausdrucks wird, entsteht auch ein Ensemble von Verfahren, das (zumindest in den USA) allgemein Verwendung findet: nicht nur die Nahaufnahme, sondern auch der Heranschnitt zur Großaufnahme (eines Gesichts) sowie der Schuß-Gegenschuß – wie es schon 1908 Rollin Summers prophezeit.¹

Der dritte Punkt betrifft die Tatsache, daß die sich um 1910 in den USA entwickelnde Spielweise nicht nur ein neues Verhältnis zwischen Körper und Kamera verlangt, sondern umgekehrt auch eine neue Form der Interaktion zwischen Blick und Aufnahmeapparat. Hierauf nehmen zwei Anweisungen des Regelwerks Bezug. Es geht nun nicht mehr um die Beziehung des Körpers zum Kader oder zu sich selbst, sondern um die konkrete Situation der Dreharbeiten und das Blickverhalten (Anweisungen 1 und 2). An sich könnte man die Regeln in wenigen Worten formulieren: (Kurz) vor, während und (kurz) nach dem Drehen einer Szene darf der Schauspieler nicht zur Kamera schauen. Hier äußert sich auf emblematische Weise das grundlegende Paradox der neuen Inszenierungsweise und das prekäre Gleichgewicht, auf dem sie fußt: Der Blick wird zum zentralen Ausdrucksmittel und muß deswegen gut sichtbar sein – und genau darum darf er sich nicht zur Kamera wenden, die ihn zeigt.

Letztlich zeugen die *Pointers on Picture Acting* von dem engen Zusammenhang zwischen zwei Fiktionen: der scheinbaren Abwesenheit des Regisseurs

(oder Kameramanns) einerseits und des Zuschauers andererseits. Zwischen diesen beiden Polen bildet sich nicht nur eine Struktur der Absorption als goldene Regel heraus, sondern auch ein – starker, betonter – Bezug zum Gesicht sowie eine – mehr zu den Seiten hin ausgerichtete, offenere – Beziehung zu den räumlichen Aspekten der Darstellung. Aus diesem Beziehungsgeflecht entsteht etwas Neues (dem eine große Zukunft bevorsteht), nämlich die Kategorie des *hors-champ*. Blick und Gebärde sind nun nicht mehr in die Frontalität eingeschlossen, sondern können sich jetzt auch seitwärts wenden und scheinbar den Aufnahmeapparat ignorieren. Damit wird der *hors-champ* zu einem Reservoir für die Narration, zu einem leeren Ort, der aber als Motor für die Erzählung fungiert und immer neue Effekte bewirkt (Spannung, Überraschung, Schrecken usw.).

Die neue Dialektik zwischen Körper und Kamera, zwischen dem, was zu sehen ist, und dem, was man nicht sieht, erzeugt auch ein anderes Verhältnis zwischen Zuschauer und Dargestelltem: Das Sehen eines Films beruht nun nicht mehr darauf, daß sich der Blick dem Betrachter zuwendet, daß es immer wieder zu einer Begegnung, einer Reibung kommt; der Zugang des Zuschauers zur *Fiktion*, sein Eintritt in den diegetischen Raum verlangt nun die vorgebliche Leugnung seiner Anwesenheit als Gegenüber. Der Bruch mit den wesentlichen Prinzipien des attraktionellen Bildes ist radikal: An die Stelle von Frontalität und offener, die Bildgrenze nach vorne überschreitender Zentrifugalität setzt das neue Bild – das man vorläufig als absorbierendes Bild bezeichnen könnte – die Konzentration, die Zurückhaltung und die Abgeschlossenheit der Darstellung gegenüber dem Zuschauer. Der Mechanismus, der die Teilnahme des Zuschauers am Geschehen ermöglicht, stützt sich nun auf das Wissen darum, »daß man ihn von dort, wo sich das Objekt befindet, das er sieht, nicht sehen kann«.²

(Aus dem Französischen von Frank Kessler)

Anmerkungen

1 Rollin Summers, »The Moving Picture Drama and the Acted Drama. Some Points of Comparison as to Technique«, *The Moving Picture World*, 19. 9. 1908, abgedr. in: Stanley Kauffmann (Hg.), *American Film Criticism. From the Beginnings to Citizen Kane*, Liveright, New York 1972, S. 9 - 13. Für weitere Kommentare zu diesem wich-

tigen Punkt vgl. Janet Staiger, »The Eyes Are Really the Focus: Photoplay Acting and Film Style«, *Wide Angle*, vol. 6, no. 4, 1985, S. 14 - 23.

2 Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, U.G.E., Paris 1977, S. 118.