

Ausstellung



Bewegte Räume moving spaces
Production Design + Film



Die Broschüre erscheint anlässlich der Ausstellung
»Bewegte Räume. Production Design + Film«
im Filmmuseum Berlin
10. Februar bis 19. Juni 2005

Redaktion: Gabriele Jatho, Peter Jammerthal
Übersetzungen: Rhodes Barrett, Giuliana Bendandi
Gestaltung und Layout: Jan Drehmel

© 2005 by **Stiftung Deutsche Kinemathek und den Autoren**
www.moving-spaces.de

Bewegte Räume. Production Design + Film

Herausgegeben von

Kristina Jaspers, Peter Mänz und Nils Warnecke

Inhalt

Vorwort	3
Von Kristina Jaspers, Peter Mänz und Nils Warnecke	
Showrooms der Macht	9
Von Ralph Eue	
Innenleben	17
Von Nils Warnecke	
Gefangen im Labyrinth	27
Von Kristina Jaspers	
Lost in Transition	37
Von Peter Mänz	
Spielflächen	47
Von Gerhard Midding	
21 Biografien	55
Von Vera Thomas	
Nachweise + Dank	78

W
O
R
R
W
O
R
T



Bewegte Räume. Production Design + Film

Von Kristina Jaspers, Peter Mänz und Nils Warnecke

Filmräume sind bewegte Räume. Sie bilden den Rahmen für die Bewegung des Schauspielers, geben seinen Aktionsradius vor. Durch den Blick, durch die Bewegung der Kamera – die Schwenks, Zooms und Fahrten – wird das Ausmaß des Filmraums erst erfahrbar. Manchmal ist der Fokus ganz nah an einem Gesicht und der Hintergrund bleibt zunächst unscharf, doch durch die Bewegung des Schauspielers und der ihn beobachtenden Kamera kann die Umgebung imaginiert werden. Ein anderes Mal zeigt uns die Kamera in der Totalen die spartanische Leere oder beeindruckende Opulenz eines Sets, oder sie zwingt uns in klaustrophobische Räume. Hier entwickelt die Leinwand einen dreidimensionalen Sog und zieht den Zuschauer mitten hinein in den filmischen Raum. Der Filmraum verortet die Geschichte, er visualisiert sie, wird ihr Spiegelbild – das Spiegelbild einer inneren Bewegung.

Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft

Filmische Räume sind voller Zeichen. Wir entschlüsseln sie analog zu realen Räumen. Eine Protagonistin ist uns sympathisch, weil ihre Wohnung vielleicht wie die einer Freundin eingerichtet ist. Ein Bürogebäude kommt uns modern vor, weil wir ein ähnliches in einer aktuellen Architekturzeitschrift gesehen haben. Production Designer arbeiten mit Klischees im positiven Sinn, wenn sie Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft einzufangen suchen. Wie sah es vor zehn, vor fünfzig, vor hundert Jahren aus? Wie gestaltet man das Hier und Jetzt? Wie das Kommende? Szenenbildner müssen räumliche Lösungen finden, die unseren Vorstellungen entsprechen, die wir »lesen«, entziffern und interpretieren können, auch wenn wir sie nicht aus eigener Anschauung kennen. Bei historischen Stoffen wird oft ein Mittelweg zwischen geschichtlicher Korrektheit und künstlerischer Freiheit eingeschlagen. Auch ein Gegenwartsfilm oder ein Science Fiction können zum historischen Dokument werden. Vorbilder für die Gestaltung von Filmräumen finden sich überall. In Fotobänden und Möbelkatalogen, in der bildenden Kunst und der Architektur. Fritz Langs METROPOLIS (1925/26) – gleichermaßen eine Inkunabel der modernen Großstadt wie der Stadt

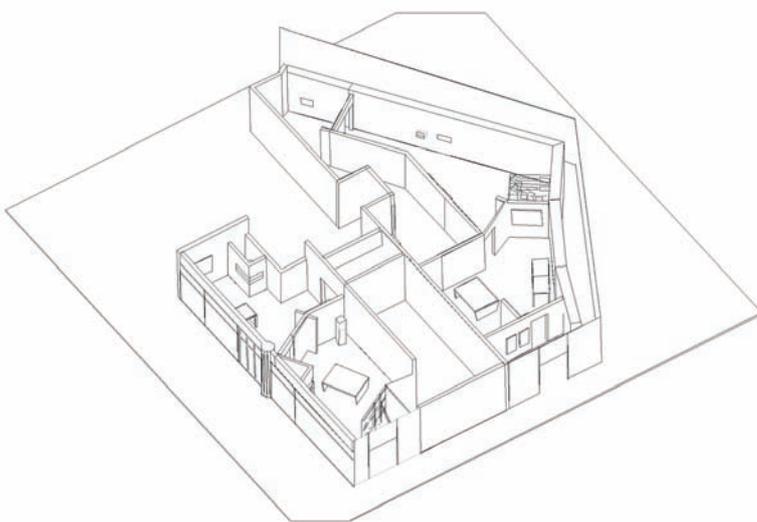
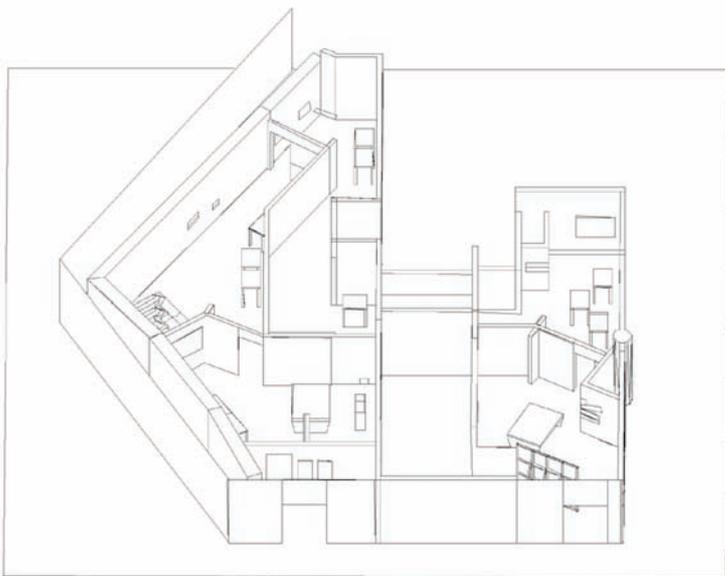
der Zukunft – wurde von zeitgenössischen und auch späteren Rezensenten immer wieder in Beziehung gesetzt zur architektonischen Avantgarde der zwanziger Jahre. Jacques Tatis *MON ONCLE* (1956–58) kann als Persiflage auf das Architekturverständnis Le Corbusiers interpretiert werden. Filmräume spiegeln meist die Ästhetik und das Design ihrer Zeit. Zugleich lassen sich Production Designer oftmals durch Kunstwerke inspirieren. In einigen Filmen sind diese Referenzen offenbar: Beispielsweise kann man sie in Dante Ferrettis Szenerien für Jean-Jacques Annauds *DER NAME DER ROSE* (1985/86) deutlich erkennen oder in Jan Roelfs' und Ben van Os' Ausstattung von Peter Greenaways *THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER* (1988/89). Manche Filme zitieren ihr eigenes Genre oder beziehen sich auf historische

Motive. Diese ästhetischen Bezüge werden in der Ausstellung aufgezeigt. Die Gestaltung des filmischen Raums ist nie einfach ein Abbild der Realität, sondern bedeutet immer auch die Erschaffung einer künstlichen Welt.

Production Design und die Dramaturgie des Films

Die Ausstellung untersucht, mit welchen Mitteln die Ausstattung eines Films nicht nur Bildräume erschafft, sondern darüber hinaus auch mithilft, die Dramaturgie eines Films zu erzeugen. Verdeutlicht wird dies anhand von fünf räumlichen Konstellationen – Raumsituationen, die eine bestimmte dramaturgische Funktion erfüllen und in ihren Variationen, zeit- und genreunabhängig, gewisse Ähnlichkeiten oder Verwandtschaften aufweisen:

Machträume visualisieren eine Welt der Hierarchien und Abhängigkeiten. Schweres Mobiliar, glatte und kühle Oberflächen sind



a | b | Ausstellung »Bewegte Räume«
3-D-Modell, Isometrien: Ingrid Jebram

kennzeichnend. Große Panoramafenster und Glasfassaden sollen scheinbare Transparenz vermitteln und zugleich Überwachung und Kontrolle ermöglichen.

Privaträume stehen dazu in großem Kontrast. Sie bilden einen Rückzugsort, bieten Schutz, sind Spiegelbild der sie bewohnenden Person und zugleich deren Bühne. Kleine Ausstattungsdetails verraten persönliche Vorlieben oder verborgene Konflikte. Ein Haus kann der Repräsentation dienen, ein Refugium sein – oder nur noch brüchige Fassade.

Labyrinth scheinen vor allem psychologische Räume zu sein. Kamerafahrten und Schnittfolgen lassen undurchschaubare Raumabfolgen entstehen, die keinen Ausweg freigeben. Gefühle von Angst, Verlorenheit und Hilflosigkeit werden bewusst erzeugt. Spiegel lassen die Welt der (Alb-)Träume und des Unbewussten aufscheinen.

Transiträume begegnen uns bei einer Grunderfahrung des modernen Menschen: der Fortbewegung. Öffentliche Räume wie Straßen, Hotels, Flughäfen und Wartesäle sind zumeist funktional gestaltet; Materialien wie Glas, Kunststoffe und Metall werden verwendet. Transiträume stehen häufig für eine Veränderung der Protagonisten oder deren Verlorenheit.

Bühnen gewähren einen Blick hinter die Kulissen. Der Zwischen-Raum von Realität und Illusion wird hier sichtbar. Der statische, zentralperspektivische Aufbau des Theaters wird durch die Kameraarbeit konterkariert. Zugleich wird das Spiel mit Stilisierungen und Ästhetisierungen genutzt. Kennzeichnend ist eine Betonung der Licht- und Farbdramaturgie sowie die Akzentuierung des Schauspiels und der Sprache. Machträume, Privaträume, Labyrinth, Transiträume, Bühnen – es gibt mehrere Möglichkeiten, der Ausstellung zu begegnen: Man kann den fünf Raumkonstellationen, den Ähnlichkeiten und Unterschieden in den filmischen Umsetzungen nachgehen.



a Bereich »Machträume«
b Bereich »Bühne«
Computersimulation: Ingrid Jebram



a | b | c | Blicke in die Ausstellung
 »Machträume«, »Privaträume«, »Labyrinth«
 Fotos: Subuddha Kellner

Und man kann den Biografien der Production Designer folgen, ihren individuellen Handschriften und Herangehensweisen.

Kunst und Handwerk

Eine klassische Ausbildung scheint es nicht zu geben. Auch wenn inzwischen Filmhochschulen eigene Szenografie-Studiengänge anbieten, fällt auf, wie viele bedeutende Production Designer sich ihrer Profession auf Umwegen näherten. Viele begannen ihre berufliche Laufbahn als Bühnenbildner beim Theater, andere wählten einen akademischen Einstieg etwa über ein Kunst-, Architektur- oder Designstudium. Künstlerische Kreativität, handwerkliches Know-how, ein hohes Maß an Flexibilität und Kommunikationsfähigkeit sowie Organisations- und Improvisationsvermögen: Der Leistungskatalog eines Production Designers ist vielfältig und anspruchsvoll. Die beiden Pole des Metiers: kreative Visualisierung und lösungsorientierte Umsetzung. Mitbedacht werden muss immer das jeweilige Budget der Produktion. Die Arbeitsmethoden unterscheiden sich zum Teil eklatant. Akribisch ausgearbeitete Entwürfe, die als eigenständiges Kunstwerk Bestand haben, stehen neben flüchtigen Skizzen, Anschauungsmodelle werden durch Computeranimationen ergänzt. Manche Entwürfe geben bereits detailliert die Kameraperspektiven und die Textur der Ausstattungsmaterialien vor, andere verbildlichen eher eine Atmosphäre.

Entscheidend ist zudem, ob eine Szene im Studio oder on location realisiert werden soll. Fotos dokumentieren die Suche nach Originalschauplätzen; Grundrisse und Baupläne veranschaulichen die Konzeption und Umsetzungen eines Studiobaus. Die Realisierung von Innenräumen im Studio ermöglicht die Arbeit unter optimalen Licht- und Tonverhältnissen; ein Dreh an Originalschauplätzen kann hingegen die Authentizität verstärken.

Filmische Räume sind vergänglich. Bauten an Originalschauplätzen werden nach Drehschluss abgerissen, Studiodekors entsorgt oder zu neuen Sets umgebaut. Entwürfe und Modelle fallen der Vernichtung anheim, wenn der Film fertig gestellt ist. In diesem Zusammenhang ist die Set-Design-Sammlung der Stiftung Deutsche Kinemathek eine Schatzkammer des kulturellen Filmerbes. Eine der frühen Ausstellungen der Kinemathek mit dem Titel »Schöpferische Filmarchitektur« wurde vor über dreißig Jahren, vom 1. Februar bis zum 12. März 1971, in Berlin gezeigt. Sie konzentrierte sich in einer Zeit, in der der »Gegensatz zwischen Atelierfilm und Freilichtfilm (...) weltanschaulich dramatisch zugespitzt« war, auf die große Epoche des deutschen Studiofilms und bot in ihrer Inszenierung auch Möglichkeiten des Analysierens und Vergleichens, wie im Katalog zur Ausstellung vermerkt: »Viele Skizzen sind in großen Mappen auf breiten Gestellen von dem forschenden Besucher bequem aufzuschlagen und umzublättern.« Das digitale Zeitalter bietet neue Möglichkeiten der Recherche und der Entdeckungen. Die 1971 gezeigten Entwürfe der Filmarchitekten Robert Herlth, Erich Kettelhut oder Franz Schroedter werden in der Ausstellung »Bewegte Räume« in Beziehung gesetzt zu Arbeiten von Ken Adam, Hein Heckroth und Alexandre Trauner. Mit ihrer optischen Eloquenz und gestalterischen Raffinesse bestehen sie den internationalen Vergleich.

Unser Dank gilt allen Kolleginnen und Kollegen des Filmmuseums Berlin – Deutsche Kinemathek, insbesondere dem Leiter der Sammlungen Werner Sudendorf und den Mitarbeitern des Set-Design-Archivs Gerald Narr und Anett Sawall sowie allen Leihgebern, die mit ihren Sammlungen diese Ausstellung ermöglicht haben. Einen herzlichen Dank für die konzeptionelle Zusammenarbeit an das Team der Retrospektive: Connie Betz, Ralph Eue, Gabriele Jatho und Hans Helmut Prinzler.

SHOWROOMS
DERIVED
MACHINES



Showrooms der Macht

Von Ralph Eue

Dämonische Machtmenschen, machiavellistische Extremisten und allesamt promoviert: Dr. No, Dr. Mabuse, Dr. Caligari. Aber damit nicht genug: Dr. Strangelove, Dr. Frankenstein, Dr. Evil, Dr. Otto Octavius oder Dr. Fu-Man-Chu – wobei letzterer nur von deutschen Verleihern den Dokortitel verliehen bekam. Wissenschaftler, zumal Naturwissenschaftler, stehen im populären Kino häufig für zwielichtige, mithin aus der Balance geratene Geister, die am Schnittpunkt zwischen Natur, Technik und Gesellschaft agieren. Gestört das komplexe Gefüge aus persönlichen Affekten, technophilen Phantasien und ethischen Fesseln. Außer Kraft das empfindliche Zusammenspiel sozialer, psychologischer und biochemischer Prozesse. Der Wille zur Macht als Bonustrack der sieben Todsünden. Wann immer im Kino Geschichten aus dem Energiefeld Macht, Kontrolle und Herrschaft erzählt werden, ist eine gegenseitige Infizierung von Handlung, Personen und Raum unausbleiblich. Die Orte etwa, die Ken Adam in DR. NO (Terence Young, 1962) dem bösen Titelhelden zugeordnet hat, spiegeln dessen Persönlichkeit, so wie umgekehrt die Persönlichkeit von Dr. No ein Echo der von ihm besetzten Orte ist. Nicht Ursache–Wirkung oder Wirkung–Ursache. Stattdessen Parallelität der Phänomene.

Kinoräume, in denen Herrschaft verhandelt wird, zielen auf Überwältigung. Kinoräume, die Kontrollverhältnisse thematisieren, leben von der Angst vorm Verlust der Übersichtlichkeit. Kinoräume, die als Schauplätze der Macht dienen, agieren weit ausholend und mit großer Geste. Louis-Etienne Boullé (1728–1799), der frühe Meisterdenker der monumentalen Architektur, hat in seinem Aufsatz »Architecture. Essai sur l'art« die Monstrosität als akzeptable (oder gar wünschenswerte) Nebenwirkung jeglicher Monumentalität beschrieben: Das Bild des Großen habe eine solche Gewalt über unsere Sinne, dass sogar die Vorstellung, es sei schrecklich, in uns noch ein Gefühl der Bewunderung hervorrufe.

Monumentale Architektur

Der Production Designer Ken Adam hat bei den unterschiedlichsten Gelegenheiten



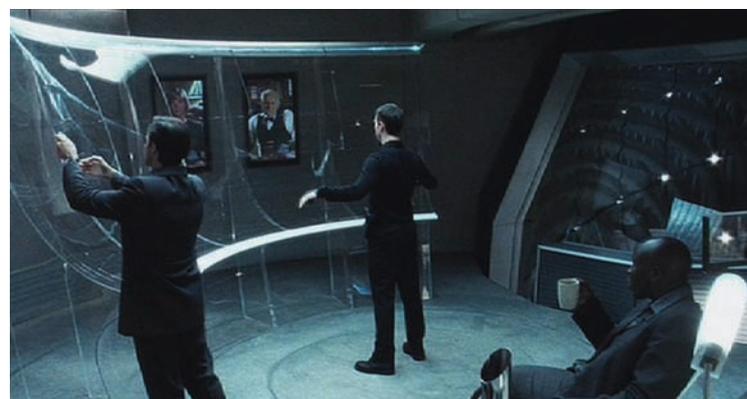
METROPOLIS (1925/26)
 a | Trickzeichnung: Erich Kettelhut
 b | Entwurf: Ludwig Mies van der Rohe

darauf hingewiesen, dass seine dynamischen Raumerfindungen auf Übertreibung basieren. Und er betonte weiter, dass die meisten seiner Entwürfe auf einfache lineare Kompositionen zurückzuführen sind, realisiert mit Werkstoffen, die vor ihm kaum jemand fürs Filmdesign genutzt hatte. Bei DR. NO zählten dazu: Kupfer, Messing, Stahl und Plastik. Das war Anfang der sechziger Jahre. Mehr als vierzig Jahre später entwarf Alex McDowell das Production Design für Steven Spielbergs MINORITY REPORT (2001/02). Auch hier exzessive Verwendung von Werkstoffen, die bis dahin kaum für die Ausstattung von Filmen verwendet wurden: großformatige Plasmaflächen und -körper, transparente Wände, aus der Rechtwinkligkeit befreite und in geschmeidigem Schwung verlaufende Glasrampen, -treppen und -gänge. Und schließlich der halb als Tempel, halb als Labor fungierende »Pre-Cog-Dome«, dessen Wände mit Salzkristall ähnlichem, transluzidem Lack versehen sind und mit eigener, wechselnder Leuchtkraft ausgestattet scheinen. 75 Jahre vor MINORITY REPORT: auch die Stofflichkeit von METROPOLIS (1925/26) ist eloquent. Zum Beispiel wäre es durchaus denkbar, dass Fritz Lang und seine Architekten Otto Hunte, Erich Kettelhut und Karl Vollbrecht sich bei ihrer Stadtphantasie am »Modell für einen Glaswolkenkratzer« (1922) von Mies van der Rohe orientiert hätten – oder auch an den Bauten der Poelzig-Schüler, die sich Mitte der zwanziger Jahre zur »Gruppe junger Architekten« zusammengeschlossen hatten und genau zur Produktionszeit des

Fritz-Lang-Films mit wegweisenden Arbeiten wie dem Stahlhaus in Dessau (Georg Mucho/Richard Paulick, 1926) oder der Beton-Konstruktion der Berliner Kantgaragen (Hans Zweigenthal/Richard Paulick, 1928/29) hervortraten: Glasfassaden, Stahl- oder Betonbauweise. Die Vision von METROPOLIS – diese monumentale Fantasie aus Holz und Gips – teilt sich jedoch wesentlich darüber mit, dass das Universum des Films den Eindruck des Steinernen macht. Und nur dieses Steinerne vermochte glaubhaft das Empfinden des allzeit Gültigen dieser Vision – so ewig, wie eben alles Stein gewordene ewig erscheint – zu transportieren.

Ordnungsmacht und Kontrollgewalt

Joh Fredersens Büro in Fritz Langs Film ist hoch oben in diesen Steingebirgen angesiedelt und ist zu einem jahrzehntelang gültigen Archetyp für die Kommandozentrale eines Industriekapitäns geworden: Überdimensionierte schwere Türen trennen den Raum von der Außenwelt. Der altarähnliche und halbkreisförmige Direktorenschreibtisch, der in jedem realen Büro um 90 Grad bzw. 180 Grad gedreht wäre, wird beherrscht durch damals neueste mechanische und elektrische Kommunikationsgerätschaften: Morseapparate, Leuchtskalen für die Börsenkurse und ein Bildtelefon. Im Hintergrund der optische »Hit« dieses Set: das riesige Fenster, aus dem Fredersen (Alfred Abel), der Herr von Metropolis, auf die Stadt blickt. Ein multifunktionales Dekorationselement: Fredersen hat die Möglichkeit, die Stadt – sein Reich – zu überblicken. Er ist der Herr von Metropolis. Das Gitterschema des Fensters fungiert zum einen als visuelles Mittel zur Verstärkung der Hintergrundtiefe, zum anderen als soziales »Trennzeichen« und als aussagekräftiges Symbol der Ordnungsmacht und Kontrollgewalt des Büroinhabers. Die Anlage des Fensters als Längs- statt als Hochfenster formuliert bereits in sich eine – architektonisch gesprochen – entschieden moderne Position. Darin ist aufgenommen, was Le Corbusier zwei Jahre vor Beginn der Dreharbeiten von METROPOLIS in seinen fünf Punkten zu einer neuen



MINORITY REPORT (2001/02)

a | Computersimulation: Alex McDowell (© Alex McDowell, London)

b | Szenenfoto »Pre-Cog-Dome«

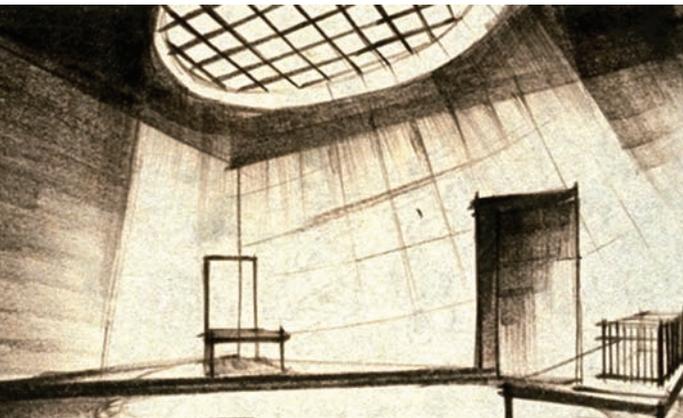
Architektur – »Vers une architecture« (1923) – als eines der wesentlichen Merkmale modernen Bauens formulierte: »Die gestelzten Hochfenster verschwinden und ebenso die unangenehmen Fensterpfosten und Pfeiler. Die Räume sind auf diese Weise von Wand zu Wand gleichmäßig beleuchtet. Experimentelle Versuche haben ergeben, dass ein so beleuchteter Raum achtmal stärkere Beleuchtungsintensität aufweist als derselbe mit Hochfenstern und gleicher Fensterfläche. Die gesamte Geschichte der Architektur dreht sich ausschließlich um die Maueröffnungen. Der armierte Beton bringt auf einmal durch das Langfenster die Möglichkeit der maximalen Beleuchtung.«

Aus diesen Filmbeispielen lassen sich einige Basismodule für die filmisch-fiktional-räumliche Inszenierung von Macht herauspräparieren: Da sind zum einen das Spiel mit symbolisch aufgeladenen Oberflächen – z.B. sehr kostbar, sehr gefährlich, sehr neu – sowie die dynamische Dekonstruktion des gegebenen geometrischen Formenrepertoires und der Perspektiven. Des Weiteren hat die Inszenierung der Spannung des panoptischen Prinzips großes Gewicht bei der Positionierung von Machtkonstellationen: Wer kann beobachten, wer wird beobachtet? Und schlussendlich muss das Nebeneinander von State-of-the-Art-Technology und Archaik genannt werden.

Technisches verweist auf Organisches, Organisches auf Symbolisches.

Vertikale Strukturen

Eines der imposantesten und am besten dokumentierten Beispiele für den letztgenannten Zusammenhang ist sicher Ken Adams Set des »War Room« für Stanley Kubricks DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (1963/64). Im Katalog zur Kubrick-Ausstellung des Deutschen Filmmuseums Frankfurt am Main (2004) beschreibt Boris Hars-Tschachotin den riesigen Lichtring, der über dem Konferenztisch und den Köpfen der Darsteller schwebt: »Dieses Speziallicht, für den infernaln Welt poker entwickelt und gebaut, wurde zum Dreh- und Angelpunkt des Gesamtraums. Es brennt sich förmlich in die Netzhaut und das Gedächtnis des Betrachters ein und



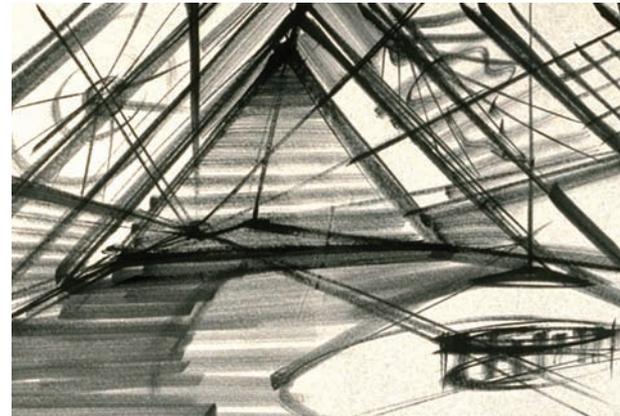
DR. NO (1962)

a | Entwurf: Ken Adam © Bibliothèque du Film, Paris

b | Szenenfoto

öffnet einen weiten Assoziationsraum. (...) Dieser Lichtring gleicht der glühend luziden Pupille eines abstrahierten Auges, die dämonisch im janusköpfigen Kosmos des War Room strahlt.« Wesentlich für den »War Room« ist auch seine Verortung weit unter der Erde: »Der War Room greift die Metapher der Höhle auf, verkehrt jedoch das positiv konnotierte Bild in sein Gegenteil. Die schützende Höhle wird ein Ort des Grauens, der Entindividualisierung; sie wird zur Brutstätte eines die Menschheit vernichtenden Allmachtswahns. (...) Die schrägen Wand- bzw. Deckenformen des War Room verdichten die gesamte Raumform unausweichlich ins Lastende und Drückende. Das Licht umspielt dabei die plastischen Formen der Betonträger und Verstrebungen, setzt starke Kontraste und realisiert damit die in den Zeichnungen bereits mit gitternetzartigen Strichen vorformulierte, beklemmende Raumwirkung.«

Weitere Basismodule für die Inszenierung von Macht: Ebenerdigkeit ist ausgeschlossen. Jegliche Topografie ist vertikal strukturiert. Schauplätze der Macht befinden sich weit oben oder tief unten. Wo im Kino von Macht erzählt wird, da geht's fast unweigerlich ums Ganze – um Untergang und Rettung, um Aufstieg und Fall, um Leben und Tod. Geschichten um Macht ist zwingend eine große Fallhöhe eigen. Wortwörtlich thematisiert wird diese Fallhöhe in HUDSUCKER PROXY (Joel Coen, 1994). Als Running Gag zieht sich durch den Film, wie tief der Firmengründer eigentlich gestürzt ist, als er zum Selbstmord aus dem Fenster des Vorstandsbüros sprang: »44 Stockwerke; beziehungsweise 45, wenn man das Zwischengeschoss mitzählt.« Mit vorsätzlichem Übermut zelebriert dieser Film die ewige Saga von Aufstieg und Fall. Doch wenn die Handlung oben angekommen ist, möchte sie sich erst einmal genüsslich in der Großzügigkeit einrichten. HUDSUCKER PROXY ist so impertinent und größenwahnsinnig wie sein Held. Dennis Gassner, der Production Designer, erzählte in einem Interview, das im Presseheft zur deutschen Uraufführung des Films abgedruckt ist: »Wir legten es auf schiere Größe an. Wenn Norvill Barnes (Tim Robbins) das Büro von Sidney J. Mussburger



DR. STRANGELOVE (1963/64)

a | Entwurf: Ken Adam (© Bibliothèque du Film, Paris)
b | Szenenfoto

(Paul Newman) betritt, sollte es den Eindruck machen, er hätte sich zu Mussolini verirrt. Der mit kostbaren Intarsien verzierte Art-deco-Konferenztisch im Sitzungssaal des Vorstands basiert auf einem Foto aus den fünfziger Jahren. Er war so lang, dass er in fünf Teilen angeliefert werden und im Studio zusammengebaut werden musste. Einen riesigen leeren Raum mit einem neunzig Meter langen Korridor verwandelten wir in die Poststelle, die wiederum aussieht, als hätte sie Albert Speer entworfen.« Mit HUDSUCKER PROXY unternahm Dennis Gassner gemeinsam mit Joel und Ethan



THE APARTMENT (1959/60)

a | Entwurf: Alexandre Trauner (© Collection Madame J. Trauner, Tours)

b | Szenenfoto (© Collection Madame J. Trauner, Tours)

DER PROZESS (1962)

c | Szenenfoto

Coen auch eine ironisch motivierte Katalogisierung verschiedener Machträume vergangener Filme: von der Bildchiffre des anonymen Großraumbüros aus Billy Wilders THE APARTMENT (1959/60; Production Design: Alexandre Trauner), irgendwo im Mittelbereich des Wolkenkratzers angesiedelt, über die an Orson Welles' DER PROZESS (1962) erinnernden Endloskorridore im Basement bis zur Chefästhetik von METROPOLIS in den Etagen hoch oben über der Stadt. Einmal längs durch die Vertikale des Hudsucker Buildings: »44 Stockwerke; beziehungsweise 45, wenn man das Zwischengeschoss mitzählt.« Orgien der Zentralperspektive – in der Fläche wie im Raum.

Black Box

Räumen der Macht ist an einem objektivierenden Statement gelegen. Zum Vokabular für dieses Statement gehören: Einschüchterung, Uniformität, Fremdbestimmung, Kontrolle. Während diese Kräfte einem im zivilen Leben nur als Mischsatz begegnen, so findet man sie im Gefängnis in Reinkultur. Die Architektur von

Gefängnissen hat im Kino ein klares Bild. Darin werden mit einer geringen Abweichungstoleranz die Grundzüge des »Panopticon« variiert – das Modell einer Gefängnisarchitektur, das der britische Philosoph Jeremy Bentham bereits 1791 entwickelte. Kino-Gefängnisse sehen sich alle halbwegs gleich.

Ein Gefängnis anderer Art, eigentlich ein Gefängnis in Leichtbauweise, eines das nur temporär installiert ist und auch leicht zu demontieren sein soll, findet man in Oliver Hirschbiegels Film DAS EXPERIMENT (2000/01). Eine Versuchsanordnung im Keller einer deutschen Universität: Das Aggressionspotential in einer künstlichen Gefängnissituation soll ausgelotet werden. Aber wie simuliert dieses Arrangement

auch sein mag, so lebensnah sollen doch die Probanden agieren. Das Untypische aber gleichwohl Sinnvolle der Anlage – beispielsweise lange Wege als Schikane für Wärter *und* Gefangene – hat großen Anteil an der Glaubwürdigkeit der sich entfaltenden Dynamik und auch daran, dass die sichere Distanz der Zuschauer beim Experiment des Films sich zunehmend verliert. Das von Uli Hanisch für den Film von Oliver Hirschbiegel konzipierte Versuchsgefängnis ist kühl, sachlich, offen – und von brutaler Helligkeit. Als maximaler Strafraum steht aber auch eine Black Box, eine schall- und lichtisolierte mobile Zelle bereit. Die Steigerung der Disziplinierung als ultimative Umkehrung des Kühlen, Sachlichen, Offenen und Hellen.

Klaustrophobie und Agoraphobie sind Register mit denen Machträume im Kino allemal spielen.



DAS EXPERIMENT (2000/01)

a | Modell, Rekonstruktion: Petra Maria Wirth, Köln
b | Szenenfoto

I
N
N
E
N
L
E
B
E
N



Innenleben

Von Nils Wamecke

Jeder kennt das. Man trifft jemanden das erste Mal, gewinnt einen Eindruck von der Person und findet sie mehr oder weniger sympathisch. Ausgelöst haben das bis hierhin die äußere Erscheinung, von der Stimme bis zur Körperhaltung, und der Habitus der Person in Kombination mit der Kleidung, die einen wichtigen ersten Eindruck vom sozialen Hintergrund vermitteln kann. Eine weitere Impression kommt hinzu, wenn wir das erste Mal in die Wohnung dieses Menschen eingeladen sind. Dies ist der Ort, an dem man ihn unmittelbar in seiner Umgebung erleben kann. Interessant erscheint, wo er wohnt – ein nobler Vorort oder ein lauter Innenstadtbezirk? In was für einem Gebäude lebt er – Altbau oder modern? Wie sieht die Wohnung aus – mit welchen Möbeln, Farben und Materialien ist sie eingerichtet? Erscheint sie bewohnt, ist es ordentlich oder chaotisch? Stellt sich eine Harmonie ein zwischen Mensch und Wohnung? Welche Bücher stehen in den Regalen, welche Bilder hängen an den Wänden? Wie viel Platz wird den unterschiedlichen Wohnbereichen eingeräumt? Ist die Küche ein Zentrum? Gibt es in der Wohnung einen Schreibtisch? Unendlich viele Fragen können auf den ersten Blick gestellt und unter Umständen auch schon beantwortet werden. Selbst dann, wenn man den Menschen noch gar nicht richtig kennt.

Übertragen wir nun diese alltägliche Erfahrung auf die Dramaturgie des Films, zeigt sich, dass der Production Designer – neben dem Schauspieler und dem Kostümbildner – mit der Erschaffung der persönlichen Umwelt einer Figur unendlich viele Möglichkeiten besitzt, dem Publikum etwas mitzuteilen. Fast alles lässt sich hier abbilden: vom sozialen Milieu, über die historische Epoche, sogar persönliche Eigenarten oder die Atmosphäre, die den emotionalen Zustand der Figur illustrieren soll. All die oben benannten Fragen muss sich auch ein Production Designer stellen, bevor er die Wohnung eines Protagonisten gestaltet. Und muss sie, orientiert am Drehbuch und in Absprache mit dem Regisseur, für sich klären. Ganz unterschiedlich kann dabei die dramaturgische Funktion des jeweiligen Privatraumes sein.

Sunnys Blick

Konrad Wolfs Defa-Film SOLO SUNNY (1978–80) hat seinen sozialrealistischen Bezugsrahmen im Ost-Berlin der siebziger Jahre. Die Geschichte einer lebenshungrigen und unkonventionellen jungen Berliner Sängerin veranlasste den Szenografen Alfred Hirschmeier in dem damals schon legendären Arbeiter- und Künstlerviertel Prenzlauer Berg nach geeigneten Originalschauplätzen zu suchen. Die morbide Hinterhoftristesse der Jahrhundertwendemietshäuser war auch im wirklichen DDR-Alltag beliebter Wohn- und Arbeitsort für kreative Querdenker. Die Wohnung von Sunny (Renate Krößner) spiegelt, im wahrsten Sinne des Wortes, die persönliche Umgebung



SOLO SUNNY (1978-80)
a Szenenfoto
b | Entwurf: Alfred Hirschmeier
(© Stiftung Archiv der Akademie der Künste, Berlin)

einer stark auf sich konzentrierten künstlerischen Persönlichkeit. Eine Art Egozentrik, die nicht überheblich, sondern entschlossen und dabei beinahe naiv wirkt. Außer der typischen improvisierten Küche mit Duschkabine und Vorratsschrank, gibt es nur ein Zimmer: in dessen Zentrum ein breites Bett auf einem Teppich mit Orientmuster, dem gegenüber ein Frisiertisch mit großem Spiegel. An der Wand verschiedene Porträtfotos der jungen Frau. Dies ist Sunnys Bühne, hier spiegelt sie sich – und hier kann sie sich verkriechen. Ganz anders, wenn auch im identischen Milieu nur ein paar Häuser weiter, die Wohnung des Mannes, in den sie sich verliebt. Ralph (Alexander Lang), ein studierter Philosoph, lebt ebenfalls in einer Einraumwohnung mit Küche – und Außenklo. Hier allerdings gibt es keine Selbstporträts, keine Spiegel, keine drapierten Vorhänge. Überall Bücher: in frei im Raum stehenden Regalen, in grob gezimmerten Stellagen und an den Wänden aufgestapelt. Ein Arbeitsplatz mit Schreibmaschine verweist auf die Profession des Bewohners. Die improvisierte Schlafstelle ist schmal an die Wand geklemmt. In einer zentralen Szene ist Sunny nach der ersten gemeinsamen

Nacht allein in dieser ihr fremden Umgebung. Sie betrachtet Bücher und Grafiken, wundert sich, dass der Unterbau der schmalen Matratze aus einer alten, ausgehängten Zimmertür besteht. Wie sie das tut und dass sie anfängt, Teile des Inventars mit hellblauer Lackfarbe anzustreichen, erzählt uns über sie mindestens soviel, wie über den Mann, in dessen Wohnung sie sich befindet. Für Hirschmeier und Wolf ist der Privatraum eine wirkliche Erweiterung der Figuren in den Filmraum hinein. Sie waren – wie auch der Kameramann Eberhard Geick – vertraut mit dieser speziellen Ost-Berliner Szene. Neben Milieu und Zeitgeist erzählen die Dekors und Requisiten viel über Sunny und Ralph, über ihre Biografien, ihre derzeitige Situation, über die Unmöglichkeit ihrer Liebe. Sie sind beredt – nicht nur für uns, die Zuschauer, sondern ermöglichen auch den beiden Protagonisten, einander besser kennenzulernen. Ein Austausch von Informationen – ohne Worte. Dabei macht die beschriebene Szenerie auch klar, dass es für den Szenografen unerlässlich ist zu überlegen, aus welcher Perspektive die Geschichte erzählt wird. Im Falle von SOLO SUNNY sehen wir die Wohnung des Philosophen mit Sunnys Augen. Es mögen ein paar Bücher zu viel sein, aber so nimmt sie es aus ihrer Perspektive wahr.

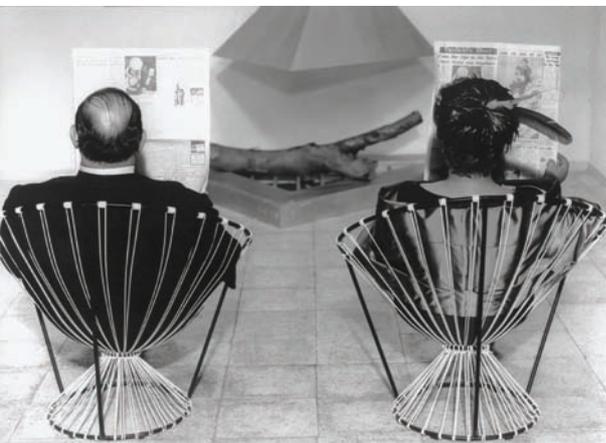


SOLO SUNNY (1978-80)

a | Entwurf: Alfred Hirschmeier
 (© Stiftung Archiv der Akademie der Künste, Berlin)
 b | Werkfoto

Sein und Design

Ganz anders fassen Jacques Tati und sein künstlerischer Berater Jacques Lagrange in ihrem Meisterwerk MON ONCLE (1956–58) die Privaträume ihrer Protagonisten auf. Zwar sagt die jeweilige Umgebung auch etwas über das Individuum, doch wir erfahren viel mehr darüber, wie und auf welche Art und Weise die Figuren mit der Umgebung interagieren. Vor allem geht es Tati darum, zwei konträre Milieus gegen-



MON ONCLE (1956-58)

- a | c Szenenfotos (© Les Films de Mon Oncle, Paris)
 b | Modell nach Plänen von Jacques Lagrange
 (© Ifa / 5b Réalisations, Paris)

einander zu stellen und damit beißende Kritik an der Moderne zu üben. Tati selbst spielt Monsieur Hulot als Vertreter des alten, sozial intakten, romantisch verklärten Paris. Er lebt in einem Haus aus dem 19. Jahrhundert. An- und Aufbauten prägen sein Aussehen, geben ihm eine Geschichte. Über steile Stiegen und verwinkelte Treppenhäuser führt ein nahezu labyrinthischer Weg zu Hulots bescheidener Dachwohnung. In einer kleinen, aber prägnanten Szene richtet er eines seiner Fenster so aus, dass das Vögelchen der Nachbarin gegenüber etwas Sonnenlicht bekommt, was sofort mit fröhlichem Tirilieren beantwortet wird. Wie Hulot selbst ist diese Umwelt ein wenig chaotisch und widerspenstig, aber lebendig und voll charmanter Schrulligkeit. Im Gegensatz dazu steht die Villa Arpel, die Lebenswelt seiner Schwester (Adrienne Servantie) und ihrer Familie in einem hypermodernen Pariser Vorort. Die zu Geld gekommenen Kleinbürger unterwerfen das brandneue Heim und den frisch angelegten Garten vollkommen dem Zeitgeschmack. So wie die Wasser speiende Fischskulptur im Garten nur angeschaltet wird, wenn man wichtigen Besuch erwartet, ist das gesamte Ensemble eines modernen weißen Bauhaus-Kubus, samt durchdesignter kühler Innenausstattung offensichtlich ein reines Repräsentationsobjekt. Alles in diesem Ambiente unterwirft seine Bewohner tagtäglich wiederkehrenden unsinnigen Ritualen, ob nun der Weg über die mäandernden Gehwegplatten vom Haus zur Garage oder die schicken korbartigen Metallsessel, die ihrem Benutzer eine unbequeme, grotesk-komische Sitzposition abnötigen. Nichts richtet sich nach menschlichen Gewohnheiten, Bedürfnissen und Handlungen. Der vielfach kolportierte Schlachtruf des Architekten Frank Lloyd Wright »form follows func-

tion« wird hier umgekehrt: Das Design bestimmt das Sein. Und gerade hierin liegt der geniale Schachzug Tatis. Der von der dinglichen Umwelt den Protagonisten aufgenötigte Tagesablauf wird zum absurden Ballett und treibt dem Betrachter ätzende Lachtränen in die Augen.

Interiors

Ein auf den ersten Blick dezentes und beiläufiges Interiordesign zeigen die Filme Woody Allens. Die meisten Zuschauer werden nicht vermuten, dass, abgesehen vom Schauplatz New York, die Orte und das Design bei Allens wortlastig-komischen Filmen überhaupt eine bedeutende Rolle spielen. Aber das private Umfeld seiner New Yorker Stadtneurotiker ist so wichtig wie das typische Woody-Allen-Outfit mit Brille und der ewig gleichen braunen Kordhose. Die Räume dieser gebildeten, weißen, jüdisch-amerikanischen Mittelschicht erzählen viel über ihre Bewohner. Dafür sorgt seit beinahe zwanzig Jahren der Production Designer Santo Loquasto. *HUSBANDS AND WIVES* (1992) erzählt im Kern die Geschichte zweier New Yorker Ehepaare, die die typischen Vertreter des Allenschen Personals darstellen. Dennoch sind ihre Lebenswelten vollkommen verschieden. Das eine Paar (Judy Davis, Sydney Pollack) lebt in einem teuren Villenvorort, beide sind sie mit den üblichen suburbanen Neurosen ausgestattet. Er – ein nach New York City pendelnder erfolgreicher Geschäftsmann. Sie – eine »mental hyperaktive«, frustrierte Hausfrau, die sich im Baudenkmal-Komitee engagiert und sich einen teuren Innenarchitekten leistet. Alles in ihrem Haus ist bis in kleinste Details durchgestylt. Die sandfarbenen Wände sind nahezu leer, die Designobjekte solitär im Raum und auf Anrichten positioniert, die blau illuminierte Küche von geradezu klinischer Eleganz und das sterile Schlafzimmer auf den ersten Blick kein Ort für ein erfülltes Sexleben. Ganz anders, aber nicht weniger typisch, die Wohnung des anderen Paares (Woody Allen und Mia Farrow), zwei intellektuelle urbanites mit kulturellen Berufen: Vollgestopft mit Büchern und Manuskripten,



HUSBANDS AND WIVES (1991/92)

a b Szenenfotos

in honigfarbenes warmes Licht getaucht und bestückt mit bunt zusammengetragenen, geschmackvollen Möbeln und dekorativen Gegenständen spiegelt dieses Interieur nicht nur die komplizierte, aber liebenswerte Psyche seiner Bewohner, sondern auch die Nähe der neuenglischen Ostküste zu Europa.

Opulenz und Strenge

Woody Allens großes europäisches Vorbild ist Ingmar Bergman. Dessen letzter Kinofilm *FANNY OCH ALEXANDER* (1981/82) wurde 1983 unter anderem mit einem Oscar in der Kategorie »Art Direction« ausgezeichnet. Für die damals sechsunddreißigjährige schwedische Filmarchitektin Anna Asp war das eine große Überraschung. Noch relativ am Anfang ihrer Karriere begriff sie die Arbeit für Bergman an diesem epischen, autobiografisch gefärbten, historischen Stoff als große Herausforderung. Bergman hatte sehr konkrete Vorstellungen von dem Milieu einer großen Künstler-



FANNY OCH ALEXANDER (1981/82)
a | b | Szenefotos

familie in Uppsala Ende des 19. Jahrhunderts und ebenso starke Assoziationen zu der persönlichen Umgebung der einzelnen Protagonisten. Asp berichtet, dass das Schlafzimmer von Helena Ekdahl (Gunn Wållgren) – eine ehemalige, berühmte Theaterschauspielerin, die das emotionale Zentrum der Familie verkörpert – weibliche Sexualität, Geborgenheit und Wärme ausstrahlen sollte. Es sollte einen Uterus symbolisieren. Mit tieferer Überladenheit, weinrotem Samt und dunklem Mobiliar erreicht Anna Asp diese Wirkung. Auch die anderen Räume, die Helena bewohnt und nutzt, atmen diese Üppigkeit, zeigen diese theatrale Geste einer großen, alternden Schauspielerin, die – nicht uneitel – auf ihr Äußeres bedacht ist, aber dabei mit großer Wärme die geliebte Familie um sich versammelt. Asp arbeitet gerne mit Farben, Licht und Strukturen. Ihrer Arbeitsweise entspricht

es, vor den ersten Entwürfen für die Umgebung einer Figur, eine, wie sie es nennt, »Bibel« anzulegen. In einem umfangreichen Portfolio sammelt sie Materialien, Farben und Bilder, die zu dem Charakter passen könnten. Aus diesen gesammelten Zutaten entwickelt sie dann das konkrete Dekor. Emilie und Oscar Ekdahl (Ewa Fröling, Allan Edwall), die Eltern von Fanny und Alexander (Pernilla Allwin, Bertil Guve), leben gemeinsam mit Helena in einem Haus. Die gleiche Großzügigkeit der Architektur, die gleichen hohen, großbürgerlichen Salons – und doch ist die Atmosphäre der Privaträume von Emilie und Oscar eine komplett andere. Weiß, Gelb und helles Grün sind die Farben des – damals – modernen Jugendstils. Die Schauspielerfamilie ist nicht nur wohlhabend, sondern auch liberal, Neuem aufgeschlossen und bietet ihren Kindern Geborgenheit und Freizügigkeit. Im zweiten Teil des Films ist der Vater verstorben und seine Witwe Emilie flüchtet sich in die starken Arme des strengen Bischofs Vergéus (Jan Malmström). Für die Kinder bedeutet dies den Verlust ihrer gewohnten Umgebung. Statt von Freizügigkeit und Liebe umgeben zu sein, sind sie nun Disziplin und Strenge ausgesetzt. Anna Asp überlegte sorgfältig, wie sie diesen Bruch visualisieren, wie sie die Umgebung des Bischofs gestalten sollte. Ein Artikel über ein



FANNY OCH ALEXANDER (1981/82)

a | Production Design, Modell: Anna Asp (© Svenska Filminstitutet, Stockholm)

b | c | Szenenfotos



THE ICE STORM (1996/97)
a | b | c | Szenenfotos

Schloss brachte sie auf eine Idee. Sie schaute sich das Gebäude an und wusste, dass das Haus des Bischofs einem Gefängnis ähneln musste. Die Räume wurden in karges, klösterliches Weiß getaucht, das schlichte hölzerne Mobiliar auf die äußersten Bedürfnisse reduziert. Vor den Fenstern finden sich schwarze Gitter und durch die milchigen Scheiben, die keinen Blick nach außen zulassen, fällt ein diffuses gleichmäßiges Licht.

Extravagant und unpräzise

Ebenfalls ein historischer Film, wenn auch in der jüngeren Vergangenheit, den siebziger Jahren des 20. Jahrhunderts, und in einem Vorort von New York angesiedelt, spielt auch Ang Lees THE ICE STORM (1996/97) stark mit der Dramatisierung und emotionalen Aufladung des Dekors. Zwei befreundete Familien bilden das personale Zentrum des Films, den Mark Friedberg ausgestattet hat. Auch Lee und Friedberg arbeiten – wie die Gestalter der zuvor beschriebenen Filme – mit Klischees und Polarisierung. Das wird vor allem an den beiden Häusern der Familien deutlich. Das eine Haus ist von einem üppigen wintergrünen Nadelwald umgeben, was es wie ein Refugium erscheinen lässt, einen Ort, an dem man sich sicher und geborgen fühlen kann, wenn gleich die hohen Bäume einen unverstellten Blick darauf nicht zulassen. Das andere Domizil jedoch, ein weißer Bauhaus-Kubus mit ausladenden Fensterfronten – von kalter Arroganz –, seltsam

isoliert und etwas erhöht in einem entlaubten Buchenwald gelegen, ist sehr klar zu erkennen. Hier lebt die Familie von Janey Carver (Sigourney Weaver). Wie ihr Haus ist auch sie von kühler Schönheit und extravaganter Distanziertheit. Janey ist offensichtlich gelangweilt vom Vorstadtleben und auf der Suche nach sexueller Abwechslung. Diese findet sie – zumindest für einige Zeit – mit Ben Hood (Kevin Kline), der mit seiner Familie das andere Haus bewohnt. Bens Frau Elena (Joan Allen) – unpräzise, schüchtern und fragil, aber von größerer Wärme als Janey – wirkt eher un-

scheinbar wie ihr Haus. Auch die Einrichtung ist wenig spektakulär, eine langsam gewachsene Mixtur, zusammengewürfelt aus verschiedenen Lebensphasen – ein organisches und lebendiges Miteinander verschiedener Farben und Materialien. Dagegen ist das Haus der Carvers auch im Inneren in Weiß und Grautönen gehalten und durchweg prägnant und stilvoll mit zeitgenössischem Design eingerichtet. Der innere Zustand Janeys und die Beziehung zu ihrem Ehemann Jim (James Sheridan) wird in einer kurzen, aber entscheidenden Szene unmissverständlich über das Production Design visualisiert. Janey liegt im Schlafzimmer auf dem gemeinsamen, sehr modernen Wasserbett und liest. Jim kommt ins Zimmer und setzt sich auf die Bettkante.

Die Schlafstatt gerät in heftige Wellenbewegungen, was Janey aus dem Gleichgewicht bringt und beinahe dazu führt, dass sie zu Boden fällt.

Die Geschichte der beiden Familien kulminiert in einem Eissturm, der (geradezu sinnbildlich) alles gefrieren lässt. Während sich die Konflikte der Erwachsenen auf einer Party mit anschließendem Partnertausch zuspitzen, kommt der ältere Sohn der Carvers in dem Unwetter auf tragische Weise ums Leben. Diese durch eine Naturkatastrophe ausgelöste Katharsis deutet sich schon im Design der beiden so unterschiedlichen Häuser an. Ist die Assoziation von Eis und Kälte bei dem weißen Bauhaus-Kubus offenbar, finden sich auch in Bens und Elenas Haus in fast allen Räumen kühle Blau-, Grün- oder Türkistöne. Als eine Art Metapher, die den gesamten Film durchzieht, zeigt uns die Kamera immer wieder, wie Eiswürfel knirschend aus einer Gefrierform gedrückt werden.



THE ICE STORM (1996/97)
a b | Szenefotos

GEFANGEN IM LABYRINTH



Gefangen im Labyrinth

Von Kristina Jaspers

Filmische Labyrinth scheinen vor allem psychologische Räume zu sein. Labyrinth sind verwirrend und rätselhaft. Sie faszinieren und erschrecken. Man kann sich in ihnen verlaufen, die Orientierung verlieren – und irregehen. Das Labyrinth ist Metapher und architektonische Ausprägung zugleich. Der labyrinthische Raum erschließt sich subjektiv – wird als existentielle Projektionsfläche inszeniert: im Zusammenspiel von Bauten und Kamera, Montage und Regie – und nicht zuletzt der Schauspielkunst. Daher kommt der Perspektive des Akteurs eine besondere Bedeutung zu, ob er nun schlafwandlerisch, nahezu selbstvergessen durch großzügige Säle und Korridore flaniert – wie in Alain Resnais' *L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD* (1960/61) – oder voller Panik durch die engen Gänge eines Raumschiffs flüchtet – wie in Ridley Scotts *ALIEN* (1978/79).

Das Labyrinth als Metapher für Verwicklungen findet sich bereits bei Platon. Dem Mythos zufolge war Daedalus der Erbauer des ersten Labyrinths, das dem Minotaurus als Wohnstätte diente. Das Bildmotiv geht zurück auf Ursprünge aus dem zweiten oder dritten Jahrtausend vor Christus; erste Beispiele von Felsritzungen in Labyrinthform finden sich auf Kreta. Beim klassischen Labyrinth handelt es sich um eine geschlossene Form mit einem Ein- und Ausgang sowie einem eindeutigen Zentrum. Der Weg ist linear, es gibt keine Kreuzungen, somit auch keine Wahlmöglichkeiten. Irrgärten hingegen, wie man sie insbesondere in Form barocker Parkanlagen kennt, bestehen aus zahlreichen Verzweigungen und Sackgassen. Umgangssprachlich werden Irrgärten und Labyrinth unter dem Begriff Labyrinth zusammengefasst, und so soll der Begriff auch hier verwendet werden.

Vom Denken und Irregehen

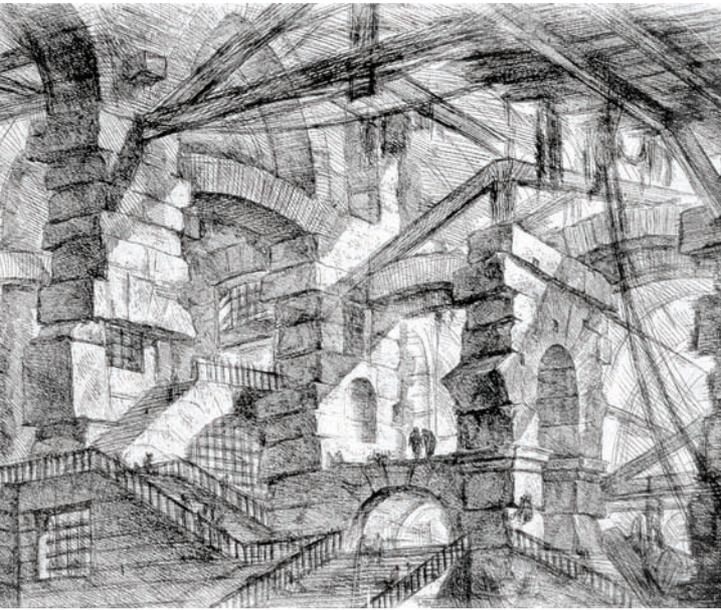
Die kunstvoll ineinander verschränkten, geometrisch konstruierten Mäander eines Labyrinths können als Sinnbild des logischen Denkens und des universellen, enzyklopädischen Wissens verstanden werden. Der Autor und Sprachwissenschaftler Umberto Eco hat in seinem Roman »Der Name der Rose« (1980) den zentralen Ort

einer Klosteranlage, die Bibliothek, in labyrinthischer Form angelegt. Hier wird ein verschollen geglaubtes Buch aufbewahrt. Zerrspiegel, giftige Dämpfe und raffinierte Fallen sollen mögliche Eindringlinge abschrecken und das geheime Wissen schützen, tatsächlich stacheln sie den Ehrgeiz zweier, in mehreren Mordfällen ermittelnder Mönche jedoch erst an. Eco beschreibt das Labyrinth in seiner Nachschrift zum Roman als abstraktes Modell einer kriminalistischen Vermutung.

Mit der labyrinthischen Bibliothek erweist Eco dem argentinischen Schriftsteller Jorge Luis Borges die Reverenz. Borges, einst Mitarbeiter und später Direktor der

Biblioteca Nacional von Buenos Aires, hat in seiner Erzählung »Die Bibliothek von Babel« (1941) einen räumlichen Entwurf für ein unendliches Labyrinth beschrieben: »Das Universum (das andere die Bibliothek nennen) setzt sich aus einer unbegrenzten und vielleicht unendlichen Zahl sechseckiger Galerien zusammen, mit weiten Entlüftungsschächten in der Mitte, die mit sehr niedrigen Geländern eingefasst sind. Von jedem Sechseck aus kann man die unteren und oberen Stockwerke sehen; ohne ein Ende. Die Anordnung der Galerien ist unwandelbar dieselbe.« Bei Eco stoßen vier achteckige Türme an den quadratischen Mittelbau des Turmes. Historisches Vorbild ist das Castel del Monte in Apulien, Mitte des 13. Jahrhunderts erbaut. Im Unterschied zu Borges entscheidet sich Eco für ein einstöckiges Labyrinth; als Vorlage dient ihm ein rekonstruiertes Bodenornament aus der Kathedrale von Reims.

Für die Verfilmung (1985/86) schließt der Regisseur Jean-Jacques Annaud ein ebenerdiges Labyrinth aus mehreren Gründen aus: »Wenn es ein Turm ist, worin sich unser Labyrinth befindet, wieso ist es dann flach? (...) Die psycho-



a Radierung »Der gotische Bogen«
Giovanni Battista Piranesi, um 1745
DER NAME DER ROSE (1985/86)
b Dante Ferretti im Set der Bibliothek

logische Wirkung des Turms ist sehr viel größer, wenn man visualisiert, dass er gänzlich von einem Labyrinth ausgefüllt ist. (...) In einem flachen Labyrinth ist es sehr schwierig zu filmen. Alles ist sehr eng, überall sind Wände. Das schränkt die Möglichkeiten der Perspektive sehr ein.« So entwirft der Production Designer Dante Ferretti ein mehrstöckiges Labyrinth mit zahlreichen Treppen und Galerien. Für den gesamten Film sollen über 3.000 Zeichnungen entstanden sein, die von französischen Historikern auf ihre Plausibilität hin begutachtet wurden. Doch gerade bei den Plänen für die Bibliothek überzeugen offensichtlich die historisch inkorrekten, dafür künstlerisch besonders eindringlichen Entwürfe. Die frei zwischen dem Gemäuer gespannten Treppen, die im Film zu sehen sind, hat es im Mittelalter noch nicht gegeben, sie sind erst seit dem 18. Jahrhundert architektonisch umsetzbar. Aus dieser Zeit stammen auch die Radierungen des Italiener Piranesi, auf die Ferrettis Entwürfe zurückzuführen sind: Giovanni Battista Piranesis Zyklus »Carceri Invenzione« – die imaginären Gefängnisse – wurden um 1745 erstmals veröffentlicht. Wie es heißt, entstanden seine düsteren Visionen in einem Fieberanfall.

Wissen und Spiritualität oder Wahnsinn und Delirium? In Piranesis labyrinthischen Kerkern scheinen schräge Perspektiven, falsche Proportionen und die Verschiebung des Raums eher der Darstellung einer unendlichen, einer gottlosen Welt zu dienen. Seine räumlich unlogischen Konstruktionen wirken wie ein albtraumhaftes Sinnbild des menschlichen Geistes; Logik und Verrücktheit liegen in diesen Bildern nah beieinander. Dante Ferretti lässt steile Holztreppe vom steinernen Mittelsturm zu den vier Außentürmen auf- und absteigen. Die Kamera nutzt die zweieinhalb Geschosse für schwindelerregende Perspektiven und gibt jeweils nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Turmanlage frei. So bleibt die Klosterbibliothek undurchschaubar und ein Spiegelbild des universellen, unfassbaren Wissens.



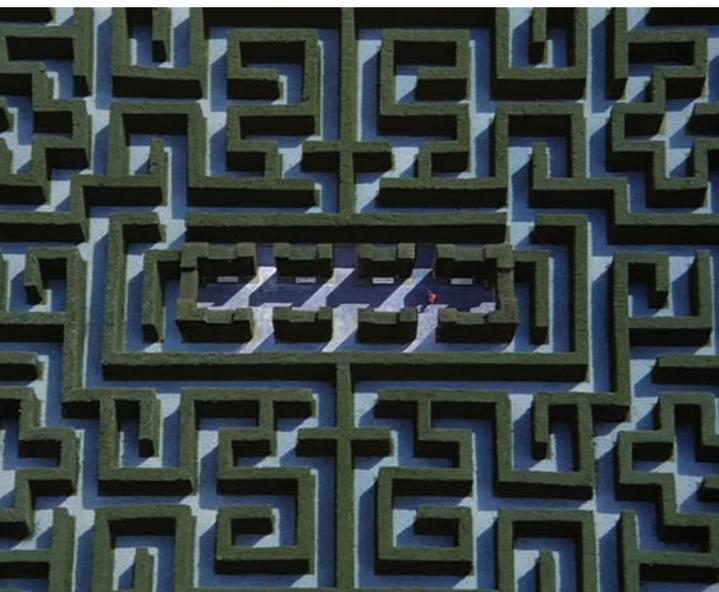
DER NAME DER ROSE (1985/86)

a Modell, Rekonstruktion: Gerald Narr

b Werkfoto (© Mario Tursi, Rom)

Ariadnes Faden

Jedes Labyrinth kann wie ein Grundriss gelesen werden, ein Perspektivenwechsel ist bereits in seine Form eingeschrieben. Von oben betrachtet, entschlüsselt sich das Wegenetz. Solch eine Aufsicht findet sich in Stanley Kubricks *THE SHINING* (1978–80): Jack Torrance (Jack Nicholson) steht in der Hotellobby vor dem Miniaturmodell eines Gartenlabyrinths. Dank der Überblendung in den tatsächlichen Irrgarten sehen wir Jacks Frau (Shelley Duvall) und seinen Sohn (Danny Lloyd) in einem undurchsichtigen Gewirr von Kiefernhecken herumlaufen. Etwa ein Viertel des Irrgartens lässt der Production Designer Roy Walker auf dem Studiogelände bauen; die Gesamt-



THE SHINING (1978-80)
 a Stanley Kubrick bei den Dreharbeiten
 (© Stanley Kubrick Estate / Stanley Kubrick Ausstellung)
 b Szenefoto

aufsicht wird mit einem Montage-trick umgesetzt. Aus quasi göttlicher Perspektive erscheinen Mutter und Kind hoffnungslos verirrt.

Das Motiv des Labyrinths, die visuelle Grundidee des Films, variieren Kubrick und Walker mehrfach. Das abgeschiedene, leerstehende Hotel in den Bergen wirkt in der Anordnung seiner unzähligen Räume unübersichtlich. Wenn Jacks Sohn mit seinem Kettcar durch die langen Gänge des Overlook Hotels fährt, verstärkt das geometrische Muster des Teppichs den Eindruck, der Junge habe sich in einem Labyrinth verirrt. Bei diesen Erkundungen durch die Hotelkorridore funktionieren Kamera und Production Design als haben sie sich miteinander verbündet wie alte Komplizen: Die Steadicam gleitet gleichmäßig um Ecken, über Teppich und Parkett. Eine räumliche Orientierung ist für den Zuschauer nicht mehr möglich. Wochenlang war Roy Walker durch die USA gereist und hatte Fotos von Hotels angefertigt. Zusammen mit Stanley Kubrick sichtete er anschließend das Material und setzte das Hotel, das wir im Film sehen, aus verschiedenen Vorlagen zu-

sammen. Der Establishing Shot zeigt das Timberline Lodge Hotel in Mount Hood, Oregon. Als Vorbild für die Innenbauten diente unter anderem das Ahwahnee Hotel im Yosemite Valley.

Die Schlussequenz des Films spielt wiederum im Heckenlabyrinth, das nun tief verschneit ist. Der Junge flieht vor seinem wahnsinnig gewordenen Vater. Der Irrgarten wird zum manifesten Ausdruck eines schizophrenen Geistes. In Stephen Kings Roman, der Vorlage zu Kubricks Film, gibt es kein Labyrinth; Kubrick hat das Labyrinth als Metapher hinzugefügt. Um einen Ausweg aus dem Irrgarten zu finden, folgt der Junge rückwärts seinen eigenen Fußstapfen im Schnee. Dies erinnert an den Mythos von Theseus, der dank des Ariadnepadens aus dem Labyrinth des Minotaurus entkommen kann. Der finnische Architekt und Autor Juhani Pallasmaa hat in seinem Essay »Das Ungeheuer im Labyrinth« (2004) das Bild des erfrorenen Jack Torrance mit Picassos Radierungen des Minotaurus verglichen. Der Irrgarten wird zu einem todbringenden Gefängnis.

Der fremde Körper

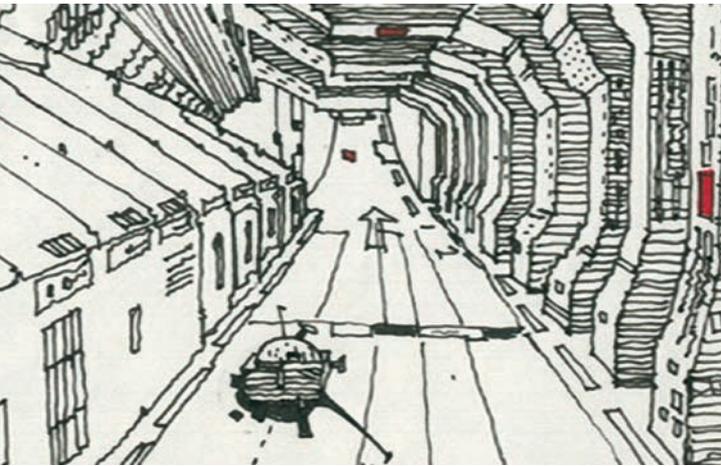
Ridley Scotts ALIEN spielt im Jahr 2122, ein Raumtransporter folgt einem unbekanntem Signal zu einem fremden Planeten. Dort stößt die Crew auf außerirdisches Leben. Nach und nach dezimiert das Alien die komplette Mannschaft, nur Commander Ellen Ripley (Sigourney Weaver) kann schließlich mit einem Raumgleiter Richtung Erde fliehen. Auch in diesem Film ist das Labyrinth ein geschlossenes System, aus dem es zunächst keinen Ausweg zu geben scheint.



THE SHINING (1978-80)

a | b | Location Fotos »Ahwahnee Hotel«: Roy Walker
(© Stanley Kubrick Estate / Stanley Kubrick Ausstellung)

c | d | Szenenfotos



ALIEN (1978/79)

a | Entwurf: Ridley Scott

b | Werkfoto

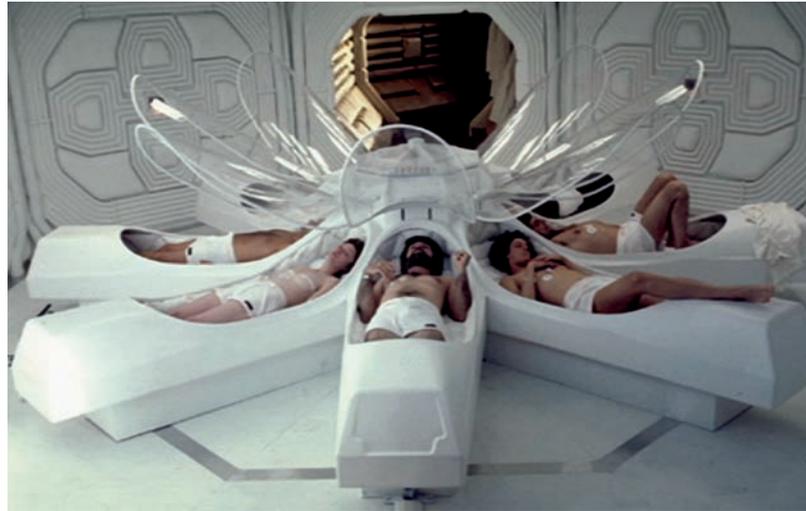
c | Studiobau, Production Design: Ridley Scott

Die ersten Skizzen zum Production Design – sie sind einem Storyboard sehr ähnlich – stammen vom Regisseur. Bei der Gestaltung des Raumschiffs denkt Scott an die klaustrophobische Enge eines U-Boots. In den folgenden Monaten arbeiten zahlreiche Designer daran, den charakteristischen Look des Films zu kreieren. Für das Art Department werden Mitarbeiter gewonnen, die zuvor bei DARK STAR (John Carpenter, 1973–75) und STAR WARS (George Lucas, 1976/77) mitgewirkt haben. Schließlich zeichnet Michael Seymour für den Bau des Raumschiffs verantwortlich. Mit Spiegeln verlängert er optisch die Röhrengänge. So entwickeln die Kamerafahrten durch scheinbar endlose Schleusen und über mehrere Decks eine starke Sogwirkung. Das Raumschiff Nostromo wird im Studio als mehrstöckiger Set realisiert. Seymour orientiert sich bei der Wandverkleidung des Hauptdecks an ägyptischen Reliefs und verweist damit auf die kultischen Ursprünge des Labyrinths. Spinnt man den Gedanken der ägyptischen Motive weiter, so erscheint das Raumschiff wie eine riesige Grabkammer. Das Zentrum der labyrinthischen Anlage bildet der »Hyper-sleep-Raum«, in dem sich zu Beginn des Films die Schlafkojen der Crewmitglieder wie eine siebenblättrige Blüte öffnen. Anschließend erkundet die Kamera

Deck A mit seinen weißen, in überirdisches Licht getauchten Oberflächen. Der Vorgang des Aufwachens ist wie eine Wiederauferstehung inszeniert.

Zusammen mit seinem Team wird Michael Seymour in der Kategorie »Art Direction« für einen Oscar nominiert. Die begehrte Trophäe erhält er nicht, allerdings geht ein

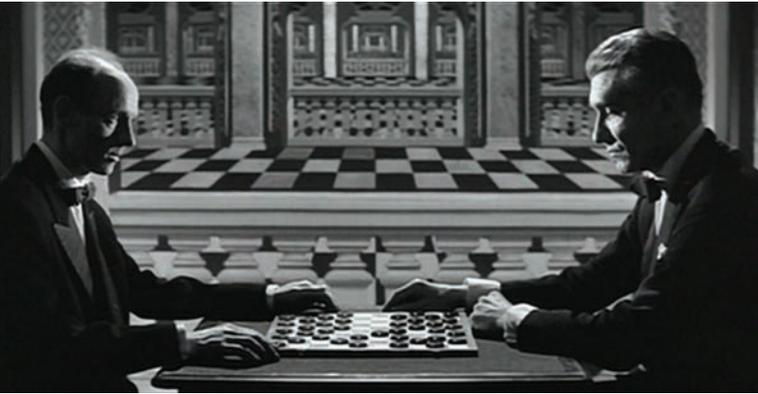
Oscar in der Kategorie »Visual Effects« an den Schweizer Grafiker H. R. Giger. Giger hat die Ästhetik des Films maßgeblich beeinflusst, indem er nicht nur die Alien-Figur, sondern auch das komplette Alien-Raumschiff entworfen hat. Wie der Gang in einen Uterus wirkt der Weg hinunter in die Brutkammer mit den weichen, wabernden Alien-Eiern. Die organischen Formen, die an Surrealismus und Jugendstil angelehnt sind, erwecken den Anschein einer Jahrtausende alten, mythologischen Kultur. Zugleich spielt das Design mit sexuellen Konnotationen. Der »Spacejockey« im Inneren der Brutkammer ist in phallischer Form gestaltet. Die Eroberung des Alien-Raumschiffs wird wie eine körperliche Inbesitznahme gezeigt, kommt einem Eindringen in Gehirnwindungen oder Blut- und Nervenbahnen gleich. Der Filmkritiker Helmut W. Banz schreibt 1979 in »Die Zeit«: »Diese Exkursion durchs All ist im Grunde eine Freud'sche Reise in die Verdrängungen: erschreckend, verstörend und vergnüglich.« Der Raum erscheint als Materialisierung unbewusster Ängste und Lüste.



ALIEN (1978/79)
a Szenefoto
b Werkfoto

Träumend durch das Labyrinth der Bedeutungen

»Wieder einmal schritt ich, allein, dieselben Flure entlang – durch dieselben verlorenen Säle, dieselben Säulengänge, dieselben fensterlosen Galerien, ich ging durch dieselben Portale, wie zufällig meinen Weg in diesem Labyrinth der sich gleichenden Gänge wählend.« Die Kamera fährt an reich verzierten Wänden entlang, vorbei an Intarsien und Fresken, durch geöffnete Flügeltüren. Die Stimme eines Mannes berichtet aus dem Off von seinen endlosen Spaziergängen durch die barocken Korridore und Salons eines Hotels, vorbei an Marmor, Schnitzwerk und Säulen. Die Stimme



L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (1960/61)

a | c | Szenefotos

b | d | Entwurf: Jacques Saulnier (© Bibliothèque du Film, Paris)

einer Frau kommt hinzu, und es entspinnt sich ein Dialog. Der Mann beschwört die Frau, dass sie sich vor einem Jahr in Marienbad gekannt hätten. Sie streitet dies ab. Er will mit ihr fliehen, sie zögert eine Entscheidung hinaus.

Das Drehbuch zu L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD stammt von Alain Robbe-Grillet, einem Begründer des Nouveau Roman. Dem Surrealismus nahestehend, erzählt er assoziativ, unterschiedliche Perspektiven und Zeitebenen verschränkend. In seinem ersten Drehbuch versucht Robbe-Grillet, den Ansatz des Nouveau Roman auf den Film zu übertragen. Akribisch wird von ihm jede Kamerabewegung, das Licht, die Ausstattung sowie die Bildmontage festgelegt. Der Regisseur Alain Resnais hält sich – von wenigen Ausnahmen abgesehen – an dieses Skript. Für das Szenenbild ist Jacques Saulnier verantwortlich. Es ist seine erste Zusammenarbeit mit Resnais – über zehn gemeinsame Produktionen werden folgen. Ein Großteil der Aufnahmen wird in den bayerischen Schlössern Nymphenburg und Schleißheim realisiert. Die Prunksäle und Galerien mit ihren eleganten, manieristischen Ornamenten verstärken den Eindruck einer Parabel. Weitere Aufnahmen entstehen in einem Pariser Studio. In seinen Entwürfen auf Karton und Holz akzentuiert Saulnier mit Silber- und Goldfarbe die Stukka-

turen. In der Montage gleiten die schwarzweißen Bilder nahezu übergangslos ineinander. Allein an der Opulenz der Wand- und Deckenreliefs sind die verschiedenen Originalschauplätze wie der Spiegelsaal der Amalienburg auszumachen. Immer wieder fokussiert die Kamera polierte Oberflächen und Spiegel. Diese dienen zunächst als dekorative Elemente und verleihen den Fluren eine besondere Tiefe. Der Spiegel im Spiegel lässt jedoch eine andere Wirklichkeit aufscheinen: Die Welt der Träume, der Erinnerungen, des Verdrängten und Unbewussten. In den Fluren hängen Stiche der Parkanlage und Gemälde der Räumlichkeiten. Das Bühnenbild einer Theateraufführung wiederholt die Symmetrie der Gartenarchitektur. Die

visuellen Doppelungen und Spiegelbilder geben den Räumen etwas Bodenloses, Mehrdimensionales, und verstärken den Eindruck, Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft seien miteinander verschmolzen – kein Nacheinander, sondern ein labyrinthisches In- und Nebeneinander. Der Film konstituiert eine eigene Welt. Er zeigt eine gelähmte Gesellschaft, die in ihrer Historie und ihren belanglosen Konventionen erstarrt ist. Dialoge und Filmbilder wiederholen sich mit leichten Variationen unzählige Male. Die Struktur der filmischen Erzählung und des labyrinthischen Raums sind nahtlos miteinander verbunden. Es handele sich, schreibt Robbe-Grillet in seinem Drehbuch, »um eine Wirklichkeit, die der Held durch seine eigene Vision, durch sein eigenes Wort schafft«.



L' ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (1960/61)

a Entwurf: Jacques Saulnier (© Bibliothèque du Film, Paris)
b Szenenfoto

LOST IN TRANSITION



Lost in Transition

Von Peter Mänz

Transiträume begegnen uns vor allem bei einer Grunderfahrung des modernen Menschen: der Fortbewegung. Die Bewegung von einem Ort zum anderen kann eine kurze Distanz meinen aber auch eine Weltreise, im Film sogar eine SPACE ODYSSEY (Stanley Kubrick, 1965–68). Um von A nach B zu gelangen, begibt sich der Mensch des 20. und 21. Jahrhunderts in der Regel freiwillig in die Öffentlichkeit, manchmal jedoch auch aus Zwang. Zwischen Situationen wie der Freiheit eines Flanierenden oder Urlaubsreisenden und der Transiterfahrung eines Flüchtenden oder Gefangenen gibt es auch Nutzungen öffentlicher Räume, die sich aus Verpflichtungen – etwa des Berufs – ergeben. Im Kino, das auf große Gefühle und dramatische Verwicklungen setzt, passiert gerade in solchen Situationen häufig mehr als im Alltag der Zuschauer.

Transparenz und Modernität

Ein klassisches Beispiel für eine filmische Transitsituation ist Friedrich Wilhelm Murnaus Stummfilm *SUNRISE. A SONG OF TWO HUMANS* (1926/27), in dem der Bootsausflug des Ehepaares (Janet Gaynor, George O'Brien) aus dem Dorf übergeht in die Flucht der Frau in eine Straßenbahn am anderen Ufer des Sees. Die Frau fühlt sich von ihrem Mann bedroht, läuft fort, als das Ufer erreicht ist, und besteigt eine Straßenbahn, die plötzlich in der ländlichen Waldidylle um die Ecke biegt. Der Mann, von seiner Geliebten (Margaret Livingston) aus der Stadt zu einer Mordtat an seiner Ehefrau angestiftet, verfolgt sie und springt ebenfalls auf die Bahn.

Dies könnte eine typische Szene des Kriminalfilms sein: Verfolger und Verfolgte, Täter und Opfer in einem Verkehrsmittel, vorzugsweise einer Untergrundbahn, durch deren Waggons sie sich bewegen. Transiträume haben bei solch einem klassischen Genre-Einsatz zumeist die Funktion, den Thrill zu unterstützen, der sich durch die Verfolgung des Opfers durch den Täter einstellt; sie betonen die momentane Abgeschlossenheit, Ausweglosigkeit der Situation. Die Grundsituation der Fahrt in Murnaus Film *SUNRISE* ist eine andere: Der Zuschauer weiß, dass der Ehemann seine als Zwischentitel eindringlich wiederholte Bitte »Don't be afraid of me« ernst meint. Es



SUNRISE (1926/27)
a | b | Szenefotos

gibt nur einen Waggon, keine anderen Fahrgäste, einzig den Schaffner. Es gibt die Verzweiflung der Frau und die Reue des Mannes, aber keine Ausweglosigkeit oder Abgeschlossenheit, sondern Licht durchflutete Ausblicke auf die am Fenster vorbeiziehende Landschaft, die zunächst den See zeigen und sich dann wandeln, übergehen in Aufnahmen von Gebäuden einer Vorstadt mit immer mehr Menschen und Verkehrsmitteln. Mit der Fahrt in eine Großstadt beginnt eine Metamorphose – der Neuanfang des Paares. Die Konstellation der beiden Protagonisten wird sich von einer Zwangssituation zu einer des wieder Zusammenfindens und der Freiheit entwickeln, eine Wandlung, die in der Durchlässigkeit der gläsernen Architektur seinen gestalterischen Ausdruck findet. Eine Schlüsselszene des Films, kurz nach Ankunft des Paares in der Stadt, spielt in einem Café mit einer vertikal strukturierten Glasfront, die einen Ausblick auf die auf der Straße flanierenden Passanten gewährt. Die Transparenz und Modernität dieses Sets

bezieht der Architekturhistoriker Dietrich Neumann in seinem Buch »Filmarchitektur« (1996) auf die Grundsituation des Paares – die »offenliegende Schuld des Mannes und die Zerbrechlichkeit des neu gewonnenen Vertrauens« – und beschreibt sie als »zeitlose Metapher für die Kraft der Filmarchitektur«.

Verlorenheit und Apotheose

Situationen der Fortbewegung, der Reise, des Konsums, des Wartens: Straßen, Passagen, Geschäfte, Kaufhäuser, Hotels, Terminals, Foyers, Transportmittel des öffentlichen Nah- und Fernverkehrs, Automobile, Flugzeuge. Für den Bau dieser Räume – Raumkonstellationen oder Fortbewegungsmittel – werden belastbare, dauerhafte Materialien verwandt: Asphalt, Steinplatten, Metalle und Metalllegierungen,

Kunststoffe, Glas. Die Architektur der Transiträume ist funktional, unterstützt wird dies durch ein meist symmetrisch eingesetztes künstliches Licht. Transiträume sind als filmisches Szenenbild an realen Schauplätzen schwierig zu fotografieren, weil Dreharbeiten die Aufmerksamkeit von Passanten auf sich ziehen oder bestehende Funktionen der Drehorte einschränken. Friedrich Wilhelm Murnau ließ 1926 die Stadt zu SUNRISE von seinem aus Deutschland nach Hollywood mitgereisten Filmarchitekten Rochus Gliese als Kulisse bauen, einen Set, der von der zeitgenössischen Presse hymnisch gefeiert wurde.

Zwei Jahre später entsteht in einer Atelierhalle bei Berlin ein ähnlich gigantischer großstädtischer Set, um die Geschichte »boy meets girl« in der Variante »recht-schaffener Mann wird von einer Femme fatal verführt« zu erzählen. Zwei szenografische Entwürfe, die im Produktionsprozess des Ufa-Films ASPHALT (Joe May, 1928/29) entstanden sind, stehen für unterschiedliche Möglichkeiten, einen filmischen Transitraum zu inszenieren. Eine die Zentralperspektive betonende Bleistiftzeichnung von Robert Herlth, der zunächst als Architekt für den Film vorgesehen ist, zeigt eine ins scheinbar Unendliche verlaufende Großstadtstraße, auf der sich der Automobilverkehr in dichter Folge fortbewegt. Die nächtliche Straße bekommt durch ihre regelmäßig gesetzte Beleuchtung und perspektivische Verjüngung den Charakter eines Tunnels. Gebäude und Passanten sind mit einem expressiven Zeichenstrich angedeutet, entworfen wurde ein »bewegter (Außen-)Raum«, in dem die großstädtische Atmosphäre auch Verlorenheit vermittelt, und der in der künstlerischen Tradition des deutschen Expressionismus steht.

Ganz anders hingegen die Szenografie von Erich Kettelhut, der schließlich für das Production Design von ASPHALT verantwortlich ist. Insgesamt zeigt das in einem eher naturalistischen Stil gehaltene Bild



ASPHALT (1928/29)

a | Entwurf: Robert Herlth

b | Entwurf: Erich Kettelhut (© Bibliothèque du Film, Paris)

wieder erkennbar Elemente des zeitgenössischen Berlin: Die Stadt leuchtet, die Lichtreklame spiegelt sich im Asphalt. Dieser bewegte (Außen-)Raum wirkt wie die Apotheose der Großstadt, es lassen sich atmosphärische Bezüge zu der nächtlichen Stadt in *SUNRISE* oder zu den Nachtaufnahmen in Walther Ruttmanns *BERLIN. DIE SINFONIE DER GROSSSTADT* (1926/27) herstellen. Der Filmarchitekt treibt das möglichst naturalistische Konzept seiner Ausstattung auf die Spitze, indem er die Schaufenster und die Lichtreklame der Großstadtstraße von Berliner Firmen dekorieren lässt. Er erinnert sich in seinen Memoiren aus den sechziger Jahren: »Die Straße hätte gut die dreifache Länge der vorgesehenen 230 Meter haben können, um alle Firmen, die sich meldeten, unterzubringen.« Die Straße wird mit einer extrem beweglichen Kamera auf einem fahrbaren Aufnahmeturm fotografiert. Entstanden ist der riesige Set aber sicher nicht nur, weil es schwierig war, eine Berliner Straße zu finden, die es gestattete, »bei vollem Verkehr Tag und Nacht zu drehen und dazu alle im Drehbuch geforderten Bedingungen einzubauen«, wie sich Kettelhut erinnert. Der Set diente auch einer Selbstdarstellung der Macht des Ufa-Konzerns. Und die Apotheose



ASPHALT (1928/29)

a | Gemälde, Öl auf Leinwand: Rudi Feld

der Stadt, die sich in der von Rudi Feld gestalteten Kino-Dekoration zur Premiere des Films wiederfindet, lässt sich auch auf dessen hoffnungsvolles Ende beziehen: Die Femme fatale und Juwelendiebin (Betty Amann) wird verurteilt und geht ins Gefängnis. Doch der rechtschaffende Berliner Schutzpolizist (Gustav Fröhlich) will auf die Liebste warten.

Rastlosigkeit und Entfremdung

Die Möglichkeit, einen Transitraum im Studio bauen zu lassen, wird 1963 von dem Regisseur François Truffaut nicht in Erwägung gezogen. Sein Film *LA PEAU DOUCE* verzeichnet keinen Ausstatter, Truffaut ist als Auteur auch sein eigener Production Designer. Der Film handelt von der Affäre eines Literaturwissenschaftlers (Jean Desailly) mit einer Stewardess (Françoise Dorléac), die er auf einer Vortragsreise in Lissabon kennen lernt und endet tragisch. Nachdem seine Geliebte sich von ihm ge-

trennt hat, beabsichtigt der Ehemann zu seiner Familie zurückzukehren. Er wird jedoch von seiner Frau (Nelly Benedetti) in einem Restaurant erschossen. Wenn man so möchte: eine tragische Umkehrung der Konstellation aus *SUNRISE*. François Truffaut hat in einem Interview geäußert, dass es bei *LA PEAU DOUCE* sein Ziel gewesen sei, »einen Film zu machen, der so kühl und klinisch sein sollte, wie ein Simenon-Roman«, und diese Kühle vermitteln auch die Transiträume der Reise nach Lissabon. Der Wissenschaftler begegnet der Stewardess, die bereits im Flugzeug sein Interesse erregt hat, im Hotelfahrsstuhl wieder. Eine lange, als Schuss-Gegenschuss-Aufnahme fotografierte Sequenz zeigt dieses Zusammentreffen im flackernden Licht der Bewegung des Fahrstuhls, zeigt die Blicke des Mannes auf die blinkende Anzeige der Stockwerke und auf das Messingschild mit der Zimmernummer der jungen Frau.

Klinische Kühle findet sich in Details der Requisiten und auf den Gängen des Hotels. Diese Atmosphäre inszeniert Truffaut on location; die Fahrstuhlszene wird in einem Fabrikgebäude gedreht, die Flursequenzen in einem Hotel in Paris, die Szenen in der Wohnung des Wissenschaftlers in Truffauts Privatwohnung.

Der Film beginnt mit der hektischen Autofahrt des Protagonisten zum Flughafen Paris-Orly, der Weg führt unter anderem durch einen Autotunnel – eine filmische Metapher für das Gefühl der Verlorenheit. Diese Fahrt in ihrer gleichmäßig beleuchteten Bewegung ins scheinbar Unendliche erinnert an Robert Herlths Straßentwurf zu *ASPHALT*. Der Flughafen Orly ist 1961 eröffnet worden und gilt im Frankreich der sechziger Jahre mit seiner Kombination aus großflächigen Glasfassaden, Edelstahl und Marmor als Symbol der modernen, technisierten Welt. Auf den blank polierten, endlos wirkenden Gängen spielen mehrere Szenen des Films. In einer fährt der Protagonist seiner Geliebten nach Orly hinterher, schreibt ihr auf einem der Gänge ein Telegramm, das er jedoch wegwirft, als er sie vor ihrem Abflug noch antrifft. Im



LA PEAU DOUCE (1963)

a | b | Szenefotos

talen – kombiniert mit einer komplexen Choreografie – typisch. Die erste Sequenz zeigt einen Gang und Wartebereich, dessen Wände wie das gesamte Gebäude mit Edelstahl verkleidet sind. Tatis Ausstatter Eugène Roman berichtet, dass er gemeinsam mit dem Regisseur die Edelstahl-Verkleidungen in Orly fotografiert habe und diese im Studio als großformatige Abzüge wieder auf die Kulissen geklebt worden seien – auch weil diese Großfotos die Spiegelungen der Metallverkleidung authentisch wiedergegeben hätten. In dem Gang sitzt links ein bieder wirkendes Paar, gekleidet in dem für den Film typischen monochromen Einheitsgrau. Im Hintergrund stehen drei Stewardessen vor jeweils einer vertikalen Fensterfront. Die klinische Atmosphäre des Gangs wird unterstützt durch den Auftritt von



PLAYTIME (1964-67)

a | b | Szenenfotos (© Les Films de Mon Oncle, Paris)

Reinigungs- und Servicepersonal, das in ein Krankenhaus passen würde. Das Production Design ist bis in die kleinsten Details auf die zahlreichen parallel ablaufenden Handlungsstränge und auf die falschen Fahrten und Gags des Films abgestimmt. Für seine Kritik an der modernen Lebenswelt und Architektur lässt Jacques Tati mit »Tativille« vor den Toren von Paris eine Bürostadt errichten, die später in den Bürogebäuden des Pariser Stadtteils La Défense Wirklichkeit werden sollte. In »Tativille« gibt es Sets mit perspektivisch gebauten, auf Rollen verschiebbaren Hochhäusern, in deren Glasfassaden sich die touristischen Wahrzeichen des »alten« Paris nur ab und zu spiegeln. Die Außen- und Innenräume des Films haben nicht allein transitorischen Charakter, sondern sind in dem gläsernen Bürogebäude auch als Machtraum oder Labyrinth inszeniert, letzteres etwa als Monsieur Hulot (Jacques Tati) nach seinem Geschäftspartner sucht und sich in den Schachtelbüros, endlosen Gängen und spiegelnden Fassaden verliert. Während sich die Schauspieler im ersten



THE TERMINAL (2003/04)
a | Modell

b | c | Computersimulation: Alex McDowell (© Alex McDowell, London)

genannt Sir Alfred, der aufgrund bürokratischer Verstrickungen seit 1988 ohne Pass im Terminal 1 des Pariser Flughafens Charles de Gaulle Roissy lebt. Über Nasserri gibt es mehrere Dokumentarfilme und einen als Komödie angelegten französisch-spanischen Spielfilm aus dem Jahr 1993 mit dem Titel TOMBES DU CIEL/EN TRANSITO. 2003 nimmt sich Steven Spielbergs Firma DreamWorks des Themas an und beauftragt den Production Designer Alex McDowell, einen funktionstüchtigen Terminal in Originalgröße zu entwerfen. Es entsteht im kalifornischen Palmdale in einem Hangar

Teil des Films gerade oder im rechten Winkel bewegen, folgen die Bewegungen im zweiten, anarchischen Teil des Films – beispielsweise im chaotischen und trinkseligen Restaurant »Royal Garden« – eher kreisrunden Bewegungen. Die Dreharbeiten zu PLAYTIME dauern drei Jahre, für »Tataville« werden 50.000 Kubikmeter Beton, 3.200 Quadratmeter Bauholz und 1.200 Quadratmeter Glas verbaut, einmal mehr eines der »größten Sets der Welt«, entstanden für einen Regisseur der, so ein zeitgenössischer Kritiker, sich als »ein besserer Strategie als DeMille und ein besserer Choreograf als Berkeley« erwies.

Fremdheit und Unbehaustheit

Flughafenterminals können Verlorenheit wie in Truffauts LA PEAU DOUCE oder Kühle und absurde Funktionalität wie in Tatis PLAYTIME symbolisieren. Das Terminal-Gebäude in Steven Spielbergs gleichnamigem Film steht auch für diese Aspekte, aber es will ebenso überwältigen und faszinieren wie die nächtliche Stadt in Murnaus SUNRISE oder die Berliner Straße in Joe Mays ASPHALT. Der Plot des Films geht zurück auf die Geschichte des iranischen Flüchtlings Merhan Karimi Nasserri, ge-

ein 110 Meter langes, 82 Meter breites und 18 Meter hohes Gebäude mit Rolltreppen und Fahrstühlen und mehreren tausend Quadratmetern Grundfläche, die mit poliertem Granit aus China ausgelegt wird. Wie Erich Kettelhut bei ASPHALT kooperiert Alex McDowell bei der Ausstattung der fünfunddreißig in den Set integrierten Geschäfte und Restaurants mit den Firmen, die zum Teil ihr eigenes Personal einsetzen. Und wie bei ASPHALT sind die vergänglichen Bauten für eine extrem bewegliche Kamera ausgerichtet. Anhand eines maßstabgetreuen Modells konnte Spielberg mit einer kleinen Periscope-Kamera bestimmte Einstellungen im Vorfeld überprüfen. Obwohl die Geschichte in New York spielt – so Kay Hoffmann im »filmdienst« -, entwarf McDowell »eine Mischung aus amerikanischen und europäischen Flughäfen, damit sich möglichst viele Zuschauer darin heimisch« fühlen können.

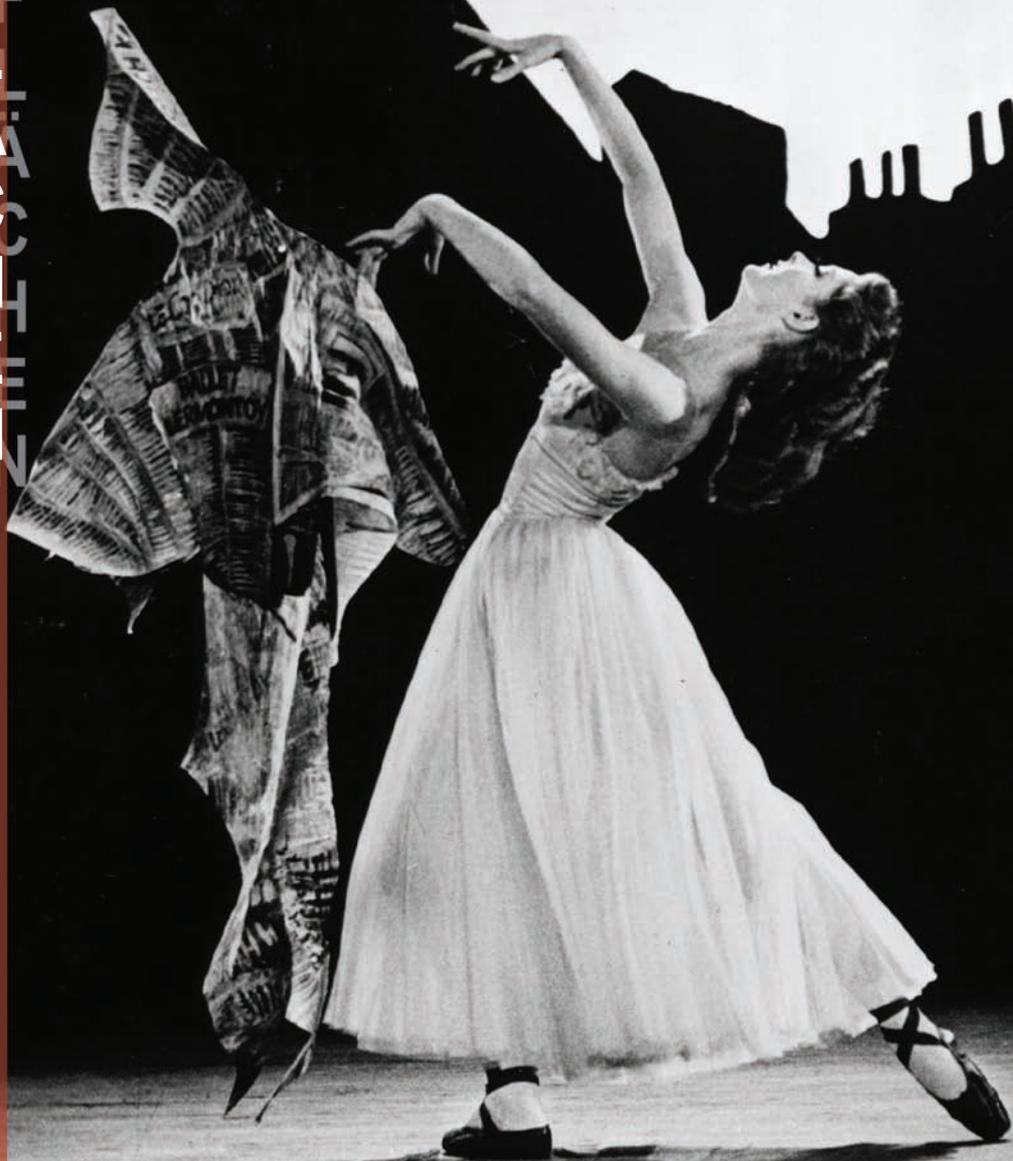
Die von Jacques Tati in PLAYTIME kritisierte Gleichförmigkeit der modernen Welt wird beim Production Design von THE TERMINAL zum Selbstzweck.

Die Beantwortung der Frage, wie filmische Transitsituationen am besten umzusetzen sind, hängt vom Drehbuch, den Vorstellungen des Regisseurs und des Production Designers ab. Sofia Coppolas LOST IN TRANSLATION (2003/04) ist ein Film, dessen Dramaturgie und visuelle Gestaltung anmutet, als habe die Regisseurin im Titel auch auf die Unbehaustheit des modernen Menschen anspielen wollen, der Transit nicht länger als eine vorübergehende Situation erlebt, sondern als Zustand begreift und sich darin verliert: Lost in Transition. In Coppolas Film wird wie bei Truffaut aneinander vorbei geredet und stellt sich im Hotel Verlorenheit ein. Wie bei Tati wendet sich die technisierte Welt gegen die Menschen. Und wie bei Murnau wird man von der bizarren Ästhetik des Lichtermeers der nächtlichen Stadt überwältigt. Es sind Bilder, die an Originalschauplätzen in Tokio entstanden sind.



LOST IN TRANSLATION (2003/04)
a | b | Szenenfotos

SPIEGELÄCHZEN



Spielflächen

Von Gerhard Midding

Eine der ersten Kinoerinnerungen von Alain Resnais reicht zurück bis zu dem Warner Bros.-Musical *42nd STREET* (Lloyd Bacon, 1933). Gebannt verfolgte er, wie der Impresario (Warner Baxter) mit einer Truppe furchtloser, ehrgeiziger Debütantinnen eine Broadwayrevue auf die Beine stellt. Das Theater war die zweite Leidenschaft des jungen Alain, weshalb ihn in der Schlusssequenz, der Premiere des Stückes, dann auch die raumgreifenden, monumentalen Choreografien Busby Berkeleys einigermaßen irritierten: »Was man uns da zeigt, ist auf der Bühne doch gar nicht machbar!« Der Blick auf die je andere Ausdrucksform entspringt meist dem Impuls, das eigene Medium zu überprüfen und dabei eine neue szenische Fantasie zu entwickeln. Gerade in Zeiten, in denen das Regietheater immer mehr Filmstoffe für die Bühne adaptiert – sei es aus Ratlosigkeit, Faszination oder als Vergeltung für die Geschmeidigkeit, mit der das Kino seit Anbeginn Theaterstoffe vereinnahmte –, wird einem bewusst, welchen Heimvorteil die siebte Kunst besitzt. Das gilt für die Freizügigkeit der Totalen ebenso sehr wie für den Nachdruck der Großaufnahme. Von der Montage ganz zu schweigen: Längst sind wir es gewohnt, von Schuss-Gegenschuss-Folgen oder Kamerafahrten in eine Geschichte hineingezogen zu werden. Vielleicht erklären die raschen Fortschritte, die das Kino in seinen Anfangsjahren machte, die Ansprüche, die das Publikum vor allem an seine Méliès'sche Seite richtete. Von dem Moment an, wo sich die Kamera bewegen konnte, herrschte große Ungeduld, wenn sich diese Kunst noch in den alten Kulissen aufhielt: Bühnenhafte Dekors erschienen schon Ende der zehner Jahre des 20. Jahrhunderts als Relikt, als Mangel. Seither hat das Kino freilich nie ganz die Tuchfühlung verloren zu einer seiner unverzichtbaren Quellen. Wann immer es sich zu erschöpfen droht, kann es sich dieser Abkunft besinnen. Das Theater dient als Inspiration für Filmemacher höchst unterschiedlichsten Temperaments: Max Ophüls fand darin eine Moral der melodramatischen Repräsentation, Sidney Lumet interessieren psychologische Dramen, die sich auf eng begrenztem Raum zutragen, und der portugiesische Altmeister Manoel de Oliveira erblickt im Theater die Synthese aller Künste – mithin die ideale Imitation des Lebens.

Der Vorhang hebt sich über der Straße

Für Szenenbildner ist die Nähe zum Bühnenbild eine tückische Herausforderung, ein Terrain der Affinität und der Grenzziehung. In CABARET (Bob Fosse, 1971/72) ist das Risiko noch gering, sich im Wechsel der Ebenen zu verirren. Die von Rolf Zehetbauer entworfene Bühne ist hier als Schauplatz, Handlungsort definiert, nicht als

Ausgangspunkt eines übergreifenden szenischen Konzepts der Theatralität. Die Kabarettbühne des Kit-Kat-Club ist klein und eng, aber unvermutet wandelbar: Mit jeder Nummer scheint sie sich als Ambiente neu zu erfinden (wobei der Vorhang stets eine zentrale Rolle spielt) und wird von einer je andersartigen Atmosphäre durchweht. Die Bühne ist freilich keine in sich geschlossene Gegenwelt. Regelmäßig regt sich hier ein Impuls, den Rahmen des Theatralen auszuweiten, indem die Präsenz von Figuren als Schattenspiel verlängert wird, wenn sie den Club verlassen. Die scheinbar abgezielte Sphäre unterhält enge Beziehungen zur Realität jenseits des Bühnenrands: als satirischer Zerrspiegel dessen, was sich kurz vor der Machtergreifung der Nazis auf den Straßen Berlins zu trägt. Die Kameraführung greift diesen Gestus des Reflektierens mit dem Blick auf Fensterscheiben und Spiegel, der Gesichter und Szenerien entstellt, regelmäßig auf. Während die Entgrenzung in CABARET noch sacht betrieben wird, findet sie in THE RED SHOES (1947/48) ungleich entschiedener statt. Der Regisseur Michael Powell und der Drehbuchautor Emeric Pressburger sind fasziniert von all den Kräften, die nur das Kino freisetzen kann. Hein Heckroth liefert ihnen eine Spielfläche, die einerseits seine zweifache Herkunft, die Malerei und das Theater, verrät – und sie zugleich über-



DER BLAUE ENGEL (1929/30)
a | Entwurf: Otto Hunte
CABARET (1971/72)
b | Entwurf: Jürgen Kiebach
c | Szenenfoto

windet. Die zentrale Tanzsequenz »The Ballet of the Red Shoes« besitzt eine Schwerelosigkeit, die die räumlichen Beschränkungen der Bühne hinter sich lässt. Das Ballett beruht auf der Idee der Metamorphose. Tänzer, Requisiten und Szenerien verwandeln sich mit jedem neuen Schnitt. Die Choreografie beginnt in einem konventionellen Bühnenbild, löst sich dann zusehends von jeder räumlichen Wahrscheinlichkeit. Darin spiegelt das Szenenbild die Zerrissenheit der Ballerina Victoria (Moira Shearer), die ebenso wie die Figur, die sie tanzt, in einen Sog gerät, dem sie sich verzweifelt entziehen will. Die Sequenz kulminiert in einer Aufsicht der Bühne, an deren Rampe als Doppelbelichtung ein Meer anbrandet, während daneben das Orchester und der Dirigent (Marius Goring) zu sehen sind. Der Dirigent verwandelt sich im entscheidenden Moment in den besitzergreifenden Lermontov (Anton Walbrook, i.e. Adolf Wohlbrück): Die Kunst gewinnt eine Autorität, die Wirklichkeit in ihre Schranken zu weisen. Dieser absolute Anspruch ist als szenisches Gegeneinander gestaltet. Während des Balletts sind in den Nahaufnahmen regelmäßig die Dielen der Bühne erkennbar und reißen den Zuschauer so aus dem Strudel der Illusion heraus. Im Gegenzug herrscht in der Welt jenseits der Bühne, zumal in der fingierten Exotik der Côte d'Azur-Passage, nachdrückliche Künstlichkeit. Eine Abenddämmerung entpuppt sich bei näherem Hinsehen als gemalter Prospekt, die Szenerien geben sich mitunter deutlich als Studiodekor zu erkennen. Erst die nächtliche Kutschfahrt, nachdem die Tänzerin und der Dirigent zum Liebespaar geworden sind und damit einen Bruch vollziehen mit dem absoluten Anspruch der Kunst über das Leben, ist an Realschauplätzen gedreht. Die Anziehungskraft der Illusion, der Künstlichkeit, soll sich am Ende jedoch als unwiderstehlich und tödlich erweisen.



THE RED SHOES (1947/48)

a | Entwurf: Hein Heckroth (© Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main)

b | Hein Heckroth mit Modell (© Deutsches Filmmuseum Frankfurt am Main)

Schnittstellen

In *THE RED SHOES* ist der Blick hinter die Kulissen (oder auf das Publikum, das somit Teil der Inszenierung wird) bereits aus dem Sujet erklärt. Die Kranfahrt zu Beginn von Peter Greenaways *THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER* (1988/89), die an Gerüsten und Flaschenzügen empor gleitet, um dann die Ebene zu erreichen, auf der die Handlung spielen wird, enthüllt indes einen Untergrund des Gebauten, der den Verdacht schürt, die fortan geschaffene Illusion könne jederzeit widerrufen werden. Dieser Verfremdungseffekt ist rasch überwunden (oder wird zumindest nicht wieder aufgegriffen), setzt die Handlung jedoch unter das Vorzeichen des Schauspiels. Die Diners, zu denen ein rüpelhafter Gangster (Michael Gambon) seine Entourage in ein Feinschmeckerrestaurant lädt, gleichen einer höfischen Zeremonie, mit Auftritten und Abgängen und einem leibeigenen Publikum. Die Frontalität, mit der die Kamera die Szenenbilder von Jan Roelfs und Ben van Os vorzugsweise erfasst, sowie die ausholenden Parallelfahrten, die mühelos die Wände zwischen den einzelnen



PROSPERO'S BOOKS (1990/91)

a | Szenefoto

THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (1988/89)

b | Szenefoto

einzelnen Bereichen passieren, gehorchen einem Gestus des stolzen Ausstellens. Sie prunken mit der Monumentalität der eigenen Schauwerte und halten zugleich erhabenen Abstand zu den Emotionen. Die theatralen Quellen von Greenaways Filmen (*THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER* verweist auf die satirischen, blutrünstigen Rache-tragödien des englischen Jacobean Theatre, *PROSPERO'S BOOKS*, 1990/91, geht auf Shakespeares »The Tempest« zurück) sind Indiz eines distanzierten Inszenierungsstils: Die Bühnenherkunft wird transformiert – stets an der Schnittstelle zum Stillleben oder der Historienmalerei. Die Studioatmosphäre ist bei ihm ein Terrain filmischer Verfügbarkeit. Greenaway bringt die Elemente ins Spiel – Wind, Wasser, Feuer und Staub agieren als Mittel der atmosphärischen Verwandlung –, ohne

seine Laborsituation des Theatralen verlassen zu müssen. Das gestattet Roelfs und van Os kleine Allegorien des eigenen Schaffensprozesses: Modelle, die dann auf Dekors überblendet werden, fügen sich in Greenaways Bildaufbau, bei dem oft kleinere Bildkader in den großen eingelassen sind. Prosperos (John Gielgud) Studierzimmer mutet dabei wie der Theaterkarren einer Vagantentruppe an.

Genug Luft zum Atmen

In einem ihrer Gespräche (1966 unter dem Titel »Le cinéma selon Hitchcock« erschienen) diskutieren Hitchcock und Truffaut eine beliebte Konvention für die Adaption von Theaterstücken. Hitchcock macht aus seiner Abneigung für das zwanghafte Auflockern einer Bühnenvorlage durch Außenszenen, welche die Einheit von Handlung und Raum zerstören, keinen Hehl. Truffaut souffliert ihm dazu den französischen Begriff: »aérer« – lüften: die Fenster öffnen und frische Luft hineinlassen. In den Zwillingenfilmen SMOKING /NO SMOKING (1993) herrscht dazu gar kein Anlass. Sie sind luftig genug; sämtliche Szenen in Alain Resnais' Ayckbourn-Adaption spielen an Außenschauplätzen, mithin in transitorischen Räumen. Aber sie sind ohne Ausnahme im Studio gedreht. Resnais vertraute sich einem Aperçu Sacha Guitrys an: »Wenn man Theaterfiguren ins helle Tageslicht zerzt, vor einen echten Wald stellt, entstehen Unbehagen und Verlegenheit.« Resnais erwog zeitweilig sogar, zwischen den Szenen Theaterpublikum zu zeigen und seine Darsteller beim Schminken und Kostümwechsel zu filmen. Der ursprüngliche, naheliegende Plan einer Drehbühne wurde bald aufgegeben, da Resnais und sein Chef



SMOKING/NO SMOKING (1993)
a | c | Production Design: Jacques Saulnier
b | d | Szenenfotos

Décorateur Jacques Saulnier in den Studios von Arpajon über die damals größten Ateliers in Europa verfügen konnten. Dort fanden sie jene Weitläufigkeit, die es ihnen erlaubte, eine Spannung zwischen Spielfläche und entferntem Hintergrund herzustellen. Mit der Weite der Hintergründe unterstreicht Saulnier die vermeintliche Offenheit der Konstruktion. Er hat in seinen Dekors ein Äquivalent zu Resnais' Spiel mit den Möglichkeiten – zwei Darsteller in neun Rollen, zwölf verschiedene Schlüsse – gefunden, er spielt mit Variation und Symmetrie, verknüpft die verschiedenen Schauplätze durch ähnliche bauliche Details und Motive. Diese Studioillusion war



SMOKING/NO SMOKING (1993)
a | Production Design: Jacques Saulnier
b | Szenenfoto

deren Atmosphäre Saulnier plastisch und mit einiger Ironie einfängt; bei genauerer Betrachtung entdeckt man die (gefälschten) Spuren, die Gebrauch und Witterung auf den Dekors hinterlassen haben.

Transparenz und Geheimnis

Lars von Triers DOGVILLE (2003) kehrt die Resnais'sche Lust am Paradoxon ins Gegenteil um: Hier sind sämtliche Interieurs Außenszenen. Die Räume sind nurmehr Grundrisszeichnungen, Wände und Mauern existieren nicht. Es fällt nicht schwer, darin eine strenge Variation der Dogma-Ideen zu lesen, eine Verweigerung künstlicher Kulissen, eine Wette, wie weit man gehen kann mit der Beschränkung in Richtung einer stolzen Armut. Es ist vor allem ein szenischer Raum, der der Sprache Geltung verschafft. Gerade in der Reduktion setzt DOGVILLE eine fast kulinarische Tendenz der theatralen Dekors fort: den Respekt vor dem Geschriebenen, das Schaffen eines Resonanzraums für die Sprache, das geschliffene Wort, die erlesene In-

tonation. An die schelmisch entlarvende Ironie eines Dickens oder Fielding gemahnt der Erzähltext aus dem Off, er schafft Distanz und Vertrautheit zugleich. Peter Grants Entwürfe kalkulieren nicht mit dem Bild amerikanischer Kleinstädte, das uns aus unzähligen Filmen vertraut ist. Die verschmutzte Aussparung beinahe jeglicher Architektur (den Requisiten, die immer ein wenig wie von Zauberhand bereitgestellt scheinen, wann immer sie nötig sind, wächst in dieser Ausschweifung der Reduktion besonderes Gewicht zu) soll man nicht als Leerstelle empfinden, allenfalls als Sprungbrett der Fantasie. Die Illusion tatsächlicher Lebenssphären wird eindringlich nur in der Lichtführung und Tondramaturgie geschaffen. Die Nacktheit der Bühne gerät zum auferlegten Lebenselement der Figuren. Sie durchkreuzt ihre Heimlichtuerei, ihre Strategien des Verdrängens und Verbergens, lässt das Uneingestandene sichtbar werden. Raumpositionen klären Gefühlslagen. Diese Transparenz verhängt nicht nur eine unausgesetzte Präsenzpflcht über das Darstellereensemble, sie verleiht auch den schrecklichsten Momenten eine bestürzende Beiläufigkeit. Intimität wird nur durch den Schnitt, durch Ellipsen gewahrt. Heutzutage sei ein Kino möglich, das wie Fusion im Jazz funktioniert, hat Lars von Trier über DOGVILLE gesagt: Längst steht nicht mehr zur Debatte, ob etwas filmisch sei oder nicht, das Kino darf sich in jeder Art von Kulisse aufhalten. Von Triers und Grants Unbefangenheit hat nichts Frivoles. Die Luft kann in diesen abgeschlossenen Räumen ebensogut zirkulieren wie in den Weiten des Westens oder der Unermesslichkeit des Meeres.



DOGVILLE (2003)
a | b | Szenenfotos

Bewegte Räume
moving spaces



Production Design + Film | 21 Biografien (Vera Thomas)

Sir Kenneth Adam
Anna Asp
Patrizia
von Brandenstein
Henry Bumstead
William Chang
Dante Ferretti
K. D. Gruber
Uli Hanisch
Robert Herlth
Alfred Hirschmeier
Lothar Holler
Erich Kettelhut
Jacques Lagrange
Alex McDowell
William Cameron
Menzies
Jan Roelfs
Jacques Saulnier
Franz Schroedter
Richard Sylbert
Alexandre Trauner
Rolf Zehetbauer

Sir KENNETH ADAM

geb. 1921, Berlin



»Mein Ziel ist stets gewesen, für das Publikum eine stilisierte Realität zu schaffen, die – im Zusammenhang mit einem bestimmten dramatischen Moment oder einer bestimmten Figur – ‚realer‘ wirkt als eine buchstäbliche Interpretation der Wirklichkeit.«

Ken Adam siedelt 1934 im Alter von dreizehn Jahren mit seiner Familie von Berlin nach London über, wo er von 1938 bis 1940 an der Bartlett School of Architecture studiert und nebenbei in einem Architektenbüro tätig ist. Nach dem Zweiten Weltkrieg, in dem Adam als Flieger der Royal Air Force eingesetzt ist, beginnt er seine Arbeit für den Film in den Riverside Studios als Zeichner und Ausstattungsassistent. Die erste öffentliche Anerkennung erfährt Adam, als er für das Production Design von Ken Hughes' THE TRIALS OF OSCAR WILDE (1960) dem Rat William Cameron Menzies' folgt, »ein eigenständiges Universum zu stilisieren« und mutig im Umgang mit Farben zu sein. Für die sieben James-Bond-Filme, die Adam gestaltet, experimentiert er unter anderem mit modernen Technologien und neuen Baumaterialien. Seine fantasievollen Innenräume lassen sich meist auf einfache Linien reduzieren, die von Einflüssen des Bauhaus und der Liebe zu expressionistischer und futuristischer Kunst zeugen. Eine besondere Arbeitsbeziehung verbindet Adam mit Stanley Kubrick, für dessen Film DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (1963/64) er den in Form eines Dreiecks angelegten War Room entwirft. Zeichnungen sind für Adam das wichtigste Hilfsmittel, er beginnt mit groben Schwarzweiß-Skizzen, bevor er zu detaillierten farbigen Ausführungen und Modellen übergeht. Seinen ersten Oscar erhält Adam für Kubricks Film BARRY LYNDON (1973–75), ein zweiter folgt für Nicholas Hytners THE MADNESS OF KING GEORGE (1994).

ANNA ASP

geb. 1946, Söderhamn, Schweden



»Als Designerin ziehe ich historische Filme zeitgenössischen vor. Mit der Vergangenheit zu arbeiten lässt mir mehr Raum, weil ich der Welt objektiver gegenüberstehe. Bei zeitgenössischen Stoffen fehlt die Distanz, und man läuft Gefahr, Entscheidungen als Geschmacksurteile zu treffen und weniger an die Erfordernisse des Films zu denken.«

Anna Asp studiert zunächst an der Hochschule für Fotografie in Stockholm, es folgt ein Designstudium an der Filmhochschule Stockholm. Als Set Decorator bei Filmen von Ingmar Bergman lernt Asp, Bauten und Hintergründe auf die Bedürfnisse der Kameraleute und auf Farbveränderungen abzustimmen, die durch die fotochemische Behandlung der Filmbilder entstehen. Für Bergmans FANNY OCH ALEXANDER (1981/82) gewinnt Anna Asp den Oscar für »Art Direction« – wie die Oscar-Kategorie heißt, in welcher Production Designer ausgezeichnet werden. Ausgangspunkt ihrer gestalterischen Überlegungen sind für Anna Asp die zentralen Figuren eines Films, aber auch die Beschreibungen von Handlungsorten. Auf Grundlage des Drehbuchs erarbeitet sie für die Protagonisten eines Films Arbeitsbücher mit Materialcollagen, die sie als »Bibel« bezeichnet. In ihnen werden für jede Figur Farben, Stoffe, Modelle und andere visuelle Verweise zusammengestellt. Maßstäbe, Perspektiven und Lichteinfall überdenkt Asp in Zeichnungen, außerdem fertigt sie dreidimensionale Modelle an, die einen unmittelbaren Eindruck der Atmosphäre eines Films vermitteln. Privat- und Innenräume spiegeln – wie etwa in Andrej Tarkowskis OFFRET (1985/86) oder Bille Augusts THE HOUSE OF THE SPIRITS (1993) – die Persönlichkeit ihrer Bewohner. Häuser stellt sich Anna Asp gern als »eigenständige Charaktere« vor und gestaltet sie dementsprechend: Fassaden verwandelt die Production Designerin durch die Anordnung von Fenstern und Türen oftmals in Gesichter.

PATRIZIA VON BRANDENSTEIN

geb. Phoenix, Arizona



»Wenn ich beginne, an einem Projekt zu arbeiten, ist es, als ob ich ein großes Netz ins Meer werfe und alles sammle, was sich darin verfängt. Anschließend studiere ich meinen Fang so lange, bis ich das Bild finde, das die Essenz des Films birgt. Ich merke, dass ich es gefunden habe, wenn es plötzlich überall erscheint, wohin ich auch schaue – es wiederholt sich in der Struktur von Röhren oder als Ornament im Fußboden, fast wie in einem Schub von Paranoia.«

Patrizia von Brandenstein lebt mit ihren Eltern einige Zeit in Paris, wo sie an einem Jugendprogramm der Comédie Française teilnimmt und die unterschiedlichen Theaterberufe kennen lernt. Zurück in New York besucht sie die Art Students League, arbeitet zunächst als Kostümdesignerin am Theater, ab den siebziger Jahren dann auch als Production Designerin. 1977 entwirft von Brandenstein die Kostüme für John Badhams Tanzfilm SATURDAY NIGHT FEVER. Für Milos Formans Film AMADEUS (1984) wird Patrizia von Brandenstein als erste Frau mit einem Oscar in der Kategorie »Best Art Direction« ausgezeichnet. In einem geschickten Farbkonzept gestaltet sie die Umgebung Mozarts in frischen Pastelltönen und mit Seidenstoffen im Kontrast zu den Räumen seines Widersachers Salieri, die in dunkleren, behäbigeren Farben gehalten sind. Die visuelle Entwicklung jedes Projekts hält von Brandenstein in Materialcollagen fest, die Stoff- und Farbproben sowie Filter für die Ausleuchtung der fertigen Sets enthalten. In Mike Nichols' Film SILKWOOD (1983) kontrastiert von Brandenstein den Arbeitsplatz der Protagonistin Karen Silkwood (Meryl Streep) in einer Plutoniumfabrik, der in kalten, blassgrünen Farbtönen gezeigt wird, mit der warmen Farbgebung ihrer Privaträume. Um die Wirkung eines Filmsets besser erfassen und vermitteln zu können, filmt Patrizia von Brandenstein mit einer kleinen Videokamera im Inneren ihrer Modelle und kann so Kamerabewegungen und die Aktion von Schauspielern berücksichtigen.

HENRY BUMSTEAD

geb. 1915, Ontario, Kalifornien



»Ich versuche stets, die Stimmung eines Films aufzusaugen. Deshalb ist die Zeit der Recherche eine wundervolle Zeit. Was man sucht, ist ein Aufhänger. Manchmal wird man durch das Magazinfoto eines Zimmers inspiriert. Selbst, wenn der Stil nicht passt, kann irgendwas in der Raumgestaltung den entscheidenden Funken auslösen.«

Henry Bumstead beginnt nach einem Architektur- und Kunststudium Mitte der dreißiger Jahre als Zeichner in den Paramount Studios. Als Assistent des deutschen Emigranten Hans Dreier, der als Leiter des Art Department für den eleganten visuellen Stil der Paramount verantwortlich ist, erhält Bumstead 1948 für die Ausstattung Leslie Fentons SAIGON den ersten Leinwandcredit als Art Director. In der Folge gestaltet er vor allem Gegenwartsstoffe, aber auch Western und »period pictures«. Bumstead arbeitet mit Regisseuren wie Anthony Mann, Nicholas Ray, Michael Curtiz und Billy Wilder zusammen. Seinen ersten Oscar erhält er für Robert Mulligans TO KILL A MOCKINGBIRD (1962), einen zweiten für George Roy Hills THE STING (1973), ein Film, der – in erdigen Brauntönen gestaltet – Bumsteads Vorliebe für gedämpfte Farben unterstreicht. Für Alfred Hitchcock, der die Arbeit im Studio dem Dreh an Originalschauplätzen vorzieht, entwirft Bumstead Bauten, die in allen Einzelheiten aufeinander abgestimmt sind. Bumsteads geschicktes Spiel mit dem Raum zeigt sich in VERTIGO (1957/58) im Einsatz von Matte Paintings und in den »falschen« Perspektiven, die genau auf die Kamerablickwinkel hin konzipiert sind. Bis heute ist Henry Bumstead als Production Designer tätig, eine besondere Beziehung verbindet ihn mit Clint Eastwood, für dessen Regiearbeiten er das Production Design seit UNFORGIVEN (1992) verantwortet.

WILLIAM CHANG

geb. 1953, Shanghai



»Früher übte das Production Design von Filmen wie Bernardo Bertoluccis IL CONFORMISTA (1969/70) einen großen Einfluss auf mich aus. Heute kann mich sogar die Farbe von ein paar Schuhen in der ‚Vogue‘ inspirieren. Glücklicherweise reagiere ich sofort auf visuelle Reize, ich brauche nichts Greifbares, um meiner Fantasie freien Lauf zu lassen.«

William Chang ist nach seinem Schulabschluss als Textildesigner tätig und lernt das Filmgeschäft als Regieassistent kennen. Nach einem Filmstudium in Vancouver, Kanada, zieht Chang nach Hongkong und arbeitet als Designer in der Musik- und Zeitschriftenbranche. In den achtziger Jahren avanciert Chang durch die Gestaltung von Filmen wie Patrick Tams LOVE MASSACRE (1981) oder Yim Hos HOMECOMING (1984) zum einflussreichsten Production Designer des Hongkong-Kinos. Aus dieser Zeit datiert auch die außergewöhnliche Zusammenarbeit mit dem Regisseur Wong Kar-wai, der mit CHUNGKING EXPRESS (1994) international bekannt wird. Gemeinsam mit dem Kameramann Christopher Doyle definieren sie die Ästhetik des Hongkong-Kinos neu. Ungewöhnlich, zugleich aber bezeichnend für seine umfassende Vorstellung von Production Design, ist, dass Chang bei den Filmen von Wong Kar-wai auch für das Kostümdesign und sogar den Schnitt verantwortlich ist. Parallel zur Handlung von IN THE MOOD FOR LOVE (2000), die die Entwicklung der Protagonisten in kaum wahrnehmbaren Nuancen nachvollzieht, spielt Changs Raumkonzeption mit nur wenigen, leicht variierten Schauplätzen: einem Büro, einer schmalen Gasse und engen Zimmern und Korridoren. Großen Wert legt Chang auf Details wie die Auswahl der Kostüme oder die optische Finesse von Speisen, die auch eine symbolische Bedeutung haben können. Durch eine ausgefeilte Farbdramaturgie gelingt es Chang, eine vergangene Epoche und die Atmosphäre einer bestimmten Gesellschaft spürbar zu machen.

DANTE FERRETTI

geb. 1943, Macerata, Italien



»Ich versuche immer, die Realität so zu verändern, dass der zentrale Ansatz des Films besser hervortritt. Ich betone bestimmte Details und spare andere aus.«

Dante Ferretti studiert während der frühen sechziger Jahre Bühnenbild an der Accademia di Belle Arti in Rom und ist knapp zehn Jahre lang als Assistent des Filmarchitekten Luigi Scaccianoce tätig. Seine erste Arbeit als verantwortlicher Production Designer ist Pier Paolo Pasolinis MEDEA (1969). Von Pasolini lernt er, sich für die künstlerische Komposition eines Filmsets von der Malerei inspirieren zu lassen, so ist IL DECAMERON (1970/71) maßgeblich durch die Gemälde von Giotto beeinflusst. Die labyrinthisch angelegte Bibliothek in Jean-Jacques Annauds DER NAME DER ROSE (1985/86) mutet wie die bauliche Ausführung einer Radierung aus Giovanni Battista Piranesis »Caceri«-Zyklus an. Es geht Ferretti immer um eine Abstraktion der Realität, wofür er wie in Martin Scorseses KUNDUN (1997) auch computergenerierte Bilder einsetzt. Historische Szenarien sind bei Ferretti weniger originalgetreue Reproduktionen als Interpretationen. Zugunsten einer Gesamtwirkung werden Traditionen unterlaufen und Stile vermischt, Ferrettis Filmsets können Geschichten erzählen, die parallel zur Filmhandlung verlaufen. Beispielhaft für die Zusammenarbeit mit Federico Fellini, der stets die Nähe des Films zum Traum betonte, ist das Set zu E LA NAVE VA (1982/83). Das riesige Schiff ist komplett im Studio gebaut und bewegt sich auf einem Meer aus Plastikplanen. Mit besonderem Gespür baut Ferretti Schauplätze auf den Außengeländen der Studios und in den Ateliers, etwa in Cinecittà ganze Straßenzüge und die Hafenanlage New Yorks für Martin Scorseses GANGS OF NEW YORK (2002). Pastellzeichnungen auf dunklem Papier verdeutlichen Lichtverhältnisse und dienen als Ausgangspunkt für den Bau der Modelle, mit denen Ferretti vorzugsweise arbeitet.

K. D. GRUBER

geb. 1961, Ulm



»Ein Szenenbild erscheint dann als gelungen, wenn es dem Anspruch des Drehbuchs gerecht wird und gleichzeitig einen künstlerischen Aspekt verfolgt, der dem Film eine individuelle Ästhetik verleiht.«

K. D. Gruber studiert in den achtziger Jahren in Berlin Luft- und Raumfahrttechnik, Kunstgeschichte und Medienwissenschaft, bevor er als Assistenzassistent und Außenrequisiteur tätig ist. Eines seiner ersten Projekte ist das Szenenbild für Christian Petzolds Fernsehfilm PILOTINNEN (1994/95). Neben Filmen von Angela Schanelec, Mark Schlichter und Florian Gärtner gestaltet Gruber sämtliche Filme von Christian Petzold, 2000/2001 entsteht der mit dem Deutschen Filmpreis ausgezeichnete Spielfilm DIE INNERE SICHERHEIT. Den formalen Minimalismus der Geschichten und Charaktere Petzolds überträgt Gruber konsequent auf die Handlungsorte. Hotelzimmer, Treffpunkte in menschenleeren Raststätten oder der gläserne Autosalon in WOLFSBURG (2002/03) unterstreichen die Verlorenheit der Protagonisten und schaffen zugleich eine Atmosphäre, die jeden Moment zu implodieren scheint. Im Vorfeld einer Produktion arbeitet Gruber mit Fotografien, auf Grundlage des Drehbuchs sucht er die Schauplätze selbst aus und dokumentiert sie mit Panoramafotos. Perspektiven und Raumwirkung ermittelt er anhand eines Modells, dessen Wände, Türen und Fenster sich beliebig umstecken lassen. Farbstreifen aus dem von Le Corbusier entwickelten Salubra-Farbfächer setzt Gruber in das Modell ein, um so die Farbdramaturgie eines Films zu entwickeln. Die Veränderungen am Drehort selbst reichen vom Arrangement der Details bis zum Einbau kompletter Einrichtungen; die Ausstattung bestimmt Gruber ebenfalls selbst.

ULI HANISCH

geb. 1967, Nürnberg



»Das ist der Grundgedanke meiner Arbeit: Ich stelle einen emotional geladenen Raum her, der die Geschichte transportiert. Rechte Winkel verwende ich kaum noch. Es gibt für die Kamera nichts Langweiligeres als ein Rechteck. Wenn man mit dem Regisseur zusammen die Behauptung aufstellt: ‚So ist die Welt‘ – das ist eine wunderbare Geisteshaltung. Dann ist alles möglich.«

Uli Hanisch arbeitet neben seinem Studium der Visuellen Kommunikation in Düsseldorf zunächst als Grafiker für verschiedene Werbeagenturen. 1987 beginnt seine Zusammenarbeit mit dem Regisseur Christoph Schlingensief, dessen Filme DAS DEUTSCHE KETTENSÄGENMASSAKER (1990) und TERROR 2000 (1992/93) er ausstattet. Auch für Filme von Helge Schneider entwirft er das Szenenbild. Als Szenograf und Requisiteur betreut Hanisch außerdem eine Reihe von Fernsehfilmen, Serien und »Die Harald Schmidt Show«. Neben erfolgreichen deutschen Produktionen wie Max Färberböcks AIMÉE & JAGUAR (1998/99) und Sönke Wortmanns DAS WUNDER VON BERN (2002/03) ist Hanisch mit seinem Know-how auch bei internationalen Produktionen wie Peter Greenaways THE BABY OF MACON (1992/93) gefragt, dessen Production Design von dem Duo Jan Roelfs und Ben van Os verantwortet wird. Mit Tom Tykwer ergibt sich 1996 die erste Zusammenarbeit für WINTERSCHLÄFER, weitere gemeinsame Projekte folgen. So entwirft Hanisch die aufwendigen Sets der psychiatrischen Klinik in DER KRIEGER UND DIE KAISERIN (1999/2000) und des Polizeigebäudes in HEAVEN (2000–2002). Er wird zum Spezialisten für architektonische Situationen, die eine Sogwirkung entfalten sollen: Seinen Räumen merkt man die gewollten Deformationen und Verzerrungen zunächst nicht an. Ihre Raffinesse zeigt sich jedoch in stark atmosphärischen Kompositionen mit ausgeklügelten Perspektiven. 2001 erhält Uli Hanisch für das Szenenbild von Oliver Hirschbiegels DAS EXPERIMENT (2000) zusammen mit Andrea Kessler den Deutschen Filmpreis. Für 2005 ist mit Tom Tykwer die Verfilmung des Romans »Das Parfüm« von Patrick Süskind geplant.

ROBERT HERLTH

geb. 1893, Wrietzen an der Oder, gest. 1962, München



»Es kann also keine Kulisse als solche, sondern nur eine für die Planung gedichtete geben, ob sie nun realistisch, romantisch oder surreal ist.«

Robert Herlth studiert ab 1912 Malerei an der Hochschule der Künste in Berlin. 1920 werden Herlth und sein Kollege Walter Röhrig von der Ufa engagiert und bilden mit dem Regisseur F. W. Murnau und seinem Kameramann Karl Freund ein kreatives Filmteam. Für Joe Mays Film ASPHALT (1928/29) zeichnet Herlth perspektivische Entwürfe einer dramaturgisch eingesetzten Stadtarchitektur. Revolutionär für ihre Zeit sind auch Herlths Trickentwürfe des Flugs auf Mephistos Mantel in Murnaus Film FAUST (1925/26). Bei Leni Riefenstahls OLYMPIA-Filmen (1936–38) ist Herlth für die filmtechnischen Bauten verantwortlich. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs verdingt er sich zunächst als Bühnenbildner; 1948 knüpft Herlth mit seinen Bauten für Carmine Gallones LA LEGGENDA DI FAUST (1948/49) an seine Arbeit für Murnaus Faust-Interpretation an. In Hunderten von Zeichnungen entwirft er zeittypische Kulissen und berücksichtigt dabei sowohl künstlerische Vorstellungen wie auch Aspekte der technischen Umsetzung: den Lichteinfall, die Kamerabewegung oder die Wahl der Bildausschnitte. Im Lauf seiner Karriere arbeitet Herlth vor allem für Schwarzweiß-Filme – etwa Rolf Hansens TEUFEL IN SEIDE (1955/56) –, bei der visuellen Umsetzung von Drehbüchern lässt er aber auch von Farbe erfüllte Räume entstehen, so in Wolfgang Liebeneiners DIE TRAPP-FAMILIE (1956). Für Alfred Weidenmanns Zweiteiler DIE BUDDENBROOKS (1959) erhält Robert Herlth den Deutschen Filmpreis.

ALFRED HIRSCHMEIER

geb. 1931, Berlin, gest. 1996, Potsdam



»Ein guter Szenograf muss mit seiner Arbeit Bildinhalte schaffen, muss durch den szenischen Raum und dessen Inhalt, sprich Requisiten und Zutaten, die dazu gehören, dem geforderten Ausdruck der Szene, der Dramaturgie, mit seinen Mitteln entsprechen. Rauminhalte bauen.«

Alfred Hirschmeier absolviert nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs ein Malervolontariat in den Defa-Studios und studiert an der Meisterschule für das Kunsthandwerk Bühnenbild; sein Ziel ist es, beim Film zu arbeiten. Unter Defa-Ausstattungsleiter Willy Schiller beginnt Hirschmeier 1953 seine Tätigkeit als Szenograf; das erste ihm übertragene Filmprojekt ist Günter Reischs JUNGES GEMÜSE (1955/56). Für Frank Beyers KARBID UND SAUERAMPFER (1963) entwirft Hirschmeier das Vorsatzmodell der zerstörten Elbbrücke. Den Historienfilm GOYA (1969/70) von Konrad Wolf stimmt er in der Farbdramaturgie ganz auf das Werk des spanischen Malers ab. Für SOLO SUNNY (1978–80) gestaltet Hirschmeier zwei sehr persönlich eingerichtete, zeitgenössische Altbauwohnungen im Berliner Stadtbezirk Prenzlauer Berg. Seine Arbeit bereitet Hirschmeier mit optischen Drehbüchern vor, in denen er Bewegungsabläufe skizziert. Um neuen Ideen und intuitiven Einfällen während des Drehprozesses genügend Spielraum zu lassen, werden diese Storyboards nur selten für die Regie genutzt. Bei der Vorauswahl der Schauplätze arbeitet Hirschmeier mit Fotografien: Auf Fotos, die bereits mögliche Kameraperspektiven berücksichtigen, legt er eine durchsichtige Folie, auf die er Personen und Requisiten skizziert. Um den Charakter und die Stimmung einer Szene über das rein räumliche Konzept hinaus zu visualisieren, integriert Hirschmeier in seine Entwürfe die zentralen Figuren eines Films und akzentuiert über Kleidung, Accessoires und Requisiten die Atmosphäre eines Sets. 1993 wird Alfred Hirschmeier Professor des von ihm gegründeten Studienganges Szenografie an der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf in Potsdam.

LOTHAR HOLLER

geb. 1948, Berlin



»Ich baue Wohnungen gewissermaßen um den Menschen herum. Als Ausstatter arbeitet man wie ein Kriminalist, nur umgekehrt: Man weist der Person die Dinge zu.«

Lothar Holler studiert an der Kunsthochschule in Berlin-Weißensee Szenen- und Kostümbild. Mitte der siebziger Jahre beginnt Holler für die Defa und den Deutschen Fernsehfunk zu arbeiten. In den Defa-Studios lernt Holler Szenenbilder in einer Art Baukastensystem auf Wiederverwendbarkeit hin zu konzipieren. Seit 1992 ist Lothar Holler als freier Szenenbildner für Fernsehen, Theater und Kino tätig. Für Jo Baiers Verfilmung DER LADEN (1997/98) gestaltet Lothar Holler Schauplätze, die über drei Jahrzehnte private und historische Veränderungen widerspiegeln und den Erinnerungsräumen der autobiografischen Romanvorlage von Erwin Strittmatter gerecht werden. Zehn Jahre nach dem Mauerfall baut Holler für Leander Haußmanns Komödie SONNENALLEE (1998/99) den Ostteil der Berliner Straße auf dem Studiogelände in Babelsberg nach. Charakteristisch ist das gedämpfte Licht und die mit einem Grauschleier belegte, in Brauntönen gehaltene Farbpalette. Spätestens seit dem Erfolg von Wolfgang Beckers Film GOOD BYE, LENIN! (2002/03) gilt Holler als Spezialist für authentische und detailgenaue Ost-Schauplätze. Die »79qm DDR« für GOOD BYE, LENIN! werden im Studio nachgebaut, wo die Plattenbauwohnung für Kamerawege, Schauspieler und Lichteinbauten jedoch sehr viel größer angelegt ist. Holler legt Wert darauf, dass Szenenbilder die Zeit und das Umfeld eines Films für die Schauspieler sinnlich erfahrbar machen. Für das Production Design von GOOD, BYE LENIN! erhält Holler wie schon zuvor für SONNENALLEE den Deutschen Filmpreis. Seit 2004 ist Lothar Holler Professor für Szenografie an der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf in Potsdam.

ERICH KETTELHUT

geb. 1893, Berlin, gest. 1979, Hamburg



»Die Kennzeichnung ihrer Bewohner durch zutreffende Milieudarstellung halte ich für das erste Gebot, dessen ich mir immer bewusst war und um dessen Einhaltung ich oft kämpfen musste. Stillechtheit bis zum nebensächlichsten Detail, Prunk und Glanz, wo er angebracht war, aber Einfachheit und Armseligkeit, sogar Schmutz und Verfall den Erfordernissen der Handlung entsprechend bildhaft darzustellen, verlangte die Ufa in der Blütezeit von ihren Filmarchitekten.«

Erich Kettelhut absolviert eine Lehre als Theatermaler und nimmt Zeichen- und Malunterricht an der Berliner Kunstgewerbeschule. Bevor er zum Kriegsdienst eingezogen wird, führt er mit Otto Hunte einen Kulissenauftrag am Theater in Aachen aus. Nach dem Ende des Ersten Weltkriegs holt Hunte ihn zum Film. Als Assistent für Joe Mays Großproduktion DIE HERRIN DER WELT (1919/20) erlernt Kettelhut das Handwerkszeug eines Filmarchitekten. In dieser Zeit vollzieht sich der entscheidende Übergang von der zweidimensionalen Theatermalerei zum perspektivischen Bau von Szenenbildern für den Film. Zusammen mit dem Kameramann Karl Puth experimentiert Kettelhut mit Höhen- und Breitenwinkeln und entwickelt ein ausgeprägtes Verständnis für Filmarchitektur. Für Fritz Langs DR. MABUSE, DER SPIELER (1921/22) setzt Kettelhut die Entwürfe und Pläne von Otto Hunte baulich um. Nach der Gestaltung der spektakulären Filmarchitektur zu Langs METROPOLIS (1925/26) spezialisiert Kettelhut sich auf den Bau von Architekturmodellen und das Ausarbeiten von Filmtricks. Er ist auch für die getarnten Kamerastandorte zuständig, die es erst ermöglichen, dass für Walther Ruttmanns BERLIN. DIE SINFONIE DER GROSSSTADT (1926/27) unbemerkt Straßenszenen gefilmt werden können. 1929 übernimmt Kettelhut die Gestaltung des ersten abendfüllenden Ufa-Tonfilms MELODIE DES HERZENS von Hanns Schwarz; es folgen weitere Revuefilme wie Georg Jacobys DIE FRAU MEINER TRÄUME (1943/44). Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs knüpfen Kettelhuts Entwürfe und Bauten an seine Arbeiten der dreißiger und vierziger Jahre an; in den Fünfzigern gestaltet er erneut Revuefilme wie Georg Jacobys SENSATION IN SAN REMO (1951).

JACQUES LAGRANGE

geb. 1917, Paris, gest. 1995, Paris



»Tati bat mich um eine Kulisse. Mittels internationaler Architekturzeitschriften, Schere und Kleber habe ich eine Montage gemacht. Ich habe von überall her Elemente genommen: Bullaugen, idiotische Pergolen, kurvige Wege, um das Grundstück größer erscheinen zu lassen. Das alles war sehr genau überlegt. Es war das Nonplusultra. Es ist ein architektonisches Potpourri.«

Jacques Lagrange erhält seine künstlerische Ausbildung an der École des Arts Décoratifs und der École des Beaux-Arts in Paris. Zunächst widmet sich Lagrange der Malerei, nach dem Zweiten Weltkrieg schließt er sich einer Künstlergruppe an, entwirft aber auch zahlreiche Tapisserien und gestaltet Kostüme und Kulissen für Theaterproduktionen. Außerdem gilt Lagranges Leidenschaft architektonischen Projekten. 1953 beginnt die mehr als drei Jahrzehnte dauernde Zusammenarbeit mit dem Regisseur Jacques Tati. Beiden gemeinsam ist der ironische Blick auf das technisierte Leben und das kommerzialisierte Freizeitgeschäft. Für MON ONCLE (1956–58) entwickelt Lagrange den Kontrast zwischen dem abbruchreifen Vorstadthaus von Monsieur Hulot und der im Studio entstandenen vollautomatische Villa seines Schwagers Monsieur Arpel. Die Bauten für PLAYTIME (1964–67) parallelisieren das gleichförmige Leben hinter den Mietshausfassaden mit den ritualisierten Arbeitsabläufen in den Glascontainern der Bürowelt. Das Arbeitsverhältnis von Lagrange und Tati ist besonders eng, da Lagrange auch an der Drehbuchentwicklung der Filme als Co-Autor beteiligt ist. Für das Production Design legt Lagrange in farbigen Entwürfen jedes Detail fest, seine Filmarchitektur ist immer genau auf die Choreographie Tatis abgestimmt, um die minutiös einstudierten Gags der Schauspieler zu unterstützen.

ALEX McDOWELL

geb. 1955, Borneo, Malaysia



»Pre-vis ist eine logische Kombination von Storyboard und computergenerierten visuellen Effekten. Regisseure sollten es als Storyboard-Werkzeug annehmen, das ihnen live und absolut akkurat die Bedingungen einer Einstellung anzeigt, noch bevor das Set gebaut ist.«

Alex McDowell gründet nach dem Studium am Londoner Central College of Art in den späten siebziger Jahren eine eigene Grafikdesign-Firma und entwirft Plattencover und Poster für Bands wie The Sex Pistols, The Clash und für Sänger wie Iggy Pop. Als der Musikkanal MTV auf Sendung geht, entwickelt McDowell das Production Design für Werbe- und Videoclips, besondere Aufmerksamkeit erhält er für das Madonna-Video VOGUE (1995) unter der Regie von David Fincher, für den er drei Jahre später den Film FIGHT CLUB gestaltet. In Hollywood beginnt McDowell in den neunziger Jahren für Spielfilmregisseure wie Terry Gilliam, Steven Spielberg und Alex Proyas zu arbeiten. Für Steven Spielbergs MINORITY REPORT (2001/2002) lässt er sich von Magazinen, Fotos und Büchern inspirieren und beschäftigt mehrere Computergrafikkünstler, die seine Ideen visuell umsetzen. Anders als viele seiner Kollegen trennt McDowell nicht zwischen Production Design und visuellen Effekten. Als einer der versiertesten Vertreter der Pre-vis-Technik – einer Art computererzeugtem 3-D-Storyboard – entwirft Alex McDowell für Spielbergs THE TERMINAL (2003/2004) einen der größten Filmsets aller Zeiten. Die spezielle Herangehensweise, die Handlungsorte am Computer bis in alle Details wie Kamerafahrten und Lichtverhältnisse zu planen, ein Modell herzustellen und später als reales Set zu bauen, unterscheidet Alex McDowell von vielen Production Designern, die neue Computertechniken verwenden, um komplizierte und kostenintensive reale Bauten zu umgehen.

WILLIAM CAMERON MENZIES

geb. 1896, New Haven, Connecticut, gest. 1957, Beverly Hills, Kalifornien



»Wenn ich zu skizzieren anfangen, zeichne ich immer zuerst Kreise für die Gesichter der Schauspieler ein. Um herauszufinden, wie das Set funktioniert, überlege ich mir, wie viele Meter ein Schauspieler gehen muss, um von der Mitte nach hinten links abzugehen.«

William Cameron Menzies studiert an der Yale University und besucht die Art Students League in New York. Während dieser Zeit arbeitet Menzies in der Werbebranche und illustriert Kinderbücher. Nach dem Ende des Ersten Weltkriegs startet Menzies seine berufliche Laufbahn als Art Director bei der Famous Players-Lasky Corporation. Spätestens mit Raoul Walshs *THE THIEF OF BAGDAD* (1924) etabliert sich der Ruf von William C. Menzies, der, ohne sich an ein bestimmtes Studio zu binden, in Hollywood eine Sonderstellung einnimmt. Schon früh arbeitet Menzies mit Storyboards, die ihm das wichtigste Werkzeug sind, um die Ästhetik eines Films zu kontrollieren. Für die Bauten von Alan Croslands *THE BELOVED ROGUE* (1927) lässt sich Menzies vom expressionistischen deutschen Stummfilm inspirieren. Bei der ersten Oscar Verleihung im Mai 1929 wird er in der Kategorie »Best Art Direction« für Roland Wests *THE DOVE* und für Sam Taylors *TEMPEST* ausgezeichnet. Nach eigenen Regiearbeiten in den dreißiger Jahren, etwa dem futuristischen Film *THINGS TO COME* (1936–38), wendet sich Menzies für Victor Flemings *GONE WITH THE WIND* (1938/39) wieder ganz der Gestaltung zu. Trotz zahlreicher Drehbuchänderungen und Regisseurswechsel gelingt es Menzies, dem Film eine immense visuelle Geschlossenheit zu verleihen. Der Produzent David O. Selznick prägt für diese künstlerische und organisatorische Leistung den Begriff des »Production Designers«.

JAN ROELFS

geb. 1957, Rotterdam



»Ein wichtiger Faktor bei der Produktion der Greenaway-Filme war sicher, dass wir eine stilisierte Ästhetik, modulare Strukturen und symmetrische Kompositionen entwickelt haben und dass wir fast manisch auf Wiederverwendbarkeit von Orten, Stoffen, Bauteilen geachtet haben.«

Jan Roelfs ist nach dem Studium der Innenarchitektur in verschiedenen Architekturbüros in Amsterdam und Rotterdam tätig. Eher zufällig kommt er in den achtziger Jahren zum Film, als ihn befreundete Filmemacher um Rat in Sachen Ausstattungen und Filmarchitektur bitten. Beinahe zehn Jahre lang arbeitet Roelfs mit dem Production Designer Ben van Os zusammen, ihr erstes großes Filmprojekt ist A ZED AND TWO NOUGHTS (1985/86) von Regisseur Peter Greenaway, für den die beiden vier weitere Spielfilme, sowie zahlreiche Kunstinstallationen, Werbespots und Performances gestalten. Für THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (1988/89) – wie auch später für PROSPERO'S BOOKS (1990/91) – entsteht ein Basis-Set, der in zahlreichen Szenen auftaucht und nach Bedarf erneuert, umgestrichen und neu ausgestattet werden kann. Greenaways Dramaturgie spiegelt sich so in den symmetrischen Strukturen und der modularen Konzeption der Schauplätze. Nach Sally Potters ORLANDO (1992), für den die beiden für einen Oscar nominiert werden, trennen sich die Wege von Roelfs und van Os. 1997 entwirft Jan Roelfs das Design für den Science-Fiction-Film GATTACA, der durch die monochrome Farbgebung und eine an Stahl erinnernde Glätte der Oberflächen besticht. Roelfs ersinnt bewusst keine phantastische Zukunft, sondern gestaltet sie durch eine reduzierte und veränderte Darstellung der Gegenwart. Für die Raumfahrtzentrale wählt er das von Frank Lloyd Wright gebaute Marin County Civic Centre. Jeden Filmset sieht Roelfs als etwas Bewegliches an, er arbeitet selten mit Skizzen, die er als zu starre Designvorgaben empfindet, auch mit dem Einsatz digitaler Computertechniken geht Roelfs sparsam um.

JACQUES SAULNIER

geb. 1928, Paris



»Für mich, den Regisseur, den Kameramann und die Schauspieler ist es nützlich, alles im richtigen Maßstab aufgebaut zu sehen. Bei einer Zeichnung kann man sich alles mögliche vorstellen, ein Modell ist viel anschaulicher.«

Jacques Saulnier beginnt Anfang der fünfziger Jahre ein Studium in der Ausstattungsabteilung der Pariser Filmhochschule. Beinahe zehn Jahre lang ist Saulnier als Assistent von Alexandre Trauner, Max Douy und anderen bedeutenden Chefs Décorateurs der Zeit tätig. Erste eigene Projekte wie etwa das Szenenbild für Louis Malles LES AMANTS (1958) realisiert er zusammen mit seinem Studienkollegen Bernard Evein, der Saulniers architektonische Herangehensweise durch seine Erfahrung in der Malerei ergänzt. Eine bis heute währende und überaus kreative Arbeitsbeziehung beginnt, als Saulnier das Production Design für Alain Resnais' L'ANNÉE DERNIÈRE À MARIENBAD (1960/61) entwirft. Saulnier arbeitet schon zu einem frühen Produktionsstadium mit Modellen, um Kamerapositionen und Bewegungen der Schauspieler veranschaulichen zu können. Mit seinen Dekors findet Jacques Saulnier das genaue Äquivalent für Resnais' Spiel mit Variation und Symmetrie. Verschiedene Schauplätze verknüpft Saulnier wie bei SMOKING/NO SMOKING (1993) durch ähnliche bauliche Details und Motive. Die Künstlichkeit der Außenschauplätze von SMOKING/NO SMOKING – die komplett im Studio entstanden sind – spielt auf die Theatervorlage des Drehbuchs an.

FRANZ SCHROEDTER

geb. 1897, Berlin, gest. 1968, Hamburg



»Durch unsere Arbeit sind wir mitverantwortlich für den Erfolg oder Nichterfolg eines Films. Gerade wir sind die Avantgarde der ‚bildenden Kunst‘, die tagein, tagaus, einen schweren Kampf mit allen Produktionsgruppen auszufechten hat, um dieser Kunstgattung den ihr gebührenden Platz im Filmschaffen einzuräumen.«

Franz Schroedter schließt kurz nach dem Architekturstudium 1919 seinen ersten Filmvertrag mit dem Szenenbildner Willi Hermann ab. Einen besonderen Platz in seiner Biografie nimmt die Arbeit mit dem Regisseur Carl Froelich ein, für den er zahlreiche Henny-Porten-Filme gestaltet. Schroedters Bauten sind spezifisch auf den Blickwinkel der Kamera abgestimmt und charakterisieren die Personen in ihren Umgebungen. So spiegelt sich die Verlorenheit der Protagonisten in Froelichs ZUFLUCHT (1928) in der von Schroedter entworfenen Wartehalle und den Berliner Straßenszenen wider. Die Kohle- und Kreidezeichnungen der Büros für Froelichs DIE NACHT GEHÖRT UNS (1929) sind von der Bauhaus-Moderne inspiriert. Für diesen frühen deutschen Tonfilm statet Schroedter außerdem die Sets und Bauten mit allen technischen Notwendigkeiten für das neue Medium aus. In den dreißiger Jahren lässt ihn diese Erfahrung zum maßgebenden Bauplaner für die Umgestaltung deutscher Filmatelieranlagen werden. Erst vier Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs gestaltet und baut Schroedter wieder für den Film, es entstehen für Willi Forst DIE SÜNDERIN (1950/51) und DER VERLORENE (1951) unter der Regie von Peter Lorre. Eine neue Herausforderung für Schroedter wird in diesen Jahren auch der Bau von Messepräsentationen und die Herstellung von Industriefilmen. Wie seine Arbeit als Filmarchitekt ist auch Schroedters Filmregie von der Beschäftigung mit technischen Vorgängen geprägt. In seinen Filmen gelingt es ihm, komplexe Technik in einfache, verständliche Bilder zu übersetzen. Für das Volkswagenwerk entsteht als ein Spiegelbild der Wirtschaftswunderzeit der groß angelegte Werbefilm AUS EIGENER KRAFT (1953).

RICHARD SYLBERT

geb. 1928, Brooklyn, New York, gest. 2002, Woodland Hills, Kalifornien



»Metapher, grundlegende Bedingung der Handlung, emotionale Dynamik – diese Dinge rückten ins Zentrum meines Ansatzes, den ich über die Jahre entwickelte. Mein Ziel ist es, das Drehbuch in visueller Hinsicht umzuschreiben, um die dramatische Struktur durch die mir zur Verfügung stehenden Mittel – Raum, Linie, Farbe, Modell, Wiederholung, Kontrast – zu reflektieren.«

Richard Sylbert studiert wie sein Zwillingbruder Paul Sylbert, der ebenfalls Production Designer wird, an der Kunsthochschule in Philadelphia. Zunächst ist er als Kulissenmaler für Fernsehproduktionen tätig; die Zusammenarbeit mit William Cameron Menzies Anfang der fünfziger Jahre gehört zu den richtungweisenden Einflüssen in Sylberts Leben. Eine seiner ersten eigenen Produktionen ist Elia Kazans *BABY DOLL* (1956). In der Folge ist Sylbert an zahlreichen bedeutenden Filmklassikern beteiligt; für Mike Nichols' *WHO'S AFRAID OF VIRGINIA WOOLF* (1965/66) erhält er seinen ersten Oscar. Die dramatische Struktur eines Drehbuchs schreibt Sylbert in Bezug auf gestalterische und architektonische Konstellationen um. Daraufhin zeichnet er Pläne und Aufrisse, aus denen farbige Skizzen für den Establishing Shot des Sets entwickelt werden. Für jeden Film erstellt Richard Sylbert ein »Rezept«, das Räumlichkeiten und Bezüge variiert und wie in der Musik mit Wiederholungen sowie den unterschiedlichen Tonarten eines Themas spielt. Charakteristisch für Sylberts Stil ist eine sehr ausgefeilte Farbdramaturgie, die von der tonalen Malerei inspiriert ist. So ist die Farbskala für Roman Polanskis *CHINATOWN* (1974), dessen Handlung während einer Dürreperiode spielt, auf zurückgenommene Farbtöne reduziert, die die Hitze der Sonnenglut und das Verdorrte der Landschaft widerspiegeln. Warren Beattys *DICK TRACY* (1990) jedoch ist in den intensiven und gesättigten Farben des Comicstrips der Vorlage gehalten. Für diesen Film erhält Richard Sylbert seinen zweiten Oscar.

ALEXANDRE TRAUNER

geb. 1906, Budapest, gest. 1993, Ormonville-la-Petite



»Die Herausforderung, die es umzusetzen galt, war, das größte Büro der Welt zu bauen. Mit viel List entschied ich mich auf dem Studiogelände einen Filmset zu bauen, bei dem die Perspektive eine entscheidende Rolle spielen würde. So entstand die komplett perspektivisch gebaute Decke, die den Effekt der Raumtiefe herausstreicht.«

Alexandre Trauner studiert Anfang der zwanziger Jahre an der Kunstakademie in Budapest Malerei, 1925 sind erstmals Bilder von ihm im Rahmen einer Gruppenausstellung zu sehen. Aufgrund der antisemitischen Stimmung in seinem Heimatland emigriert Trauner 1929 nach Paris. Durch die Vermittlung eines befreundeten Künstlers wird er für die Dekors des René-Clair-Films SOUS LES TOITS DE PARIS (1930) angestellt und arbeitet in der Folge als Assistent des Chef Décorateur Lazare Meerson. Anfang der dreißiger Jahre lernt Trauner den Schriftsteller Jacques Prévert kennen, der zahlreiche Drehbücher für Klassiker des poetischen Realismus wie Marcel Carnés QUAI DES BRUMES (1938) oder LE JOUR SE LÈVE (1939) schreibt. Die Schauplätze gestaltet Alexandre Trauner auf Grundlage seiner pastellfarbenen, eher gemalt als gezeichneten Skizzen. Ohne in den Filmcredits namentlich aufzutreten, ist Trauner auch während der deutschen Besetzung Frankreichs tätig. Nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs wird Trauner von Orson Welles und weiteren amerikanischen Regisseuren engagiert. Als Spezialist für die Gestaltung eines romantischen Paris statet Trauner Filme wie IRMA LA DOUCE (1962/63) von Billy Wilder aus, mit dem er acht gemeinsame Filme dreht. Das Großraumbüro in Wilders THE APARTMENT (1959/60) basiert auf Perspektiven, die dem Raum eine enorme Weite geben. Trauner wird mit einem Oscar ausgezeichnet. Nach einem langjährigen Aufenthalt in Hollywood arbeitet Alexandre Trauner Ende der siebziger Jahre wieder in Frankreich für Filme von Bertrand Tavernier, Luc Besson und Joseph Losey.

ROLF ZEHETBAUER

geb. 1929, München



»Zu präzise darf man nicht sein wollen. Bei meiner Arbeit geht es darum, den großen Rahmen zu schaffen, der sollte nicht zu aufdringlich, nicht mit Requisiten überladen sein. Die Atmosphäre muss stimmen.«

Rolf Zehetbauer besucht ab 1947 die Staatsbauschule München und die Schule für angewandte Kunst München. Nach Assistenzen in den Bavaria-Studios entwirft Zehetbauer für Walter Janssens DIE ALM AN DER GRENZE (1951) erste eigene Bauten. 1963 wird Zehetbauer Chefarchitekt bei der Bavaria-Film; hier entsteht auch Bob Fosses Musical CABARET (1971/72), ein unerwarteter Welterfolg, für den Zehetbauer zusammen mit Jürgen Kiebach einen Oscar erhält. Die für Ingmar Bergmans DAS SCHLANGENEI (1976/77) entworfene »Berliner Straße« auf dem Münchner Bavaria-Gelände wird, mit kleinen Veränderungen, in zahlreichen Produktionen eingesetzt, etwa in Filmen von Rainer Werner Fassbinder. Bis zu Fassbinders letztem Film QUERELLE (1982), für den Zehetbauer eine düstere, brodelnde Hafenwelt gestaltet, verbindet die beiden eine intensive Arbeitsbeziehung. In den achtziger Jahren ist Zehetbauer wiederholt für Großprojekte wie Wolfgang Petersens DAS BOOT (1980/81) oder DIE UNENDLICHE GESCHICHTE (1983/84) tätig. Mit seiner eigenen Firma »Phantasy and Partners« verwirklicht Zehetbauer in den neunziger Jahren Joseph Vilsmaiers COMEDIAN HARMONISTS (1997), für den er seinen vierten Deutschen Filmpreis erhält. Für Eric Tills LUTHER (2003) findet Zehetbauer den Kompromiss zwischen realen Motiven und Studiobauten, indem er in digitalen Matte Paintings den Marktplatz des mittelalterlichen Wittenbergs nachbilden lässt.

Bildnachweis

Sämtliche Abbildungen, sofern nicht gesondert ausgewiesen:
Filmmuseum Berlin – Stiftung Deutsche Kinemathek

Trotz intensiver Recherchen war es nicht in allen Fällen möglich, die Rechteinhaber der Abbildungen ausfindig zu machen. Berechtigte Ansprüche werden selbstverständlich im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

Dank

Unser Dank gilt allen Kolleginnen und Kollegen des Filmmuseums Berlin – Deutsche Kinemathek, insbesondere dem Leiter der Sammlungen Werner Sudendorf und den Mitarbeitern des Set-Design-Archivs Gerald Narr und Anett Sawall, sowie allen Leihgebern, die mit ihren Sammlungen diese Ausstellung ermöglicht haben, insbesondere Anna Asp, Jacques Ayroles (Bibliothèque du Film, Paris), Dante Ferretti, Uli Hanisch, Bernhard Henrich, K.D. Gruber, Alex McDowell, Patrick Sonnet (Collection J.Trauner, Tours), Marc Vernet (Bibliothèque du Film, Paris), Lisa De Visscher (Institut français d'architecture, Paris). Einen herzlichen Dank für die konzeptionelle Zusammenarbeit an das Team der Retrospektive: Connie Betz, Ralph Eue, Gabriele Jatho und Hans Helmut Prinzler.

Herausgeber / Autoren:

Ralph Eue, geb. 1953, Filmjournalist, Autor und Übersetzer, lebt in Berlin

Kristina Jaspers, geb. 1969, Kuratorin am Filmmuseum Berlin – Deutsche Kinemathek

Peter Mänz, geb. 1962, Leiter der Ausstellungsabteilung des Filmmuseums Berlin – Deutsche Kinemathek

Gerhard Midding, geb. 1961, Filmjournalist, lebt in Berlin

Vera Thomas, geb. 1974, Filmhistorikerin, Volontärin am Filmmuseum Berlin

Nils Wamecke, geb. 1965, Medienkurator am Filmmuseum Berlin – Deutsche Kinemathek

