

Wo die Kamera sich Räumen zuwendet, formt sie diese im Akt der Abbildung unweigerlich um. Das Kino setzt den existierenden Bauwerken seine eigenen verblüffenden Konstruktionen entgegen. Das Medium des Film erweist sich so als Labor eines anderen Blicks auf Architektur.

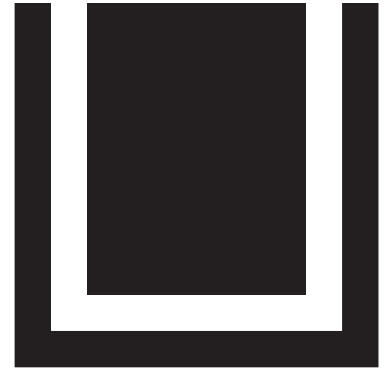


160

Johannes Binotto (Hg.)

Film | Architektur

Perspektiven des Kinos auf den Raum



Binotto Film | Architektur

BIRKHÄUSER



Bauwelt Fundamente

Birkhäuser

ISBN 978-3-0356-1437-4



Architektur / Kunst / Medien

Johannes Binotto (Hg.)

Film | Architektur
Perspektiven des Kinos auf den Raum

Mit Zeichnungen von Yves Netzhammer

Bauverlag
Gütersloh · Berlin

Birkhäuser
Basel

Die Reihe Bauwelt Fundamente wurde von Ulrich Conrads 1963 gegründet und seit Anfang der 1980er-Jahre gemeinsam mit Peter Neitzke herausgegeben. Verantwortliche Herausgeberin für diesen Band: Elisabeth Blum

Gestaltung der Reihe seit 2017: Matthias Görlich

Vordere Umschlagseite:

Hintere Umschlagseite:

Library of Congress Cataloging-in-Publication data
A CIP catalog record for this book has been applied for at the Library of Congress.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechts.

Dieses Buch ist auch als E-Book (978-3-0356-1434-3) und E-PUB (ISBN 978-3-0356-1431-2) erschienen.

Der Vertrieb über den Buchhandel erfolgt ausschließlich über den Birkhäuser Verlag.

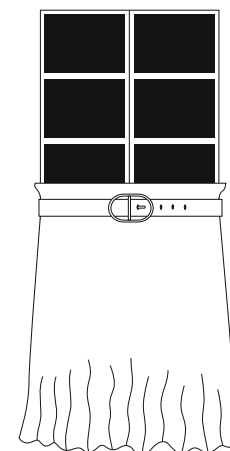
© 2017 Birkhäuser Verlag GmbH, Basel, Postfach 44, 4009 Basel, Schweiz, ein Unternehmen von Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston; und Bauverlag BV GmbH, Gütersloh, Berlin

bau|||verlag

Gedruckt auf säurefreiem Papier, hergestellt aus chlorfrei gebleichtem Zellstoff. TCF[∞]

Printed in Germany
ISBN 978-3-0356-1437-4

9 8 7 6 5 4 3 2 1
www.birkhauser.com



Inhalt

Film Architektur. Eine Einführung	10
Johannes Binotto	
 I Unsichere Fundamente:	
Zum (Un-)Verhältnis von Film und Architektur	29
 Unerfüllte Sehnsucht. Über das bewegte Bild in Film und Architektur	30
Marcel Bächtiger	
 Zwischenraum, Leib, Chronotopos.	
Das Erscheinen von Zeit auf der Treppe des Films	44
Ulrike Kuch	
 Verkörpernte Zuschauerschaft:	
Zu Sergej Eisensteins Theorie architektonischer Montage	30
Martino Stierli	
 Die Straße runter – oben bleiben	78
Christoph Eggersgluß	
 Mit Viollet-le-Duc ins Kino:	
Über das Restaurative im Verhältnis von Architektur und Film	108
Vinzenz Hediger	
 Prekäre Schauplätze:	
Der Film als das Unheimliche der Architektur	126
Johannes Binotto	

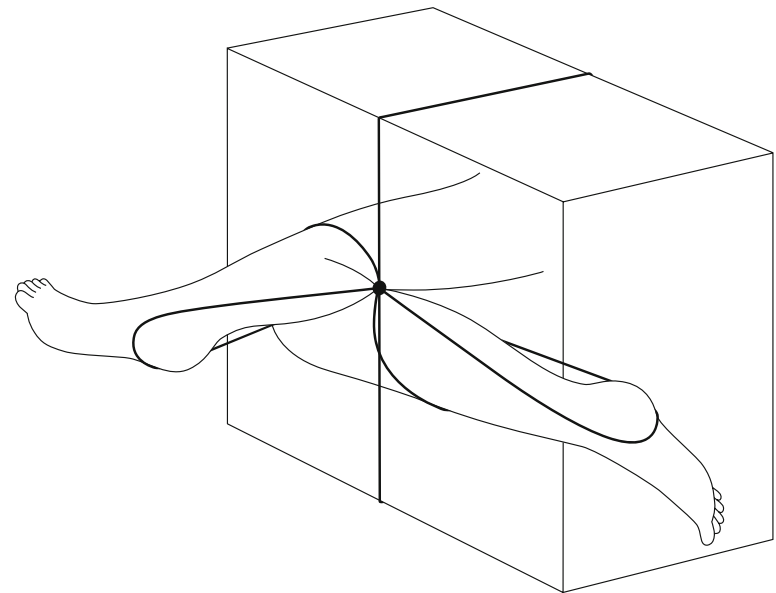
II On Location: Schauplätze einer Architektur des Films 149

Ausstieg Frankfurt	150
Rembert Hüser	
 Architektur und Film bei Pasolini und Godard:	
Ein metaphorisches Bordell!	172
Andri Gerber	
 „This Is Some Spooky Shit We Got Here“:	
Seltsame Topo Logiken in David Lynchs <i>Lost Highway</i>	190
Bernd Herzogenrath	
 Stereovision. Raumformen des 3-D-Kinos	
von Sergej Eisenstein bis Jean-Luc Godard	206
Matthias Wittmann	
 In der Stadt der bewegten Bilder.	
Der öffentliche Raum als Kino der Attraktionen	222
Fred Truniger	
 Autoren	240
Nachweise zu den Zwischenzitate	246

Die Bilder zwischen den Beiträgen stammen von Yves Netzhammer.

**„Es gibt Bilder,
weil es Wände gibt.“**

Georges Perec



Film | Architektur. Eine Einführung

Johannes Binotto

Am Anfang ist ein Strich.

„[...] eine einigermaßen horizontale Linie wird auf das weiße Blatt gesetzt, schwärzt den jungfräulichen Raum ein, gibt ihm einen Sinn, vektorisiert ihn: von links nach rechts, von oben nach unten. Vorher gab es nichts oder fast nichts, danach gibt es nichts Besonderes, ein paar Zeichen, die aber ausreichen, damit es ein Oben und ein Unten gibt, einen Anfang und ein Ende, eine Rechte und eine Linke, eine Vorderseite und Rückseite.“¹

So beginnt Georges Perec sein Buch *Träume von Räumen* und beschreibt mit diesem Anfang seines Textes auch den Anfang von Architektur. Denn die wohl erste architektonische Geste war es, eine Linie durch den Raum zu ziehen, um damit diesen in Zonen zu teilen. Erst, wo solch eine Unterscheidung den Raum spaltet, lässt sich überhaupt von einem Hier und einem Dort sprechen. Was die Linie markiert, ist denn auch, was danach die Wand, diese basalste architektonische Form, leistet: Indem man eine Wand errichtet, wird ein Innen von einem Außen, ein Davor von einem Dahinter überhaupt erst getrennt. Die Wand ordnet den Raum, indem sie ihn teilt.

Und doch kann es bei der Trennung allein nicht bleiben. Soll die Wand nicht zum schieren Kerker werden, müssen Öffnungen in sie eingefügt werden, so wie in E.T.A. Hoffmanns Erzählung vom verrückten Rat Krespel, der ein Haus baut, ganz ohne Türen und Fenster, danach aber lauter Löcher in die Mauern schlagen lässt.² Die Wand, welche zwei Bereiche voneinander separiert, schafft gerade dadurch die Notwendigkeit eines Übergangs vom einen in den anderen. Mauern rufen alsbald auch Türen und Fenster auf den Plan. Wo Wand ist, wird Passage. Tatsächlich ist ja auch die Linie, welche den Raum in Zonen teilt, zwangsläufig der Ort, wo diese Zonen wieder aneinanderstoßen. Der trennende Strich entpuppt sich als Schnittstelle in der ganzen Paradoxie dieses Wortes: ebenso trennender Schnitt, wie offener Kanal. Der Strich ist demnach das, was man ein Medium nennt: etwas, das – wie es sein lateinischer

Name bereits sagt – *in der Mitte*, also *zwischen* zwei Positionen steht. Als dazwischen stehend ist das Medium Hindernis, Zäsur und zugleich doch Kontaktstelle, Ort der Vermittlung.³

In genau diesem Sinne wäre auch der Strich im Titel dieses Buches zu verstehen: als zugleich Trennungs- und Verbindungslinie. Unter dem Titel „Film | Architektur“ soll auf jenen Strich eingegangen werden, der das komplexe, mediale (Un-)Verhältnis zwischen Film und Architektur markiert: um in einem Zug sowohl die Zäsuren aufzuzeigen, wie auch die Verbindungen, über die sich Film und Architektur gegenseitig austauschen und aus dem Lot bringen.

Dass es für den Film keinen Weg an der Architektur vorbei gibt, ist offensichtlich: Wo gefilmt wird, fängt die Kamera unweigerlich auch jene architektonisch gestalteten Räume ein, die sich vor ihrer Linse befinden, und sei es nur als Hintergrund. Doch begnügt das Kino sich nicht damit, den gegebenen Raum nur abzubilden, sondern baut diesen im Akt der medialen Übertragung sogleich um, erweitert und begrenzt ihn, zerschneidet ihn und setzt ihn neu zusammen. Architektur ist somit nicht einfach ein mögliches filmisches Sujet unter anderen, sondern betrifft den Film bereits in seinen basalen Verfahrensweisen. Dank filmischer Mittel wie Kameraperspektive, Bildausschnitt, Montage, Farbgebung oder Sounddesign werden neue Räume kreiert, die sich zwar an vorhandene Architekturen anlehnen mögen, aber niemals deckungsgleich mit diesen sein können.

Der Kritiker und Regisseur Eric Rohmer hat denn auch den Film dezidiert als „Kunst der Raumorganisation“ bestimmt und zu diesem Zweck zwischen drei Formen differenziert, in denen sich Raum im Film manifestiert: Rohmer unterscheidet zwischen 1) einem *espace pictural* – also dem Raum des auf die Leinwand projizierten Bildes, 2) einem *espace architectural* – dem gefilmten architektonischen Raum mit seinen tatsächlichen Bauten, seien dies nun eigens für den Dreh hergestellte Sets oder bereits vorhandene Gebäude, und schließlich 3) einem *espace filmique* – jener virtuelle filmische Raum, der sich erst in der Wahrnehmung der Zuschauer aufgrund der gesehenen Bilder zusammensetzt.⁴

So hilfreich eine derartige Unterscheidung auch sein mag, erleben wir als Zuschauer indes, wie unauflösbar verschränkt die drei von Rohmer

beschriebenen Raum-Formen sind: So wissen wir im Kino vom *espace architectural* nämlich nur, was uns der *espace pictural* davon zeigt, wobei in diesem „Zeigen“ freilich auch das mitgemeint ist, wovon der Film zwar kein Bild liefert, es aber als Abwesendes, als *Off* außerhalb des Bildrahmens spürbar macht. Die angeblich „objektive Existenz“ des *espace architectural*, der, laut Rohmer über eine „Realität [verfügt], mit der sich der Filmmacher beim Dreh misst, um sie zu verfälschen oder getreu wiederzugeben“⁵, ist, genau gesehen, selber etwas, über das man nur vermittelt – mithilfe dessen, was uns davon gezeigt wird – spekulieren kann. Mithin ist auch die angeblich konkrete Erfahrung einer Architektur niemals objektiv, sondern immer nur phänomenologisch. Auch wenn wir durch ein tatsächliches Bauwerk spazieren, erleben wir dieses niemals als Bauwerk *an sich*, sondern immer nur so, wie es *für uns* erscheint,⁶ nur in Form fragmentierter, eigener Wahrnehmungen, die dann zu einem virtuellen Ganzen zusammengefügt werden müssen. Oder anders formuliert: Auch was man für eine konkrete Erfahrung eines architektonischen Raums hält, erlebt man eigentlich als einen erst im eigenen Kopf sich zusammenfügenden *espace filmique*. Über die Bauten des Films hat Frieda Grafe geschrieben: „Die neuen Räume, ohne Grundriss, setzen sich in Einstellungen zusammen und definieren sich über Zeit.“⁷ Dasselbe ließe sich aber auch über die Erfahrung realer Architektur sagen: Auch ein tatsächliches Gebäude wird nicht auf einen Blick, sondern über Zeit und in Form von Einzelheiten erfasst. So hält auch die Filmtheoretikerin Gertrud Koch fest: „Von emphatischer Architektur ließe sich sagen, dass sie dem Film darin ähnelt, dass ihre Werke sich erst im Betrachter strukturieren. Die architektonische Gesamtheit eines Gebäudes erschließt sich erst durch die verschiedenen perspektivischen Ansichten, die sich der Betrachter davon macht.“⁸ So können über die vermittelnde Schnittlinie zwischen Film | Architektur auch diese beiden hier zusammenstoßenden Phänomene plötzlich ihre Plätze tauschen: Nicht nur, dass Film als Kunst der Raumorganisation architektonisch verfährt, auch Architektur wird ihrerseits in einer Art filmischer Dynamik erlebt. Das soll jedoch nicht heißen, dass Film und Architektur damit schlicht austauschbar würden. Im Gegenteil sollen gerade die unterschiedlichen Mög-

lichkeiten von Film und Architektur fruchtbar gemacht werden, zur besseren gegenseitigen Bestimmung. Michel Foucault zufolge ist das Kino ein prominentes Beispiel dessen, was er „Heterotopien“ nennt – „wirkliche, zum institutionellen Bereich der Gesellschaft gehörige Orte, die gleichsam Gegenorte darstellen, tatsächlich verwirklichte Utopien, in denen die realen Orte, all die anderen realen Orte, die man in der Kultur finden kann, zugleich repräsentiert, in Frage gestellt und ins Gegenteil verkehrt werden. Es sind gleichsam Orte, die außerhalb aller Orte liegen, obwohl sie sich durchaus lokalisieren lassen.“⁹ In diesem Sinne wären auch die Räume des Films als Heterotopien der Architektur zu sehen, in denen diese sich zugleich repräsentiert, aber auch umgewendet, weiter- und umgebaut findet. In der Heterotopie des Films erfüllt sich, was für die Architektur utopisch bleiben muss: Gesetze der Statik etwa oder die Regeln der euklidischen Geometrie, denen sich Architekten und Architektinnen unterworfen sehen, kann der Film mühelos überwinden. Dafür aber muss das Kino auf die Plastizität realer Architektur verzichten, ebenso wie auf die Möglichkeit, sich nicht nur mit den Augen, sondern mit dem ganzen Körper in den Räumen bewegen zu können. So gesehen, wäre umgekehrt auch die Architektur als Heterotopie des Films zu lesen, in der sich tatsächlich verwirklicht, was der Film sich nur hatte einbilden können. Diesem Verhältnis zwischen Film und Architektur als gegenseitiger Heterotopie wollen die folgenden Beiträge aus verschiedener Perspektive nachgehen. Somit soll hier denn auch weniger nach dem bloßen Auftritt von Architektur *im* Film gefragt werden.¹⁰ Die in diesem Band diskutierten Filme sind nicht „Architekturfilme“, deren Aufgabe darin besteht, Bauwerke möglichst „adäquat“ zu dokumentieren. Indes ist dies oft die Haltung, die Vertreter und Vertreterinnen der Architektur gegenüber dem Film einnehmen, indem sie diesen als bloßes Mittel zur Repräsentation ihrer Werke verkennen. Spricht man von Architektur *im* Film, so ist damit bereits eine Hierarchisierung impliziert, welche das eine als Hauptsache und das andere als nur dessen mögliche Darstellungsform aufzufassen droht. Die Architektur wird dann zum Inhalt erklärt, während der Film nur Vehikel sein soll, das diesen Inhalt zu sehen gibt. Eben diese Vorstellung will der vorliegende Band unterlaufen. Publiziert in einer Buchreihe, die ihren Fokus dezidiert auf die Bereiche der Architektur

und des Urbanismus legt, ist dieser Band darum durchaus auch als Provokation an deren Adresse zu verstehen, eben diese Vorrangstellung der Architektur im Vergleich zum Film infrage zu stellen. Statt Architektur *im* Film, will dieser Band vielmehr Film *als* Architektur untersuchen, will also aufzeigen, wie der Film als Medium selbst architektonisch verfährt, aber auch umgekehrt, wie Architektur *als* Film gedacht werden kann. Welches Wissen hat das Kino über die Architektur, was diese selbst nicht hat und nicht haben kann? Inwiefern durchkreuzt, kritisiert oder akzentuiert der Film unweigerlich die Vorstellungen der Architektur und des Städtebaus, um stattdessen ganz eigene Formen der Raumgestaltung zu versuchen? Und was ist wiederum für die Architektur und den Städtebau aus den Räumen des Films zu lernen? Dabei ist es nicht die Absicht, eine homogene Theorie des filmischen Raums zu entfalten, wie dies andernorts auf ganz unterschiedliche Weise bereits geleistet wurde.¹¹ Auch ist dieser Band kein Handbuch, das in einer Serie von Überblickstexten den langen Dialog zwischen Film und Architektur aufzurollen versucht. Beides würde der grundlegenden These dieses Bandes widersprechen, der zufolge das Verhältnis zwischen Film und Architektur kein eindeutiges ist, sondern ein dynamisch widersprüchliches, unabgeschlossenes. Ebenso wurde bewusst darauf verzichtet, klassische Grundlagentexte zum Raum im Film mit in diesen Band aufzunehmen. Während einige von ihnen (zumindest in Auszügen) in den verdienstreichen neueren Textsammlungen zur Theorie des Raums zu finden sind,¹² bleibt eine solche Sammlung von klassischen Texten zum Raum des Films ein Desiderat.

Stattdessen stellt dieser Band den ungleich bescheideneren Versuch dar, verschiedene aktuelle und durchaus divergente Positionen zur problematischen Schnittstelle von Film und Architektur zu präsentieren – nicht um diese Schnittstelle zu schließen, sondern um sie noch weiter aufzureißen. Nicht zuletzt geht es darum, in die vonseiten der Film- und Medienwissenschaften aktuell durchaus intensiv geführte Diskussion des filmischen Raums¹³ auch die Disziplinen der Architektur und des Städtebaus noch stärker zu involvieren. Dies scheint umso notwendiger, als (post-)kinematografische Bewegtbilder mehr denn je Bestandteil des öffentlichen Raumes sind. So müsste man denn auch statt von der *Architektur im Film* heute vermehrt vom *Film in der*

Architektur sprechen: Werbebildschirme und Anzeigetafeln, aber vor allem die mobilen Displays, die wir alle mit uns herumtragen, durchsetzen mit ihren Clips heute schon jedes Bauwerk. Vilém Flusser hat bereits Anfang der 1990er-Jahre darauf hingewiesen, dass die Proliferation von Medien auch eine Perforation des Raums bedeutet und daraus abgeleitet: „Das zwingt die künftigen Raumgestalter [...], nicht mehr über Dinge wie Mauern, Fenster und Türen, und auch nicht über Straßen, Plätze und Tore, sondern eher über Dinge wie Kabel, Netze und Information nachzudenken.“¹⁴ Flussers Aufforderung an die Adresse der Architektinnen und Urbanisten stellt sich heute nur noch nachdrücklicher, da nicht mal mehr via Kabel, sondern über Strahlen und Wellen direkt in jedes Zimmer gesendet wird. Tatsächlich ist es so, dass nicht etwa erst die hypermobilen digitalen Bewegtbilder der Gegenwart in die Architektur eingreifen. Vielmehr hat der Film immer schon, seit seiner Erfindung am Ende des vorletzten Jahrhunderts, an unserem Lebensraum mitgebaut und dessen Architekturen mit seinen eigenen, medialen Räumen erweitert. Angesichts der allgegenwärtig gewordenen Bewegtbilder wird nur offensichtlicher, was eigentlich immer schon Sache war: Um die Räume des Films kommt die Architektur nicht herum. Wie man, statt um sie *herum* zu kommen, sie sich im Gegenteil *vor*-nehmen könnte, will dieser Band skizzieren.

In dessen erster, als „Unsichere Fundamente“ überschriebenen Sektion soll der Fokus auf einer (freilich nicht erschöpfenden) Liste von grundlegenden, theoretischen Begriffen liegen, die für den Film ebenso wie für die Architektur relevant sind und anhand derer sich das (Un)Verhältnis zwischen den beiden Disziplinen diskutieren ließe. Es sind dies die Begriffe der Bewegung, der Zeitlichkeit, der Montage, der Oberfläche, der Restauration und des Unheimlichen.

Marcel Bächtiger geht in seinem Aufsatz auf die Bewegung als einem Phänomen ein, das nicht für den Film, sondern auch für die Architektur der Moderne bestimmend ist: „So wie der Film anstelle eines einzelnen Bildes eine Sequenz von bewegten Bildern setzte, so befreite das Neue Bauen die Architektur aus der Starrheit der akademischen Zentralperspektive und verwandelte sie in eine fließende Folge räumlicher Ereignisse.“ Diese, freilich bekannte These zur Wahlverwandtschaft zwischen den bewegten Bildern des

Kinos und der bewegten Raum-Zeit, wie sie etwa Sigfried Giedion als Paradigma der Architektur beschrieben hat,¹⁵ wird indes sogleich einer Kritik unterzogen, um die spezifisch unterschiedlichen Arten der Bewegung im Film bzw. in der Architektur herauszustellen: Denn wo der Film dem zuschauenden Auge die eigenen Bewegungen vorschreibt und aufzwingt, bewegen sich die Betrachtenden in Architekturen frei nach eigenen Interessen. Indes liegt vielleicht gerade darin, also nicht nur in der Bewegung an sich, sondern vielmehr im Vermögen, diese Bewegung exakt vorzuschreiben, eine unerfüllte Sehnsucht der Architektur genauso wie eine Limitiertheit des Mediums Film.

Sind die *motion pictures* des Films durch ihre Bewegtheit definiert, ereignet sich diese zwangsläufig über Zeit. Die Mechanik des filmischen Mediums ist einerseits zeitbasiert – wie etwa in seiner Standardgeschwindigkeit von 24 Bildern pro Sekunde –, bildet aber zugleich eine Gegen-Zeit zur üblichen Chronologie. Wie es bei Friedrich Kittler heißt, ist der Film, „gerade weil er im Unterschied zu [anderen] Künsten in physikalischer Zeit arbeitet, [...] imstande, diese Zeit zu manipulieren“.¹⁶ Wie Ulrike Kuch in ihrem Essay ausführt, zeigt sich diese andere Zeitlichkeit des Films auch und gerade in Architekturen, insbesondere im Bauwerk der Treppe, welche über ihre Stufen nicht nur verschiedene Raumbereiche, sondern auch divergierende Zeitebenen vermittelt. So etwa in den Treppenszenen in Marc Forsters Film *Stay* (USA 2005) oder beim Auftritt der alternden Stummfilmdiva Norma Desmond auf der Treppe in Billy Wilders *Sunset Blvd.* (USA 1950). Auf den Treppen des Films läuft die Zeit anders. Im Wechsel von Stufe zu Stufe erscheint eine andere Chronologie. Damit aber wird wiederum der Film für die Architektur zu einem Labor, an dem sich die Möglichkeiten der Treppe als temporalem Zwischen-Raum, als Chronotopos erproben lassen.

Geschieht die von Kittler beschriebene „Zeitachsenmanipulation“ im Kino nicht zuletzt über das Verfahren des Filmschnitts, welches erlaubt, mit nur einem Sprung nicht nur durch die Zeit, sondern auch von einem Ort zum anderen zu springen, so ist diese Technik der Montage freilich nicht allein dem Film vorbehalten. Vielmehr hat das Kino vielleicht ausgerechnet von der Architektur gelernt, wie man schneidet. So beleuchtet Martino Stierli in sei-

ner ebenso medien- wie architekturhistorischen Untersuchung zum Dialog zwischen Filmtheorie und Architekturgeschichte die intensive Auseinandersetzung des Filmrevolutionärs und frühen Montage-Theoretikers Sergej Eisenstein mit der Montage in der Architektur. Die buchstäblich einschneidenden Lektionen, welche die Architektur für den Film bereithält, schlagen sich insbesondere in Eisensteins posthum erst veröffentlichtem und mithin noch immer kaum rezipiertem Essay „Montage and Architecture“ sowie in seinem unverwirklicht gebliebenen Filmprojekt „Glass House“ nieder. Und umgekehrt lässt sich zeigen, welchen Einfluss Eisensteins Forschung zur Montage auf die zeitgenössische Architektur, insbesondere etwa auf Le Corbusier und dessen Konzept der „promenade architecturale“ gehabt hat.

Besteht doch leicht die Gefahr, beim Vergleich von Film und Architektur in oberflächlichen Analogien zu verharren, will Christoph Eggersglüß in seinem Text gerade die Oberfläche selbst als Phänomen und Denkfigur nehmen, anhand der sich das Verhältnis zwischen den Disziplinen denken lässt: „Was können wir der Oberfläche abgewinnen? Was macht die Oberfläche mit dem Film, wenn sie nicht nur umhüllt, abschirmt [...], sondern architektonisch verfährt, indem sie Personen, Dinge und Zeichen organisiert und ordnet, also trennt, verbindet, leitet, filtert und anordnet?“ Dabei besteht für Eggersglüß das Potenzial der Oberfläche weniger darin, eine weitere „Superkategorie“ zu bilden, unter deren Dach sich Film und Architektur zusammenbringen lassen. Vielmehr ermöglicht die Oberfläche, winzigste „mikrologische“ Operationen in den Blick zu nehmen, welche subtilste Verschiebungen vornehmen: Wo treten im Film Oberflächen vom Hinter- in den Vordergrund? Wo hören Oberflächen auf, Abdichtungen zwischen zu trennenden Bereichen zu sein und werden stattdessen zu durchlässigen Membranen und überschreiten damit auch die für die Architektur so grundlegende Differenzierung von Innen und Außen. Die Oberfläche entpuppt sich dann (analog zum Strich in Film | Architektur) als Übergangszone und Zwischenzustand. Und es ist gerade die Oberflächlichkeit des Films, welche den Blick für diese verschwimmenden Übergangszonen frei macht: wie eine Pfütze auf der Straße, in der man die Bauwerke ringsum nicht nur gespiegelt, sondern zugleich neu moduliert sieht.

Als faszinierende Zwischenzustände ließen sich auch die mitunter irritierenden „Instandsetzungen“ mittelalterlicher Bauten des französischen Architekten und Denkmalpflegers Eugène Emmanuel Viollet-le-Duc (1814–1879) beschreiben, in denen sich historische Bausubstanz mit moderner Stütztechnik verbindet. Restauration erweist sich hier weniger als Wiederherstellung eines ehemaligen Zustandes, denn vielmehr als Neuschöpfung einer sich alt gebenden Architektur, die in der Vergangenheit so gar nie existiert hat.

In dieser, bereits die Ästhetik heutiger Steampunk-Bewegung vorwegnehmenden Vermischung von altem Baustil mit modernster Innovation, besteht indes eine verblüffende Gemeinsamkeit mit dem frühen Film, wie Vinzenz Hediger ausführt. Auch das Kino träumt seit seinen Anfängen von der historischen Vergangenheit, die es in Form von Historienfilmen wiederaufleben zu lassen versucht, um dabei genau derselben Paradoxie zu unterliegen: Im neuen Medium des Films geschieht jegliche Rückkehr zum Alten nur mithilfe von allerneuesten technischen Mitteln. Wie in der Architektur erweist sich auch im Kino jede Restauration als „instauration“ – als Ins-Werk-Setzung eines merkwürdigen Zwischenwesens. Auch die Verachtung, mit welcher die Filmgeschichtsschreibung dem Historienfilm begegnet, ähnelt der Ablehnung, welche die Architekturgeschichte lange Zeit Viollet-le-Duc entgegenbrachte. Dabei wäre genau in diesem merkwürdig zwischen Historisierung und Science-Fiction schwankenden Zwischenzustand der Restauration ein überragender Modus der Erfahrungsstiftung in der Moderne zu finden.

Einen ähnlichen Zwischenzustand, den Film und Architektur zu vermitteln vermögen, beschreibt auch der psychoanalytische Begriff des Unheimlichen. In meinem eigenen Beitrag geht es darum, die bereits von Sigmund Freud betonte und später von Jacques Lacan explizit ins Topologische gewendete Ambivalenz des Unheimlichen als Figur zu verstehen, welche auch die Beziehung zwischen Film und Architektur bestimmt. Die Art und Weise, wie der Film gegebene Räume reproduziert, dabei aber zugleich zu unmöglichen Architekturen umbaut (jede Restauration entpuppt sich als Instauration), findet in der psychoanalytischen Theorie des Unheimlichen sein präzises Konzept. Als Beispiele solch unheimlicher Architekturen des Films, die sich durch topologische Verdrehungen und prekäre Instabilität auszeichnen, werden

einerseits die Horrorfilme Dario Argentos und andererseits die filmischen Architekturportraits von Heinz Emigholz untersucht. Insbesondere Emigholz' eigenwillige Annäherungen an Bauwerke etwa von Louis H. Sullivan, Robert Maillart oder Rudolph Schindler sind dabei durchaus auch als Provokationen an die Adresse der Architektur zu verstehen, indem Emigholz in diesen Filmen exponiert, was die Architektur über die eigenen Bauten nicht weiß. Statt im Sinne des „Architekturfilms“ Bauten „repräsentativ“ wiederzugeben, zeigen diese Filme vielmehr deren unbewusste Kehrseite. Und es ist gerade in diesem Un-Verhältnis des Un-Heimlichen, wo sich Film und Architektur entsprechen.

Im Gegensatz zu diesem Versuch, über sechs Begriffe Ansätze einer Architekturtheorie des filmischen Raums zu skizzieren, versammelt die zweite, mit „On Location“ überschriebene Sektion Untersuchungen zu Einzelaspekten und Einzelbeispielen, die das Potenzial des filmischen Raums für Architektur (und umgekehrt) gleichsam im und am Detail untersuchen wollen.

Eine solche, in ihrer Akririe geradezu detektivische Mikroanalyse stellt exemplarisch der Essay „Ausstieg Frankfurt“ von Rembert Hüser dar, in dessen Zentrum ein gerade mal 21 Sekunden dauernder Kameraschwenk aus Jacques Tourneurs wenig bekanntem Nachkriegsthiller *Berlin Express* (USA 1948) nachvollzogen werden soll. Doch sind die Implikationen dieses scheinbar simplen Filmmoments überraschend weitreichend: In diesem Schwenk durch die Trümmer des zerbombten Frankfurt am Main, in welchem schließlich auch Hans Poelzigs I.G.-Farben-Haus seinen Auftritt hat, drängen sich in einem einzigen filmischen Raum-Zeit-Bild Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, Kriegstrauma, Architekturgeschichte und Bildpolitik eng zusammen. Dabei lässt sich zeigen, wie der Film uns zwingt, sich das I.G.-Farben-Haus *vorzunehmen* (im räumlichen ebenso wie zeitlichen Sinne). Architektur wird zum Testfall für das Nachkriegs-Kino-Publikum: Lässt sich die Bedeutung dieses Hauses umkodieren, kann man Gegenwart und Zukunft gestalten.

Als kritische Intervention in die Visionen des Nachkriegs-Städtebaus hält demgegenüber Andri Gerber Pier Paolo Pasolinis *Mamma Roma* und Jean-Luc Godards *2 ou 3 choses que je sais d'elle* gegeneinander, um dabei aufzuzeigen, auf welche Weise diese beiden Filmemacher sich prostituierende Körper und

perspektivlose Stadträume im Medium des Films metaphorisch verschränken. Der Film dient dabei dazu, eine gesellschaftliche „Realität“ ins Bild zu setzen, welche von der Architektur zwar (mit-)erzeugt wurde, mit der sie aber selbst nicht umzugehen weiß.

Darum, wie sich eine andere Realität im Kino zu zeigen vermag, dreht sich auch Bernd Herzogenraths Lektüre von David Lynchs Film *Lost Highway* (USA 1996). In Auseinandersetzung mit der topologischen Figur des Möbius-bandes (welches auch für die Diskussion des Unheimlichen wesentlich ist) und im Dialog mit den philosophischen Konzepten von Gilles Deleuze soll Lynchs Film-Architektur nachgezeichnet werden, als Schauplatz eines Aus-den-Fugen-Geratens von Raum und Zeit, was nicht zuletzt auch einen neuen Blick darauf erlaubt, was die Architektur unter Fuge versteht.

Dass der Raum nicht nur topologisch verdreht und zum zweidimensionalen Leinwandbild geplättet, sondern auch als plastisches, dreidimensionales Volumen im Kino erscheinen soll, ist das Versprechen aktueller 3-D-Produktionen. Dabei droht man zu vergessen, dass das Kino nicht erst heute, sondern seit seiner Frühzeit mit stereoskopischen Verfahren experimentiert hat. Matthias Wittmann geht dieser Vision des 3-D-Kinos nach, die bereits 1947 von Sergej Eisenstein in seinem Manifest *Über den Raumfilm* skizziert wird. Interessanterweise geht es bei Eisensteins Raumfilm-Konzept jedoch keineswegs darum, eine homogene, kohärente Räumlichkeit zu evozieren, sondern vielmehr ein bis zum Zerreißen und Zerplatzen angespanntes Gefüge, das in isolierte Ebenen und Raumtranchen zerfallen und sich daraus wieder zusammensetzen soll. Wie weit man mit dieser Dekonstruktion der Dreidimensionalität gehen kann, zeigt etwa Godards eigenwilliger 3-D-Film *Adieu au langage* (F 2014). So ist denn auch die provokante Leitthese von Wittmanns Neukartografierung des 3-D-Kinos, dass es dabei gar nie um eine perfekte Nachbildung gewohnter räumlicher Erfahrung gegangen ist, sondern vielmehr um eine Technik der Sprengung zentralperspektivischer Kerkerwelten, also um eine ganz andere, höchst experimentelle Spielform des Kinos, die mit ganz anderen Rahmenbedingungen filmischer Bildräumlichkeit bzw. Raumbildlichkeit operiert und die uns damit auch in ein neues, auch analytisches Verhältnis zum architektonischen Raum und seinen Bestandteilen bringen kann.

Solch eine durch den Film induzierte Neupositionierung gegenüber dem Raum erfahren wir heute tagtäglich und nahezu unentwegt, indem wir uns Bewegtbilder nicht mehr im dunklen Vorführsaal von einst anschauen, sondern auf unseren Tablets und Smartphones, in Zugabteilen, Wartesälen und sogar während wir durch die Straßen spazieren. Mag die Heterotopie des Kinos, verstanden als konkreter Vorführort, mit seinem spezifischen Wahrnehmungsdispositiv im allmählichen Verschwinden oder zumindest der Musealisierung begriffen sein – Lars Henrik Gass hat diesen Prozess und seine Folgen eindrücklich beschrieben¹⁷ –, ist damit aber zugleich das filmische Medium nur noch stärker in den öffentlichen Raum ausgewandert. In welchen Formen es dies tut, untersucht Fred Truniger in seinem Essay. Dabei interessiert ihn insbesondere, wie sich ob der veränderten räumlichen „Vorführbedingungen“ auch die filmischen Darstellungsweisen verändern: Visuelle Komplexitätsreduktion, Serialisierung sowie Verkürzung der Laufzeit tragen dabei der Aufmerksamkeitsökonomie einer Gesellschaft Rechnung, die keine Zeit mehr zu haben glaubt, um Langfilme zu schauen. (In den Statistiken von Youtube wird ein Film bereits als „gesehen“ verbucht, wenn man nur zehn Sekunden darauf hängen geblieben ist. Bei Facebook ist der Leitwert gerade mal drei Sekunden.)¹⁸ Wie in diesen, unserer ebenso mobilen wie fraktalisierten Wahrnehmung angepassten Film-Formen gleichwohl ein Potenzial stecken könnte, den öffentlichen Raum anders zu erfahren und zu erzählen, will Truniger mit einem Blick in eine mögliche Zukunft des Film-Raum-Bildes zumindest skizzieren.

Damit steuert der vorliegende Band bewusst auf ein in die Zukunft offenes Ende zu. Die Denklinie im Dazwischen, für welche der Strich im Titel Film | Architektur steht, kann nicht zu einem Schluss kommen. Die Linie, heißt es bei Perec, fungiert als Vektor. In diesem Sinne sind schließlich auch die 15 eigens für diesen Band kreierten Zeichnungen des Künstlers Yves Netzhammer zu betrachten: als Fluchtlinien, die das Nachdenken über den bewegten Bild-Raum noch weiter in Fahrt bringen sollen. Netzhammers Zeichnungen bilden den 15. Beitrag dieses Bandes (wenn man diese Einleitung mitzählt). Dieser Beitrag lässt sich aber weder in die eine noch in die andere Sektion, weder an den Anfang noch an den Schluss noch an irgendeine andere

bestimmte Stelle in der Abfolge der Texte einreihen. Stattdessen durchziehen Netzhammers Zeichnungen als Unterbrüche das ganze Buch. Gemeinsam mit den ihnen beigegebenen Zitaten von Filmschaffenden und Theoretikern des filmischen Raums fungieren sie als iterierende Irritationen, deren Platz weder hier noch dort sein kann, sondern vielmehr immer im Dazwischen: Zwischen den Texten und zwischen den Disziplinen – auf Lage jenes Strichs in Film | Architektur.

Dieses Buch wäre nicht zustande gekommen, ohne die überaus spontane Bereitschaft all jener, die auf den folgenden Seiten zu lesen und zu sehen sind. Ich danke ihnen, dass sie sich mit mir auf die Denklinie dieses Buches gewagt haben. Mein ganz besonderer Dank gilt Elisabeth Blum, welche mich überhaupt erst zu diesem Band herausgefordert und mir auch danach immer kritische, ermunternde, antreibende und beruhigende Gesprächspartnerin war, während des ganzen Baus dieses Buches. Danken möchte ich schließlich auch meinen Studenten der Hochschule Luzern Design+Kunst, von denen ein paar auch auf dem Titelblatt, zumindest schemenhaft, zu sehen sind. Ihnen und ihrem Blick auf die filmischen Räume der Zukunft ist dieses Buch gewidmet.

Anmerkungen

- 1 Perec 2013, S. 19–20
- 2 Hoffmann 1946
- 3 Siehe dazu Tholen 2002, S. 7–18
- 4 Vgl. Rohmer 2000, S. 6–7. Eine ähnliche Typologisierung schlagen später auch Gardies 1993 oder Paech 2000 vor. Siehe dazu auch: Hediger 2014, S. 61–64
- 5 Ebd. S. 7
- 6 Siehe dazu: Blum 2010, S. 25–35
- 7 Grafe 2004, S. 84–85
- 8 Koch 2005, S. 8
- 9 Foucault 2005, S. 935
- 10 In diese Richtung gehen z. B. Lamster 2000 und teilweise auch Keim/Schrödel 2015
- 11 Siehe z. B. Weihsmann 1995, Bruno 2002, Agotai 2007, Bredella 2009.
- 12 Etwa Günzel, Dünne 2006 und Günzel 2013. Siehe auch: Günzel 2010 und Günzel 2012
- 13 Siehe z. B. Beller/Emele/Schuster 2000, Koch 2005, Meurer 2007, van der Kooij 2010, Hediger 2014
- 14 Flusser 2006, S. 280
- 15 Vgl. Giedion 1976
- 16 Kittler 2002, S. 228–229
- 17 Gass 2017
- 18 Siehe dazu den Vortrag von Kevin B. Lee (dem ich an dieser Stelle für seinen Hinweis danke) im Rahmen der Konferenz „Post-Cinema and The Future of Digital Images“ 6.3.2017 an der École normale supérieure, Paris. Nachzusehen unter: <http://www.ohnk.net/projet-190-postdigital-postcinema> (ab Timecode 01:04:30).