



Faszination Filmarchitektur

Von Alexandra Maringer und Marina Schiemenz

„When architecture, the most public of all art forms, meets film, the most popular of all art forms, something exciting is almost bound to happen.“ So wie es der ehemalige britische Filmproduzent und heutige Politiker Sir David Puttnam beschreibt, geht von Filmarchitektur eine besondere Faszination aus.

Die Geschichte der Architektur reicht Tausende Jahre zurück, Filmarchitektur entstand erst um 1900 mit dem Medium Film. War sie ursprünglich eine Art Synthese aus Architektur und Bühnenbild, so hat sie heute eine rasante, eigenständige Entwicklung durchgemacht, die sie von beiden unabhängig werden ließ: „Die Reise zum Mond“ (1902, Georges Méliès) ist noch wie ein Bühnenstück erzählt worden, gemalte Hintergründe und statische Bilder erinnern eher ans Theater als ans Kino. „Final Fantasy“ (2001, Hironobu Sakaguchi) wurde zur Gänze am Computer erzeugt, Menschen wie Umwelt entbehren jeder Materialität.

Der Beruf des Filmarchitekten bzw. Szenenbildners wird nach wie vor auch von Architekten, Bühnenbildnern und Designern ausgeübt, doch deren künstlich geschaffenen Realitäten liegen ganz andere Parameter zugrunde als der realen Architektur.

Filmwelt = reale + gebaute + virtuelle Welt

Jede Geschichte braucht ihren Raum, Szenenbildner entwickeln deshalb für jeden Film eine

eigene Welt. Ob diese Welt nun eigens gebaut, an existierenden, für die Filmaufnahmen adaptierten Orten abgefilmt oder am Computer erzeugt wird, hängt von vielen Faktoren ab. Gemeinsam mit Regie, Kamera und Produktion gilt es, kreative, technische und logistische Aufgaben unter einen Hut zu bringen.

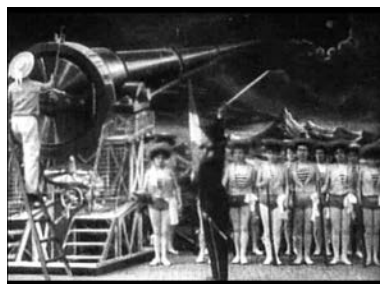
Es kann zum Beispiel günstiger sein, eine Wohnung, in der länger gedreht wird, komplett im Studio zu bauen, als sie erst lange zu suchen, dann zu mieten, komplett einzurichten und nebenbei die ganze Infrastruktur für ein Filmteam (Parkplätze, Aufenthalt, Maske, Catering, ...) herzustellen. Ein ganzer Straßenzug wird oft in Realität abgefilmt, allerdings kann es sein, dass einzelne Fassaden umdekoriert oder verbaut werden. Explodiert in dieser Straße ein Haus, oder wird sie von einem Monster gequert, so wird dies aus Sicherheits- und Kostengründen oft virtuell passieren.

Fassadenarchitektur (und nichts dahinter ?) ...

Filmarchitektur konzentriert sich in erster Linie auf die den Zuschauern zugekehrten Wände, Oberflächen und Möbel eines Raums, die Rückseite oder das Dahinter ist unerheblich. Peter Weirs „Truman Show“ (1998) beispielsweise spielt mit dieser Grenze: Er lässt Truman aus seiner Kulissenwelt ausbrechen, indem der Bug seines Segelschiffs einen gemalten Horizont

Set „Wohnung Kei“ aus dem Kinofilm „Ainoa“ (2005, Marco Kalantri – linke Seite)

Filmstills aus „Die Reise zum Mond“ (1902, Georges Méliès – unten)



Fotos Seite 5: Wikipedia (Frankreich)



Die perfekte Kulisse: Terry Gilliam wählte für seinen Science-Fiction-Film „Brazil“ den in der Architekturszene viel kritisierten „Palace of Abraxas“ von Ricardo Bofill (oben).

Für „Vielleicht in einem anderen Leben“ (2011, Elisabeth Scharang) wurde Passendorf in Niederösterreich 60 Jahre durch die Zeit katapultiert: Häuserfassaden wurden farblich gealtert oder verputzt, Straßenlampen abgenommen, die Straße komplett geschoßtert, Bäume gefällt, Büsche verpflanzt und ein Gemüsebeet am Dorfplatz angelegt (rechts).

durchstößt. Dieser Horizont ist das Ende der Welt, das Ende der Illusion und damit das Ende des Films.

Genauso unwichtig ist es, was sich hinter den Fassaden verbirgt, wenn der Fokus einer Szene auf dem Platz davor liegt. Denn viel wichtiger, als ein Gebäude in seiner Vollständigkeit abzubilden, ist es, den gewünschten Raumeindruck des Ortes – ob weitläufig oder einengend, verspielt, modern, schmutzig, irritierend oder gar beängstigend – realistisch darzustellen.

... baut auf die Kraft der Fantasie

Die Zuschauer assoziieren automatisch, dass hinter einer Fassade auch Räume zu finden sein müssen. Genau diese Vorstellungskraft machen sich Szenenbildner zunutze: Sehen Zuschauer geschickt ausgewählte und beleuchtete Elemente wie einen reich gedeckten Tisch unter einem edlen Lüster, einen ausladenden Kaminsims und eine reich verzierte Säule vor einem ansonsten völlig schwarzen Hintergrund, vervollständigen sie den Raum ganz intuitiv. Doch in der Fantasie sieht man nicht nur das komplette Kaminzimmer, vor dem inneren Auge entsteht sogar das Bild eines kleinen Schlosses. „Our Imagination is the film-maker's most valuable resource. The set bears ... almost no relationship to real architecture – except in the imagination of the audience.“ (Christopher Hobbs).

Auch Architekten arbeiten mit der Vorstellungskraft ihrer Kunden, wenn es darum geht, ihre Entwürfe zu präsentieren: Eine Detailzeichnung gibt zum Beispiel Einblick in Materialität und Konstruktion eines Gebäudes, allerdings wäre es nicht möglich, nur diese Details zu bauen, um das gesamte Gebäude zu verwirklichen.

Irreale Raumverhältnisse

Dass nicht alles, was Zuschauer „sehen“, auch wahrhaftig gezeigt werden muss, ist eine Sache. Eine ganz andere ist es, dass Filmarchitektur nicht an reale Raumverhältnisse gebunden ist, sondern lediglich für den Blickwinkel der Kamera hergestellt wird. Ohne Rücksicht auf zeitliche und räumliche Distanzen kann zum Beispiel ein Auto, das in Wien um die Ecke biegt, in Graz weiterfahren. Auch der Eingang eines Hauses muss nicht notwendigerweise in dieses Haus führen, das Innere kann weit entfernt im Studio aufgebaut sein. Auch die Größenverhältnisse zwischen dem eigentlichen Gebäude und den Räumen im Innern müssen nicht zwangsläufig übereinstimmen: Die Außenaufnahmen für das verwunschene Hill House im Film „The Haunting“ (1999, Jan de Bont) beispielsweise wurden vor Harlaxton Manor in Lincolnshire/England gedreht. Die Innenräume allerdings gestaltete der Szenenbildner Eugenio Zanetti viel größer, als sie im realen Schloss Platz





Nicht immer führt eine Tür, die man im Film sieht, auch in den Raum dahinter: Weil die echte Tür vor Jahren verschweißt wurde, musste im Film „Heller als der Mond“ (2000, Virgil Widrich) die Eingangstür in ein chinesisches Restaurant nachgebaut werden, um die Szene auf dem unteren Foto drehen zu können (Auf den Filmstills sind die Schauspieler Christopher Buchholz und Piroska Szekely zu sehen – rechts).

Ein Blick hinter die Kulissen des Sets „Wohnung Kei“ (aus „Ainoa“, siehe S. 4) zeigt, wie viel Technik manchmal nötig ist, um einen Film zu drehen (rechte Seite).



gefunden hätten. Durch diese unproportionalen Raumeindrücke erzeugte Zanetti eine ganz besondere Spannung.

Materialität und Farbe

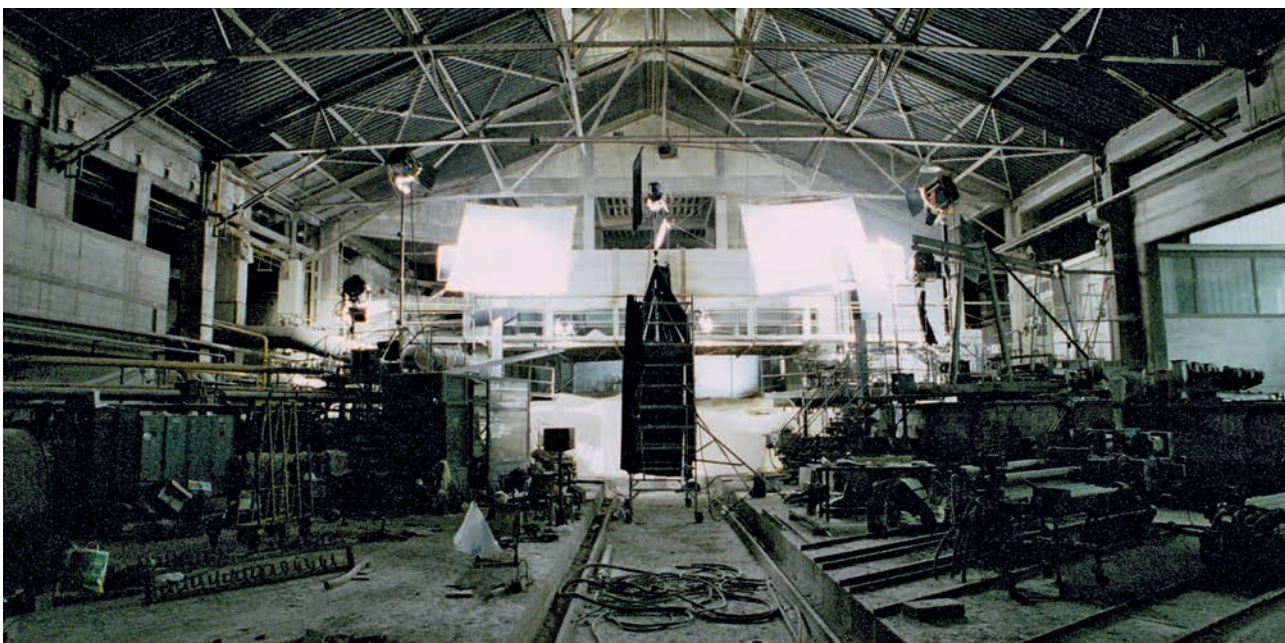
Die Vorstellungskraft der Zuschauer wird auch bei der Materialwahl genutzt: Es ist unwichtig, ob etwas aus Holz, Plastik oder Metall gebaut ist. Letztendlich zählt die optische Wirkung der Oberfläche, die Erinnerungen an uns bekannte Materialien wachrufen kann. Beim Kulissenbau müssen Materialien generell andere Voraussetzungen erfüllen als in der Architektur. Sie müssen keinen lange andauernden Belastungen (wie Wind und Wetter) standhalten oder ein darüberliegendes Stockwerk tragen. Stattdessen sollen sie möglichst einfach transportier- und montierbar sein und bei Hitzeeinwirkungen beispielsweise durch Scheinwerfer ihre Form behalten. Außerdem sollte die Herstellung der Kulissen möglichst kostengünstig sein. Szenenbildner entwerfen auch eigene Farbkonzepte für die von ihnen zusammengestellte Filmwelt. Bei der Farbgestaltung kann allerdings nicht nach realen Kriterien ausgewählt werden, vielmehr muss sie mit dem Kamerateam abgesprochen werden, da die Farbwiedergabe im Film über Lichtart und -filterung gesteuert wird und sogar in der Postproduktion noch verändert werden kann.

Bauzeit, Lebensdauer, Umnutzung

Ein Set wird für ganz bestimmte Zeiten (Winter, 1984, Nacht, ...) geschaffen, Architektur wird für lange Zeitspannen geplant und muss viele Jahre lang funktionieren. Filmkulissen werden meist kurz nach der Fertigstellung abgerissen, Architektur beginnt dann erst zu leben. Oberflächlich betrachtet könnte man daher meinen, Architektur sei für die Ewigkeit gebaut und Filmarchitektur nur für kurze Zeit. Aber ist es nicht auch umgekehrt? Die Architektur von Szenenbildern kann auf Filmmaterial nahezu für immer festgehalten werden, ihre Lebensdauer wird so virtuell verlängert und kann sogar den Abriss der real abgefilmten Gebäude überdauern. Der Szenenbildner Nigel Phelps nutzte das Phänomen des dauernden Abbruchs, um Setteile permanent umzugruppieren und neu zu bearbeiten. Für „Alien – Die Wiedergeburt“ (1997, Jean-Pierre Jeunet) ließ er das Basketball-Set so entwerfen, dass es – halbiert und auf den Kopf gestellt – zur Brutkammer der Alienkönigin wurde.

Alter und Schönheit

Doch auch wenn Filmarchitektur nur eine kurze Zeitspanne überdauert, ist sie im Grunde doch zeitlos. Während sich reale Architektur dem Lauf der Zeit nicht entziehen kann und Alterungserscheinungen an Bauwerken oft ungern gesehen



werden, kann und soll Filmarchitektur oftmals innerhalb von Sekunden altern. Sie wird ständig neu dekoriert oder devastiert, um Zeitsprünge von Tagen, Wochen oder sogar Jahren für die Kinobesucher deutlich zu machen. Glatte Oberflächen werden angekratzt, Kanten gebrochen, Tapeten vergilbt, Bücher mit Fingerabdrücken versehen – die verschiedenen Abnutzungsercheinungen zeugen nicht nur von einer jahre-langen Nutzung, sondern erzählen Geschichten davon, wie ein Ort genutzt wird.

Filmarchitektur darf nicht nur alt, sondern auch häßlich, abstoßend, beängstigend, verwahrlost oder schmutzig sein – alles, was real gebaute Architektur auf keinen Fall sein sollte. „Schlechte“ Architektur kann jedoch gute Filmarchitektur sein, wie beispielsweise Ricardo Bofills „Palace of Abraxas“ in Marne-la-Vallée bei Paris, der ihm den Vorwurf einbrachte, sich am faschistischen Monumentalstil zu orientieren. Für den beklemmenden Science-Fiction-Film „Brazil“ von Terry Gilliam (1985) allerdings war er die perfekte Kulisse.

Lebensentwürfe

Wenn Architekten „Wohnungen für Singles“ oder „1 000 Quadratmeter Bürofläche“ kreieren, entsprechen die Nutzer oft stereotypen Bildern und die Gestaltung geht nicht über die Schaffung von allgemeingültigen, neutralen Räumen hinaus.

Sie übergeben ihre Bauwerke schlüsselfertig, äußerst selten haben sie Einfluss auf die Einrichtung, auf die Art der Dekoration oder gar den Müll im Eimer. Ein Gebäude muss funktionieren, ohne den Menschen vorzuschreiben, wie sie es benutzen sollen: Im realen Leben ist es den Menschen überlassen, die Räume zu beleben. Filmarchitekten bauen für fiktive Charaktere und erwecken diese durch bewusst gestaltete Räume zum Leben (über Materialien, Möbel, Requisiten ...). Am Filmset wird künstliche (Un-)Ordnung geschaffen, um das Gefühl zu vermitteln, dass eine bestimmte Person diesen Raum benutzt hat: Man findet Kratzer in der Tischplatte (wo Brot aufgeschnitten wurde), einen hellen Fleck an der Wand (wo ein Bild hing), gut gedeihende Pflanzen oder Drecksocken irgendwo am Boden.

Realitätsmodelle

Es lässt sich nicht abstreiten, dass Filmarchitektur ihre Inspiration aus der realen Welt schöpft, ja sie muss dies sogar, um glaubwürdig zu bleiben. Doch gleichzeitig scheint sie eine Art Laboratorium für die Erforschung der gebauten Welt zu sein. Von Zeit und Raum, Wind und Wetter, Schönheitsidealen, Alterungserscheinungen und Bauherren befreit, ist Filmarchitektur ein herrliches Experimentierfeld. Hier kann eine Vergangenheit, eine Parallelwelt oder eine mögliche Zukunft in der Gegenwart gebaut werden.

„Kebab mit Alles“ (2011, Wolfgang Murnberger) spielt in einem Alt-Wiener Kaffeehaus am Yppenplatz. Hierfür wurde das Lokal „Fania“ für mehrere Wochen gemietet und komplett umgebaut (rechte Seite).



Portraitfoto: David Jerrett

Alexandra Maringer

geboren 1973 in Riedlingsdorf im Burgenland, A

Studierte Architektur an der TU Wien, wo sie 2002 diplomierte. Seit 1998 als selbständige Szenenbildnerin und Szenographin tätig, arbeitete sie mit Regisseuren wie Marco Kalantari, Ágnes Kocsis, Marvin Kren, Sebastian Meise, Wolfgang Murnberger, Elisabeth Scharang und Virgil Widrich zusammen. Zu Jahresbeginn wurde sie von der Österreichischen Filmakademie für den Preis „Bestes Szenenbild 2012“ nominiert.

Der vorliegende Artikel ist ein Auszug aus ihrer Diplomarbeit: www.maringorama.com/a_downloads/film_architektur.pdf

