

Horst Claus

Neue Filmliteratur

1998

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Claus, Horst: Neue Filmliteratur. In: *Filmblatt*. Filmblatt 8, Jg. 3 (1998), Nr. 8, S. 46–47.

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

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

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

Neue Filmliteratur

vorgestellt von... Horst Claus

■ François Penz, Maureen Thomas (Hg.): **Cinema & Architecture. Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia**. British Film Institute, London 1997. 212 Seiten
ISBN 0-85170-578-2, (Pb) £ 14.99

„Film und Architektur“ - ein faszinierendes, aber auch extrem weites Feld, wenn der Versuch unternommen wird, die vielschichtigen Beziehungen beider Disziplinen von ihren Anfängen bis zur Gegenwart sowie zukünftige Entwicklungen zu umreißen. Deshalb präsentiert das vorliegende Buch keine systematische Darstellung, sondern Teilaspekte - Referate, die Experten beider Gebiete auf einem international besetzten Symposium 1995 in Cambridge hielten. Dabei kommen Historiker, Theoretiker und Praktiker, Künstler wie Akademiker zu Wort, mischen sich persönliche Erfahrungsberichte mit klar strukturierten Vorträgen.

Der Untertitel „Méliès, Mallet-Stevens, Multimedia“ verweist auf Stationen der Entwicklung - bewußtes Design als Kontrast zur abgefilmten Realität, Synthese zwischen Film und Architektur, Kreation virtueller Realitäten in beiden Künsten -, wird aber dem abgedeckten Spektrum nicht gerecht und ist irreführend, da Méliès kein Beitrag gewidmet ist.

Der erste Teil über frühe Stadtbilder liefert einen Überblick über die Entwicklung des „Stadt Film“-Genres von 1900 bis 1930 (Helmut Weihsmann), eine Untersuchung früher Dokumentarfilme über moderne Architektur am Beispiel von Hans Richters *Die neue Wohnung* von 1931 (Andres Janser) sowie eine Analyse der Interaktion zwischen Architektur und Kino am Beispiel der von Mallet-Stevens 1924 entworfenen Villa Noailles und seiner Bauten für Marcel L'Herbiers *L'Inhumaine*, in dem die Science Fiction Handlung hauptsächlich Vorwand für den virtuos-filmischen Einsatz bemerkenswerter Dekors ist (Odile Vaillant).

Der zweite Teil über die moderne Stadt setzt sich aus zwei Unterabschnitten zusammen, deren erster („London / Paris / New York / Rom“) unterschiedliche Ansätze zur Auseinandersetzung mit der filmischen Darstellung bekannter Metropolen bringt. Nicholas Bullock untersucht den Beitrag der britischen Dokumentarfilmbewegung zur Verbesserung der horrenden Wohnverhältnisse in den britischen Arbeitervierteln in den dreißiger und vierziger Jahren und zur Propagierung von architektonischen Zukunftsvisionen nach dem 2. Weltkrieg; dabei kommt er zu dem Schluß, daß die Filme kaum Konkretes über das zukünftige Erscheinungsbild von Städten wie London aussagen konnten, ihre Hauptwirkung vielmehr darin bestand, die allgemeine Stimmung für den Wiederaufbau positiv zu beeinflussen.

François Penz beschäftigt sich mit der Rolle der Architektur in den Filmen von Jacques Tati und präsentiert Monsieur Hulot als humorvoll-trockenen „Kritiker und Beobachter moderner Architektur“. Patricia Kruth kontrastiert zwei völlig entgegengesetzte Darstellungen von New York: Während Martin Scorsese die Metropole als „Asphalt-dschungel“ sieht, als „Labyrinth, das alle Städte symbolisiert“, erlebt Woody Allen sie als „einzigartigen“ Ort mit „mit menschlichen Dimensionen, dessen Bewohner spazie-

rengehen und miteinander reden“ und als „Schmelzriegel, in dem sich das Leben mit dem Übernatürlichen verbindet und die Kunst imitiert“. In seinem Beitrag über das Bild Roms aus der Perspektive von Insidern und Outsidern zeigt David Bass die Interaktion zwischen filmischer Darstellung und „Realität“; seine Schlußfolgerung: die italienische Hauptstadt wandle sich zum Rom der Regisseure von Filmen über Rom.

Der zweite Unterabschnitt konzentriert sich auf „Menschen im Raum“. Aus dieser Perspektive erklärt Ian Wiblin als mit dem Fotoapparat arbeitender Künstler, warum für ihn Gebäude in Filmen von gleicher Bedeutung sind wie die darin auftretenden Charaktere. Tim Benton setzt sich am Beispiel von Le Corbusier (dessen „Wohnmaschinen“-Konzept von vielen als wesentlich mitverantwortlich für die Malaise im britischen sozialen Wohnungsbauprogramm der Nachkriegszeit angesehen wird) mit dem Problem auseinander, Architektur betreffende Fragen einem breiten Publikum durch Filme, Ausstellungen und andere Medien nahezubringen.

Odile Fillion untersucht die „Fusion der Welt des bewegten Bildes und des Film Sets mit Entwürfen in der realen Welt“ am Beispiel der Arbeiten Jean Nouvels, die durch Filme (insbesondere von Wim Wenders) inspiriert wurden, und berichtet von eigenen Versuchen, ein Video-Portrait dieses Architekten unter Verwendung optischer Darstellungen „geeigneter bewegter Bilder von architektonischem Raum und Konzepten“ zu gestalten.

Der dritte, ebenfalls zweigeteilte Abschnitt („Virtuelle Stadt“) beschäftigt sich mit der praktischen Anwendung von Computerdesign-Programmen und den Möglichkeiten der virtuellen Realität.

Unter der Überschrift „Architektur in der Bewegung“ vermitteln Annie Forgia, Earl Mark, Michael Eleftheriades und Joachim Sauter in ihren jeweiligen Beiträgen Einblicke in Entwicklungen in Lehre und Praxis, die es Architekten ermöglichen, mit Hilfe computergesteuerter Designwerkzeuge Räumlichkeiten zu entwerfen und mit ihnen zu experimentieren. Die zweite Unterabteilung beschäftigt sich mit Konvergenzen von Film und Architektur, die sich aus dem Einsatz digitaler Hilfsmittel ergeben und - wie Art Director Christopher Hobbs (*Orlando*, *Caravaggio*, *The Company of Wolves*) in einer unterhaltsamen Plauderei feststellt - „imaginäre Lügen“ kreieren können. Diana Charnley (Production Designer von Mike Leighs *High Hopes* und *Meantime*) spricht über alte Design Konzepte von Raum und Realität auf der Leinwand, die mit elektronischen Hilfsmitteln aufgegriffen und neu belebt werden.

Paul Richens setzt sich für die Verwendung von für Architekten entwickelten Computerdesign-Programmen im Bereich des Filmdesigns und zur Simulation von Filmaufnahmen ein. Den Abschluß bildet Zbig Rybczinsky (*Tango*, *Orchester*) mit Zukunftsvisionen, deren Ziel es ist, auf der Leinwand Dinge zu zeigen, „die absolut ‚wirklich‘ sind, aber nicht mit dem Fotoobjektiv eingefangen werden können.“

Das Buch enthält zudem eine etwa 250 Filme umfassende Filmographie und ist reich bebildert. Was fehlt, ist eine Bibliographie. Obgleich von Experten verfaßt, sind die Beiträge für Nichtfachleute verständlich und dürften auch Interessenten anderer Disziplinen ansprechen.

Der interdisziplinäre Charakter des Bandes ist seine Stärke - eben kein Buch über Filmarchitektur, sondern über Film und Architektur.