

Ausgabe #3 setzt einen Schwerpunkt auf die Begriffe Entwurf und Modell. Die Autor_innen beschäftigen sich in ihren Texten mit der Frage, welches Informations- und Wissenspotenzial Modellen, zumal architektonischen Modellen, zukommt. Sie gehen dabei vom Entwerfen als einer künstlerisch-epistemischen Praxis aus. Welche Informationen, welche Erkenntnisse, welches Wissen werden am Modell expliziert und von diesem bereit gehalten? Daran anschließend: Wie verhalten sich das Modell und seine Sichtbarkeiten, wenn sie selbst medial reproduziert werden - etwa durch die Fotografie oder den Film? Mit dem Themenschwerpunkt fragen die Autor_innen also sowohl nach den Potenzialen des Modells als Werkzeug als auch nach denjenigen eines Modells als Medium.

Außerdem freuen wir uns über Texte von Gästen der beiden vom Graduiertenkolleg Das Wissen der Künste veranstalteten Ringvorlesungen Ander(e)s Wissen und Gewusst Wie! Beide Vorlesungsreihen gingen davon aus, dass sich die Konzeption eines Wissens der Künste einerseits an einem scheinbar konsistenten Begriff des Wissens orientiert, andererseits an einer Differenz, d.h. dem Besonderen eines künstlerischen Wissens. In der Spannung oder auch der Balance zwischen diesen Polen liegen der Reiz und die Herausforderung. Während Gewußt wie! danach gefragt hat, ob sich das Besondere dieses Wissens in einem „Wie“ niederschlägt, wie also Techniken, Praktiken, Habitualitäten und weitere implizite Formen des Wissens in den Künsten zum Tragen kommen, fragte Ander(e)s Wissen danach, ob und wie Grenzen überhaupt zu ziehen sind. Denn so selbstverständlich es scheinen mag, das Wissen der Künste über dessen Alterität zu erfassen, so zahlreich sind die Probleme, die man mit einer derartigen Definition des künstlerischen Wissens gewinnt. Warum werden die Künste heute überhaupt unter der Kategorie von Wissen erfasst? Wie verhält sich das Eigene, Verschwenderische, Unverfügbare der Künste zu Erkenntnis und Innovation? Mit der Kritik am Anderen des künstlerischen Wissens stellt sich auch die Frage nach der Notwendigkeit, Wissensformen in ihrer gesellschaftlichen Relevanz grundsätzlich zu überprüfen. Die in dieser Ausgabe veröffentlichten Beiträge bereichern und verschalten die Begriffe zum Thema Wissen der Künste neu.

Redaktion: Tiago da Costa e Silva, Ralf Liptau, Nina Wiedemeyer

Inwiefern vermag ein Modell unsere Wahrnehmung so zu irritieren, dass wir sowohl das entsprechende Objekt als auch unsere eigene Wahrnehmung zu überdenken beginnen? Anhand von Modellen aus der architektonischen und kinematografischen Praxis wagen die beiden Autorinnen Stefanie Bräuer und Sarine Waltenspül ein Schreibexperiment: Ausgehend von gemeinsamen Thesen befragen sie die Modelle nach ihrer aktiven Rolle in Produktions- und Reflexionsprozessen. Sie leiten ihre Texte mit einer gemeinsam formulierten Fragestellung ein und gleichen ihre jeweiligen Befunde in einem zusammen verfassten Schlussteil ab.

Gemeinsame Einleitung

Mit einer hilflosen, am Strand zertretenen Krabbe verglich Richard Pommer ein Architekturmodell Peter Eisenmans. ¹ Keineswegs abwertend sondern beschreibend und mit Blick auf eine Kontextualisierung in die Nachkriegsarchitektur fasste er damit in Worte, was das axonometrische Modell ausmacht: Es verkriecht sich in die Fläche, die der axonometrischen beziehungsweise parallelen Projektion vorbehalten ist. Zugleich ist es ein Objekt, nimmt sich als solches jedoch selbst zurück und tendiert zum Relief. Dass in dieser Bescheidenheit ein bemerkenswertes Reflexionspotenzial steckt, soll im Folgenden ausgeführt werden. Ebenso zeigen sich die Modelle im Film *Giant God Warrior Appears in Tokyo* (J 2013, Higuchi Shinji) als zwischen bescheidener Unauffälligkeit und offensichtlicher Modellhaftigkeit changierend. Die daraus resultierende Irritation, die auch in anderen Filmen auszumachen ist, soll genauer betrachtet werden.

Im Fokus der folgenden Ausführungen stehen Modelle aus der architektonischen und aus der kinematografischen Praxis. Die Untersuchung wird jeweils geleitet von gemeinsamen Thesen: Zentral ist die Annahme, dass den Modellen sowohl in Produktion als auch Rezeption ein gewisses Reflexionsvermögen zukommt. Damit ist eine Aussagekraft seitens der Modelle gemeint, eine aktive Positionierung im Entwurfs- beziehungsweise Wahrnehmungsprozess. Diese äußert sich im Falle der Produktion in einer gleichzeitigen Öffnung und Schließung des Entwurfsprozesses: Modelle unterstützen suchendes und gestaltendes Handeln, binden dieses Handeln aber auch zugleich durch die Festlegung an einem konkreten und damit widerständigen Objekt. ² Im Falle der Rezeption bedeutet das die Entsicherung der Wahrnehmung durch Unschärfen, die seitens der Modelle – seien es Entwurfs- oder Präsentationsmodelle – eingeführt wurden. Die den Modellen eigene Maßstabsverschiebung verliert im Filmischen in der Regel ihre sonstige Handhab- und Vorstellbarkeit. Dimensionen können unwägbare werden, modellbedingte Effekte werden im Spiel mit dieser Unwägbarkeit verschleiert, in einigen und sehr interessanten Fällen aber auch offen gelegt.

Die für die beiden Texte gewählte Form bedeutet für uns ein Schreibexperiment: Wir haben uns auf Thesen geeinigt, die wir anhand von Beispielen aus unterschiedlichen Modellpraxen untersuchen. In einem

gemeinsam verfassten Schlussteil werden wir die Darlegungen prüfend zusammenführen

Kinematografische Modelle

Skalierte kinematografische Modelle bleiben zumeist unsichtbar, da sie mithilfe unterschiedlichster Mittel so gefilmt werden, dass auf der Leinwand der Eindruck von Größe entsteht. De facto liegen sie jedoch bezüglich ihres Referenzobjekts – damit ist hier das auf der Leinwand erscheinende Objekt gemeint – skaliert vor. Entgegen dieses ‚Standardfalls‘ finden sich in der Filmgeschichte unzählige Beispiele anhand derer belegt werden kann, dass die kinematografischen Modelle doch als skalierte, also verkleinerte Objekte auf dem Filmbild erscheinen und entsprechend die sonst beabsichtigte ‚Illusion von Größe‘ nicht zustande kommt. Diese Fälle geben nun Anlass zu der These, dass die Zurschaustellung der Maßstabsverschiebung die Aufmerksamkeit des Betrachtenden direkt auf die, während der Produktionsphase des Films herrschenden Bedingungen lenkt. Das wiederum – so ließe sich weiter annehmen – resultiert auf der Rezeptionsseite in einer gesteigerten Reflexion über filmische Möglichkeitsräume und die damit verbundenen Techniken, wie bspw. kinematografische Modelltechniken. Zur Prüfung der These werden drei Beispiele anhand dreier Kriterien ausgewählt: ein zeitlicher Abstand zwischen den Filmen von einigen Jahrzehnten, eine möglichst verschieden beschaffene Zurschaustellung der profilmischen – also der während der Produktion vorliegenden – Modelle, wodurch ein Einblick in ein breites Spektrum von möglichen Funktionen dieser, sowohl in Produktions- als auch in Rezeptionsprozessen, gewährt werden soll, und dass die Beispiele aus unterschiedlichen Produktionsländern stammen. Die Öffnung des sonst Verborgenen zum Betrachtenden hin soll anhand der Modelle untersucht und danach befragt werden, inwiefern dadurch Reflexionsprozesse in Gange gesetzt werden.

In zeitlich umgekehrter Vorgehensweise soll das erste Beispiel *Giant God Warrior Appears in Tokyo* (J 2013, Higuchi Shinji) ³ von Studio Ghibli sein. ⁴ Der Kurzfilm beginnt mit (zumindest scheinbar) unbearbeiteten Filmaufnahmen von Tokyo und den darin lebenden Menschen, jedoch mischen sich bald schon computergenerierte Effekte in die Aufnahmen, die sich in Form von glühenden Schwaden zeigen, die durch die Luft ziehen. Zusehends weichen die Aufnahmen der sich durch die Straßen bewegenden Menschen kulissen- und modellhaften Staffagen: Nebst zweidimensionalen Aufstellern, dreidimensionalen Modellfiguren und automatenhaft bellenden Hunden, fällt besonders der Modellcharakter der zu ganzen Stadtteilen gruppierten Gebäude auf, die schon kurz darauf von den riesenhaft göttlichen Kriegerern in Godzilla-Manier zerstört werden. Bemerkenswert an dem Beispiel ist nicht die mittlerweile relativ übliche Kombination von Modelltechniken mit CGI (*computer generated imagery*), sondern vielmehr, dass sich die unterschiedlichen Techniken im Film klar als solche identifizieren lassen: Die Modelle zeigen sich als Modelle, die Computereffekte als Computereffekte. ⁵ Als zweites Beispiel soll stellvertretend für eine Reihe von Filmen, die in den 1980er- und 1990er-Jahren unter der Regie von Tim Burton entstanden sind, die Anfangssequenz aus *Edward Scissorhands* (US 1990) behandelt werden, in der ein verschneiter Vorort irgendwo in den USA zu sehen ist, über den die Kamera gleitet und den Blick auf das oberhalb des Ortes thronende Schloss zeigt. Bei genauerem Hinsehen enthüllen sich Vorort und Schloss als Modelle: Zu makellos wirken die Häuserwände, zu plastisch der Schnee, zu starr die Pflanzen, zu homogen das Licht. ⁶ Ungeachtet dessen wäre es eine kühne Behauptung, dem Modell ‚Offensichtlichkeit‘ zuzuschreiben, da es sich dabei sehr wohl um ein bemerkenswert gekonnt ausgeführtes Modell handelt. ⁷ Drittes Beispiel ist *Hævners Nat* (DK 1916) ⁸ des dänischen Regisseurs Benjamin Christensen, in dessen „Prolog“ ⁹ mit einem ersten Zwischentitel angekündigt wird, um was es sich bei der folgenden Szene handle: „A model of Dr. West's villa where the important scenes are enacted“. ¹⁰ Das daraufhin in abgedunkeltem Raum erscheinende Haus ist vorerst bloß anhand der von innen beleuchteten Fenster als solches zu erkennen. Als Modell kann es erst ausgemacht werden, als es sich um die eigene Achse zu drehen beginnt. Ein zweiter Zwischentitel kündigt daraufhin an, dass „Producer

Christie“ – womit Christensen gemeint ist, der nebst seiner Funktion als Produzent auch die des Autors, Regisseurs und Hauptdarstellers besetzte – „explains to Miss Katherine Sanders the location of the rooms in the doctor’s villa.“ Durch die Abnahme des Modellhausdaches erhellt das aus dem Inneren des Modells dringende Licht die Gesichter von Hauptdarstellerin Sanders und Christensen, der mit einem zusammengerollten Blatt Papier in die Räume deutet und Erklärungen gibt.¹¹ Auf einen weiteren Zwischentitel folgt dann die ‚eigentliche‘ Handlung des Films.¹²

So unterschiedlich diese drei Modelle auch sein mögen, so ist ihnen nebst ihrer verringerten Größe doch gemein, dass sie sich alle – mal deutlicher, mal weniger deutlich – als Modelle zeigen. Die ansonsten durch das Filmische oftmals nivellierte Vorstellbarkeit über die ‚eigentliche‘ Größe und Beschaffenheit der Modelle, tritt hier somit offen zutage, ihre Dimensionen werden wägbare, das ‚Wie‘ zeigt sich. Durch diese gesteigerte Präsenz im Wahrnehmungsprozess – so die These des vorliegenden Textes – steigert sich ebenso das rezeptionsseitige Reflexionspotenzial. Jörg Schweinitz beschreibt den Prolog aus *Hævnenes Nat* als „autothematischen“ und als „selbstreflexives Moment“ und dies nicht, „weil die Stars das Kinopublikum direkt adressieren, sondern weil der Akt der Filmherstellung selbst auf die eine oder andere Weise in ihnen [den Prologen] thematisiert wird.“¹³ Dadurch werde, wie Daniel Wiegand in Anlehnung an Schweinitz schreibt, den „Zuschauern oftmals Einblick in filmische Produktionsabläufe“ gewährt und „durch die Präsentation von ‚Filmautoren‘ bei der Arbeit“ werde „‚künstlerische[r] Wert‘ und Produktionsaufwand gleichermaßen demonstrativ zur Schau“ gestellt.¹⁴ Autothematik, Selbstreflexion und die damit verbundene ‚Durchsicht‘ auf die Produktionsabläufe ließen sich nebst des Prologs aus *Hævnenes Nat* ebenso auf weitere Modellaufnahmen anwenden, wie bspw. auf *Giant God Warrior Appears in Tokyo*. Mit und durch die Offenlegung der Techniken – Modelle und CGI eingeschlossen – wird der Rückschluss auf die Herstellungsart der Filme ermöglicht und das selbstreflexive Moment generiert. Einen anderen Aspekt hebt Sarah L. Higley hervor, wenn sie schreibt, dass Miniaturen¹⁵, wie die aus Tim Burtons *Edward Scissorhands* und weiteren in jener Zeit entstandenen Filmen, seitens der Produktion so umgesetzt worden seien, dass die Modelle jeweils „unsichtbar“ bleiben sollten und somit eine „Illusion“ erzeugt werden würde. Higley hält jedoch bezüglich der Rezeption derselben fest, dass „the full pleasure of the film depends on our seeing it as set to be gazed at beyond anything either Disneyland or the 1939 World’s Fair could offer. Viewers today are interested in ‘how they did it’. It is a distancing mechanism.“¹⁶ Ihre These, dass das Interesse des Zuschauers zumindest teilweise daher rührt, herauszufinden, wie welche Effekte hergestellt wurden, kann an diversen anderen Beispielen aufgezeigt werden. So weist Tom Gunning in seinem Aufsatz *The Cinema of Attraction* darauf hin, dass in den 1920er-Jahren die Hauptattraktionen eines Filmes mit exakter Zeitangabe auf einer am Eingang des Kinos stehenden Tafel angekündigt worden seien.¹⁷¹⁸ Ein solch klarer Hinweis auf das ‚Wann‘ der Effekte funktioniert selbstverständlich anders als das Verstehen des ‚Wies‘ derselben, nämlich dem Vergnügen von Higleys Betrachtenden, die anstelle der Konsumtion der Spezialeffekte diese, ihr zufolge, auf die jeweilige Produktionsweise hin zu ergründen versuchen würden. Ungeachtet dessen bietet der Hinweis auf einen Effekt wie in Gunnings Beispiel eine ideale Grundlage für das Verstehen desselben, wohingegen Higley diese Haltung als eine des „[v]iewers today“, also Anno 2001, und folglich als neueres Phänomen darstellt¹⁹, ganz nach der Devise „[t]he untrained mind is easier to satisfy than the trained mind.“²⁰ Als aufschlussreich kann auch ihr letztgenannter Punkt betrachtet werden, nämlich, dass die beschriebene Haltung, die der Zuschauer einnehme, eine distanzierende sei.

Die drei Beispiele legen hingegen gleichsam die Vermutung nahe, dass nicht einzig die Betrachtenden für die Schaffung der Distanz verantwortlich sind. Das Auftreten der Modelle als Modelle und ihr damit verbundenes Heraustreten aus der sonstigen Unsichtbarkeit lässt diese selbst zu Akteuren werden, die die Betrachtenden dazu ‚zwingen‘ können, sie als das zu sehen, was sie faktisch sind: als in Produktionsprozesse

eingebundene, skalierte Modelle. ²¹ Dies lässt sich wiederum mit Viktor Šklovskijs *ostranenie* oder ‚Verfremdungsverfahren‘ in Verbindung bringen, das der russische Formalist mitunter in seinem Aufsatz *Kunst als Kunstgriff* auf literarische Beispiele anwendet. ²² ²³ Frank Kessler resümiert Šklovskijs Prinzip der *Ostranenie* ²⁴ als „Aufgabe der Kunst“, die automatisierten Wahrnehmungen (unserer Alltagswelt) zu „entautomatisieren“, indem sie verfremdet würden und dadurch „die Dinge wieder wirklich“ gesehen werden können. ²⁵ Wird unter *Ostranenie* die Abweichung von einer Norm in Absicht auf das Sichtbarwerden derselben verstanden und wird dieses Sichtbarwerden auch reflektiert, so lässt sich anführen, dass die sich in Filmen als Modelle zeigenden Modelle gerade in einer solchen Funktion auftreten, die Norm zu durchbrechen und idealerweise Reflexionsprozesse anzustoßen. Ob nun die Distanz zum Gesehenen von diesem selbst oder von den Betrachtenden ausgeht, kann und soll an dieser Stelle nicht entschieden werden. Anhand der Beispiele konnte jedoch aufgezeigt werden, inwiefern das Zeigen der Modelle und die damit verbundene Öffnung auf die Produktionsprozesse, die Möglichkeit zur Reflexion von – mit Šklovskijs Worten gesprochen – „automatisierten“ Wahrnehmungsprozessen schafft, oder diese sogar regelrecht aufdrängt.

Gemeinsame Konklusion

Die eingangs geäußerte These, dass den Modellen ein potenzielles Reflexionsvermögen sowohl im Entwurfs- als auch im Wahrnehmungsprozess zukommt, erfuhr im Zuge der Ausarbeitung anhand konkreter Beispiele eine Ausdifferenzierung. Peter Eisenmans Modell für *House X* reflektiert den Entwurfsprozess durch die Gleichzeitigkeit von öffnender und schließender Rolle. Im Gesamtwerk markiert es einen Wendepunkt und bereitet weitere Arbeiten vor, zugleich ist es aber auch Endpunkt eines schlussendlich nicht ausgeführten Projektes. So verbindet dieses Objekt die beiden Enden des Entwurfsprozesses. Gleichwohl handelt dieses verwirrende und daher als klares Kommunikationsmittel unbrauchbare Gebilde durch die unsinnige Verschränkung zweier Präsentationsverfahren – Modellieren und Projizieren – von verschiedenen Darstellungsweisen der Architektur: Es ist ein Meta-Modell. Auch die analysierten kinematografischen Modelle reflektieren ihr eigenes Modell-Sein, dies jedoch in anderer Weise: Sowohl in *Havnens Nat*, in *Giant God Warrior Appears in Tokyo* als auch in *Edward Scissorhands* sind es die angedeuteten Offenlegungen von Materialität und Maßstäblichkeit der gefilmten Modelle, die die Wahrnehmung irritieren und im Laufe des Rezeptionsprozesses Modellhaftigkeit als solche thematisieren.

Abschließend bleibt festzuhalten, dass trotz der Verschiedenheit der gewählten Beispiele gemeinsame, wesentliche Strategien von Modellreflexion festgestellt werden können. So scheint ein Kippmoment in der Wahrnehmung konstitutiv zu sein, vermittelt durch den fixierten Blick, sowohl beim monokularen Sehen als auch bei der Filmkamera. Das Modell zeigt sich im Vexierspiel.

- 1 Richard Pommer: „Postscript to a Post-Mortem“, in: Kenneth Frampton, Silvia Kolbowski (Hg.): *Idea as Model.22 Architects 1976/1980*, Ausst.-Kat., New York 1981, S. 10–15, hier S. 10.
- 2 Reinhard Wendler wies auf diese Ambivalenz in seiner umfassenden Studie zum Modell hin: Reinhard Wendler: *Das Modell zwischen Kunst Und Wissenschaft*, München 2013, S. 43. Horst Bredekamp spricht in Zusammenhang mit Architekturmodellen von einer Ermutigung und gleichzeitigen Fesselung der Denkpoteziale. Horst Bredekamp: „Modelle der Kunst und der Evolution“, in: Sonja Ginnow (Red.): *Modelle des Denkens. Streitgespräch in der wissenschaftlichen Sitzung der Versammlung der Berlin-Brandenburgischen Wissenschaften am 12. Dezember 2013*, Berlin 2005, S. 13–20, hier S. 16.
- 3 Der Film, der leider bis heute weder mit englischen noch mit deutschen Untertiteln verfügbar ist, ist abrufbar unter: <<http://vimeo.com/64987176>>, zuletzt aufgerufen am 31.07.2014.
- 4 Studio Ghibli hat zuvor ausschließlich Animationsfilme produziert, wie beispielsweise *Princess Mononoke* (J 1997, Hayao Miyazaki) oder *Spirited Away* (J 2001, Hayao Miyazaki).
- 5 Des Weiteren wurde der Kurzfilm erstmals bei der Eröffnung der Ausstellung *Director, Hideaki Anno's »TOKUSATSU« Special Effects Museum-Craftsmanship of Showa & Heisei eras seen through miniatures* im Museum of Contemporary Art Tokyo gezeigt (<<http://www.mot-art-museum.jp/eng/2012/ghibli/>>, zuletzt aufgerufen am 31.7.2014). Thema der Ausstellung waren Special-Effects in japanischen Filmen, wobei primär Modelle ausgestellt wurden, mitunter auch ein riesiges Modell von Tokyo, wie es im Kurzfilm verwendet und zerstört wurde.
- 6 Vergleichbare Kamerafahrten über eine Modellstadt oder -landschaft finden sich in vielen weiteren (Anfangs-)Sequenzen von Tim Burton Filmen, wie beispielsweise *Beetlejuice* (US 1988), *Batman Returns* (US 1992), *Ed Wood* (US 1994) oder auch in *Dark Shadows* (US 2012), jedoch bedienen sich auch andere Regisseure des Motivs Kamerafahrt über Modell, wie Friedrich Murnau in *Faust* (D 1926), Stanley Kubrick in *The Shining* (GB 1980), John Carpenter in *Escape from New York* (US 1981), Francis Ford Coppola in *One from the Heart* (US 1981) oder Gaspar Noé in *Soudain le vide* (F 2009).
- 7 Ich beziehe mich hierbei auf Sarah L. Higleys Text *A Taste for Shrinking*, in dem sie bezüglich der Sequenz schreibt: „Our first slow pan over the nameless snow-covered town as it is seen from Edward's castle makes little attempt to hide from us the fact that it is a miniature. The snow glitters on little matchstick houses in flakes that are too big; the street lights and the glowing windows are obviously fiber optics. [...] The view of the snow-covered housing development (in reality, Tinsmith Circle in Luis, Florida) shows us a nameless town that does not lose its dollhouse character when we descend into it [...]“ (Sarah L. Higley: „A Taste for Shrinking: Movie Miniatures and the Unreal City.“ In: *Camera Obscura*, Nr. 47 (2001), 1–35, hier S. 8.)
- 8 Auch diese Sequenz ist im Internet abrufbar unter: <<http://www.youtube.com/watch?v=HIVV9amWBPw>>, zuletzt abgerufen am 01.08.2014.
- 9 Sowohl Jörg Schweinitz als auch Jan Olsson bezeichnen diese Sequenzen als „Prolog“, wobei Olsson weiter meint, dass dieser Teil des Marketings gewesen und das Modell bei der Erstaufführung in Kopenhagen mitausgestellt worden sei. (Jörg Schweinitz: „Die rauchende Wanda“. In: *montage AV*, 12/2/2003, S. 88–102, hier S. 97f.; Jan Olsson: *Los Angeles before Hollywood. Journalism and American film culture, 1905 to 1915*. Stockholm 2008, S. 337.)
- 10 Ich beziehe mich hierbei sowie im folgenden Zitat des zweiten Zwischentitels auf die US-Fassung des Films, der unter dem Titel *Blind Justice* veröffentlicht wurde.
- 11 Jörg Schweinitz erklärt dieses Papier, welches kurz darauf aufgerollt und bei Zimmerbeleuchtung von den beiden betrachtet wird, zum Drehbuch (Schweinitz 2003 (wie Anm. 11), S. 98), wobei sowohl Form, Beschaffenheit und Größe desselbigen als auch das Verhalten der beiden Personen beim darauf Deuten, den Schluss nahe legen, dass es sich dabei um einen Plan – möglicherweise des Hauses selbst – handeln könnte. Mit der Vermutung, dass es sich eher um einen ‚Grundrissplan‘ als um das Drehbuch handle, stimmt

- ebenso Daniel Wiegand überein. (Daniel Wiegand: „Vom Durchdringen der Räume. Aspekte der Montage in Benjamin Christensens *Hævners Nat*“, in: *montage AV*, 20/1/2011, S. 108-120, hier S. 112.)
- 12 Wiegand beschreibt das Verhältnis von Prolog und Film in *Hævners Nat* im Vergleich zu Übergängen in anderen Filmen jener Zeit als „organische Verbindung“ und den Prolog als „spannender Filmanfang inszeniert[er]“. (Wiegand 2011 (wie Anm. 13), 111f.)
- 13 Schweinitz 2003 (wie Anm. 11), 97.
- 14 Wiegand 2011 (wie Anm. 13), 111.
- 15 Die Verwendung des Begriffs des Modells wird dem der Miniatur vorgezogen, da letzterer auf eine Eigenschaft der Objekte fokussiert, nämlich der der reduzierten Größe im Verhältnis zu seinem Referenzgegenstand. Der des Modells erlaubt hingegen komplexere Beziehungsgefüge zwischen Objekten als die der bloßen Verkleinerung. So können auch ‚normal große‘ Objekte modellhaft erscheinen, wie beispielsweise bei der Verwendung des Tilt-Shift-Effekts in Fotografie und Kino. Reinhard Wendler bezeichnet diesen als „visuelle[n] Herbeiführung einer Modellauffassung“ in Anlehnung an die Verwendung des Begriffs „Modellauffassung“ bei Marx W. Wartofsky und Bernd Mahr (Wendler 2013 (Wie Anm. 2), 190).
- 16 Higley 2001 (wie Anm. 9), 12.
- 17 Tom Gunning: „The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. [1986]“, in: Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam 2006, S. 381-388, hier S. 386.
- 18 In seinem Aufsatz unterscheidet Gunning das Kino vor 1906 – womit primär Filme von Méliès, und seinen Zeitgenossen gemeint sind – von dem danach als primär attraktions- und weniger narrationsorientiertes. So werden weniger Geschichten erzählt als es eher um den „act of showing and exhibition“ ging. Dabei soll jedoch auch darauf hingewiesen sein, dass nicht nur das Schauen oder Zeigen der Effekte (und dazu zählte bereits eine Nahaufnahme), sondern ebenso das Kinoereignis an sich eine Attraktion gewesen ist: So zogen die Maschinen oftmals mehr Aufmerksamkeit auf sich, als die Filme selbst. Dieses *cinema of attractions* verschwand mit der „dominance of narrative“ (Gunning 2006 [1986] (wie Anm. 20), 382) zwar nicht vollständig, rückt jedoch ab dem Jahre 1907 (bis 1913) in den Untergrund. Und weiter: „[...] the system of attraction remains an essential part of popular filmmaking.“ Danach sei es zu einer „dialectic between spectacle and narrative“ gekommen: So wurden eben bei der Aufführung von *Ben Hur* (US 1925, Fred Niblo und Charles Brabin) in Boston auf einer Tafel die wichtigsten Attraktionen des Films mit entsprechender Zeit angekündigt (Gunning 2006 [1986] (wie Anm. 20), 386).
- 19 Sie meint weiter, dass diese Filme, indem sie den Betrachtenden subtil an die Künstlichkeit des Simulacrums erinnern („By reminding the viewer subtly of the artistry of the simulacrum“), am „very heart of the postmodern“ partizipieren würden. (Higley 2001 (wie Anm. 9), 12.)
- 20 G. F. Hutchins: „Dimensional Analysis as an Aid to Miniature Cinematography“, in: *Journal of the Society of Motion Picture Engineers*, Bd. XIV, Nr. 4 (April 1930), S. 377-383, hier S. 383.
- 21 Eine ausführliche Fallstudie zum Thema der Modelle als Akteure findet sich bei: Bernd Mahr, Reinhard Wendler: *Modelle als Akteure. Fallstudie*, KIT-Report 156, Berlin 2009.
- 22 Šklovskij schreibt: „Um für uns die Wahrnehmung des Lebens wiederherzustellen, die Dinge fühlbar, den Stein steinig zu machen, gibt es das, was wir Kunst nennen. Das Ziel der Kunst ist, uns ein Empfinden für das Ding zu geben, ein Empfinden, das Sehen und nicht nur Wiedererkennen ist. Dabei benutzt die Kunst zwei Kunstgriffe: die Verfremdung der Dinge und die Komplizierung der Form, um die Wahrnehmung zu erschweren und ihre Dauer zu verlängern. Denn in der Kunst ist der Wahrnehmungsprozess ein Ziel in sich und muss verlängert werden.“ (Viktor Šklovskij: „Kunst als Kunstgriff“, in: Ders., *Theorie der Prosa* (hrsg. und übers. von Gisela Drohla), Frankfurt a.M. 1966, S. 7-27, hier S. 14.)
- 23 Das Prinzip der *Ostranenie* wird sowohl aufgrund der deutschen Übersetzung mit ‚Verfremdung‘ als auch der konzeptionellen Nähe mit Berthold Brechts ‚Verfremdungseffekt‘ in Verbindung gebracht. Frank Kessler spricht hierbei von einem schwer zu bestimmenden aber

„möglicherweise durchaus verwandten, ästhetischen Zusammenhang.“
(Frank Kessler: „Ostranenie. Zum Verfremdungsbegriff von
Formalismus und Neoformalismus“, in: *montage AV*, 5/2/1996, S.
51-65, hier S. 52.)

24 Kessler zieht es vor, *Ostranenie* als „heuristisches Prinzip“ und
nicht als „Konzept“ zu bezeichnen (Kessler 1996 (wie Anm. 25), S.
61). Als solches soll es genau auch in dem vorliegenden Text zur
Anwendung kommen.

25 Kessler 1996 (wie Anm. 25), S. 53.