

diplomarbeit

film_architektur

ausgeführt zum Zwecke der Erlangung
des akademischen Grades einer Diplomingenieurin

unter der Leitung von

o.Univ.Prof.D.I. William Alsop OBE

e 270/1

Institut für Hochbau für Architekten und Entwerfen

Abteilung für Hochbau und Entwerfen

eingereicht an der Technischen Universität Wien

Fakultät für Architektur und Raumplanung

durch

9225038

Alexandra Maringer

Schwarzspanierstraße 15/1/24

1090 Wien

wien, im dezember 2001

dank an

.meine Eltern

.Hannes Salat

.Andreas Donhauser + Renate Martin

.Marco Kalantari

.das beste Art Department der Welt:

Alice Elstner, Britta Leindecker, Elisabeth "Lisi" Kisela, Gordan Savicic, Heike Leindecker, Ivo Dolezalek, Jochen Bauer, Laura Weissenbach, Peter Pschill, Richard Marx, Wolfgang Gruber

.die edlen SpenderInnen in Sachen Baumaterial, Requisiten und SFX:

Adele Raczkövi, ARGE Wien, Franz Müller, Gerhard Mittermayer, Peter Ecker, Tissi Brandhofer

.das Filmteam von Ainoa III

.die konzentrierten und diskussionsfreudigen KritikerInnen:

Adele Gindlstrasser, Inge Manka, Thomas Lorenz, Thomas Maierhofer

.Peter Mörtenböck, Sigrid Hauser, William Alsop

inhalt

- 05 Einleitung**
- 07 A = Architektur, F = Filmarchitektur**
gegenständliches
ausbildung, beruf
- 09 Film: ein Medium**
erfindung
lichtspielhäuser
raum_illusion
- 14 A = Umraum, F = Bildraum**
framing 1: bildkomposition
F funktioniert immer wie ein INNENraum
F = fassaden-A
- 17 F muß nicht gebaut werden, um realisiert zu werden**
flache sachen
pars pro toto
framing 2: offscreen space
thx schafft raumatmosphäre
- 21 F ist nicht an reale Raumverhältnisse gebunden, sie wird für die Kamera gebaut**
raumplan, narrative space
diskontinuierliche raumnetze
bauen für die kamera, erzeugen von tiefeindruck
mobile setteile, unmögliche kamerapositionen
maßstäblichkeiten
material, farbe, statik, klima
- 29 F dient anderen Zeiten**
bauzeiten, lebensdauer, nachnutzung, umnutzung
F ist nicht an reale zeitverhältnisse gebunden
continuity
- 32 A dient der Realität, F einer Fiktion**
lebensentwürfe
kulturelle codes
lebensumstände
transparenz - opazität

- 36 F muß nicht schick und sauber sein. A wird renoviert oder abgerissen.**
patina
schönheit
fotogenität, realität
- 41 Wo sich A und F berühren**
präsentationsmethoden
A ist nutznießer von F (milieustudien, propaganda).
F ist nutznießer von A (drehorte, stilmittel).
illusionsarchitekturen
- 49. Überleitung**
- 52 Vorgeschichte**
- 53 Die Geschichte**
- 61 Das Drehbuch**
- 62 Director's Interpretation**
marco kalantari über seinen film, filmwelt, kei's wohnung
- 63 Erste Ideen**
farbpalette zur wohnung kei
- 65 Entwurfentwicklung**
eingangssituation, grundriß, schnitt, das zelt
im detail
die pläne
- 69 Die Motivsuche**
größe, raumaufteilung
materialität
wind- und wetterdicht (oder abdichtbar), lichtdicht (oder einfach abzudichten)
schalldicht (oder abdichtbar), kein ungewohnt langer Nachhall im Raum
- 71 Das ideale Motiv**
die dimensionen, grundrißorganisation, set - sichtset - nichtset - kamerastandpunkte
licht und schall, arbeitswege - spielwege, materialitäten
kulmination
- 77 Bauen**
- 81 fertiggestellt + eingeleuchtet**
- 87 Storyboard**
kamerabewegung, kamerastandpunkt, bildausschnitt, bildfrequenz
- 89 Breakdown Sheet**
- 91 Die Dreharbeiten**
- 92 51. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG**
- 95 Rückbau, Abrechnung**
- 96 Ausblick**
- 100 Quellen**
literatur, online references, sonstiges
bildmaterial

Immerhin wäre ein Film ohne Dekor "nackt".
_weihsmann: Gebaute Illusionen s.11



15.06.2001

Einleitung

1992 begann ich mein Architekturstudium an der TU Wien, seit 1998 bin ich beruflich im Bereich Filmarchitektur ("Ausstattung") tätig. Diese "Schwerpunktverlagerung" wurde von den verschiedensten Menschen in meinem persönlichen, studentischen und beruflichen Umfeld auf unterschiedlichste Weise wahrgenommen, zwischen schlichtem Unverständnis ("Was hat Ausstattung mit Architektur zu tun?") und oberflächlicher Bewunderung ("Cool!") fanden sich auch Reaktionen, die meine Beweggründe erfragten und versuchten zu verstehen.

Auf der Suche nach einer Grenze zwischen Architektur und Filmarchitektur fand ich unter den sie bedingenden Parametern diametrale und kreisförmige Beziehungen vor: Raum, Zeit und Realität sowie die Darstellung von Raum und Zeit (Realitäten) in einem Medium [und die daraus entstehenden möglichen Rückschlüsse auf die Realität] erweitern diese Auseinandersetzung und weichen viele Grenzen auf.

Ich sehe diese Arbeit weder als Abschluß noch als Neuanfang, vielleicht eher als eine Art Bestandsaufnahme. Viele Themenbereiche werden - mit Sicherheit - unzulässig kurz behandelt, trotzdem möchte ich sie hie und da, der Vollständigkeit halber anklingen lassen.

Im Großen und Ganzen werde ich die Filmarchitektur umkreisen, um einerseits einen Einblick in die Arbeit von FilmarchitektInnen zu geben, und andererseits einen Leitfaden durch meine Gedanken zu spannen, und vielleicht diesen Spagat zu schlagen, zwischen Architektur und Filmarchitektur, Realität und Medium.

Der erste Teil ist theoretisch, der zweite praktisch angelegt: Er beschreibt die Arbeit an einem Film, konkret den Entwurf und Bau eines Sets für *Ainoa* (R: Marco Kalantari).

27.07.2001



01.08.2001



07.10.2001



16.11.2001



ps. Ich möchte noch darauf hinweisen, daß ich hier weder Reportagen noch Dokumentationen diskutiere. Für jene ist Filmarchitektur die reale Welt.

pps. Der erste Teil dieser Arbeit ist weder Filmanalyse noch Filmtheorie, nicht Bildtheorie, und sicher keine sozialwissenschaftliche Untersuchung zur Bedeutung des Films als Medium.

Vielmehr möchte ich das Wesen der Filmarchitektur erörtern, ihre Bedeutung, ihre Aufgaben, Ziele und Möglichkeiten, und manche Arbeitsprozesse anhand von Beispielen erklären. Zwischendrin ergeben sich manchmal Vergleiche zur Architektur, am Ende steht eine Art Auflistung verschiedener gegenseitiger Beeinflussungen.

R... RegisseurIn

FA... FilmarchitektIn

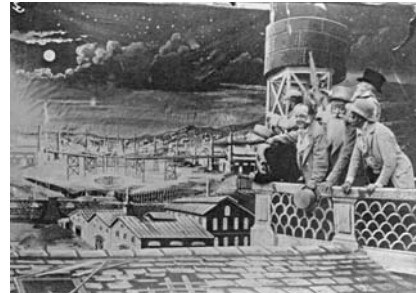
Filmtitel und gewisse Eigennamen sind kursiv, Zitate hellgrau angelegt.

Architekten bauen Häuser. Innenarchitekten entwerfen Geschäfts- oder Wohnungseinrichtungen. Filmarchitekten entwerfen, planen und realisieren die Straßenzüge, Häuser oder Räume, in denen Filme spielen.
_ <http://www.aim-mia.de/article.php?sid=329> (15.09.01)

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.
*Sir David Puttnam zitiert in [_penz/ thomas s.2](#)

Beide, Architektur und Filmarchitektur, dienen als Hintergrund für die Geschichten von Menschen die ihr Leben leben.
*Maggie Valentine in [_lamster s.158](#)

In keiner Weise ist der Filmbildbau mit Arbeitsweise und Zweck eines Architekten identisch - er gehört viel eher seiner Eigenart und Bestimmung nach in das Gebiet des Malers.
*Walter Reimann in [_neumann s.189](#)



Le Voyage dans la Lune _weihsmann: Gebaute Illusionen s.198
links: _ <http://www.geocities.com/SunsetStrip/Cabaret/3493/gmelies.html> (13.11.01)



Barrier City _ <http://www.finalfantasy.com> (13.11.01)

A = Architektur, F = Filmarchitektur

Nebenstehende Zitate geben Einblick in die Verschiedenartigkeit der Auseinandersetzungen, die zu diesem Thema bereits stattgefunden haben: Während das AIM in Köln (KoordinationsCentrum für Ausbildung in Medienberufen) eine recht einfache Definition des Berufsbildes sucht, spricht Puttnam von der Faszination in der Filmwelt, Maggie Valentine bringt wesentliche Eigenschaften auf den Punkt, und Walter Reimann weist auf die Bildhaftigkeit des Mediums hin.

gegenständliches

Die Geschichte der Architektur reicht tausende Jahre zurück, die Auseinandersetzung über ihr Wesen ist wahrscheinlich so alt wie das erste Bauwerk.








Filmarchitektur entstand erst mit dem Medium Film und existiert seit Beginn des 20. Jahrhunderts. 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, R: Georges Méliès) ist noch wie ein Bühnenstück erzählt worden, gemalte Hintergründe und statische Bilder erinnern eher an ein Theater als ans Kino.

Final Fantasy (2001, R: Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, FA: Mauro Borelli) wurde zur Gänze im Computer erzeugt, Menschen wie Umwelt entbehren jeder Materialität.

Der wesentliche Unterschied zwischen Filmarchitektur einerseits und Architektur und Bühnenbild andererseits, liegt im Verzicht auf ein materielles Dasein vor dem Publikum: Sie will nicht begangen werden, man kann sie weder begreifen noch ergründen.

1		2		3		4	
29 h	Einführung in den Szenenbildentwurf	4 1 SU 3 Ü	Konstr. u. Planung szenischer Bauten	4 1 SU 3 Ü	Wahlfächer und Wahlpflichtfächer 12 h Während der ersten drei (theoretischen) Semester sind aus dem Angebot der Wahlfächer 6 Fächer zu belegen, die damit zu Wahlpflichtfächern werden, jedes Fach mit 2 Smwst.. Fächerübersicht: Wahlpflichtfächer bzw. Wahlfächer Ästhetik, Botanik, Bühnenbild, EBV (Elektronische Bildverarbeitung), Fachenglisch, Filmanalyse, Filmmusik, Fotografie, Grafikdesign, Kostümbild, Mechanische Spezialeffekte, Modellbau, optische Spezialeffekte, Visual Effects, Requisite, Storyboard		
	Grundlagen der Bildgestaltung	3 1 SU 2 Ü	Materialkunde	2 1 SU 1 Ü			
	Grundlagen der Darstellung	3 1 SU 2 Ü	Motivkunde und Recherche	2 1 SU 1 Ü			
	Figürliches Zeichnen	3 3 Ü	Filmgeschichte	3 3 SU			
26 h	Film- und Fernsehkamera	2 1 SU 1 Ü	Filmgeschichte	3 3 SU			
	Dramaturgie u. Inszenierung	2 2 SU	Wahrnehmungstraining	2 1 SU 1 Ü			
	Darstellen	5 2 SU 3 Ü	Milieukunde	2 2 SU			
	Szenenbildentwurf	8 2 SU 6 Ü	Möbel- und Designgeschichte	2 2 SU			
26 h	Film- und Fernsehkamera	2 1 SU 1 Ü	Filmgeschichte	3 3 SU			
	Dramaturgie u. Inszenierung	2 2 SU	Wahrnehmungstraining	2 1 SU 1 Ü			
	Darstellen	5 2 SU 3 Ü	Milieukunde	2 2 SU			
	Szenenbildentwurf	8 2 SU 6 Ü	Möbel- und Designgeschichte	2 2 SU			
12 h	Videoübung	6 Ü					
	Film- und Fernsehproduktion	2 SU					
	Abschlußarbeit/ Diplom	4 Ü					

 Grundkurse	 Projekte, Exkursionen
 Künstlerfächer	 Wahlfächer
 Geistes/ Kulturwiss.	 Diplom
 Technische Fächer	
SU Seminaristischer Unterricht	
Ü Übung	

ausbildung, beruf

Der Beruf der FilmarchitektIn formte sich im Laufe der Jahre, indem sich anfangs im Sinne von Arbeitsteilung ArchitektInnen oder BühnenbildnerInnen um die Umsetzung der Szenenbilder kümmerten, während die Regie sich auf die Geschichte und ihre Inszenierung konzentrieren konnte.

Nach und nach kamen Aufgaben wie visuelle Konzeption, Motivsuche, Storyboard, klassische Entwurfsarbeit und Kalkulation hinzu; jedes Land hatte diesbezüglich eigenständige Entwicklungen - eine Vielzahl von Berufsbezeichnungen ist die Folge davon: FilmarchitektIn, SzenenbildnerIn, SzenografIn, FilmausstatterIn, Set DesignerIn, Art DirectorIn oder Production DesignerIn.

Während die Architektur auf eine lange Lehrtradition zurückblickt, und seit Jahrhunderten ein fester Bestandteil von Hochschulen ist, werden große Teile des Wissens um Filmarchitektur bis heute im Beruf erlernt. In Österreich gibt es keine einschlägige Ausbildungsmöglichkeiten, die hierzulande tätigen FilmarchitektInnen weisen Bühnenbild-, Architektur- oder andere Kunststudien auf.

In Deutschland wurden erst vor wenigen Jahren Studiengänge eingerichtet, die ArchitektInnen, BühnenbildnerInnen oder DesignerInnen ermöglichen, sich zur "Film- und FernseharchitektIn" weiterzubilden. Ich möchte hier den Studienplan der HFF München (Hochschule für Film und Fernsehen) anführen, um über Lehrinhalte Einblick in einige Anforderungen im Beruf geben zu können.

Während dieser Lehrgang erst nach Abschluß eines Studiums zugänglich ist, kann man an die HFF Potsdam - Babelsberg bereits nach dem Grundstudium (1. Studienabschnitt) wechseln, der Studiengang für "Szenografie" umfaßt 6 Semester und schließt mit Diplom ab.

Es sind die Filmarchitekten, die erst die Voraussetzungen schaffen, daß ein Regisseur seine Gedanken und Visionen realisieren, der Kameramann filmen und der Schauspieler agieren kann.



Last Action Hero _moos s.17

Paul T. Burns hat sich eingehend mit der Entwicklung dieses Mediums (von der Urzeit bis ca. 1900) befaßt, seine "Complete History of the Discovery of Cinematography" ist zu finden unter: [_ http://www.precinemahistory.net/introduction.htm](http://www.precinemahistory.net/introduction.htm) (31.10.01).

Film: ein Medium

Medium [lateinisch]:

- 1) das (rechnerische) Mittel, Mittelglied.
- 2) Vermittler von Informationen und Unterhaltung wie die Presse oder ein Presseorgan, Rundfunk, Fernsehen.
- 3) Lösungsmittel; Trägerstoff für physikalische oder chemische Vorgänge.
- 4) Mittler; im Okkultismus eine (meist weibliche) Person, die vorgibt, mit dem Jenseits und Verstorbenen in Kontakt treten zu können.
- 5) in der altgriechischen Grammatik Mittelform zwischen Aktiv und Passiv.
- 6) Patient im Hypnoseheilverfahren. [_multimedia lexikon 2001](#)

erfindung

Die Entwicklung der Photographie (phos, photos [gr.] = licht, graphein [gr.] = schreiben) begann 1727 mit der Entdeckung der Lichtempfindlichkeit von Silbersalzen. Daraus entstanden verschiedenste Verfahren, um Licht(ab)bilder herzustellen und zu fixieren, die ersten haltbaren Photographien wurden ab 1822 hergestellt. 1887 wurden erstmals Cellulosenitrat-Filmbänder produziert, die Vorläufer von Filmrollen.

Die Vorläufer der Filmtechnik waren Abblätterbücher ("Daumenkinos") oder Zoetropen (fotographische Reihenaufnahmen in einer sich drehenden Trommel). Obwohl verschiedenste Menschen an der Entwicklung von Filmaufnahmeapparaten beteiligt waren, gelten die Brüder Louis Jean und Auguste Marie Lumière als die Begründer der Kinematographie: Sie luden am 28. Dezember 1895 in einem Café in Paris zur ersten öffentlichen Vorführung der "lebenden Bilder" ein.

Das Wesen der Kinematographie (Kinematik = Bewegungslehre) beruht auf der Vorführung von Bildern einzelner Bewegungszustände in genügend schneller Folge (heute üblicherweise 24 Bilder pro Sekunde), sodaß die Bilder für die BetrachterInnen zu *einem* bewegten Bild verschmelzen: bewegte Photographien erzeugen die Illusion einer Bewegung.

"Our invention can be exploited for a certain time as a scientific curiosity, but apart from that, it has no commercial future whatsoever."
*Auguste Marie Lumière zitiert in _burns



Place de la Concorde (1895, R: Brüder Lumière) _weihsmann: Gebaute Illusionen s.28



Voyage à travers l'Impossible (1905, R: Georges Méliès) _weihsmann: Gebaute Illusionen s.30



Apollo Kino - Wiens erstes Cineplex (1993) _http://www.cineplex.at (20.11.01)

Diese Möglichkeit, Bewegungen aufzunehmen und später abspielen zu können, war zuerst eine wissenschaftliche Sensation, eine Erfindung, die analytische Auseinandersetzungen mit Ereignissen und Bewegungen erlaubt.

Die Filme der Brüder Lumière sind auf fotografischen Prinzipien aufgebaut. Sie sind realistisch, sachlich, dokumentarisch. Die Werke Méliès wurzeln dagegen im Theater. Sie sind trickreich, phantastisch, surreal.

*Scheugl/ Schmidt zitiert in _weihsmann: Gebaute Illusionen s.29

George Méliès (1831-1938) entwickelte den Film zur Kunstform, er führte als erster die Illusion in den Film ein. Unter Einbeziehung aller Künste (Malerei, Plastik, Architektur, Musik, Literatur,..) und Tricks aus Jahrmarktvorführungen schuf er gleich einem Zauberkünstler phantastische Geschichten in noch nie gesehenen Welten.

Seine Filmdekorationen basieren auf klassischen Bühnenbildarchitekturen, er entwickelte sie jedoch ständig weiter, zu höchst stilisierten oder verfremdeten Räumen, die seinen Geschichten Rechnung trugen.

In seinem Werk, das über 500 Filme und Filmchen aufweist, finden sich bereits die meisten uns heute bekannten Filmgenres, wie Science Fiction, Kriminalfilme, Komödien, Melodramen, ...

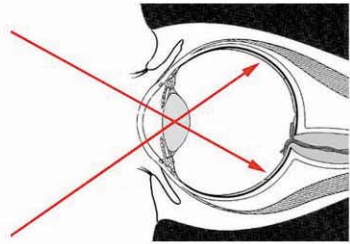
Die anfangs stummen Schwarzweißfilme wurden in den 20er Jahren vertont, seit den 30ern gibt es Farbfilm. Die Techniken für Produktion und Vorführung werden nach wie vor weiterentwickelt, denn: jede Geschichte ist eine neue Herausforderung.

Lichtspielhäuser

Das Spektakel der lebenden Bilder zog anfangs tausende Menschen an, eigenständige (losgelöst von anderen Unterhaltungsstätten wie Lustspielen oder Theater) und permanente "Kinematographentheater" entstanden mit ungeheurer Geschwindigkeit: 1909 zählte man in Wien bereits 62. Diese Entwicklung erreichte Ende der 60er Jahre ihren Höhepunkt, danach führten Übersättigung, die Entwicklung der "Farbfernsehens" und zunehmende Mobilität zum sogenannten "Kinosterben". Erst die Kreation von Cineplex und Imax, also die Besinnung auf Qualität (Bild- bzw. Tonwiedergabe, gute Sitzgelegenheiten) und Attraktion, konnten dem entgegenwirken.

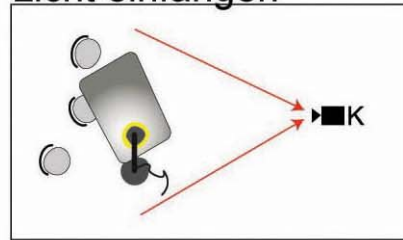
Der uns heute geläufige Name "Kino" ist eine Verkürzung von des Kinematographentheaters, und verweist vor allem auf die Sensation der BEWEGUNG. Der mittlerweile veraltete deutsche Begriff "Lichtspieltheater" hingegen zeigt die

Bedeutung des LICHTs auf: Licht macht sichtbar. Alles in unserer Umgebung können wir aufgrund von unterschiedlichen Lichtreflexionen (abhängig von Material, Oberfläche und Farbe), und Größe sehen und unterscheiden, 2 Augen ermöglichen uns das räumliche (3dimensionale) Sehen.

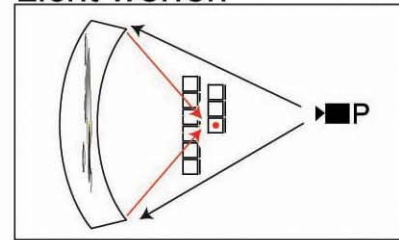


schnitt durch das menschliche auge: [_www.auge-online.de](http://www.auge-online.de) (05.11.01)

Licht einfangen



Licht werfen



Sowohl die Kamera, als auch Filmprojektoren (und unser Fernseher!) würden (wie unsere Augen) ohne Licht nicht funktionieren: Die Kamera fängt das Licht ein, Projektoren werfen Licht auf eine Leinwand, der Fernsehschirm leuchtet.

Wir können warmes, kaltes, weiches, und hartes Licht unterscheiden, in Abhängigkeit von der Position zur Lichtquelle zwischen Streulicht, Gegenlicht, Auflicht und Streiflicht (seitlichem Lichteinfall), in Abhängigkeit von der Form der Lichtquelle Punktlicht, Leuchtstreifen oder -flächen.

Jedes Filmmaterial reagiert anders auf Licht (Lichtempfindlichkeit), filmen bedeutet auch, eine Szenerie ins richtige Licht zu setzen. So kann man z.B. Objekte über gezielte Beleuchtung der Kanten vom Hintergrund abheben (räumliche Tiefe erzeugen). Lichteinfall schafft Kontraste (hell - dunkel), er verändert und dramatisiert den Raum, er bedeutet eine Öffnung, eine Weiterführung des Raumes.

Wenn Kameraleute eine Szenerie ablichten, *schießen* sie ein Bild (Filmjargon), Dialogszenen erzählt man oft über "Schuß" (zeigen der einen Person) und "Gegenschuß" (GesprächspartnerIn). Das Schießen bezeichnet die Suche nach dem richtigen Bildinhalt bzw. Bildausschnitt und die Betätigung des Auslösers zur Ablichtung desselben.

Während der Projektion im Kino *treffen* Bilder auf eine Leinwand ("they hit the screen" [_heath s.393](#)). Die kleine Wortfolge *Schuß - Treffer* beschreibt so auf einfache Weise Anfang und Ende des filmischen Raums.

Die Leinwand ist Grund und Hintergrund, der Raum, der darauf projiziert wird, hat kein "Dahinter". [_heath s.393](#)

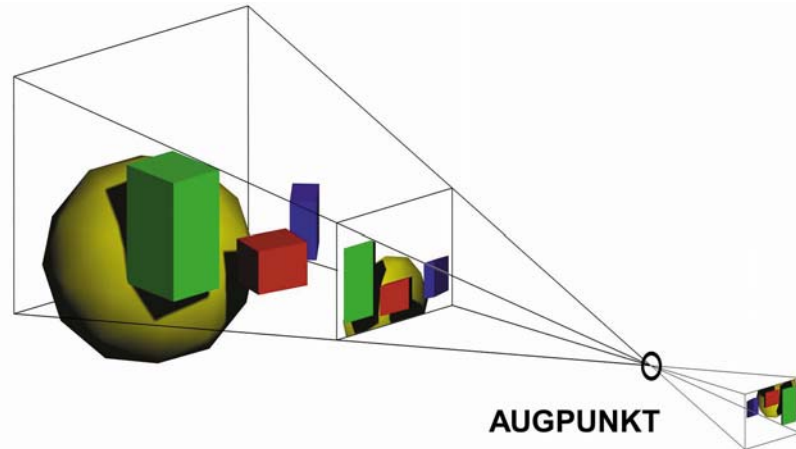
Man könnte das Kino als einen transitorischen Ort der Bilder bezeichnen
- in zweifacher Hinsicht. ...

Zwischen den Räumen der Erinnerung und den raumen Bewegungen des Abenteurers und der Entdeckungen behauptet das Kino seinen Ort als Innen des Außen.

*Vrääh Öhner, Marc Ries: Bildbau in [_weihsmann: Cintecture s.25](#)

Die leere Leinwand steht als Chiffre für die Bestimmung des Kinos, Ort aller Räume zu sein.

*Vrääh Öhner, Marc Ries: Bildbau in [_weihsmann: Cintecture s.26](#)

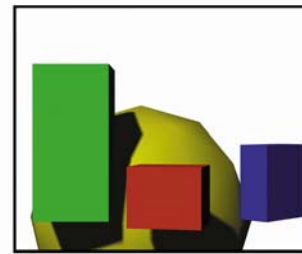


The conception of the Quattrocento system is that of a scenographic space, space set out as a spectacle for the eye of a spectator. _heath s.386f

Set design...is about the controlled perception of space - perspectival space, the architectural secret of the renaissance. *Maggie Valentine in _lamster s.150

What moves in film, finally, is the spectator, immobile in front of the screen. _heath s.404

raum_illusion



Eine Kamera produziert Bilder, die in ihrem Aufbau der Zentralperspektive der Renaissance entsprechen: Alle Punkte eines Raumes werden über Geraden (Sichtlinien der Sehpyramide) auf eine Bildebene (zu belichtendes Filmmaterial) projiziert, es entsteht eine 2dimensionale, ebene Abbildung 3dimensionaler Objekte.

Die Zentralperspektive entspricht dem einäugigen Sehen, trotzdem wirken diese Darstellungen räumlich, weil sie einen dem gewohnten Sehen sehr ähnlichen Bildeindruck hervorrufen.

Ein weitere Faktor zur "Verräumlichung" von Filmbildern ist die (Illusion der) Bewegung:

Photography is a mode of projecting and fixing solids on a plane surface, of producing images; cinema uses the images produced by photography to reproduce movement, the motion of the flow of the images ... to create the illusion of a single movement in the images, an image of movement.

Phenomenologically, the result is characterized as neither absolutely 2-dimensional nor absolutely 3-dimensional, but something between. _heath s.385 (FilmarchitektInnen nutzen die verschiedensten Möglichkeiten, um diesen Raumeindruck noch zu verstärken und dem Raum im Bild "Tiefe" zu geben, mehr dazu später.)

Eine zentralperspektivische Abbildung ist ohne "Augpunkt" nicht möglich, sie impliziert den Augpunkt, und somit eine/n BetrachterIn. Die Aufnahme der Kamera verbindet also alle KinobesucherInnen mit den Bildräumen, sie läßt sie zu Voyeuren werden, der Film "enthält" sie: ... film aims to entertain the subject (ethymologically, "entertainment" is a holding-in and a maintenance - the subject occupied in time [and space]). _heath s.410

Mithilfe der Kamera kann ein/e ZuseherIn die magische Grenze überschreiten (die zum Beispiel ein Theaterstück von seinem Publikum trennt), um in die Handlung einzutauchen, und das Geschehen aus anderen Blickwinkeln oder näher zu betrachten: Man wird in Bildräume *förmlich* hineingezogen, in Wirklichkeit sitzt man still.

Kinogehen hört beim Sitzplatz auf, danach bewegt man höchstens die Hände, um Popcorn zum Mund zu führen, oder die Füße, die irgendwo eingeschlafen sind. Und trotzdem geht man auf Reisen, legt viele Kilometer zurück, folgt den



Harry Potter™: Character Handle Umbrella, Backpack featuring Quidditch™
<http://harrypotter.warnerbros.com/wizardshop> (17.11.01)

DarstellerInnen in die tiefsten Keller und entferntesten Schluchten, Reisen im Kopf. (Wie wenn man ein Buch liest.)

Die Aussage Walter Benjamins "The audience's identification with the actor is really an identification with the camera." (Heath s.400)* versucht dies ebenfalls zu unterstreichen, sie verschweigt jedoch, daß der Film noch andere Mittel besitzt, um ZuschauerInnen zu "fesseln": Ohne Zweifel finden Identifikationen mit bestimmten Situationen oder Charakteren (nicht SchauspielerInnen) statt, Emotionen werden geweckt und Erinnerungen wachgerufen.

Findige Produktionsfirmen gehen mittlerweile soweit, den Film, lange bevor er zu sehen ist, in unser alltägliches Leben einzubetten: Soundtracks und PR Gags wie Kappen, Pullover, Spielzeug, mysteriöse Internetseiten, Bücher zum Aufklebersammeln oder Coca Cola Dosen mit Werbeaufdruck helfen dabei. So werden wir Teil der Geschichte.

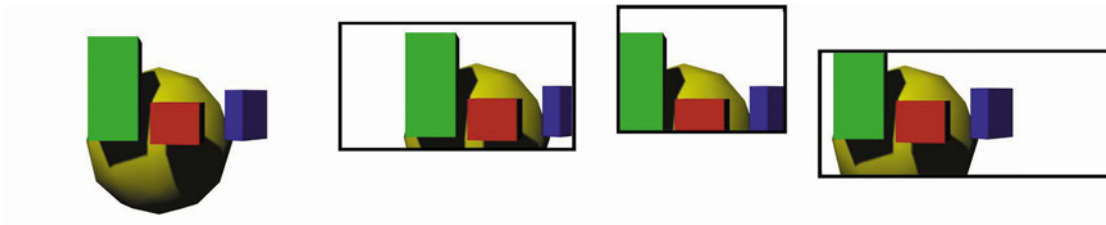
*Der Originaltext, der mir einige Wochen später in die Hände fiel, stellte mich vor die Problematik des Zitierens von Zitaten, dem Vergleich zwischen ursprünglichem und neuem inhaltlichen Zusammenhang. Benjamin untersucht in seinem Textabschnitt die unterschiedlichen Verhältnisse zwischen Publikum und SchauspielerInnen in Theater und Film, und bespricht dabei folgendes Phänomen: "Definitiv wird die Kunstleistung des Bühnenschauspielers dem Publikum durch diesen selbst in eigener Person präsentiert; dagegen wird die Kunstleistung des Filmdarstellers dem Publikum durch eine Apparatur präsentiert. ... Die Apparatur, die die Leistung des Filmdarstellers vor das Publikum bringt, ist nicht gehalten, diese Leistung als Totalität zu respektieren. ... der Filmdarsteller büßt, da er nicht selbst seine Leistung präsentiert, die dem Bühnenschauspieler vorbehaltene Möglichkeit ein, die Leistung während der Darbietung dem Publikum anzupassen. Dieses kommt dadurch in die Haltung eines durch keinerlei persönlichen Kontakt mit dem Darsteller gestörten Begutachters. *Das Publikum fühlt sich in den Darsteller nur ein, indem es sich in den Apparat einfühlt.* Es übernimmt also dessen Haltung: es testet." (Benjamin s.23f)
 Stephen Heath hingegen zitiert Benjamin in anderem Zusammenhang, am Ende seiner Auseinandersetzung über subjektive Point-of-Views (Blickwinkel von SchauspielerInnen) und objektive Non-Point-of-Views (totale Einstellung, ohne Bezug zu einer spielenden Person, mit Bezug zu einem Voyeur, also dem Publikum) und die daraus resultierenden Zuschauerinbindungen: "The structure of the photographic image - with its vision, its scene, its distance, its normality - is to the film somewhat as language is to the novel: the grounds of its representations, which representations can include the creation of an acknowledged movement of point of view. This is the sense of the spectator identification with the camera that is so often remarked upon. The audience's identification with the actor is really an identification with the camera" (Heath s.400)

Jedes Zitat wird aus seinem ursprünglichen Zusammenhang gerissen, um in einen neuen gestellt zu werden, sei er inhaltlich ähnlich oder gedanklich weiter gefaßt. Da es mir nicht möglich war, in jedem Fall Originaltexte zu lesen, verweise ich immer auf die mir zu Verfügung gestandenen Quellen.

A = Umraum, F = Bildraum

framing 1: bildkomposition

Before the 15th century, frames hardly exist, other than as the specific architectural setting that is to be decorated (wall, altarpiece, or whatever); it is during that century that frames begin to have an independent reality. ... significantly, it brings with it the easel (first recorded instance ca. 1634) ... the easel carried from place to place, much like a tripod.
_heath s.391f



Unser Blickfeld ist größer, als eine Kamera es einfangen kann, und außerdem sicher nicht rechteckig: Das gefilmte Bild ist ein Ausschnitt, sein Querformat entspricht dem horizontalen Blickfeld eines Augenpaares.

Ein Bild zu "framen" bedeutet, es einzurahmen, seine Ränder und sein Layout festzulegen:

Das Bildformat (Standard 3:4, Breitwand ca. 1:1.85, Cinemascope ca. 1:2.5) definiert die Rahmenform, die Bildkomposition die Beziehungen innerhalb der gezeigten Szenerie (Balance, Gestaltung, Form, Wachstum, Raum, Licht, Farbe, Bewegung, Spannung und Ausdruck - die 10 wirkenden Parameter nach Rudolf Arnheim).



Susans Selbstmord _monaco s.193

Für diese Einstellung in *Citizen Kane* (1941, R: Orson Welles, FA: Van Nest Polglase) wurde das Filmmaterial doppelt belichtet (Tablett und Szenerie getrennt), es entstand ein unscharfer Bereich im Mittelgrund, während Vordergrund und Hintergrund durchgezeichnet sind: Das Bild wird mit Spannung aufgeladen.

Es zeigt die Verantwortung von Kamerafrauen/ männern, die mit der Wahl der Optik, des Schärfenbereiches, des gezeigten Bereiches, der Ausleuchtung, des Ausschnitts usw. den Bildinhalt festlegen - den wichtigsten Informationsträger für das Publikum:

Im Bild findet geballte Handlung statt, daß Außerhalb wird ausgeblendet.

F funktioniert immer wie ein INNENraum

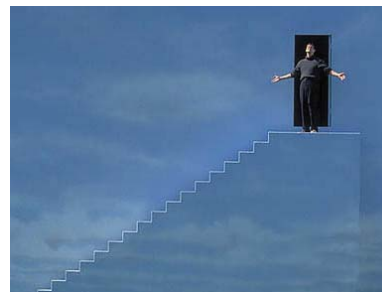
= Raum für die Geschichte = Bildraum

Dem Bildraum sind durch Kadrierung (ähnlich der Bühnenöffnung) und Hintergrund eindeutige Grenzen gesetzt, innerhalb dieser Grenzen spielt sich die Handlung ab. Für jede einzelne Szene wird dieser Raum neu definiert und abgesteckt, um der Handlung den nötigen Rahmen bzw. Raum zu geben. Dies gilt auch für Straßenszenen oder weite Landschaften (im Hintergrund der Horizont, im Theater die gleichnamige bemalte Leinwand).



Filmarchitektur konzentriert sich also (ähnlich dem Bühnenbild und im Gegensatz zur Architektur) auf einen Innenraum. Nur auf die uns zugekehrten Seiten der Wände, Einbauten und Möbelstücke wird Bedacht gelegt, deren Rückseite oder das Dahinter ist für die einzelnen Szenen unwichtig. (Die einzelne Szene ist hier im Gegensatz zum fertig geschnittenen Film zu sehen, der mit fortschreitender Handlung sehr wohl sein eigenes Raumprogramm (Filmwelt) entwickelt, mehr dazu später).

Peter Weir's *Truman Show* (1998, FA: Dennis Gassner) spielt mit dieser Grenze: Er läßt Truman aus seiner Kulissenwelt ausbrechen, indem der Bug seines Segelschiffes einen gemalten Horizont durchstößt: Dieser Horizont (blauer Himmel mit Schäfchenwolken) ist das Ende der Welt, das Ende der Illusion und damit das Ende des Films: Truman durchschreitet die Tür (EXIT), cut, Nachspann.



Truman Show (Filmstills)

Nicht in Zusammenhang mit dieser Szene, sondern eher allgemein, beschreibt Schaal dies folgendermaßen: Die Tür wird zum architektonischen Filmschnitt, aber auch zum Geheimnisträger und zum erotischen Motiv. Mit der sich schließenden Tür erhält der Raum und damit die Handlung eine Vorder- und eine Rückseite. _schaal s.94



Für *Golden Eye* entstand die Altstadt von St. Petersburg auf einem stillgelegten Flugfeld in Watford. _moos s.234

F = Fassaden-A

Die Architektur des Films ist eine Architektur der Fiktion.

Es ist unwichtig, ob eine Stadt, ein Haus, ein Raum real existieren oder ob nur die Fassaden aufgebaut worden sind.

_schaal s.17

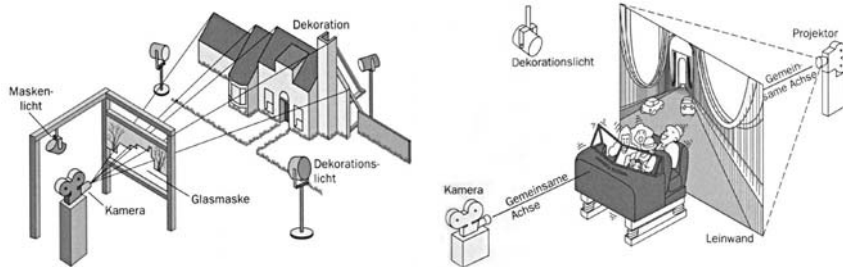
In der Architektur wird die Fassade oft als des Menschen 3. Haut bezeichnet, womit ein wesentlicher Gegensatz zur Filmarchitektur aufgezeigt wird: Die Aufgaben von Fassaden in der Architektur sind vielseitig: konstruktiv, thermisch oder repräsentativ, vor allem aber markieren sie die Grenzen eines Gebäudes, es sind dessen AUSSENSEiten (Abgrenzung vom Außen mit außenliegender Schauseite).

Filmarchitektur begrenzt (gleichgültig ob Straßenszene oder Schlafzimmer) einen Innenraum, mit innenliegender Schauseite. Es ist für eine einzelne Szene unwichtig, was genau sich hinter einer abgefilmten (z.B. repräsentativen) Fassade befindet, viel wichtiger ist der Raumeindruck auf dem Platz davor (weiläufig, einengend, in die Höhe strebend, dominierend, irritierend, ängstigend, heimelig,...). Filmarchitektur ist Fassadenarchitektur ohne Rückseite.



Heller als der Mond - Büro Melles: Set des Innenraums, 2 Filmstills

Architecture created its visions in 2D and then projected the 2D rendering into 3D reality; while cinema captured 3D reality and transformed it through the medium of film to a projection of moving images on the 2D screen.
 _penz/ thomas s.3



Mattpainting/ Rückprojektion _monaco s.136



Greenbox

F muß nicht gebaut werden, um realisiert zu werden

Film ist halluzinatorisch, kein anderes Kunstmittel vermag vergleichbar starke Wirkungen auf seine Rezipienten auszuüben. Dieser Rausch aber geht von einem nur imaginierten Raum aus, der auf der Leinwand vorgetäuscht ist; der Raum im Film schrumpft zur Fläche.
 _weihsmann: Gebaute Illusionen s.7

flache sachen

Es gibt verschiedenste Möglichkeiten, um 2 dimensionale Bilder mit 3dimensionalen Bauten zu mischen: Mattpainting (maskierende Glasplatte im Vordergrund), gemalte Horizonte (Hintergrund), Rückprojektionen, Bluebox.

Mattpaintings und Horizonte werden von eigens ausgebildeten BühnenmalerInnen angefertigt, die die Kunst des perspektivischen Malens beherrschen und über die Farbechtheit auf Filmmaterial Bescheid wissen. Rückprojektionen werden andernorts aufgenommen, um während den Dreharbeiten "live" eingespielt zu werden.

Mit den digitalen Nachbearbeitungsmöglichkeiten entstand das Blueboxverfahren: der gewünschte Raum (oder Gegenstand im Vordergrund) wird während der Dreharbeiten durch einfarbig gehaltene Dummies dargestellt, und in der Postproduktion durch reale Aufnahmen oder Computersimulationen ersetzt. (Die Farbe der Dummies ist von den vorhandenen Gegenständen und der Farbe des fehlenden Objektes abhängig, bei Auseaufnahmen mit blauem Himmel und grüner Wiese können sie z.B. violett sein.)

Die Gründe für die Verwendung dieser Tricktechniken liegen meistens bei den finanziellen Ressourcen: Der Nachbau bestimmter Drehorte mit ungünstigem Hintergrund (z.B. Schloß vor Industrieviertel) oder 1 Stunde Autofahrt mit Arnold Schwarzenegger in Westrußland (während der Rest des Films im Studio in den USA gedreht wird) würden nicht gerechtfertigte Aufwände und Kosten anhäufen.



Modelle und gemalte Hintergründe für *Dick Tracy* _neuman s.176



Szene aus *Final Fantasy* _ <http://www.finalfantasy.com> (13.11.01)



La Belle et la Bête _penz/ thomas s.132

Es gibt jedoch auch künstlerische Ansprüche, die dazu führen, Teile eines Drehortes eigens herzustellen, weil ihm z.B. ein reales Motiv niemals gerecht werden kann. Beispiele dafür sind einerseits Science-Fiction Filme (*Blade Runner*, *Artificial Intelligence*,...) oder Filme wie *Dick Tracy* (1990, R: Warren Beatty, FA: Richard Sylbert), der in Farben und "Drehorten" einem Comic nachempfunden wurde.

Der wesentliche Unterschied zwischen gerenderten Bildern und gemalten Bildern/ gebauten Modellen liegt in der *Materialität*: Malerei und Bildhauerei haben seit Jahrhunderten mit Farben und Oberflächen experimentiert, dieses Wissen auf die Filmwelt anzuwenden ist zwar nicht leicht, wirkt aber realistisch. Für Computersimulationen muß jede Oberfläche einzeln behandelt werden, um ihr Farb- (image mapping) und Oberflächenstruktur (bump mapping) zuzuordnen, eine Tätigkeit, die mit der Bühnenmalerei (Holz wie Metall aussehen lassen) vergleichbar ist, es sieht aber irgendwie "slick" aus.

pars pro toto

Ein reich dekoriertes Gebäude kann über ein gut überlegtes Arrangement weniger Details dargestellt werden: in *Die Schöne und das Biest* (1946, R: Jean Cocteau, FA: Christian Berard) wird über Luster und Kaminsims [die Büste ist ein Teil davon] im Hintergrund viel über den Raum im Schatten erzählt.
*Earl Mark in _penz/ thomas s.132

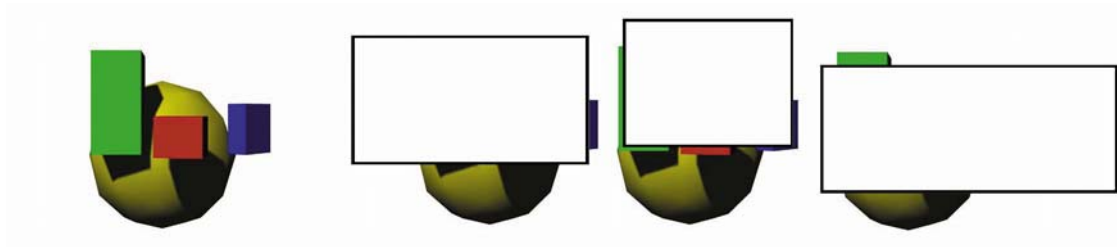
Aus diesem Filmstill ist nicht erkennbar, ob im Hintergrund ein schwarzer Vorhang hängt, oder das Licht des Lusters einfach zu schwach ist, um ein prächtiges Zimmer auszuleuchten: Ein paar gut ausgesuchte und beleuchtete Elemente im Vordergrund regen unsere Phantasie an, wir "sehen" nicht nur das Zimmer im Hintergrund, in unserer Vorstellung entsteht sogar ein kleines Schloß dazu:

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 in _penz/ thomas s.166

Auch ArchitektInnen arbeiten mit der Vorstellungskraft ihrer KundInnen, wenn es darum geht, ihre Entwürfe zu präsentieren: Eine Detailzeichnung gibt Einblick in Material, und Konstruktion eines Gebäudes, es wäre jedoch nicht möglich, nur dieses Detail zu bauen, um das Gebäude zu verwirklichen.

Filmarchitektur sieht man oft zum Großteil NICHT, trotzdem ist sie (virtuell) präsent, wenn wir die gesehen Muster erkennen.

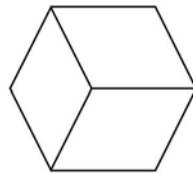
framing 2: offscreen space



"The screen is not a frame like that of a picture, but a mask which allows us to see part of the event only."

*André Bazin zitiert in _heath s.398

Offscreen Space ist der Bereich des Blickfeldes, der durch den Frame ausgeblendet wird. Dieser Raum ist für uns unsichtbar, aber - wie das Beispiel von *Die Schöne und das Biest* zeigt - durchaus vorstellbar.



Links sehen wir 9 schwarze Striche auf weißem Grund. Oder einen Quader. Wenn wir einen Quader sehen wollen, so existieren in unserer Vorstellung auch dessen Rückseite, seine uns abgewendete linke Seite, und seine Unterseite, wir vervollständigen 8 Striche auf weißem Grund zu einem uns bekannten Gegenstand.

Ein Zimmer hat für uns 4 Wände, Boden und Decke. Obwohl wir über die verschiedensten Publikationen *wissen*, daß für Filmdekorationen nur Teile davon gebaut werden, daß eine Tür z.B. ins Filmstudio und nicht ins nächste Zimmer führt, haben wir im Kino sitzend eine Vorstellung vom ganzen Raum, und den Raum der daran anschließt.



Playtime _neumann s.140

Um dieses Phänomen zu verdeutlichen, muß man das deutsche Wort "Bild" nur ins Englische übersetzen: Man hat die Wahl zwischen "picture" und "image". Picture bedeutet soviel wie Ebenbild, flächiges Abbild; ein Image hingegen ist ein mit Vorstellungen aufgeladenes Bild, das auf unser Wissen zurückgreift.

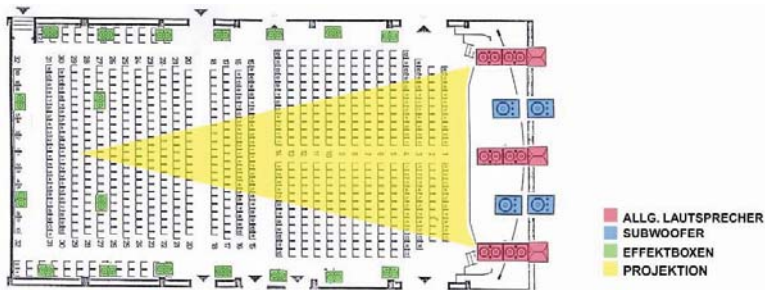
Die für *Playtime* (1965, R: Jaques Tati, FA: Eugène Roman) künstlich geschaffene Stadt Tativille endet unweit des Bildrandes. Es gibt keine Notwendigkeit, sie weiter zu bauen, da sie in unser Vorstellung bereits existiert.

Space-off exists. Which is what one discovers when one shoots with sound. ... Shooting with direct sound, one cannot cheat with space: one must respect it, and, in respecting it, one offers the spectator the possibility of reconstructing it.
*Jean-Marie Straub und Danièle Huillet zitiert in _heath s.405f

Der gezielte Einsatz von Geräuschen macht Off-Space erfahrbar: hupende Autos und Straßenlärm deuten eine Stadt an, streitende "NachbarInnen" lassen auf eine Wohnung nebenan schließen.

Music and sound effects are, of course, non-visual sources used in films that add to the totality of the movie viewing experience. They are normally added to the edited film. They may, however, affect our perception of the décor.
_heisner: Production Design s.9

Tonsystem im Wiener Gartenbaukino



thx schafft raumatmosphäre

Jeder Raum klingt anders, die verwendeten Materialien und Oberflächen reagieren sehr unterschiedlich auf auftretende Schallwellen (Reflexion, Absorption, Diffusion). Filmschaffende nutzen diese Eigenschaft, um mit dem Atmosphärenton eines Raumes Realismus zu erzeugen: Ton trägt zur vollkommeneren Illusion bei, er vervollständigt den Raumeindruck. (Selbst an Orten, wo nicht gesprochen oder gespielt wird, werden 'Nurtöne' aufgenommen, um durch Wärme knackende Holzfußböden oder vom Wind klirrende Fenster später nicht mühevoll nachvertonen zu müssen.)

Der am Drehort aufgenommene Ton wird nach dem Schnitt eigens für die Kinoprojektion gemischt, mit zusätzlichen Tonfragmenten angereichert (z.B. Autohupen), oder für cineastische Zwecke verfremdet: Flügelschläge von Vögeln können verstärkt werden, um einem Schwarm mehr Dramatik zu verleihen. Eigene Tonsysteme wie Dolby Surround Sound wurden geschaffen, um die perfekte Illusion zu inszenieren:

Die Lautsprecher hinter der Leinwand geben vor allem die Geräusche der projizierten Szenerie wieder, z.B. Autos, die man vorbeifahren *sieht*. Die Effektboxen simulieren den Atmosphärenton der gezeigten Szenerie, sodass die KinobesucherInnen *um sich* den dargebotenen Raum hören.

Das sagenumwobene THX ist kein eigenes Tonsystem, sondern ein von George Lucas gesetzter Standard für die Tonqualität in Kinosälen: Über tontechnische und akustische (Nachhallzeit, Sitzreihenabstand, schallabsorbierende Wände, ...) Maßnahmen wird festgelegt, daß die ZuschauerInnen den Film so hören, wie RegisseurlInnen es beabsichtigten.

Auf den uns umgebenden Alltag reagiert unser Hörsinn sehr selektiv, wir hören nur, was wir hören wollen, obwohl wir unbewußt alle uns umgebenden Geräusche wahrnehmen (aber akustisch ausblenden). Die einzige, oft als störend empfundene Situation ist jene von LÄRM, laut, eine eigenartige Eigenschaft, der die Architektur mit Schalldämmung beizukommen sucht.

F ist nicht an reale Raumverhältnisse gebunden, sie wird für die Kamera gebaut

Gilles Deleuze zufolge ist dieser Innenraum [des Filmes] stets einer zweifachen Lektüre zugänglich, die einmal den Raum des Bildfeldes (räumliche Beziehungen innerhalb des Bildes) und einmal die raumbildende Verkettung der Bilder (zu Szenen, Sequenzen, schließlich zum ganzen Film) betrifft.

*Vrääth Öhner, Marc Ries: Bildbau in _weihsmann: Cintecture s.26

"The space constructed in film is exactly a filmic construction. ... composition is now the laying out of a succession of images in order to ... produce the implication of a coherent ("real") space; ... to create continuity."
_heath s. 395

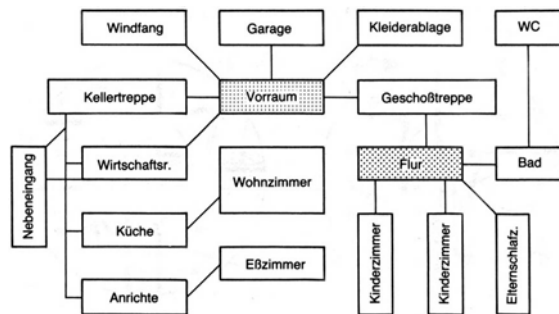
raumplan, narrative space

Die Analyse gewünschter Raumbeziehungen ist ein wichtiges Entwurfswerkzeug für ArchitektInnen: Innen und Außen, Raumfolgen, Blickbeziehungen, Nutzungen und BenutzerInnen, ... werden über "Raumpläne" in Zusammenhang gesetzt.

Auch FilmarchitektInnen erstellen zu Beginn eines Projektes (bewußt oder unbewußt) eine Art Raumplan, sie verschaffen sich Überblick über die verschiedenen Motive, sowie die Dauer und Wichtigkeit der Szenen, und setzen sie in raumzeitlichen Zusammenhang.

Man unterscheidet zwischen Szenen die nacheinander (linear-chronologisch) oder gleichzeitig stattfinden (parallel-chronologisch), Rückblenden, Traumsequenzen, usw. (außerhalb einer raum-zeitlichen Chronologie).

Die bespielten Räume werden außerdem im Hinblick auf die sie benutzenden Personen und deren Bedeutung für die Geschichte unterschieden: die Bewegungen eines Charakters in/ von der Wohnung, zur Arbeit und im Büro stellen eine Art lineare Raumfolge dar, die sich (zum Beispiel am Arbeitsplatz) mit der Raumfolge eines anderen Charakters kreuzt (viele kleine Parallelwelten werden zu einer Filmwelt verwoben).



Raumbeziehungen in der Architektur _neufert s.207

Der (projizierte) Film läßt sich mit einem Gebäude vergleichen, das gegen eine Umgebung abgegrenzt wird (alle anderen Gebäude, unbebaute Flächen), wobei die Räume des Bildfeldes und die Räume der Verkettungen den Zimmern eines Gebäudes entsprechen.

*Vrääth Öhner, Marc Ries: Bildbau in _weihsmann: Cintecture s.27



Interview mit einem Vampir _ettetgui s.56

FilmarchitektInnen ersinnen Farb-, Material-, Licht- und Raumkonzepte, um diese Zusammenhänge quer durch die Geschichte zu visualisieren:

Interview mit einem Vampir (1994, R: Neil Jordan, FA: Dante Ferretti) spielt zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten. Ferretti verwendete für New Orleans (links) vor allem afroamerikanische und karibische Farbtöne, "die nach Hitze und Feuchtigkeit schmecken", für die Szenen in Paris (rechts) eher dunklere und gedämpfte Farben. (*Dante Ferretti in _ettetgui s.52)

"The work of classical continuity is not to hide or ignore offscreen space, but on the contrary, to contain it, to regularize its fluctuation in a constant movement of reappropriation."
_heath s.398

Mit jeder neuen Einstellung vervollständigt sich die uns gezeigte Filmwelt, Offscreen-Space kann durch Schwenks oder Schnitte zum Bildraum werden.

diskontinuierliche raumnetze

Die uns umgebende reale Welt ist (seit Adam und Eva) immer vorhanden, die Distanzen darin meistern wir kraft unserer Gehbewegung. Die Wege, die wir zurücklegen, entsprechen zwar einer linear-chronologischen Abfolge von Räumen, deren Aneinanderreihung ist jedoch individuell verschieden, da sich an jeder Kreuzung andere Entscheidungsmöglichkeiten bieten. All die Wege aller Menschen gemeinsam ergeben ein in unserer Vorstellung kontinuierliches Raumnetz, das unsere Welt umspannt, oder z.B. im Zuge der Raumfahrt, das Weltall erschließt.

Eine Filmwelt existiert nur im Moment auf der Leinwand und endet mit dem Film; ihre Erzählräume sind nur über die Aneinanderreihung von Kamerablickwinkeln erfahrbar (Schnitt), sie erschließen sich uns sukzessiv und gesteuert, Wege werden *für uns* zurückgelegt.

Der Raum als Ort der Handlung wird in Segmente zerlegt, diese wiederum auf ihre Sinnhaftigkeit untersucht und aneinandergereiht, sinnlose Bereiche werden weggelassen. (Dies entspricht unserer Wahrnehmung beim Zurücklegen weiter Strecken mit Auto, Bahn oder Flugzeug: relevant sind Start und Ziel, der Raum dazwischen verschwindet.)

Diese Ausschnitte können aus den verschiedensten Teilen der Welt zusammengetragen sein: Ohne Rücksicht auf zeitliche und räumliche Distanzen kann ein Auto, daß in Wien um die Ecke biegt, in Graz weiterfahren. Der Eingang

There are no jerks in time or space in real life. Time and space are continuous. Not so in film. ... Film gives simultaneously the effect of an actual happening and of a picture. A result of the 'picture-ness' of film is, then, that a sequence of scenes that are diverse in time and space is not felt arbitrary.
*Rudolf Arnheim zitiert in _heath s.394f.

Wir sollten jedoch nicht vergessen, daß im Grunde genommen jeder Schnitt, zumindest per definitionem, diskontinuierlich ist. ... die meisten Schnitte beinhalten eine augenblickliche Verschiebung von Zeit oder Raum oder beidem.
*Kristin Thompson in _rost: Zeit, Schnitt, Raum s.60

Der Rahmen, den die Kamera festlegt, die Verkettungen, die unterschiedliche Einzelansichten zu einem Raum zusammenfügen ..., die Architektur der Bauten im Bild, sie alle zusammen setzen den filmischen Raum einer verortenden Lektüre aus, die den Raum als solchen zum Verschwinden bringt.
*Vrääth Öhner, Marc Ries: Bildbau in _weihsmann: Cintecture s.28

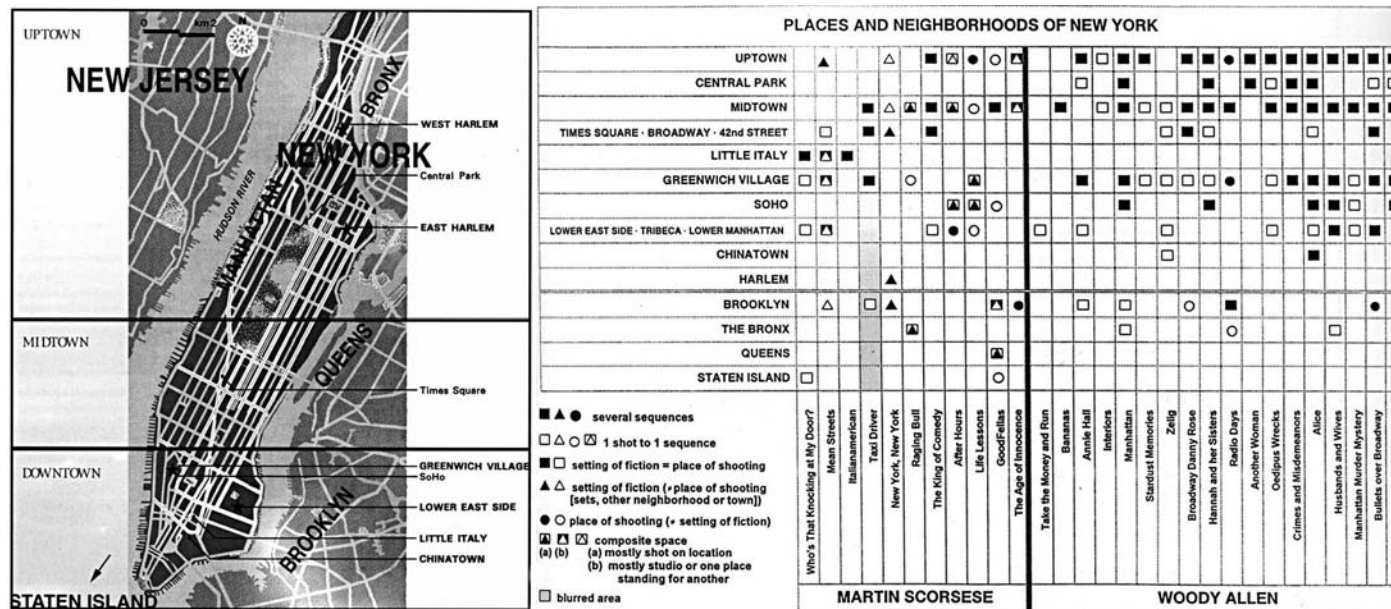
eines Hauses muß nicht notwendigerweise in dieses Haus führen, das Innere kann weit entfernt im Studio aufgebaut sein, die Raumfolgen völlig anders gelöst:



The Haunting _<http://www.imagesjournal.com/issue08/reviews/haunting/text.htm> (10.11.01)
2.Bild von rechts: _<http://members.aol.com/aleong1631/haunting.html> (10.11.01)

Die Außenaufnahmen für das verwunschene Hill House in *The Haunting* (1999, R: Jan de Bont, FA: Eugenio Zanetti) wurden vom Harlaxton Manor in Nottinghamshire/ England gedreht. Zanetti entwarf die Innenräume viel größer, als sie im realen Schloß Platz gefunden hätten, und erzeugte durch diese unproportionalen Raumeindrücke eine besondere Spannung.

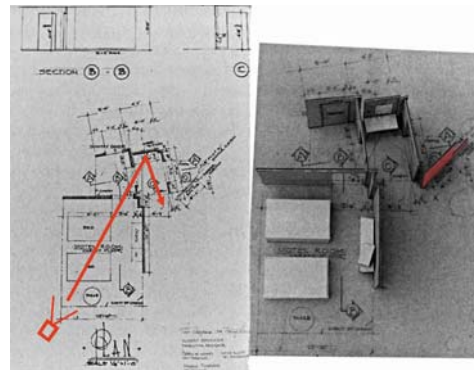
Patricia Kruth führte Untersuchungen über die Drehorte der Regisseure Martin Scorsese und Woody Allen in New York durch. Beide Filmemacher sind für ihre Liebe zu dieser Stadt bekannt, die Filmstadt New York jedoch, die uns in ihren Filmen präsentiert wird, könnte unterschiedlicher nicht sein: Jeder der beiden hat für seine Filme andere Teile der realen Stadt zitiert, und in neue Zusammenhänge gestellt:



Drehorte in New York: Martin Scorsese/ Woody Allen _ penz/ thomas s.70

Der Architekt David Bass unterschied anhand verschiedener Filme, die in den 50er Jahren in Rom gedreht wurden, 2 grundsätzliche Arten von urbanem Denken: Der "Outsider's View" präsentiert stereotype Vorstellungen von Stadt in einer Art "film cartolina", einer bewegten Postkartenkollektion: Repräsentative Ausschnitte werden unabhängig vom tatsächlichen räumlichen Abstand zusammengefügt (Stadtfaltung).

"Insider's View": Alle Handlungen werden von real existierenden Stadtteilen und ihrem jeweiligen Charakter bestimmt, Nachbarschaften und räumliche Kontexte bleiben erhalten und werden ohne größeren Bedacht auf politische oder kulturelle Bedeutung als Hintergrund verwendet.



The Program _heisner: Production Design s.116

bauen für die kamera, erzeugen von tiefeindruck

The only thing important is what the camera sees. And you can make a set so the camera sees it. ...You can make the simplest space more interesting if you analyse it from the point of view of the camera and the action.

*Albert Brenner zitiert in _heisner: Production Design s.114f

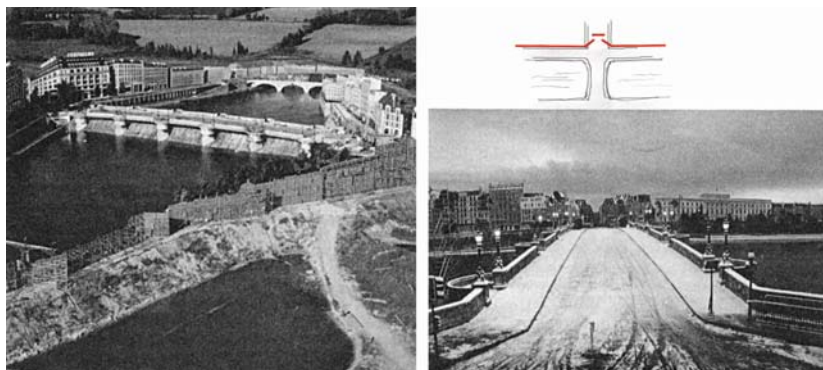
Vorraum und Bad eines Motelzimmers für *The Program* (1993, R: David S. Ward, FA: Albert Brenner) wurden so gebaut, daß die Kamera quer durch Schlafzimmer und 2 Türen über den Badezimmerspiegel Teile des Badezimmers sah. Dadurch wurden 2 Effekte erreicht: Die Handlung im Badezimmer kann vom Bett aus beobachtet werden (auch umgekehrt), und die Spiegelung im Hintergrund sowie die Staffelung der Türrahmen geben dem Raum zusätzliche Tiefe.

Filmarchitecture is rarely orthogonal; it follows a logic that is not architectural. To the camera, the trapezoidal constructions, slopings, and angles necessary to the desired effect do not necessarily appear as deformations.

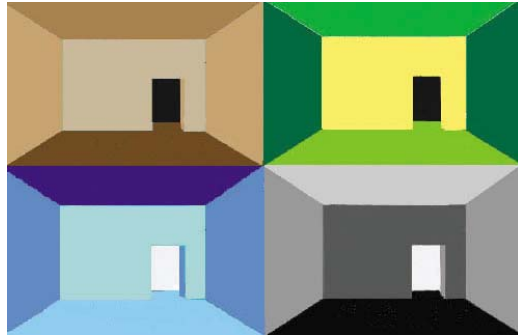
*Juan Antonio Ramirez zitiert in _affron s.31

Während den Dreharbeiten zu *Die Liebenden von Pont Neuf* (1991, R: Leo Carax, FA: Michel Vandestien) erkrankte ein Hauptdarsteller und die Drehgenehmigung für die Brücke in Paris lief aus: Das Team sah sich gezwungen, die gesamte Szenerie im Süden Frankreichs nachzubauen. Um Material und Geld zu sparen, wurden die von der Brücke wegführenden Straßen perspektivisch verzerrt.

Es gibt viele Auslöser oder Signale für das Zustandekommen eines Tiefeneindrucks; angefangen von der Linearperspektive hin zu vertrauten Maßstäben bei Figuren, vom Überlappen der Konturen bis hin zur Luft- oder Farbperspektive,



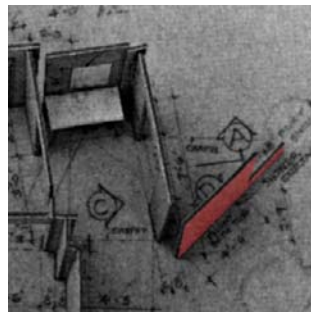
Nachbau der Pont Neuf bei Montpellier _rost: Der schöne Schein s.220



Veränderung der subjektiven Empfindung von Raumtiefe durch unterschiedliche Farbgebung
 _aus dem Internet, Quelle leider unbekannt



Susans Selbstmord in *Citizen Kane* _monaco s.193



Motel- Badezimmer aus *The Program* _heisner: Production Design s.116

von der Nah- oder Fernwirkung von Farbwerten bis zur Anordnung von Elementen innerhalb der Bildfläche.

*David Bordwell in *_rost: Zeit, Schnitt, Raum* s.24

Dieses Bild zeigt die Wirkung unterschiedlicher Kolorationen in ein und demselben Raum:

Das braune Zimmer wirkt relativ normal, während die gelbe Rückwand uns entgegenzuspringen scheint. Vergleicht man die graue Rückwand mit der beigen, so scheint uns die graue näher zu sein.

Das 2dimensionale Abbild dieser Räume wird von uns automatisch 3dimensional gesehen. Diese optische Täuschung, die auch durch Mattpaintings, Rückprojektionen oder perspektivische Bauten erzeugt werden kann, funktioniert nur so lange sich nichts davor bewegt:

Acting is the only real architecture in a movie.

*Richard Sylbert zitiert in *_heisner: Production Design* s.144

Wenn FilmarchitektInnen die Tiefenwirkung eines Raumes verstärken, tun sie dies nicht nur, um gegen das flache Bild der Kamera zu arbeiten, sondern auch um Raumwirkungen zu steigern und ihnen mehr Dramatik zu verleihen.

Vordergrund, Mittelgrund und Hintergrund umgeben die Bewegungen im Raum, sie werden sorgfältig geformt und zurechtgerückt, Ausblicke geschaffen, fluchtende Linien und Horizont berücksichtigt. Licht und Schatten sowie Schärfe und Unschärfe helfen dabei.

mobile setteile, unmögliche kamerapositionen

Setbauten werden oft wie Möbelstücke behandelt. Die ganze Einrichtung ist mobil, um sie für die Kamera zurechtrücken zu können. Manchmal sind Zimmer so klein, daß die Kamera für die gewünschte Einstellung keinen Platz finden würde. Sie werden im Studio nachgebaut und mit sogenannten "Sprungwänden" oder abnehmbaren Decken ausgestattet.

Die in diesem Bild rot markierte Wand eines Badezimmers ist verschiebbar: Sie kann für die Einstellung aus dem Schlafzimmer so verdreht ("eingerrichtet") werden, daß die gewünschte Spiegelung erzeugt wird; sie kann entfernt werden, um an ihrer Stelle die Kamera zu positionieren, und so das Schlafzimmer über den Spiegel zu beobachten. (vgl. "bauen für die kamera")



Filmstills aus *Heller als der Mond*

If several successive images represent a space under different angles, the spectator, victim of the 'trick effect', spontaneously perceives the space as unitary.
 *Christian Metz zitiert in _heath s.393

Film architecture doesn't really exist - it's a lie.
 *Christopher Hobbs in _penz/ thomas s.166

Für *Heller als der Mond* (2000, R: Virgil Widrich, FA: Hannes Salat & Alexandra Maringer) suchten wir ein chinesisches Restaurant im Tiefparterre (Kellerlokal), in (und vor) dem wir mehrere Tage drehen wollten.

Nachdem chinesische Restaurants in Wien selten im Keller zu finden sind und meistens 7 Tage in der Woche geöffnet haben, entschieden wir uns dazu, für den Außendreh ein geeignetes Kellerlokal zu suchen und den Innenraum im Studio einzurichten (der Gewinnausfall des Restaurants in der Drehzeit hätte unser Budget überstiegen).

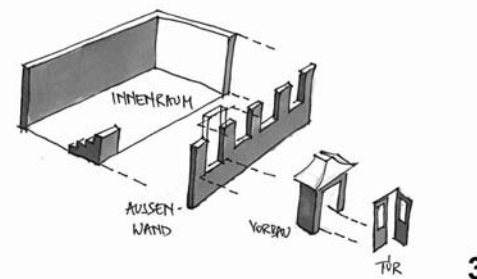
Das schließlich gefundene Objekt für den Außendreh entsprach all unseren Anforderungen hinsichtlich Architektur, Farbigkeit, Lage (Verkehrsaufkommen, Sonnenstand) und Patina (1), nur die Tür zur Straße war vor Jahren verschweißt worden: Die auf Filmstill 2 zu sehende Einstellung konnte also nicht aus dem Inneren gemacht werden. Wir mußten die Türen unseres Vorbaus aushängen, und die Szene in einer kleinen Studiosituation auf der Straße drehen (2).



1



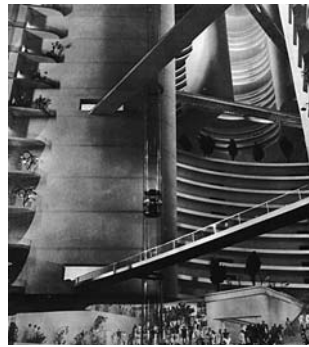
2



3

Auf diese Weise hatten wir den Erzählraum in seine Bestandteile (3) zerlegt, um ihn auf kostengünstigste und einfachste Weise nachzustellen, erst durch den Schnitt wurden die einzelnen Teile zusammengefügt.

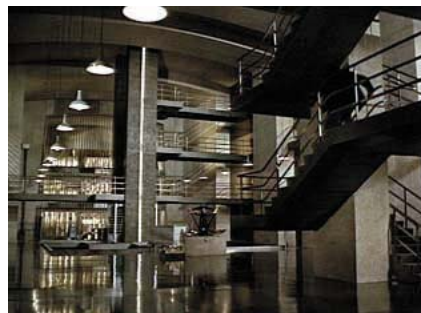
In der Realität kann der Raum nicht zerlegt werden, er ist kontinuierlich.



Things to Come _albrecht s.162



Playtime _neumann s.144



Fort Knox _ettetgui s.28

rechtes Bild: _ <http://www.artofjamesbond.com/adam.htm> (17.11.01)

maßstäblichkeiten

Für *Things to Come* (1936, R: William C. Menzies, FA: Vincent Corda) ließ Corda ein kleines Modell von den futuristischen Rückwänden und Stegen bauen, das unmittelbar vor der Kamera aufgehängt wurde. Nur die im unteren Bildteil sichtbaren Treppenläufe, die von Menschen bespielt wurden, waren 1:1 verwirklicht worden.

Playtime (1965, R: Jaques Tati, FA: Eugène Roman) wurde in einer eigens errichteten Stadt vor Paris ("Tativille") gedreht. Die für Hintergründe und Straßenfluchten realisierten (verschiebbaren!) Hochhäuser sind maßstäblich verkleinert worden.

Filmarchitektur jongliert mit Maßstäben: Sie nutzt Tricktechniken und wesentliche Eigenschaften der Zentralperspektive (keine umkehrbar eindeutige Abbildung, aus einem Bild kann man in der Regel das Objekt nicht rekonstruieren), um Filmräume in Abhängigkeit von finanziellen und technischen Möglichkeiten umsetzen zu können: Das richtige Maß ist wichtiger als das Bauen 1:1.

material, farbe, statik, klima

One of the chief problems of the art department is to make something look real which is not. ... [I]f it is impossible to reconstruct a "mediaeval" castle, using stones and mortar, we must ... use materials which will appear to be solid rock, and so construct the castle that, when fighting man ... lunge against the wall, it does not "give" but will maintain the illusion of solidity and antiquity...

*Cedric Gibbons zitiert in _heisner: Hollywood Art s.4

Filmarchitektur wird nicht nach statischen oder materialtreuen Kriterien dimensioniert. Die verwendeten Materialien müssen keinen lang andauernden Belastungen standhalten können, meist kein darüberliegendes Stockwerk tragen, und nicht so aussehen, wie sie wirken sollen (es ist nicht alles Gold was glänzt...), im Studio sind sie nicht dem Wetter (Nässe, Wind) ausgesetzt, sie müssen weder wärme- noch schalldämmenden Ansprüchen genügen.

Das Fort Knox Set für *Goldfinger* (1964, R: Guy Hamilton, FA: Ken Adam) enthielt 12m hohe Goldbarrenstapel, obwohl Adam wußte, daß diese aufgrund ihres Gewichts max. 70cm hoch sind. Interessanterweise war die Illusion so perfekt, daß er hunderte Anfragen erhielt, wie er es geschafft hätte, in Fort Knox zu drehen - das nicht einmal der Präsident betreten darf.

The great part of the power of the screen is its ability to transport the audience into a new universe...Our [Production Designer] task is to create those screen universes by whatever means we can, exploiting every trick of the illusionist's trade. You can't trust anything on a film set, least of all the architecture.

*Christopher Hobbs in „penz/ thomas s.172

Das verwendete Material soll möglichst einfach transportier- und montierbar sein, und bei Hitzeeinwirkung (Scheinwerfer) seine Form behalten. Die jeweilige Farbgestaltung muß mit den Kamerafrauen/ männern abgesprochen werden, da die Farbwiedergabe im Film über Lichtart und Lichtfilterung gesteuert werden kann.

Regen, Wind und Schneefall spielen nur bei Außendreh eine Rolle, wenn sie unerwünscht sind wird der Drehtag verschoben. Sollten sie gewollt sein, und Mutter Natur macht einen Strich durch die Rechnung, kann man sie bis zu einem gewissen Grad mittels Windmaschinen, Regenmacher oder Schneekanonen künstlich herstellen.

Wichtiger hingegen ist die Ausrichtung des Gebäudes, und der jeweilige Sonnenstand, (nicht um die ausreichende Belichtung der Innenräume zu garantieren, sondern) um für bestimmte Szenen immer annähernd gleiche Lichtsituationen vorzufinden.

Filmarchitektur kann man nicht *fühlen* im Sinne von *begreifen*, aber man kann sie gedanklich wahrnehmen - *spüren*, so wie man sich die Haptik von weichem Teppich vorstellen kann, wenn man einmal darüber gelaufen ist.

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.

Filmen heißt zuerst aufzeichnen, festhalten, was sich nicht festhalten läßt - die Zeit, genauer: die Bewegungszeit der Dinge und Menschen im Bild -, um das zuvor Unsichtbare einem neuen Sehen auszusetzen.

*Vrääth Öhner, Marc Ries: Bildbau in _weihsmann: Cintecture s.12

...insofern gehört Filmarchitektur zur Gattung der "utopischen Architektorentwürfe", aber eben nicht aus Verweigerung des Seienden, sondern aus Ermangelung einer sinnvollen (dauerhaften) Durchführung.

_weihsmann: Gebaute Illusionen s.23

You see what you've designed almost immediately.
*John Graysmark zitiert in _heisner: Production Design s.125

F dient anderen Zeiten

Filmarchitekturen werden von ArchitektInnen manchmal nicht ernst genommen, da sie - kaum gebaut - gleich wieder abgerissen werden, eine Form extrem kurzlebiger temporärer Architektur also.

A ist für die Ewigkeit, F ist temporär? Und umgekehrt: Architektur kann im Film "für immer" festgehalten werden, die Lebensdauer wird visuell verlängert. Sie ist öffentlicher zugänglich als viele Gebäude, und erreicht ein breiteres Publikum.

bauezeiten, lebensdauer, nachnutzung, umnutzung

Vergleicht man F und A nach diesen Gesichtspunkten, so sind die Unterschiede offensichtlich: FilmarchitektInnen arbeiten im Durchschnitt ein 3/4 Jahr an einem (Film-) Projekt, ArchitektInnen weitaus länger.

Ein Set wird für ganz bestimmte Zeiten (Winter, Sonntag, 1984, Nacht,...) geschaffen, Architektur wird für lange Zeitspannen geplant, sie muß viele Jahre, Tages- und Nachtzeiten hindurch funktionieren .

Filmarchitektur wird meist kurz nach der Fertigstellung abgerissen, Architektur beginnt dann erst zu leben.

Die kurze Zeitspanne zwischen erstem Entwurf und der Umsetzung erlaubt es FilmarchitektInnen, sehr flexibel und schnell auf ihre Umwelt zu reagieren, und z.B. aktuelle Trends in Kunst und Mode für sich zu deuten. Andererseits ist es nur selten möglich, die in der Architektur gepflegten Standards bei der Baudurchführung (exakte Bauzeitpläne erstellen, Ausschreibung, Vertragsabwicklung, Materialgarantien oder Pönale festsetzen,...) durchzusetzen, da dafür einfach keine Zeit bleibt.

... die Welt herzustellen, um sie zu vernichten ...
_weihsmann: Gebaute Illusionen s.19



Abbau *Illmatic Stripped*, Music Clip, Set von Andreas Donhauser & Renate Martin

The studios also maintained large standing settings - the back lots - where western and European streets, theatres, and other locations could be found. They were used, redressed, and reused time and time again.
_heisner: Production Design s.2



Filmarchitektur ist eine Abart von temporärer Architektur (Ausstellungsgestaltung, Messebau, Marktstandl, Rauminstallationen, Bühnenbilder, ...), da sie nicht für reale Nutzung gedacht ist.



Der Abriß eines Sets ist wie ein Befreiungsschlag: Wenn das letzte Teil entsorgt, das letzte Requisit zurückgebracht und alles abgerechnet wurde, ist man wieder offen, Neues anzugehen: *tabula rasa*.

Die enorme Mühe zur Herstellung und Errichtung von Filmkulissen steht kaum im Verhältnis zur praktischen bzw. ökonomischen Nachnutzung. Filmbauten sind Augenblicksarchitekturen: nicht einmal theoretisch sind sie als materialgerechte Repliken in situ oder als Rekonstruktionen verwendbar: Wegwerf-Architekturen.
_ weihsmann: Gebaute Illusionen s.19

Alien - Die Wiedergeburt (Filmstills)



Nigels Phelbs benutzt dieses Phänomen des dauernden Abbruchs, um einzelne Setteile permanent umzugruppieren und neu zu bearbeiten: Für *Alien - Die Wiedergeburt* (1997, R: Jean-Pierre Jeunet, FA: Nigel Phelbs) wurde das Basketball Set so entworfen, das es - halbiert und auf den Kopf gestellt - zur Brutkammer der Alienkönigin wurde.

Eine mögliche Weiternutzung von Setbauten oder -teilen fand sich in Ausstellungen von Filmstudios wie zum Beispiel Bavaria (München) oder Universal Studios (Hollywood), letzteres wurde sukzessive zu einem Funpark umgewandelt.

F ist nicht an reale zeitverhältnisse gebunden

Architektur kann sich nicht dem Lauf der Zeit entziehen, weder den Jahreszeiten (Klimawandel) noch den Tageszeiten (Lichtwandel). Sie ist von den politischen, wirtschaftlichen, technischen und geschmacklichen Parametern ihrer Zeit abhängig und fest in ihr verankert. Sie braucht Zeit, um alt zu werden.



Anschlußfotos für *Ainoa*: Küche Wohnung Kei

Der Film hält sich nicht an kontinuierliche Zeitabläufe: Wetter und Licht werden (soweit möglich) künstlich gesteuert. Die erzählte Geschichte kann in der Vergangenheit, heute oder morgen stattfinden, Filmzeit wird eklektizistisch behandelt - innerhalb der Geschichte können Zeitsprünge von Minuten oder Jahren mit einem Schnitt überwunden werden.

Ein Film wird selten chronologisch gedreht: Heute Tag 3 der Geschichte - die Morgenszene, morgen Tag 7, übermorgen Tag 1. Die Drehzeit (Durchschnitt 10 Wochen) entspricht nicht der Dauer eines Filmes (meist 90min.) oder der im Film gezeigten Zeitspanne (z.B. das Leben über 3 Generationen, also ca. 60 Jahre).

Filmarchitekturen altern innerhalb von Sekunden (nächste Szene: Stuhl umgeworfen, Buch aufgeschlagen, Seite herausgerissen), sie wird ständig neu dekoriert oder devastiert, um die Zeitsprünge für KinobesucherInnen deutlich zu machen.

Film schafft Raum im Moment der Zeit, für wenige Sekunden auf der Leinwand.

continuity

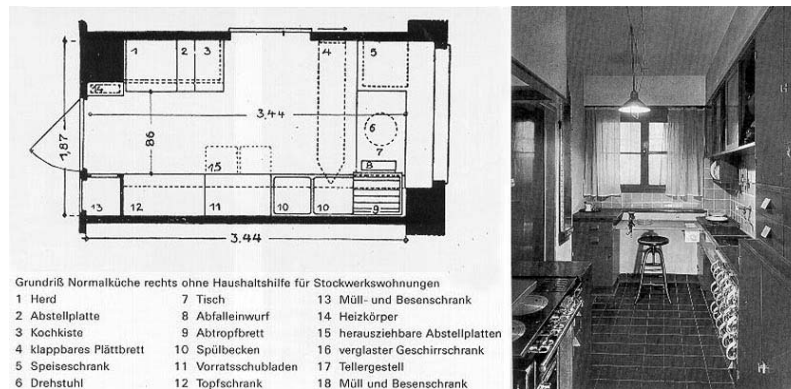
Eigene Jobs entstanden aus der Notwendigkeit, in diesem Chaos aus achronologischen Drehtagen den Überblick zu behalten:

Skript Supervisor - die MitschreiberInnen - achten auf die Anschlüsse, um auch Wochen später die Position von SchauspielerInnen zu wissen, was sie gerade in der Hand gehalten hatten, wieviele Knöpfe am Kostüm offen waren, und welche Sätze sie sprachen.

Unterstützt werden sie dabei von Regieassistent, Garderobe und Innenrequisite, letztere kümmert sich während der Dreharbeiten ums Set.

2 elements are subjected to photography: The actor (human figure) and decor (or place). ... The skill of the actor and the eloquence of the script focus the viewer's attention on what is said; the skill of the actor and the eloquence of the set, on what is seen. ... If character and space intersect at the point of the narrative, does character carry the entire burden of the story?
_affron s.35

Räume charakterisieren die Helden der Filme, geben ihre Stimmung wieder, ihren gesellschaftlichen Stand, ihren Aufstieg und ihren Abstieg.
_schaal s.61



- Grundriß Normalküche rechts ohne Haushaltshilfe für Stockwerkwohnungen
- | | | |
|-------------------------|----------------------|----------------------------------|
| 1 Herd | 7 Tisch | 13 Müll- und Besenschrank |
| 2 Abstellplatte | 8 Abfalleinwurf | 14 Heizkörper |
| 3 Kochkiste | 9 Abtropfbrett | 15 herausziehbare Abstellplatten |
| 4 klappbares Plättbrett | 10 Spülbecken | 16 verglaster Geschirrschrank |
| 5 Speiseschrank | 11 Vorratsschubladen | 17 Tellergestell |
| 6 Drehstuhl | 12 Topfschrank | 18 Müll und Besenschrank |

Frankfurter Küche (1926-28)

<http://www.hta-be.bfh.ch/~axxklass/fenitania/kueche/frankfurterK.html> (12.11.01)

A dient der Realität, F einer Fiktion

Lebensentwürfe

ArchitektInnen entwerfen einen Wohnbau für "Singles und Familien mit 1-3 Kindern", einen Stadtteil "mit gemischter Nutzung", ein Konzept zur "fußgängerorientierten Neugestaltung" eines Platzes oder "kundenorientierte Verkaufsräume". Obwohl sie die schließlichen NutzerInnen nicht kennen (Ausnahme Einfamilienhaus), können sie für sie bauen, weil sie stereotypen Bildern entsprechen, und die Gestaltung nicht über die Schaffung eines allgemeingültigen neutralen Raumes hinausgeht. FilmarchitektInnen bauen für fiktive Charaktere, die vorerst nur am Papier existieren. Sie erwecken sie über bewußt gestaltete Räume zum Leben, und statten die gesamte Handlung aus, bis hin zum Zigarettenstummel im Aschenbecher und den Fusseln am Teppich.

Indem die Schaffenden vom Kaffeelöffel bis zum Dachfirst buchstäblich alles am Haus durchdenken und formen müssen, stellt sich gewissermaßen von selbst die kritische Revision aller Lebensgewohnheiten ein.
_Jugendstil auf der Mathildenhöhe s.8

Die Arts and Crafts Bewegung war der Überzeugung, daß eine geschmackvolle Umgebung - schöne Gebäude, gut gearbeitete Möbel, Stoffe und Keramiken - dazu dienen könnte, die Struktur der Gesellschaft sowohl für die HerstellerInnen (Freude an der Arbeit) als auch die KonsumentInnen (Freude im Leben) zu verbessern.

Josef Hoffmanns *Palais Stoclet* in Brüssel (1905-1911) gilt in diesem Sinne als Gesamtkunstwerk: er war verantwortlich für Haus, Möbel, Metallarbeiten, Schmuck, Leder, Glas, Textilien und Keramik, es gab ein eigenes Plätzchen für Hausschuhe, oder speziell für den Füllhalter geschaffene Vertiefungen im Tisch.

Margarethe Schütte-Lihotzky wiederum revolutionierte die Küche, indem sie Arbeitswege und Handgriffe effizient zusammenfaßte.

Was viele Architekten damals [Weimarer Republik, Anm.] begeisterte, war die Möglichkeit einer architektonischen Formensprache, die etwa einen Raum einer bestimmten Person, einer Szene, bindend zuordnen konnte, und so eine psychologisch aufgeladene, einzigartig bedeutungsvolle Raumkunst schuf, ...
_neumann s.7



+



Requisiten

=



Die Architektur des Films ist zum Bild gewordene Architektur. Sie umgreift die handelnden Schauspieler und Szenen wie ein sichtbar gewordener Luftraum, wie ein gebauter Mantel, ein versteinertes Kleid, ein Bühnenbild. Sie bestimmt den Ort der Handlung, die gesellschaftliche Stellung der Personen und deren innere Stimmung.
_schaal s.17

Während das Palais Stoclet über sein Design Rückschlüsse auf Gewohnheiten und Lebenswandel der ursprünglichen BewohnerInnen erlaubt, zeigt die Frankfurter Küche einen komplett anderen Umgang mit diesem Thema:

ArchitektInnen übergeben ihre Bauwerke schlüsselfertig, äußerst selten haben sie Einfluß auf die Einrichtung, Bilder an der Wand, die Art der Bücher in einer Bibliothek oder den Müll im Eimer. Natürlich muß ihr Gebäude funktionieren, sie können jedoch nicht vorschreiben, wie Menschen es annehmen und benutzen: Im wirklichen Leben ist es den Menschen überlassen, sich endgültig einzurichten und ihr Heim oder Büro zu beleben.

Wer würde schon Gebrauchsanweisungen zur design- und artgerechten Nutzung von Architekturen und Möbelstücken lesen? Und: Wer würde sich daran halten??

Wie belebt man als FilmarchitektIn ein Set? Welche Kleinigkeiten geben den BetrachterInnen eines Raumes das Gefühl, daß vorher schon jemand dort war? Es könnten Kratzer in der Tischplatte sein (wo man Brot aufschneiden würde), ein heller Fleck an der Wand (wo mal ein Bild hing), fettige Fingerabdrücke an den Herdknöpfen, leicht verrückte Stühle, eine verzogene Tischdecke, gekippte Bücher, eine aufgeblätterte Zeitschrift und die daraufgelegte Fernbedienung, eine angelehnte Kastentüre, gut gedeihende Pflanzen, Drecksocken irgendwo am Boden, ... Man schafft geregelte Unordnung, als ob gerade jemand den Raum verlassen hätte. (siehe "patina")

kulturelle codes

"Among the art objects in the living room is a female statuette that was acquired by the couple during their brief interlude of honeymoon happiness. The director and I wanted the piece to be the one that reflected a bit of both of them." Kraner had several sculptors working on the project.

*Douglas Kraner über *Sleeping with the Enemy* zitiert in _heisner: Prod.D. s.127



[_http://www.mercedes-benz.de](http://www.mercedes-benz.de) (18.11.01)

Unbewußt registrieren wir mit dem Filmdekor die soziale Stellung oder Persönliches über die Darsteller. [Das Wort Darsteller ist hier unglücklich gewählt, da wir aus einem Film keine Rückschlüsse auf das Privatleben von SchauspielerInnen ziehen können. Besser wäre: Figuren] _weihsmann: Gebaute Illusionen s.11

Both ~~actors~~ [characters] and the spaces they inhabit have long been stereotyped. *Maggie Valentine in _lamster s.152



Symbol in Las Vegas _venturi, scott brown, izenour s. 29

Sprichwörter lehren uns, Schuhe genauer anzusehen, um etwas über die sie tragenden Menschen zu erfahren. Ebenso kann man verschiedene Stifte vergleichen und Rückschlüsse auf ihre BenutzerInnen ziehen - und auf ihre Zimmer.

Jedes Objekt ist durch Erfahrung (und Werbung) mit kulturellen Codes aufgeladen, die wir unbewußt wahrnehmen und zuordnen können. Während jedes funktionierende Auto dem individuellen Transport von A nach B dient, bedeutet ein Mercedes darüber hinaus Reichtum, Größe und Eleganz, ein Mercedes SL ist noch dazu sportlich.

Filmschauen ist mit Autofahren vergleichbar. Unser 3dimensionaler Umraum wird durch das Auto in ein Vorne und Hinten, Rechts und Links geteilt, Fenster- rahmen werden zu Bilderrahmen.

Der unserem - durch Fahrtrichtung und Reiseziel gelenkten - Blick durch die Windschutzscheibe ausgesetzte Raum erfährt mit steigender Geschwindigkeit eine eigenartige Verflachung: Die Objekte reduzieren sich auf ihre uns zugewandte "Seitenfläche", sie wirken 2dimensional. Obwohl wir permanent Raum zurücklegen, erfahren wir dies hauptsächlich über die Seitenfenster, wo er vorbeiwischt.

Heute sind es vor allem die Zeichen am Highway, die durch ihre skulpturalen Formen, ihre malerischen Silhouetten, ihren besonderen Ort im Raum, durch ihre allen örtlichen Bedingungen angepaßte Perspektive und durch graphische Kunstgriffe die Megastruktur zusammenhalten und kenntlich machen. ... Das Symbol beherrscht den Raum.

_venturi, scott brown, izenour s.24 (Bild Seite 29)

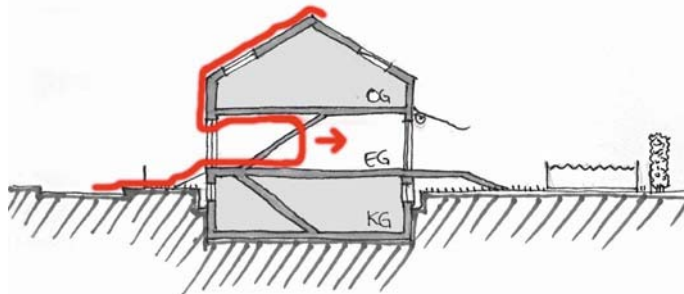
Diese vielleicht weit ausgeholte Beschreibung will aufzeigen, daß kulturelle Codes dazu dienen, uns in unserem immer schneller werdenden Leben einfach zurechtzufinden: Sie helfen uns in jeder Situation, dieselbe zu erkennen und auf sie zu reagieren.

Alle Codes sind von ihrem zeitlichen, örtlichen und sozialen Umfeld abhängig, und werden im Zuge des Austauschs mit anderen Umfeldern transformiert bzw. weiterentwickelt: Unser Leben ist ein ständiger Lernprozeß.

In der Filmarchitektur sind Raumvorstellungen, plastische Konzeption, Symbolfähigkeit, Phantasie, Erfindungsgabe und emotionelle Aussagekraft wichtiger als Funktion und Konstruktion. ... Filmarchitektur dient nicht allein der Funktionserfüllung im realen Gebrauch, sonder "bezeichnet" etwas, sie besitzt "Bedeutung" und kann zu einem Zeichen oder Symbol werden.

_weihsmann: Gebaute Illusionen s.20

... in order to forcefully emphasize the locale I frequent exaggerate -
 I made my English subject more English than it would naturally be,
 and I over-Russianize Russia.
 *William Cameron Menzies zitiert in _heisner: Hollywood Art s.5



Schnitt durch ein typisches Vorstadthäuschen - virtuelle Fassadendeformation

In film, constructed set design functions with respect to narrative through its relative transparency or opacity. We have marked the stages of this passage as follows: from denotation [Bezeichnung, Bedeutung], in which the set functions as a conventional signpost of genre, ambience, and character; to punctuation [Interpunktion, ~ Hervorhebung], where the set has a specifically emphatic narrative function; to embellishment [Ausschmückung], where the verisimilitudinous set calls attention to itself within the narrative; to artifice [Kunstgriff], where the set is a fantastic or theatrical image that commands the center of narrative attention.
 ... here decor has the privilege to create new realities.
 _affron s.36f

Lebensumstände

Die Suche nach einem Motiv (Drehort für eine Szene) ist gleichzeitig Recherche, die Erkundung von Lebensumständen. Die gefundenen Orte werden nicht nur auf ihre szenischen Möglichkeiten und architektonischen Eigenheiten hin untersucht, sondern auch auf die Art und Weise, wie Menschen sie nutzten und belebten, und welches Wechselspiel daraus entstand.

Im Laufe einiger Wochen kristallisieren sich dann irgendwo zwischen Drehbuch, eigener Vorstellung und Realität konkrete Ausformulierungen, die weder komplette Erfindungen noch reine Kopien der Wirklichkeit sind.

Diese Dialektik ist notwendig, um die Illusion einer Filmwelt zu erzeugen, soll heißen: das Dargestellte als Wirklichkeit erlebbar zu machen.

Das Schöne an diesen Recherchen, ist die eigentümliche Nähe, die man zu Räumen und ihren BenutzerInnen entwickelt: Man muß sich in Situationen einfühlend fühlen können, um sie wirklich zu verstehen.

Manchmal wird die Suche zur Entdeckungsreise, weil man auf Umstände aufmerksam wird, die normalerweise nicht unbedingt augenfällig sind.

So stießen z.B. FilmarchitektInnen während der Vorbereitungsarbeiten für *Hundstage* (2001, R: Ulrich Seidl, FA: Renate Martin & Andreas Donhauser) auf ein eigenartiges Phänomen der Streusiedlungen zwischen Wien und Wiener Neustadt:

Die meisten BewohnerInnen dieser Einfamilienhäuser mit Doppelgarage und Swimmingpool im Garten *leben* eigentlich im Keller. Das Erdgeschoß dient - immer hübsch sauber gehalten - nur Repräsentationszwecken, einen Stock tiefer dagegen wird geraucht, gespielt, gefeiert, ferngesehen und gearbeitet.

Der öffentliche Bereich der Straßen und Vorgärten wird über die Haustür ins Hausinnere gezogen, die Fassade erfährt eigentümliche Deformationen.

transparenz - opazität

Charles und Mirella J. Affron beschreiben das Verhältnis zwischen einer Geschichte und die sie umgebenden Filmarchitekturen, indem sie den Filmräumen transparente oder opake Eigenschaften zusprechen: Je transparenter und durchscheinender die Architektur, umso mehr steht sie im Hintergrund, zunehmende Opazität stellt sie mehr und mehr in den Vordergrund.

F muß nicht schick und sauber sein. A wird renoviert oder abgerissen.



patina

bezeichnet eigentlich Edelrost, die grünliche Schutzschicht auf Kupfer (Luden s.582). Da sie sich erst nach längerer Zeit bildet, ist sie im übertragenen Sinn auch ein Zeichen des Alters. FilmarchitektInnen benutzen das Wort vor allem in letzterer Bedeutung, um damit einen eigenen Arbeitsschritt zu bezeichnen: ein Set nach dessen Fertigstellung zu patinieren, bedeutet, es altern zu lassen. Glatte Oberflächen werden angekratzt, Kanten gebrochen, Tapeten vergilbt, Bücher mit Fingerabdrücken versehen - ein Set muß den Eindruck erwecken, seit einem Tag oder 20 Jahren benutzt zu werden, und die verschiedenen Abnutzungserscheinungen erzählen davon, wie es benutzt wurde.

Alterungserscheinungen an Bauwerken sind in der Realität ungern gesehen: Sie bedeuten schmutzige Fassaden, angepißte Hausecken, Tauben am Dachboden, abgeschlagene Türen, klappernde Fenster, ... und zunehmende Schäden in der Haustechnik.

Eine Renovierung stülpt - ähnlich wie plastische Chirurgie - ein glänzendes neues Äußeres über alte Struktur, sie führt das Gebäude in einen oberflächlichen Idealzustand zurück. Nur kurze Zeit können Fotos gemacht werden, bis der Mensch und die Zeit wieder an ihm nagen. Die Angst vor dem Alter, der Wille zur ewigen Jugend....

Das Ausmerzen von Patina bedeutet den Tod von Geschichten (was kann ein altes Haus erzählen?) und das Eliminieren von Parasiten: Das neue Museumsquartier würde am liebsten auf Public Netbase, Depot und Co verzichten, in den neuen Gasometern wird es wahrscheinlich keine Raves mehr geben. Vor diesem Hintergrund ist auch die Diskussion um die Renovierung der Sophiensäle aktueller denn je: ein Wiederaufbau kann sie nicht wiedererwecken. Der schmutzige Luxus, der Menschen aller Generationen Raum ließ, müßte jetzt künstlich neu hergestellt werden, aber *neu* und *schmutzlig* sind irgendwie architektonisch nicht zu vereinbarende Begriffe.



Der Vorrang des Symbolischen in der Vorortsiedlung: Levittown
 _venturi, scott brown, izenour s.180

Die Architekten haben es verlernt, ihre Umwelt voraussetzungslos zu betrachten.
 _venturi, scott brown, izenour s.12

schönheit

Die Kritiker der Ikonographie der Suburbs halten die Unzahl der Kombinationen aus heterogensten Versatzstücken nicht mehr für belebende Vielfalt, sondern für zusammengestopften Wirrwarr. Als banales Zeugnis des Banausentums und der Unsensibilität der Bewohner kann das alles von Connaisseurs des Vorstadtlebens dann leichthin abgetan werden. Man vergreift sich jedoch, wenn man die Hervorbringungen unserer Zivilisation als reine Kruditäten [Grob-, Derb-, Plumpheiten] nur noch ablehnt.
 _venturi, scott brown, izenour s.182

Obwohl Filme Architekturen flüchtig abbilden, fordern sie von ihren FilmarchitektInnen, rein oberflächliche Betrachtungen der Umwelt nicht nur zu vermeiden, sondern die Beziehungen zwischen Oberfläche und Inhalt wahrzunehmen, die Welt in ihrer Vielfalt zu lieben: Jede Ecke und jeder Mensch hat seine Eigenheiten. FilmarchitektInnen müssen Szenarien in ihrer räumlichen Ausformulierung - ungeachtet ihrer geschmäckischen Vorlieben - auf den Punkt bringen.

Anders als ihre bauenden Kollegen waren die Filmarchitekten keineswegs darauf angewiesen, ihre Schöpfungen als sorgsam gestaltete Beispiele für eine bessere Zukunft darzustellen. Hier konnten auch, ähnlich wie in Malerei oder Literatur, warnende, negative Utopien entworfen und gebaut werden, Gebäude oder komplette Städte, die ganz bewußt nicht oder nicht mehr funktionieren.
 _neumann s.8

Filmarchitektur darf häßlich, abstoßend, beängstigend, verwahrlost, elegant, gestylt, proper, glänzend und schmutzig sein. Und: "Schlechte" Architektur kann gute Filmarchitektur darstellen:



Palace of Abraxas _www.viennasides.com (15.11.01)



Ricardo Bofills erstes Bauwerk bei Paris [Marne-la-Vallée: Palace of Abraxas, 1983] brachte ihm den Vorwurf ein, sich am faschistischen Monumentalstil zu orientieren. Er träumte von einer preiswerten Fertigteile-Bautechnik mit Elementen der Architekturgeschichte, und schuf dabei ein einschüchterndes Monument, das für beklemmende Science-Fiction-Filme wie *Brazil* [1985, R: Terry Gilliam, FA: Norman Garwood] genutzt wurde.
 _www.viennasides.com (15.11.01)



Brazil (Filmstills)

"Occasionally, the way in which a particular piece of (modern) architecture, for instance, is used and presented in a motion picture endows it with meaning and thus interprets it. It is telling, for example, that Terry Gilliam chose Ricardo Bofill's wildly 'postmodern' 'Palace of Abraxas' near Paris as the quite unpleasant home of the protagonist in his dark dystopian fable [Brazil]. This kind of reception outside of the academic discourse should indeed be of interest to art & architectural historians, especially since reception studies are grossly underdeveloped in our field." Dietrich Neumann, Brown University

_ <http://www.rci.rutgers.edu/~eliason/ahgttm8modarch.htm> (06.09.01)

Im Film *Heller als der Mond* (2000, R: Virgil Widrich, FA: Hannes Salat & Alexandra Maringer) werden mehrere Banken überfallen. Namen und Logos haben wir eigens entworfen, um keine wie auch immer gearteten Urheberrechte anderer zu verletzen. Sie sind von grafischen und ästhetischen Gesichtspunkten her betrachtet weder besonders schön, noch besonders innovativ, und eigentlich so langweilig, daß man sie keines 2. Blickes würdigt.

Trotzdem erzählt dieser eine Blick, daß die Bank mit den Ähren im Logo dem ländlichen Raum sehr verbunden ist, die Sparbank wurde zuletzt in den 70ern runderneuert, die Hausbank versucht sich in neu designer Biederkeit, die Ostbank zeigt schlichte Geradlinigkeit. Und damit eigentlich sehr viel.



Was die Fotogenität betrifft, sind uns die Objekte so wie die Primitiven voraus. Von vornherein frei von Psychologie und Introspektion, behalten sie angesichts des Objektivs all ihre Verführungskunst.

Frei von Repräsentation, behalten sie all ihre Präsenz.

*Jean Baudrillard zitiert in

_denkblicke: <http://home.t-online.de/home/agggg/denkbl.htm> (15.11.01)



IIT Erweiterung (1998, Rem Koolhaas) _www.archinform.de (15.11.01)



Moebius Haus (1997, Ben van Berkel) _jodidio s.096



Haus von Livio Vicchini _wohnen 9.00 s.69

fotogenität, realität

Filmarchitektur muß fotogen sein, also bildwirksam. Im Bild bzw. über ein Bild zu wirken, bedeutet, BetrachterInnen über bloße visuelle Präsenz anzusprechen, etwas zu erzählen:

It is not, that cinema cannot describe; on the contrary, it cannot help describing, though usually it does so only tacitly [stillschweigend]. In fact, the medium privileges tacit description, just as verbal narratives privilege explicit description.

*Seymour Chapman zitiert in _affron s.42

Wenn man Architekturdarstellungen auf ihre Fotogenität untersucht, bemerkt man, daß in Entwurfspräsentationen gerne Figurinen verwendet werden, die als Maßstab und zur Imagebildung dienen. Die gängige Darstellung fertiger Bauten in Hochglanzmagazinen mit eigens geschaffener Einrichtung und Dekofood wirkt jedoch irgendwie eigenartig: menschenleer.

Diese inszenierten Bilder stellen Idealvorstellungen von ArchitektInnen und FotografInnen dar - nicht Realität; bei der Betrachtung solcher Stilleben stellt sich die Frage, ob sich ArchitektInnen vor den ausgeblendeten BenutzerInnen ihrer Bauten fürchten, und ob ihre Überlegungen für ein Bauwerk über dessen Fertigstellung hinausgehen. Solcherart dargestellte Architektur scheint nur sich selbst zu dienen.

98% der Architektur fotografieren in Jodidios 550 Seiten starkem Buch "Building a New Millenium" sind menschenleer, diese Abbildung von Architecture Studio ist seltene Ausnahme:

Gläubige verdecken rund ein Viertel des Bildes, die ArchitektInnen verschicken also 25% an Information über ihr Bauwerk, um es gleichzeitig auf eine andere Weise anzureichern.



Architecture Studio (1997) _jodidio s.076

Despite the artifice, décor in narrative film does not constitute reality. It is a contrived reality, reality given form and function. It is used reality. It serves a purpose. If it doesn't, then it is bad production design.
_heisner: Production Design s.7

Während Filmarchitektur die Menschlichkeit sucht, um Realität zu erzeugen, blendet herkömmliche Architekturdarstellung sie aus, um einer Illusion zu dienen, dem Ideal des perfekten Gebäudes, das durch BenutzerInnen nunmehr verunzucht werden kann, den Alterungsprozessen hilflos ausgeliefert.

Kann Filmarchitektur die Realität der Architektur reeller zeigen ?

"Reality" as the foundation of architecture has also been changed by the emergence of the mass media, by photography and other technologies of reproduction. In order to clarify his architectural concepts, Le Corbusier edited his own periodical, *L'Esprit Nouveau*, and extensively retouched many of the photos of his work published there.

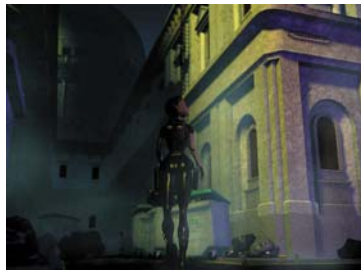
Of course the existing building is an important moment in the activities of the architect, but for Le Corbusier it is definitely not the final result. The photos and layouts in *L'Esprit Nouveau* articulate another architecture. The hierarchical order which accords a privileged status to the building as constructed is lost, replaced by a complex interaction between the concept of the building, the building itself, and reproductions of the building.

_tunaka

One reason why Le Corbusier's work spanned so many media is that he was a propagandist for modern architecture. But another and more germane reason is that there was something in his concept of architecture that could find its expression only by means of differences in media. In other words, his architecture was unrealizable within each of these forms of expression alone.

The important thing is that Le Corbusier's architecture existed only in the expressive relationship and differences between drawings, photos, and buildings, or in other words in the process of translation from drawing to building and from building to photo. Precisely because architecture cannot be sufficient to itself in the form of a built work or in the form of a drawing, the possibility of its realization lies in the vague region of inter-media.

_tunaka



Lara Croft [_http://laracroft.metropoliglobal.com/Galerias/WallPaper](http://laracroft.metropoliglobal.com/Galerias/WallPaper) (27.11.01)

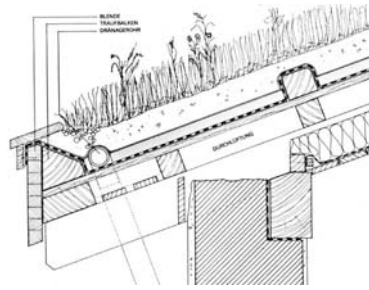
Wo sich A und F berühren

Beide arbeiten mit Stilmitteln, Materialien, Formen und Farben, sie üben sich in Büroorganisation und stellen sich einer Kostenwahrheit, sie verwenden die gleichen Stifte um ihre Entwürfe aufzuzeichnen, sie dealen mit ähnlichen

präsentationsmethoden:

Verschiedene Mittel der räumlichen, also 3dimensionalen (sowohl auf dem Papier, als auch am Computermonitor eigentlich 2dimensionalen) Architekturdarstellung sind der Filmarchitektur um vieles näher als der Architektur selbst: Perspektivische Zeichnungen, Photographien oder Renderings können nur ungefähre (weil einäugige) Raumeindrücke wiedergeben. Eine "Hummelflug" - Animation durch im Computer gebaute Räume gibt lediglich Auskunft über potentielle Insekten-Flugbahnen. (Natürlich wäre es wunderbar, wenn unser alter Traum vom Fliegen endlich erfüllt würde...) Alle zusammen *reduzieren* Architektur auf ihre Raumwirkung.

Computerspiele gaukeln uns vor, daß wir uns selbst durch fremde Welten bewegen: Wir haben so ein Steuerding in der Hand, um auf "unsere" Bewegungen (in Wirklichkeit ein Avatar: Fake 1) aktiv Einfluß zu nehmen. Die Verrenkungen von ComputerspielerInnen vor dem Bildschirm lassen die vorgetäuschten Bewegungen manchmal errahnen, meistens jedoch bringen sie uns zum Lachen: Hei, du bist zuhause! Nix Lara Croft/ Level 4 - Erde !! Im Übrigen ist Bergsteigen im Computer nicht anstrengend: Fake 2, die von uns gesehene Welt existiert nur innerhalb des Rahmens und soweit das Auge reicht, um sich mit jeder Bewegung neu aufzubauen, im Hintergrund meist grob pixelig: Fake 3. Und: die beste 3D Grafikkarte produziert derzeit nur zentralperspektivische Bilder: Fake 4.



Detail eines begrünten Daches _schnitt/ heene s.679

Das einzige Medium, das es derzeit schafft, auf unsere Bewegungen räumlich annähernd richtig zu reagieren, ist die Virtual Reality Engine mit ihrer Cave. Nur ist diese mit so unmöglich großen Datenmengen beschäftigt, daß es noch eine Weile dauern wird, bis unsere Umwelt mit all ihren visuell-räumlichen Details (Lichtreflexe, räumliche Tiefe, Nebel-effekt, ...) in der Cave "durchschritten" werden kann. Vielleicht gelingt es auch irgendwann, Wetter- und Tastsinnsmaschinen anzusteuern, um etwas mehr Natur in die Angelegenheit zu bringen.

Modelle hingegen, ob aus Karton oder Plexiglas, stehen der Architektur näher, weil sie Materialität und Konstruktion mit einbringen, und die Raumeindrücke unserem tatsächlichen Sehen entsprechen. Sie geben nicht vor real zu sein, sondern versuchen vom Kleinen aufs Große schließen zu lassen.

Polierpläne und Detailzeichnungen geben Auskunft über Material und Konstruktion, Grundriß-, Ansichts- und Lagepläne über Raumplan, Dimension, Ausrichtung und städtebauliche Situation eines Gebäudes.

Selbst die Kombination all dieser Repräsentationsmethoden kann nur wenige Aspekte von Architektur darstellen, und höchstens Lust auf das reale Gebäude evozieren, dieses jedoch niemals ersetzen.

Ich kann es nur erleben, wenn ich mich selbst hindurch bewege und z.B. Anstrengungen beim Treppensteigen, die Suche nach einem Lift oder der richtigen Tür, das Warten im Vorraum usw. als angenehm oder unangenehm empfinde. Zu spüren, ob ein Teppich weich, eine Oberfläche kalt oder fettig, eine Wand glatt oder aufgeraut ist, bereichert unser Leben ungemein. (Wir können uns - wenn wir einmal in den Genuß kamen - weichen Teppich vorstellen, wir wissen, wie es aussieht, wenn jemand darauf herumläuft, aber genießen können wir ihn nur, wenn wir selbst darauf stehen.)

Filmarchitektur wird nur in der Fiktion benutzt, von einer genau definierten Art und Anzahl an Charakteren in genau definierten Situationen - in der Realität (Projektion) ist man passive/r, popcornessende/r BetrachterIn, obwohl man das gerne vergißt...

A ist nutznießer von F (milieustudien, propaganda).

Mit Hilfe des Films wurde die Zeit zu einem veritablen Instrument des Raums, "der vor unseren Augen unablässig seine aufeinanderfolgenden Volumina entrollt, die uns in Dimensionen wiedergegeben werden, welche es uns erlauben, seine flächen- und tiefenmäßige Ausdehnung zu erfassen."

*Elie Faure zitiert in _neumann s.14

Film kann ein Instrument sein, um Architektur zu lesen.
_weihsmann: Cinetecture s.56

Mit der Fotografie und später dem Film eröffnete sich für die moderne Architektur eine völlig andere Rezeptionsweise von Raum. Blieben die Zeichnung, das Architekturmodell oder das Diorama in Körperlichkeit und Raumauffassung weitgehend an ein statisches Seh-Modell gebunden, so begann der Film den Raum dynamisch zu erschließen. ... Zudem kreierte die Filmtechnik multiple Perspektiven – adäquat dem Charakter der Geschwindigkeit und Plastizität moderner Raumschöpfungen und Stadtbilder. _weihmann: Cinetecture s.55

Seit Mitte der 20er Jahre gibt es Filme über Architektur, Bauen und Städtebau, meistens mit lehrendem oder propagandistischem Inhalt. *Andreas Janser in _penz/ thomas: Cinema Et Architecture S.34

Einer der ersten Filme, der ein Bauwerk in den Mittelpunkt seiner Handlung stellte, war Man Rays Kurzfilm *Les Mystères du Château du Dé* (1927), ein Porträt des "Hauses Vicomte de Noailles" an der Côte d'Azur (1923, Robert Mallet-Stevens). Er war auf Auftrag der HauseigentümerInnen erstellt worden, basierend auf einem Gedicht von Mallarmé eher poetisch und bezaubernd als dokumentarisch angelegt.

Le Corbusier hingegen wußte die Filmkunst für seine Zwecke als Architekt zu nutzen: Zusammen mit Pierre Chenal schuf er *Architectures D'Aujourd'hui* (1929/ 30), einen Propagandafilm über die Villen Stein (1927) in Garches, Church (1927) in Ville d'Avray und Savoye (1929) in Poissy, sowie die Arbeiter-siedlung Pessac (1926) und seinen Plan Voisin für Paris, um damit seine Visionen von Architektur in die Welt tragen: "Une auto est une machine pour rouler, une maison est une machine à habiter!" (Ein Auto ist eine Maschine zum Fortkommen, ein Haus ist eine Maschine zum Wohnen!)

Unschwer ist Corbusiers Hand zu erkennen, die wie Gottes Zeigefinger auf seine städtebaulichen Visionen für Paris weist.

Architectures D'Aujourd'hui _weihmann: Cinetecture s.109f.



Relatively few documentary films about architecture are made at all.
 ...Those that do get produced tend to be surveys or profiles of an important architect and his work (the protagonist almost inevitably being male).
 *Bob Eisenhart in *_lamster* s.89

Einer der jüngsten Dokumentarfilme über Architektur ist *Concert of Wills: Making the Getty* (1997, R: Bob Eisenhardt, Susan Frömke, Albert Maysles), der im Auftrag der BetreiberInnen und BauherInnen des Getty Centers (Architekt Richard Meyer) entstanden ist, und die Realisierung dieses Komplexes festhält: die ersten Skizzen, laufende Besprechungen, Baustelleneinrichtung, Probleme mit den NachbarInnen, Fertigstellung, Einrichtung, ...

Die Architektin Nancy Levinson stellte sich die Aufgabe, ein Festival ausschließlich solcher Filme zu veranstalten, in denen ArchitektInnen eine Rolle spielen. Im Zuge ihrer Recherchen stellte sie fest, daß dieser Beruf im Vergleich zu ÄrztInnen oder PolizistInnen äußerst selten in Filmen vertreten ist, und wenn wird ein eigenartig fachfremdes Bild darüber verbreitet:

Far from underpaid draftsmen or overage apprentices, most architects in the movies are inheritors of the heroic modernists mission (or at least its aura), formgivers honored by society, disciples of an ancient craft, artists with steady funding and stylish quarters, creative and sexy free spirits pursuing enviably unfettered lives. The movies are captivated by certain dreams, ideals, and even fantasies that have come to characterize the architects image - the mystique of the profession to those outside the discipline and sometimes even, against considerable odds, to practitioners themselves. And as is so often the case when comparing the movies and "real life", the question of cause and impact is impossibly complex.

*Nancy Levinson in *_lamster* s.12

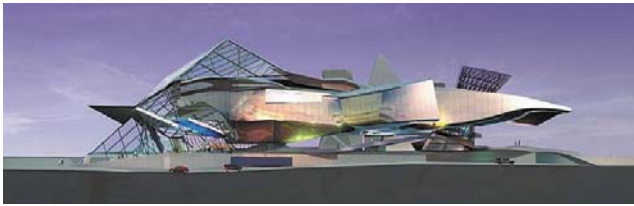
Entstand dieses Bild durch ArchitektInnen oder Laien? War es bereits vorhanden, bevor es Medien gab, oder haben Medien es erschaffen? Wurde es von ArchitektInnen gefördert oder haben sie versucht es richtig zu stellen?

Dietrich Neumann befaßte sich mit einem anderen Aspekt der Wechselbeziehungen zwischen Architektur und Medium:

Filmarchitektur dient seit Anfang dieses Jahrhunderts als eine Art Laboratorium für die Erforschung der gebauten Welt, das heißt der Architektur und der Stadt. ... Verschiedentlich nahm der Film konkrete Ausformungen ... vorweg: Man denke nur an die Ikonen expressionistischer Utopien, von *Das Cabinet des Dr. Caligari* [1919] bis *Metropolis* [1926], denen scheinbar gelang, was die Architektur nicht vermochte: nämlich die Zukunft in der Gegenwart zu bauen.
 _neumann s.13



Das Cabinet des Dr. Caligari _weihsmann: Gebaute Illusionen s.102 (links)
Raskolnikow _weihsmann: Gebaute Illusionen s.133



Musée de Confluences (2001, Coop Himmelb(l)au)
[_http://www.coophimmelblau.at](http://www.coophimmelblau.at) (17.11.01)



Steinhaus (1986-, Günther Domenig) _dimster s.54

Auch an authentischen Drehorten - also fern der Künstlichkeit des Studios - war es nötig, "die Realität durch zusätzliche Ausstattung zu einem gewünschten Realismus umzuarbeiten."
 *Buchers Filmenzyklopädie zitiert in _weihsmann: Gebaute Illusionen s.16



Heller als der Mond: Motivfoto und Filmstill

Im selben Text vergleicht er dekonstruktivistische Architekturen von Coop Himmelb(l)au mit jenen Filmen des Expressionismus und meint, dies "erweckte sogar den Eindruck, als habe sich heute ein Kreis geschlossen und die Architektur endlich den imaginären Raum des Films eingeholt" (_neumann s.13). Es bleibt die Frage, ob es sich hier um rein formale Entsprechungen oder inhaltliche Gedankenverwandtschaft handelt.

Die Filmkunst bot ... die Möglichkeit, eine neue, von den materiellen Fesseln der Schwerkraft und der Alltagslebens befreite Architektur der Zeit und des Raums zu entwickeln.
 _neumann s.14

Ohne Zweifel hat die Erfindung Film unsere Wahrnehmung von Zeit und Raum beeinflusst:
 The view, dominant since Roman Antiquity, that space is synonymous with hollowed out internal space, was replaced by the conviction that space also emanates or flows from volume.
 _sierek

F ist nutznießer von A (drehorte, stilmittel).

FilmarchitektInnen lassen sich von ihrer gebauten Umwelt inspirieren, sie dient als Vorbild für den gewünschten Erzählraum. Der gewählte Baustil schöpft aus einem Repertoire bekannter Architekturen, wie Eklektizisten formen sie aus verschiedensten Zutaten, um einen bestimmten Raumeindruck auf den Punkt zu bringen.

Wenn sie existierende Gebäude als Szenerie nutzen, wird dieses Motiv von allem gesäubert, was die Einstellung stören könnte, dazu gehören Schilder, Autos, Einrichtungsgegenstände, Werbeplakate (Fremdwerbung)..., um es anschließend mit "Filmeinrichtung" vollzufüllen: gewollte Werbung (Product Placement), Autos aus einer bestimmten Zeit oder in einer bestimmten Farbe, Menschen (StatistInnen), Müll, ...



Barrier City _www.finalfantasy.com (13.11.01)
 links: Geodesic Dome City (1968, Buckminster Fuller)
 _http://www.feedmag.com/streetlevel/ny2feat.html (17.11.01)

Im Kino wird präfiguriert, propagandiert, usupiert, was die sogenannte "Moderne Architektur" hervorgebracht hat bzw. werden auch alternative Positionen formuliert und realisiert.

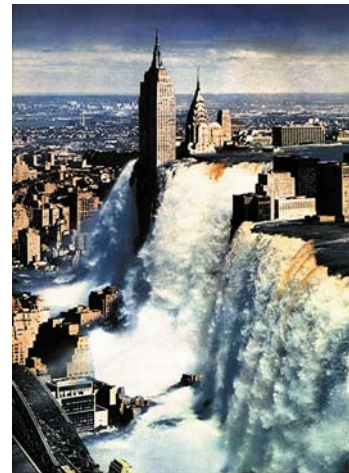
_weihsmann: Gebaute Illusionen s.07

Nach der Uraufführung von *Metropolis* [1926, R: Fritz Lang, FA: Otto Hunte/ Erich Kettelhut/ Karl Vollbrecht] schrieb Buñuel: "An die Stelle des Bühnenbildners tritt von nun an und für immer der Architekt. Das Kino wird den kühnsten Träumen der Architektur als treuer Übersetzer dienen."

*Luis Buñuel zitiert in _weihsmann: Cinetecture s.77

Daß das Kino nicht nur Träume von ArchitektInnen aufgreift, sondern weitaus tiefer mit den Geschichten unserer Welt verwoben ist, zeigt z.B. *Artificial Intelligence* [2001, R: Steven Spielberg, FA: Rick Carter], der das New York der Zukunft versinken ließ, wie einst Atlantis (Bezug zu Mythen der Vergangenheit), und dies mit der allgemeinen Erderwärmung begründete (Problem der Gegenwart).

Fotokollagen von Tsunehisa Kimura _un studio s.20
 rechts: _http://www.thei.aust.com/bsite/igkimura7.html (27.11.01)



Artificial Intelligence
 _http://fyi.cnn.com/2001/SHOWBIZ/Movies/06/28/review.ai.clinton (27.11.01)

Es gibt für Monumentalität kein gesellschaftliches Subjekt mehr, keine Staatsereignisse und auch keine Gefühle, bzw. die Gefühle, die da sind, werden über Fernsehen bedient, sie sind anders geworden, individualisiert. ... Was drückt überhaupt die Wünsche aus, die sich touristisch auf Schlösser, Kirchen, Thermen und Arenen richten? Da ist gar nichts. Und auch die kommerziellen Glitzermonster von Las Vegas sind hier undenkbar und erscheinen ... geradezu als Utopie von Schaulust und ästhetischer Freiheit. Das eben sind sie gerade nicht, sondern blitzblanke Nachahmungen, die ihrerseits ästhetische Übermacht und individualisierte Passivität der Menschen festschreiben.
 *Dieter Hoffmann-Axthelm: Nachwort zu _venturi, scott brown, izenour s.200f



Tinseltown Studios [_http://www.visualstore.com/nr/entertain/cont/tinsel.html](http://www.visualstore.com/nr/entertain/cont/tinsel.html)
 unten: [_http://www.seeing-stars.com/ImagePages/TinseltownStudiosPhoto1.shtml](http://www.seeing-stars.com/ImagePages/TinseltownStudiosPhoto1.shtml) (01.10.01)

illusionsarchitekturen

Disney World, Dollywood, Westernstädte, Scheinwelten, Erlebniswelten, Infotainment Center, Ausstellungsarchitekturen, Messebauten, Dekoarchitektur in Einkaufshäusern, Stadtplatzinszenierungen, Cineplexe,... Die Illusionsmaschinerie läuft und läuft, und macht auch vor der Architektur nicht halt: Illusionsarchitektur läßt uns die Gegenwart vergessen - real gebaut, um Fiktion zu erwecken.

One day Walt Disney had a vision. It was a vision of a place where children and parents could have fun together. The more Walt dreamed of a "magical park," the more imaginative and elaborate it became.
[_http://www.justdisney.com/disneyland/history.html](http://www.justdisney.com/disneyland/history.html) (28.11.01)
 Disneyland wurde 1955 eröffnet.

Die Attraktion Filmwelt wurde von den *Universal Studios* bereits in den 20er Jahren erkannt, als sie begannen BesucherInnen gegen ein kleines Entgelt hinter die Kulissen zu führen. Seit 1964 ist diese Tour die zweitgrößte TouristInnenattraktion in Kalifornien, in Florida hatte nie echter Studiobetrieb stattgefunden.

Maggie Valentine beschreibt dies (in _Jamster 154f) als Entwicklung *vom Set als tatsächlichem Ort, zum Set als künstlichen Ort, zu realen Orten als konstruierte Sets*:

Die *Tinseltown Studios* in Anaheim/ Kalifornien, deren Architektur (Tonnendach, Wasserturm, Scheinwerfer) an traditionelle Studiobauten angelehnt ist, sind seit ihrer Errichtung ein Restaurant: Die BesucherInnen bezahlen für ihren ganz persönlichen "Walk of Fame", um auf einem roten Teppich einzumaschieren und von AutogrammjägerInnen und Paparazzis belagert zu werden. Einzelne Menschen werden über Bluescreens in Szenen ihres Lieblingsfilms versetzt, Unbekannte werden zu Leinwandlegenden.

Der Verkauf der MGM Studios (Metro Goldwyn Mayer) in den 50er Jahren diente dem Bau des MGM Grand Hotels in Las Vegas: Seither entwickelte sich diese Stadt in ein einziges Filmset, wo SpielerInnen und TouristInnen in Vulkanen, ägyptischen Pyramiden, Pariser oder New Yorker Straßenszenen ein- und ausgehen.

An diesen Orten erfährt die Fassade als ursprüngliche Trennung zwischen Innen und Außen eine eigenartige Transformation: Sie wird - ähnlich wie in jenen

Noisy streets that posed no problems for silent filmmakers [Stummfilm] were replaced by artificial streets enclosed in soundstages where noise and weather could be controlled. The contemporary architectural parallel to this development is the replacement of "Main Street" shopping districts by gigantic Shopping Malls.

*Maggie Valentine in *_lamster* s.156



Seaside Luftaufnahme [_http://www.seasidefl.com](http://www.seasidefl.com) (12.11.01)

Vorstadthäuschen – ins Innere der Häuser gestülpt, um sich dort undurchdringlich zu verhärten – die scheinbare Vergrößerung des "öffentlichen" Raumes führt zur vollkommenen Abschottung vom Privatraum dahinter.

Die einstige Aufgabe der Repräsentation, also der Projektion des Inneren nach Außen, wird sinnentleert, da das Aussehen der Dekofassaden mit der Illusionsmaschinerie dahinter eigentlich nichts gemein hat: Selbst die eigentliche Konstruktion der Häuser wird verblendet, um nicht zu sagen ausgeblendet, um einem Image zu dienen, dem der schönen anderen Welt: Illusionsarchitektur ist Fassadenarchitektur ohne Rückseite.

Musterstädte des New Urbanism, wie z.B. *Seaside* in Florida (Drehort für *Truman Show*), versuchen über Designcodes ein (an)passendes Verhalten herbeizuführen: Jedem Haus in Seaside war eine dem öffentlichen Raum zugekehrte Veranda vorgeschrieben worden, die von Schaukelstühlen und kommunizierenden NachbarInnen bevölkert werden soll. Allerdings wechseln diese "NachbarInnen" ständig, weil Seaside hauptsächlich Ferienort ist.

Gated Communities bieten Lebensentwürfe der geregelten Art, ihre Gesetze werden von Betreiberorganisationen vorgeschrieben, und von ArchitektInnen in die Gestaltung miteinbezogen. Alkohol, Drogen, Kriminalität, Arbeitslosigkeit, Graffiti usw. bleiben ausgesperrt, ein Happy End ist garantiert, solange man den Regeln folgt.

Überleitung

Die Auseinandersetzung mit Architektur birgt die Auseinandersetzung mit Realität (Raum und Zeit); die Auseinandersetzung mit Filmarchitektur birgt die Auseinandersetzung mit der Wahrnehmung und Darstellung von Raum- und Zeitrealitäten.

Realität ist. Wahrnehmung und Medien stehen ihr gegenüber, sie versuchen Realität abzubilden, festzuhalten, zu kommentieren, zu denken, zu träumen.

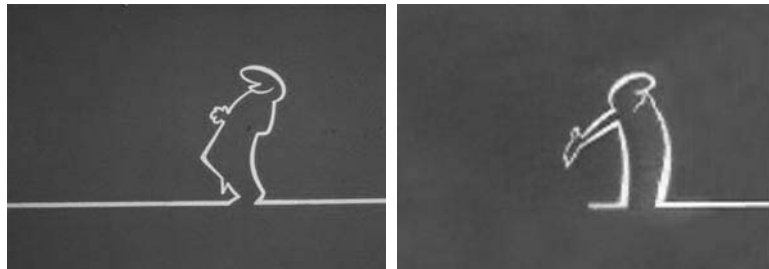
In jedem Fall ist Filmarchitektur nicht Architektur, nicht Realität und nicht Medium. Sie setzt sich auf ihre ganz spezifische Art und Weise mit Realität und Wirklichkeitssinn (Realismus) auseinander, um Raum für ein Medium "herzustellen".

Wenn Realität im Film konstruierte Realität ist, dann ist Filmarchitektur konstruierte - künstliche - Architektur.

Dies vor allem im Hinblick darauf, daß diese Filmarchitektur nur für ein paar fiktive Charaktere gemacht ist, und von diesen in ganz bestimmten Situationen genutzt wird, während Architektur im besten Fall allen Menschen und den verschiedensten Situationen zugänglich ist. Ein weiterer Punkt dieser Konstruiertheit ist der willkürliche Umgang mit Zeit und Raum.

Von Zeit und Raum befreit, also Wind und Wetter, Bauphysik, Statik, Politik, ... Schönheitsidealen, Alterungserscheinungen und BauherrInnen, ist Filmarchitektur ein herrliches Experimentierfeld - aufs Engste begrenzt: Es gilt, *einer* Fiktion zu dienen, sie mit allen Mitteln auf den Punkt zu bringen.

Zur Erzeugung dieser Illusion schöpft Filmarchitektur aus der Realität. Sie recherchiert Lebensumstände, Wechselspiele von Oberfläche und Inhalt, sie benutzt und verfremdet bekannte Kodierungen, sie zerlegt Wirklichkeit und setzt sie neu zusammen. Nur so wirkt ein Film "real": Filmarchitektur hat Realitätsanspruch, sie würde sonst Illusion zerstören.



La Linea (Oswaldo Cavandali) [_http://www.latelounge.de/data/LaLinea.html](http://www.latelounge.de/data/LaLinea.html)
rechst: [_http://www.informatik.uni-bremen.de/~schuster](http://www.informatik.uni-bremen.de/~schuster) (beide: 27.11.01)

Das Kino, ein Werk der Architektur, ist das Zuhause dieser Illusionen. Wenn man dort ist, dann nicht nur um einen Film zu sehen, sondern um in ihn einzutauchen, die Realität auszublenden, um in andere Welten einzusteigen. Die Zentralperspektive schafft es, uns geometrisch in jene Räume einzubinden, uns das Gefühl zu verleihen, selbst dort zu sein: Filmarchitektur wird öfter "durchwandert" als jedes reale Gebäude, obwohl man sie gar nicht betreten *kann*. Sie ist Teil einer Projektion, Teil eines Mediums, das eine kann ohne das andere nicht existieren.

Für den Film ist Architektur sehr wohl ein notwendiges Element. Ein Film ohne Raumwirkung ist schlicht unvorstellbar.
_weihsmann: Cinetecture s.55

Architektur ist unmittelbar, sie braucht, abgesehen von Sinneswahrnehmung, keine Medien um ein Gebäude zu sein. An Raum und Zeit gebunden dient sie der Realität.

Was bleibt, ist die Frage nach der Realität, so wird ein Ende zu einem Anfang...

Lisa Tillinger... HERSTELLUNGSLEITUNG
Thomas Benesch... KAMERA
Roman Sorger... CASTING
Wolfgang Mohaupt... TONMEISTER
Sabine Layer, Sonie Wenig... KOSTÜM
Anna Buchacher... GARDEROBE
Anne Hartl, Christiane Riepler, Julia Pabisch, Adele Ratzkoewi... MASKE
Ralph Polinski, Laurentius Emmelmann... REGIEASSISTENZ
Thomas Kiennast... 1. KAMERAASSISTENT
Gerald Kerkletz... OBERBELEUCHTER
Tom Tom Schindler... BEST BOY
Jörg Brunner, Peter Jaitz, Clemens Lechner, David , Phillip Wieltschnig,
Sebastian Larrossa... BELEUCHTER
Petra Mayer, Ainhoa Achutegui... AUFNAHMELEITUNG
Lilith Opperskalski, Anette Hoerlinger, Beate Mantl, Jochen Bauer,
Mathias Froschauer, Christina Dirnberger... PRODUKTIONSASSISTENZ
Christian Ploiner... CATERING
Christoph Kaindl... KAMPFCHOREOGRAPHIE
Gabriel Diakowski... MAKING OF

WWW.AINOA.NET

Vorgeschichte

Marco Kalantari studiert Regie und Produktion an der Universität für Musik und Darstellende Kunst, Abteilung Film und Fernsehen.
Seit 1998 arbeitet er am Projekt AINOA, seinem Diplomfilm, ein Jahr später stieß Nina Munk als Co-Autorin des Drehbuches hinzu.
Seit Sommer 1999 wird der Film stückchenweise produziert:

Der erste Drehblock fand im Juni 2000 statt, 2 Wochen lang wurde am Kampf um das Gefängnis und der Befreiung Ainoas gearbeitet.
2. Block: 3 Wochen im Jänner/ Februar 2001
Bunker, Wanderung nach Lakar Hud, Unterschlupf, Ruine Kei

Anfang April 2001 wurde ich von Marco Kalantari dazu eingeladen, die Aufgabe der Filmarchitektin für Drehblock 3 zu übernehmen, 1 Monat später begann ich meine Arbeit.

Mittlerweile ist Block 3 abgedreht. Wie bei Filmakademieproduktionen üblich, kamen alle mit ihren zeitlichen, finanziellen und körperlichen Ressourcen einem Zusammenbruch nahe, im Nachhinein verklärt sich die Sicht, und Erinnerungen an lustiges Teamarbeiten übertönen die Kreuzschmerzen.
Auf den folgenden Seiten möchte mein Aufgabengebiet beschreiben und dokumentieren. Ich beginne mit der Geschichte, wie sie im Mai vor mir lag, teils verfilmt, doch größtenteils völlig offen...

(Marco Kalantari verfaßte den Text, die Abbildungen sind Filmstills aus dem bereits gedrehten Material, die Numerierungen entsprechen dem jeweiligen Drehblock: 1, 2, 3.)



2



2



2



2

Die Geschichte

Der Beginn des dritten Jahrtausends. Die Welt steht vor dem großen Atomkrieg.

2004.
Der Wissenschaftler Alexander Kerensky geht mit seiner Frau und vierzehn weiteren Vertrauten in einen Bunker unter die Erde - er wird nie wieder die Sonne sehen.

2054.
Im Bunker. Der fünfjährige Yuri spielt mit seiner Schwester Kei. Beide sind im Bunker geboren worden, sie sind Kinder der zweiten Missionsgeneration. Als "Mission" bezeichnen sich die Menschen in dem Bunker. Die Mission ist ihr Auftrag und ihr Leben. Ziel der Mission ist es, den Krieg zu verhindern.

2078.
Yuri in Offiziersuniform auf dem Weg ins weit oben im Hochland gelegene Bischewanja - Gefängnis. Er und die übrigen Missionare überfallen das Gefängnis und befreien eine der Insassen - einen Roboter in der Gestalt einer jungen Frau. Es ist Ainoa. Die Flucht gelingt erfolgreich.

Auf einem Hochplateau machen die Missionare Halt. Yuri öffnet Ainoas verklebte Augen. Sie entfaltet sich, stürzt in die Knie, schreit einen unhörbaren Schrei, bevor sie schließlich zusammenbricht.



1



1

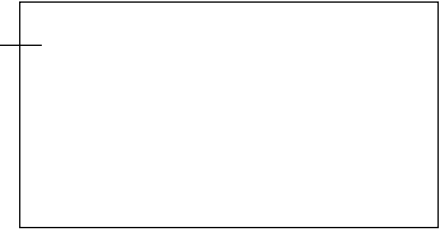


1



2

Im Regierungszentrum des Landes. Der Oberbefehlshaber der Armee, General Illushin, muß dem autoritären Herrscher des Landes, dem Sonnengott die schlechte Nachricht von Ainoas Entführung überbringen. Der Sonnengott ist eine mystische Erscheinung, die von der Bevölkerung für einen Gott gehalten wird. Auch Illushin hat Ehrfurcht vor dem Sonnengott. Er bespricht die Lage und meint, er sei den Terroristen schon auf der Spur.



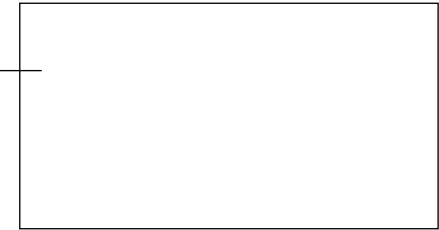
2

Die Missionare bringen Ainoa in ihren Unterschlupf. Großer Jubel bricht zwischen den Männern und Frauen aus. Der Anführer Anathol nimmt Yuri beiseite und gibt ihm ein Päckchen. Er fordert ihn auf, Ainoa zu beschützen und nach Torn Lev zu gehen, um dort einen Mann namens Noah zu treffen. Im selben Moment wird der Unterschlupf angegriffen. Yuri erkennt, daß Anathol von dem Anschlag gewußt hat. Verzweifelte flüchtet er mit Ainoa und kann als einziger lebend entkommen.



2

Sie suchen Zuflucht in einem alten Lagerhaus. Ainoa reagiert kaum auf Yuri. Er ist sich auch nicht sicher, ob sie ihn versteht oder ihm zuhört. Yuri packt das Anathols Päckchen aus, darin befindet sich ein eigenartiges Ton-Abspielgerät. Es handelt sich um die Aufzeichnungen des Missionsgründers Dr. Kerensky: die "Prophezeiung". Kerensky hat die Aufnahmen in hohem Alter gemacht. Er scheint verwirrt, die Wiedergabe funktioniert nur fragmentarisch.



3



2

Schwer verständlich erzählt er Ainoas "Geschichte": Am Anfang des dritten Jahrtausends stand die Welt vor einem großen Atomkrieg. Die Präpotenz der Militärs rechnete damit, alle Gegner in einem schnellen, präzisen Schlag vernichten zu können. Die Weltherrschaft war zum Greifen nahe. Ainoa war der Codename des Projekts, von dem sich die Militärs den Erfolg dieses Unterfangens erhofften.



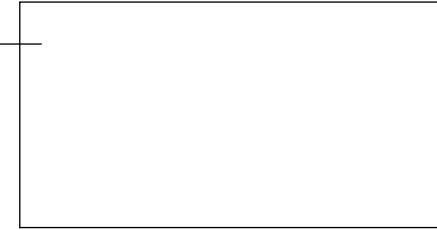
2

Ainoa ist ein Roboter, ein Computer. Ainoa hat alle Gefechtspläne und Codes gespeichert. Sie hat sich 63 Jahre später aktiviert und den Krieg von der Zukunft aus begonnen. Unbewußt sendet sie Angriffsbefehle und Daten in die Vergangenheit. Man erhoffte sich einen Sieg ohne Kompromisse. Dazu ist es nie gekommen, keiner weiß, warum.

Ainoa scheint der Prophezeiung zugehört zu haben, zeigt aber keine Reaktion. Yuri nimmt einen Zettel mit einer Adresse aus seiner Tasche.

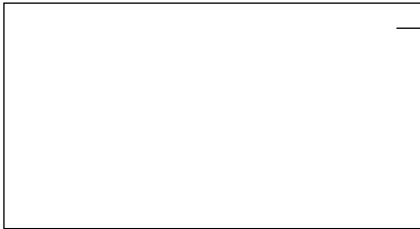


Im Zentrum der Regierung. General Illushin bekommt ein Päckchen, das für ihn bestimmt ist. Darin befindet sich ein Ton-Abspielgerät mit einer Aufzeichnung vom mittlerweile toten Missionsanführer Anathol. Anathol fordert Illushin auf, von seinem Weg abzuweichen, weil er sonst auf der falschen Seite des Schicksals stehen und untergehen würde. Der General kommt ins Grübeln.



2

Yuri streift mit Ainoa um eine Ruine, in der er seine Schwester Kei vermutet. Kei ist 30 Jahre alt. Sie hat vor fünf Jahren die Mission verlassen, weil sie ihr Leben nicht irgend einem Hirngespinnst opfern wollte. Damals haben die Missionare nach ihrer Flucht versucht, sie umzubringen, weil sie in ihr ein Risiko sahen.

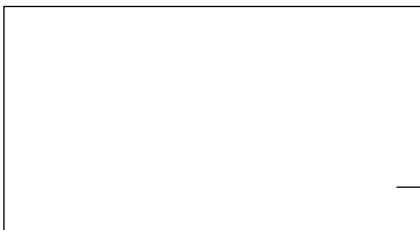
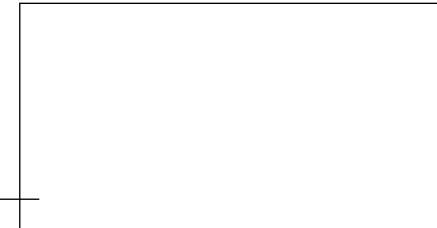


3

Er findet Kei, es kommt zu einer heftigen Auseinandersetzung, trotzdem nimmt sie Yuri und Ainoa bei sich auf. Ihr stummer Freund Pjotr wundert sich über den Besuch. Yuri und Ainoa verbringen die Nacht bei Kei. Ainoa wird zunehmend aktiver und beginnt, ihre Umwelt wahrzunehmen und zu beobachten. Zwischen Kei und Ainoa entwickelt sich ein eigenartiges Näheverhältnis. Sie hält Ainoa einen Spiegel vor. Ainoa sieht sich zum ersten Mal in ihrem Leben selbst.

Kei fragt Yuri, was er mit Ainoa vorhabe. Yuri meint, er wisse nicht, ob er Ainoa töten soll. Er habe keine Ahnung, wie man ihre Sendetätigkeit unterbrechen kann.

Yuri verläßt Kei zusammen mit Ainoa, um nach Torn Lev zu gehen, wie es Anathol ihm gesagt hat. Er bittet Kei, mit ihm zu gehen, doch sie verweigert. Yuri meint, er werde auf der Anhöhe vor Torn Lev auf sie warten und geht.



3

Im Zentrum der Regierung. Der Sonnengott wählt Roboter-Söldner, genannt Drohnen, aus, um Ainoa aufzuspüren. Er weiß, daß Yuri jetzt in der Wüste von Torn ist.

Yuri und Ainoa unterwegs in der Steinwüste von Torn. Ainoa wird immer lebendiger. Sie gibt zwar keinen Laut von sich, kommuniziert aber schon auf sehr einfache Weise mit Yuri. Am Abend übernachteten die beiden in einer Höhle, Yuri hört wieder die Prophezeiung. Kerensky spricht von seinem Respekt gegenüber Ainoa, von dem Wunder von Ainoas Lebenswillen und daß Ainoa sich ihrer Taten - daß sie eigentlich gerade die Welt zer-



3

stört - nicht bewußt ist. Yuri ist verwirrt. Er wird aus den Aufzeichnungen nicht schlau. Kerensky spricht immer wieder von einem "Fehler". Schließlich schläft Yuri vor Müdigkeit ein. Ainoa verläßt das Zelt und beobachtet draußen die Sterne. Sie hat einen Traum, in dem sie ihre Energie entfaltet.

Am nächsten Tag setzen Yuri und Ainoa den Weg durch die Wüste fort. Das Gebiet ist radioaktiv verseucht und Yuri wird schließlich ohnmächtig. Ainoa schleppt den bewußtlosen Missionar bis an das Ende der Wüste und rettet ihm das Leben.

Yuri erwacht auf der Anhöhe vor Torn Lev. Ainoa ist bei ihm. Sie beginnt zu sprechen, spricht in einem unverständlichen Mischmasch aus verschiedenen Sprachen. Yuri hört weiter die Prophezeiung. Sie erzählt von einem Orakel, das man in Torn Lev aufsuchen müsse. Nach langem Warten taucht Kei am Horizont auf. Yuri ist überglücklich.

Torn Lev: Die Stadt wird durch den Untergrund betreten und erschlossen, sie scheint verlassen. Überall liegen Leichen, von Zeit zu Zeit huschen Gestalten durch die Tunnel. Yuri trennt sich von Kei und Ainoa, um Wasser zu suchen. Er trifft auf ein kleines Mädchen, das Yuri zu kennen scheint, er folgt dem Kind.

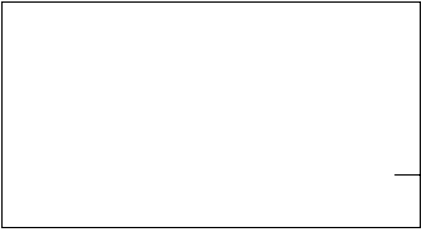
Yuri wird in ein altes Haus geführt, dort warten bereits Kei und Ainoa. Schließlich taucht ein älterer Mann namens Noah auf. Er ist ein Teil des Geheimbundes, der von Dr. Kerenskys Bruder Boris gegründet wurde, um auf eigene Weise die Welt zu retten. Mit Yuri und Kei begibt er sich in eine virtuelle Projektion, um mit den anderen Mitgliedern zu reden.

Ihr Plan: Ainoa besitzt die Fähigkeit, Daten in die Vergangenheit zu senden: Sie könnte ihren Erbauer Dr. Kerensky in der Vergangenheit kontaktieren, um ihn von der Falschheit seines Tuns zu überzeugen. Wenn man Kerensky "rechtzeitig" erreicht, könnte er seinen Plan noch rückgängig machen.

Der Schlüssel zu diesem Kontakt ist das Orakel. Alle Informationen über dessen Standort sind von Dr. Kerensky einer Frau namens Akaya übergeben worden. Akaya ist jedoch im Laufe des großen Atomkrieges umgekommen.

Kurz bevor der große Krieg ausgebrochen ist, hat man mittels der genetischen Spionagesatelliten ein holographisches Abbild der Welt geschaffen. Eine virtuelle Welt, ein eins zu eins Klon der Welt, wie sie damals war. Man versuchte, das Wissen dieser Zeit so vor der Auslöschung zu bewahren. Der Geheimbund hat einen Teil dieses Hologramms gestohlen: Ein

3



Ausschnitt, wenige Quadratkilometer groß. Dort müßte man nach Akaya suchen, um Dr. Kerensky zu kontaktieren.

Yuri, Kei und Ainoa steigen in das Hologramm ein und landen in einem Lagerhaus. Dort angekommen müssen sie erkennen, daß Ainoa verschwunden ist.

Yuri und Kei sitzen auf der Straße, von Ainoa fehlt jede Spur, Yuri will aufgeben. Kei macht ihm Mut, sagt ihm aber auch, daß er sich von seiner Hörigkeit der Mission gegenüber und seinem Bewußtsein als Messias lösen muß, wenn er nicht scheitern will. Yuri will Keis Worte nicht akzeptieren und geht los, um Ainoa zu suchen.

Kei sagt ihm noch, daß er sie finden werde, wenn er seinem Herzen folgt.

Ainoa irrt alleine durch die dunkle Stadt. Sie sammelt tausende Eindrücke, positive und negative, fröhliche und traurige. Sie entwickelt zunehmend Eigenständigkeit, ist hin und hergerissen zwischen ihren Gefühlen, Macht, Stärke, Einsamkeit, Angst, Spaß. Ainoas Pubertät.

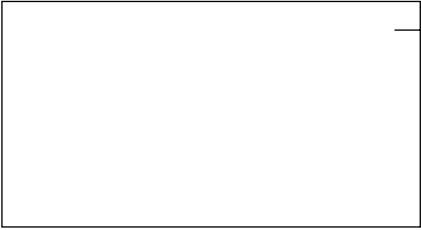
Sie sucht nach Yuri, sie hat sich völlig verirrt.

Als sie von zwei Polizisten aufgehalten wird, wehrt sie sich mit entschiedener Brutalität. Sie ist sich im ersten Moment selbst fremd. Sie hat eine neue Seite an sich entdeckt.

In der Zwischenzeit in der realen Welt. Noah ist in Panik, die Drohnen sind im Stiegenhaus zu hören. Er weiß, daß er bald sterben wird und nimmt mit seinen beiden Töchtern Cyankalitabletten ein.

Die Türe bricht auf, Illushin und die Drohnen betreten den Raum. Illushin steigt in das Hologramm ein, befiehlt seiner Gefolgschaft aber, erst in einigen Stunden nachzukommen.

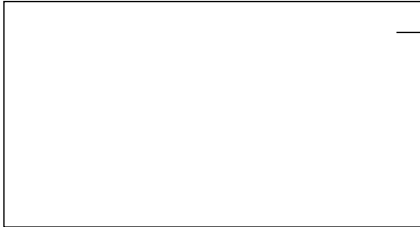
Yuri gelangt auf seiner Suche nach Ainoa in eine Demonstration gegen den bevorstehenden Atomkrieg. Als eine wüste Straßenschlacht losbricht, findet er Ainoa mitten im Getümmel und kann mit ihr flüchten.



Yuri und Ainoa verstecken sich in einer Diskothek, sie kommen sich erstmals näher, sie küssen sich - der Kuß des Jahrtausends: Die Zuneigung der beiden, die so lange im Raum stand, findet nun ihre Vollendung. Illushin beobachtet die beiden. Von Ainoa fasziniert kann er kaum glauben, was er sieht.

Am nächsten Morgen in einem Park: Ainoa und Yuri haben noch etwas Zeit bis zum Treffen mit Kei. Ainoa wird immer ruhiger. Langsam wird ihr bewußt, daß sie für den Tod von Millionen von Menschen verantwortlich

ist. Diese Schuld erdrückt sie. Yuri versucht, den weinenden Androiden zu trösten. Schließlich macht Yuri den Vorschlag, einfach hier im Hologramm zu bleiben. Ainoa verweigert das, meint, sie müßten die Menschen retten. Yuri ist beeindruckt und stimmt zu. Ainoa meint, sie wüßte, wo sie Akaya finden können.



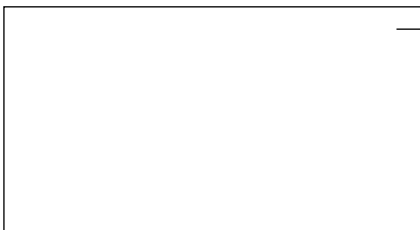
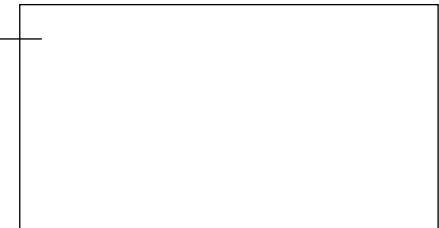
An einem See. Ainoa und Akaya treffen sich zum ersten Mal. Akaya ist eine große, dunkelhaarige, androgyne Erscheinung. Während Ainoa und Akaya am See sitzen und sich unterhalten, hört Yuri die Prophezeiung. Dr. Kerensky erzählt, daß es einen zweiten Roboter namens Akaya gibt. Akaya war der Prototyp des Ainoa Projekts. Sie sollte eigentlich Ainoas Rolle übernehmen, hat aber die Tests wegen zu hoher Willensentwicklung nicht bestanden. Sie wurde darauf programmiert, Ainoa zu beschützen, aber auch dagegen hat sie sich irgendwann entschieden und ist verschwunden. Kerensky meint, Akaya werde - wenn alles gut geht - Ainoa in dem Hologramm begegnen und den weiteren Weg weisen.



Der Treffpunkt mit Kei. Yuri findet Kei weinend im obersten Stockwerk des Lagerhauses vor.

Plötzlich wittert Ainoa etwas. Sie und Akaya gehen nach draußen und werden dort von den Drohnen angegriffen. Ainoa und Akaya wehren sich verbissen. Yuri flüchtet mit Kei durch das dunkle Haus.

Auf dem Weg nach draußen begegnet Kei plötzlich Pjotr. Pjotr trägt die Uniform eines Soldaten. Er lächelt Kei an und erschießt sie. Yuri schreit auf vor Verzweiflung, tötet Pjotr und muß zusehen, wie Kei in seinen Armen stirbt. Ainoa stößt dazu, beobachtet Keis Tod. Dann zerren Akaya und Ainoa Yuri und die tote Kei nach draußen. Akaya meint, sie kennt einen anderen Ausstieg aus dem Hologramm. Durch diesen Ausstieg gelangen Yuri, Akaya, Ainoa und die tote Kei zurück in die reale Welt des Jahres 2078.



2078.

Auf einem Hügel. Yuri hat Kei begraben und trauert. Akaya kommt zu ihm. Sie erzählt von ihrem Auftrag, Yuri und Ainoa zu genau diesem Zeitpunkt zu treffen, um ihnen eine direkte Nachricht von Kerensky zu übermitteln. Die Mission, Ainoas Befreiung, der Tod der Missionare, ... hätten zum Ziel gehabt, Ainoa zu genau diesem Zeitpunkt zu treffen, um eine Botschaft zu überbringen. Der Ort, von wo aus man Dr. Kerensky kontaktieren kann, nennt sich das "Orakel" und befindet sich in Hochland Nis. Von dort aus kann Ainoa Kerensky in der Vergangenheit kontaktieren. Um ihn zu überzeugen, das Projekt rechtzeitig zu verhindern. Das ist die einzige Lösung.

3

Hätte sie Ainoa eher getroffen, dann wäre Ainoa noch nicht bereit dafür gewesen, zum Orakel zu gehen. Hätte Yuri gewußt, was passiert, dann hätten sich die Dinge niemals so entwickelt. Ainoa kann den Weg nun alleine gehen.

Für Yuri ist die Mission vorbei. Yuris Welt bricht zusammen. Er wurde benutzt und geopfert. Yuri gerät in Rage, bricht mit Kerensky, der Mission und Gott und läuft davon. Ainoa sucht nach ihm, findet ihn und bittet ihn, den Weg mit ihr zusammen zu gehen. Yuri verweigert und jagt Ainoa fort.

Yuri fängt sich. Er sucht nach Ainoa, doch Akaya meint, Ainoa sei schon gegangen. Yuri bittet Akaya, mit ihm Ainoa zu folgen. Akaya willigt ein, die beiden gehen los.

Ainoa geht alleine durch das Hochland Nis. Sie hat ihre Entwicklung abgeschlossen. Sie hat ihre Aufgabe und den Wert des Lebens erkannt. Sie ist erwachsen.

Im Hochland trennt sich Yuri von Akaya, sie bleibt zurück, um eine Verteidigungslinie aufzuziehen. Yuri geht alleine weiter Richtung Orakel. Vor dem Orakel findet Yuri Ainoa. Sie versöhnen sich und verbringen einen letzten gemeinsamen Abend. Was wird danach passieren? Weder Ainoa noch Yuri wissen darauf eine Antwort.

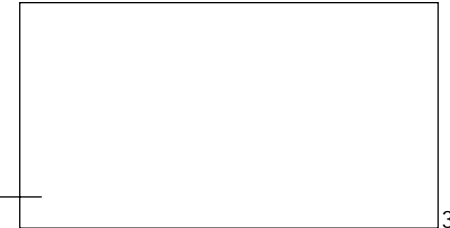
2014.

Der Wissenschaftler Dr. Kerensky erwacht in seiner Wohnung. Er hatte im Traum eine Idee. Er steht auf und schreibt die Idee auf einen Zettel. Er beginnt sofort, am Computer zu arbeiten.

Am nächsten Morgen. Ainoa erwacht. Yuri schläft noch. Ainoa steigt allein in das Orakel hinab.

Kerensky spricht mit seinen Auftraggebern und meint, er habe die zweite Partition seiner Arbeit gerade abgeschickt. Seine Freundin Maya erwacht. Kerensky meint, er sei fertig. Maya verführt ihn, ins Bett zurückzukommen.

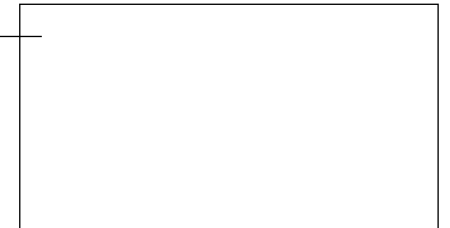
Ein Lichtstrahl wandert durch das eisige Orakel. Zur selben Zeit läutet bei Kerensky das Telefon. Er hebt ab "Kerensky", der Lichtstrahl trifft auf Ainoa, sie stellt sich vor. Kerensky ist entsetzt, dieser Name ist ihm an diesem Morgen erst eingefallen! Ainoa erzählt Kerensky minutiös genau, was alles passiert ist. Sie kann ihn davon überzeugen, daß sein Handeln falsch ist und daß er alles tun muß, um den Krieg zu verhindern.



3



3



3

Yuri erwacht, es ist schon Mittag. Er betritt das Orakel. Er findet eine verzweifelte Ainoa vor: Sie konnte Kerensky überzeugen, aber es sei zu spät, weil Kerensky das Projekt bereits abgeschlossen hat. Er kann es nicht mehr rückgängig machen. Aber er hat beschlossen, die Mission zu gründen und in den Bunker unter der Erde zu gehen. Yuri überlegt. Er spricht den in der "Prophezeiung" erwähnten "Fehler" an. Er erkennt den Kreis, in dem die Dinge laufen. Der Kontakt hat die Dinge nicht verändert, sondern die bisherigen ermöglicht. Der Kreis ist jetzt wieder stabil. Aber es hat sich nichts verändert.

Yuri sieht den Lichtstrahl. Er erkennt, daß Kerensky die Lösung selbst vorbereitet hat. Das Zeitloch für den Kontakt mit Kerensky ist bereits geschlossen. Ainoa muß sich selbst in der Vergangenheit sagen, daß sie Kerensky zu einem früheren Zeitpunkt anrufen muß. Ainoa folgt Yuris Plan. Sie spricht mit sich selbst. Dann Stille.

Yuri und Ainoa sitzen beisammen. Ainoa fragt Yuri, wie viel Zeit ihnen noch bleibt. Yuri meint, bis Ainoa Kerensky überzeugt hat.

Sie gehen nach draußen und blicken in die Ferne, sie geben sich die Hand. Der Wind weht. Plötzlich bebte die Erde. Die beiden blicken sich sehnsüchtig an. Ein helles Licht erstrahlt. Die beiden entfernen sich voneinander. Sie blicken sich nach, strecken die Arme nacheinander aus. Das Licht wird immer heller, bis es beide verschluckt.

2078

Yuri auf einer Tagung des Verteidigungsministeriums. Er kommt in einen Saal, in dem einige Journalisten, Militärs, Ärzte und hohe Beamte stehen. Vorne steht ein Sprecher der Armee, der das lange geheimgehaltene Forschungsprojekt der Armee präsentiert. Yuri drängt sich weiter vor und sieht Akaya auf einem Stuhl sitzen. Die erblickt die Person auf dem Sessel neben Akaya: Es ist Ainoa. Die beiden werden als Prototypen von dem Sprecher vorgestellt.

Yuri beobachtet Ainoa. Die beiden blicken sich an, erkennen sich nicht, und dennoch ist da etwas vertrautes. Auch Ainoa reagiert auf Yuri. Plötzlich steht Ainoa auf, und geht durch die Menge langsam auf Yuri zu. Die beiden starren sich an, umarmen sich, halten sich ganz fest. Die Menschen rundum staunen. Ainoa drückt sich eng an Yuri. Sie spricht ihm ins Ohr: "Ich bin Ainoa". Yuri erwidert: "Ich bin Yuri".

AINOA
Verena Buratti



YURI
Simon Licht



KEI
Gabriela Benesch



PJOTR
Kari Rakkola



Das Drehbuch

übersetzt die Geschichte in Film-Sprache. Es teilt sie in "Bilder" auf und ordnet jedem Bild einen bestimmten Ort (z.B. Wohnung Kei) und eine bestimmte Zeit (Tag, Nacht, Morgen, ...) zu. Es interpretiert die Geschichte, indem es den Bildern mehr oder weniger Zeit im Film einräumt, es enthält die Dramaturgie. Eigene Layoutiervorschriften ermöglichen das Abschätzen der Länge des Bildes (1 Drehbuchseite entspricht ca. 1 Filmminute), und den darin enthaltenen Anteil an Dialog und/ oder Handlung.

Für das gesamte Filmteam ist das Drehbuch der erste und wichtigste Anhaltspunkt.

Den FilmarchitektInnen gibt es Einblick in den Raumbedarf einer Szene: Jede Handlung braucht ihren Platz, gewisse Möbel, gewisse Requisiten. Räume werden betreten, durchschritten, benutzt und verlassen, innerhalb der Geschichte haben sie große (Hauptmotiv) oder geringere Bedeutung, sie werden durch die Personen und Nutzungen bestimmt, für die sie gedacht sind, und das muß nicht die Person sein, die ihn im Film benutzt. Ein Charakter kann in einem Raum fremd oder zuhause sein, ehrfürchtig oder selbstverständlich auf ihn reagieren, schnell durchlaufen oder verweilen.

Es ist abschätzbar, wie lange in einem Raum gedreht wird, welche Drehorte dafür in Frage kommen und welche technischen Anforderungen gestellt werden (stunts, special effects, Sprungwände, ...).

Im Laufe der Vorbereitungszeit für den Dreh wird das Buch ständig neu bearbeitet: Dialogsequenzen ändern sich durch erste Proben mit den SchauspielerInnen, Ortsbeschreibungen werden konkreter, ...

Ich möchte hier Auszüge aus dem Drehbuch zu *Ainoa* anführen. Zwischen den beiden Versionen liegt 1 Monat Arbeit: Motivsuche, Recherche, Entwürfe, Planung. Die letztere wurde 5 Tage vor Baubeginn erstellt. (Trennstriche markieren den Seitenwechsel.)

Drehbuchauszug aus AINOA – Version 248 – 08.06.2001 – Szenen in Kei's Wohnung

40. STRASSE ZU KEI. EXT. TAG

Es ist Tag. Yuri und Ainoa unterwegs weg von der Industrieanlage. Ainoa geht neben Yuri her. Sie scheint ihn als Bezugsperson akzeptiert zu haben. Sie blickt ihn immer wieder an, kontrolliert, ob er noch da ist. Ihr Blick ist unscheinbar weicher geworden.

41. VOR KEIS HAUS. EXT. TAG

Vor einem alten, verfallenen Haus. Yuri hält inne. Er hält den kleinen Zettel in der Hand. Zwei Kinder laufen quer über das Feld an Yuri und Ainoa vorbei. Yuri hat die Hand schon an der Waffe.

KIND #1

Ich bin der Sonnenvater! Ich bin unbesiegbar!

KIND #2

Nein bist du nicht!

KIND#1

Bin ich doch!

Als die beiden vorbei sind, blickt er sich nochmals kurz um, geht dann in das Haus.

42. KEIS STIEGENHAUS. INT. TAG

Yuri und Ainoa gehen durch das verfallene Haus. Das Bild einer Überwachungskamera zeigt Yuri und Ainoa. Die beiden erreichen das obere Stockwerk.

43. KEIS EINGANG. INT. TAG

Yuri betritt den Gang im oberen Stockwerk. Eine alte Frau huscht schnell in ihre Wohnung, verriegelt die Türe mehrfach. An der Wand Propagandaplakate des Sonnengottes. Vorne steht eine Türe offen. Yuri blickt auf die Türschilder, den Zettel noch immer in der Hand. Er erkennt, daß die offene Tür diejenige ist, die er sucht.

44. KEIS VORRAUM. INT. TAG

Yuri geht weiter vor, dringt mit der Hand an der Waffe in die dunkle Wohnung ein. Ainoa folgt ihm, blickt dabei hinter sich.

YURI

Kei?

Keine Antwort. Plötzlich wird Yuri aus dem Dunkel heraus angegriffen. Ein wüstes Handgemenge entsteht, Yuri wird von einem Schlag aus dem Gleichgewicht gebracht und stürzt zu Boden.

YURI

Kei! Kei! Ich bin es!

Das Handgemenge endet in einer Pattstellung, in dem sich er und Kei gegenseitig mit ihren Waffen bedrohen. Kei ist eine schöne, traurig anmutende Frau. Man sieht ihr ihr verzweifeltes, von Sorgen verseuchtes Leben an. Kei ist Yuris Schwester. Kei's Seele wohnt in einem Schneckenhaus. Kei ist wütend vor Angst.

KEI

Wo sind die anderen?

Drehbuchauszug aus AINOA – Version 252 – 16.07.2001 – Szenen in Kei's Wohnung

42. KEIS STIEGENHAUS. INT. TAG

Yuri und Ainoa gehen durch das verfallene Haus. Die beiden erreichen das obere Stockwerk.

43. KEIS EINGANG. INT. TAG

Yuri betritt den Gang im oberen Stockwerk. Alte Schaufensterpuppen und Möbel stehen im Gang herum. An der Wand Propagandaplakate des Sonnenvaters. Vorne steht eine Türe offen.

YURI
Ich bin alleine hier.

KEI
Hat er dich als Köder vorgeschickt!? Bitte, bitte nicht...

YURI
Kei, beruhige dich...

KEI
Ich werde auf keinen Fall mitkommen! Auf keinen Fall!

YURI
Alle sind tot, Kei.
Kei spricht von einem Moment auf den anderen leiser.

KEI
Warum lügst du mich an?

YURI
Sie sind alle tot. Es gibt jetzt nur noch uns.

KEI
Wie konntest du mich finden?

YURI
Kerensky hat mir einen Hinweis hinterlassen.
Ich bin so froh, daß du am Leben bist.

Kei antwortet nicht. In ihr wütet der Entscheidungskampf darüber, was sie tun soll. Sie starrt Yuri mit großen Augen an.

YURI
Wenn du mir nicht hilfst, Kei, dann werde ich sterben.

Ainoa betritt die Wohnung. Kei starrt Ainoa an, kann es nicht fassen.

YURI
Ainoa, das ist meine Schwester Kei.

Kei ist immer noch gebannt von Ainoa. Sie beruhigt sich. Sie läßt die Waffe schnell sinken. Sie liebt ihren Bruder.

KEI
Oh mein Gott. Das ist sie nicht...

YURI
Doch. Es ist sie.
Kei ist überwältigt.

KEI
Oh Gott

Es klopft an der Eingangstüre. Yuri rappelt sich schnell hoch, zieht Ainoa in das Dunkel, hebt seine Waffe. Kei geht vor zur Türe und spricht mit ihren Nachbarn, einem alten Pärchen. Yuri blickt Kei versteckt nach, kann nur die Umrisse des Pärchens erkennen.

NACHBARIN
Ist alles in Ordnung?

KEI
Ja, ich komme später vorbei. Ich bringe alles mit.

NACHBAR
Wir haben Schreie gehört. Sollen wir eine Patrouille rufen?

KEI
Es ist alles gut.

NACHBARIN
Grüßen sie Pjotr von uns.

KEI
Ja, danke.

Kei schließt die Türe, geht mit Yuri und Ainoa weiter nach hinten in die Wohnung..

45. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

In Kei's Wohnzimmer. Das Zimmer ist bescheiden, aber liebevoll eingerichtet. Auf einem Regal stehen aus Papier gefaltete Figuren. Kei hat sich eine kleine Welt geschaffen. Yuri liegt auf der Couch. Seine Verletzung tut weh. Kei bringt Tee. Ainoa sitzt unbeweglich daneben.

YURI
Warum hattest du vorhin Angst vor mir?

Kei überlegt, bevor sie spricht.

KEI
Ich bin aus Kajanowe davongelaufen. Anathol hat geglaubt, ich würde meine eigenen Leute verraten... Ich hab mich versteckt. Nach zwei Monaten haben sie mich gefunden und haben versucht, mich umzubringen.

YURI
Das kann nicht sein...

Kei bleibt sehr verhalten, wendet den Blick verletzt und nervös von Yuri ab.

KEI
Ich bin ihnen knapp entkommen. Ich habe Wjesbasky getötet. Das war alles noch in Kolja.

YURI
Warum bist du gegangen?

KEI
Du bist immer noch blind, Yuri.

YURI
Und du hast scheinbar immer noch keinen Glauben.

KEI
Ich bin nicht wie du. Ich hatte das nie, Yuri. Ich opfere mich

45. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

In Kei's Wohnung. Ihr Lebensraum ist in einer großen Fabrikshalle eingestrichelt. Stoffsegel spannen sich über ihren Wohnbereich, der bescheiden, aber liebevoll eingerichtet ist. Ein Steg führt über ein Wasserbecken. Auf einem Regal stehen aus Papier gefaltete Figuren. Kei hat sich eine kleine Welt geschaffen. Yuri liegt auf der Couch. Seine Verletzung tut weh. Kei bringt Tee. Ainoa sitzt unbeweglich daneben.

nicht für ein Hirngespinnst, das unser verdammter Urgroßvater vor 60 Jahren hatte. Vielleicht ist mein Glaube ein anderer als deiner, und den wirst du mir nicht nehmen. Das hat auch Anathol nicht geschafft mit seinen Foltermethoden.

Yuri wird wütend, deutet auf Ainoa.

YURI

Ist es das, was du Hirngespinnst nennst? Ainoa, komm mal her.

Ainoa reagiert nicht. Kei verschließt sich. Sie beginnt leise zu weinen. Yuri hat nichts entgegenzusetzen. Er nimmt seine eigene Sturheit wahr.

YURI

Die ganze Mission ist aufgerieben. Wir sind in unserem Unterschlupf in Lakar Hud überfallen worden, als wir...

KEI

Sei still. Ich will es nicht wissen.

Kei beobachtet Ainoa.

YURI

Was tust du jetzt? Wovon lebst du?

KEI

Ich bin Lehrerin.

Yuri betrachtet die Faltfiguren. Er schüttelt den Kopf.

YURI

Bist du glücklich, Kei?

KEI

Ja.

Kei wischt sich die Tränen aus den Augen. Ainoa rückt sich etwas zurecht, stößt dabei eine Zierdose von einem Kästchen. Ihr Blick folgt der Zierdose, schwenkt dann durch den Raum. Sie gleitet hoch, fängt an, sich in der Wohnung umzusehen. Yuri und Kei beobachten Ainoa. Sie staunen. Ainoa bewegt sich durch den Raum schaut sich alles sehr genau an. Manche Dinge erregen mehr Aufmerksamkeit, manche weniger. Sie schaut und schnuppert, ohne jedoch etwas zu berühren.

KEI

Was hast du mit ihr vor?

YURI

Ich weiß nicht, ob ich sie töten soll oder nicht.
Ich habe keine Ahnung, was Anathol vorhatte.

46. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

Yuri liegt auf Kei's Couch. Er ist im Halbschlaf. Er kann Kei nicht sehen. Plötzlich sperrt draußen die Türe. Kei geht in den Vorraum. Von dort kann Yuri nur Umrisse erkennen und Kei's Stimme hören.

KEI

Warum hast du dich nicht gemeldet? Ich hab gedacht, es ist etwas

passiert, wo warst du denn ?... Was hast du denn dort gemacht ?
... Ich hab' auf dich gewartet. Ach Gott... Es ist jemand da... nein...

Kei kommt mit einem Mann ins Wohnzimmer - Pjotr. Der kleine, kräftige, etwas eigen aber sympathisch wirkende Mann ist irritiert von dem, was er sieht.

KEI
Das ist mein Bruder Yuri. Er bleibt ein paar Tage hier.

YURI
Hallo.

Pjotr hebt erstaunt die Hand zum Gruß, deutet etwas in Zeichensprache, Yuri sieht Kei fragend an.

KEI
Er meint er freut sich dich kennenzulernen.
Yuri ringt sich ein freundliches Lächeln ab.

47. KEIS WOHNZIMMER. INT. NACHT

Nacht. Yuri liegt immer noch auf der Couch. Ainoa beobachtet die schlafende Kei. Kei hat ihren Arm um Pjotr gelegt, schmiegt sich an ihn. Ainoa beobachtet Kei's Zärtlichkeit. Yuri erwacht. Er steht auf. Kei bemerkt das.

KEI
Wohin gehst du ?

YURI
Ich brauche Medikamente. Die Wunde ist entzündet.

KEI
Ich hab' nichts da.

Er will gehen.

KEI
Yuri?

YURI
Ja?

Yuri bleibt stehen.

KEI
Wo warst du die ganze Zeit ?

YURI
Ich war in der Armee. In der NHK.

Yuri kniet sich zu Kei ans Bett.

KEI
Mein Gott. Hast du Hinrichtungen entschieden?

YURI
Es war die Hölle. Ich hab' mich hochgeschuftet. Ich konnte keinen Kontakt zu den

47. KEIS WOHNZIMMER. INT. NACHT

Nacht. Yuri liegt immer noch auf der Couch. Ainoa beobachtet die schlafende Kei. Kei hat ihren Arm um Pjotr gelegt, schmiegt sich an ihn. Ainoa beobachtet Kei's Zärtlichkeit. Yuri erwacht. Er steht auf, geht zum Rand des Wasserbeckens. Yuri starrt auf das Wasser. Plötzlich setzt sich Kei neben ihn.

KEI
Wie geht es deiner Wunde?

YURI
Sie ist entzündet. Ich muß was zur Desinfektion auftreiben.

KEI
Ich hab' nichts.

Die beiden sitzen still nebeneinander.

anderen haben. In der Nacht bin ich in meinem Zimmer gesessen und habe durch das offene Fenster hinausgestarrt. Ich hab' mir dann vorgestellt, daß du neben mir sitzt. Ich hab' mich nicht getraut, zur Seite zu schauen, aus Angst davor, daß du dann doch nicht da bist. Unsere Zeit im Bunker war weniger schlimm als dieses schwarze Loch...

KEI
Mein Gott... Yuri.

YURI
Ich hätte nicht gedacht, daß wir uns noch einmal begegnen.

Kei blickt Yuri an, streicht mit ihrer Hand sanft über seine Brust.

KEI
Die Feen, die Erdgeister und die roten Fische haben es gewußt.

YURI
Wer ist das?

KEI
Im Bunker, als wir noch Kinder waren, da sind sie meine Freunde gewesen. Meine Phantasien. Sie sind in der Nacht zu mir gekommen und haben mir Geschichten von oben, von der Sonne erzählt. Das ist mein Geheimnis. Ich wollte es dir immer erzählen. Aber ich hab' mich nie getraut. Wenn ich traurig bin, kommen sie heute noch und erzählen mir ihre Geschichten.

Yuri hält Kei's Hände, betrachtet sie, streichelt sie liebe- und sorgenvoll. Kei erwidert.

KEI
Es ist nicht so, wie Anathol immer erzählt hat. Wenn du nicht auffällst, dann lassen sie dich in Ruhe. Yuri...

Yuri sieht Kei's Augen ganz nah. Er nimmt seine Waffe, steht von dem Bett auf und geht Richtung Türe. Ainoa erhebt sich, weil sie Yuri folgen will. Yuri aber deutet ihr, daß sie bleiben soll.

YURI
Ainoa bleib' hier. Ich komme wieder.

Yuri geht. Ainoa folgt und bleibt. Kei bleibt traurig sitzen.

48. KEIS WOHNZIMMER. INT. NACHT

Kei richtet sich auf, schlüpft in ihre Hausschuhe und geht durch den Raum auf ein altes Grammophon zu. Sie legt eine Platte auf und dreht die Lautstärke herunter. Dann bewegt sie sich in ihre Kochnische und beginnt zu kochen. Ainoa beobachtet sie. Pjotr schläft. Kei wendet sich Ainoa zu. Sie spricht sehr leise, um Pjotr nicht zu wecken.

KEI
Ich bin Kei.

Ainoa blickt Kei mit voller Aufmerksamkeit an.

KEI
Du sprichst nicht gerne, stimmt's? ... Du bist ganz schmutzig.
So können wir das nicht lassen. Auch wenn du kein Mensch bist.

48. KEIS WOHNZIMMER. INT. NACHT

Kei richtet sich auf, schlüpft in ihre Hausschuhe und geht durch den Raum. Sie bewegt sich in ihre Kochnische und schenkt sich ein Getränk ein. Ainoa beobachtet sie. Pjotr schläft. Kei wendet sich Ainoa zu. Sie spricht sehr leise, um Pjotr nicht zu wecken.

Kei nimmt ein Wattepad und etwas Flüssigkeit und möchte Ainoa's Gesicht säubern. Ainoa weicht aus. Kei versucht es noch einmal. Ihr Blick ist sehr weich. Ainoa zuckt wieder zurück.

KEI
Was denn... Es tut nicht weh.

Kei führt die Wirkung des Stofftuchs auf ihrer Wange vor. Dann erst erlaubt Ainoa ihr die Berührung, ist dabei aber gespannt wie ein Drahtseil.

KEI
Na siehst du. (lächelt kurz) Das muß alles sehr neu für dich sein.

Kei reinigt Ainoa's Gesicht. Dann nimmt sie eine Bürste und beginnt vorsichtig damit, Ainoa's Haare zu kämmen. Ainoa guckt Kei groß an. Kei streichelt Ainoa.

KEI
Möchtest du dich sehen?

Sie hält Ainoa einen Spiegel vor. Wir blicken über ihre Schulter in das unscharfe Spiegelbild. Ainoa sieht sich zum ersten Mal in ihrem Leben selbst. Ihr Mund ist offen. Sie spielt vorsichtig mit der Reflexion. Sie berührt schließlich zögernd das Spiegelbild.

49. TRAUMWIESE. EXT. TAG

Zweite Traumsequenz Ainoas. Ainoa auf einer Wiese. Ainoa sieht sich selbst. Das Gesicht einer Frau blitzt kurz dazwischen auf. Dr. Kerensky begegnet ihr in einem weißen Arbeitsmantel. Seine Wörter sind schwer verständlich. Ainoa geht auf Kerensky zu. Je länger sie auf ihn zugeht, desto weiter entfernt sie sich von ihm.

50. APOTHEKE. INT. NACHT

gestrichen.

51. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

Draußen ist es hell geworden. Das Licht strahlt durch die Vorhänge in Kei's Wohnung. Yuri kehrt zurück. Er findet eine Ainoa vor, die beim Radio sitzt, gespannt Musik hört und mit dem Vorspulknopf im Musikstück herumspringt. Sie hält eine von Kei's Faltfiguren in der Hand. Kei versucht gerade Ainoa, die Faltfigur wegzunehmen, Ainoa weigert sich aber.

KEI
Gib das her. Das gehört mir. Mach' s nicht kaputt, bitte.

YURI
Hallo.

KEI
Hallo.

Ainoa scheint sich zu freuen, daß Yuri wieder da ist.

KEI
Sie hat dich vermißt.

Yuri nimmt davon nur wenig Notiz. In seinem Kopfrichten sich die Gedanken auf seinen nächsten Schritt.

YURI
Ich werde mit Ainoa nach Tom Lev gehen.

Kei nimmt ein Stofftuch, taucht ihn in ihr Glas und möchte Ainoa's Gesicht säubern. Ainoa weicht aus. Kei versucht es noch einmal. Ihr Blick ist sehr weich. Ainoa zuckt wieder zurück.

51. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

Draußen ist es hell geworden. Das Licht strahlt durch die Vorhänge in Kei's Wohnung. Yuri kehrt zurück. Er findet eine Ainoa vor, die mit einer kleinen Spielorgel hantiert, gespannt Musik hört und die Orgel immer wieder aufzieht. Sie nimmt eine von Kei's Faltfiguren in die Hand. Kei versucht gerade Ainoa, die Faltfigur wegzunehmen, Ainoa weigert sich aber.

KEI
Warum?

YURI
Es ist meine Bestimmung. Ich muß es tun.

KEI
Du solltest dich hören, (abfällig) Bestimmung...
Anathol hat dir das eingeredet.

YURI
Ich soll einen Mann namens Noah finden. Anathol
hat gesagt, er weiß, was wir tun müssen.

Ainoa ist die ganze Zeit über unruhig neben Yuri gesessen, hat sich selbst beschäftigt, ohne Yuri aus dem Augenwinkel zu verlieren. Sie krabbelt nach hinten, holt Kei's Spiegel und hält ihn Yuri vors Gesicht. Yuri weiß nicht, was Ainoa will, reagiert nur kurz und führt seine Unterhaltung mit Kei fort. Ainoa ist enttäuscht. Sie hatte erwartet, Yuri würde eine ähnlich begeisterte Reaktion zeigen wie sie selbst.

KEI
Wie soll das gehen... Torn Lev... Ich kenne niemanden, der dort
war. Und wie kommst du da hin? Du mußt über das Hochland.
Da ist alles verseucht! Du mußt das nicht tun. Yuri.

Yuri reagiert nicht.

KEI
Sie haben dir dein Herz genommen

YURI
Ich habe Kinder gesehen, die sind ohne
Augen auf die Welt gekommen.

Yuri und Kei starren den Boden an.

YURI
Komm mit mir.

Kei blickt Yuri einen Moment lang an.

KEI
Nein.

YURI
Bitte.

KEI
Nein. Warum kommst du ausgerechnet jetzt? Bitte geh' jetzt.

Yuri nimmt die Papierblume, die er bei der Prophezeiung gefunden hat, aus seiner Tasche, reicht sie seiner Schwester. Sie starrt darauf.

YURI
Das hat Kerensky mir hinterlassen.

Er dreht sie zu sich herum, sieht ihr fest in die Augen.

YURI

Verstehst du denn immer noch nicht ? Das hier
ist nicht dein Leben. Die Prophezeiung will es so.
Kei sammelt zwei Wäschestücke vom Boden auf.

YURI

Ich werde auf dich auf der Anhöhe vor
Tom Lev warten. In drei Tagen.

KEI

Ich werde nicht kommen.

Dennoch starrt Kei weiter auf die Blume in ihrer Hand. Sie verläßt traurig und schweigsam
den Raum. Yuri reibt sich die Stirn.

52. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

Yuri injiziert sich Impfungen. Ainoa beobachtet ihn dabei. Sie ist enttäuscht, als sie keine
Impfung bekommt.

YURI

Das ist nicht für dich. Das brauchst du nicht.

53. KEIS EINGANG. INT. TAG

Yuri verabschiedet sich von Kei. Es ist ein stummer, sehr inniger Abschied. Yuri streichelt
Kei's Hände, verläßt sie dann. Ainoa blickt Kei zum Abschied kurz und intensiv an, folgt dann
Yuri. Kei spürt einen Stich in ihrem Herzen.

54. WEG VON KEIS HAUS. EXT. TAG

Yuri und Ainoa gehen weg von Kei's Haus. Yuri trägt einen großen Rucksack auf dem
Rücken.



Director's Interpretation

Die ersten Ideen und Vorstellungen tauchen während der Lektüre des Drehbuchs auf: Jeder Mensch hat Bilder im Kopf, wenn er Geschichten liest, gute Bücher wecken unaufhörlich Assoziationen.

Diese oft sehr persönlichen und fragmentarischen Bilder gilt es mit den Vorstellungen der/s Regisseurin/s in Einklang zu bringen.

marco kalantari über seinen film

möglichst große, epische Geschichte

Im Mittelpunkt steht die Menschwerdung des Roboters Ainoa, Yuri durchläuft eine ähnliche Entwicklung, ist ihr jedoch immer ein wenig hinterher.

Gemeinsam kämpfen sie um die Rettung der Welt.

filmwelt

desolat, kaputt (nach 50 Jahren Krieg)

krank, verseucht, ausgedörrt

Mode existiert nicht, eher Schutzkleidung und Second Hand Ware

technisches Wissen ist vorhanden, aber keine Mittel dazu

braun, grau, graugrün, kaki, ... (tote Farben)

schmutzig, Schutt

die einzig saubere Welt ist die der Regierung

kei's wohnung

hell

liebevoll, sauber, weich

wohlich

diffus

ein Gegensatz zur Umwelt

der Zutritt soll über eine Art Schleuse erfolgen (Grenze Außen - Innen)



Erste Ideen

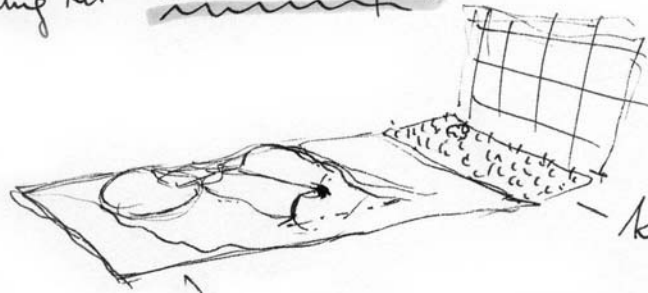
wiederverwendeter Müll, vor Ort gesammelte und sortierte Teile für den "Schwarzmarkt", Selbstversorgergemüsegarten, Wasser sollte irgendwie vorhanden sein, eventuell eine "Wasseraufbereitungsanlage", Kei legt eine Art Sauberkeitsschicht über alles (Stoffe, Teppiche) -> Wohnlandschaft, von der Decke hängen Gegenstände (Mobile, Schläuche zur Bewässerung,...) - gut für den Bildvordergrund, ...



farbpalette zur wohnung kei

warme, sanfte Töne, im Kontrast dazu Erdigkeit, sorgfältiger Einsatz von kräftigeren Orange- oder Grüntönen, ein Touch ins Zartrosa (verletzbar), Kontraste zwischen frischen und erdigen Farben.

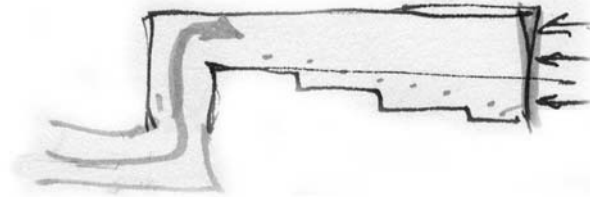
Wohnung Kei - Wohnlandschaft:



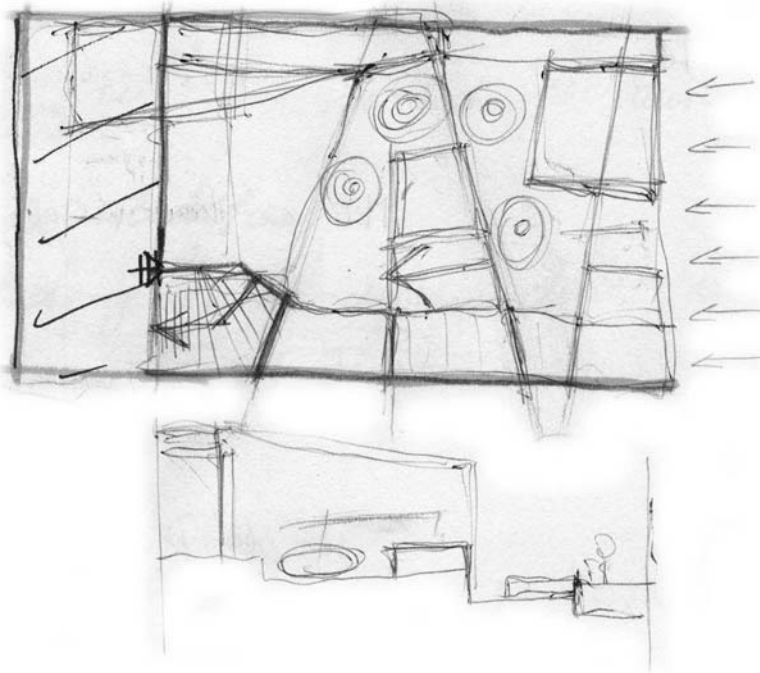
kinet. Oase,
oder edles
@umwickelst.

1 Stoff über alles gelegt.
→ " eig. Boden " abgefl.

Schnittschema für den Zugang



Lichteinfall



Entwurfentwicklung

ingangssituation

Der Eintritt in Kei's Wohnung sollte über eine Art Schleuse erfolgen, einem Übergang zwischen Außen und Innen, kaputter und heiler Welt, Wüste und Oase, Yuris Kampfegeist und Kei's Sensibilität.

Außerdem sollte er Kei gewisse Verteidigungsmöglichkeiten bieten, woraus die Idee entstand, die Wohnfläche wie eine Hochebene über einen Aufstieg zu erreichen.

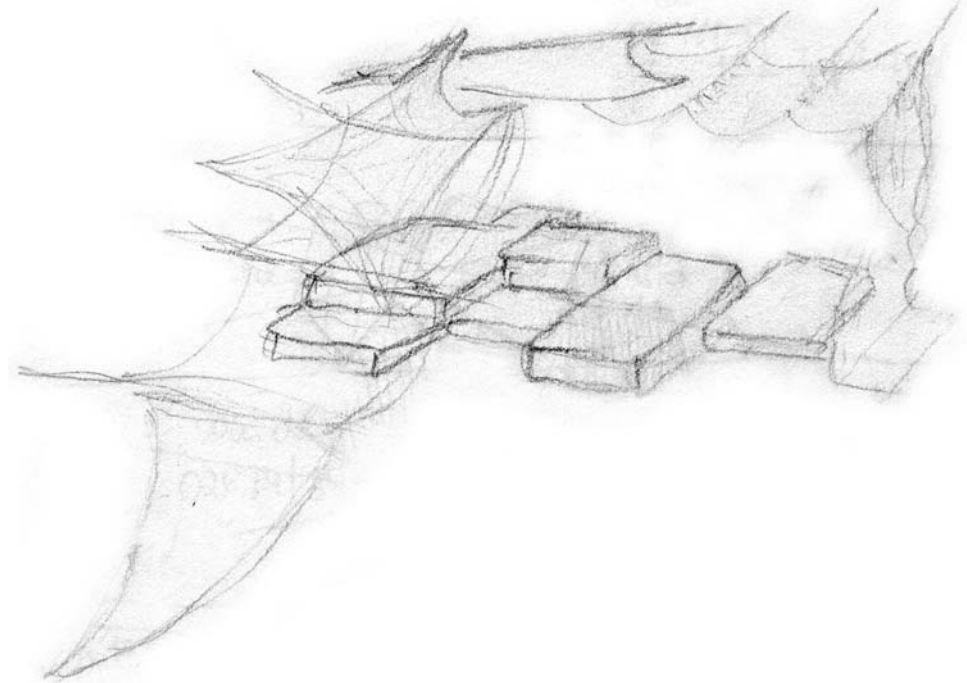
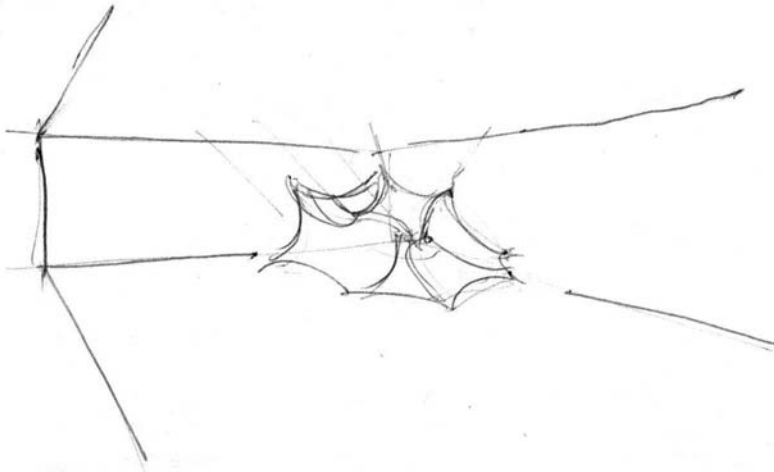
Die vom Regisseur gewünschte Lichtsituation wird durch Lichteinfall (z.B. durch ein großes Fenster) gegenüber dem Eingang gelöst (=Hauptlichtrichtung).

grundriß

Der offene Grundriß wurde gewählt, um in jeder Blickrichtung Impressionen aus Kei's Leben einfangen zu können: Jedes Eck muß durchdacht und eingerichtet werden, damit die Hintergründe für bestimmte Szenen frei wählbar sind. Dies ermöglicht dem ganzen Team mehr Spielraum am Set.

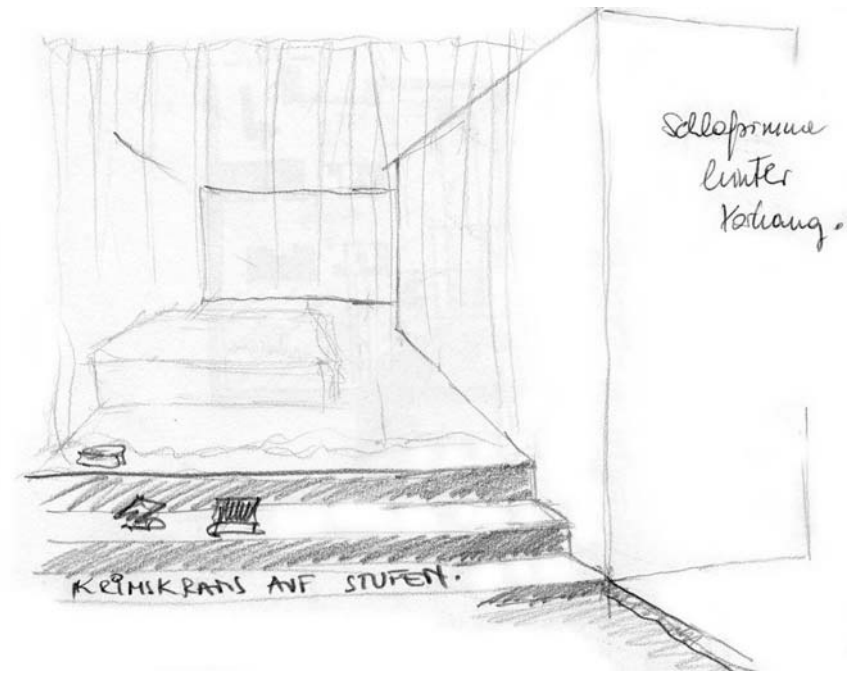
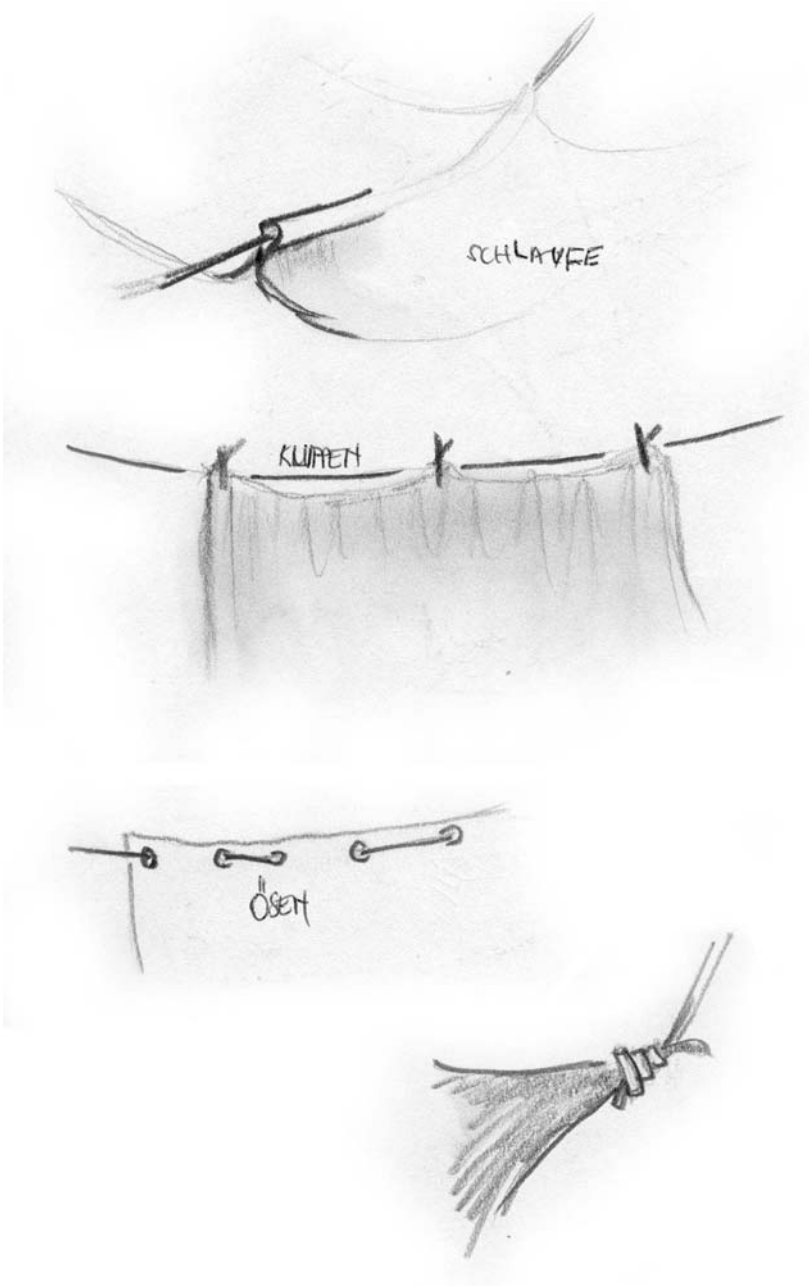
schnitt

Um der optischen Eintönigkeit einer ebenen Fläche entgegenzuwirken, wurde die Hochebene zur Wohnlandschaft - in verschiedene Bereiche unterteilt und vertikal gegliedert. Die genaue Lage der vertikalen Bruchlinien (Flächenwidmung: kochen, wohnen, schlafen, ...) wurde offen gelassen, um sie an die Gegebenheiten des Drehortes anzupassen.



das zelt

oder die Idee dazu entstand in der mühsamsten Phase der Motivsuche (Anforderungen siehe ebenda): Keines der gefundenen Objekte wollte entsprechen, jene die räumlich dazu einluden, sich niederzulassen, waren zu auffällig, andere stimmten von der Optik einfach nicht. Meist boten sich uns große leere Hallen, Kei hätte sich in einer solchen eine Art Kokon errichten können, oder eben ein Zelt.

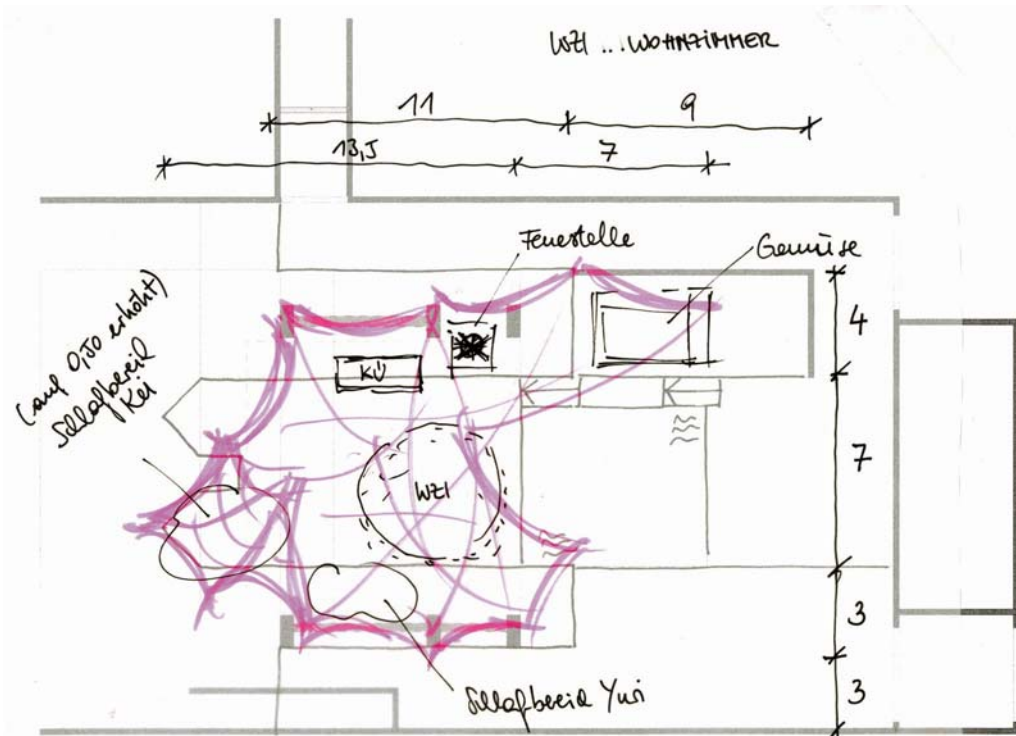
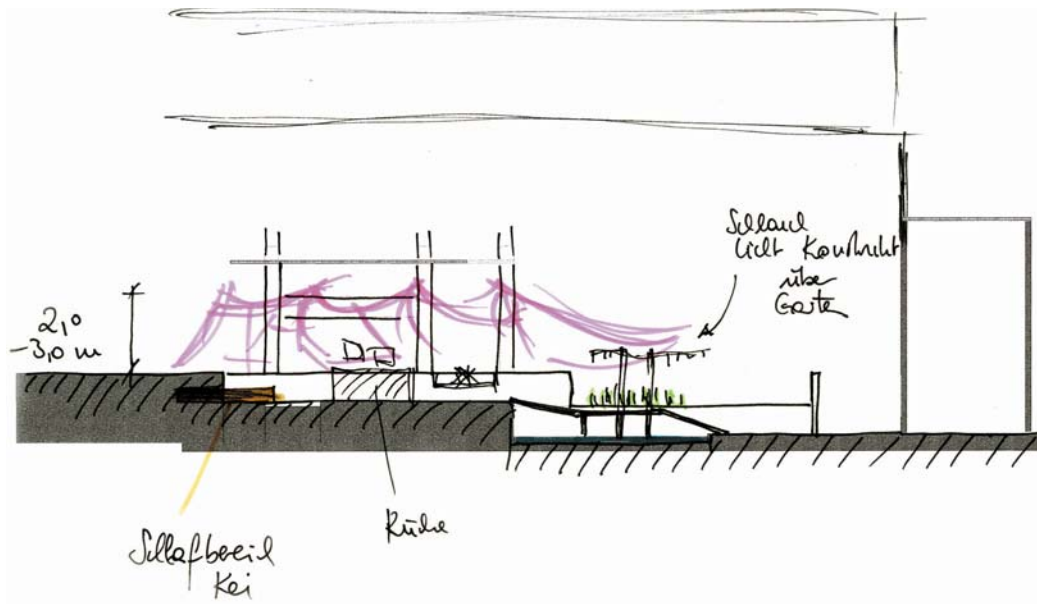


im detail

wurde der Großteil des Wohnbereiches mit Stoffen abgehängt, alles sollte so aussehen, als ob Kei dies allein oder mit Pjotr's Hilfe geschaffen hätte. Dies bedingte einfachste, behelfsmäßige Konstruktionen, Ösen oder das Abnähen von Schlaufen hätten schon speziellerer Werkzeuge bedurft, beide Varianten fielen daher aus.

Wir entschieden uns dazu, mit Schnüren und Seilen eine Art Netz zu spannen, und Stoffbahnen dazwischen zu "weben" oder davon abzuhängen.

Um massivere Einbauten glaubwürdig zu machen, mußten die Einzelteile leicht und handlich wirken, und die Montage mit Hammer und Nagel bewältigbar erscheinen.



die pläne

die 2 Tage vor Baubeginn entstanden, entsprechen eher Skizzen oder grundsätzlichen Festlegungen.

Sie dienen zur Abschätzung des Stoff- und Materialbedarfs, dem Regisseur als Grundlage zur Auflösung der Szenen in verschiedene Einstellungen, dem Lichtdepartment zur Bestellung des nötigen Equipments.

Wir wollten Kei's Nest im Raum wachsen lassen, mit dem Ort und den dort zur Verfügung stehenden Materialien arbeiten - einige Details blieben bis kurz vor Drehbeginn offen.

Der Gemüsegarten z.B. wurde später in den Wohnbereich verlegt, an seiner statt entwickelte sich eine Lagerfläche.



Eisengießerei, Wien 23

+ Optik, Größe, Schall, unterirdische Gänge für Kampfszene – Nest, Licht



Färberei, Traiskirchen

+ unterirdischer Gang, Nordost-Licht – Optik, Nest, Schall



Holzfabrikation, Wien 22

+ Nest (erhöhte Plattform), Optik, Größe – Schall, Licht

Signatur Buildings ... call attention to themselves on screen just as they do in the landscape. As such they are ideally suited for use in films where the director wants to create a dramatic visual statement.... But films often need to convey meaning in more subtle ways, and in these situations the screen-chewing designs of architects like Wright ... simply don't fit the bill.
*Bob Craft in *_lamster: Architecture and Film* S.143

Die Motivsuche

fand parallel zur Recherche und ersten Entwürfen statt. Wir stellten folgende Anforderungen an potentielle Drehorte für die "Wohnung Kei":

max. Anfahrtszeit mit dem Auto: 1,0 Stunden
(da sonst für das gesamte Team ein Nachtquartier organisiert werden muß)
Einfahrt mit dem LKW möglichst bis zum Motiv
(um langen Schleppzeiten vorzubeugen)

größe, raumaufteilung

Kei hatte sich in einer alten, kaputten Fabrik niedergelassen. Um dies in einer totalen Einstellung erzählen zu können, suchten wir nach großen Räumen oder Hallen, die durch eigenartige Stützenstellung, Niveausprünge, Einbauten, Betonwände etc. dazu einladen, sich in einem bestimmten Bereich davon "einzunisten". Die Räumlichkeiten sollten mindestens 5m hoch sein, und eine Fläche von ca. 20x50m einnehmen, für Kei's Nest wurden rund 150 m2 veranschlagt.



Eisengießerei, Wien 23
 + Optik, Größe, Nest, unterirdische Gänge – Schall, Licht



Zuckerfabrik, Bruck/ Laitha
 + unterirdischer Gang, Wohnung darüber – Optik, Schall, baufällig, Anfahrtszeit



Zuckerfabrik, Bruck/ Laitha
 + Optik – Nest, Schall, Licht, baufällig, Dach undicht, Anfahrtszeit

materialität

Ainoa's Geschichte spielt im 21. Jahrhundert, folgende Stichworte charakterisieren das Bauwerk: heruntergekommene Technologie, Beton, Rost, Dreck, Verfall, Abbruch, Maschinenreste, Fragmente von einstiger Produktion, Kabelsalat, ... (Antithesen: Holz, Backstein, Lieblichkeit, Verzierungen,...) Der Umraum soll in starkem Kontrast zu Kei's Nest stehen.

wind- und wetterdicht (oder abdichtbar)

Während der Bau- und Dreharbeiten sollen weder Mensch noch Set noch Werkzeug durch Wassereinträge oder Windstöße gefährdet sein. ("Butterflies" zur Abschattung von Setteilen sind z.B. windgriffige Segel, Starkstromverteiler + Wasser = Kurzschluß)

lichtdicht (oder einfach abzudichten)

Die Szenen in Kei's Wohnung spielen am frühen Abend, in der Nacht und am frühen Morgen, was defakto 3 verschiedene Lichtstimmungen bedeutet, die mit natürlichem Licht nur schwer steuer- und einhaltbar sind. In solchen Fällen wird auf natürliches Licht gänzlich verzichtet, und rein künstlich ausgeleuchtet.

schalldicht (oder abdichtbar)

In Ainoas Welt gibt es keine Autos, der Krieg hat die meisten zivilen Geräusche wie Flugzeuge, Bahn und Autolärm vernichtet, ebenso Marktgeräusche, Kindergeplapper, Vogelgezwitscher und Blätterrauschen. Sollte das Motiv nicht schalldicht sein, müßten alle Szenen im Studio nachvertonet werden.

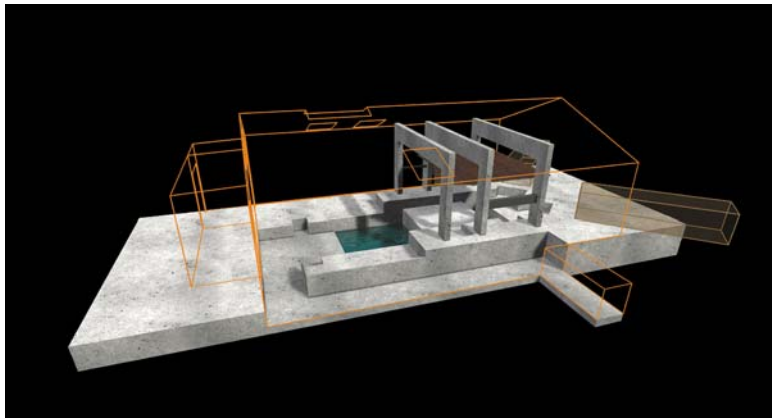
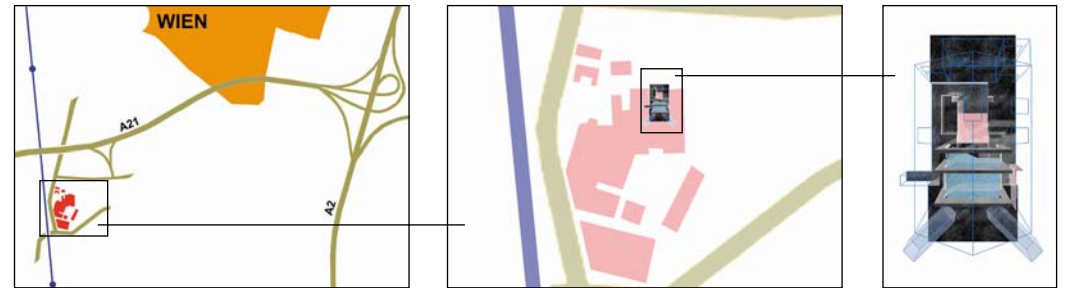
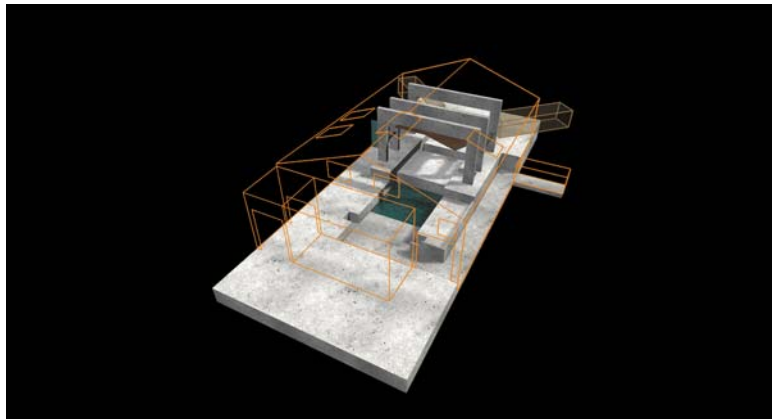
kein ungewohnt langer Nachhall im Raum

Leer geräumte Fabrikhallen klingen ganz anders als ein eingerichtetes Wohnzimmer, ein einfacher Klatsch-Test genügt, um ungewünschten Hall festzustellen. Diesem Übel kann einerseits durch den Einbau des Sets, andererseits durch das Abhängen von schweren Stoffen abgeholfen werden, letzteres ist für manche Szenen jedoch ungeeignet (z.B. Totale der leeren Halle, mit Kei's Wohnung im Hintergrund).



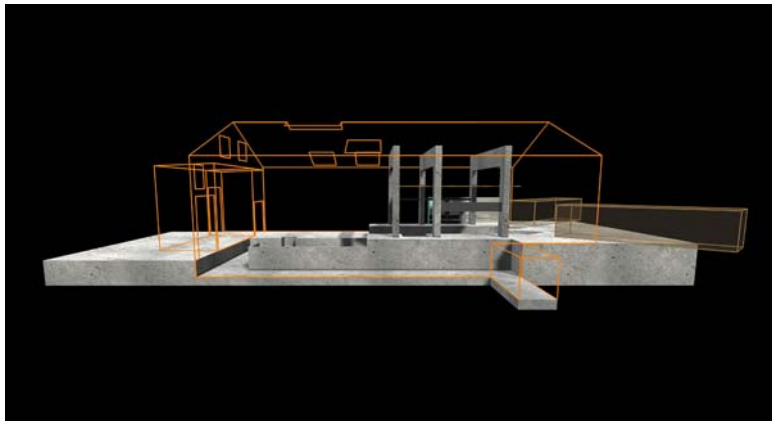
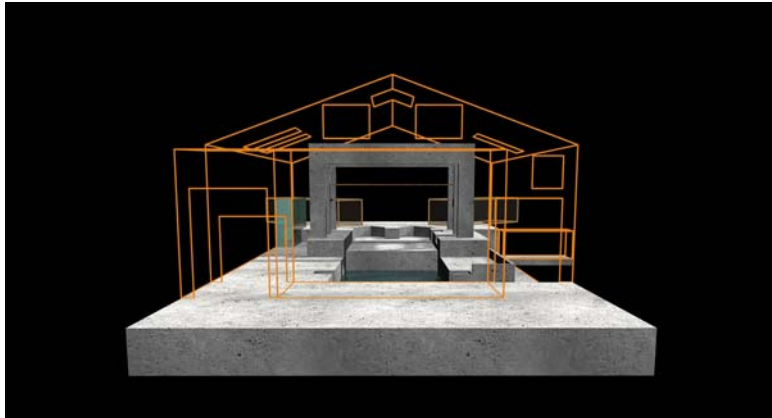
Das ideale Motiv

Erste Österreichische Maschinenglasfabrik, Brunn am Gebirge
+ Nest, Optik, Größe, Niveaus, unterirdischer Zugang, Wasserbecken
- Schall, Licht



Leichte Erreichbarkeit (Autobahnanschluß, S-Bahn Station in der Nähe), sowie die Nähe zur SCS garantierten die flüssige Abwicklung unseres Projektes.

Das große Zittern begann, als wir erfuhren, daß dieser Teil des Geländes noch im Sommer abgerissen werden soll, doch irgendwie hat sich alles verschoben, und wir erhielten die Drehgenehmigung.

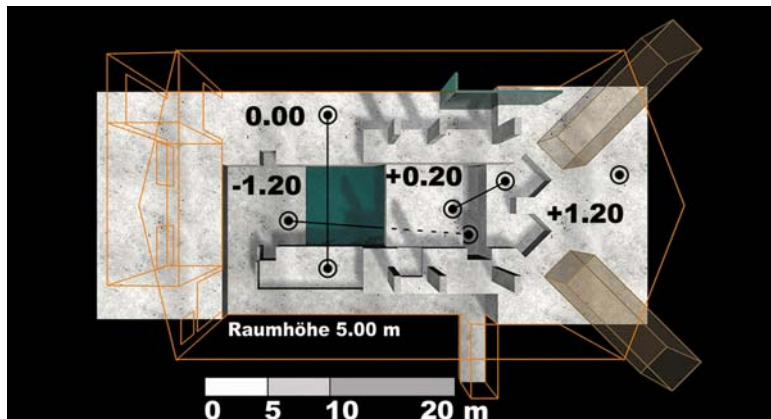
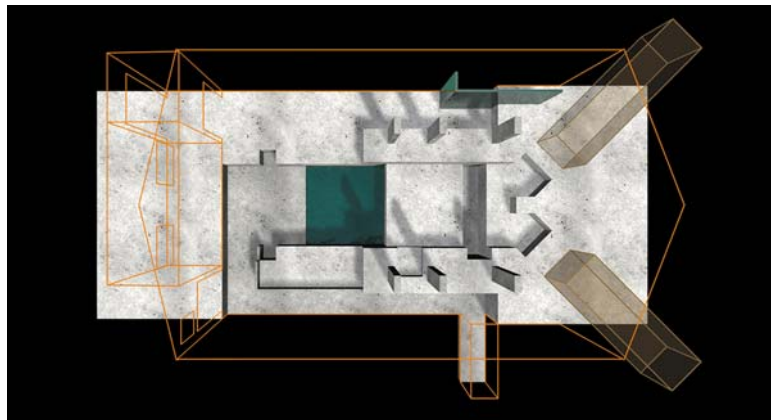
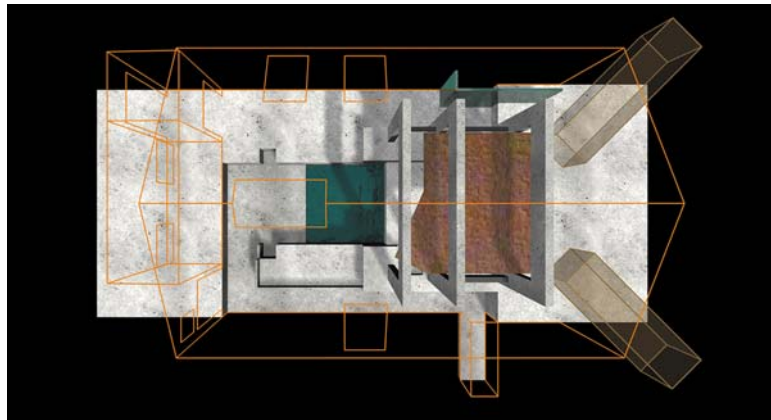


Die *Erste österreichische Maschinenglasindustrie AG* wurde 1927 von Oswald Weiss gegründet, 1928 nahm sie mit 400 ArbeiterInnen den Betrieb auf. Die anfangs stetigen Erweiterungen kamen mit dem zweiten Weltkrieg zum Stillstand.

Der von uns benutzte Teil der Anlage wurde wahrscheinlich während des neuerlichen Aufschwungs der 50er Jahre errichtet oder neugestaltet, er grenzte an ursprüngliche Teile an. Das große Wasserbecken und die erhöhte Plattform markierten den einstigen Standort der Schmelzwanne, der seitlich wegführende Gang diente der Zuführung von Heißluft. Die beiden wegführenden Maschinenstränge übernahmen auf über 100m Länge die vollautomatische Formung und Kühlung des Glases, sie führen in andere Trakte, wo die Erzeugnisse sortiert und verpackt oder weiterverarbeitet wurden.

1988 wurde der Betrieb vom Konzern Pilkington übernommen, die einzelnen Abteilungen nach und nach eingestellt oder verlagert. Ein Großteil des Geländes wurde im Sommer 2001 zum Abbruch freigegeben, die Arbeiten sind nach wie vor im Gange...

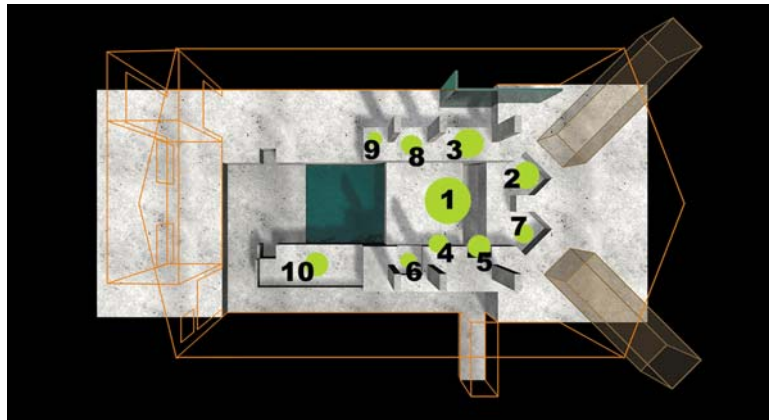




die dimensionen

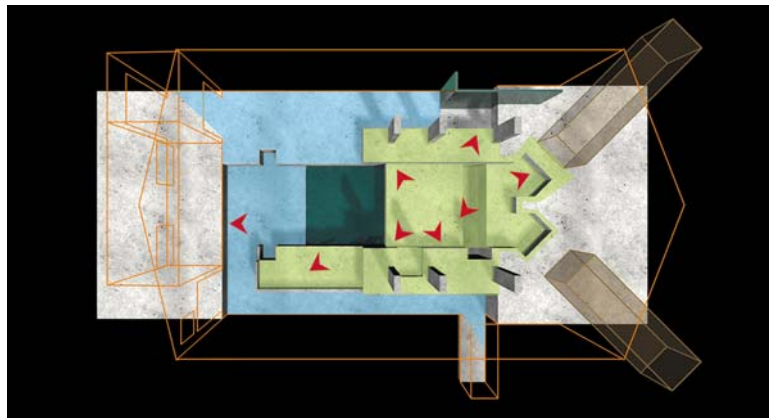
der Halle entsprachen in jeder Hinsicht unseren Vorstellungen: 3 Betonrahmen formten eine Art Raum im Raum mit 5m Höhe (bis zur abgehängten Stahldecke), darunter lag eine Art "Hochebene", verschiedene Niveaus und Plattformen ermöglichten die Zonierungen in Nutzungsbereiche. Der kleine seitliche Zugang "schließt" an die Kampfszenen im finsternen Untergrund an, das Wasserbecken erinnerte an eine Oase, es schenkte dem Raum Leben und ein wenig Sinnlichkeit.

Eine große Einfahrt gestattete einfache Zulieferungen.



grundrißorganisation

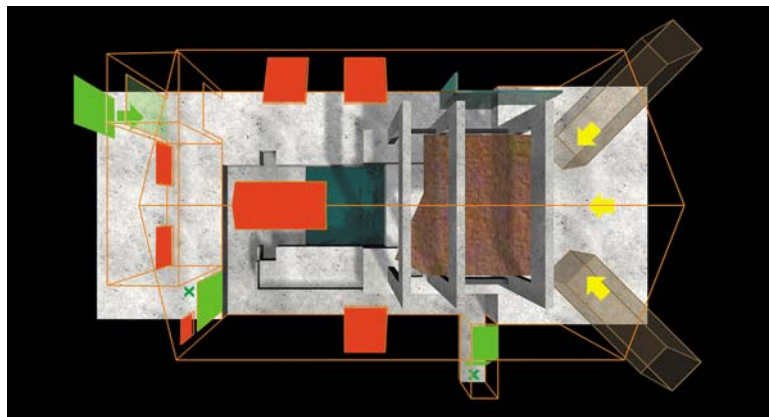
- 1 Wohnbereich
- 2 Schlafbereich Kei
- 3 Schlafbereich Yuri
- 4 Küche
- 5 Gemüsegarten
- 6 Feuerstelle
- 7 Dusche
- 8 Kleider, Ablage
- 9 Wasseraufbereitungsanlage
- 10 Lagerplatz für Schwarzmarkt



set - sichtset - nichtset - kamerastandpunkte

Die im Drehbuch beschriebenen Szenen in Wohnung Kei fanden hauptsächlich im "Wohnbereich" statt, dies ergab dort dichtgedrängte Kamerastandpunkte. Die Kameraposition auf der untersten Ebene sollte die Totale vom ganzen Raum und das Betreten der Wohnung nach der Kampfszene zeigen, die Position am "Lagerplatz" ermöglichte eine totale Aufnahme des Wohnbereiches vom selben Niveau aus.

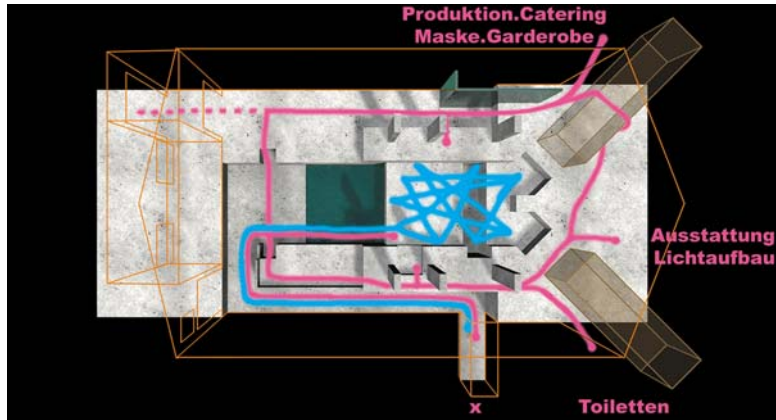
Der grün gekennzeichnete Bereich wurde komplett eingerichtet (360°), der blaue Bereich mußte von filmtechnischem Arbeitsgerät freigehalten werden, da er sich im Sichtfeld der Kamera befand. Hinter dem "Schlafbereich Kei" und der "Dusche" wurde das Set geschlossen.



licht und schall

Die gelben Pfeile markieren die Hauptlichtrichtung (Tages- und Kunstlicht), alle anderen Fenster (rot) der Halle mußten geschlossen werden, um verschiedene Tageslichtsituationen rein über Kunstlicht steuern zu können.

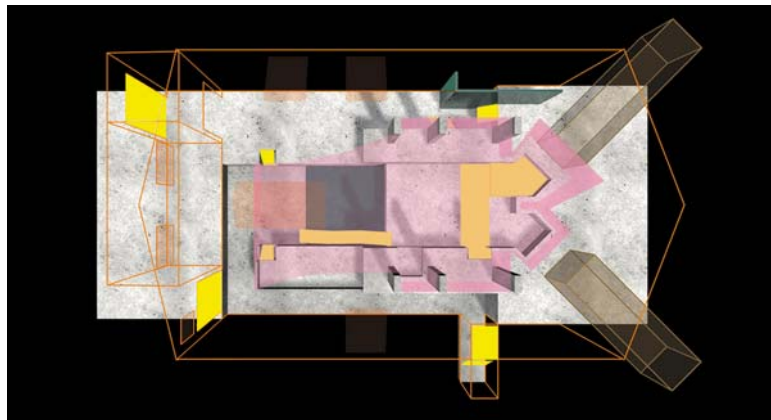
Die Nähe zu Autobahn und Südbahn mußte durch schalldämpfende Abdichtung der beiden großen Tore und des kleinen Nebeneingangs kompensiert werden: 2 Öffnungen wurden fix verschlossen, die große Einfahrt (Tor 1) wurde durch eine Sprungwand (verschiebbar, auf Rollen) verstell, um die Zufahrt für Ladetätigkeit (Bau-, Licht-, Kamerateam) zu ermöglichen.



arbeitswege - spielwege

Die blau markierten Spielwege ergaben sich aus der Geschichte, für den Zugang zum Wohnbereich wurde eine Brücke über das Becken gebaut.

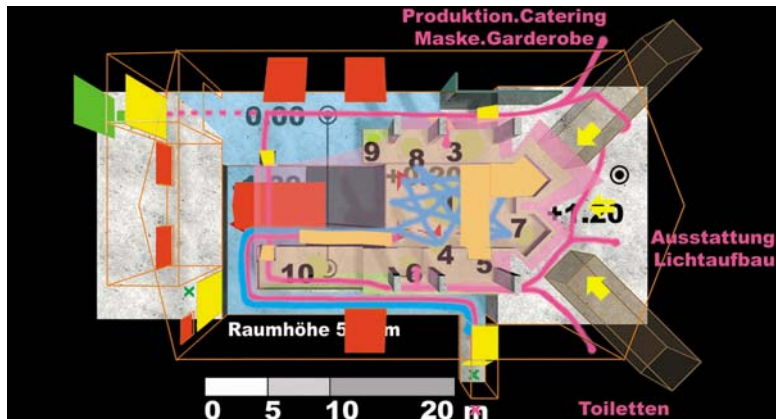
Die rosa markierten Arbeitswege dienten allen Departments gleichermaßen, sie mußten schnell und sicher bewältigbar sein, sie kennzeichneten die Zugänge zum Set (2x seitlich und 1er über das Wasserbecken) und den Nebenräumen. In diesem Fall mußten sie teilweise - durch den Einbau von Treppen - erst ermöglicht werden.



materialitäten

Alle gelb markierten Einbauten wurden durch feste Baustoffe bewältigt: Treppen für das ganze Team, die Brücke über das Becken, die Schließung der Tore (Schall), die Überdeckung des tiefen Grabens in der Hochebene sowie die Überhöhung des Schlafbereiches Kei. Wir verwendeten hierfür Bauholz, Spanplatten, Dämmwolle und Styropor.

Rosa bzw. rot gekennzeichnete Einbauten wurden mit Planen oder Stoffen ausgeführt.



kulmination

an Information.



	BMT	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO
Vorbereitung												
Lager Anlieferung	2											
Putzen, Wege freimachen	2											
Sprungwand Tor 1	2											
Wand Tor 2	2											
Tunnel abdichten	2											
Graben abdecken	1											
3 Fenster abdichten	1											
3 Dachfenster dicht	2											
eventuelle TON Dichte	2											
Umraum												
Brücke	2											
Becken putzen	1											
Seile Decke	2											
Stoffe Rückwand	2											
Stoffe Vorne	3											
Stoffe seitlich	2											
Stoffe Decke	2											
Gemüsegarten	2											
Wasseraufbereitung	2											
Innen												
Matratzen auslegen	1											
Küche	2											
Stoffe ausbreiten	2											
einrichten	2											
Lampen	2											
	43											

	BMT	FR	SA	SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA	SO	MO
Alexandra	11,00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Hannes	11,00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Lisi	3,00			0,5				0,5			1	1
Jochen	4,00							1	1	1	1	
Peter	3,00		1	1							1	
Laura	3		1	1								1
Wolfgang	2						1	1				
Heike	3		1			1	1					
Ivo	1,5		1	0,5								
Richi	1,5									1	0,5	
Gordan	1									1		
Britta	1		1									
Alice	0,5							0,5				
	45,50											

Bauen

Wir eröffneten die Baustelle mit der Suche nach einer Zentrale, die absperrbar als Lager, mit Strom versorgt als Jausen- und Besprechungsort dienen konnte. Sie fand sich in derselben Halle, unmittelbar hinter der "Wohnfläche" gestattete sie Distanz und Überblick zugleich. Stühle und Tischgelegenheit standen in den Nebenräumen (die manchmal aussahen, als ob sie eben erst verlassen worden wären...).

Links findet sich ein Bauzeitplan und die Disponierung der einzelnen TeammitgliederInnen. Ihnen allen gilt mein herzlichster Dank: Ohne Euch wär das alles nie gestanden, Euer Einfallsreichtum und Euer Einsatz ist unbezahlbar!! (Ich hab mir das mal ausgerechnet: Bei einer durchschnittlichen Bezahlung hätten wir der Produktion überhups 130.000.- ATS an Honoraren gekostet, das macht 9.447,50 Euro, exkl. Steuern, Diäten, Telefonkosten, Kilometergeld, ...)

BMT... Baumannenschatz (1 Mensch kann an 1em Tag soundsoviel erledigen) Um den ganzen Setbereich (ca.600m²) von 1,5 cm Staubschicht zu befreien, alle Arbeitswege von Gerümpel freizumachen und Stufen an unüberwindlichen Stellen aufzustellen, würden 2 Menschen ca.1 Tag lang arbeiten = 2 BMT. (Im Endeffekt waren wir 7 Menschen, 7 Besen und 7 Staubmasken, 2 Stunden später war die Halle leergefegt.)

Der Arbeitsablauf gestaltete sich ungefähr so: Morgens um 7.00 oder 8.00 wurde das Team in Autos verfrachtet und nach Brunn geschippert. Dort wurde ein Kaffee beim McDo ums Eck getrunken, währenddessen die Aufgaben vom Tag besprochen.

In der Halle angekommen gingen die einen daran, Teile vom Vortag fertigzustellen, während andere sich auf die Suche nach Baumaterial begaben: Fast die Hälfte des Geländes war dem Abbruch geweiht, und alles, was nicht niet- und



Bauarbeiter mit Besenallergie beim Reinigen der Hochebene



Abdichtung Tor 2: Hannes, Ivo, Laura, Lisi, Peter



Errichtung der Brücke: Hannes, Ivo; rechts ein Teil der Treppe

nagelfest wirkte, wurde von uns verwendet (nach Absprache mit den HausherrInnen versteht sich).

Das Gelände wirkte anfangs wie ein Labyrinth, an unsere Halle schlossen 5 andere an, manche davon mehrstöckig, jede mit Nebenräumen. Interessanterweise funktionierte ein Lift, und ständig fanden sich wunderbare Glasplattenverschiebewergerl ums Eck: Die Suche war spannend und immer erfolgreich, der Materialtransport einfach.

Dabei bemerkten wir ein eigenartiges Phänomen: Fast jedes Teil, das da so angeschleppt wurde, *paßte*. Kein Rumschneiden, kein mühsames Abmessen, kein so Hinhalten und anders Hinhalten, es *paßte*: Schraube rein, fertig.

So geschehen mit den Metalltüren, die wir vor einen Betonsockel stellten, um einen Küchenblock zu mimen, dann diese Glastransportkästen, die umgedreht und nebeneinandergelegt auf wunderbare Weise den Graben abdeckten, diese überdimensionalen Holzböcke, die zu Brückenpfeilern wurden, das ehemalige Laufband, das zur Brückenoberfläche wurde, die U-Gläser, die unseren Gemüsegarten erleuchteten, die 1m hohe und 6m breite Holzterrasse, die einfach (weil dementsprechend bereits ausgesteift) in 3 Teile zersägt werden konnte, und so verteilt wurde...

Mittags irgendwann war Jausenpause und Zeit für eine Zwischenbilanz, aufmunternde Worte und Kaffee.

Der Nachmittag war wie der Vormittag, bauen oder suchen. Manchmal bekamen wir Besuch: Regisseur, Kameramann und Produktionsleitung erschienen und Ah!-ten und Oh!-ten und gaben Tips.

Abends, kurz vorm Dunkelwerden wurden nochmal alle losgeschickt, um potentielle Einrichtungsgegenstände und Requisiten zu suchen: Es galt sich in eine Frau Ende 20 zu versetzen, und zu sammeln was sie so sammeln würde... Danach fuhren wir heim, ächzend, von oben bis unten dreckig.



1 Woche später...







fertiggestellt + eingeleuchtet

vorderseite
rückseite



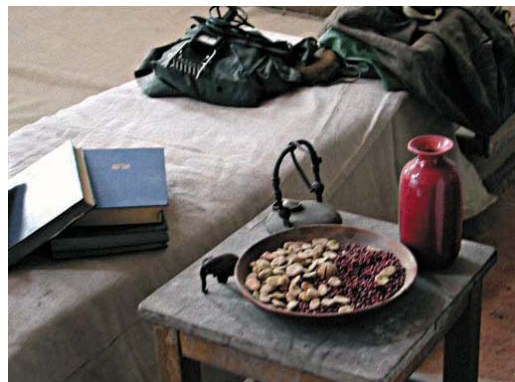
eingangssituation

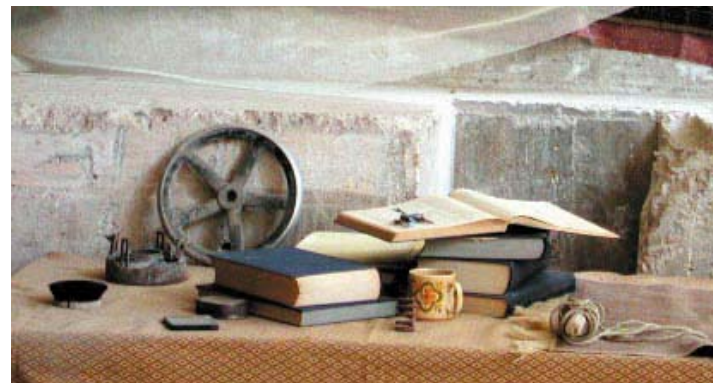
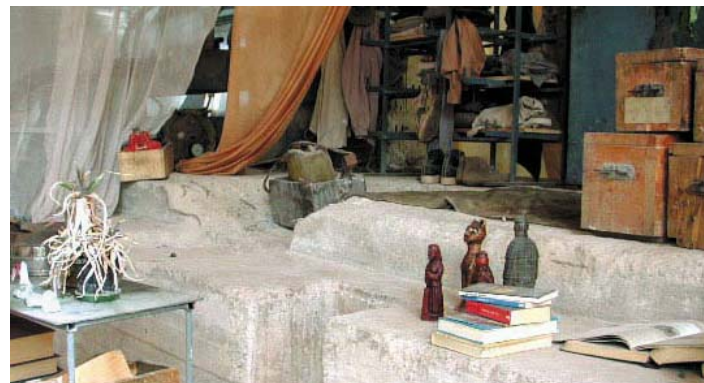


wohnbereich



wohnbereich







static - low angle - medium full shot - 25fps
Yuri betritt den Raum, findet Kei und Ainoa vor.

51/1



static - - medium full shot - 25fps
Kei spricht mit Yuri, steht dann auf.

51/2



51/3



Storyboard

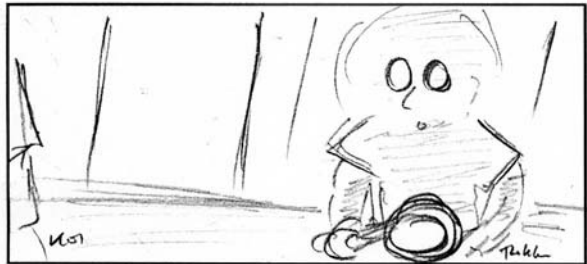
Ein Regisseur, der sich blind an sein Storyboard hält, wird ein steriles Ergebnis erzielen. Den erforderlichen Spielraum an Flexibilität muß man sich für den Dreh offenlassen, so viele neue, zuvor unahnbare Faktoren summieren sich, und wenn sich spontan etwas besseres ergibt, dann entscheide ich mich - sofern ich kann - ohne mit der Wimper zu zucken gegen den Plan...

_marco kalantari



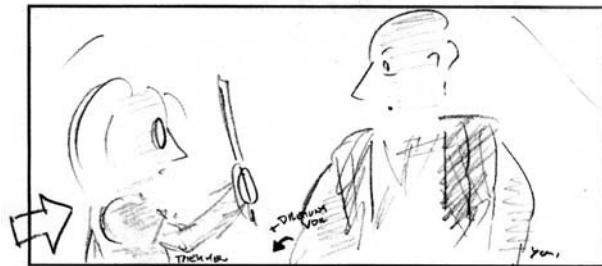
static - - close shot - 25fps
Kei geht dann an ihm vorbei.

51/4



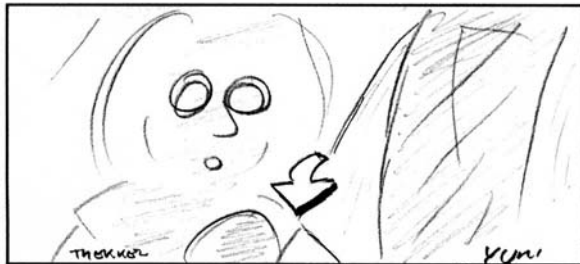
static - - medium shot - 25fps
Ainoa beschäftigt sich mit sich selbst.

51/5



static - - medium shot - 25fps
Doppel, Ainoa hält Yuri den Spiegel vor, Yuri reagiert nicht.

51/6



static - - close shot - 25fps
Ainoa ist enttäuscht von Yuris fehlender Reaktion.

51/7

shot... Einstellung - ein kontinuierlich belichtetes, ungeschnittenes Stück Film

Ein Drehbuch zerlegt eine Geschichte in "Bilder", diese wiederum können in einer oder mehreren Einstellungen aufgenommen werden. Das Storyboard dient dem Entwurf dieser Einstellungen:

Das Storyboard ist in erster Linie ein Kommunikationsmittel. Der Regisseur kann anhand der Zeichnungen dem Kameramann, dem Ausstatter,... seine Vorstellung vorweg anschaulich machen.

_marco kalantari

Diese Zeichnungen stammen aus dem Storyboard für *Ainoa* und wurden von Marco Kalantari angefertigt: Die Szene in Wohnung Kei/ Bild 51 wurde in elf Einstellungen angelegt. Die einzelnen Abbildungen geben Auskunft über Bildinhalt, Dialogstelle, und folgende Parameter (_monaco s.673f):

kamerabewegung

static... statische Einstellung - Blickachse und Standpunkt der Kamera fixiert

tracking shot... Fahrt - Kamerastandpunkt ändert sich während der Einstellung

pan... Schwenk - fixer Standpunkt, Blickachse wird geschwenkt

steadicam... Handkamera, die über eine spezielle Halterung ruckfreie Aufnahmen ermöglicht

kamerastandpunkt

low angle... Untersicht

high angle... Aufsicht

bildausschnitt

long shot... Totale - erfaßt die ganze Szenerie

full shot... Halbtotale - zeigt 1 Person oder Gruppe in ihrem Umfeld

medium shot... Halbnahe - 1 Person in voller Größe in der Dekoration

close shot... Nahaufnahme - Personen etwa zur Hälfte (oder zum Teil) sichtbar

close up... Großaufnahme - sehr nah, zeigt z.B. nur den Kopf einer Person

bildfrequenz

25 fps... frames per second - es werden 25 Bilder pro Sekunde aufgenommen und in der Kinoprojektion mit derselben Geschwindigkeit abgespielt, alle Bewegungen erscheinen natürlich

>30 fps... Zeitlupe - bei der Projektion in normaler Bildfrequenz scheinen die Bewegungen langsamer als natürlich, die Zeit wirkt gedehnt

<16 fps... Zeitraffer - Bewegungen erscheinen beschleunigt



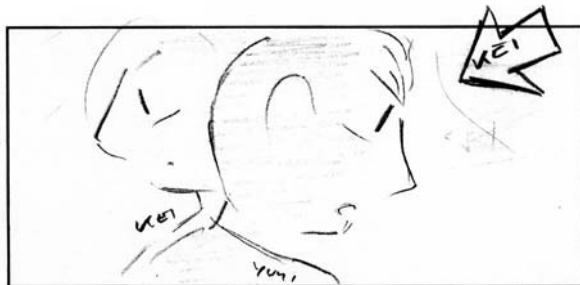
static - - close shot - 25fps
Kei blickt weg, zwischendurch kurz nach rechts zur Faltfigur.



static - - close shot - 25fps
Yuri blickt weg von der Kamera.



static - - close up - 25fps
Yuris Hand hält die Faltfigur.



static - - medium close shot - 25fps
Yuri tritt hinter Kei. Nach Dialogende geht Kei nach vorn.

51. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

(Yuri kommt zurück, Gespräch Yuri-Kei, Yuri will nach Tom Lev)

Darsteller	1 Ainhua 2 Yuri 3 Kei 10 Pjotr
Location	Glasfabrik
Spielzeit	21. Jänner 2078 - 06:00
Seiten	1 3/6
Stoppzeit	
Produktion	
Maske	
Requisite	Faltfigur, Handspiegel, Wäschestücke, Spieluhr, Medikamente in Tasche, Faltfigur mit Keis Adresse, Yuri: Waffe & Tasche, Medikamentenpäckchen, Kartoffeln, Schälmesser, div. Gemüse auf Metallplatte
Ausstattung	(Am Boden verstreute Wäschestücke)
Kostüm	Kei in normalem Kostüm. Ainhua trägt ab dieser Szene ein T-Shirt!!!
Kamera	

Breakdown Sheet

Der sogenannte Drehbuchauszug wird im Laufe der Vorbereitungszeit meist von den RegieassistentInnen erstellt und ständig gewartet. Er enthält die wichtigsten Informationen für eine Szene auf 1 Seite, und macht einzelne Departments auf eventuelle Besonderheiten aufmerksam. Während der Drehzeit wird er zum Drehbuchersatz, er beschleunigt die Vorbereitungen.

Die im Abschnitt Requisite zusammengefaßten Gegenstände betreffen die "Spielrequisiten", also jene Dinge, die von den DarstellerInnen während der Szene in die Hand genommen werden, oder eine wichtige Rolle im Hintergrund spielen. Sie müssen zum jeweiligen Zeitpunkt griffbereit sein. Die Hinweise für die Ausstattung betreffen die Dekoration im Hintergrund, manchmal muß eine Wand verrückt werden, oder der Raum um ein paar Tage altern.



Die Dreharbeiten

beginnen mit einer Stellprobe: Bild 51 wird schrittweise durchgespielt, die Schau-spielerInnen üben ihre Wege, Handgriffe und Dialoge - morgens noch ohne Kostüm. Alle Departments beobachten und bereiten gedanklich die einzelnen Einstellungen vor. Zuletzt werden die Kamerastandpunkte und Optiken geklärt, mit dem Storyboard abgestimmt oder neu überlegt, die in der Disposition vom Tag festgelegte Drehreihenfolge wird überprüft.



Probe

Während die DarstellerInnen in die Garderobe verschwinden, wird das erste Setup vorbereitet: Die Kamera positioniert, das Licht eingerichtet, die Ausstattung zurechtgerückt, die Requisiten platziert, der Ton überlegt sich die Mikroaufstellung, alle suchen sich gute Beobachtungsposten. Die Regieassistentin überwacht und koordiniert die einzelnen Arbeitsabläufe, alles muß so schnell wie möglich passieren, denn Zeit ist Geld...

RUHE BITTE, WIR DREHEN!

Wenn die Einstellung im Kasten ist, beginnt das Spiel von vorne: die Kamera positioniert sich neu, das Licht wird eingerichtet, die Ausstattung zurechtgerückt, die ...

Drehvorbereitung



Der Kameraassistent überprüft die Schärfe, auf der Treppe sitzt der Oberbeleuchter und gibt über ein Mikro Anweisungen zur Lichtsituation.



Rechts vorne bespricht der Ton mögliche Angelpositionen (Angel= Mikrofön an einer Stange), im Hintergrund wird die Küche eingerichtet.



51. KEIS WOHNZIMMER. INT. TAG

Draußen ist es hell geworden. Das Licht strahlt durch die Vorhänge in Kei's Wohnung. Yuri kehrt zurück. Er findet eine Ainoa vor, die mit einer kleinen Spielorgel hantiert, gespannt Musik hört und die Orgel immer wieder aufzieht. Sie nimmt eine von Kei's Faltfiguren in die Hand. Kei versucht gerade Ainoa, die Faltfigur wegzunehmen, Ainoa weigert sich aber.

KEI

Gib das her. Das gehört mir. Mach' s nicht kaputt, bitte.

YURI

Hallo.

KEI

Hallo.

Ainoa scheint sich zu freuen, daß Yuri wieder da ist.

KEI

Sie hat dich vermißt.

Yuri nimmt davon nur wenig Notiz. In seinem Kopfrichten sich die Gedanken auf seinen nächsten Schritt.

YURI

Ich werde mit Ainoa nach Tom Lev gehen.

KEI

Warum?

YURI

Es ist meine Bestimmung. Ich muß es tun.

KEI

Du solltest dich hören, (abfällig) Bestimmung...
Anathol hat dir das eingeredet.

YURI

Ich soll einen Mann namens Noah finden. Anathol
hat gesagt, er weiß, was wir tun müssen.





Ainoa ist die ganze Zeit über unruhig neben Yuri gessen, hat sich selbst beschäftigt, ohne Yuri aus dem Augenwinkel zu verlieren. Sie krabbelt nach hinten, holt Kei's Spiegel und hält ihn Yuri vors Gesicht. Yuri weiß nicht, was Ainoa will, reagiert nur kurz und führt seine Unterhaltung mit Kei fort. Ainoa ist enttäuscht. Sie hatte erwartet, Yuri würde eine ähnlich begeisterte Reaktion zeigen wie sie selbst.

KEI

Wie soll das gehen... Torn Lev... Ich kenne niemanden, der dort war. Und wie kommst du da hin? Du mußt über das Hochland. Da ist alles verseucht! Du mußt das nicht tun. Yuri.

Yuri reagiert nicht.

KEI

Sie haben dir dein Herz genommen

YURI

Ich habe Kinder gesehen, die sind ohne Augen auf die Welt gekommen.

Yuri und Kei starren den Boden an.

YURI

Komm mit mir.

Kei blickt Yuri einen Moment lang an.

KEI

Nein.

YURI

Bitte.

KEI

Nein. Warum kommst du ausgerechnet jetzt? Bitte geh' jetzt.

Yuri nimmt die Papierblume, die er bei der Prophezeiung gefunden hat, aus seiner Tasche, reicht sie seiner Schwester. Sie starrt darauf.

YURI

Das hat Kerensky mir hinterlassen.





Er dreht sie zu sich herum, sieht ihr fest in die Augen.

YURI

Verstehst du denn immer noch nicht ? Das hier ist nicht dein Leben. Die Prophezeiung will es so. Kei sammelt zwei Wäschestücke vom Boden auf.

YURI

Ich werde auf dich auf der Anhöhe vor Tom Lev warten. In drei Tagen.

KEI

Ich werde nicht kommen.

Dennoch starrt Kei weiter auf die Blume in ihrer Hand. Sie verläßt traurig und schweigsam den Raum. Yuri reibt sich die Stirn.





Wanderungen im Hochland



sehr verseuchtes Hochland



Orakel

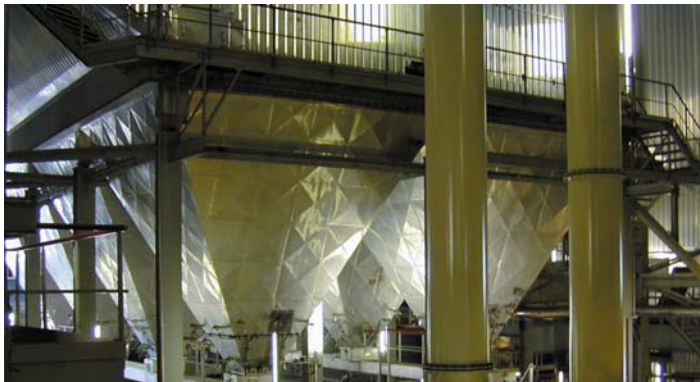
Rückbau, Abrechnung

Wir drehten 4,5 Tage in der Wohnung, danach fuhr ein Großteil des Filmteams in die Berge, um dort 2,5 Wochen lang weiterzudrehen: Wanderungen, Orakel,... Das Bauteam blieb mit mir zurück, um das Set wieder abzubauen, was weit weniger Zeit in Anspruch nahm als der Aufbau: Nach 2,5 Tagen war - bis auf die Brücke und die beiden großen Tore - alles zerlegt, entstaubt, zusammengelegt, in Schachteln verpackt und eingelagert worden, Brücke und Tore durften wir zurücklassen.

In den Bergen wurden die Requisiten von Elisabeth "Lisi" Kisela betreut, der treuen Seele, Assistentin, Außen- und Innenrequisiteurin. Hannes Salat und ich fuhren nur für 2 Tage nach, um die Szenen im verseuchten Hochland zu arrangieren.

In Summe haben wir während der Vorbereitungszeit und den 3,5 Drehwochen 3200km zurückgelegt und ca. 25.800,- ATS (inkl. Steuern) ausgegeben, ein Fünftel davon für Fahrtkosten (Benzin, Fahrscheine, Parkscheine), ein Fünftel Speisen und Getränke fürs Art Department, 3 Fünftel für Baumaterial und Requisiten (allein 1 Drittel davon für Stoffe).

Wären Honorare bezahlt worden, bzw. Requisitenmieten oder Baumaterial im üblichen Maße, so hätte dies der Produktion rund 450.000,- ATS gekostet (exkl. Steuern und Diäten, inkl. Entsorgungskosten, Essen und Kilometergeld)...



Ausblick
Thronsaal, Regierungsgebäude



unter Torn Lev



bei Noah



im Hologramm, Treffen Ainoa - Akaya

Quellen

literatur

AFFRON Charles und Mirella Jona "Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative"
Rutgers University Press (New Brunswick, New Jersey 1995)

ALBRECHT Donald "Architektur im Film - Die Moderne als große Illusion"
Birkhäuser (Basel 1989)

BENJAMIN Walter "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit"
Suhrkamp Verlag (Frankfurt am Main 1977)

COVERT Nadine "Architecture on Screen - films and videos on architecture, landscape architecture,
historic preservation, city and regional planning"
G.K.Hall & Co. - Macmillan Publishing Company (New York 1993)

ETTEDGUI Peter "Filmkünste: Produktionsdesign",
Rowohlt Taschenbuch Verlag (Reinbek bei Hamburg 2001)

HEISNER Beverly "Hollywood Art"
St. James Press (London 1990)

LAMSTER Mark "Architecture and Film"
Princeton Architectural Press (New York 2000)

MIKUNDA Christian "Kino spüren - Strategien der emotionalen Filmgestaltung"
Filmland Presse (München 1986)

MONACO James "Film verstehen"
Europa Verlag (Hamburg 2000)

MOOS Ludwig "The making of ..." Band 1
Rowohlt Taschenbuch Verlag (Reinbek bei Hamburg 1998)

NEUMANN Dietrich "Filmarchitektur - Von Metropolis bis Blade Runner",
Prestel Verlag (München/ New York 1996)

PENZ Francois/ THOMAS Maureen "Cinema Et Architecture - Méliès, Mallet-Stevens, multimedia"
British Film Institute (London 1997)

SCHAAL Hans Dieter "Learning from Hollywood - Architektur und Film"
Edition Axel Menges (Stuttgart/ London 1996)

VENTURI Robert/ SCOTT BROWN Denise/ IZENOUR Steven
"Lernen von Las Vegas- zur Ikonographie und Architektursymbolik der Geschäftsstadt"
Friedr. Vieweg Et Sohn (Braunschweig 1979)

WEIHSMANN Helmut "Cinectecture - Film, Architektur, Moderne"
PVS Verleger (Wien 1995)

WEIHSMANN Helmut "Gebaute Illusionen - Architektur im Film",
Promedia Druck- und VerlagsgesmbH (Wien 1988)

online references

INTERNATIONAL MOVIE DATABASE
_http://www.imdb.com

SIEREK Karl "Insight/Looking out" - Architecture and film beyond topology
_http://www.uni-jena.de/karl.sierek/Amsterdam.htm (26.11.01)

TUNAKA Jun "From (im)possible to Virtual Architecture"
_http://www.um.u-tokyo.ac.jp/dm2k-umdb/publish_db/books/va/english/02.html (15.11.01)

HOCHSCHULE FÜR FILM UND FERNSEHEN POTSDAM
_ http://www.hff-potsdam.de (15.09.01)

sonstiges

DTV Brockhaus Lexikon
Deutscher Taschenbuchverlag (München 1982)

DUDEN "Fremdwörterbuch"
BI-Taschenbuchverlag (Mannheim 1990)

DUMONTS "Kleines Sachlexikon der Architektur"
Dumon Buchverlag (Köln 1977)

ECHO Brunner Glasfabrik Nr.5
Mitteilungsblatt des gewerkschaftl. Linksblock (Brunn am Gebirge Aug/ Sep1978)

"Jugendstil auf der Mathildenhöhe Darmstadt" - Katalog zur Ausstellung
Eduard Roether Verlag (Darmstadt 1995?)

MEYERS "Großes Taschenbuchlexikon"
BI-Taschenbuchverlag (Mannheim 1987)

MULTIMEDIA LEXIKON 2001 - CdRom
Wissen digital Software Verlag (München 2000)

WAISSENBERGER Robert "Geschichte der Marktgemeinde Brunn am Gebirge"
unveröffentlichtes Manuskript aus den späten 50er Jahren, Archiv der Gemeinde

bildmaterial

Die verwendeten Abbildungen wurden eigentlich im Text mit den notwendigen Quellenangaben versehen, folgende Nennungen hätten jedoch ein gesundes Maß an Information überschritten:

DIMSTER Frank "Die neue österreichische Architektur"
dt. Ausgabe: W. Kohlhammer GmbH (Stuttgart 1995)

JODIDIO Philip "Building a New Millenium"
Benedikt Taschen Verlag (Köln 1999)

NEUFERT Peter "Bauentwurfslehre"
Vieweg Verlag (Braunschweig/ Wiesbaden 1992)

SCHMITT Heinrich, HEENE Andreas "Hochbau Konstruktion"
Vieweg Verlag (Braunschweig, Wiesbaden 1993)

UN STUDIO: Ben van Berkel, Caroline Bos "Move" - Band 1 "Imagination"
Goose Press (Amsterdam 1999)

WOHNEN - Das österreichische Wohnmagazin
Radda & Dressler Spezialzeitschriften Verlag (Wien 2000)

Alle anderen Illustrationen wurden von der Verfasserin hergestellt.