



Hans Dieter Schaal

Learning from Hollywood – Architektur und Film / Architecture and Film

With a foreword by Wolfgang Jacobsen. 128 pp. with 120 illus.,
233 x 284,5 mm, hard-cover, German/English

ISBN 978-3-936681-34-5

Euro 39.90, sfr 59.00, £ 36.00, US \$ 49.90, \$A 86.00

Hollywood is not only the secret world capital of dreams and the fictions of the subconscious, but also the capital of architecture.

Hollywood is the Rome and the Versailles of the 20th and 21st centuries. A new awareness of space spanning the entire world was created here. These backgrounds, stage sets and filmic spaces are indelibly fixed in every spectator's mind. It may be in the cinema that the first time you saw the desert, the Rocky Mountain cliffs, Greenland's glacier mountains and California's sandy beaches. You saw here the Western saloons and Al Capone's dark rooms, the poor Mexicans' huts and the Kennedys' penthouse apartments; you saw here also the jazz clubs of New Orleans and the dream houses in Los Angeles. There was and is scarcely a corner of the earth that the Hollywood film has not dreamed its way into. Every cinema-goer in the world sees the same plot, the same images, the same faces, the same rooms, buildings, towns and streets. Film's power to bring people together can scarcely be overestimated. Film architecture is world architecture. All other architecture – your own town, your own street, your own house, your own flat – remains small and parochial in the face of this, restricted to affecting a very tiny sphere.

The architecture of the future will develop in the field of tension between these two aspects – small and parochial, large and spanning the entire world. The real architecture of houses and cities could be enriched in its language by including film architecture, and real architecture could be jolted out of its banality by including the studio world.

Films and their images can teach us that the architecture of houses, streets and towns is not just a problem of order, function and economic viability, but that psychology, atmosphere and images are being built here as well.

Hans Dieter Schaal is a trained architect living in Attenweiler near Ulm. He works as a designer of buildings, gardens, stage sets and exhibitions. His stage sets and exhibition designs are among the best of their kind at present.

2nd edition

Distributors

Brockhaus Commission
Kreidlerstraße 9
D-70806 Kornwestheim
Germany
tel. +49-7154-1327-33
fax +49-7154-1327-13
menges@brocom.de

Gazelle Book Services
White Cross Mills
Hightown
Lancaster LA1 4XS
United Kingdom
tel. +44-1524-68765
fax +44-1524-63232
sales@gazellebooks.co.uk

National Book Network
15200 NBN Way
Blue Ridge Summit, PA 17214
USA
tel. +1-800-4626420
fax +1-800-3384550
custserv@nbnbooks.com

Tower Books
Unit 2/17 Rodborough Road
Frenchs Forest, NSW 2086
Australia
tel. +61-2-99755566
fax +61-2-99755599
info@towerbooks.com.au

Hollywood ist nicht nur die geheime Welthauptstadt der Träume, der Fiktionen des Unterbewußtseins, sondern auch die der Architektur.

Hollywood ist das Rom und das Versailles des 20. und des 21. Jahrhunderts. Hier wurde ein neues weltumspannendes Raumbewußtsein geschaffen. Im Kopf jedes Zuschauers haben sich diese Hintergründe, Bühnenbilder und Filmräume unauslöschlich festgesetzt. Im Kino hat man vielleicht zum ersten Mal die Wüste gesehen, die Felsen der Rocky Mountains, die Gletscherberge Grönlands und die Sandstrände Kaliforniens. Man sah hier die Western Saloons und die dunklen Räume Al Capones, die Hütten der armen Mexikaner und die Penthouse-Wohnungen der Kennedys; man sah hier auch die Jazz-Clubs in New Orleans und die Traumhäuser in Los Angeles. Es gab und gibt kaum einen Raumwinkel auf der Erde, in den sich der Hollywood-Film nicht hineingeträumt hätte. Jeder Kinobesucher der Welt sieht dieselbe Handlung, dieselben Bilder, dieselben Gesichter, dieselben Räume, Häuser, Städte und Straßen. Die völkerverbindende Kraft des Films ist kaum zu überschätzen. Filmarchitektur ist Weltarchitektur. Alle andere Architektur – die eigene Stadt, die eigene Straße, das eigene Haus, die eigene Wohnung – bleibt dagegen klein, regional und in ihrer Wirkung auf ein winziges Umfeld beschränkt.

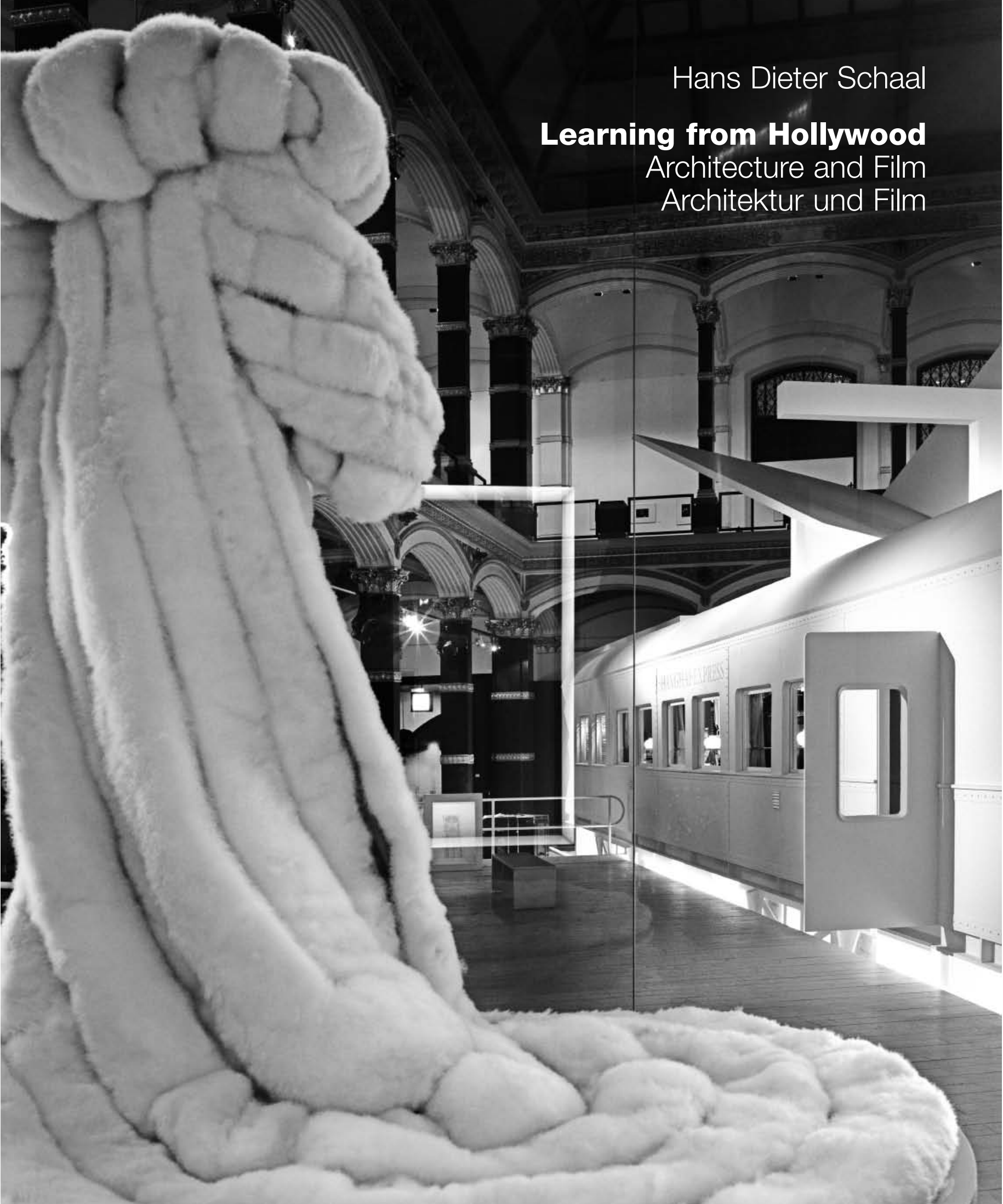
Im Spannungsfeld dieser beiden Aspekte – kleinregional und groß-weltumspannend – wird sich die künftige Architektur weiterentwickeln. Unter Miteinbeziehung der Filmarchitekturen könnte die reale Architektur der Häuser und Städte in ihrer Sprache bereichert und unter Miteinbeziehung der Studiowelt die reale Architektur aus ihrer Banalität herausgekippt werden.

Aus Filmen und Filmbildern kann man lernen, daß die Architektur der Häuser, Straßen und Städte nicht nur ein Problem der Ordnung, der Funktion und der Wirtschaftlichkeit ist, sondern daß hier Psychologie, Atmosphäre und Bilder mitgebaut werden.

Hans Dieter Schaal lebt als Architekt, Landschaftsgestalter, Bühnenbildner und Ausstellungsgestalter in Attenweiler bei Ulm. Seine Bühnenentwürfe und Ausstellungsgestaltungen gehören zum Besten, was auf diesem Gebiet zur Zeit geboten wird.

Hans Dieter Schaal **Learning from Hollywood**

Menges



Hans Dieter Schaal

Learning from Hollywood Architecture and Film Architektur und Film

Hollywood is not only the secret world capital of dreams and the fictions of the subconscious, but also the capital of architecture.

Hollywood is the Rome and the Versailles of the 20th and 21st centuries. A new awareness of space spanning the entire world was created here. These backgrounds, stage sets and filmic spaces are indelibly fixed in every spectator's mind. It may be in the cinema that the first time you saw the desert, the Rocky Mountain cliffs, Greenland's glacier mountains and California's sandy beaches. You saw here the Western saloons and Al Capone's dark rooms, the poor Mexicans' huts and the Kennedys' penthouse apartments; you saw here also the jazz clubs of New Orleans and the dream houses in Los Angeles. There was and is scarcely a corner of the earth that the Hollywood film has not dreamed its way into. Every cinema-goer in the world sees the same plot, the same images, the same faces, the same rooms, buildings, towns and streets. Film's power to bring people together can scarcely be overestimated. Film architecture is world architecture. All other architecture – your own town, your own street, your own house, your own flat – remains small and parochial in the face of this, restricted to affecting a very tiny sphere.

The architecture of the future will develop in the field of tension between these two aspects – small and parochial, large and spanning the entire world. The real architecture of houses and cities could be enriched in its language by including film architecture, and real architecture could be jolted out of its banality by including the studio world.

Films and their images can teach us that the architecture of houses, streets and towns is not just a problem of order, function and economic viability, but that psychology, atmosphere and images are being built here as well.

Hans Dieter Schaal is a trained architect living in Attenweiler near Ulm. He works as a designer of buildings, gardens, stage sets and exhibitions. His stage sets and exhibition designs are among the best of their kind at present.

039.90 Euro
059.00 sfr
036.00 £
049.90 US \$
086.00 \$A

ISBN 978-3-936681-34-5



5 4 9 9 0

Hans Dieter Schaal

Learning from Hollywood

Architecture and Film

Architektur und Film

Edition Axel Menges

Published in cooperation with the Stiftung Deutsche Kinemathek, Berlin.
Veröffentlicht in Zusammenarbeit mit der Stiftung Deutsche Kinemathek, Berlin.

© 2009 Edition Axel Menges, Stuttgart / London
ISBN 978-3-936681-34-5

Second, revised edition
Zweite, überarbeitete Auflage

All rights reserved, especially those of translation into other languages.
Alle Rechte vorbehalten, besonders die der Übersetzung in andere Sprachen.

Reproductions / Reproduktionen: Bild und Text GmbH Baun, Fellbach
Printing and binding / Druck und Bindearbeiten: Graspö CZ, a.s., Zlín, Tschechische Republik / Czech Republic

Translation into English / Übersetzung ins Englische: Michael Robinson

Editing / Lektorat: Dorothea Duwe
Layout: Helga Danz

7	Wolfgang Jacobsen: Time-travel in time-space
10	To the subject
14	Photography and film
16	Spiritual spaces
20	Cities
34	Ruined cities
36	Streets and roads
46	Houses
60	Rooms
74	Homes
78	Darkening and lightening
82	Fittings and furnishings
86	Stairs
94	Doors
96	Windows
98	Visions
102	Interplay
106	Film reality and studio fiction
116	World architecture
122	Learning from Hollywood
126	Notes
127	Bibliography

8	Wolfgang Jacobsen: Zeitreisen in Zeiträumen
10	Zum Thema
15	Photographie und Film
17	Seelenräume
22	Städte
34	Ruinenstädte
37	Straßen
48	Häuser
61	Räume
74	Wohnungen
78	Verdüsterungen und Erhellungen
82	Raumeinrichtungen und Möbel
86	Treppen
94	Türen
96	Fenster
98	Visionen
102	Wechselwirkungen
107	Film-Realität und Studio-Fiktion
116	Weltarchitektur
122	Learning from Hollywood
126	Anmerkungen
127	Literatur

Wolfgang Jacobsen

Time-travel in time-space

The Tower of Babel in Fritz Lang's *Metropolis* is yesterday and tomorrow. It is a piece of urban fantasy. The hillside bungalow in Alfred Hitchcock's *North by Northwest*, chained like Prometheus, is present becoming future. Film architecture has sign character. Whether it is reality, illusion or fantasy – film architecture plays a quite particular role. Film is a sign language.

The first to come to mind are *Metropolis* and American urban Utopias in the films of the eighties and nineties, *Blade Runner*, of course. Attention is directed entirely at the mountains of skyscrapers, monstrous pyramidal excrescences of a city growing rampantly into the sky. Glorification and excessive elevation, visions that are often apocalyptic, or invocations of new worlds. Next to these are the Piranesi-inspired Carceri, apparently out of sight and yet in the centre, caves from a counter-world that is striving into the dark and often hides secrets of light. All this can sink into a great Atlantis flood – as in Fritz Lang, and almost as a metaphor for the existence of film architecture – in order to resurface years later as a deciphered new cipher in Kevin Costner's *Waterworld*. Enigma.

And we also catch sight of visions of Murnau's *Sunrise* and Coppola's *One from the Heart*, alternating between architectural designs of city and nature, in which the city appears as an amusement park and the countryside as a symbol of capricious life; nature proves to be as artificial as the glittering façades of the big small towns, which are craft and computer imagination – in fact sign language, condensed into pictorial worlds, eclectic or independently emotional and creative.

Is film architecture real? Is architecture real? The hotel in Visconti's *Death in Venice* or the sanatorium high up in Davos in Geissendörfer's *The Magic Mountain*? Erich von Stroheim's crazy Monte Carlo in *Foolish Wives* or the grandiose but false Carlton Hotel in the Chanel videoclip? Where are *Lindenstraße* and *Berlin-Alexanderplatz*? They are also connected by the wilful inventive intoxication of a man like Rotwang or Dr. Emmett Brown: *Back to the Future*.

A look inside, just a detail: nature has been brought »home« in the urban space, preserved in props. It is unmoved, a silent guest: framed landscape images, postcards stuck behind mirrors; and of course the architecture of furnishings, that too is a landscape. In the city nature is static. It can be turned around, put away, substituted. Often such props mark the intersection of dream and reality.

For a long time the look has bordered on the immeasurable, for a long time our understanding of nature has been occupied by the compulsive notions of a dream city. Michelangelo Antonioni's *The Red Desert* transforms the landscape into an artful experiment with reality, at the same time a distorted image and a filmic puzzle. Film architecture is a mixtum compositum or Cinéplastique, not just an architecture of motion but architecture in motion. Futuristic worlds and mythic-archaic spaces are intended to become real and earthly, but also to be Science Fiction: time promises. What do Pasolini's *Oedipus Rex* and Stanley Kubrick's *2001* have in common, or Ridley Scott's *Blade Runner* and William Wyler's *Ben Hur*? They are projections of our wishes, that (are allowed) take to shape in ever new and varied worlds from the architects' workshops. And however near, however tangible film architecture ultimately may be, it also remains terrain vague, fleeting, a mere impression, rapid eye movement.

It is very tempting to keep on being drawn into a métier where the built Utopias of reality are close on the one hand, but also remain a mere reflection, fantasy and fiction. Time-travel in time-space. Hovering between the garden landscapes in Ludwig Berger's *Ein Glas Wasser*, Alain Resnais' *L'année dernière à Marienbad* and Peter Greenaway's *The Draughtsman's Contract*; strolling through the claustrophobic interiors of an Expressionist film and the American-style living-kitchen, with Doris Day at work at the cooker; escaping from the childlike and naïve fantasy universe of a director like Georges Méliès into the hermetic spaces of the James Bond worlds, in which floors, ceilings and walls can open and make the architecture disappear along with the people; and then escaping into the computer-animated data architecture of an architect like Zbig Rybczynski. Film is a laboratory of modernism. Film architecture is a laboratory of film modernism.

On the trail of a historical cross-section of pictorial worlds – here looking in from the outside, not with the eye of a film architect but that of a cineastic architect, testing his own visions against the film, discovering ciphers, decoding signs, like an architectural Marco Polo on a journey of exploration in the pictorial space between reality and fiction. Hans Dieter

Schaal writes: »It is no longer enough today to study architectural history, one also has to know film history, with its images, spaces and architectures.« A story of the power of images is also being told.

Films show particles of reality, even when they seem to be unambiguously dreamed. Moments of time are preserved in them. Hans Dieter Schaal puts the case for opening up the workshops and inventors’ rooms. For perceiving something of what others get up to with one’s own métier and vocabulary. For reflecting on imaginative capacities, for examining montage structures. An architectural sketch is to be read like a screenplay and conversely the film script like a building plan. If the reader is prepared to enter into this mind game it leads to digressions that run right through the history of architecture and film. There are parallel lines that meet at infinity and there are intersections where it is no longer possible to distinguish whether film is driving architecture or architecture film. Readers should also see this book as an architectural sketch and a film script ...

Wolfgang Jacobsen

Zeitreisen in Zeiträumen

Der Turm zu Babel in Fritz Langs *Metropolis* ist Gestern und Morgen. Er ist ein Stück Stadtphantasie. Der an den Berghang gebaute Bungalow in Alfred Hitchcocks *North by Northwest*, wie Prometheus an die Kette gelegt, ist Gegenwart, die Zukunft wird, Filmarchitektur hat Zeichencharakter. Ob Realität, Illusion oder Phantasie – die Architektur im Film spielt eine eigene Rolle. Der Film ist eine Zeichensprache.

In den Blick kommen zunächst *Metropolis* und die amerikanischen Stadtutopien in Filmen der achtziger und neunziger Jahre, *Blade Runner* natürlich. Die ganze Aufmerksamkeit richtet sich auf die Wolkenkratzergebirge, die monströsen pyramidalen Auswüchse einer in den Himmel wuchernden Stadt, Glorifizierungen und Überhöhungen, Endzeitvisionen oftmals oder Beshwörungen neuer Welten. Und daneben finden sich die von Piranesi inspirierten Carceri, wie aus dem Blick geraten und doch im Zentrum, Höhlen einer Gegenwelt, die ins Dunkle strebt und oft lichte Geheimnisse birgt. Dies alles kann in einer großen Atlantisflut versinken – wie bei Fritz Lang und fast als eine Metapher für die Existenz der Filmarchitektur –, um Jahrzehnte später als dechiffrierte neue Chiffre in Kevin Costners *Waterworld* wieder aufzutauchen. Enigma.

Und in den Blick kommen auch die Visionen von Murnaus *Sunrise* und Coppolas *One from the Heart*, alternierend zwischen den architektonischen Entwürfen von Stadt und Natur, in denen die Stadt als Vergnügungspark erscheint und das Land als Sinnbild wetterwendischen Lebens, und die Natur sich so künstlich zeigt wie die glitzernden Fassaden der großen kleinen Städte, die Handwerk sind und Computerimagination – Zeichensprache eben, zu Bilderwelten verdichtet, eklektizistisch oder eigenständig emotional und kreativ.

Ist Filmarchitektur wirklich? Ist Architektur wirklich? Das Hotel in Viscontis *La morte a Venezia* oder das Sanatorium auf den Höhen von Davos in Geissendörfers *Der Zauberberg*? Das aberwitzige Monte Carlo des Erich von Stroheim in *Foolish Wives* oder das grandios-falsche Carlton-Hotel im Video-Clip für Chanel? Wo sind die *Lindenstraße* und *Berlin-Alexanderplatz*? Was sie auch miteinander verbindet, ist der eigensinnige Erfinderrausch eines Rotwang oder Dr. Emmett Brown: *Back to the Future*.

Ein Blick nach innen, nur ein Ausschnitt: Im städtischen Raum ist die Natur »heim« geholt. Sie ist aufgehoben in Requisiten. Sie ist unentwegt ein stummer Gast: gerahmte Landschaftsbilder, hinter Spiegel gesteckte Postkarten; und natürlich die Architektur des Mobiliars, auch sie eine Landschaft. In der Stadt ist die Natur statisch. Man kann sie umdrehen, wegstellen, austauschen. Oft markieren diese Requisiten Schnittstellen zwischen Traum und Wirklichkeit.

Längst uferd der Blick ins Unermeßliche, längst ist das Verständnis von Natur mit den Zwangsvorstellungen einer Traumstadt besetzt. *Il deserto rosso* von Michelangelo Antonioni überführt die Landschaft in ein kunstvolles Wirklichkeitsexperiment, Zerrbild und filmisches Vexierspiel zugleich. Filmische Architektur ist ein Mixtum compositum oder Cinéplastique, eine Architektur nicht nur in der Bewegung, sondern eine Architektur in Bewegung. Futuristische Welten und mythisch archaische Räume sollen real, irdisch werden, aber eben auch Science fiction sein: Zeitversprechen. Was haben Pasolinis *Edipo re* und Stanley Kubricks *2001* gemeinsam, was Ridley Scotts *Blade Runner* und William Wylers *Ben Hur*? Sie sind Projektionen unserer Wünsche, die Gestalt annehmen (dürfen) in immer neuen, variierten Welten aus

der Werkstatt der Architekten. Und so nah, so zum Greifen sichtbar Filmarchitektur letztlich auch sein mag, sie bleibt auch terrain vague, flüchtig, ein Eindruck nur, rapid eye movement.

Die Versuchung ist groß, sich immer wieder auf ein Metier einzulassen, wo die gebauten Utopien der Realität einerseits nahe sind, andererseits aber doch nur Spiegelung, Phantasie und Fiktion bleiben. Zeitreisen in Zeiträumen. Schweben zwischen den Gartenlandschaften in Ludwig Bergers *Ein Glas Wasser*; Alain Resnais’ *L’année dernière à Marienbad* und Peter Greenaways *The Draughtsman’s Contract*; flanieren zwischen den klaustrophoben Innenräumen eines expressionistischen Films und der Wohnküche American style, in der Doris Day am Herd hantiert, fliehen aus dem kindlich naiven Phantasie-Universum eines Georges Méliès in die hermetischen Räume der James-Bond-Welten, in denen sich Böden, Decken, Wände öffnen können und mit den Menschen auch die Architektur verschwinden lassen; und sich flüchten in die computeranimierte Datenarchitektur eines Zbig Rybczynski. Der Film ist ein Laboratorium der Moderne. Filmarchitektur ist ein Laboratorium der filmischen Moderne.

Den Bilderwelten nachspüren quer durch die Geschichte – hier mit dem Blick von außen, nicht dem eines Filmarchitekten, sondern eines cineastischen Architekten, der seine eigenen Visionen an Filmen prüft, Chiffren entdeckt, Zeichen entschlüsselt, wie ein Marco Polo der Architektur auf Entdeckungsreise im Bilderraum zwischen Realität und Fiktion. Hans Dieter Schaal schreibt: »Es genügt heute nicht mehr, Architekturgeschichte zu studieren, man muß auch die Filmgeschichte kennen, mit ihren Bildern, Räumen und Architekturen.« Erzählt wird also auch die Geschichte von der Kraft der Bilder.

Filme zeigen Partikel der Realität, selbst da, wo sie eindeutig geträumt scheinen. In ihnen aufgehoben sind Augenblicke der Zeit. Hans Dieter Schaal plädiert dafür, die Werkstätten und Erfinderstuben zu öffnen. Etwas wahrzunehmen von dem, was andere mit dem eigenen Metier und Vokabular anstellen. Einstellungsgrößen zu überdenken, Montagestrukturen zu prüfen. Die architektonische Skizze ist wie ein Drehbuch zu lesen und umgekehrt das filmische Skript wie ein Bauplan. Läßt man sich als Leser auf dieses Gedankenspiel ein, so ergeben sich Exkurse quer durch die Geschichte der Architektur und des Films. Es verlaufen Parallelen, die sich im Unendlichen treffen, und es finden sich Schnittpunkte, wo nicht mehr unterscheidbar ist, ob die Architektur den Film oder der Film die Architektur antreibt. Auch dieses Buch sollten die Leser als Architekturskizze und als Filmskript verstehen ...

To the subject

The concrete reason for more intensive investigation of the subject »Film and Architecture« was provided by preparing and designing architecture for the exhibition *Kino – Movie – Cinéma*, which took place in the Martin-Gropius-Bau (Berlin) in 1995, under the auspices of the Stiftung Deutsche Kinemathek. It was the medium’s hundredth anniversary, and the exhibition used this as a reason for presenting some aspects of its ideas, history and development. The phenomenon that film cannot actually be exhibited was also addressed in some areas. This produced balancing acts between material and immaterial, reality and fiction, light and dark.

I was given the opportunity to travel to Hollywood, to talk to people who worked there on the spot and to visit figures like Josef von Sternberg’s widow.

There are countless books on film as a medium, about stars, directors, cameramen and also about film architects. This book intends to examine the origins, function and effects of film’s architectures and spaces and compare them with the real architectures and spaces of today’s cities. Perhaps this could stimulate some interplay. Of course this look at the two worlds is not comprehensive, and the subjective preferences of an architect and film lover are unmistakable.

First a look at the place in which film architecture is created: the film studios. Film studios have their own atmosphere, they are places on the fringes of reality. Here physical things become metaphysical. Anything that is really built is usually only present in part, and made of im-permanent materials. The walls have a face side and a second side with braces and rough board screens, which unmask them as lies and backdrops. This is a splendid place to reflect about the concepts of »truth« and »lies« in architecture.

My first real confrontation with the world of the film studio was in 1976, when I was able to look at the architecture and constructions for Federico Fellini’s film *Casanova* while spending time in a Rome studio. Shooting had just ended but the palace rooms, corners of squares and house façades they represented were still standing. The surrealistic quality of the giant figures set up in the open air was so impressive that it will never leave the spaces of my fantasy and memory. A pall of the melancholy of something no longer used hung over everything. It was reminiscent of Bomarzo and the ruins of the Forum Romanum. The pieces will certainly have rotted in the mean time or have ended up on a rubbish tip.

Things like this are now often preserved in many of the world’s film studios, recreated as sights within the studio tour.

Of course the artificiality of studio architecture is not suitable for every film. Films are often shot in real landscapes and cities. When you are standing in such a »scene of crime« illuminated by film spotlights and gigantic mirrors you start to ponder again about what reality, truth and fiction really are in film. Light becomes a crucial factor. At night in particular it transforms every square in the town into a metaphysical place. Anything illuminated becomes significant architecture. This place had previously not been noticed at all because it sank in a sea of urban banality, but now it can become a picture, pictorial architecture. Camera and film will later transform the place further, into the film image, the film detail, which again will become part of a pictorial sequence, of a whole.

We can learn from films and film images that the architecture of houses, streets and cities is not simply a problem of order, function and economic viability, but that psychology, atmosphere and images are also being constructed here.

Zum Thema

Konkreter Anlaß für die intensivere Beschäftigung mit dem Thema »Film und Architektur« waren die Vorbereitungs- und Entwurfsarbeiten zur Architektur der Ausstellung *Kino – Movie – Cinéma*, die 1995 – veranstaltet von der Stiftung Deutsche Kinemathek – im Martin-Gropius-Bau (Berlin) stattgefunden hat. Das Medium wurde hundert Jahre alt, und die Ausstellung nahm diesen Geburtstag zum Anlaß, einige Aspekte in ihrer Idee, ihrer Geschichte und ihrer Entfaltung darzustellen. Auch das Phänomen, daß sich Film eigentlich nicht ausstellen läßt, wurde in einigen Räumen reflektiert. So entstanden Gratwanderungen zwischen Immateriellem und Materiellem, zwischen Realität und Fiktion, zwischen Licht und Dunkel.

Für mich gab es die Möglichkeit, nach Hollywood zu reisen, vor Ort mit dortigen Akteuren zu sprechen und u. a. die Witwe von Josef von Sternberg zu besuchen.

Es gibt unzählige Bücher über das Medium Film, über die Stars, die Regisseure, die Kameramänner und auch über die Filmarchitekten. Dieses Buch will die Architekturen und Räume der Filme in ihrer Entstehung, ihrer Funktion und ihrer Wirkung untersuchen und sie mit den realen Architekturen und Räumen der Städte von heute vergleichen. Vielleicht können Wechselwirkungen angeregt werden. Natürlich ist der Blick auf beide Welten nicht umfassend, die subjektiven Vorlieben eines Architekten und leidenschaftlichen Filmfreundes sind nicht zu übersehen.

Zuerst ein Blick auf den Ort des Entstehens der Filmarchitekturen: die Filmstudios. Filmstudios haben ihre eigene Atmosphäre, sie sind Orte am Rande der Realität. Hier wird Physisches in Metaphysisches verwandelt. Tatsächlich Gebautes ist nur teilweise anwesend und meist aus vergänglichen Materialien hergestellt. Die Wände haben eine Gesichtseite und eine zweite Seite mit Abstützungen und rohen Bretterwänden, die sie als Lüge und Kulisse entlarven. Man kann hier vortrefflich über die Begriffe »Wahrheit« und »Lüge« in der Architektur reflektieren.

Die erste reale Begegnung mit der Filmstudio-Welt hatte ich 1976, als ich während eines Studienaufenthalts in Rom die Architekturen und Aufbauten zu Federico Fellinis Film *Casanova* besichtigen konnte. Die Dreharbeiten waren gerade beendet, aber die angedeuteten Schloßräume, die Platzecken und Hausfassaden standen noch. Der Surrealismus der im Freien aufgebauten Riesenfiguren war so eindrucksvoll, daß er meine Phantasie- und Erinnerungsräume nie mehr verlassen wird. Über allem lag die Melancholie des Nicht-mehr-Gebrauchten. Man dachte an Bomarzo und die Ruinen des Forum Romanum. Inzwischen sind die Teile sicher längst zerfallen oder auf einer Müllkippe gelandet.

In vielen Filmstudios der Welt werden heute diese Dinge erhalten und zu Sehenswürdigkeiten innerhalb der Studiotours umfunktioniert.

Die Künstlichkeit der Atelierarchitektur ist nicht für jeden Film geeignet. Oft wird auch an realen Orten in Landschaften und Städten gedreht. Wenn man vor einem solchen von Filmscheinwerfern und riesigen Spiegeln ausgeleuchteten »Tatort« steht, kommt man wieder ins Grübeln, was Wirklichkeit, Wahrheit und Fiktion in der Architektur ist. Licht wird zum entscheidenden Faktor. Vor allem nachts verwandelt es jeden Platz der Stadt in einen metaphysischen Ort. Was beleuchtet ist, wird zur Bedeutungsarchitektur. Jetzt kann dieser Ort, der vorher so überhaupt nicht wahrgenommen wurde, weil er im Meer der Stadtbanalität untergegangen ist, zum Bild und zur Bildarchitektur werden. Die Kamera und die Filmkassette werden den Ort später weiterverwandeln, in das Filmbild, den Filmausschnitt, der wiederum Teil einer Bildsequenz, eines Ganzen wird.

Aus Filmen und Filmbildern kann man lernen, daß die Architektur der Häuser, Straßen und Städte nicht nur ein Problem der Ordnung, der Funktion und der Wirtschaftlichkeit ist, sondern daß hier Psychologie, Atmosphäre und Bilder mitgebaut werden.



1-3. Kino – Movie – Cinéma. 100 Jahre Film, exhibition by the Stiftung Deutsche Kinemathek in Berlin, 1995. This exhibition was built around the first public presentation of the Marlene Dietrich estate. Architectural composition made up of ship's deck, Shanghai Express, film set and museum path by Hans Dieter Schaal.

1-3. Kino – Movie – Cinéma. 100 Jahre Film, Ausstellung der Stiftung Deutsche Kinemathek in Berlin, 1995. Im Mittelpunkt dieser Ausstellung stand die erste öffentliche Präsentation des Marlene-Dietrich-Nachlasses. Architektonische Komposition aus Schiffsdeck, Shanghai-Express, Film-Set und Museumsweg von Hans Dieter Schaal.



Photography and film

The advent of photography meant that for the first time in the history of mankind it was possible to make a realistic image of the world's surface through a technical medium. No discovery since writing and the printed book has more lasting influenced and changed man's social existence than photography and its consequent techniques film and television. For centuries painting was man's only depiction technique. People were familiar with the effect of the camera obscura, which could be used to project an image of the outside world into an interior, but it was not possible to fix that image. Photography marked the start of the world's being doubled into its copy. And something that was tautological in character at first – the image of reality becomes an image of reality – becomes a meaningful document in the course of time, because the illustration also reproduces a detail of time that has flowed on in the mean time. Old people can look at photographs of themselves as children. Photographs are frozen moments of a movement, taken out of the flow of time in a fraction of a second. They fulfil man's ancient longing for a moment to last for eternity, for immortality.

Because the camera lens is constructed in precisely the same way as the human eye, it depicts the visible world and space with precisely the same perspective distortion. People and things in the background are smaller than those in the foreground, and lines flow towards a distant vanishing point. As photography is a two-dimensional medium the spatial impression is merely simulated. A subjective look into space seems to be ennobled into an objective truth that can be comprehended at any time by this document that photography represents. The fiction proves the fiction. Photography makes it possible to depict everything visible. The medium has no morality and no emotional boundaries. It shows the murder victim in precisely the same way as the murderer. It shows an obscene event in just the same way as a sunset. »Photographs do not exclaim, they confirm«¹, wrote essayist Susan Sontag.

Film is a logical further development of photographic technique. The central idea was to project 24 photographs per second on to a wall so that the objects seemed to the viewer to be moving within the projection – an effect caused by the sluggishness of human perception: with this number of images per second one image can no longer be distinguished from another, the images blend with each other. The optical illusion is not perceived as such, and viewers believe that they have the real, moving world in front of them – in the image.

Filming cities and life in real time proved uninteresting from the beginning. It was more exciting to select details of this reality and stick them together in fragments and changing view-points. The resulting compression of space and time turned out to be the actual revolutionary feature of this completely new medium. It had previously not been known that viewers would be able to endure this kind of bombardment with splintered images and leaps in space and time, indeed even find it pleasurable.

Editing techniques, montage and collage had a powerful influence on the artistic design possibilities of fine art, painting and sculpture (Cubism, Futurism and Constructivism), on theatre, on the mood of the times, on the general way of looking at things.

It is as though the individual view had been duplicated, as though everyone's view was being shown simultaneously or in quick succession. The camera jumps and tracks from one point view to the next, as if from one ego to another. The total number of views adds up to one image, to a sequence as in a Cubist picture. Time and space are democratized and shared evenly between everybody. Every sightline is equally valid.

This depiction technique was open to manipulation from the start. Different realities and spaces could now be encapsulated within each other and blended into a unit. It was now possible to create deceptively true-looking fictions and lie perfectly with them. Long before the Surrealism of Dalí, Ernst and Magritte people and things floated over cities in Méliès' films, sewing machines turned into birds, houses, streets, cities, and people disappeared in seconds.

Film technique came at precisely the right moment. The emergence of the modern city and the development of electricity, electric light, telephones and motorized transport meant that the small-scale, static, national egocentricity of the 19th century was over. Gaps have accelerated, points of view duplicated, and Einstein's theory of relativity exploded cosmic space into minds and imaginations. Everyone was seized with giddiness and vertigo as absolute space was splintered into many space continuums with their own time, into curved spheres and black holes.

Photographie und Film

Mit der Photographie war es zum ersten Mal in der Menschheitsgeschichte möglich, die Oberfläche der Welt durch ein technisches Medium realistisch abzubilden. Keine Erfindung seit der Schrift und dem Buchdruck hat das menschliche Zusammenleben nachhaltiger beeinflusst und verändert als die Photographie mit ihren Folgetechniken, dem Film und dem Fernsehen. Über Jahrhunderte war die Malerei die einzige Abbildtechnik des Menschen. Zwar kannte man den Effekt der Camera obscura, bei dem man das Bild der Außenwelt in einen Innenraum hineinprojizieren konnte, aber es war nicht möglich, dieses Bild zu fixieren. Mit der Photographie hatte die Verdoppelung der Welt in ihr Abbild begonnen. Und was zunächst tautologischen Charakter hatte – das Bild der Realität wird zum Bild der Realität –, wurde im Laufe der Zeit zum sinnvollen Dokument, weil die Abbildung auch einen Ausschnitt der Zeit wiedergibt, die inzwischen weitergeflossen ist. Man kann als alter Mensch das Photo von sich als Kind anschauen. Photos sind erstarrte Momente einer Bewegung, im Bruchteil einer Sekunde herausgegriffen aus dem Zeitfluß. Sie erfüllen die uralte Menschheitssehnsucht nach ewiger Dauer eines Moments, nach Unsterblichkeit.

Weil die Objektivlinse der Kamera genauso konstruiert ist wie das menschliche Auge, bildet sie die sichtbare Welt und den Raum genauso perspektivisch verzerrt ab. Die Personen und Dinge im Hintergrund sind kleiner als die im Vordergrund, die Raumlinien zielen auf einen Fluchtpunkt in der Ferne. Da die Photographie ein flächiges Medium ist, wird der Raumeindruck nur vorgetäuscht. Der subjektive Blick auf den Raum scheint durch dieses Dokument, das die Photographie darstellt, zur objektiven, jederzeit nachvollziehbaren Wahrheit geädelt. Die Fiktion beweist die Fiktion. Mit der Photographie läßt sich alles Sichtbare abbilden. Das Medium hat keine Moral und keine Gefühlsgrenzen. Sie zeigt den Ermordeten genauso wie den Mörder. Sie zeigt die obszöne Szene ebenso wie den Sonnenuntergang. »Photographien erklären nicht: sie bestätigen«¹, schrieb die Essayistin Susan Sontag.

Der Film ist eine konsequente Weiterentwicklung der photographischen Technik. Die zentrale Idee bestand darin, 24 Photos in der Sekunde an die Wand zu projizieren, so daß sich für den Betrachter die Objekte innerhalb der Projektion zu bewegen scheinen – ein Effekt, der aus der Trägheit der menschlichen Wahrnehmung resultiert: Bei dieser Bilderanzahl in der Sekunde läßt sich das eine Bild nicht mehr von dem anderen unterscheiden. Man nimmt die optische Täuschung nicht als solche wahr und glaubt die reale, bewegte Welt vor sich zu haben.

Die Abfilmung von Stadt und Leben in Realzeit erwies sich von Anfang an als uninteressant. Spannender war es, Ausschnitte aus dieser Realität in Fragmenten und wechselnden Blickrichtungen aneinanderzuleben. Die so entstehende Komprimierung von Raum und Zeit stellte sich als das eigentlich Revolutionäre dieses vollkommen neuen Mediums heraus. Bisher hatte man nicht gewußt, daß der Zuschauer ein solches Bombardement aus Bildsplintern, Raum- und Zeitsprüngen überhaupt ertragen würde, ja sogar Vergnügen daran haben könnte.

Als künstlerische Gestaltungsmöglichkeiten hatten die Schnitttechnik, die Montage und die Collage einen starken Einfluß auf die bildende Kunst, auf Malerei und Bildhauerei (Kubismus, Futurismus und Konstruktivismus), auf das Theater, auf die Zeitstimmung, auf das allgemeine Sehverhalten. Es ist, als sei der Blick des Einzelnen vervielfältigt worden, als würden gleichzeitig oder dicht hintereinander die Blicke aller Menschen gezeigt. Die Kamera springt und fährt von einem Standpunkt zum nächsten, wie von einem Ich zum anderen. Die Gesamtanzahl der Blicke addiert sich zu einem Bild, zu einer Sequenz wie im kubistischen Bild. Raum und Zeit werden demokratisiert und gleichmäßig auf alle verteilt. Jede Blickrichtung ist gleichberechtigt.

Natürlich war diese Abbildtechnik von Anfang an auch manipulierbar. Man konnte nun verschiedene Realitäten und Räume ineinander verschachteln, sie zu einer Einheit verschmelzen. Man konnte nun täuschend wahr aussehende Fiktionen herstellen und damit perfekt lügen. Lange vor dem Surrealismus von Dalí, Ernst und Magritte schwebten sieb in den Filmen von Méliès die Menschen und Dinge über den Städten, verwandelten sich Nähmaschinen in Vögel, verschwanden in Sekunden Häuser, Straßen, Städte und Menschen.

Die Technik des Films kam genau zum richtigen Zeitpunkt. Mit der Entstehung der modernen Großstadt und der Entwicklung von Elektrizität, Glühbirne, Telefon und Autoverkehr war es vorbei mit der kleinräumigen, statischen, nationalen Ichbezogenheit des 19. Jahrhunderts. Die Zwischenräume haben sich beschleunigt, die Gesichtspunkte vervielfältigt, und der kosmische Raum explodierte mit Einsteins Relativitätstheorie in den Köpfen und Vorstellungen. Taumel und Schwindelgefühl erfaßte alle Menschen bei der Aufsplitterung des absoluten Raums in viele Raumkontinuen mit Eigenzeiten, in gekrümmte Sphären und schwarze Löcher.

Spiritual spaces

Film architecture – interiors and exteriors – is always architecture that has been depicted, photographed, turned into an image. It embraces the actors and scenes like an air-space that has become visible, like a built coat, a petrified robe, a stage set. Its presence defines the setting, the social position of the characters and their inner mood. The openings in the walls and ceilings, the windows, doors and slits, determine the geometry of incident light. Visible light sources complete the picture. Film architecture is fictional architecture. It is unimportant whether a city, a building, a room exist in reality or whether only the façades have been built up. Film architecture is an architecture of meaning.² There is nothing in the frame that is not important and does not have something to say. Of course this architecture is constructed and its importance appreciated only for the short moment of being filmed, after that it is in the way, and rots away as a tiresome ruin or is taken down, unless it becomes part of a studio tour. It lives its true life in the film, as a new, atmospheric truth. Camera and film have transformed it from studio reality into media fiction. Film architecture works in statements and images, with built psychology, spiritual spaces, spiritual landscapes. Film space is an emotional place made up of walls, light and shade. The more intense, brilliant and melancholic the atmosphere becomes, the more powerful is its effect in the film. This unity of mood between character and place has been sought from the very beginning. German Expressionist films were the great pioneers here – even if on a somewhat exaggerated plane – and made world-wide impact with their work. The heroes of these films, threatened from inside and out, often mad, and communicating by means of supernatural powers, roam with the exalted gestures of silent film through a labyrinth of narrow alleys that can represent both a medieval city and a spiritual space that has become visible.

City, house, room, chamber, street, alley – every motif is demonized and related directly to the characters involved as a psychological element. These characters were seized by panic fear as buildings crashed down on them, and saw personal deaths on steps and in alleyways. The built labyrinth wrapped itself round their necks and killed them. What Expressionist pictures had formulated before them (Ludwig Meidner and Ernst Ludwig Kirchner) was realized as a moving film image in *The Cabinet of Dr. Caligari* (1919/20). The effect of an oil painting hanging in a museum was far exceeded here in the cinema’s black box. People saw their own nightmares in the projected image at the end of the tunnel, unreality breaking into the waking consciousness in a way that was almost real. The film – and thus its architecture – had arrived at the core of its own effectiveness: a day-dream become image, day-dream space become image, with all the magic of an archetypal spell, a sober intoxication, a fictitious journey through world, city, life and ego. And also a journey through time and space with picture-stories of childhood, feelings, despair, love and hate, adventure, danger and death. An easy death in the cinema gives the viewer in the darkened cinema the divine feeling of being immortal, able to step out into the night as a survivor.

All subsequent film spaces and film architecture developed from the Expressionist space-cell with its atmosphere of actors, mood of the times, social status, level of consciousness, of face, body, architecture and light fused into pictorial unity. There are elements of this inside-outside inversion in French films by Marcel Carné and René Clair, in the Hollywood Black Series and the films of Alfred Hitchcock, in Billy Wilder and in early films by Luchino Visconti and Federico Fellini, in Ingmar Bergman’s and Woody Allen’s films. Every great film director tried to create this unity. And this often means that the chosen space, the building or the city becomes the leading character in the film: *The Cabinet of Dr. Caligari*, *Metropolis*, *Key Largo*, *Sunset Boulevard*, *The Silence*, *Viridiana*, *Manhattan*, *Roma*, *Subway*, *Batman*, *Psycho*, *Shadow of a Doubt*, *Rear Window*, *Notorious*, *Rebecca*, *The Blue Angel*, *The Last Laugh*, *King Kong*, *Blade Runner*, *Pulp Fiction*.

Films set in front of an empty white wall, in non-places, are scarcely conceivable. Space and architecture have always to be firmly established within the landscape, the city and the real or fictitious society. Where the story is set is crucial: on a skyscraper, in a house in a village, a castle, a palace, an ordinary home, at the bottom of the sea or in outer space, detached from everything.

Seelenräume

Die Architektur des Films – die Innen- und die Außenräume – ist immer eine abgebildete, abphotographierte, zum Bild gewordene Architektur. Sie umgreift die handelnden Schauspieler und die 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. Die Öffnungen der Wände und Decken, die Fenster, Türen und Schlitze, legen die Geometrie der Lichteinfälle fest. Sichtbare Lichtquellen ergänzen das Bild. 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. Filmarchitektur ist Bedeutungsarchitektur.² Innerhalb des Bildausschnitts gibt es nichts, was nicht wichtig wäre und mitspräche. Allerdings wird diese Architektur nur für den kurzen Moment des Abgefilmtwerdens aufgebaut und in ihrer Bedeutung gewürdigt, danach steht sie im Weg, zerfällt als lästige Ruine, oder man reißt sie ab, es sei denn, sie wird zur Station einer Studiotour. Im Film lebt sie als neue, stimmungsvolle Wahrheit ihr wahres Leben. Sie ist mit Kamera und Film aus der Studiorealität in eine mediale Fiktion verwandelt worden. Filmarchitekturen sind Aussage- und Bildarchitekturen, gebaute Psychologien, Seelenräume, Seelenlandschaften. Der Filmraum ist ein emotionaler Ort aus Wänden, aus Licht und Schatten. Je intensiver, glänzender und melancholischer die Raumatmosphäre, desto stärker die Bildwirkung im Film. Von Anfang an wurde diese Einheit von Stimmung der Person und Stimmung des Ortes angestrebt. Es war vor allem der deutsche expressionistische Film, der hier – wenn auch übertriebene – Pioniertaten vollbrachte und damit eine weltweite Wirkung erzielte. Die innen und außen bedrohten, oft geisteskranken, mit übernatürlichen Kräften kommunizierenden Helden irren mit exaltierter Stummfilmgestik durch ein Gassenlabyrinth, das sowohl eine mittelalterliche Stadt als auch einen sichtbar gewordenen Seelenraum darstellen kann.

Stadt, Haus, Zimmer, Kammer, Straße, Gasse – jedes Motiv wurde dämonisiert und als psychologisches Moment direkt auf die handelnden Personen bezogen. In panischer Angst sahen diese die Fassaden auf sich niederstürzen, erblickten in Treppen und Gängen persönliche Todesfallen. Das gebaute Labyrinth schnürte sich um ihren Hals und brachte sie um. Was in den expressionistischen Bildern vorformuliert worden war (Ludwig Meidner und Ernst Ludwig Kirchner), wurde zum Beispiel im *Cabinet des Dr. Caligari* (1919/20) im bewegten Filmbild realisiert. Die Wirkung eines im Museum aufgehängten Ölbilds wurde hier in der schwarzen Kiste des Kinos weit übertroffen. Man sah am Ende des Tunnels im projizierten Lichtbild den eigenen Angsttraum, das fast reale Hereinbrechen des Unwirklichen in das hellwache Bewußtsein. Der Film – und damit seine Architekturen – war im Kernbereich seiner eigentlichen Wirkung angekommen: bildgewordener Tagtraum, bildgewordener Tagtraumraum mit der Magie eines archetypischen Zaubers, eines nüchternen Rauschs, einer fiktiven Reise durch Welt, Stadt, Leben und Ich. Auch eine Reise durch Raum und Zeit mit Bildergeschichten von Kindheiten, Gefühlen, Verzweiflungen, von Liebe und Haß, von Abenteurer, Gefahren und Tod. Das leichte Sterben im Kino vermittelt dem Zuschauer im dunklen Kinosaal das göttliche Gefühl, unsterblich zu sein und als Überlebender hinaustreten zu können auf die nächtliche Straße.

Aus der expressionistischen Raumzelle mit ihrer zur Bildeinheit verschmolzenen Atmosphäre aus Schauspieler, Zeitstimmung, Gesellschaftsstand, Bewußtseinsgrad, aus Gesicht, Körper, Architektur und Licht entwickelten sich alle folgenden Filmräume und Filmarchitekturen. Man findet Elemente dieser Innen-Außen-Verkehrung in den französischen Filmen von Marcel Carné und René Clair genauso wie in der Schwarzen Serie Hollywoods und in den Filmen Alfred Hitchcocks, bei Billy Wilder ebenso wie in den frühen Filmen von Luchino Visconti und Federico Fellini, in den Filmen Ingmar Bergmans und Woody Allens. Jeder große Filmregisseur versuchte, diese Einheit herzustellen. Dabei kommt es immer wieder vor, daß der gewählte Raum, das Haus oder die Stadt zur Hauptperson des Films wird: *Das Cabinet des Dr. Caligari*, *Metropolis*, *Hafen des Lasters/Gangster vor Key Largo*, *Boulevard der Dämmerung*, *Das Schweigen*, *Viridiana*, *Manhattan*, *Fellinis Roma*, *Subway*, *Batman*, *Psycho*, *Im Schatten des Zweifels*, *Das Fenster zum Hof*, *Weißes Gift/Berüchtigt*, *Rebekka*, *Der blaue Engel*, *Der letzte Mann*, *King-Kong und die weiße Frau*, *Blade Runner*, *Pulp Fiction*.

Filme vor leerer, weißer Wand, an Nicht-Orten sind kaum vorstellbar. Raum und Architektur müssen fest in die Landschaft, die Stadt und die reale oder fiktive Gesellschaft eingebaut sein. Entscheidend ist, wo die Geschichte spielt: auf einem Wolkenkratzer, in einem Dorfhaus, in einer Burg, einem Schloß, einer Bürgerwohnung, am Grund des Meeres oder losgelöst von allem im Weltall.



Architecture as built expression: soul landscapes and soul places.

4, 5. *The Cabinet of Dr. Caligari*, 1919/20; director: Robert Wiene, architecture: Walter Reimann, Walter Röhrig and Hermann Warm.

6. *Genuine*, 1920; director: Robert Wiene, architecture: César Klein with Bernhard Klein and Kurt Hermann Rosenberg.

Architektur als gebaute Expression: Seelenlandschaften und Seelenräume.

4, 5. *Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1919/20; Regie: Robert Wiene, Architektur: Walter Reimann, Walter Röhrig und Hermann Warm.

6. *Genuine*, 1920; Regie: Robert Wiene, Architektur: César Klein mit Bernhard Klein und Kurt Hermann Rosenberg.



Cities

Metropolis (1925/26), for example, is the first film in which the modern city is the leading character. There had been films about »cities« before it, like *The Golem* (1920) with Hans Poelzig’s Expressionist-Romantic architecture or *Faust* (1925/26) by Friedrich Wilhelm Murnau (city from above). But it was never a large modern city that was shown here, but the medieval town, with its narrow alleys and crooked half-timbered houses. The film was dreaming backwards. These fictions drew their images from what once had been. The fact that the buildings were even more like a fairy-tale and more developed than they were in reality was derived from the film-makers’ subjective and poetic eye. They built in the world of their own desires and childhood. There is probably no film about which so much has been written as *Metropolis*. Despite the questionably kitschy plot it is and remains the most fascinating architectural film there is. It does not glorify the city, but presents it as a voracious giant that eats and represses everything, from whom there is no escape. The narrow medieval alleys of the Expressionist film have become gigantic canyons with traffic streaming through them ceaselessly. A vertical urban structure: the caves of the lower city are dominated by dull obedience, mass slavery. Above this is the city of machines and the bourgeoisie, and on the highest plane – in the tops of the skyscrapers – the rulers reside, with their paradisal interiors.

Utopian antiquity, the skyscraper as a galley with machines. Man has imprisoned himself in a self-built anthill. Piranesi’s nightmares have become film reality. Fear gives birth to monsters. A prison within a prison: the machine wreckers are shut in as well. The disaster can no longer be averted. Metropolis is the Nibelung’s castle grown to gigantic proportions, fully automated and technological, with the cellar vaults of the lower city as steel caves and death-bringing bunker catacombs and the skyscrapers as pyramids of power and oppression.

The film’s gigantomania is its revolutionary quality. Little worries in narrow alleys are not interesting any more: attention is turned to a view of urban catastrophe.

The city is also an elemental subject in *King Kong* (1933) by Cooper and Schoedsack.

A giant gorilla is discovered and captured by a film crew on a remote island. It is taken by sea to Manhattan and presented there as a world sensation in theatres. Thanks to its enormous strength the animal is finally able to escape. It abducts a beautiful woman whom it finds affecting and takes refuge on top of what was then the world’s highest building, the Empire State Building. It ends in the famous melodramatic showdown at the top of the skyscraper: Aeroplanes circle round the animal, with soldiers in their cockpits firing at it. The gorilla is still holding the woman in his paw, but then he puts her down on a ledge and tries to grab the aeroplanes. He succeeds once. But finally the massive body is so riddled with bullets that King Kong loses his firm grip on the skyscraper’s aerial, sways and crashes backwards into the depths of the street canyons. In the final shot we see the gigantic animal’s dead body lying on the asphalt, with a crowd of people staring at it. The last two sentences spoken in the film are: »It wasn’t the airplanes. It was Beauty killed the Beast.« The End.

Civilization has won, but it was briefly in danger and confronted with the primeval force of wild nature. This force lies buried under Manhattan. Civilization has forced out the jungle.

The Empire State Building is still standing, no longer the world’s tallest building, but is has defied all danger, even when an American fighter plane crashed into it in the Second World War and turned the 79th floor into a chaotic inferno, with 14 dead and 25 seriously injured. One of the plane’s engines even burst through the rear façade and fell on a neighbouring building, setting it on fire. Later incidents of this kind provided material for Hollywood’s night-marish disaster movies.

The city was also the central theme of Hollywood’s Black Series, starting with Orson Welles’ *Citizen Kane* (1940/41) and *The Maltese Falcon* (1941), John Huston’s first feature film, and extending into the fifties.The theme had previously been formulated in Fritz Lang’s and Robert Siodmak’s films, *M* for instance. In contrast with *Metropolis*, the city scarcely ever appears as a physical figure, apart from a few long shots in the opening sequence. Most of the scenes are played in dark back rooms, in pubs, cellars, in sleazy hotels and outside obscure front doors. Although the city is the omnipresent theme, as prison, hiding-place or jungle, it appears only indirectly, in scraps of conversation, and the names of streets and places. In a sense we see only the rear side of the town, a forgotten shady area. The characters do not care whether there are skyscrapers towering over them or only five-storey buildings, all the confusion takes place in a labyrinth of grey walls and dark intrigue. This fragmentation of the city and refusal to let it be seen in its totality is the strange new quality of these films. As they are set almost en-

tirely at night, their visible presence is all but extinguished – scenes where incidents take place are lit only by scant pools of light. The melancholy of failure hangs over everything. Crimes are always being committed, one gang is always after another, and the end is always tragic.

In *The Asphalt Jungle* (1950) the city becomes an underwater jungle in which people can hide and in which safes full of valuable jewels gleam. Subterranean corridor systems lead to the bank’s cellar wall. The group breaks through this wall, disarms the electronic security system and blows up the safe. All four men involved in the raid are dreaming of big money, of a life in Mexico in the country in the bosom of the family. This dream will come true for none of them, and they are killed one by one. The last of the four crooks dies in the final shot in the middle of a paddock in the open countryside. Horses come right up to the dying man and look at him uncomprehendingly. An alien interloper into their peaceful world.

This final shot brings the subject-matter of the Black Films completely to a head: anyone who has got mixed up with the city, who is dazzled by its inner brilliance, its wealth, its power and its sex will never get away from it – is addicted, with no hope of a cure. And anyone who tries to break off the struggle for advancement and victory by running away will be destroyed. There is no escape from the asphalt jungle. The price of waking up in the open countryside is always death.

The city is chaos, sin, perversion, entanglement, addiction, crime, the police, an abyss for many, and a place of happiness and advancement for few. The city is a trap. One of the basic threats within the mirrored labyrinth of the city is losing one’s own ego, one’s individuality. Alfred Hitchcock addressed this problem in his film *The Wrong Man* (1956): a harmless musician who plays bass every evening in a night club, and who has a beautiful wife and two sons, and lives in a little suburban terraced house, is suspected of being a robber one day, and arrested. It is really a case of mistaken identity, but all the evidence is against him. He has to spend a night in prison and survive a depressing trial which he finally wins because the real culprit has committed another robbery and been caught.

As the plot proceeds the city transforms itself into a system that turns against an innocent citizen. The cage-like cell in the prison becomes an extreme counter-image of his own little house. The city contains both possibilities. The film shows how quickly things can be reversed.

Once more state of mind and the external architectural image are equated. Inside becomes outside. Outside inside. Mirror worlds. It is not surprising that real mirrors are often placed in the rooms. The protagonists see themselves in the mirror, are confronted with their present gloomy psychological condition and thus finally blend in with the room. Rooms within rooms are created, open to experience for the audience and the protagonists, motifs of entanglement, of the labyrinthine become image. For a moment people are really captured in a reflection as in a picture, a frozen photographic space.

All the films described so far are in black and white. Physical fusion with the surrounding space is possible only in this colourless condition. Colour distracts, approaches the infinite multiplicity of reality. It is only by restricting and stylizing that the degree of concentration can be achieved that the film image and film architecture need to develop their full mood atmosphere and effect.

In films as in reality the city is an embodiment of today for its occupants and users, absolutely now, absolutely present – but it can also be desired object in the past, the future or the distance. The most important city film after *Metropolis*, even though the city hardly appears in it, but is an exotic place to which to escape, is Michael Curtiz’s *Casablanca* (1942).

The film takes place under the Third Reich. Half Europe is occupied by the Nazis, who are seizing power in an ever-increasing number of countries. Casablanca, the white port in North Africa, is the last hope for many people. It is possible to get a visa for America here, with money, bribery and intrigue. People live in small hotels and sleazy boarding houses, rarely jostling through the crowded alleys and preferring to spend time in the »Blue Parrot« or »Rick’s American Café«. This is where all paths cross, where negotiations about visas happen, and where arrangements about departure are made. Nobody really gets involved in this city, no-one wants to live here completely. Casablanca is just a place to pass through, and everyone wants to leave it as quickly as possible. Only hardened cynics like Rick (Humphrey Bogart) and the Prefect of Police (Claude Rains) stay here for longer. The story is well known: Ilsa Lund (Ingrid Bergman) appears in Rick’s café one day – a long-past Paris love story, as it turns out. Major emotions begin to accumulate. Alcohol, threats, hopes. Ilsa has married. The end is familiar: the famous scene at the airport: »I’m looking into your eyes, little one.« Just a quick murder at

the German commandant’s headquarters and the usual suspects are arrested. As we know, the start of a great friendship between Rick and the chief of police. The fact that the city remains uneasy to the end – the final scene plays in dense fog – makes the place doubly mysterious. It is not the picturesque tourist elements that are interesting, and not the exoticism either – that is just an alarming accessory – but private fates against a backdrop of history. Every city is the same, cynics would say, sometimes you’re in Paris, sometimes in New York. What matters for Rick is personal manœuvre and whisky.

Putting together plot, characters and architecture to make a film image produces combinations that are fixed for all time: city becomes image, not as such, but always in the context of a story. Urban films explain cities and encode them at the same time. They offer perspectives and ways of looking at things from a certain human position on each occasion: the persecuted experience the city differently from their persecutors, lonely people differently from lovers, schoolboys differently from old men.

Urban films are always about possibilities. The degree of pragmatism or Utopia they provide develops from their plot. Today negative urban visions prevail; using the city comfortably, in the way we saw in French films of the thirties, forties and fifties no longer counts, where all kinds of people and lifestyles could develop alongside each other with equal status – for example in René Clair’s *Under the Roofs of Paris* (1930) or *Gates of Paris* (1957), also by René Clair, and in the films of Marcel Carné and Jacques Tati.

There the city (Paris in particular) was still the motherly covering that put up with everything forbearingly, gave everyone a glass of red wine and a place at the bar. The urban romanticism of Fellini’s *I Vitelloni* (1953) is also a thing of the past. Woody Allen comes closest to maintaining a slightly transfigured view of metropolis New York (*Manhattan*, 1979), urban disasters have shifted into his psyche and city-dwellers get on each other’s nerves with their aggressive neuroses. Violence predominates: *Subway* (1985), *Pulp Fiction* (1994). The view of the future is gloomy as well. The Science Fiction cities that have developed out of *Metropolis* are even more like prisons than their predecessors. Total surveillance mechanisms are in place. There can be no more escape: *Blade Runner* (1982), *Batman* (1989).

This development reflects real conditions, above all in American cities. A quiet life is possible only within fenced ghettos with video security systems. Anyone who risks going out into the street at night in Los Angeles, for example, is in deadly danger. Gangs dominate the scene. Every pedestrian and every motorist is fair game. A latent civil war.

Pedestrian areas in European cities have also become potential scenes of crime. Their nocturnal emptiness is a premonition of hell. The future will be all the more gloomy. Films provide a picture of this.

Die Stadt als Thema in der Kunst

Städte

Die Stadt als Thema in der Kunst

Metropolis (1925/26) zum Beispiel ist der erste Film, in dem die moderne Großstadt die Hauptrolle spielt. Davor gab es auch schon Filme, die sich mit dem Thema »Stadt« befaßten, wie etwa *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920) mit den romantisch-expressionistischen Architekturen von Hans Poelzig oder *Faust* (1925/26) von Friedrich Wilhelm Murnau (Stadt von oben). Es war aber nie die moderne Großstadt, die dabei ins Bild rückte, sondern die mittelalterliche Stadt, mit ihren engen Gassen und krummen Fachwerkhäusern. Der Film träumte rückwärts. Die Fiktionen schöpften ihre Bilder aus dem, was einmal war. Daß dabei die Häuser noch märchenhafter und gewachsener erschienen, als sie in Wirklichkeit waren, entsprang dem subjektiv-poetischen Blick der Filmarchitekten. Man baute seine eigene Wunsch- und Kindheitswelt mit hinein. Wahrscheinlich ist über keinen Film mehr geschrieben worden als über *Metropolis*. Bei aller Fragwürdigkeit der kitschigen Handlung ist und bleibt er der faszinierendste Architekturfilm, den es gibt. Er verherrlicht die Großstadt nicht, sondern schildert sie als alles fressenden und alles unterdrückenden Moloch, vor dem es kein Entrinnen gibt. Die engen mittelalterlichen Gassen des expressionistischen Films sind zu gigantischen Cañyons geworden, durch die der Verkehr unaufhörlich strömt. Eine vertikale Stadtstruktur: In den Höhlen der Unterstadt herrscht dumpfer Gehorsam, massenhaftes Sklaventum. Darüber gibt es die Maschinen- und die Bürgerstadt, und auf der höchsten Ebene – in den Spitzen der Wolkenkratzer – liegt die Residenz der Herrscher mit paradiesischen Interieurs.

Utopische Antike, der Wolkenkratzer als Maschinengaleere. Der Mensch hat sich in seinem selbstgebauten Termitengebirge gefangengesetzt. Piranesis Alpträume sind Filmwirklichkeit

geworden. Die Angst gebiert Ungeheuer. Gefängnis im Gefängnis: Auch die Maschinenstürmer werden eingemauert. Der Lauf des Unheils läßt sich nicht mehr aufhalten. Metropolis, das ist die ins Gigantische angewachsene, vollautomatisierte, technische Nibelungenburg mit den Kellergewölben der Unterstadt als Stahlhöhlen und todbringenden Bunkerkatakomben und den Wolkenkratzertürmen als Macht- und Unterdrückungspyramiden.

geworden. Die Angst gebiert Ungeheuer. Gefängnis im Gefängnis: Auch die Maschinenstürmer werden eingemauert. Der Lauf des Unheils läßt sich nicht mehr aufhalten. Metropolis, das ist die ins Gigantische angewachsene, vollautomatisierte, technische Nibelungenburg mit den Kellergewölben der Unterstadt als Stahlhöhlen und todbringenden Bunkerkatakomben und den Wolkenkratzertürmen als Macht- und Unterdrückungspyramiden.

Die Gigantomanie des Films ist das Revolutionäre an ihm. Nicht mehr die kleinen Sorgen in den engen Gassen interessieren, sondern der Blick auf die urbane Katastrophe.

Auch in *King-Kong und die weiße Frau* (1933) von Cooper und Schoedsack ist die Großstadt in elementarer Weise thematisiert worden.

Ein Riesengorilla wird von einer Filmcrew auf einer abgelegenen Insel aufgespürt und gefangenengenommen. Man bringt ihn mit dem Schiff nach Manhattan und führt ihn dort als Weltsensation in Theatern vor. Dank seiner enormen Kraft gelingt es dem Tier schließlich, zu entkommen. Es flieht mit einer entführten schönen Frau, für die es Gefühle empfindet, auf das damals höchste Gebäude der Welt, das Empire State Building. Es kommt zu dem berühmten melodramatischen Showdown auf der Spitze des Wolkenkratzers: Flugzeuge umkreisen das Tier, in den Cockpits sitzen Soldaten an Maschinengewehren und feuern auf das Riesentier. Noch hält der Gorilla die Frau in seiner Pratze, doch dann legt er sie auf einem Mauervorsprung ab und versucht, die Flugzeuge aus der Luft zu greifen. Einmal gelingt es ihm. Schließlich jedoch ist der gewaltige Leib so von Kugeln durchsiebt, daß King-Kong den festen Griff um die Wolkenkratzer-Antenne lockert, taumelt und rückwärts in die Tiefe der Straßenschluchten stürzt. Im Schlußbild sieht man den riesigen toten Tierkörper auf dem Asphalt liegen, von einer Menschenmenge begafft. Die zwei letzten gesprochenen Sätze des Films lauten: »Die Flieger haben ihn geschafft.« »Nein, er hat das Mädel zu sehr geliebt.« Ende.

Die Zivilisation hat gesiegt, aber sie war für kurze Zeit gefährdet und mit der Urkraft der wilden Natur konfrontiert. Diese Kraft liegt unter Manhattan begraben. Die Zivilisation hat den Urwald verdrängt.

Das Empire State Building steht heute immer noch, es ist zwar nicht mehr das höchste Gebäude der Welt, aber es hat allen Gefahren getrotzt, auch dem Aufprall eines US-Kampfflugzeugs während des Zweiten Weltkriegs, das das 79. Stockwerk in ein brennendes Chaos verwandelte mit 14 Toten und 25 Schwerverletzten. Einer der Flugzeugmotoren durchschlug sogar die Rückfassade und fiel auf ein benachbartes Haus, das dadurch in Brand geriet. Später wurde aus solchen Vorfällen der Stoff für die alpträumhaften Katastrophenfilme Hollywoods.

Die Großstadt war auch das zentrale Thema der Schwarzen Serie Hollywoods, die mit Orson Welles’ *Citizen Kane* (1940/41) und *Die Spur des Falken* (1941), dem Spielfilmdebüt von John Huston, begann und bis in die fünfziger Jahre hinein reichte, vorformuliert durch die Filme Fritz Langs und Robert Siodmaks, zum Beispiel *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*. Im Gegensatz zu *Metropolis* taucht die Stadt in ihrer physischen Gestalt so gut wie überhaupt nicht auf, wenn man von einigen Totalen in der Eingangssequenz absieht. Die meisten Szenen spielen in dunklen Hinterzimmern, in Kneipen, in vergammelten Absteigen und vor abgelegenen Eingangstüren. Obwohl die Stadt das alles beherrschende Thema ist – Gefängnis, Versteck oder Dschungel –, erscheint sie nur indirekt, in Gesprächsfetzen und Bezeichnungen von Straßen und Orten. In gewisser Weise sieht man die Rückseite der Stadt, den vergessenen Schattenbereich. Es ist den Figuren gleichgültig, ob sich über ihnen Wolkenkratzertürmen oder nur fünfgeschossige Häuser, die Verwirrung findet in einem Labyrinth aus grauen Wänden und dunklen Intrigen statt. Diese Fragmentierung der Großstadt und die Verweigerung, sie in ihrer Totalität ins Bild zu rücken, ist das eigenartig Neue an diesen Filmen. Da sie fast ausschließlich nachts spielen, liegt die Auslöschung ihrer sichtbaren Anwesenheit nahe – nur karge Lichtinseln beleuchten die Tatorte. Die Melancholie des Scheiterns liegt über allem. Immer wird ein Verbrechen begangen, immer jagt eine Gruppe die andere, und immer endet die Handlung tragisch.

In *Asphalt Dschungel* (1950) wird die Stadt zum Unterwasserdickicht, in dem man sich versteckt und in dem die Tresore mit den wertvollen Juwelenschätzen glänzen. Durch unterirdische Gangsysteme gelangt man zur Kellerwand der Bank. Man durchbricht diese Wand, überwindet die elektronischen Sicherungsanlagen und sprengt den Tresor. Alle vier am Coup Beteiligten träumen vom großen Geld, von einem Leben in Mexiko, auf dem Lande und in trauter Familie. Alle vier werden den Traum nicht erleben und nacheinander ihren Tod finden. Der letzte der vier Ganoven stirbt im Schlußbild mitten auf einer Pferdekoppel in freier Landschaft. Die Pferde kommen ganz nah an den Sterbenden heran und betrachten ihn verständnislos. Ein fremder Eindringling in ihre friedliche Welt.

Dieses Schlußbild bringt noch einmal die ganze Thematik der schwarzen Stadtfilme auf den Punkt: Wer sich mit der Stadt eingelassen hat, wer von ihrem inneren Glanz, ihrem Reichtum, ihrer Macht, ihrem Sex einmal geblendet worden ist, kommt nicht mehr von ihr los – ist ein Süchtiger, ohne Aussicht auf Heilung. Und wer den Kampf um den Aufstieg und um den Sieg abbrechen will und der Stadt entflieht, geht kaputt. Es gibt kein Entkommen aus dem Asphalttschungel. Jedes Erwachen in der freien Landschaft wird mit dem Tod bezahlt.

Stadt ist das Chaos, die Sünde, die Perversion, die Verstrickung, die Sucht, das Verbrechen, die Polizei, Abgrund für viele, Bereich des Glücks und des Aufstiegs für wenige. Stadt ist die Falle. Eine Grundbedrohung innerhalb des Spiegellabyrinths der Großstadt ist der Verlust des eigenen Ichs, der Individualität. In dem Film *Der falsche Mann* (1956) hat Alfred Hitchcock dieses Problem thematisiert: Ein harmloser Musiker, der jeden Abend Baß in einem Nachtclub spielt, der eine schöne Frau und zwei kleine Söhne hat, der ein kleines Reihenhäuschen im Vorort bewohnt, wird eines Tages als Räuber verdächtigt und verhaftet. In Wirklichkeit liegt eine Verwechslung vor, aber alle Indizien sprechen gegen ihn. Er muß eine Nacht im Gefängnis verbringen und einen deprimierenden Prozeß überstehen, den er schließlich als Gewinner verlassen kann, weil der wahre Täter wieder einen Überfall verübt hat und gefaßt worden ist.

Im Verlauf der Handlung verwandelt sich die Stadt in ein System, das sich gegen einen unschuldigen Bürger wendet. Die käfigartige Zelle im Gefängnis wird zum äußersten Gegenbild seines eigenen Häuschens. Beide Möglichkeiten stecken in der Stadt. Der Film zeigt, wie schnell sich ein Seitenwechsel vollziehen kann.

Wieder ist die Gleichsetzung von innerer Befindlichkeit und äußerem Architekturbild erreicht. Innen wird außen. Außen innen. Spiegelwelten. Es verwundert nicht, daß tatsächlich oft Spiegel im Raum eingesetzt werden. Die Handelnden sehen sich selbst darin, werden mit ihrem gegenwärtigen dunklen, psychischen Zustand konfrontiert und verschmelzen so endgültig mit dem Raum. Es entstehen Räume im Raum, für den Zuschauer erlebbar und für die Handelnden. Außerdem sind sie Motive der Verstrickung, des bildgewordenen Labyrinthischen. Im Spiegelbild ist man für Momente tatsächlich gefangen wie in einem Bild, einem erstarrten Photoraum.

Alle bisher beschriebenen Filme sind Schwarzweißfilme. Nur in diesem farblosen Zustand ist die psychische Verschmelzung ganz zu schaffen. Farbe lenkt ab, nähert sich der unendlichen Vielfalt der Realität. Nur in der Beschränkung und Stilisierung ist der Grad an Konzentration zu erreichen, den das Filmbild und die Filmarchitektur brauchen, um sich in ihrer Stimmung, ihrer Atmosphäre und ihrer Wirkung ganz entfalten zu können.

Stadt ist im Film wie in Wirklichkeit für ihre Bewohner und Benutzer das verkörperte Heute, ganz jetzt, ganz Gegenwart – aber sie kann auch das Objekt der Sehnsucht in der Vergangenheit, in der Zukunft oder in der Ferne sein. Der nach *Metropolis* berühmteste Stadtfilm, in dem allerdings die Stadt kaum vorkommt und zum exotisch fremden Fluchtpunkt wird, zum Tor der Freiheit, ist *Casablanca* (1942) von Michael Curtiz.

Der Film spielt während des Dritten Reiches. Halb Europa ist von den Nazis besetzt, die in immer mehr Ländern der Welt nach der Macht greifen. Casablanca, die weiße Hafenstadt in Nordafrika, wird für viele Flüchtende zur letzten Hoffnung. Von hier gibt es noch die Möglichkeit, mit Geld, Bestechung und Intrige, ein Visum nach Amerika zu erhalten. Man wohnt in kleinen Hotels und Absteigen, überquert nur kurz die überfüllten Gassen und hält sich vor allem im »Blauen Papagei« oder in »Ricks Café Américain« auf. Hier kreuzen sich die Wege, hier wird über die Visa verhandelt, hier werden die Verabredungen zur Abreise getroffen. Niemand nimmt diese Stadt wirklich wahr, niemand will hier ganz leben. Casablanca ist der Durchgangsort, den man so schnell wie möglich verlassen will. Nur die harten Zyniker wie Rick (Humphrey Bogart) und den Polizeipräfekten (Claude Rains) hält es hier länger. Man kennt die Geschichte: Ilsa Lund (Ingrid Bergman) erscheint eines Tages in Ricks Café, eine alte, große Liebesgeschichte aus Pariser Tagen, wie sich herausstellt. Große Gefühle türmen sich auf. Alkohol, Bedrohungen, Hoffnungen. Ilsa ist verheiratet. Der Schluß ist bekannt: die berühmte Szene am Flughafen! »Ich schau dir in die Augen, Kleines.« Noch ein kurzer Mord am deutschen Kommandanten, und die üblichen Verdächtigen werden verhaftet. Wie man weiß, der Beginn einer großen Freundschaft zwischen Rick und dem Polizeipräfekten. Daß auch am Schluß die Stadt unsicher bleibt – es herrscht dichter Nebel in der Schlußszene – macht den Ort doppelt rätselhaft. Nicht die malerisch-touristischen Aspekte interessieren, auch nicht der Exotismus – er ist nur beängstigendes Beiwerk –, sondern die privaten Schicksale vor der Kulisse der Geschichte. Jede Stadt ist gleich, würden die Zyniker sagen, einmal ist man in Paris, einmal in New York. Was für Rick zählt, ist der private Freiraum und der Whisky.

Durch die Zusammenfügung von Handlung, Personen und Architektur zum Filmbild entstehen für alle Zeiten festgelegte Kombinationen: Stadt wird zum Bild, aber nicht an sich, sondern immer im Zusammenhang mit einer Geschichte. Der Stadtfilm erklärt die Stadt und verschlüsselt sie gleichzeitig. Er bietet Perspektiven und Sehweisen jeweils aus einer bestimmten menschlichen Lage heraus: Der Verfolgte erlebt die Stadt anders als der Verfolger, der Einsame wieder anders als der Liebende, der Schuljunge wieder anders als der alte Mann.

Der Stadtfilm ist immer ein Möglichkeitsfilm. Der Grad an Pragmatismus oder Utopie, den er mitliefert, entwickelt sich aus seiner Handlung heraus. Heute überwiegen im Film die negativen Stadtvisionen, es zählt nicht mehr die gemütliche Stadtbenutzung wie im französischen Film der dreißiger, vierziger und fünfziger Jahre, bei der sich alle Menschentypen und Lebensentwürfe gleichwertig nebeneinander entfalten durften – so in René Clairs *Unter den Dächern von Paris* (1930), oder in *Die Mausefalle* (1957), auch von René Clair, und bei Marcel Carné und Jacques Tati.

Dort war die Stadt noch die mütterliche Hülle (vor allem Paris), die nachsichtig alles duldet, jedem sein Glas Rotwein und seinen Platz am Tresen gewährte. Vorbei ist es auch mit der Stadtrromantik aus Fellinis *Die Müßiggänger* (1953). Höchstens Woody Allen gewährt noch den leicht verklärten Blick auf die Metropole (*Manhattan*, 1979), die Stadtkatastrophen haben sich bei ihm in die Psyche verlagert, und die Stadtbewohner nerven einander mit ihren penetranten Neurosen. Die Gewalt dominiert: *Subway* (1985), *Pulp Fiction* (1994). Auch der Ausblick in die Zukunft ist düster. Die Science-fiction-Städte, die sich aus *Metropolis* entwickelt haben, sind noch gefängnishafter als ihre Vorgänger. Die Überwachungsmechanismen sind total. Ein Entkommen kann es nicht mehr geben: *Blade Runner* (1982), *Batman* (1989).

Diese Entwicklung ist ein Reflex auf die realen Zustände, vor allem in den amerikanischen Städten. Ein ruhiges Leben ist nur noch innerhalb umzäunter und video-gesicherter Ghettos möglich. Jeder, der sich nachts auf die öffentlichen Straßen in Los Angeles zum Beispiel traut, begibt sich in größte Lebensgefahr. Gangs beherrschen die Szene. Jeder Fußgänger und jeder Autofahrer wird zum Freiwild. Ein latenter Bürgerkrieg.

Auch die Fußgängerzonen in den Städten Europas sind zu potentiellen Tatorten geworden. Ihre nächtliche Leere gibt eine Vorahnung der Hölle. Die Zukunft wird noch düsterer werden. Filme vermitteln ein Bild davon.



Dreams turned backwards with leaning gabled houses, crooked walls, corridors and steps as if they had grown naturally.
7. *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920; directors: Paul Wegener, Carl Boese, architecture: Hans Poelzig.
8, 9. *Faust. Eine deutsche Volkssage*, 1925/26; director: Friedrich Wilhelm Murnau, architecture: Robert Herlth and Walter Röhrig.

Rückwärtsgewandte Träume mit schiefen Giebelhäusern, krummen Wänden, Gängen und Treppen wie naturhaft gewachsen.
7. *Der Golem, wie er in die Welt kam*, 1920; Regie: Paul Wegener, Carl Boese, Architektur: Hans Poelzig.
8, 9. *Faust. Eine deutsche Volkssage*, 1925/26; Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, Architektur: Robert Herlth und Walter Röhrig.





10–14. *Metropolis*, 1925/26: director: Fritz Lang, architecture: Otto Hunte, Erich Kettelhut and Karl Vollbrecht.

»It would be possible to suggest today that the only major project in futurist architecture that was ever realized was the model of a city of the future in the Ufa studios in Berlin in which an organ-like steam-siren as tall as a house lets out a summons to work blindly underground, while in the street canyons above columns of flying machines and road vehicles followed their fixed paths through the hierarchically determined order of light and glass.«³

»Lang deeply fascinated [on arrival in New York harbour at night]: »And here just the sight of New York at night would be enough to make this beacon of beauty into the core of a film. It flashes into life, circles in red, blue and the most glowing white, shouts between in green and sinks into black nothing, and is then immediately reborn to experience the play of colours again, streets that are shafts full of light, full of turning, swirling, circling light that seems like an affirmation of joyous life. And above this, high in the sky above the cars and elevated railways, towers of blue and gold, of white and purple appear, called out of the darkness of night by spotlights. Advertisements tower even higher, up to the stars that defeat them in light and splendour, living in ever-new variations.«⁴

10–14. *Metropolis*, 1925/26; Regie: Fritz Lang, Architektur: Otto Hunte, Erich Kettelhut und Karl Vollbrecht.

»Man könnte heute behaupten, daß das einzige größere Projekt futuristischer Architektur, das je verwirklicht wurde, jenes Modell einer Zukunftsstadt in den Ufa-Studios in Berlin war, in dem eine »haushohe«, orgelartige Dampfsirene zum blinden unterirdischen Arbeitseinsatz ruft, während oben in den Straßenschluchten Flug- und Fahrmaschinenkolonnen ihre festgelegten Wege durch die hierarchisch dynamische Licht- und Glasordnung ziehen.«³

»Lang voller Faszination [bei der Ankunft im nächtlichen Hafen von New York]: »Und dabei müßte allein der Anblick von Neuyork bei Nacht genügen, um dieses Fanal der Schönheit zum Kernpunkt eines Films zu machen. Das blitzt auf, kreist in Rot, Blau und leuchtendem Weiß, schreit in Grün dazwischen und versinkt in schwarzes Nichts, um gleich darauf neugeboren wieder das Spiel der Farben zu erleben, Straßen, die Schächte voll Licht sind, voll drehendem, wirbelndem, kreisendem Licht, das wie ein Bekenntnis zu frohem Leben ist. Und darüber, himmelhoch über den Autos und Hochbahnen, tauchen Türme auf in Blau und Gold, in Weiß und Purpur, von Scheinwerfern aus dem Dunkel der Nacht gerissen. Reklame ragt noch höher, bis zu den Sternen, die diese an Licht und Glanz besiegen, lebend in immer neuer Variation.«⁴





The city between romantic transfiguration and science-fiction style demonization.
 15. *Blade Runner*, 1982; director: Ridley Scott, architecture: David Snyder (art director), Lawrence G. Pauli (production designer) and Syd Mead (visual futurist).
 16. *King Kong*, 1933; director: Merian C. Cooper and Ernest B. Schoedsack, architecture: Carrol Clark and Al Herman.
 17. *Sous les toits de Paris*, 1930; direction and screenplay: René Clair, architecture: Lazarc Meerson.
 18. *To Catch a Thief*, 1955; director: Alfred Hitchcock, architecture: Hal Pereira and Joseph Macmillan Johnson.

Die Stadt zwischen romantischer Verklärung und science-fictionhafter Dämonisierung.
 15. *Blade Runner*, 1982; Regie: Ridley Scott, Architektur: David Snyder (art director), Lawrence G. Pauli (production designer) und Syd Mead (visual futurist).
 16. *King-Kong und die weiße Frau*, 1933; Regie: Merian C. Cooper und Ernest B. Schoedsack, Architektur: Carrol Clark und Al Herman.
 17. *Unter den Dächern von Paris (Sous les toits de Paris)*, 1930; Regie und Drehbuch: René Clair, Architektur: Lazarc Meerson.
 18. *Über den Dächern von Nizza*, 1955; Regie: Alfred Hitchcock, Architektur: Hal Pereira und Joseph MacMillan Johnson.





19. *Manhattan*, 1979; director: Woody Allen, architecture: Mel Bourne.
 20, 21. *The Asphalt Jungle*, 1950; director: John Huston, architecture: Cedric Gibbons (art director) and Randall Duell (art director).
 22. *Batman*, 1988; director: Tim Burton, architecture: Anton Furst.
 23, 24. *M*, 1931; director: Fritz Lang, architecture: Emil Hassler and Karl Vollbrecht.
 25. *Dick Tracy*, 1990; producer and director: Warren Beatty, architecture: Harold Michelson (art director) and Richard Sylbert (production design).
 26. *The Trial*, 1962; director: Orson Welles, architecture: Jean Mandaroux (art director) and André Labussière (scenic artist).

19. *Manhattan*, 1979; Regie: Woody Allen, Architektur: Mel Bourne.
 20, 21. *Asphalt Dschungel*, 1950; Regie: John Huston, Architektur: Cedric Gibbons (art director) und Randall Duell (art director).
 22. *Batman*, 1988; Regie: Tim Burton, Architektur: Anton Furst.
 23, 24. *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931; Regie: Fritz Lang, Architektur: Emil Hasler und Karl Vollbrecht.
 25. *Dick Tracy*, 1990; Produktion und Regie: Warren Beatty, Architektur: Harold Michelson (art director) und Richard Sylbert (production design).
 26. *Der Prozeß*, 1962; Regie: Orson Welles, Architektur: Jean Mandaroux (art director) und André Labussière (scenic artist).



19 22
 20 23
 21 24

Ruined cities

Most urban Utopias in films are negative Utopias, nightmares of war, destruction, violence, repression and captivity. The final step is the extinction of the cities. In *Waterworld* (1995) there are no more countries, the polar ice-caps have melted completely and the whole of the globe is covered with water. All cities are ruins at the bottom of the sea. The last surviving human beings live on primitive artificial atolls and behave like anarchic pirates. A bucket of real earth is traded like gold. There have been films about the ruined city motif throughout the history of the medium. After the end of the Second World War in particular there were enough ruined cities to shoot in. No more glittering neon signs and ceaseless streams of traffic, but a painstakingly cleared path in the city centre, edged with mountains of bricks, and towering over them the battlements of empty façades. A massive cemetery, a hollowed-out range of stone mountains, slowly filling up with life again. Men and women in their wretched clothes go back to the beginning of civilization, happy to have survived – in the mid 20th century: Rossellini's *Germany, Year Zero* (1947/48) or Gerhard Lamprecht's *Irgendwo in Berlin* (1946).

Ruinenstädte

Die meisten Stadtutopien im Film sind negative Utopien. Alpträume von Krieg, Zerstörung, Gewalt, Unterdrückung und Gefangenschaft. Der letzte Schritt besteht in der Auslöschung der Städte. In *Waterworld* (1995) gibt es überhaupt keine Länder mehr, die Eiskappen der Pole sind vollständig abgeschmolzen, das Wasser bedeckt die gesamte Erdkugel. Alle Städte liegen als Ruinen am Grund des Meeres. Die letzten überlebenden Menschen hausen auf primitiven, künstlichen Atollen, ihr Verhalten ist das von anarchistischen Piraten. Ein Eimer voll realer Erde wird gehandelt wie Gold. Im Laufe der Filmgeschichte gibt es immer wieder Filme, die mit dem Motiv der zerstörten Städte arbeiten. Vor allem nach dem Zweiten Weltkrieg gab es genügend Ruinenstädte, in denen gedreht werden konnte. Nicht mehr die glitzernden Neonreklamen und das unaufhörliche Strömen des Verkehrs, sondern mitten in der Stadt der mühsam freigelegte Pfad, gesäumt von Bergen aus Ziegeln, überragt von den leeren Fassadenzinnen. Ein gewaltiger Friedhof, ein ausgehöhltes Steingebirge, das sich langsam wieder mit Leben füllt. Die Menschen gehen in armseligen Kleidern zurück zum Anfang der Zivilisation, froh, überlebt zu haben – mitten im 20. Jahrhundert. Rossellinis *Deutschland im Jahre Null* (1947/48) oder Gerhard Lamprechts *Irgendwo in Berlin* (1946).



27. *Germany, Year Zero (Germania, Anno Zero)*, 1947/48; director: Roberto Rossellini, architecture: Piero Filippone.

28. *Irgendwo in Berlin*, 1946; direction and screenplay: Gerhard Lamprecht, architecture: Otto Erdmann and Wilhelm Vorweg.

29. *A Time to Love and a Time to Die*, 1958; director: Douglas Sirk, architecture: Russell A. Gausman.

30. *Orphée*, 1950; direction and screenplay: Jean Cocteau, architecture: Jean d'Eaubonne.

27. *Deutschland im Jahre Null (Germania, Anno Zero)*, 1947/48; Regie: Roberto Rossellini, Architektur: Piero Filippone.

28. *Irgendwo in Berlin*, 1946; Regie und Buch: Gerhard Lamprecht, Architektur: Otto Erdmann und Wilhelm Vorweg.

29. *Zeit zu lieben und Zeit zu sterben*, 1958; Regie: Douglas Sirk, Architektur: Russell A. Gausman.

30. *Orphée*, 1950; Regie und Buch: Jean Cocteau, Architektur: Jean d'Eaubonne.



Streets and roads

Buildings with their offices and rooms tend more towards the private, turning away from the world and hiding their existence, while streets are entirely exterior space, open between the façades, the city’s public areas. Buildings are positive forms, streets and roads negative forms. Streets are left-over areas, gaps in the development, necessary for movement. Streets are primarily space for traffic.

In the opening sequence of Joe May’s *Asphalt* (1929) we see a road being made. The tar steams, the asphalt is rolled over the ground. The aim is an even, quiet, clean surface. City-dwellers with their elegant clothes and extravagant shoes need this base so that they can move.

All films that begin or are set in streets are looking for the general, anonymity in the mass. The first thing we see in *Asphalt* is the stream of passers-by and traffic. We hear the noise of the city. The story crystallizes out only gradually. Later it withdraws into buildings and rooms. Traffic can be seen constantly streaming past the revolving door of the hotel in *The Last Laugh* (1924) as well. This film draws on the contrast between mass movement outside and isolation within, which then tends to quiet and stillness.

Phil Jutzi’s *Berlin-Alexanderplatz* (1931) focuses on a central urban square and the surrounding streets. Franz Biberkopf’s drama happens from here outwards. The street as a place for the outcast – with the façades as unwelcoming walls – occurs in numerous films, for example *M* (1931) by Fritz Lang, *The Maltese Falcon* (1941) by John Huston, *The Third Man* (1949) by Carol Reed, *Bicycle Thieves* (1948) by Vittorio de Sica and *The Young and the Damned* (1950) by Luis Buñuel, *Wages of Fear* (1952) by Clouzot, *La Strada* (1955) by Federico Fellini and *Rumble Fish* (1983) by Francis Ford Coppola.

Streets tend to crop up as places of comfortable communication in French and Italian films, e. g. Fellini’s *Roma* (1971): a small urban society meets in the evenings to eat spaghetti in a widened street. Trams keep squeaking past in the background. Since the films of the Nouvelle Vague (*Breathless*, 1959, by Godard), the street has also been seen as a place of liberation. This is where you go to escape from your cramped, gloomy home, here you can really live, make contacts and start love affairs.

Scorsese shows the threatening side in *Taxi Driver* (1976/77). New York is seen only from the inside of a taxi. All stories start here. And when the windscreen wiper makes the buildings look blurred, wipes them out and then paints them in again, you realize that the city is the modern landscape, not forests and mountains any more. Cars are suitable architecture, mobile, small, can be used as pleasure steamers or beds, but also as weapons and flight-objects. The buildings outside can be made to fly past. They lose their eternal stone existence.

Anyone who takes to the road will eventually come out into the open. In Godard’s *Week End* (1967), driving out into the country is portrayed as an outbreak of mass hysteria, ending in a battlefield of emotions and accidents. The countryside gradually transforms itself into a blazing inferno. In Dennis Hopper’s *Easy Rider* (1969) the principal protagonists fall completely under the spell of movement, to the sound of Country and Rock music: their trip takes them from West to East, right across America. They are quite unable to stop, they only have a sense of life when they are on the move. Characters in these films avoid going into or using architecture. At the most they visit a lonely petrol station or motel: *Kings of the Road* (1975) and *Paris, Texas* (1983/84) by Wim Wenders, for example, or *Down by Law* (1986) or *Night on Earth* (1991) by Jim Jarmusch. To a certain extent these road movies are continuations of the Western. Their heroes remain homeless, always driven by insatiable wanderlust.

It was these road movies in particular that were the first to indicate the melancholy beauty of streets and roads, of motorways and highways. Something that is still despised in real architecture and landscape design – the lonely junction in the rain with changing traffic lights, the broad band of asphalt between the trees, the banal, everyday street – was long since discovered here as an expressive, artistic place. It is revalued without many words, in the image. We learn to see the city by looking at film images. A unity that was never planned as such emerges from the many individual building, façade, window, door and shop designs, the design of the pavements, streets and cars.

Straßen

Während die Häuser mit ihren Zimmern und Räumen mehr zum Privaten tendieren, sich von der Welt abwenden, ihr Dasein verbergen, ist die Straße ganz Außenraum, liegt zwischen den Hausfassaden offen, bildet den öffentlichen Bereich der Stadt. Häuser sind Positivformen, Straßen Negativformen. Straßen sind Restflächen, Pausen in der Bebauung, notwendig, um sich fortzubewegen. Straßen sind primär Verkehrsräume.

In der Anfangssequenz von Joe May’s *Asphalt* (1929) sieht man, wie eine Straße gebaut wird. Der Teer dampft, der Asphalt wird über die Erde gewalzt. Ziel ist die gleichmäßige, ruhige und saubere Fläche. Diesen Untergrund braucht der Städter mit seinen eleganten Kleidern und seinen extravaganten Schuhen zur Fortbewegung.

Alle auf der Straße beginnenden oder spielenden Filme suchen das Allgemeine, die Anonymität in der Masse. In *Asphalt* sieht man zunächst das Strömen der Passanten und des Verkehrs. Man hört den Lärm der Stadt. Erst allmählich kristallisiert sich die Geschichte heraus. Später zieht sie sich in die Häuser und Räume zurück. Auch in *Der letzte Mann* (1924) sieht man vor der Hoteldrehtür ständig den Verkehr strömen. Diese Filme leben vom Gegensatz zwischen massenhafter Bewegung außen und Vereinzelung innen, die dann zur Ruhe und zum Stillstand tendiert.

In *Berlin-Alexanderplatz* (1931) von Phil Jutzi stehen ein zentraler Stadtplatz und die umliegenden Straßen im Mittelpunkt. Von hier aus ereignet sich das Drama des Franz Biberkopf. Die Straße als Ort des Ausgestoßenseins – mit den Fassaden als abweisenden Wänden – kommt in zahlreichen Filmen vor.

M (1931) etwa von Fritz Lang, *Die Spur des Falken* (1941) von John Huston, *Der dritte Mann* (1949) von Carol Reed, *Die Fahrraddiebe* (1948) von Vittorio de Sica und *Die Vergessenen* (1950) von Luis Buñuel, *Lohn der Angst* (1952) von Clouzot, *La Strada – Das Lied der Straße* (1954) von Federico Fellini und *Rumble Fish* (1982) von Francis Ford Coppola.

Die Straße als Ort der gemühtlichen Kommunikation gibt es vor allem in französischen und italienischen Filmen, in Fellinis *Roma* (1971) beispielsweise: Eine kleine Stadtgesellschaft trifft sich abends auf einer erweiterten Straße zum Spaghetti-Essen. Im Hintergrund fährt immer wieder quietschend eine Straßenbahn vorbei. Seit den Filmen der Nouvelle Vague, wie *Außer Atem* (1959) von Godard, gilt die Straße auch als Ort der Befreiung. Hier geht man hin, um den engen und dunklen Wohnungen zu entkommen, hier lebt man sich aus, knüpft Kontakte und beginnt seine Liebesgeschichten.

Die bedrohliche Seite zeigt Scorsese in *Taxi Driver* (1976/77). Man nimmt New York nur noch aus dem Inneren des Taxis wahr. Alle Geschichten haben hier ihren Ursprung. Und wenn der Scheibenwischer die Häuser unscharf erscheinen läßt, auslöscht und wieder hinmalt, erkennt man, daß die Stadt die moderne Landschaft darstellt und nicht mehr der Wald und das Gebirge. Das Auto ist die passende Architektur, mobil, klein, als Vergnügungsdampfer und als Bett verwendbar, aber auch als Waffe und Fluchtobjekt. Die Häuser draußen können zum Vorbeifliegen gebracht werden, sie verlieren ihr ewig steinernes Dasein.

Wer den Straßen folgt, kommt irgendwann ins Freie. In Godards *Weekend* (1967) wird die Fahrt ins Grüne als ausbrechende Massenhysterie geschildert, die in einem Schlachtfeld aus Emotionen und Unfällen endet. Die Landschaft verwandelt sich langsam in ein brennendes Inferno. In Dennis Hoppers *Easy Rider* (1969) verfallen die Hauptdarsteller beim Klang von Country- und Rock-Musik ganz der Bewegung: Ihr Trip führt von West nach Ost, quer durch Amerika. Sie können nicht mehr anhalten, nur in der Fahrbewegung spüren sie das Leben. Die handelnden Personen und Figuren vermeiden das Betreten und Benutzen von Architektur. Allenfalls gehen sie in eine einsame Tankstelle oder in ein Motel: *Im Lauf der Zeit* (1975) und *Paris, Texas* (1983/84) von Wim Wenders beispielsweise, in *Down by Law* (1986) oder *Night on Earth* (1991) von Jim Jarmusch. In gewisser Weise sind diese roadmovies Fortsetzungen der Western. Ihre Helden bleiben heimatlos, immer getrieben von rastlosem Fernweh.

Vor allem die Straßenfilme waren es, die als erste auf die melancholische Schönheit der Stadt- und Landstraßen, der Autobahnen und Highways hingewiesen haben. Was in der realen Architektur und Landschaftsgestaltung immer noch verachtet wird – die einsame Kreuzung im Regen mit blinkenden Ampeln, das breite Asphaltband zwischen den Bäumen, die banale Alltagsstraße –, wurde hier längst als ausdrucksvoller Kunstort entdeckt. Die Umwertung geschieht, ohne viel Worte, im Bild. Beim Betrachten der Filmbilder lernt man die Stadt sehen. Aus den vielen Einzelentwürfen der Häuser, der Fassaden, der Fenster, Türen, Läden, der Bürgersteige, Straßen und Autos entsteht eine so niemals geplante Einheit.



»I have to walk around the streets all time, I have to run, those endless streets ...« says the hunted child-murderer (Peter Lorre) in Fritz Lang's first sound film *M* (1931). Rejected, on the run, in the artificial channel system of the modern metropolis.

31. *Asphalt*, 1929; director: Joe May, architecture: Erich Kettelhut, Robert Herlth and Walter Röhrig.

32. *The Last Laugh*, 1924; director: Friedrich Wilhelm Murnau, architecture: Robert Herlth and Walter Röhrig.

33. *The Woman in the Window*, 1944; director: Fritz Lang, architecture: Duncan Cramer.

34. *M*, 1931; director: Fritz Lang, architecture: Emil Hasler and Karl Vollbrecht.

35. *The Third Man*, 1949; director: Carol Reed, architecture: Vincent Korda.

»Immer muß ich durch Straßen gehen, muß rennen, rennen, endlose Straßen ...«, sagt der gesuchte Kindermörder (Peter Lorre) in Fritz Langs erstem Tonfilm *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931). Ausgestoßen, auf der Flucht im künstlichen Kanalsystem der modernen Großstädte.

31. *Asphalt*, 1929; Regie: Joe May, Architektur: Erich Kettelhut, Robert Herlth und Walter Röhrig.

32. *Der letzte Mann*, 1924; Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, Architektur: Robert Herlth und Walter Röhrig.

33. *Gefährliche Begegnung*, 1944; Regie: Fritz Lang, Architektur: Duncan Cramer.

34. *M – Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1931; Regie: Fritz Lang, Architektur: Emil Hasler und Karl Vollbrecht.

35. *Der Dritte Mann*, 1949; Regie: Carol Reed, Architektur: Vincent Korda.

