



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Architekturen des Bösen im Film“

Verfasserin

Julia Puchegger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer, M.A.

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit eidesstattlich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungskommission vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Anmerkung

Für eine bessere Lesbarkeit und einen schnellen Lesefluss wurde in dieser Arbeit darauf verzichtet, das männliche und weibliche Geschlecht spezifisch im Wortlaut zu unterscheiden. Die kürzere männliche Form findet sich überwiegend im Text wieder, die aber stellvertretend auch für das weibliche Geschlecht steht. Ist folglich die Rede von Zuschauer, so inkludiert dies automatisch die Zuschauerinnen.

Dank an ...

...meinen Diplomarbeitsbetreuer Univ.-Prof. Dr. Ulrich Meurer (MA), der mich trotz Zeitdruck durch seine äußerst hilfreiche, wie humorvolle Betreuung stets motivierte.

... meine Eltern und meine Familie, die mir durch ihre seelische, wie auch finanzielle Unterstützung mein Studium ermöglicht haben.

... meinen Freund Andreas, der mir in dieser stressigen und emotionalen Zeit beistand und mir immer neuen Mut zugesprochen hat.

... an meine Mitbewohnerin und Studienkollegin Clara, die mir all die Jahre über bei etlichen organisatorischen Angelegenheiten unter die Arme griff und mir auch während den vielen gemeinsamen Stunden in diversen Bibliotheken mit ihrem Wissen über Zitierregeln behilflich war.

... meine fleißigen Korrekturleserinnen, die mir sowohl bei der Eliminierung bzw. Umsetzung diverser Beistriche, als auch bei der Umschlichtung eigenartiger Satzkonstruktionen geholfen haben: Dorli, Andreas, Niamh und Veronika.

... all meine Freunde und Studienkollegen mit denen ich eine wunderschöne Studienzeit verbringen konnte.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Beziehung zwischen zwei Raumkünsten – Film und Architektur	6
2.1. Architektur – das Prinzip der Montage	7
2.2. Film – Architektur in Bewegung.....	9
2.3. Architektur vs. Filmarchitektur – Utopie oder Vergänglichkeit?	12
3. Anfänge der Filmarchitektur	18
4. Filmarchitektur als narratives Element.....	22
4.1. Charaktervermittlung	25
4.2. Gefühlsträger.....	31
5. Formensprache der Architektur des Bösen im Film.....	38
5.1. Außenräume	40
5.1.1. Repräsentative Architektur.....	41
5.1.2. Versteckte Architektur	60
5.2. Innenräume.....	68
5.2.1. Raumdimension- und anordnung	68
5.2.2. Raumfunktionen	75
5.2.3. Voyeurismus des Bösen	86
6. Schlussbemerkungen.....	94
7. Literaturverzeichnis.....	98
8. Filmverzeichnis	108
9. Abbildungsverzeichnis	110
10. Abstract	112
11. Curriculum Vitae.....	114

1. Einleitung

Filmarchitekt Ken Adam beschreibt den Film als einen „kollektiven Arbeitsprozess“, an dem viele unsichtbare Berufe beteiligt sind. „Einer dieser unsichtbaren Berufe ist der des Filmarchitekten und Production Designers, obwohl sein »Produkt« jedem ins Auge fällt.“¹ Diesen Mangel an zu wenig Interesse der Ausstattung gegenüber kritisierte auch Walter Reimann, Filmarchitekt des expressionistischen Stummfilms *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920).

„Wenn nun die Stärke des Films in seiner Vielseitigkeit beruht, warum wird dann immer wieder, bewußt und unbewußt, das Interesse nur auf den Menschen, den Darsteller konzentriert? Warum beschneidet man dadurch die Wirkung des Films um die Hälfte seiner Kraft! Warum setzt man sich nicht mit der gleichen künstlerischen Energie und Überzeugung für die andere Hälfte des Films, für die Welt der leblosen Dinge und der Stimmungen, also für das, was einfach Dekorationen und Ausstattung genannt wird, ein?“²

Dabei ist im Film Architektur stets vorhanden, auch wenn das Publikum sie als solche nicht immer wahrnimmt.³ Dass ein so wichtiges Element, die Filmarchitektur, oft fraglos als Selbstverständlichkeit wahrgenommen wird, stellt den Beweggrund dieser Diplomarbeit in Bezug auf folgende Fragestellung dar: Wie kennzeichnet sich die Formensprache der Architektur, damit der Zuschauer unbewusst einen bösen Charakter im Film identifizieren kann, und zwar lediglich durch die architektonische Atmosphäre und ohne, dass irgendeine andere narrative Information Aufschluss darüber gibt? Wo und wie ist der Raum gestaltet, um charakterliche Eigenschaften eines Bösewichts zu unterstreichen?

Beide Medien, sowohl Film, als auch Architektur, übermitteln Botschaften mit Hilfe einer Zeichensprache. Der Film bedient sich filmischer Codes, die zusammen die filmische Sprache bilden.⁴ Bei der Architektur übernehmen einzelne Gebäudeelemente und ganze urbanistische Stadtsysteme eine kommunikative Funktion.⁵ „[Der] materiellen Hülle der Architektur sind Zeichen, Texte und somit Bedeutungen „eingeschrieben“. Architektur als Symbol vermittelt

¹ Vgl. Adam, Ken, „Freiräume für die Phantasie. Ein Gespräch mit Jürgen Berger“, *Der schöne Schein der Künstlichkeit*. Hg. Andreas Rost, Frankfurt am Main: Verl. der Autoren 1995, S.15-70, hier: S. 15.

² Reimann, Walter, "Filmbauten und Raumkunst", *Schöpferische Filmarchitektur*. Hg. Deutsche Kinemathek, Berlin: 1971, S. 11-16, hier: S. 11.

³ Vgl. Weihsmann, Helmut, *Gebaute Illusionen*, Wien: Promedia-Verl. 1988, S. 11.

⁴ Vgl. Nöth, Winfried, *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart: Metzler, 1985, S. 435.

⁵ Vgl. Nöth, *Handbuch der Semiotik*, S. 400.

über den Gebrauchswert hinaus sozial relevante Informationen.“⁶ Somit kann bei der Filmarchitektur, welche eine Verbindung zwischen diesen beiden Medien darstellt, von einer doppelten Semiotik gesprochen werden. Die jeweilige Filmarchitektur wird vom Zuschauer wahrgenommen und in einen inhaltlichen Kontext zur filmischen Geschichte gestellt. „Architektur ist im Film eingebunden in das komplexe Zusammenspiel zwischen Form, Bedeutung und Symbol, das den psychologischen und ästhetischen Rahmen der Interpretation bildet.“⁷

Der Aufbau der Arbeit gliedert sich folgendermaßen: Vorerst soll die Beziehung zwischen Film und Architektur geklärt werden. Es sollen Parallelen und Analogien zwischen diesen beiden Raumkünsten gezeigt werden. Der französische Regisseur René Clair behauptet: „Die Kunst, die Film am nächsten steht, ist die Architektur.“⁸ Dabei wird sich herausstellen, dass die Architektur filmische und der Film architektonische Merkmale aufweisen. Weiteres soll die reale Architektur der Filmarchitektur gegenübergestellt werden. Inwieweit handelt es sich bei der Filmarchitektur, da sie nur für einen kurzen Moment in der Realität verweilt, um eine vergängliche Kunst?

Die Anfänge der Filmarchitektur werden kurz beschrieben, um zu veranschaulichen, welche verschiedene Formen der Ausstattung, in Bezug auf die Entwicklung des Kinematografen, entstanden sind.

Unter dem Aspekt der Narrativität soll geklärt werden, wie Elemente der Ausstattung zur Lesbarkeit des Films beitragen können. Filmarchitektur kann sowohl zur Charaktervermittlung dienen, als auch als Gefühlsträger fungieren. Es soll verifiziert werden, dass sowohl die Fassadengestaltung, als auch der private Wohn- und Aufenthaltsort als Personifikation des Bewohners eingesetzt werden kann. In Bezug auf die Gefühlsträgerfunktion wird der expressionistische Stummfilm herangeführt, da hier die Anfänge einer emotionalen Architektursprache wurzeln. Lotte Eisner bezeichnet *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920, Robert Wiene), auf den genauer eingegangen werden wird, als „die Geburt der expressionistischen Filmkunst.“⁹

Anhand ausgewählter Filmbeispiele beschäftigt sich die Arbeit im Hauptteil mit der architektonischen Formensprache des Bösen. Außenräume werden zwischen repräsentativen und versteckten Architekturen unterschieden. Bei den Innenräumen werden sowohl die

⁶ Gottschall, Walter, *Politische Architektur. Begriffliche Bausteine zur soziologischen Analyse der Architektur des Staat*, Bern: Verl. Peter Lang 1987, S. 28.

⁷ Weihsmann, Helmut, *Cinetecture. Film, Architektur, Moderne*, Wien: PVS-Verl. 1995, S. 56.

⁸ Zit. n. Bruno, Giuliana, „Bewegung und Emotion: Reisen in Kunst, Architektur und Film.“, *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud, Koch, Berlin: Verl. Vorwerk 8 2005, S. 118-137, hier: S. 118.

⁹ Eisner, Lotte, *Die dämonische Leinwand*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1990, S. 19.

Raumdimension- und anordnung, als auch die Raumfunktionen analysiert. Es soll die Frage geklärt werden, inwiefern Innenräume die architektonische Gestaltung des Außenraums widerspiegeln. Die analysierten Erkenntnisse zur architektonischen Formensprache des Bösen stützen sich auf Edmund Burkes und Immanuel Kants Beschreibungen zum Erhabenen.

Voyeurismus des Bösen stellt einen weiteren wichtigen Aspekt dar, denn in diesem Kapitel werden architektonische Objekte, Muster und Symbole, angeführt, die stellvertretend für die Kontrollherrschaft des Bösewichts eingesetzt werden.

Die Beweggründe des verwendeten Filmmaterials für den Hauptteil sollen kurz erläutert werden: Die Beschreibung der Ausstattung in *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) als ältestes Beispiel rechtfertigt sich insofern, dass hier eine ganze Stadt erschaffen wurde, die unter der Kontrolle eines Bösewichts steht. Außerdem war Lang der erste Regisseur, der den Wolkenkratzer als Repräsentationsbau im Film negativ besetzte.¹⁰ *Batman* und *Batman Returns* (Tim Burton, 1989/1992) ist unter anderem ein Beispiel dafür, wie Architektur nicht nur stellvertretend für eine einzelne böse Figur eingesetzt wird, sondern auch als Metapher für eine generell bedrohliche Atmosphäre fungieren kann. Ken Adams Filmbauten wie *Dr. No* (Terence Young, 1962), *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964), *Thunderball* (Terence Young, 1965), *You Only Live Twice* (Lewis Gilbert, 1967), *The Spy Who Loved Me* (Lewis Gilbert, 1977) und *Moonraker* (Lewis Gilbert, 1979) beeindrucken vor allem durch gigantische Innenräume. *The Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, 2012) veranschaulicht charakteristische Merkmale einer versteckten Architektur und *Iron Sky* (Timo Vuorensola, 2012) stellt sich als eine interessante Hybridform zwischen repräsentativer und versteckter Architektur dar.

¹⁰ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 170f.

2. Beziehung zwischen zwei Raumkünsten – Film und Architektur

Beide Künste greifen mehr ineinander, als sich vermuten lässt. Die Architektur ist filmisch – der Film ist architektonisch. „Es ist jedoch ein Paradoxon, daß ausgerechnet Künste miteinander in Beziehung stehen, die „stofflich“ und „geschichtlich“ – Film ist die jüngste Kunst, Architektur gehört zu den ältesten Künsten – so verschieden voneinander sind.“¹¹

Fest steht, dass es schon seit jeher eine Interaktion zwischen gebauter und dargestellter Wirklichkeit, also zwischen architektonisch und bildlich entworfenen Räumen, gegeben hat.¹²

Von den Anfängen der Fotografie bis hin zum Cyberspace ziehen sich Parallelen zwischen Architektur und Film.¹³ Dabei steht die Architektur schon seit Anbeginn in der privilegiertesten, aber zugleich auch in der schwierigsten Beziehung zum Film. Dies begründet sich dadurch, dass sich einerseits die Architektur und der Film gegenseitig inspirieren und beeinflussen, andererseits aber auch zwei getrennte Bereiche darstellen.¹⁴

Mit den Begriffen »Raum«, »Zeit«, und »Bild« soll ein Bogen zwischen diesen beiden Künsten gespannt werden, um ihre Beziehung zueinander zu veranschaulichen. Die beiden Medien sind nicht nur als Künste der „Raumbildung“ – weil sie in einem räumlichen Gefüge entstehen –, sondern auch als „Zeitkünste“ und „Bildkünste“ anzusehen. Was diese beiden Medien gemeinsam haben, ist das Entwerfen und Wahrnehmen von Räumen, wenn auch auf unterschiedliche Weise.¹⁵ Sie bedienen sich jeweils ihrer eigenen Technologien. Beim Entwerfen ist es die Technik des Films Räume zu simulieren und zu visualisieren, hingegen liegt die Technik der Architektur darin, die Räume zu bauen.¹⁶ Auch in der Wahrnehmung unterscheiden sie sich. Der Film ist ein zweidimensionales, audiovisuelles Medium, welches das Publikum nicht körperlich betreten kann. Die Architektur hingegen besteht aus einer dreidimensional gebauten Materie, die sich durch ihre Haptik auszeichnet und durch die sich der Betrachter bewegen kann.¹⁷

¹¹ Weihsmann, Helmut, „Form folgt Projektion. Zum Verhältnis von Architektur und Film“, *architektur aktuell* 181/182, Juli/August 1995, S. 38-47, hier: S. 42.

¹² Zierold, Sabine, „Bild und Raum“, *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, Hg. Jörg H Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann, Weimar: Bauhaus-Univ. 2008, S. 195-196, hier S. 195.

¹³ Vgl. Bruns, Antonia, „Film und Architektur. Pathos, räumliche Strukturierung, Motivation und Bewegung“, *Bauwelt* 85/9 Februar 1994, S. 418-423, hier: S. 418.

¹⁴ Vgl. Vidler, Anthony, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, Hg. Dietrich Neumann, München: Prestel 1996, S. 13-26, hier S. 13.f.

¹⁵ Vgl. Bredella, Nathalie, *Architekturen des Zuschauens. Imaginäre und reale Räume im Film*, Bielefeld: Transcript-Verl. 2009. S. 9.

¹⁶ Vgl. Vidler, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, S. 24.

¹⁷ Vgl. Bredella, *Architekturen des Zuschauens*, S. 9.

„Während die Zuschauerinnen und Zuschauer im abgedunkelten Kinosaal im Sessel versinken, bewegte Räume als Lichtprojektionen vorüberziehen lassen und in eine Welt eintauchen, welche die physische Präsenz der Gegenwart vergessen lässt und den Erzählraum zur momentanen Wirklichkeit macht, fordert die Architektur den bewegten Blick und das aktive Erkunden des Raums.“¹⁸

Beide Medien beinhalten eine Zeitachse. Die Zeit im Film ist vorgegeben. Beim Betreten und Erleben der Architektur kann der Betrachter allerdings selbst entscheiden, wie viel Zeit er sich nehmen will.¹⁹ Die Kombination von Raum und Zeit lässt eine Bewegung entstehen. „Sie führen ihren Betrachter und Benutzer eine Bewegung vor oder verlangen eine von ihnen, die ohne die Konstruktion – sei es des Films, sei es des Bauwerks – ganz unmöglich wäre.“²⁰

Somit lässt sich zusammenfassen, dass die Sprache des Films mit der Sprache der Architektur verwandt ist, denn beide beruhen auf den Kenntnissen und Regeln der Raumkunst.²¹ Wenn hier jedoch von Parallelen und Analogien zwischen der Architektur und dem Film die Rede ist, so bedeutet dies keinesfalls ein gegenseitiges Plagieren oder Zitieren.²² Gemeint ist „die Wiederaufnahme von Gemeinsamkeiten der Ideen und Konzepte, die im Laufe ihrer historischen Verbindung entwickelt wurden“²³. Dieses Grundgerüst an Wissen soll das Verständnis für die weiteren Fragen und Thesen im Zuge dieser Arbeit erleichtern.

2.1. Architektur – das Prinzip der Montage

Beide Raumkünste, der Film und die Architektur, werden über das „Prinzip der Montage“²⁴ komponiert. Der russischen Regisseur Sergej Ėjzenštejn, der auch Erfahrungen im Bereich Architektur und Szenenbild sammelte, greift den Begriff Montage auf, der eigentlich aus dem Bauwesen stammt und für das Zusammenbauen von Rohren steht. Er bezeichnet mit diesem Ausdruck die Filmmontage und bezieht sich auf die Möglichkeit, einzelne Bilder eines Films zusammenzufügen.²⁵ Laut ihm beinhaltet bereits die Architektur, schon lange vor dem Film, das Prinzip der filmischen Montage in sich.²⁶ Es stellt sich die Frage, wie das Prinzip der Montage in Bezug auf die Architektur verstanden werden kann und welche filmische

¹⁸ Agotai, Doris, „Berührungen.“ *TEC21* 19, Mai 2008, S. 24-28, hier: S. 24.

¹⁹ Vgl. Agotai, Doris, *Architekturen in Zelluloid*. Bielefeld: Transcript-Verl. 2007. S. 19.

²⁰ Seel, Martin, „Architekturen des Films“, *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, Hg. Jörg H Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann, Weimar: Bauhaus-Univ. 2008, S. 91-97, hier S. 91.

²¹ Weihsman, „Form folgt Projektion. Zum Verhältnis von Architektur und Film“, S. 42.

²² Vgl. Ebda. S. 44.

²³ Ebda. S. 40.

²⁴ Vidler, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, S. 22.

²⁵ Vgl. Bruns, „Film und Architektur. Pathos, räumliche Strukturierung, Motivation und Bewegung“, S. 418.

²⁶ Vgl. Ebda. S. 418.

Qualitäten Gebäuden zugeordnet werden können. Die filmische Montage kann durch die Verbindung unterschiedlicher Einstellungen miteinander eine bestimmte Bedeutung hervorrufen. „Zwischen den in den Einstellungen gezeigten Sachverhalten bildet der Betrachter in seinem Bewusstsein eine Brücke, stellt zwischen dem, was nacheinander in den beiden Einstellungen zu sehen ist, einen Zusammenhang her.“²⁷ Bei der Architektur funktioniert dieses Prinzip der Kausalverbindung auf ähnliche Weise. „Im Gegensatz zum Film, der durch die Montage einen visuellen Übergang schafft, entsteht der Wechsel in der Architektur durch räumliche Konstellationen, die der Betrachter in der Bewegung durch den Raum durchläuft.“²⁸ Die Bedeutung einer Einstellung im Film ergibt sich erst durch die darauffolgende und auch die Qualität eines einzelnen Raumes ergibt sich erst im Verhältnis zu anderen.²⁹ Ein heller, großzügiger Raum erlangt seine Wirkung erst dann, wenn sich der Betrachter zuvor durch niedrige, enge Räume bewegt hat. „Ein Raum trägt so zur Wahrnehmung des nächsten bei.“³⁰

Je nachdem, wohin sich die Architektur öffnet oder schließt, bildet sie eine vorgegebene Bewegung für den Benutzer. Durch Strukturieren, Anordnen, Aufteilen und Abtrennen von Räumen kommt es zu einer Rhythmisierung, zu einer „Einteilung der Zeit der Bewegung“³¹. Die Architektur gibt einen inszenierten Weg durch ein Gebäude vor, es wird ein »Film gebaut«, durch den sich der Mensch bewegt. Es wird von der Annahme ausgegangen, dass „in der Architektur choreographische Ansätze existieren“ und ihr eine „Raumdramaturgie“ eingeschrieben ist. Außerdem findet sich im architektonischen Raum nicht nur das Prinzip der Montage, sondern auch die filmische Kadrierung. „Der Blick des Betrachters wird durch die Kadrierung gefasst und auf ein bestimmtes Raumsegment gelenkt. [...] Sie lenkt den Blick von einem Raum in den nächsten und definiert den Übergang.“³² Die Tür ist ein gutes Beispiel für die filmische Kadrierung in der Architektur, denn beim Überschreiten der Türschwelle wird der Betrachter immer an eine fixe Position gefesselt.³³

“Hier werden sämtliche Bewegungsstränge gebündelt und zu einem Punkt zusammengeführt. Dieses Moment, das Betreten der Schwelle, ist ein

²⁷ Vgl. Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Metzler 2007, S. 140.

²⁸ Vgl. Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 109 f.

²⁹ Vgl. Ebda. S. 58.

³⁰ Als Beispiel wird gerne Frank Lloyd Wrights „Robie House“ angeführt. Vgl. Bruns, „Film und Architektur. Pathos, räumliche Strukturierung, Motivation und Bewegung“, S. 418.

³¹ Vgl. Seel, Martin, *Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007. S. 42.

³² Vgl. Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 57.f.

³³ Vgl. Ebda. S. 59.

Gestaltungsmittel, mit dem die Architektur genau bestimmen kann, welche Perspektive eingenommen werden soll.“³⁴

Die vom Architekten geplanten und inszenierten Blickrichtungen, Ein- und Aussichten wirken wie Einstellungen im Film, die sich durch die Bewegung im Gebäude ergeben.

Ėjzenštejn geht noch einen Schritt weiter und bezeichnet die Architektur sogar als prähistorischen Film.³⁵ „Der Vorläufer des Films ist zweifelsohne die Architektur.“³⁶ Diese Behauptung rechtfertigt er mit dem Weg- und Blickrichtungskonzept der Akropolis in Athen. Er schlägt vor, dass der Betrachter dieses historische Bauwerk mit den Augen eines Filmemachers anschauen soll und dadurch bemerkt wird, dass die Akropolis wie ein Film Einstellung für Einstellung komponiert wurde.³⁷

2.2. Film – Architektur in Bewegung

Bevor der Aspekt der Architektur in Bewegung und die architektonischen Eigenschaften des Films erläutert werden, soll geklärt werden, warum der Film den Raum überhaupt benötigt.

„Das Gelingen der Illusion ist der Maßstab, an dem sich die Qualität eines Kunstwerks bemisst. Ein Kunstwerk ist dann gelungen, wenn es beim Betrachter eine Illusion bewirkt. Je größer die Illusion beim Betrachter ist, desto gelungener ist das Kunstwerk.“³⁸

Der filmische Raum, der Illusionsraum, erlaubt es dem Zuschauer, im Kinosaal in eine andere, fiktive Welt einzutauchen. „[Es] entsteht ein imaginärer Raum, der uns ermöglicht, an dem Geschehen teil zu nehmen.“³⁹ Obwohl der Zuschauer weiß, dass die dargestellte Welt auf der Leinwand nicht aus dreidimensionalen Architekturen, sondern nur aus deren Abbildungen besteht, hat diese Erkenntnis keinen aufdeckenden und desillusionierenden Effekt auf den Betrachter. „Das Wissen um das »Gemachtsein« hebt die Wirkung nicht auf.“⁴⁰ Die räumliche Kontinuität des Films gestattet dem Zuschauer, in das Bild einzudringen. Im Moment des Pathos erlebt er den zweidimensionalen Film, und somit auch

³⁴ Ebda. S. 59.

³⁵ Vgl. Ėjzenštejn, Sergej, *Towards a theory of montage*. Hg. Glenny, Michael/ Taylor Richard, London: BFI 1991. S. 60.

³⁶ Ėjzenštejn zit. n. Bruno, „Bewegung und Emotion: Reisen in Kunst, Architektur und Film.“, S. 118.

³⁷ Vgl. Ėjzenštejn, *Towards a theory of montage*, S. 60.

³⁸ Kern, Andrea „Illusion als Ideal der Kunst“, ... *kraft der Illusion*, Hg. Gertrud Koch, Christiane Voss, München: Fink 2006. S. 159-174, hier S. 161f.

³⁹ Vgl. Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 53.

⁴⁰ Vgl. Bredella, *Architekturen des Zuschauens*, S. 21.f.

die Filmarchitektur, als dreidimensional.⁴¹ Die Aufgabe des Films besteht unter anderem also darin, eine Illusion von Raum entstehen zu lassen. Diesen braucht die Handlung der Geschichte, denn die Charaktere des Films können in nicht-räumlichen Gegebenheiten nicht existieren. Sie können weder Tätigkeiten ausführen, noch herumgehen, wenn kein Raum vorhanden ist, in dem sie sich bewegen können. Auch in Filmen, in denen keine Gebäude, sondern nur weite Landschaftsbilder zu sehen sind, ist Raum vorhanden. Hier kann auch vom „Umraum“ gesprochen werden.⁴² Der Film ist von der Architektur und von der Umgebung abhängig. „Der Raum im Film ist demnach eine Grundkonstituente, weil der Film ohne ihn nicht denkbar und auch nicht machbar, nicht filmbar wäre.“⁴³

Es stellt sich nun die Frage, was mit der Architektur passiert, wenn sie auf der Leinwand reproduziert wird. Walter Benjamin beschreibt, wie sich die Architektur durch das Medium Film auf der Leinwand verändern kann.

„Unsere Kneipen und Großstadtstraßen, unsere Büros und möblierten Zimmer, unsere Bahnhöfe und Fabriken schienen uns hoffnungslos einzuschließen. Da kam der Film und hat diese Kerkerwelt mit dem Dynamit der Zehntelsekunden gesprengt, so daß wir nun zwischen ihren weitverstreuten Trümmern gelassen abenteuerliche Reisen unternehmen.“⁴⁴

Damit bezieht sich Benjamin auf die Möglichkeit, dass der Film die Architektur in eine Bewegung versetzen kann, die schneller ist, als es das menschliche Auge ermöglichen kann. „Mit der Filmkamera [kommt] das Auge in einen ganz neuen Genuß, den der Bewegung im Raum.“⁴⁵ In einem „virtuellen Bewegungsraum“⁴⁶ bewegt sich der Zuschauer auf einem imaginären Pfad, ähnlich wie in der Architektur, auf dem er durch unterschiedliche Räume und Zeiten geleitet wird. „Der filmische Pfad ist die moderne Version einer architektonischen Abfolge.“⁴⁷ Somit kann der Film auch als „architektonische Kunst“⁴⁸ bezeichnet werden, mit dem Unterschied, dass der Film dynamischer ist. Bei der realen Architektur erschließt der Betrachter die Räume mit seinem eigenen Körper, was zu einem Raumerlebnis in Bewegung führt. Der Film ist im Stande, dieses dynamische Raumerlebnis zu steigern, da er durch die

⁴¹ Vgl. Bruns, „Film und Architektur. Pathos, räumliche Strukturierung, Motivation und Bewegung“, S. 419.

⁴² Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 16.

⁴³ Vgl. Gräf, Dennis/Großmann, Stefanie, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, Marburg: Schüren 2011, S. 167.

⁴⁴ Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007, S. 40.

⁴⁵ Weihsmann, *Cinetecture*, S. 55.

⁴⁶ Seel, *Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik*, S. 156.

⁴⁷ Vgl. Bruno, „Bewegung und Emotion: Reisen in Kunst, Architektur und Film.“, S. 124.

⁴⁸ Vgl. Seel, „Architekturen des Films“, S. 91.

Montage die Architektur in eine schnellere Bewegung versetzt kann.⁴⁹ Bauwerke wirken durch die filmische, raum-zeitliche Erzählweise viel lebendiger, als wenn der Betrachter tatsächlich vor dieser eigentlich sehr starren Architektur stehen würde.

„Film kann ein Instrument sein, um Architektur zu lesen.“⁵⁰ Weil der Film mit seinen Werkzeugen einen Raum auf eine neue Weise erfahrbar machen kann, dient er auch als Untersuchungsmodell für die Architektur.⁵¹ „Im Gegensatz zur Architektur, die mit vermeintlich objektiven Darstellungen argumentiert, vermittelt der Film einen subjektiven Blick und kommt damit der persönlichen Raumerfahrung näher.“⁵² Es zeigt sich, dass sich mit dem Film ein neuer Zugang zur Architektur ergibt. Mit Hilfe des Films kann die „Entwicklung des Raums in der Bewegung“ beleuchtet werden.⁵³

Nun stellt sich die Frage, wie wohl die Zukunft dieser Verbindung aussieht. Es lässt sich beobachten, dass sich Architektur und Film schon viel näher stehen, als zu Beginn ihrer Beziehung.⁵⁴ So können neue Formen von Architekturen durch computergestützte Raumsimulationen erzeugt werden. Durch die Simulation einer virtuellen Realität ist es möglich, Architektur polysensorisch, also mit Verwendung aller körperlichen Sinnesorgane und interaktiv zu erleben.⁵⁵ Mit Hilfe moderner CAD-Programme kann der Bauherr schon während der Entwurfsphase in einem Point-of-View-Shot durch das virtuelle, noch nicht realisierte Gebäude spazieren.⁵⁶ Wenn diese Kamerafahrten und Computervisualisierungen durch virtuelle Architekturen als Film gesehen werden, oder zumindest als filmisch, erkennt man die zunehmende Verflechtung dieser beiden Medien.⁵⁷

Infolgedessen wird hier nun die Konkretisierung auf die Filmarchitektur interessant. Sie stellt ein Bindeglied zwischen diesen beiden Bereichen, Film und Architektur, dar. Es soll die Frage aufgeworfen werden, ob die Filmarchitektur als »richtige« Architektur bezeichnet oder zumindest mit ihr verglichen werden kann, um festzustellen, was diese Geschwister der Raumkunst gemeinsam haben.

⁴⁹ Vgl. Bredella, *Architekturen des Zuschauens*, S.15.f.

⁵⁰ Weihsman, *Cinetecture. Film, Architektur, Moderne*, S. 56.

⁵¹ Vgl. Agotai, „Berührungen.“ S. 24.

⁵² Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 15.

⁵³ Vgl. Ebda. S. 15.

⁵⁴ Vidler, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, S. 24.

⁵⁵ Vgl. Zierold, „Bild und Raum“, S. 195.

⁵⁶ CAD: computer-aided design. Vgl. Geipel, Kaye, „Gedrehte Wirklichkeit. Über die Beziehung von Architektur und Film“, *db deutsche bauzeitung* 6/125, Juni 1991, S. 47-50, hier: S. 49.

⁵⁷ Vgl. Agotai, Doris, „Architektur filmisch animiert.“ *TEC21* 19, Mai 2008, S. 29-32, hier: S. 29.

2.3. Architektur vs. Filmarchitektur – Utopie oder Vergänglichkeit?

Die Meinungen über die Beziehung zwischen Architektur und Filmbauten sind nicht immer einstimmig. Manche lehnen einen Zusammenhang zwischen diesen beiden Künsten ab, andere sehen die positive gegenseitige Beeinflussung.

Architekten, die sich mehr von der praktischen Seite ihres Berufs angezogen fühlen und bei denen Funktion und Konstruktion im Vordergrund stehen, empfinden die „Kulissenarchitektur“ als Provokation. Der bauende Architekt vertritt die Ansicht, dass nur das was realisiert und benutzt wird als Architektur bezeichnet werden kann und somit Bedeutung für die Wirklichkeit besitzt.⁵⁸ Walter Reimann betont ebenfalls den wesentlichen Unterschied zwischen Architektur und Kulisse. Seiner Meinung nach kann die Ausstattung eines Films niemals Architektur sein und er fordert, dass der Begriff Filmarchitektur durch Filmmalerei ersetzt werden soll.⁵⁹

Was unterscheidet die Filmarchitektur von der Architektur in der Wirklichkeit? Prinzipiell lässt sich die Architektur im Film zwischen „locations“ und „set decorations“ unterscheiden.⁶⁰ Diese Arbeit beschäftigt sich vorwiegend mit den set decorations. Filmarchitektur kann niemals, weder in der Art der Methode, noch in Zweck oder Funktion, mit der realen Architektur identisch sein, da diese „Filmattrappen“ im Gegensatz zur Architektur in keinem Nutzungszusammenhang stehen.⁶¹ Reale Architektur baut für einen begehbaren Raum (Realität), Filmarchitektur baut für einen zweidimensionalen Bildraum (Illusion). Filmarchitektur hat keinen logischen Aufbau, der hingegen bei der echten Architektur zwingend ist. Gestaltungslehrsätze wie „form ever follows function“⁶² werden durch „Form folgt Projektion“⁶³ ersetzt, da Filmarchitektur für die Kamera gebaut wird und somit die Form eben nicht der Funktion folgen muss. Durch die filmische Montage müssen keine ganzen Räume oder labyrinthisches Gangsysteme gebaut werden. Grundrisse und Aufrisse müssen nicht übereinstimmen, müssen nicht wirklich funktionieren. Innenräume entsprechen nicht den Volumina, die von außen sichtbar sind. Es ist auch nicht immer notwendig, sie in realer Größe zu bauen. Als Beispiel gilt das Schüfftan-Verfahren, das schon bei *Metropolis*

⁵⁸ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 23.

⁵⁹ Vgl. Neumann, Dietrich (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, München: Prestel 1996, S. 52.

⁶⁰ Locations: Reale Architektur. Set decorations: Studiokulissen, vgl. Seeßlen, Georg, „War Rooms, Casino & Gadgets. Die mystische Konstruktion der Bauten bei Ken Adam“, *Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur*, Hg. Jürgen Berger, München: S/F/K-Verband 1994, S.14-32, hier: S. 14.

⁶¹ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 17.

⁶² Form ever follows function: Die Form folgt aus der Funktion. Sullivan, Louis, „The tall office building artistically considered“, *Lippincott's Magazine*. März 1896, <http://academics.triton.edu/faculty/fheitzman/tallofficebuilding.html> Zugriff: 09. 10. 2012.

⁶³ Weihsmann, „Form folgt Projektion. Zum Verhältnis von Architektur und Film“, S. 38.

angewendet wurde.⁶⁴ Seit dem Computerzeitalter werden Architekturen immer öfter virtualisiert, wie beispielsweise bei *Iron Sky*.⁶⁵

Ebenso verhält es sich mit dem verwendeten Baumaterial, das nicht immer originalgetreu eingesetzt werden muss, da der Zuschauer es ohnehin nicht berühren kann. Wichtig ist, dass das Material so gut kopiert wird, dass durch Suggestieren einer Oberflächenstruktur dieselbe Atmosphäre erschaffen wird.⁶⁶ Es genügt, dass der Zuschauer die Haptik der vorgetäuschten Materialien im Geist wahrnehmen und erfühlen kann. Genauso muss auch das Tragwerk nicht wirklich funktionieren.

„In der Filmarchitektur [...] sind Raumvorstellungen, plastische Konzeption, Symbolfähigkeit, Phantasie, Erfindungsgabe und emotionale Aussagekraft wichtiger als Funktion und Konstruktion. [...] Filmarchitektur dient nicht allein der Funktionserfüllung im realen Gebrauch, sondern „bezeichnet“ etwas, sie besitzt „Bedeutung“ und kann zu einem Zeichen oder Symbol werden. Ihre Objekte „funktionieren“ nicht nur, sondern „teilen mit.“⁶⁷

Als Beispiel für diese These kann der expressionistische Film *Der Golem, wie er in die Welt kam* (Paul Wegener, Carl Boese, 1920) angeführt werden. Hier werden einige Regeln der realen Architektur gebrochen. Statt notwendiger diagonaler Verstrebungen verwendet der Architekt Hans Poelzig rechtwinkelige und parallele Streifen. Manche Häuser in der Filmstadt haben keine Ecksteine, was bedeutet, dass sie nicht konstruktiv mit dem tragenden Fachwerk verbunden sind. Zudem bricht der Architekt willkürlich Öffnungen in die Wände, ohne sich dabei an Stützen oder Balken zu orientieren. Statisch gesehen, handelt es sich hier um eine unmögliche Tragwerksausführung. Der Architekt führt sie aber nicht deshalb so aus, weil er es nicht besser weiß, sondern weil ihm ganz allein der Eindruck wichtig ist.⁶⁸

Aber auch bei noch kleineren Details zeigt sich, dass die Filmarchitektur keinen strengen Richtlinien unterliegt. Als Beispiel kann das Fenster in der realen Architektur angeführt werden. So schreibt beispielsweise die österreichischen OIB Richtlinie 3 vor, dass die Fenstergröße für Aufenthaltsräume mindestens 10% der Bodenfläche des Raumes betragen

⁶⁴ Mit Hilfe von Spiegeln und Miniaturmodellen kann die Illusion von riesigen Filmlandschaften erschafft werden, die mit der Spielhandlung kombiniert werden kann. Vgl. Albrecht, Donald, *Architektur im Film. Die Moderne als große Illusion*, Basel: Birkhäuser 1989; (Orig. *Designing dreams. Modern Architecture in the Movies*, New York: Harper & Row 1986) S. 76.

⁶⁵ Architektonische Filmwelten werden immer häufiger künstlich erzeugt und kaum mehr tatsächlich aufgebaut. Zukünftig wird der Beruf des Filmarchitekten immer mehr des Computeranimators weichen müssen. Vgl. Koebner, Thomans, *Reclams Sachlexikon des Films*, Stuttgart: Reclam 2007, S. 33.

⁶⁶Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 203.

⁶⁷ Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 20.

⁶⁸ Vgl. Rohrhofer, Ulrike, „Poelzigs phantastische Filmwelten. Der Filmarchitekt Hans Poelzig 1919-1925“, Diss. Technische Universität Graz, Institut für Baukunst 1998, S. 119.

muss.⁶⁹ Fensteröffnungen sind vor allem für eine ausreichende Belichtung für die Bewohner zwingend notwendig. In der Filmarchitektur gibt es keine Richtlinien für Fensteröffnungsgrößen. Studioszenen werden ohnehin künstlich ausgeleuchtet und somit verändert sich in der Filmarchitektur die Grundfunktion des Fensters.



Abb. 1: Das Fenster als narratives Element, *Das Cabinet des Dr. Caligari*

In der Gefängniszene des Films *Das Cabinet des Dr. Caligari* sitzt der Verbrecher in einer dunklen Zelle, die nur eine sehr kleine Öffnung aufweist. Dieses Fenster wäre laut verschiedener Bauordnungen sicherlich viel zu klein, da es diesen Raum niemals zur Genüge belichten könnte. Im Film übernimmt dieses Fenster eine narrative Aufgabe. Es symbolisiert Gefangenschaft, Ausweglosigkeit und Einsamkeit. „Tor und Fenster sind Elemente der Erzählung.“⁷⁰ Diese kleine Luke unterstützt die düstere, beengte Atmosphäre dieser Szene.

„Hier wird Physisches in Metaphysisches verwandelt. Tatsächlich Gebautes ist nur teilweise anwesend und meist aus vergänglichem Material hergestellt. Die Wände haben eine Gesichtsseite und eine zweite Seite mit Abstützungen und rohen Bretterwänden, die sie als Lüge und Kulisse entlarven.“⁷¹

⁶⁹ Vgl. „OIB Richtlinie 3 - Hygiene, Gesundheit und Umweltschutz“ Österreich - OIB Richtlinien, April 2007, http://www.bauordnung.at/oesterreich/oib_richtlinie3.php, Zugriff: 26. 09. 2012.

⁷⁰ Schaal, Hans Dieter, *Learning from Hollywood. Architecture and film, Architektur und Film*, London/Stuttgart: Ed. Menges 1996. S. 54.

⁷¹ Ebda. S. 11.

Die berühr- und begehbare Architektur wird plötzlich eine zweidimensionale „abgebildete Architektur, eine abfotografierte, zum Bild gewordenen Architektur“. Die Filmarchitektur verwandelt sich von einem realen Studioaufbau in eine mediale Fiktion.⁷² Ist die Filmarchitektur, da sie nur vortäuscht Architektur zu sein, demnach eine Lüge? So eine Behauptung würde bedeuten, dass der Film generell eine Lüge darstellt. „Der Film ist nicht darauf festgelegt, eine reale Welt abzubilden. Er kann auch bewusst irrealer Welten, die es nur in ihm gibt, zur Darstellung bringen und uns dabei in Erstaunen versetzen.“⁷³ Der Film und auch die darin vorkommende Architektur wollen illusionieren, aber keinesfalls täuschen. Demzufolge kann Filmarchitektur als Architektur bezeichnet werden, aber nicht, weil ihr dieselben Eigenschaften und Anforderungen einer realen Architektur zugesprochen werden, sondern weil es die Architektur einer anderen fiktiven Welt, die des Films, beschreibt.

Die Tatsache, dass diese Architektur ohne wirklichen nützlichen Gebrauchsanspruch nur für den Film, nur für das Abbilden, gebaut wird, verleitet dazu, sie als vergängliche Architektur zu bezeichnen. Filmarchitektur unterliegt in Bezug auf Bauzeit und Lebensdauer völlig anderen Zeitverhältnissen, als die reale Architektur. „Filmbauten sind Augenblicksarchitekturen.“⁷⁴ Die Tatsache, dass Filmkulissen relativ kostengünstig, schnell aufbaubar und kurzlebig sind, verleiht ihnen auch den missbilligenden Namen „Wegwerf-Architekturen“. Diese vergänglichen Kulissen leben nur für den kurzen „Moment des Abgefilmtwerdens“. Haben sie ihren Zweck erfüllt, werden sie wieder abgebaut oder zerfallen als Ruinen. Ihre einzige Überlebenschance eines haptischen Bestehens, ist es Teil einer Studioführung zu werden. „Diese eigentlich wertlos gewordenen Zeugnisse einer Filmproduktion mystifizieren auf Zelluloid etwas, was außerhalb ihres kurzlebigen Gebrauchs der Filmsequenz nicht mehr lebendige Realität ist.“⁷⁵ Auch Filmarchitekt Franz Schroedter geht auf den Wertverfall der Filmkulissen ein.

„Filmbauten sind kurzlebiger als alles andere auf dieser Welt. Wenige Szenen lang sind sie Mittelpunkt jedes Interesses; man behandelt sie sorgfältiger als Menschen von Fleisch und Blut. Doch dann sind sie überflüssig, in Schutt und Asche werden sie gelegt und von der nervenaufreibenden Arbeit unzähliger Tage, die geleistet wurden, um das Publikum zwei Stunden zu unterhalten,

⁷² Vgl. Schaal, Hans Dieter, „Architektur der Fiktion“, *Kino – movie – cinema. 100 Jahre Film; 24 Bilder einer Ausstellung*, Hg. Wolfgang Jacobsen, Berlin: Argon-Verl. 1995, S. 14-27, hier: S. 14ff.

⁷³ Bredella, *Architekturen des Zuschauens*, S. 24.

⁷⁴ Vgl. Schaal, „Architektur der Fiktion“, S. 16.

⁷⁵ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 18f.

bleibt nichts mehr übrig als ein armseliger Haufen Gerümpel, der auf den erst besten Schuttplatz gebracht wird.“⁷⁶

Trotz all dieser »Mängel«, die diese Kunst aufweist, bietet die Filmarchitektur aufgrund ihrer Freiheiten eine besondere Eigenschaft: Sie kann eine utopische Architektur entstehen lassen und sie kann mit ungewöhnlichen Gestaltungsmitteln experimentieren, da sie sich nicht mit unangenehmen Bedingungen konstruktiver, wirtschaftlicher und klimatischer Natur auseinandersetzen muss.⁷⁷ Dies gelingt der realen Architektur nur im Entwurf auf dem Papier oder in einem Rendering⁷⁸. In der Filmwelt können in kurzer Zeit beeindruckende Bauten, Städte oder expressionistische Utopien entstehen, wie beispielsweise in *Metropolis*. Vor allem diese fiktive Stadt steht für eine apokalyptische Verwirklichung architektonischer Utopien.⁷⁹ Ken Adam entwarf und realisierte gigantische Innenräume wie beispielsweise den berühmte War Room für den Film *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*. In der wirklichen Welt würde es sehr lange dauern, um einen Bauherren zu finden, der solche Projekte unterstützen würde.

Die Filmarchitektur dient aber nicht nur dem Film und den Regisseuren. Auch für die reale Architektur kann sie als Art „Laboratorium der filmischen Moderne“⁸⁰ behilflich sein. Riesige Gebäude und ganze Städte können verwirklicht und mit Leben gefüllt werden. Die Filmarchitektur schafft das, was die Architektur nicht kann, „nämlich die Zukunft in der Gegenwart zu bauen.“⁸¹ Das neue Medium Film bietet für Architekten die Möglichkeit, utopische Träume völlig frei von Zwängen zu realisieren. Regisseur Luis Buñuel sagte, nachdem er *Metropolis* gesehen hatte: „An die Stelle des Bühnenbildners tritt von nun an und für immer der Architekt. Das Kino wird den kühnsten Träumen der Architektur als treuer Dolmetscher dienen.“⁸² Die Erschaffung neuer, utopischer Lebensräume im Film ermöglicht den Architekten mit verschiedenen Wohnformen zu experimentieren.⁸³

„Man könnte sich vorstellen, daß die fiktiven Traumbauten diese Mauern einmal sprengen, daß sie nach außen wandern und in den Wiesen und

⁷⁶ Hahn, Hans- Joachim, *Die Arbeit des Architekten* (Typoskript im Besitz der Stiftung Deutsche Kinemathek, Berlin) zit. in: Helmut Wehsmann, *Gebaute Illusionen*, Wien: Promedia-Verl. 1988, S. 18f.

⁷⁷ Vgl. Donald, *Architektur im Film*, S. 11.

⁷⁸ Computergrafik, ein virtuelles räumliches Modell.

⁷⁹ Vgl. Geipel, „Gedrehte Wirklichkeit. Über die Beziehung von Architektur und Film“, S. 49.

⁸⁰ Jacobsen, Wolfgang, „Zeitreisen in Zeiträumen“, *Learning from Hollywood. Architecture and film, Architektur und Film*, Hg. Hans Dieter, Schaal, London/Stuttgart: Ed. Menges 1996, S. 7-9, hier: S. 9.

⁸¹ Vgl. Vidler, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, S. 13.

⁸² Buñuel, Luis, „Eine Symphonie der Großstadt.“, *Fritz Lang. Metropolis*, Hg. Fritz, Göttler, München: Eine Publikation des Münchner Filmmuseums und des Münchner Filmzentrums 1988, S. 34-37, hier: S. 34.

⁸³ Vgl. Kissling-Koch, Petra, *Macht(t)räume. Der Production Designer Ken Adam und die James-Bond-Filme*, Berlin: Bertz + Fischer, 2012, S. 89f.

Waldstücken surreale Inseln, Wege und Plätze bilden. Dazwischen hängen die Wohnungen und Büros in schlanken Türmen. Felsstücke, Wasserfälle und Gletscher treiben vorbei. In den leuchtenden Gletschern stecken die dunklen Räume der Kinos wie schwarze Luftblasen.“⁸⁴

Es wird sogar der Gedanken aufgeworfen, dass in ferner Zukunft die Filmstudio-städte die Urzellen künftiger Stadtregionen werden könnten. Außerdem verleiht die Tatsache, dass diese Filmbauten von einem weltweiten Publikum gesehen werden, dieser Architektur auch den Namen „Weltarchitektur“⁸⁵.

⁸⁴ Schaal, „Architektur der Fiktion“, S. 26.

⁸⁵ Vgl. Ebda. S. 26.

3. Anfänge der Filmarchitektur

Die Filmarchitektur ist nicht zeitgleich mit dem Kinematographen entstanden, da die ersten Architekturdarstellungen in den Filmen der Brüder Lumière nicht als wirkliche Filmarchitektur bezeichnet werden können. So zeigt der allererste Kurzfilm *La sortie des ouvriers de l'usine Lumière* (Lumière, 1895) Arbeiter beim Verlassen einer Fabrik. Zu sehen sind zwei Eingänge, ein großes Doppeltor und eine Tür, durch die die Arbeiter hinausströmen. Dieses Gebäude kann als „Premiere einer Architekturdarstellung im Film“ angesehen werden, obwohl die dargestellte Fabrik zufällig ins Bild kam und nicht ausschlaggebend zur Handlung beiträgt. In *Demolition d'un mur* (Lumière, 1895) reißen Bauarbeiter eine verfallene Mauer ein und zerschlagen sie anschließend mit Spitzhacken. Hier wird die Architektur in gewisser Weise zum Sujet des Films, da es sich um eine „Destruktion von Architektur“ handelt. In beiden Filmen wurden die Gebäude jedoch beliebig gewählt, wodurch die Bedeutung der Architektur sekundär bleibt.⁸⁶ Zu diesem Zeitpunkt der Filmgeschichte kann somit noch nicht von einer narrativen Ausstattung die Rede sein, da es in diesen Filmen keine speziell aufgebaute oder gewählte Architektur gibt, die eine bestimmte Aussage vermitteln soll. Die Brüder Lumière drehten immer an Realschauplätzen und hatten kaum Interesse an einer Ausstattung.⁸⁷ Ihnen war es wichtig, dass sie die Wirklichkeit dokumentarisch abbilden.⁸⁸ Georges Méliès hingegen setzte die Ausstattung schon bewusster ein. Er war der Erste, der Kulissen, wie sie dem Publikum des Jahrmarkttheaters schon bekannt waren, für seine phantastischen Traumwelten im Film verwendete.⁸⁹ Ein berühmtes Beispiel für seine ausgefallene Filmausstattung ist *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902). Méliès wird als „postmoderner Verpackungskünstler“ bezeichnet, da seine Ausstattung beinahe wichtiger war, als der Inhalt der Geschichte selbst.⁹⁰ Die dekorativen Wandbilder erzählten seine Geschichten jedoch noch wie ein Bühnenstück und wurden somit den Ansprüchen des Films nicht gerecht.⁹¹

„Der abgebildete Raum entsprach einer klassischen Guckkastenbühne. [...] Wie phantasievoll die Kulissen auch sein mögen, beim Blick auf solche

⁸⁶ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 27f.

⁸⁷ Vgl. Koebner, *Reclams Sachlexikon des Films*, S. 26.

⁸⁸ Vgl. Bawden, Liz-Anne, *Rororo-Film-Lexikon. Filmbeispiele, Genres, Länder, Institutionen, Technik, Theorie A-J*, Reinbek bei Hamburg: 1978, S. 52.

⁸⁹ Vgl. Koebner, *Reclams Sachlexikon des Films*, S. 26.

⁹⁰ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 35f.

⁹¹ Vgl. Bawden, *Rororo-Film-Lexikon*, S. 52.

bühnenhaften Räume verbleibt der Zuschauer in einer Position als Außenstehender, der eine Aufführung anschaut.“⁹²

Es ist also erkennbar, dass die Entstehung der Filmarchitektur, so wie wir sie als dreidimensionale Körper im Raum kennen, nicht zeitgleich mit der Entwicklung des Kinematographen voranging. Dies lag unter anderem aber auch an der damaligen Technik und Verwendung der Kamera. Um Raumtiefe zu erzeugen, genügten damals noch perspektivisch gemalte Bilder. Die gemalten zweidimensionalen Kulissen wurden unbrauchbar, sobald die Kamera entfesselt wurde und Raumschwenks möglich wurden. Ab diesem Zeitpunkt wurden Objekte notwendig, die von allen möglichen Perspektiven gezeigt werden konnten.⁹³ „Sobald die Kamerabewegung zum anerkannten filmischen Stilmittel avanciert war, löste sich das Aufgabenfeld des Filmarchitekten von dem des Bühnenbildners.“⁹⁴ Auch Béla Balázs fordert für den Film die Darstellung von echten Räumen und Gegenständen. „Eine Kulisse auf dem Theater kann wirken. Aber eine photographierte Kulisse ist die Reproduktion einer Reproduktion, und die sinnfällige Materie verflüchtigt sich in ihr zu Andeutungen.“⁹⁵ Seit dem expressionistischen Stummfilm kann schließlich von einer Filmarchitektur gesprochen werden, da erstmals die Ausstattung eine ganz besondere Bedeutung gewann und gezielt eingesetzt wurde.⁹⁶

„Den Durchbruch der neuen Raumkonzeption im Film, der sich ästhetisch und inhaltlich von den Prinzipien der „Guckkastenbühne“ des Theaters unterschied, brachte der expressionistische Film. Neuartig ist nicht nur die extreme (anti-realistische) Stilisierung, sondern auch die neue Plastizität.“⁹⁷

Als repräsentative Beispiele können die Filme *Golem, wie er in die Welt kam* (1920, Paul Wegener, Carl Boese) und *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920, Robert Wiene) genannt werden. Bei *Golem, wie er in die Welt kam* handelt es sich um dreidimensionale Bauten, die von dem Filmarchitekten Hans Poelzig entworfen wurden. Bei *Das Cabinet des Dr. Caligari* soll noch erwähnt werden, dass diese Bauten, wie auch in manch anderen expressionistischen

⁹² Kamp, Werner / Braun, Michael, *Filmperspektiven*, Haan-Gruiten: Verl. Europa-Lehrmittel 2011 S. 62.

⁹³ Vgl. Weihsmann, „Form folgt Projektion. Zum Verhältnis von Architektur und Film S. 46.

⁹⁴ Bawden, *Rororo-Film-Lexikon*, S. 53

⁹⁵ Vgl. Béla, Balázs, „Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films“, *Schriften zum Film*. Hg. Helmut Hansen/Wolfgang Gersch/Magda Nagy, München: Hanser 1982, S. 45-139, hier: S. 116.

⁹⁶ Es soll jedoch betont werden, dass es übertrieben scheint von einer Periode des expressionistischen Films zu sprechen, da nur ganz wenige Filme wirklich ganzheitlich dieser Stilrichtung entsprechen und somit die Bezeichnung „expressionistischer Film“ verdienen. Vgl. Lotte Eisner, *Die dämonische Leinwand*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1990, S. 19.

⁹⁷ Weihsmann, Helmut, „Die vierte Dimension. Architektur im Film“, *architektur aktuell* 22/128, Dezember 1988, S. 40-43, hier: S. 40.

Filmen, nicht als richtige Architektur im Film bezeichnet werden können.⁹⁸ Bei diesem Film handelt es sich auch immer noch um gemalte Kulissen, die jedoch so geschickt zusammengebaut wurden, dass sie Räume mit Tiefenwirkung erschaffen. Außerdem unterstützte eine Malergruppe das Raumerlebnis durch aufgemalte perspektivische Tricks. „Und doch spricht man nicht von Filmmalerei, sondern von Filmarchitektur!“⁹⁹

Da sich diese Arbeit aber nicht damit auseinandersetzt, ob Bauten für den Film architektonischen Wert besitzen oder nicht, werden die Filmbauten bei *Das Cabinet des Dr. Caligari* trotzdem als Architektur bezeichnet. Immerhin sind diese räumlichen Kulissenbilder narrative Architekturen der Welt, die die Figuren bewohnen. Auch der Architekturkritiker Heinrich de Fries bezeichnet diesen Film als ersten Versuch sich auf eine ganz neuartige Weise mit den Problemen der Raumbehandlung im Film auseinanderzusetzen.¹⁰⁰ Bei *Das Cabinet des Dr. Caligari* lässt sich eine greifbare Filmarchitektur finden, im Gegensatz zu beispielsweise *Von Morgen bis Mitternachts* (Karlheinz Martin, 1920). Bei diesem Film begnügte man sich noch mit gemalten, flächigen Bühnenbildern. So bewertet Fries in seinem Artikel „Raumgestaltung im Film“ diese Ausstattung als nicht-handelnd und tot und kritisiert, dass die Räume den Menschen nicht umschließen.¹⁰¹

⁹⁸ Vgl. Rohrhofer, „Poelzigs phantastische Filmwelten. Der Filmarchitekt Hans Poelzig 1919-1925“, S. 50.

⁹⁹ Kaul, Walter, *Schöpferische Filmarchitektur*. Hg. Deutsche Kinemathek, Berlin: 1971, S. 5-10, hier: S. 5.

¹⁰⁰ Vgl. Fries, Heinrich, „Raumgestaltung im Film“, *Wasmuths Monatshefte für Baukunst und Städtebau*, 1920/21 S. 63-82, hier S. 74.; http://opus.kobv.de/zlb/volltexte/2006/889/pdf/WMB_1920_21_00_Inhalt.pdf, Zugriff: 21. 08. 2012.

¹⁰¹ Vgl. Ebda. S. 78.

4. Filmarchitektur als narratives Element

„Filmarchitektur ist nie teilnahmslos dastehende schweigende Hülle, jede Fassade, jedes Haus mischt sich ein, spricht mit.“¹⁰² Wie schon in der Einleitung erwähnt wurde, bedient sich die Architektur einer Zeichensprache und es stellt sich die Frage, inwiefern sich die Filmarchitektur diese kommunikative Eigenschaft zu Nutze macht.

„Meist für den Hintergrund konzipiert, können Kulissen mehr Aussagekraft besitzen als zunächst erkennbar.“¹⁰³ Oft nimmt der Rezipient die dargestellten Orte im Film jedoch als selbstverständliche Tatsache hin, die nicht hinterfragt wird, obwohl in der räumlichen Umgebung der Handlung eine wesentliche Stärke des Films liegt. Denn um die Aussage eines Films verstehen zu können, stellt auch der Raumaspekt einen wichtigen Einflussfaktor dar. In der Literatur können Szenen ohne räumlichen Bezug geschildert werden, der Film hingegen muss seine Handlungsräume immer wieder neu visualisieren und darstellen.¹⁰⁴

Diese Tatsache wirft die Frage auf, was einen Film für den Zuschauer „lesbar“ macht¹⁰⁵ und was die Architektur dazu beitragen kann. Denn „[innerhalb] des Bildausschnitts gibt es nichts, was nicht wichtig wäre und mitspräche“¹⁰⁶. Auch der Filmarchitekt Ken Adam betont die Wichtigkeit der gebauten filmischen Welt.

„Der Production Designer ist für alles verantwortlich, was Sie auf der Leinwand *sehen*. Er versucht dem Drehbuch gewissermaßen einen »visuellen Körper« zu geben, [...]. Er entwickelt das optische Grundkonzept für den Film, kreierte damit also auch dessen Stil – das ist vielleicht das Wichtigste.“¹⁰⁷

Auch der französische Architekt Robert Mallet-Stevens beschreibt die Aufgabe einer narrativen Filmarchitektur sehr treffend. „Die moderne Architektur ist nicht nur dem Szenenbild (»décor«) von Nutzen, sondern drückt auch der Inszenierung (»mise-en-scène«) ihren Stempel auf, sie bricht aus ihrem Rahmen aus; die Architektur »spielt«.“¹⁰⁸ Laut Knut Hickethier kann somit von einer „Architekturinszenierung“ gesprochen werden. Die Architektur wird zum Sujet im Film.¹⁰⁹

¹⁰² Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 54.

¹⁰³ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 7.

¹⁰⁴ Vgl. Kamp, Werner/Braun, Michael, *Filmperspektiven*, S. 61.

¹⁰⁵ „[Das] Wiederfinden der Formen und Zeichen in unserem Wissen von Kultur in Raum und Zeit, vom Stil als Identifikationsmittel.“ Zit.in Seeblen, Georg, „War Rooms, Casino & Gadgets“, S. 15.

¹⁰⁶ Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 17.

¹⁰⁷ Adam, „Freiräume für die Phantasie. Ein Gespräch mit Jürgen Berger“, S. 17. [Hervorhebung im Original]

¹⁰⁸ L’Herbier, Marcel, *L’Intelligence du cinématographe*, Paris: 1946. S. 268, zit. n. Vidler, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, S.14.

¹⁰⁹ Vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, S. 73.

Eine der Hauptaufgaben der Filmarchitektur besteht darin, dem Zuschauer etwas über die Handlung Ausschlaggebendes zu erzählen. »Erzählen« lässt sich dabei wörtlich auffassen, obwohl es paradox erscheint, dass die Architektur als stummes Medium sprechen kann. „Im Film gelingt, was – vorläufig noch – in den realen Bauten hinter Sachzwängen oder Alltagsfunktionen verschwindet: eine sprechende Architektur.“¹¹⁰ Auch Reimann betonte die Bedeutung der Ausstattung. Er beschreibt, dass die Filmarchitektur nicht nur als „schmückendes Beiwerk“ funktioniere, sondern sie „ersetze in lautloser Demonstration das erklärende Wort“¹¹¹.

Es stellt sich heraus, dass die Filmarchitektur in vielerlei Hinsicht eine entscheidende Rolle übernimmt. Vor allem aber wird sie zum strukturellen Element der Handlung. Filmarchitektur bestimmt nicht nur den Erzählraum und die Erzählzeit, sondern strukturiert auch den Erzählrhythmus, diktiert den Erzählduktus und hat somit auch Einfluss auf Montage und Dramaturgie des Films.¹¹² Eine weite Wüstenlandschaft wird anders inszeniert, als eine hektische Großstadtszene. Der gigantische Innenraum in *You Only Live Twice* muss über die Montage anders dargestellt werden, als das verwirrende Kanalsystem in *Batman Returns*, damit die jeweilige Ausstattung auch wirkungsvoll sein kann.

Es lässt sich zwischen „konventionalisierenden“ und „bedeutenden“ filmarchitektonischen Elementen unterscheiden. Als konventionalisierend werden alltägliche Elemente bezeichnet. Sie fallen dem Zuschauer nicht bewusst auf, da sie in der wirklichen Welt für gewöhnlich auch dort sein könnten. Sie haben keine wesentliche Bedeutung für die Handlung, weil sie keine bestimmte Funktion übernehmen. Dennoch sind sie für den Film wichtig. Ein Glas Whisky auf einem Bartresen oder eine Plastikpalme in einer Hotellobby stellt so ein konventionalisierendes Element dar.¹¹³ Genauso könnten ein voller Aschenbecher auf dem Tresen und ein Kofferwagen im Raum stehen, denn diese dekorative Veränderung würde nichts Ausschlaggebendes an dem Gesamtstimmungsbild des Raumes ändern. Die Requisiten sind dennoch notwendig, da sie den Film für den Zuschauer lesbar machen und ihm dabei helfen, dass er diesen Raum als eine Hotellobby erkennen kann. Die Ausstattung berichtet über Zeit und Ort des Geschehens. Sie dient als eine Art Orientierungshilfe für den Zuschauer, damit er sich in der Geschichte zurechtfinden kann.¹¹⁴

„Filme vor leerer, weißer Wand, an Nicht-Orten sind kaum vorstellbar. [...] Entscheidend ist, wo die Geschichte spielt: auf einem Wolkenkratzer, in

¹¹⁰ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 19.

¹¹¹ Vgl. Reimann, "Filmbauten und Raumkunst", S. 12.

¹¹² Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 15.

¹¹³ Vgl. Seeßlen, „War Rooms, Casino & Gadgets“, S. 14.

¹¹⁴ Vgl. Ebda. S. 14.

einem Dorfhaus, in einer Burg, einem Schloß, einer Bürgerwohnung, am Grund des Meeres oder losgelöst von allem im Weltall.“¹¹⁵

Doch über diese Funktion hinaus hat die Filmarchitektur noch weitere Aufgaben. „[Sie] soll all jene Feinheiten der Form und der Stimmung bringen, die dem Milieu erst die vermittelnde Wärme, die persönliche Sprache geben, mit der er das Spiel der Darsteller zu umhüllen und melodisch zu vermitteln hat.“¹¹⁶ Diese These bezieht sich auf die Funktion der bedeutenden Elemente. Anders als die konventionalisierenden Elemente im Film werden diese deswegen eingesetzt, weil sie eine Botschaft vermitteln, die anders nicht ausgesagt werden soll oder kann.¹¹⁷ Sie wirken wie eine architektonische Metapher. Anhand der Requisite, einem kleinen Element der Ausstattung, erklärt Rudolf Arnheim dies sehr einleuchtend.

„[Es] dienen beim Film tote Requisiten ebenso wie der mimende Mensch, eine zerbrochene Fensterscheibe ebenso wie ein zuckender Mund, ein Häufchen zerdrückter Zigarettenstummel ebenso wie das Getrommel nervöser Finger. [...] Nicht anders als der Menschenkörper des Darstellers zeigen andre Dinge der Welt die Spuren menschlichen Fühlens und menschlicher Entschlüsse.“¹¹⁸

Sobald die Requisite ein narratives Element ist, vermittelt das Glas Whisky eine andere Botschaft, als ein voller Aschenbecher. Dies stellt eines der wichtigsten Aufgaben der Filmarchitektur dar, nämlich dass sie etwas über die Figuren erzählt, die sich in der diegetischen Welt befinden. Sie kann als Charaktervermittler oder Gefühlsträger wesentlich zur Handlung beitragen. Filmarchitekt Reimann bekräftigte diese These ebenfalls. „Der Mensch allein führte im Film ein nacktes Dasein, er wäre nichts ohne die dekorative Umwelt.“¹¹⁹ Dabei betont er auch, dass die Charaktere und ihre Umgebung im Film als gleichberechtigte Elemente angesehen werden sollen. Beide müssen „[...] mit gleicher Liebe, mit gleicher Sorgfalt, mit gleicher Hingebung behandelt werden, nur so kann ein Film zu vollkommener, zu "schlagender" Wirkung kommen!“¹²⁰ Expressionistische Filme wie *Das Cabinet des Dr. Caligari* und *Der Golem* von Fries werden deswegen gelobt, weil „die Raumauffassung mit der Handlungsauffassung aufs Stärkste verknüpft ist und daß immer wieder Raum, Mensch, Schicksal irgendwie unlösbar gebunden scheinen“¹²¹.

¹¹⁵ Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 17.

¹¹⁶ Reimann, "Filmbauten und Raumkunst", S. 12.

¹¹⁷ Vgl. Seeblen, „War Rooms, Casino & Gadgets“, S. 15.

¹¹⁸ Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl 1988. S. 181f.

¹¹⁹ Reimann, "Filmbauten und Raumkunst", S. 11.

¹²⁰ Ebda. S. 13.

¹²¹ Fries, „Raumgestaltung im Film“, S. 79.

4.1. Charaktervermittlung

„Im Erleben empfindet man ein Haus vielleicht als reich oder arm, es wirkt finster, heiter, brutal oder lakonisch. Wir sprechen ihm Eigenschaften zu, die eigentlich den Lebewesen oder nur dem Menschen zukommen, ein Haus kann nicht heiter sein, wohl aber so aussehen, exakter: so wahrgenommen werden. Hier hat eine Bezeichnungsübertragung auf Architektur stattgefunden.“¹²²

Menschliche Eigenschaften können auf die Architektur übertragen werden. Diese These wirft die Frage auf, welche architektonischen Elemente umgekehrt demnach für Charaktereigenschaften einer Filmfigur eingesetzt werden können.

Schon die Außenansicht eines Gebäudes gibt viele Informationen über den Bewohner preis, wobei der Zuschauer diese meist unbewusst registriert.¹²³ Baumaterialien an der Hausfassade besitzen eine symbolische Bedeutung und vermitteln „Informationen über die soziale Identität des Hausbesitzers“. Die Gestaltung der Architektur gibt Aufschluss über das Milieu, in welchem sich der Charakter befindet. Sie steht als Indikator für seine soziale Stellung in der Gesellschaft, seine finanzielle Situation und seine Persönlichkeit. Dabei dürfen die Materialien aber auch nur dann mit dem Charakter assoziiert werden, wenn er diese selbst ausgesucht hat.¹²⁴ Da Filmarchitektur immer wieder als „Bedeutungsträger“¹²⁵ eingesetzt wird, kann davon ausgegangen werden, dass auch die Baumaterialien bewusst als Metapher für den Bewohner eingesetzt werden. „Materialien [haben] immer über ihre technischen Eigenschaften hinaus verschiedene symbolische Bedeutungen.“¹²⁶ Der Zuschauer überträgt diese Bedeutungen auf den Bewohner. Holz wird beispielsweise als wärmer, emotionaler, weicher und zärtlicher empfunden, als Ziegelstein, Beton oder Schiefer. Dabei muss jedoch auch darauf geachtet werden, in welcher Gegend welches Material verwendet wird.¹²⁷

„So kann ein Hausmaterial zum Beispiel „Gemeinschaftszugehörigkeit“ in einer geographischen Region bedeuten und „relativer sozialer Status“ in einer anderen. Weiterhin kann das gleiche Material in einer Region „hohen sozialen Status“, z.B. wenn das Material importiert werden muss, oder „geringen sozialen Status“, z.B. wenn das Material in der Gegend produziert wird, anzeigen.“¹²⁸

¹²² Richter, Peter, *Architekturpsychologie. Eine Einführung*, Lengerich: Pabst Science Publ. ³2008, S. 152.

¹²³ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 11.

¹²⁴ Laut einer Studie von Sadalla und Sheets 1993 Vgl. Richter, *Architekturpsychologie. Eine Einführung*, S.153.

¹²⁵ Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 20.

¹²⁶ Grütter, Jörg Kurt, *Ästhetik der Architektur. Grundlagen der Architektur-Wahrnehmung*, Stuttgart: Kohlhammer 1987, S. 107.

¹²⁷ Vgl. Richter, *Architekturpsychologie*, S. 153.

¹²⁸ Ebda. S. 153.

Selbst die Wahl eines scheinbar belanglosen Elements, wie die der Außenstiege, kann entscheidend für die Charaktervermittlung sein. So können einerseits dunkle oder finstere Hintertreppen auf ein gesellschaftliches Abseits der Figur hindeuten, andererseits können prunkvolle, breite Treppenanlagen einen gesellschaftlichen Aufstieg symbolisieren.¹²⁹

Nicht nur Fassaden, sondern auch private Innenraumgestaltungen können eine narrative Eigenschaft aufweisen, wobei diese laut Schaal meist interessanter, als die Außenansicht des Gebäudes sind.¹³⁰ Sobald es sich nämlich um eine einzelne Person handelt, führt der Film den Zuschauer meist in dessen Wohn- oder persönlichen Aufenthaltsraum. Private Innenräume der Protagonisten wirken noch stärker personifizierend als Außenräume, da die Psychologie und die Geschichte um den Bewohner, also auch sein Charakter, eng mit seinem Wohnhaus verknüpft sind.¹³¹

„Architektur kann im Film- entsprechend den stilistischen Ausdrucksmitteln- einmal als intimes Privatrefugium, quasi als Gefängnis oder Etui des Individuums, ein anderes Mal als bedrohliche Macht – und Präsentationsarchitektur eines Diktators dargestellt werden.“¹³²

Im Film lebt demnach ein Diktator, der seine Intention zum Ausdruck bringen will, eher in einer repräsentativen Machtarchitektur, als in einem gemütlichen Häuschen. „Die Intimität des Zimmers wird [...] zu unserer Innerlichkeit.“¹³³ In privaten Wohn- und Aufenthaltsräumen kann der Bewohner sein wirkliches Ich ausleben, weil er sich hier mit den Gegenständen und Möbeln einrichten kann, wie er es möchte und wie er empfindet, dass sie zu ihm und zu seiner Lebensweise passen. Der Protagonist ist in seinem Innenraum buchstäblich bei sich.¹³⁴ Dabei stellt die Möblierung für die symbolische Bedeutung von Innenräumen einen wichtigen Aspekt dar, denn es gibt beinahe kein Objekt, das niemanden gehört oder von dem behauptet wird, dass es keine Beziehung zu einer Figur ausweist.¹³⁵

„Wohnungseinrichtungen und Möbel gehören zu den Häusern und Räumen wie Kleider zu den Schauspielern. Sie charakterisieren die Personen. Die

¹²⁹ Vgl. Schaal, „Architektur der Fiktion“, S. 23.

¹³⁰ Mit dieser Aussage bezieht sich Schaal allerdings nur auf die konkrete Charakterdarstellung einer einzelnen Figur. Natürlich werden oft ganze Häuser und Städte dargestellt, um eine bestimmte Stimmung oder Situation zu veranschaulichen, wie beispielsweise bei *Metropolis*. In diesem Fall fungiert die Architektur als Gefühlsträger. Vgl. Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 61.

¹³¹ Vgl. Ebda. S. 48.

¹³² Wehsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 11.

¹³³ Bachelard, Gaston, *Poetik des Raumes*. München: Hanser 1960, S. 257.

¹³⁴ Vgl. Söntgen, Beate, „Das Interieur als psychische Installation“, *Kinematographische Räume. Installationsästhetik in Film und Kunst*, Hg. Ursula Frohne, München: Fink 2012, S.419-446, hier: S. 421.

¹³⁵ Vgl. Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 82.

Möbel stehen herum, unauffällig oder auffällig, altmodisch oder supermodern, sie werden benutzt oder versperren nur den Weg.“¹³⁶

Olaf Weber stellt mit seinen Skizzen *Vom Schemel zum Thron* und *Von der Pforte zum Portal* dar, dass Möbelstücke und Architekturelemente mit gleicher Funktion und ungleicher Beschaffenheit unterschiedliche Botschaften vermitteln.¹³⁷

„Die Form kann Gehalte übernehmen, Aussagen machen, Assoziationen hervorrufen usw., die zunächst keinen Zusammenhang mit den utilitären Funktionen haben, sondern ganz andere Phänomene bezeichnen und sich erst im Nutzer wieder mit ihnen vereinen.“¹³⁸

Ein bestimmtes soziales Verhalten wird stimuliert, je nachdem, welche „Merkmale der Form, der Verarbeitung des Materials, der Farbe“ die Innenarchitektur oder die Einrichtung aufweist.¹³⁹ Dieses Verhalten, das mit einem Möbelstück in Verbindung gebracht wird, wird auf die Filmfigur übertragen. Damit ein passender Wohnort für einen Charakter geschaffen werden kann, stellt sich für Filmarchitekten die Frage, welcher Charakter sich wohl mit welchen Gegenständen umgibt. Es macht einen erheblichen Unterschied ob eine Figur auf einem unbequemen, unscheinbaren Hocker oder auf einem pompösen Herrscherthron Platz nimmt. Auch die Gangart der Figur verändert sich, je nachdem ob sie sich durch eine enge Tür zwingen muss oder ob sie durch eine breite Flügeltür schreitet. „Das Dekor muss die Person widerspiegeln, wie sie selbst erschienen wäre.“¹⁴⁰

¹³⁶ Ebda. S. 82.

¹³⁷ Vgl. Weber, Olaf, *Die Funktion der Form. Architektur und Design im Wandel*, Hamburg: Kovač 1994, S. 197f.

¹³⁸ Ebda. S. 197 f.

¹³⁹ Vgl. Richter, *Architekturpsychologie*, S. 156.

¹⁴⁰ Mallet-Stevens, Robert, *Le Décor moderne au cinéma*. Paris: Séguier 1996, S. 14
Zit. n. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 86.

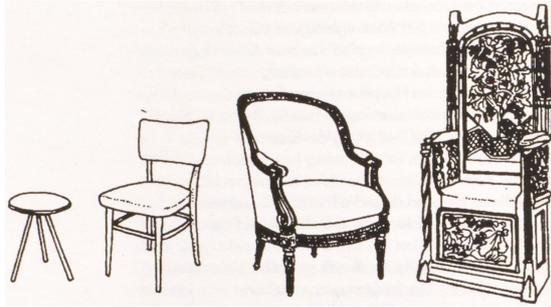


Abb. 2: Vom Schemel zum Thron

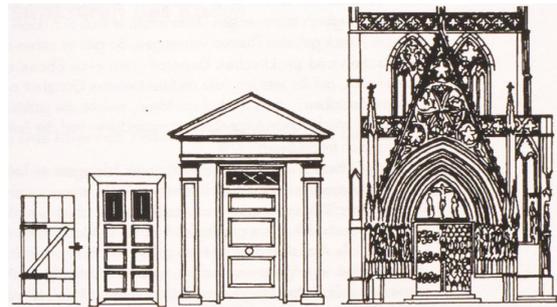


Abb. 3: Von der Pforte zum Portal

Auch für den Filmarchitekten Lawrence G. Paull ist eine genaue Recherche unumgänglich. „Dabei stelle ich bestimmte Fragen: Wie würde diese Person leben? Mit welchen Gegenständen und Möbeln umgibt sie sich?“¹⁴¹ Ein gutes Beispiel, wie eine Innenraumgestaltung als Indikator für charakterliche Eigenschaften einer Person fungieren kann, findet sich in *The Spy Who Loved Me*. Stromberg erschafft sich einen gigantischen Palast auf dem Meeresgrund mit Blick auf die Unterwasserwelt. Eine Spezies gefällt dem Bösewicht ganz besonders gut. „Pterois volitans. Other fish avoid it. Those dorsal spines are laden with venom. Handsome but deadly.“¹⁴² Er betont außerdem, dass er sich selbst als Einsiedler sieht und deshalb fern der Zivilisation seine Anlage errichtet hat. „I’m somewhat of a recluse. I wish to conduct my life on my own terms and surroundings with which I can identify.“¹⁴³ Raumbildende Elemente fungieren gezielt als Charaktervermittlung. „Raum und Raumwände als Spiegelbilder und Reflexionsfläche.“¹⁴⁴ Stromberg erschafft sich seinen Wohnort so, dass er zu seinem Charakter passt. Er umgibt sich bewusst mit Haien und anderen tödlichen Meerestieren. Seine Umgebung, die Wände, die Ausblick auf das Meer geben, spiegelt seinen eigenen gefährlichen Charakter wider. Architektonische Elemente, Möblierung, aber auch Gegenstände des Wohnraums erfahren eine symbolische Aufladung. Durch die Art der Inszenierung des Raumes kann eine Figur in selbstdarstellerischer Weise seine persönliche Geschichte erzählen und seine Identität zum Ausdruck bringen.¹⁴⁵ Je nach Lebensweisen werden die Bewohner durch ihre Innenraumgestaltung unterschiedlich repräsentiert.

¹⁴¹ Lawrence G. Paull in Manthey, Dirk, *Making of ... Wie ein Film entsteht*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1996, S. 203.

¹⁴² *The Spy Who Loved Me*, Regie: Lewis Gilbert, DVD-Video, MGM Home Entertainment Großbritannien 1977, 1:04.

¹⁴³ *The Spy Who Loved Me*, (Großbritannien 1977), 1:04.

¹⁴⁴ Schaal, Hans Dieter, *Innenräume*. Berlin: Ernst 1995, S. 90.

¹⁴⁵ Vgl Rössler, Beate, *Der Wert des Privaten*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001, S. 260.

„Es gibt schäbige Zimmer, bürgerliche Wohnungen, modische Lofts, sachliche Büros, üppige Schloßräume, pompöse Angeberwohnräume, Schlafzimmer mit riesigen Fenstern (Blick auf einen Pariser Hinterhof oder auf den Central Park in New York). Jeder Bewohner eines Raumes ist angekommen, versteckt sich hier.“¹⁴⁶

Die Anfänge der Idee, architektonische Elemente mit einer Figur in Verbindung zu bringen, wurzeln vor allem im expressionistischen Film.¹⁴⁷ Beispielsweise weisen in *Nosferatu* (Murnau, 1922) die gotischen, zackigen Spitzbögen des Schlosses, welches den Wohnort von Graf Orlok darstellt, bereits auf die böse Figur hin, noch bevor dieser in Gestalt eines Vampirs erscheint. Auch in diesem Film werden kleine Architekturelemente und Details wie Türen, Fenster, Arkaden, Stiegen, Wendeltreppen, Aufzugskäfige oder Geländer insgeheim zu Mitspielern.¹⁴⁸ In den ersten Filmen der späten 20er und frühen 30er Jahre wurde moderne Architektur und Einrichtung so eingesetzt, dass eine fortschrittliche Haltung einer Person visualisiert wird. Moderne und luxuriöse Räume, Gegenstände und Zubehör deuteten auf frisch erworbenen Reichtum einer Figur hin und somit auch auf finanziellen und sozialen Wohlstand. „Auf der anderen Seite aber nahmen die Filme einfach auch das weit verbreitete Unbehagen gegenüber der Modernität auf und machten sie zu einer Metapher für neue und möglicherweise bedrohliche Entwicklungen.“ So wurden moderne architektonische Elemente auch eingesetzt, um eine gefährliche Atmosphäre zu erschaffen, die beispielsweise von einem bösen Charakter ausging.¹⁴⁹ Als kennzeichnendes Beispiel dafür, wie die neue Sachlichkeit als Architektur des Bösen eingesetzt wurde, wird in dieser Arbeit später der Film *Metropolis* genau untersucht.

Was symbolisiert der Innenraum im Vergleich zum Außenraum? Gaston Bachelard behauptet: „Der Philosoph denkt, wenn er Drinnen und Draußen sagt, an Sein und Nichtsein.“¹⁵⁰ Bedeutet also, dass der Bewohner nur innerhalb seiner eigenen Wohnung ganz bei sich ist oder sein kann? „Das private Leben in privaten Räumen folgt anderen Regeln als das Leben außerhalb dieser Räume.“¹⁵¹ Die Figur kann sich in ihrem Wohnort ihre eigene Welt aufbauen, die nach ihren Regeln verläuft. Dies stellt auch den Grund dar, warum Innenräume des Bösen meist eine so überraschend konträre Gestaltung im Vergleich zur Außenwelt aufweisen. Der private Aufenthaltsraum wird außerdem von Gästen oder Eindringen meist anders wahrgenommen als vom Bewohner selbst. „Jeder Raum kann unter zwei Aspekten

¹⁴⁶ Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 61.

¹⁴⁷ Vgl. Ebda. S. 48.

¹⁴⁸ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 15.

¹⁴⁹ Vgl. Albrecht, *Architektur im Film*, S. 120.

¹⁵⁰ Bachelard, *Poetik des Raumes*, S. 242.

¹⁵¹ Rössler, *Der Wert des Privaten*, S. 255f.

erlebt werden: Entweder er schließt sich zum Gefängnis, oder er gewährt Schutz und Freiheit.¹⁵² Gefangene oder Kontrahenten eines Bösewichts werden dessen Raum eher als bedrohliches Gefängnis empfinden, wobei der Bösewicht selbst sich in seinem Imperium sicher und geschützt fühlt und seine Pläne völlig frei entwickeln kann.

Aber nicht nur das Verhältnis, das der Charakter zu sich selbst besitzt, sondern auch die Beziehung, die er zu seiner Filmwelt aufbaut, wird über das Interieur und räumliche Bezüge dargestellt. „Die Einrichtung der Wohnung ist [...] ein beredtes Zeugnis davon, wie sich das in ihr behauste Subjekt nicht nur in den eigenen vier Wänden einrichtet, sondern in der Welt überhaupt.“¹⁵³ Möchten Charaktere wie in *Iron Sky* völlig abgeschottet leben, werden sie ihren Wohnort in weiter Distanz zur Zivilisation errichten. Ziehen es die Bösewichte hingegen vor, von ihrer Umwelt wie in *Metropolis* gefürchtet zu werden, so werden sie ihre Repräsentationsbauten in einer Lage errichten, in der sie von allen gesehen werden können. Es wird immer in Bezug auf die Außenwelt entworfen, denn erst im Vergleich zur Umwelt kann sich die Innenraumgestaltung repräsentieren. Dies liegt auch daran, dass ein Inneres nur in Abgrenzung zu einem Außen herstellbar und somit auch als Inneres erkennbar ist. Darum werden Innen- und Außenräume eindeutig voneinander differenziert. Das Interieur stellt aufgrund seiner Funktion auch eine Abschließung gegen die Außenwelt dar. Die eigene Wohnung trennt die Figur sozusagen von der Außenwelt ab, denn mit dem Abschließen schließt sie sich selbst aus. Nur durch Öffnungen wie Fenster und Türen kann Außenstehenden kontrollierter Einlass gewährt werden.¹⁵⁴

„Fenster sind Orte der Kommunikation zwischen dem Privatem und dem Öffentlichen, zwischen dem Verborgenen und dem Gezeigten.“¹⁵⁵ Fassadenöffnungen repräsentieren aber nicht nur das Hereinlassen von Fremden, sondern auch die Kommunikation mit der Außenwelt. „Das Maß der Offenheit eines Raumes oder eines Gebäudes bestimmt den Grad seiner Beziehung zum Nebenraum oder zur Umgebung [...]. Die Art der Öffnungen bestimmt die Beziehung zwischen innen und außen wesentlich mit.“¹⁵⁶ Ein Gebäude öffnet sich durch Fenster an jenen Stellen, an denen es interessante Ausblicke einzufangen gibt. Vor allem beim Gestalten der Architekturen des Bösen sind Ausblicke auf die Welt ein wichtiges Kriterium. Fenster können als Augen des Hauses und somit gleichzeitig auch als Augen des Bewohners betrachtet werden. Hinter den Fenstern lauern die Bewohner, die die Außenwelt

¹⁵² Schaal, *Innenräume*, S. 93.

¹⁵³ Vgl. Söntgen, „Das Interieur als psychische Installation“, S. 420f.

¹⁵⁴ Vgl. Ebda. S. 421.

¹⁵⁵ Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 96.

¹⁵⁶ Grütter, *Ästhetik der Architektur*, S. 107.

beobachten.¹⁵⁷ Es wird sich in einem späteren Kapitel zeigen, dass die Öffnungen nicht der Kommunikation mit der Außenwelt dienen, sondern dem voyeuristischen Beobachten. Wenn das Böse Einblicke von außen zu vermeiden sucht, beobachtet es außerdem nicht immer durch direkte Fensteröffnungen, sondern manchmal auch durch Objekte, die ein Fenster zur Welt symbolisieren.

„Zwischen Figuren und Betrachter stellt sich eine subtile, emotionsgeführte Verbindung ein, sobald Architektur im Film die Einstellungen und Lebensbedingungen einer gesellschaftlichen Gruppe oder einer einzelnen Person darstellt.“¹⁵⁸ Der Aspekt der emotionalen Verbindung zwischen Figur und Zuschauer leitet zum nächsten Kapitel über.

4.2. Gefühlsträger

In dem vorherigen Kapitel wurde die architektonische Funktion der narrativen Charaktervermittlung erläutert. Dieses Kapitel soll keine Wiederholung darstellen, sondern eine Vertiefung. Der Aspekt der Charaktervermittlung ist ein anderer, als der der Gefühlsdarstellung, denn das Gemüt eines Charakters kann sich verändern und hängt nicht zwingend mit seiner sozialen Stellung oder seiner Persönlichkeit zusammen. Zudem beschränkt sich die Charaktervermittlung meist auf den persönlichen Wohnort der Figur. Gefühlsstimmungen können an jedem beliebigen Ort in der Filmwelt auftreten. Filmarchitektur als Charaktervermittlung und als Gefühlsträger können nicht als zwei völlig voneinander getrennte Aspekte betrachtet werden, weil eine Charakterdarstellung auch manchmal mit einer Gemütsdarstellung verschmilzt.

Es soll gezeigt werden, dass Regisseur und Filmarchitekt durch bewusst eingesetzte Architekturen eine Wirkung erzielen können, die Emotionen beim Zuschauer hervorrufen.¹⁵⁹

„Filmarchitekturen können in uns Euphorie, Angst oder Depression hervorrufen.“¹⁶⁰ Aber auch Gefühle, das Innenleben der diegetischen Figur, kann architektonisch veranschaulicht werden.

„[Filmarchitektur] dient in den meisten Fällen nicht nur als dekoratives Element oder zur visuellen Bestimmung des Milieus und der sozialen Stellung der Charaktere, sondern kann beim Zuschauer Stimmungen und Gefühle

¹⁵⁷ Vgl. Schaal, „Architektur der Fiktion“, S. 23.

¹⁵⁸ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 163.

¹⁵⁹ Vgl. Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 15.

¹⁶⁰ Weihsman, *Gebaute Illusionen*, S. 19.

erzeugen [...] sowie die Psychologie von Figuren widerspiegeln, besitzt also emotionalen wie symbolischen Gehalt.“¹⁶¹

Eine Figur befindet sich in einer bestimmten Stimmung und die Architektur kann diese sichtbar darstellen. Dabei ist natürlich nicht immer ganz klar, ob die Gefühle auf die Architektur abfärben oder ob die Architektur die Gefühle der Figur erst herbeiführt. Es gilt jedenfalls festzuhalten, dass die Architektur mit all ihren gestalterischen Mitteln stellvertretend für Emotionen verwendet werden kann.

„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.“¹⁶²

Drückten Regisseure Emotionen ausschließlich über Dialoge aus, würde der Film das dargestellte Bild gar nicht benötigen und wir könnten von einem Hörbuch sprechen. Auch Hitchcock, der zuvor als Szenenbildner tätig war, war der Meinung, dass Dialoge nur dann einbaugebaut werden sollen, wenn es anders nicht möglich ist.¹⁶³

Wie aber werden Emotionen über die Architektur vermittelt? Wie im Kapitel Filmarchitektur als narratives Element schon festgestellt wurde, fungiert Architektur nie als eine stumme Hülle. Es gibt viele Möglichkeiten, wie Regisseure und Filmarchitekten Gebäude darstellen können und jede Architektur vermittelt auf ihre Art eine eigene Stimmung. „Eingenebelte Häuser, erotisch knisternde Häuser, glühende Häuser, brennende Häuser. Filmarchitektur kann das Unsichtbare sichtbar machen, kann die Funktion zur Emotion umdeuten und das Verdrängte aufbrechen lassen.“¹⁶⁴ Die These, dass eine narrative Filmausstattung auch für die Emotionsdarstellung der Figur verantwortlich ist, wird anhand des expressionistischen Films bekräftigt. Dabei kann nicht auf alle wichtigen Aspekte der expressionistischen Formensprache eingegangen werden, dies würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Somit werden nur architektonisch relevante Merkmale angeführt. Dazu gehören in erster Linie die Filmbauten, die Lichtstimmung, sowie das Mittel der Verzerrung.

Die künstlerische Bewegung des Expressionismus wird mit Begriffen wie „innere Spannung“, „Expansionskraft“, „ungeheure Anhäufung schöpferischer Konzentration“ oder

¹⁶¹ Koebner, *Reclams Sachlexikon des Films*, S. 26.

¹⁶² Schaal, „Architektur der Fiktion“, S. 16.

¹⁶³ Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: 1973⁷, S. 53.

¹⁶⁴ Vgl. Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 54.ff.

„metaphysisches Spiel der Intensitäten und Energien“ beschrieben.¹⁶⁵ Expressionistische Werke sind vor allem von einem starken Gefühlsausdruck gekennzeichnet.¹⁶⁶ Der Filmdramaturg Rudolf Kurtz schildert die Argumentation dieser Kunstbewegung folgendermaßen:

„[Die] Welt der Erscheinung ist nicht ein Durcheinander von Straßen, Wolkenkratzern, sausenden Automobilen, aufgeregten Menschen, die lediglich flächenhaft als ein buntbewegter Eindruck sich präsentieren –der Mensch fühlt sich notwendig in dieses Gewoge ein und erlebt rein gefühlsmäßig Intensitäten dieser Vorgänge, die nach außen sich nicht darbieten.“¹⁶⁷

Es geht um ein „gefühltes Erleben“.¹⁶⁸ Die Aufgabe des expressionistischen Stummfilms ist es nämlich nicht, realistisch und naturgetreu das äußere Erscheinungsbild der Welt abzubilden. Sichtbarmachen der innersten Gefühlswelt des Menschen, vor allem elementare Empfindungen wie Angst, Hass und Liebe, ist Ziel des Expressionismus.¹⁶⁹ Aufgrund seiner bedingten Schweigsamkeit ist der Stummfilm besonders geeignet, verschiedenen Stimmungen auszudrücken, da er ständig gezwungen ist, auf Mittel zuzugreifen, die die Funktion der Sprache ersetzen können.¹⁷⁰ Fries erklärt in seinem Artikel „Raumgestaltung im Film“, dass es ein Vorteil des Stummfilms ist, stets Alternativen zum gesprochenen Wort finden zu müssen.

„[Es] ist die höchst bedeutsame Eigenart des Films, daß er auf die Klarstellung seelischer Vorgänge durch den auf der Sprechbühne üblichen Wortdialog fast vollkommen Verzicht leisten muß, (und daß er umso besser ist, je mehr er es tut) und daß sich seelische Vorgänge bei ihm völlig in greifbare Bilder umsetzen müssen.“¹⁷¹

Da der Schauspieler ebenso stumm wie seine Umgebung ist, wird er mit den Gegenständen und der Architektur auf dieselbe Ebene gestellt. „In der Welt des sprechenden Menschen sind die stummen Dinge viel lebloser und unbedeutender als der Mensch.“¹⁷² In der Welt des Stummfilms lernen die Requisiten und die Räume erstmals sprechen. „In der gemeinsamen

¹⁶⁵ Eisner, *Die dämonische Leinwand*, S. 17.

¹⁶⁶ Vgl. Moeller, Magdalena M. (Hg.), *Expressionismus. Die große Künstlerbewegung der Moderne*, Köln: DuMont 2005. S. 8.

¹⁶⁷ Kurtz, Rudolf, *Expressionismus und Film*, Zürich: Chronos 2007, S. 52.

¹⁶⁸ Weihsmann, Helmut, „Virtuelle Räume“, *Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm*, Hg Klaus Kreimeier, Marburg: Schüren. 1994, S. 22-49, hier S. 23.

¹⁶⁹ Bawden, *Rororo-Film-Lexikon*, S. 186f.

¹⁷⁰ Vgl. Rohrhofer, „Poelzigs phantastische Filmwelten. Der Filmarchitekt Hans Poelzig 1919-1925“, S. 36.

¹⁷¹ Fries, „Raumgestaltung im Film“, S. 63.

¹⁷² Béla, „Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films“, S. 66.

Stummheit werden sie mit den Menschen fast homogen und gewinnen dadurch an Lebendigkeit und Bedeutung. Weil sie nicht weniger sprechen als die Menschen.“¹⁷³

Um eine „Entfesselung seelischer Vorgänge“ darzustellen und um Gefühlsregungen beim Zuschauer auszulösen, nutzten die Regisseure in Zusammenarbeit mit Architekten und Malern die Wirkung ausdrucksstarker Filmarchitektur. Verglichen mit anderen Stilmitteln der expressionistischen Formensprache, ist das Dekor für die Gefühlsvermittlung am geeignetsten und wirkt am besten auf den Zuschauer.¹⁷⁴

„Es ist ein einfaches Gesetz der psychologischen Ästhetik, daß bei der Einfühlung in Formen genau entsprechende Strebungen in der Seele entstehen. Die gerade Linie führt das Gefühl anders, als die schräge; verblüffende Kurven haben andere seelische Entsprechungen als harmonisch gleitende Linien; das Rapide, Abgehackte, jäh Auf- und Absteigende ruft andere seelische Antworten hervor, als die an Übergängen reiche Architektur einer modernen Stadt-Silhouette.“¹⁷⁵

Auch Siegfried Kracauer betont in seinem Buch *Von Caligari zu Hitler* die Fähigkeit der Architektur im expressionistischen Film. „Die Fassaden und Räume des Architekten waren nicht nur Hintergründe, sondern Hieroglyphen. Sie drückten die Struktur der Seele in Raumverhältnissen aus.“¹⁷⁶ Die Ausstattung soll sich der Psyche der Charaktere anpassen, die sie beleben.¹⁷⁷ Ziel ist, dass sich die Stimmung der Figur mit der Stimmung der Umgebung, also der Atmosphäre, zu einer Einheit verbindet. „Stadt, Haus, Zimmer, Kammer, Straße, Gasse – jedes Motiv wurde dämonisiert und als psychologisches Moment direkt auf die handelnden Personen bezogen.“¹⁷⁸

Auch die Beleuchtung ist essentiell, denn auch eine überragende Architektur scheitert bei der Darstellung seelischer Zustände, wenn die Filmbauten nicht ausreichend beleuchtet sind. Zudem kann das Licht die Formen verstärken und hervorheben. „Das Licht hat den expressionistischen Filmen die Seele eingehaucht.“¹⁷⁹

Neben den Filmbauten und deren Beleuchtung ist auch das Mittel der Verzerrung für das Darstellen geistiger und seelischer Vorgänge dienlich.¹⁸⁰ „Überall, wo man es antrifft, hinterlässt das expressionistische Weltbild eine unnatürliche, verformte und verzerrte

¹⁷³ Vgl. Ebda. S. 66.

¹⁷⁴ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 104ff.

¹⁷⁵ Kurtz, *Expressionismus und Film*, S. 54.

¹⁷⁶ Vgl. Kracauer, Siegfried, *Von Caligari zu Hitler*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005, S. 82.

¹⁷⁷ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 19.

¹⁷⁸ Vgl. Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 17.

¹⁷⁹ Vgl. Kurtz, *Expressionismus und Film*, S. 60.

¹⁸⁰ Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 11.

Landschaft.“¹⁸¹ Die Verzerrung ist ein psychologischer Trick, der bewusst angewandt wird, um dem Bilderlebnis einen „sinnlichen Reichtum“ zu verleihen.¹⁸² Wie Arnheim es beschreibt, ist für dieses Stilmittel charakteristisch, dass immer der Eindruck vermittelt wird, als ob irgendeine mechanische Einwirkung das Objekt deformiert habe. „Die Gestalt des Objekts (oder Objektteils) hat als Ganzes eine Veränderung im räumlichen Strukturgerüst durchgemacht.“¹⁸³ Das Objekt kann gedrückt, auseinandergezogen, vergrößert, verkleinert, verdreht oder verbogen und somit verfremdet werden. Diese Verfremdung bedingt auch immer einen Vergleich, weil das Objekt durch die Verzerrung plötzlich von dem abweicht, wie es eigentlich aussehen sollte.¹⁸⁴ Diese spezielle Methode wird auf alles Sichtbare im Film angewandt, auch auf Gegenständliches, bei dem es scheint, als empfinde es keine Gefühle.

„Man denke nur daran, daß jede Landschaft, jedes Haus, jeder Stuhl ihre „Seele“ haben. Gleichgültig was dieses „eine Seele haben“ bedeutet- auf jeden Fall liegt auch hier die Verknüpfung optischer Komplexe mit psychischen Komplexen vor, und die Verzerrung ist das Mittel, den psychischen Komplex in den Vordergrund zu rücken.“¹⁸⁵

Kracauer spricht bei der Verzerrung im Zusammenhang mit Filmarchitektur auch von einer „Architektur im Zerrspiegel, der es lediglich darauf ankommt, exzentrische Gemütszustände zu versinnlichen.“¹⁸⁶

Wie erlebt der Zuschauer diese bizarren Architekturformen? Durch die grotesken Perspektiven und verzerrten Architekturen können „psychologische, halluzinatorische oder traumatische Wirkungen“ erzielt werden.¹⁸⁷

„Die expressionistische Architektur rückt [den Zuschauer] automatisch vom Leben des Tages weg, hebt ihn in die Sphäre, die Lebensbedingung des vorgeführten Films ist und stellt die Voraussetzung her, die die psychologische Verständlichkeit ermöglichen. Allerdings gilt immer die Voraussetzung, daß der Architekt sich der Wirkung seiner Formen bewußt bleibt.“¹⁸⁸

¹⁸¹ Biraghi, Marco, *Hans Poelzig. Architektur 1869 – 1936*, Berlin-Kreuzberg: Vice Versa Verl. 1993; (Orig. *Hans Poelzig. Architettura Ars Magna 1869 – 1936*, Venedig: Arsenale Editrice 1991) S. 80.

¹⁸² Vgl. Marzynski, Georg, *Die Methode des Expressionismus. Studien zu seiner Psychologie*, Leipzig:Verlag von Kleinhardt & Biermann ²1921, S. 47.

¹⁸³ Vgl. Arnheim, Rudolf, *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*, Berlin: DuMont 1980; (Orig. *Art and Visual Perception. A psychology of the creative eye*, New York: de Gruyter 1978). S. 253.

¹⁸⁴ Vgl. Arnheim, *Kunst und Sehen*, S. 253

¹⁸⁵ Vgl. Marzynski, *Die Methode des Expressionismus*, S. 44.

¹⁸⁶ Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, S. 580

¹⁸⁷ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 19.

¹⁸⁸ Kurtz, *Expressionismus und Film*, S. 55f.

Der expressionistische Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* ist ein Beispiel für die Erläuterung, wie Architektur als Gefühlsträger eingesetzt werden kann. Die besondere Filmarchitektur führte zu einem neuen Stil, der unter dem Namen „Caligarismus“ bekannt wurde.¹⁸⁹ Der Filmarchitekt und Szenenbildner Warm war von dem bizarren Stil des eigenartigen Drehbuchs derartig begeistert, dass er beschloss, diese Filmwelt nicht als eine reale Abbildung der Wirklichkeit aufzubauen. Er wollte sie durch eine phantastische, rein malerische Atmosphäre wirken lassen.¹⁹⁰ Fries lobt den Film dahingehend, dass der Raum als „handelnder Organismus aufgefaßt“ wird. Weder die Handlung noch die schauspielerische Leistung stellt sich in diesem Film als besonders herausragend dar, sondern die neue „Auffassung des Bildraumes“.¹⁹¹ Die Ausstattung erlangt „weit übers Dekorative hinaus – sogar insgeheim den Status eines Mitspielers.“¹⁹² Vor allem auch in der Hauptplatzszene, in der sich die zwei Freunde Franzis und Alan treffen, ist die »mitspielende« Architektur, die eine düstere Atmosphäre schafft, sehr gut spürbar. „Ängste erhalten ihre Bilder“.¹⁹³



Abb. 4: Expressionistische Filmarchitektur, *Das Cabinet des Dr. Caligari*

Die räumliche Umgebung besteht aus ungewöhnlichen, überdeutlich kubistisch herausmodellierten Körpern. Eine äußerst scharf aufgemalte Schattengestaltung schafft starke

¹⁸⁹ Vgl. Bawden, Liz-Anne, *Rororo-Film-Lexikon. Filmbeispiele, Genres, Länder, Institutionen, Technik, Theorie K-S*, Reinbek bei Hamburg: 1978, S. 1.

¹⁹⁰ Vgl. Eisner, *Die dämonische Leinwand*, S. 23.

¹⁹¹ Vgl. Fries, „Raumgestaltung im Film“, S. 68f.

¹⁹² Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 104.

¹⁹³ Esser, Michael, „Räume in Bewegung: Einige Hinweise zur Architektur des deutschen Stummfilms.“, *Berlin 1900 – 1933. Architektur und Design*, Hg. Tilmann Buddensieg, Berlin: Mann 1987, S. 168-184, hier: S. 171.

Hell-Dunkel-Kontrastverhältnisse und hebt die einzelnen Raumkörper voneinander ab.¹⁹⁴ Kracauer nennt es ein „stereoskopisches Universum“, das Warm erschaffen hat. Charakteristisch ist der Film auch für seine verzerrten Elemente, wie die schiefen Schornsteine, die durcheinandergewürfelten Dächer, die ungewöhnlichen Fenstergrößen und -formen, die gotischen Ornamente und Muster, Zickzacklinien, die allen Gesetzen der Perspektive widersprechen.¹⁹⁵

„Die Architektur scheint sich aus einer schöpferischen Konzeption aufzubauen [...], Straßen krümmen sich, fallen scheinbar aufeinander, die Dumpfheit, Enge, das Verwittern der kleinen Stadt ist auf den Nerv getroffen. Bäume sind ein phantastisch strebendes Gestrüpp, kahl gespenstisch, den Bildraum auf eine frierende Art in Stücke zerfetzend. Wie Fremdkörper erfüllen kleine Vorbauten den Raum, schiefwinklige Treppen stöhnen unter der Benutzung, Kräfte beleben die Türen, die eigentlich hohle, gierige Öffnungen sind.“¹⁹⁶

Der Film wird dahingehend gelobt, dass die Idee, Gedanken geisteskranker Figuren in expressionistische Bilder auszudrücken, sehr gut ausgeführt ist und auch logisch sinnvoll und passend ist. Kracauer kritisiert jedoch, dass der Film zwar die kranke Psyche der Figuren sehr bildlich inszeniert, jedoch, dass der normale geistige Zustand, wie er etwa in der Schlussepisode des Films zu erwarten ist, nicht dargestellt ist. Auch in dieser Szene überwuchern die expressionistischen Muster das Bild. Kracauer schlägt vor, dass der normale Zustand durch senkrechte Schornsteine, als Gegensatz zu den schiefen, verdeutlicht werden hätte können.¹⁹⁷ Hier soll jedoch noch der Gedanke angeführt werden, dass die verzerrte Formensprache vielleicht auch ganz bewusst durchgängig ausgeführt wurde, um die Verschmelzung der Gefühlswelt mit der gebauten, diegetischen Welt zu betonen. Wie anfangs erwähnt wurde, ist nicht immer ganz eindeutig, ob Emotionen der diegetischen Figur auf die Architektur abfärben oder ob die Architektur die Gefühle umgekehrt erst herbeiführt.

¹⁹⁴ Vgl. Fries, „Raumgestaltung im Film“, S. 69.

¹⁹⁵ Vgl. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, S. 75.

¹⁹⁶ Kurtz, *Expressionismus und Film*, S. 66.

¹⁹⁷ Vgl. Kracauer, *Von Caligari zu Hitler*, S. 76.f.

5. Formensprache der Architektur des Bösen im Film

„Wie können Zeichen und Symbole des Gebauten deren beabsichtigte Funktionen wirkungsvoll unterstützen und was wird von den Menschen in welcher Bedeutung wahrgenommen?“¹⁹⁸ Dieses Kapitel befasst sich mit der Hauptforschungsfrage: Welcher Formensprache bedient sich die Architektur, damit der Zuschauer unbewusst und ohne Vorwissen das Böse oder eine böse Figur erkennen kann?

Die Merkmale der Formensprache der bösen Architektur, sowohl bei den Außen-, als auch bei den Innenräumen, werden mit Hilfe des Erhabenen analysiert, denn sowohl Personen, als auch Architekturen, können erhaben wirken.¹⁹⁹ „Wenn jemand, über etwas erhaben ist, wie es so schön heißt, dann berührt ihn nichts mehr. Er lässt sich gerade nicht mehr von Wahrnehmungen affizieren, sondern schwebt über den Dingen.“²⁰⁰ Die Bewohner – die bösen, mächtigen Figuren im Film – sollen durch ihre Architektur erhaben, bedrohlich und furchteinflößend wirken.

„Filmarchitekturen können in uns Euphorie, Angst oder Depression hervorrufen.“²⁰¹ Diese These wirft die Frage auf, was der Zuschauer beim Betrachten von erhabenen Architekturen des Bösen empfindet. Erhabenes charakterisiert sich dadurch, dass es nicht wie das Schöne eine positive Lust beim Betrachter auslöst, sondern „eine andere Art der Lust, und diese ist an etwas gebunden, das stärker ist als die Befriedigung: an den Schmerz und an das Nahen des Todes.“²⁰² Es stellt die Lust beim Betrachten von etwas Bedrohlichem dar. Burke beschreibt die Furcht als eines der wichtigsten Indizien dafür, dass wir etwas als Erhaben wahrnehmen und empfinden.

„Alles was auf irgendeine Weise geeignet ist, die Idee von Schmerz und Gefahr zu erzeugen, das heißt alles, was irgendwie schrecklich ist oder mit schrecklichen Objekten in Beziehung steht oder in einer dem Schrecken ähnliche Weise wirkt, ist eine Quelle des Erhabenen. [...] Was also für den Gesichtssinn schrecklich ist, das ist auch erhaben“²⁰³

¹⁹⁸ Schäfer, Bernhard, *Architektursoziologie. Grundlagen-Epochen-Themen*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2006², S. 45.

¹⁹⁹ Vgl. Pries, Christine, (Hg.), *Das Erhabene. Zwischen Grenzerfahrung und Größenwahn*, Weinheim: VCH, Acta Humaniora 1989, S. 3.

²⁰⁰ Ebda. S. 29.

²⁰¹ Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 19.

²⁰² Vgl. Lyotard, Jean-François, „Das Erhabene und die Avantgarde“, *Verabschiedung der (Post-) Moderne?*, Hg. Jacques Le Rider, Tübingen: Narr 1987, S.251-268, hier: S. 261.

²⁰³ Burke, Edmund, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*. Hamburg: Meiner 1980. S. 72.

Kant verwendet den Begriff einer „negativen Lust“, und beschreibt dabei das Wohlgefallen, das einem beim Anblick von etwas Erhabenem widerfährt.²⁰⁴

„Es ist eine Lust, die mit Unlust vermischt ist, eine Lust, die aus der Unlust hervorgeht; und zwar aus Anlaß eines Gegenstands, der schlechthin groß ist [...] oder schlechthin mächtig [...] der also, wie alle Absoluta, ohne sinnliche Anschauung ist und nur als Vernunftidee gedacht werden kann.“²⁰⁵

Ein Objekt erlangt Erhabenheit durch eine rationale Rezeptionsbestätigung des Betrachters. Erhabene Filmarchitektur wirkt nicht aufgrund ihres Erscheinungsbildes bedrohlich, sondern weil der Zuschauer weiß, welche mächtige Kraft in ihr steckt. „[Das] eigentliche Erhabene kann in keiner sinnlichen Form enthalten sein, sondern trifft nur Ideen der Vernunft.“²⁰⁶

Macht und Unterdrückung stellen einen sehr wichtigen Aspekt dar und sind somit auch für die Filmarchitektur des Bösen wichtig. „[Ich kenne] nichts Erhabenes, das nicht eine gewisse Modifikation von Macht wäre.“²⁰⁷ Burke erklärt diese These anhand einer besonders mächtigen Person. Beim Anblick wird wohl eher der Wunsch aufkommen, dass diese Person ihre Stärke nicht zur Vernichtung anwenden wird, anstatt zu erwarten, dass einem diese Stärke irgendwie nützlich sein könnte.²⁰⁸

„Daß die Macht alle ihre Erhabenheit dem Schrecken verdankt, der sie gewöhnlich begleitet, sieht man deutlich an ihrer Wirkung in den wenigen Fällen, in denen es möglich ist, die Stärke einer erheblichen Kraft von ihrer Schädlichkeit zu trennen. Tut man das, so beraubt man die Sache jeder Erhabenheit, und sie wird sofort ein Gegenstand der Geringschätzung.“²⁰⁹

Ein Gebäude, das den Sitz eines grausamen und mächtigen Herrschers darstellt, wird seine Erhabenheit sofort verlieren, sobald sein Bewohner sich plötzlich zum Guten bekehrt. Denn dann wird die Kraft, die von dem Herrscher und seiner Architektur ausgeht, von seiner Gefährlichkeit getrennt.

Das Einbeziehen der Erkenntnisse zum Erhabenen soll als Hilfestellung zur Verifizierung der Architekturen des Bösen im Film dienen. Kant unterscheidet zwischen zwei Typen des

²⁰⁴ Vgl. Kant, Immanuel, *Kritik der Urteilskraft*, Hg. Heiner F. Klemme, Hamburg: Meiner 2006, S. 106.

²⁰⁵ Lyotard, „Das Erhabene und die Avantgarde“, *Verabschiedung der (Post-) Moderne?*, Hg. Jacques Le Rider, Tübingen: Narr 1987, S.251-268, hier: S. 259 f.

²⁰⁶ Kant, *Kritik der Urteilskraft*, S. 107.

²⁰⁷ Burke begründet diese Aussage mit einem Vergleich, nämlich mit dem Genuss eines Vergnügens. Das Vergnügen muss leicht erlangt und darf keinesfalls erzwungen werden, es wird meist aus freien Stücken genossen. Schmerz hingegen würde sich kaum jemand freiwillig gefallen lassen und kann somit nur durch eine überlegene Macht beigeführt werden. Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 99f.

²⁰⁸ Vgl. Ebda. S. 100.

²⁰⁹ Ebda. S. 100.

Erhabenem: Das Mathematisch-Erhabene, das durch unendliche Größe seine Wirkung erzielt²¹⁰ und das Dynamisch-Erhabene, das durch Furcht beeindruckt.²¹¹ Die meisten formensprachlichen Merkmale der bösen Architektur werden jedoch zum ersten Typ gezählt. Da Außen- und Innenräume ähnliche oder gleiche Merkmale ausweisen, überschneiden sich dadurch einige Aspekte der Formensprache bedingt. Manche Merkmale unterscheiden sich oft in ihrer Ausführung und Gestaltung, sind aber in der Grundaussage gleich: „Die Bauwerke sollen den Wahnsinn des Bösen und die Überschreitung der Grenzen des rational Vorstellbaren ausdrücken.“²¹²

5.1. Außenräume

Außenräume im Film können den persönlichen Wohnort eines Antagonisten darstellen oder auch eine generell böse Atmosphäre veranschaulichen, einen apokalyptischen Zustand. Somit müssen Außenräume nicht zwingend einer bestimmten Figur zugeordnet werden. Es werden zwei markante Typen vorgestellt. Zum einen Repräsentationsbauten, und zum anderen versteckte Architekturen. Diese beiden Formen unterscheiden sich in der Art ihrer Lage und ihrer Außenraumdarstellung.

Repräsentative Architekturen wollen von ihrer Umwelt gesehen werden und den Betrachter in Erstaunen versetzen. Weil sie bewusst von außen im Film gezeigt werden, definieren sie sich vorwiegend über ihre Größe, Form und Fassadengestaltung. Diese Merkmale können als Ausdruck des Verhältnisses zwischen Mächtigem und Beherrschtem eingesetzt werden. Die Fassadengestaltung ist besonders wichtig, denn sie kann darauf hindeuten, was den Zuschauer im Inneren erwartet. Sie ist wie das Gesicht des Gebäudes. „Mit welchen baulich-gestalterischen Mitteln bringen die Herrschenden ihren Platz im gesellschaftlichen Gefüge zum Ausdruck und in welchen Bautypen repräsentieren sie ihre Macht?“²¹³ Die bauliche Wirkung wird auch von der Atmosphäre gestützt. Wie gestalten sich der Himmel und die Landschaft um das Gebäude herum?

Versteckte Architekturen weisen einen ähnlichen Machtanspruch auf, wobei sie jedoch für die Außenwelt vorerst unsichtbar bleiben wollen. Bei diesem Typ sind die verschiedenen Möglichkeiten der unterschiedlichen Verstecke interessant.

Was beide architektonische Typen jedoch gemeinsam haben, ist, dass das Böse nicht auf derselben Ebene mit seinen Mitmenschen wohnt und keinesfalls ebenerdig. Entweder residiert

²¹⁰ Vgl. Kant, *Kritik der Urteilskraft*, S. 110ff.

²¹¹ Vgl. Ebda. S. 127ff.

²¹² Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 159.

²¹³ Vgl. Kündiger, Barbara, *Fassaden der Macht. Architektur der Herrschenden*, Leipzig: Seemann 2001, S.21ff.

der Bösewicht in unglaublicher Höhe oder im versteckten Untergrund. Gaston Bachelard, der von der These ausgeht, dass jeder Raum und Ort imaginative Motive enthält, behauptet, dass der gesunde Menschenverstand immer das Erdgeschoß bewohnt, „immer bereit zum »Verkehr mit der Außenwelt«, auf gleichem Fuße mit dem Mitmenschen.“²¹⁴ Bei beiden Architekturtypen sind auch immer die „Art der Umgebung und die Wahl des Ortes“, also der „genius loci“, für die Architektur entscheidend.²¹⁵ Befinden sich die Gebäude wie bei *Metropolis* in einem Meer aus Wolkenkratzern oder wie bei *Iron Sky* auf der schroffen Oberfläche des Mondes, im Dschungel wie bei *Moonraker* oder unter Wasser wie bei *The Spy Who Loved Me?* Auch Frank Lloyd Wright betont die Wichtigkeit des Charakters eines Bauplatzes. „In any and every cases the character of the site is the beginning of the building that aspires to architecture. And this is true whatever the site or the building may be.“²¹⁶

5.1.1. Repräsentative Architektur

„Daß diese Architektur sich gegen den Menschen richtet, ist ihre Absicht. Sie ist bestimmt, die Masse einzuschüchtern und für ihre Zwecke zu manipulieren, die diese an sich nicht will.“²¹⁷ Ist ein Gebäude dementsprechend ausgeführt, eignet es sich als Metapher für Macht, Überwachung und Kontrolle, Stärke, Finanzkraft, sowie für eine bestimmte gesellschaftliche Position des Besitzers.²¹⁸ Um eine Herrschaft auf ewig zu festigen, stellt ein Repräsentationsbau meist auch den Versuch eines Denkmals dar, eines „architektonischen Ewigkeitsanspruchs, [der] die Menschheit auf ewig beeindruckten soll“²¹⁹. Kennzeichnendes Merkmal ist vor allem der Verzicht auf ein körperliches Maß- und Bezugssystem. Sie stellen sich in einer überdimensionalen, bis ins Extreme übersteigerten Größe dar.²²⁰

„Diese Architektur der Machtanmaßung drückt sich aus: durch Maßlosigkeit, indem sie selber zum Maß bestimmt und sich alles unterzuordnen versucht [...] um Aufmerksamkeit auf sich zu lenken, wenn möglich: auf sich allein; sie vollzieht den Schritt vom Großen zum Riesigen, vom Wichtigen zum

²¹⁴ Bachelard, *Poetik des Raumes*, S. 176.

²¹⁵ Vgl. Grütter, *Ästhetik der Architektur*, S. 62.

²¹⁶ Wright, Frank Lloyd, *The future of architecture*. New York: Horizon Press 1953. S. 299.

²¹⁷ Spieker, Helmut, *Totalitäre Architektur. Feststellungen und Bekenntnisse, Programme und Ergebnisse, Bauten und Entwürfe, Einzel- und Prachtprojekte*, Stuttgart: Krämer, 1981, S. 145.

²¹⁸ Vgl. Kuhlmann, Dörte / Hnilica, Sonja / Jormakka, (Kari Hg.), *Building power. Architektur, Macht, Geschlecht*, Wien: Ed. Selene, 2003, S. 12f.

²¹⁹ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S.85.

²²⁰ Vgl. Ebda. S. 71.

Kolossal, geht damit über das vom Menschen erfassbare Maß hinaus und wird zum unmenschlichen Beherrschenden.“²²¹

Die Erbauung solch übertriebener Architektur wird zum „Ausdruck menschlicher Hybris.“ Im Idealfall löst dieses Ausmaß an übersteigter Machtdemonstration eine erdrückende Empfindung beim Zuschauer aus.²²²

„Der Grund hierzu ist, daß wir instinktiv spüren, daß hier etwas über die zustehende oder zugestandene und damit einsichtige Macht hinaus demonstriert wird oder werden soll, mit der wir nicht einverstanden sind [...], und mit dem wir uns nicht abfinden können, weil ein Machtanspruch gezeigt wird, der über das notwendige und duldbare Maß hinausgeht, der folglich zurecht als Machtanmaßung zu bezeichnen ist.“²²³

Für Burke ist eine übersteigerte, räumliche Dimension eines der wichtigsten Merkmale, um Architektur für den Betrachter gefährlich erscheinen zu lassen. „Wenn ein Gebäude erhaben sein soll, so scheint Größe der Dimensionen erforderlich zu sein.“²²⁴ Riesenhaftes wird deshalb als Bedrohung wahrgenommen, weil es beim Betrachten meist mit Furcht in Verbindung gebracht wird. „Das Große hat Schrecken zur Grundlage – Schrecken, der, wenn er gemäßigt wird, jene Regung des Gemüts hervorbringt, die ich Erschauern nenne.“²²⁵

Als prägnantes Beispiel gilt der Film *Metropolis*, der seine bedrohliche Atmosphäre hauptsächlich über seine Außenräume erlangt.²²⁶ Wird der Sitz des Bösen zum ersten Mal vorgestellt, blickt der Zuschauer von der Höhe des 50. Stockwerks auf eine breite, mehrspurige und auf verschiedenen Ebenen angelegte Hauptstraße. Darüber kreuzen sich Brücken in unterschiedlichen Höhen als weitere Verbindungswege zwischen den Wolkenkratzern. Vereinzelt fliegen Flugzeuge über die Stadt hinweg. Die Straßenschlucht ist so tief, dass der Zuschauer lediglich die Autos und Züge als kleine Punkte erkennen kann, kaum einzelne Menschen.²²⁷ Es gibt weder einen Marktplatz, noch grüne Parkanlagen. Die gigantischen Gebäude stehen so dicht beieinander, dass selbst die breite Hauptstraße mit dem Auge nicht weit verfolgt werden kann, weil sie sofort hinter dem nächsten Gebäude

²²¹ Spieker, *Totalitäre Architektur*, S. 145.

²²² Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 71f.

²²³ Spieker, *Totalitäre Architektur*, S.145.

²²⁴ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 113.

²²⁵ Ebda. S. 204.

²²⁶ *Metropolis* verdankt all diese gigantischen Architekturen dem Schüfftanschen Spiegeltechnikverfahren. Durch Teilbauten und kleine Schüfftan-Modellen konnte unter anderem diese gigantische Straßenszene entstehen. Vgl. Göttler, Fritz, *Fritz Lang. Metropolis*, München: Eine Publikation des Münchner Filmmuseums und des Münchner Filmzentrums 1988, S. 22.

²²⁷ Vgl. Neumann, Dietrich, „Die Bauten von Metropolis“, *Kino – movie – cinema. 100 Jahre Film; 24 Bilder einer Ausstellung*, Hg. Wolfgang Jacobsen, Berlin: Argon-Verl. 1995, S. 28-35, hier: S. 33.

verschwindet. Durch die winzigen Autos wird ein Bezug zur Umwelt und zum Menschen geschaffen, dadurch erscheint die Architektur überdimensional groß. Kein Gebäude kann als Ganzes erkannt werden, weil es entweder so groß ist, dass es über den Filmausschnitt hinauswächst, oder weil es von einem anderen überdeckt wird. Dementsprechend ist auch wenig vom freien Himmel erkennbar, wodurch eine erdrückende und düstere Stimmung erzeugt wird. Als einzig heller und zugleich größter Bau präsentiert sich der monumentale neue Turm Babel. Der Turm wird als „babylonischer Wolkenkratzer“, als „Tötungsmaschine“, als „Horrorvision“ und als „diabolischer Machtapparat“ beschrieben.²²⁸



Abb. 5: Hauptquartier des Bösen wird vorgestellt, *Metropolis*

„[Die] Stadt der Erde, ein Gebirge aus aufeinander geschichteten Häusern, überragt von einem gigantischen Turm in ihrer Mitte, auf dem Flugzeuge starten und landen konnten. In der obersten Etage des Turms [liegen] die Gemächer und der Arbeitsraum von Joh Fredersen, dem Herrscher über Metropolis“²²⁹

In den Gebäuden an der Erdoberfläche wohnen nur die Reichen, wohingegen die Armen und Unterdrückten unter der Erde arbeiten und hausen müssen. Lang stellt die Herrschaft des Bösen in einer architektonischen Hierarchie dar. „Architektur ist sichtbares Zeichen von Macht und Zwang.“²³⁰

²²⁸ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 171.

²²⁹ Kettelhut, Erich, „Metropolis.“ *Der Schatten des Architekten*. Hg. Werner Sudendorf, München: Belleville 2009, 132-183, hier: S. 133.

²³⁰ Vgl. Grafe, Frieda, *Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal*, München; Wien: Hanser ²1987, S. 63.

Es ist wichtig, die anfängliche Entwicklung dieser Filmstadt und die Einstellung gegenüber dem Hochhausbau in Europa zu beschreiben, damit die Formensprache der Stadt *Metropolis* im Kontext der Zeit nachvollziehbar ist. Dieses düstere Stimmungsbild war nicht von Anfang an so geplant. Die erste Fassung, die Erich Kettelhut für das Stadtzentrum zeichnete, erscheint noch viel harmonischer als das Endergebnis.²³¹

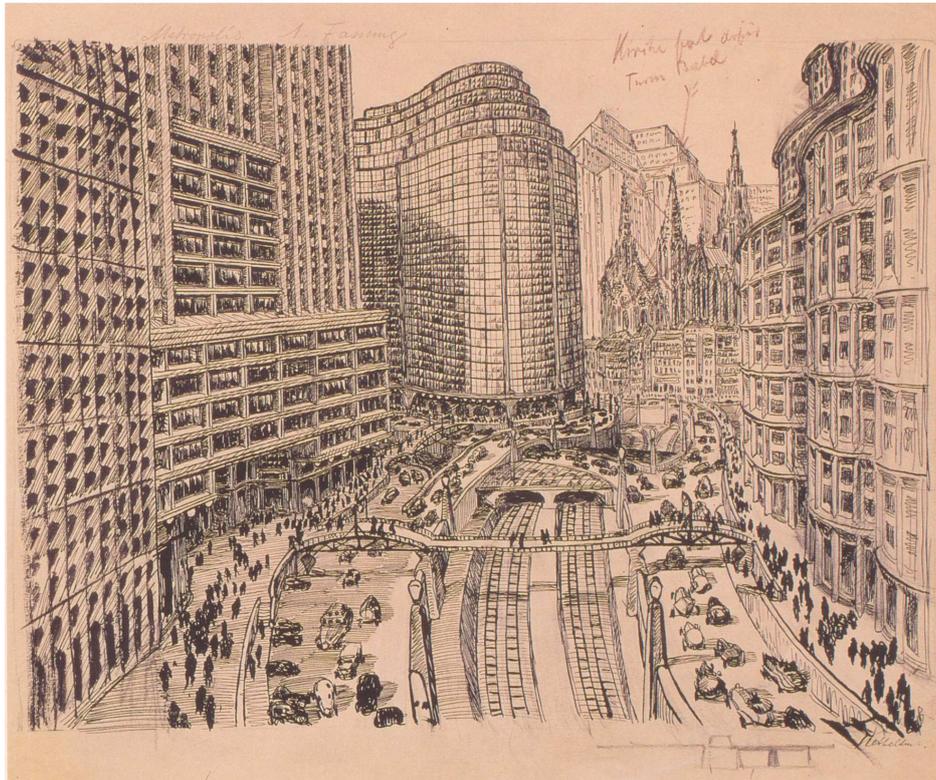


Abb. 6: Kettelhuts erste Skizze

„Autoverkehr fließt reibungslos auf mehreren Ebenen, für ausreichende Parkplätze ist gesorgt. Fußgänger flanieren zwischen Hochhäusern und sehen sich die Schaufenster an. Im Hintergrund steht als Stadtmittelpunkt die gotische Kathedrale, umgeben von engen, alten Bürgerhäusern. So hat sich wohl jeder um 1925 eine deutsche Stadt in nicht allzu ferner Zukunft vorgestellt.“²³²

Diese Vorstellung veranschaulicht eher die positiven Eigenschaften einer zukünftigen Stadt. Doch wie aus dieser Skizze herausgelesen werden kann, war der Regisseur mit dem ersten Entwurf nicht einverstanden. „Lang hat mit kräftigem braunen Farbstift, der noch heute in der Zeichnung sichtbar ist, Kettelhuts sorgsam detaillierte Kathedrale zweimal durchgestrichen.“

²³¹ Vgl. Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 28.

²³² Ebda. S. 28.

»Kirche fort, dafür Turm Babel«, schrieb er daneben.²³³ Lang forderte eine „tyrannisierende Stadtarchitektur“²³⁴, er wollte, dass die Silhouette der zukünftigen Stadt nicht mehr von einem Kirchturm, sondern von modernen Tempeln der Stadt regiert werden soll.²³⁵

„Es war klar, daß die Filmhandlung um die menschenverachtende Herrschaft Joh Fredersens über Metropolis [...] in einer so harmlos freundlichen Umgebung nicht zu inszenieren war. Die Architektur der Stadt mußte überwältigend, düster und bedrohlich werden, [...] eine Hauptrolle im Film übernehmen.“²³⁶

Von einer überwältigenden Architektur ist in Kettelhuts Skizze nichts zu spüren. Dies liegt daran, dass er erkennbare Menschen zeichnete und somit das Maßstabsverhältnis Mensch zu Architektur noch einigermaßen natürlich wirkte. Damit er einen Entwurf liefern konnte, die den Erwartungen des Regisseurs gerecht wurden, musste sich Kettelhut nach neuen Inspirationen umsehen und Bilder einer negativen, zukünftigen Stadt finden. Im Zuge seiner Recherche entdeckte er schlussendlich das architektonische Vorbild für *Metropolis*. „Amerika. Fotos von engen New Yorker Straßenschluchten, in denen wie es hieß, die Büroangestellten nie das Tageslicht sahen.“²³⁷ Kettelhut stieß auf die neue Sachlichkeit, ein architektonischer Versuch, rationale und funktionalistische Kunst zu erschaffen.²³⁸ Einerseits wurde mit diesem Bild die Vision von deutschen Wolkenkratzern als „Symbol nationalen Stolzes und einer zukünftigen deutschen Rolle als Weltmacht“ aufgegriffen. Aber andererseits spielte diese Filmarchitektur auch auf Diskussionen um die bedrohliche Amerikanisierung und die übermächtige Technik an.²³⁹ Etliche Architekten und Stadtplaner, sowie Politiker führten damals Debatten über die zweifelhafte Rolle der Wolkenkratzer. Die Hochhäuser wurden sogar als „vulgäre Ausgeburten eines ungehemmten Kapitalismus bezeichnet“.²⁴⁰ Kracauer äußert in seinem Artikel „Über Turmhäuser“ seine Meinung die Wolkenkratzer New Yorks.

„Turmartige Ungetüme, die ihr Dasein dem ungezügelten Machtwillen raubtierhaften Unternehmertums verdanken, stehen dort wild und regellos

²³³ Ebda. S. 28.

²³⁴ Koebner, *Reclams Sachlexikon des Films*, S. 30.

²³⁵ Vgl. Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 28.

²³⁶ Neumann, Dietrich (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, München: Prestel 1996, S. 96.

²³⁷ Vgl. Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 33.

²³⁸ Vgl. Albrecht, *Architektur im Film*, S. 80.

²³⁹ Vgl. Neumann; Dietrich, »Die Wolkenkratzer kommen!« *Deutsche Hochhäuser der zwanziger Jahre; Debatten, Projekte, Bauten*, Braunschweig: Vieweg, 1995, S. 148.

²⁴⁰ Vgl. Neumann, Dietrich, „Vorboten und Folgen von Metropolis: Film und Architektur auf der Suche nach der modernen Stadt.“, *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, Hg. Dietrich Neumann, München: Prestel 1996, S. 33-38, hier: S. 35.

nebeneinander, außen und innen häufig mit einer prunkvollen Scheinarchitektur verkleidet, die ihren höchst profanen Zwecken in keiner Weise entspricht.²⁴¹

Er kritisierte zudem „die Zusammenpressung des Verkehrs im Umkreis der Hochhäuser zu bestimmten Tageszeiten“, sowie „die Überlastung des Untergrunds“ und auch „die Licht- und Luftbeschränkung“. Für Kracauer verkörpert das Erscheinungsbild der Hochhäuser den „Geist des Materialismus und kapitalistische Beutegier“.²⁴² Kettelhut griff diese Gedanken und Gefühle auf und erschuf die apokalyptische Zukunftsstadt *Metropolis*, die ihre bedrohliche Wirkung unter anderem durch diese herrschende Skepsis Hochhäusern gegenüber erlangte. Und damit traf er schlussendlich auch den Geschmack des Regisseurs, der während seiner ersten Amerikareise ebenfalls von dem neuartigen Stadtbild fasziniert war. Die amerikanischen Wolkenkratzer erinnerten ihn an eine Kulisse, einen Vorhang, der an einem bedrohlichen, düsteren Himmel hängt.²⁴³ Für Lang hatte diese neue utopischen Denk- und Bauweise einen furchteinflößenden Beigeschmack.

„Es herrschte damals eine schreckliche Hitze... Und bei der Besichtigung New Yorks hatte ich die Vorstellung, daß dies der Schmelztiegel vielfältiger und wirrer menschlicher Kräfte war, die blind einander anstießen, in dem unbezwingbaren Verlangen sich gegenseitig auszubeuten, und so in einer ständigen Angst lebten.“²⁴⁴

Insbesondere New York symbolisierte für Lang die Stadt der Zukunft, die zum Vorbild für *Metropolis* werden sollte. Vor allem die in unendliche Höhe wachsenden Gebäude faszinierten und inspirierten ihn.

„Übrigens ist es nicht auszudenken, was aus dem Universum geworden wäre, wenn ein Amerikaner den Plan dazu entworfen hätte. Er baut seine Städte und Straßen nicht so, wie er sie heute braucht, sondern wie er sie in zehn Jahren brauchen wird; mit einem unbegrenzten Limit nach oben.“²⁴⁵

Durch die Filmarchitektur, die schlussendlich im Film verwirklicht wurde, erlangte *Metropolis* schließlich die charakteristische, düstere Atmosphäre. Die sonnigen Straßen und

²⁴¹ Neumann; »Die Wolkenkratzer kommen!«, S. 10 (Orig. in Siegfried, Kracauer, „Über Turmhäuser.“, *Frankfurter Zeitung* 33/9, 2. März 1921, S. 14-15.)

²⁴² Vgl. Ebda, S. 10.

²⁴³ Vgl. Göttler, *Fritz Lang. Metropolis*, S. 3.

²⁴⁴ Vgl. Ebda. S. 3.

²⁴⁵ Vgl. Lang, Fritz, „Was ich in Amerika sah. Neuyork- Los Angeles“. Fritz Lang, die Stimme von *Metropolis*, Hg. Gehler Fred / Ullrich Kasten, Berlin: Henschel 1990, S. 207-211; (Orig. *Film Kurier* 6/292, 11. Dezember 1924); S. 208ff.

Plätze, die zum gemütlichen Flanieren einladen, sind völlig verschwunden. Die Hochhäuser sind auf einfache, geometrische Grundformen reduziert und auch die Fassadengestaltung der vorderen Gebäude erinnert an die Formensprache der neuen Sachlichkeit. Sie ist schmuck- und ornamentlos ausgestaltet und sieht fast überall gleich aus. Zudem sind die Gebäude plötzlich von 20 bis 30 Stockwerken auf 40 bis 80 herangewachsen.²⁴⁶ „Lediglich der gerundete Glasturm [...] ist noch sichtbar, doch seine freien Kurven sind in ein konstruktives Korsett und zwischen mächtige Stützpfeilern gezwängt.“²⁴⁷

Ein ähnlicher Ansatz bei der Entwicklung einer apokalyptischen Großstadt wurde auch bei Gotham City in *Batman* und *Batman Returns* verfolgt. Auch hier wollte der Regisseur die Geschichte nicht an einem alltäglichen Ort spielen lassen. „Die Vorstellung, Batman an irgendeinem Drehort in New York zu filmen, schien mir einfach nicht richtig.“²⁴⁸ Somit wurde eine neue Stadt erschaffen, bei der versucht wurde, sie mit den „schlimmsten Aspekten New Yorks“ zu kombinieren.²⁴⁹



Abb. 7: Gotham City, *Batman*

„[Wir] stellten uns vor, wie die Stadt aussehen würde, wenn es keine Planungsbehörden gegeben hätte und wenn die Stadt von Erpressung und Verbrechen regiert worden wäre, eine Stadt ohne Bauordnungen und Gesetze,

²⁴⁶ Vgl. Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 33.

²⁴⁷ Vgl. Neumann, (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, S. 96.

²⁴⁸ Vgl. Jody Duncan, Shannon, „A dark and stormy knight“, *Cinefex* 41, Februar 1990, S.4-33. zit. n. Neumann, (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, S. 162.

²⁴⁹ Vgl. Ebda. S. 162.

die etwa festlegen, daß Hochhäuser so gebaut werden, daß immer noch Licht in die Straßen fallen kann.“²⁵⁰

Die Architektur nimmt ähnlich wie bei *Metropolis* beinahe den gesamten Bildausschnitt ein. Menschen als winzige Figuren tummeln sich zwischen den Häuserschluchten, wodurch die Gebäude noch dominanter erscheinen. Auch hier dient der Mensch als maßstäbliches Bezugssystem, ohne das die Größe der Bauten nicht wirken könnte. Bei *Metropolis* erinnert die scharfkantige Architektur an „Monumente aus Stahl und Glas, die wie riesige Maschinenteile aussehen.“²⁵¹ Auch bei Gotham City wirken die Gebäude, als würden dampfende Maschinen aus den Fassaden hervorbrechen.²⁵² „[A] patchwork nightmare of dirty steel, brick and cement.“²⁵³ Filmarchitekt Anton Furst „entwarf eine Stadtlandschaft aus schweren, industriell anmutenden Bauten mit eindrucksvollen Konstruktionsgliedern“²⁵⁴. Burton formulierte die Atmosphäre, die Gotham City beherrschen soll, sehr treffend. „[Als] sei die Hölle durch das Straßenpflaster hervorgebrochen und hörte nicht auf weiterzuwachsen.“²⁵⁵

Es stellt sich die Frage, wie die Architekturen in *Metropolis* und *Batman* dem Zuschauer erscheinen. Wie bereits erwähnt, beschreibt Burke die ungeheure Größe als ein wichtiges Merkmal des Erhabenen. Der Grund dafür ist, dass es dem menschlichen Auge sehr schwer fällt, einen großen Raum oder einen gigantischen Körper schnell erfassen zu müssen. „[Die] feinen Nerven und Muskeln, die zur Bewegung des Auges dienen, müssen infolgedessen dann sehr angestrengt werden und ihre große Sensibilität muß sie durch diese Anstrengung in einen hohen Grad von Erregung versetzen.“²⁵⁶ Auch die erhabenen Städte *Metropolis* und *Gotham City* kann der Zuschauer nur mit Mühe in kurzer Zeit ganz erfassen und es stellt sich die Frage, wohin sich sein Blick primär richtet. Verfolgt der Betrachter bei *Batman* die endlose Straße nach hinten oder versucht er, die Massigkeit der vorderen Gebäude zu erfassen? Wandert sein Auge bei *Metropolis* die gigantischen Wolkenkratzerfassaden entlang oder zieht

²⁵⁰ Ebda. S. 162.

²⁵¹ Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 173.

²⁵² Schon zu Beginn des 19. Jahrhunderts wurden alle Bauwerke, die in Verbindung mit der Dampfmaschine standen und denen somit große Bewunderung geschenkt wurde, als erhabene Monumentalarchitektur ausgeführt: Lager, Energieerzeugungsfabriken, Viadukte, Gaswerke, Bahnhöfe und Tunnel. Die Erhabenheit sollte den Fortschritt und die mächtige Kraft dieser Gebäudefunktionen widerspiegeln. Vgl. Taylor, Nicholas, „The awful sublimity of the victorian city“, *The Victorian city. Images and realities*, Hg. Harold Dyos/Michael Wolff, London: Routledge 1973, S. 431-448, hier: S. 434.

²⁵³ Mark S., Reinhart, *The Batman filmography. Live-action features, 1943 – 1997*, McFarland 2005, S. 144.

²⁵⁴ Neumann, (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, S. 162.

²⁵⁵ Shannon, „A dark and stormy knight“, zit. n. Neumann, (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, S. 162.

²⁵⁶ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 178.

zuerst der neue Turm Babel als höchstes Gebäude, der hinter diesem Szenario herauszuwachsen scheint, seine Aufmerksamkeit auf sich? Die Erhabenheit der Gebäude ruft beim Zuschauer eine gewisse Erregung hervor, da er nicht begreifen kann, was er sieht. Er kann keine passenden Worte, keinen Ausdruck dafür finden. Er versucht etwas sichtbar zu machen, das nicht sichtbar gemacht werden kann. Das Erhabene versetzt den Betrachter in ein Gemüt des Erstaunens, er fühlt sich betäubt und erstarrt.²⁵⁷ Dass bei den bisher genannten Außenräumen in *Gotham City* und *Metropolis* primär eine allgemein böse Atmosphäre erschaffen wird und Emotionen, wie Erstaunen und Benommenheit beim Zuschauer ausgelöst werden, kennzeichnet die Architektur in diesen Filmbeispielen als Gefühlsträger.

Größe allein ist für eine erhabene Wirkung nicht ausschlaggebend. Burke merkt bei seiner Erläuterung zum Erhabenen an, dass es einen erheblichen Unterschied macht, in welche Richtung sich ein Gebäude ausdehnt. Die Architektur kann sich sowohl in die Länge, in die Höhe, als auch in die Tiefe erstrecken. Die Länge erzeugt den geringsten Eindruck. So erzielt beispielweise eine Länge am ebenen Boden niemals die gleiche erhabene Wirkung wie dieselbe Länge als hoher Turm.²⁵⁸ „Der Wolkenkratzer spielt die Rolle des Grabsteins für die in der „unteren Welt“ dahinvegetierende und apathische Arbeitsklasse.“²⁵⁹ Man würde die Architektur wohl anders interpretieren, bestünde *Metropolis* statt den hohen Gebäuden aus horizontalen, aber endlos lang erscheinenden Bauriegeln.

Joh Fredersen bewohnt im 200. Stockwerk die oberste Etage des neuen Turm Babels. Somit überträgt sich das erhabene Gefühl der Architektur auf seine Person. Das Verlangen des Menschen, sich so weit wie möglich vom Erdboden in die Höhe zu erheben, geht mit dem Gefühl des Erhabenen einher. Je höher über dem Erdboden, desto besser ist die Sicht über ein größeres Gebiet oder die Stadt. Durch diesen weiten Blick kontrolliert Joh Fredersen sein Imperium. „Der Wolkenkratzer repräsentiert das erhebende Gefühl des Aufstiegs, zugleich aber auch die Angst vor dem Absturz.“²⁶⁰ Diese These bewährt sich auch gegen Ende des Films, wenn Joh Fredersens Imperium zusammenzubrechen droht.

Auch wenn die Höhe eines Gebäudes erhaben ist, ist Burke der Meinung, dass die Höhe im Vergleich zur Tiefe weniger wirkungsvoll ist, da der Betrachter beim Hinabblicken eines tiefen Abgrundes mehr beeindruckt ist, als beim Hinaufsehen eines hohen Turmes.²⁶¹ Auch diese These findet sich in *Metropolis* wieder, wenn dem Zuschauer ein Blick über den neuen

²⁵⁷ Vgl. Lyotard, „Das Erhabene und die Avantgarde“, S.260.f.

²⁵⁸ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 108 f.

²⁵⁹ Wehsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 173.

²⁶⁰ Vgl. Ebda. S. 165.

²⁶¹ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 109.

Turm Babel gezeigt wird. Vorbei an dem massiven Wachturm schießen tiefe und enge Häuserschluchten in die Finsternis hinunter.



Abb. 8: Der neue Turm Babel, *Metropolis*

Aber nicht nur die Dimension ist für ein erhabenes Erscheinungsbild entscheidend, sondern auch die Gestaltung der Form. Gerade weil sich der neue Turm Babel in seiner Kegelform von den klassisch kubischen Wolkenkratzern im Vordergrund abhebt, sticht er dem Zuschauer ins Auge und wird als das mächtigste Gebäude, als moderner Tempel der Stadt interpretiert. Der Tempel, eine Architektur der religiösen Macht, zählt zur historisch ältesten Herrschaftsarchitektur. Damit der Bau noch höher wirkt, ist er durch eine starke, symmetrische Form- und Fassadengestaltung geprägt. Ähnlich wie im klassischen Tempelbau wird die Senkrechte durch starke Säulen, Pfeiler und Fensterformen betont. Mehrere unterschiedlich ausgeführte Geschosshöhen strecken das Gebäude noch mehr in den Himmel.²⁶² Dadurch wirkt diese Gebäudeform standfest, so als könnte es alle Lasten mühelos tragen. Die wuchtige Form des neuen Turm Babels erinnert außerdem auch an Monumentalbauten, wie an das Leipziger Völkerschlachtdenkmal. „Daß ausgerechnet diese Formen nun für den zentralen Turm des brutalen Herrschers über Metropolis herangezogen wurden, war sicherlich kein Zufall.“²⁶³

²⁶² Merkmale zum klassischen Tempelbau siehe auch Richter, *Architekturpsychologie*, S. 157f.

²⁶³ Vgl. Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 33.



Abb. 9: Drax' Geheimlabor, *Moonraker*

Bei *Moonraker* erinnert das Geheimlabor des Bösewichts Drax ebenfalls durch seine Form an einen herrschaftlichen Tempel. Gigantische, aufeinandergeschichtete Würfel verleihen dieser Architektur eine pyramidenartige Form. Die Umgebung und vor allem die daneben stehende Frau, die gerade das Gebäude betritt, schaffen ein maßstäbliches Bezugssystem, ohne das dieser Tempel seine wahre Größe nicht zeigen kann. Wie der neue Turm Babel ist er von Symmetrie und massiver Standfestigkeit gekennzeichnet. Burke bezeichnet Eigenschaften wie Stabilität und Robustheit als wichtige Merkmale für eine erhabene und starke Größe.²⁶⁴

Auch *Iron Sky* ist ein gutes Beispiel dafür, dass die Form aussagekräftig sein kann. Diese Architektur des Bösen wirkt hier mehr durch ihre Form als durch ihre Größe, was zum einen daran liegt, dass die umliegende Umgebung nur aus Mondlandschaft besteht und somit kein direktes Bezugsverhältnis zum Menschen hergestellt werden kann, wie es bei *Metropolis*, *Moonraker* oder *Batman* der Fall ist. Auch Kant betont, dass beim Mathematisch-Erhabenen die Größe nur durch einen Vergleich mit anderen Größen wirken kann. „Wie groß es aber sei, erfordert jederzeit etwas anderes, welches auch Größe ist, zu seinem Maße“²⁶⁵

Bei *Iron Sky* handelt es sich dennoch um einen festungsartigen Gebäudekomplex, den der Zuschauer auch als solchen wahrnimmt. Was jedoch noch stärker beeindruckt, ist seine Form, die jedoch nicht einer bestimmten Funktion, wie etwa der Grundrissnutzung, dienen soll. Diese signifikante Form wurde „unter dem Aspekt ihrer Wirkung auf den Menschen“²⁶⁶ konzipiert.

²⁶⁴ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 156.

²⁶⁵ Vgl. Kant, *Kritik der Urteilskraft*, S. 110f.

²⁶⁶ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 87.

„Herrschaftsarchitektur verkörpert oft auch eine angestrebte Idealgestalt, in der der Bauherr behaust und repräsentiert werden will. Die Suche nach der Baugestalt, nach dem angestrebten Ausdruck der Macht ist nicht beliebig, im Gegenteil sie ist ideengeleitet.“²⁶⁷



Abb. 10: Symbolarchitektur, *Iron Sky*

Die Idealgestalt des Bösen, die hier aufgebaut wurde, das monumentale Hakenkreuz, ist sofort für jeden lesbar. Es hebt sich förmlich aus der schroffen Mondoberfläche hervor. „Architektur ist im Film eingebunden in das komplexe Zusammenspiel zwischen Form, Bedeutung und Symbol, das den psychologischen und ästhetischen Rahmen der Interpretation bildet.“²⁶⁸ Bei *Iron Sky* verwandelt sich eine architektonische Form zum Bedeutungsträger, sie erzählt etwas. Ein faschistisches Zeichen wird dreidimensional, wird zu einer gebauten Form, wird zu Architektur. Das furchterregende Symbol dient hier zur Einschüchterung.²⁶⁹

Der neue Turm Babel in *Metropolis*, der pyramidenartige Tempel in *Moonraker* und die Festung in *Iron Sky* kreieren bedrohliche Atmosphären und dienen somit als Gefühlsträger. Gleichzeitig fungieren sie aber auch als Charaktervermittler, weil sie den direkten Wohnort der jeweiligen Bösewichte darstellen.

Die Wirkung einer überdimensionalen Größe lässt sich steigern, wenn der Betrachter das Gefühl vermittelt bekommt, dass sich die Ausmaße der Architektur bis ins Unendliche fortführen. „Man bedenke nur, daß kaum irgend etwas dem Gemüt durch Größe imponieren kann, das sich nicht irgendwie dem Unendlichen näherte; dies kann kein Ding, solange wir seine Grenzen wahrzunehmen vermögen.“²⁷⁰ Sobald der Betrachter die Grenzen eines

²⁶⁷ Kündiger, *Fassaden der Macht*, S. 23.

²⁶⁸ Wehsmann, *Cinetecture. Film, Architektur, Moderne*, S. 56.

²⁶⁹ Beyme, Klaus, *Die Kunst der Macht und die Gegenmacht der Kunst. Studien zum Spannungsverhältnis von Kunst und Politik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 242.

²⁷⁰ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 98.

Gebäudes nicht wahrnehmen kann, wirkt es unendlich. „Unendlichkeit hat die Tendenz, den Geist mit derjenigen Art frohen Schreckens zu erfüllen, die die eigentümlichste Wirkung und das sicherste Merkmal des Erhabenen ist.“²⁷¹ Diese These wirft die Frage auf, warum etwas unendlich wirken kann, auch wenn nichts existiert, das tatsächlich unendlich ist. Burke zeigt verschiedene Wege, wie dieser Effekt erreicht werden kann.

Unendlichkeit kann durch eine sukzessive Anordnung erreicht werden. Elemente eines großen Objekts reihen sich zu einer scheinbar unendlichen Menge hintereinander, sodass der Betrachter ohne Probleme und mit Hilfe seiner Einbildungskraft diese Reihe ins Unendliche fortführen kann. Außerdem fällt es dem menschlichen Auge schwer, bei einer Vielzahl an gleichen Dingen Grenzen zu ziehen.²⁷²

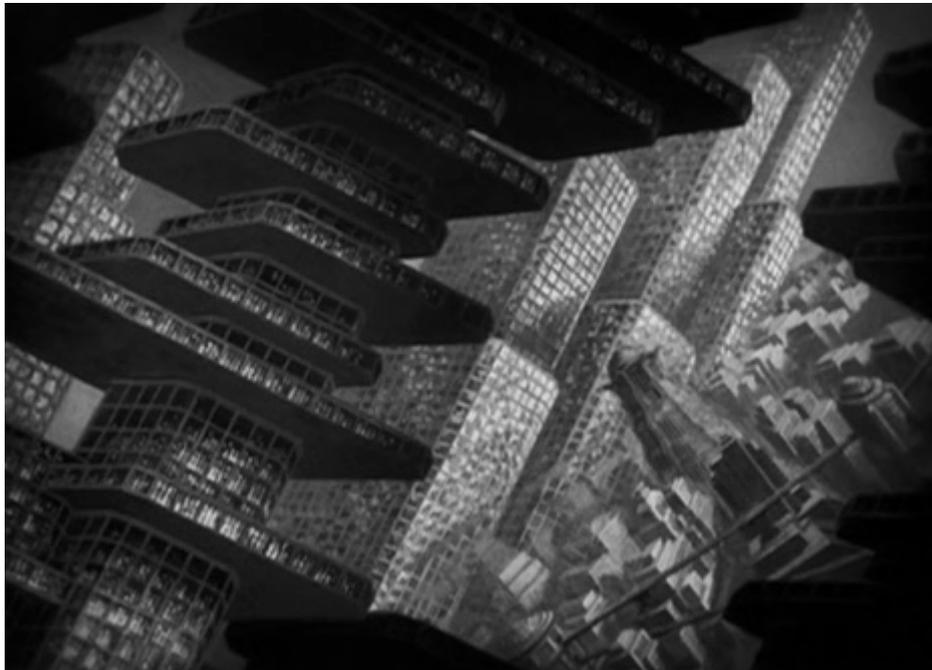


Abb. 11: Fassadengestaltung, *Metropolis*

Bei *Metropolis* stellen die immer gleichen Fensterformen der Wolkenkratzer eine sukzessive Anordnung dar. Diese Reihung an quadratischen Öffnungen rastert nicht nur die Fassaden, sondern verleiht ihnen auch den Anschein, als würden sie niemals enden. Ganz vorne liegen gerasterte Gebäude im Schatten. Dieselbe Struktur setzt sich nach hinten fort und überdeckt die jeweils dahinterliegende Reihung. Der Zuschauer erkennt weder einen Anfang, noch ein Ende der Architekturen oder der Stadt.

Gesteigert wird dieser Effekt laut Burke, wenn er mit dem Aspekt der „sukzessiven Anordnung gleichartiger Teile in einer geraden Linie“ verknüpft wird. In seinem Buch *Vom*

²⁷¹ Ebda. S. 110.

²⁷² Vgl. Ebda. S. 110.

Erhabenen und Schönen fordert er den Leser auf, sich eine gerade Reihung gleichartiger Dinge vorzustellen.²⁷³ Als Filmbeispiel kann das Hakenkreuz in der Vorderansicht von *Iron Sky* angeführt werden. Hier ist bei einem vorderen Bauriegel eine Strukturierung der Fassade erkennbar. Die massive Wand wird durch senkrechte, gleich dicke Balken unterteilt, die dadurch wie eine Kolonnade wirkt. Durch das Wahrnehmen dieser Reihe kann das Auge die visuelle Situation nicht sofort wieder verlassen und folgt der Aufstellung bis ans Ende. „Impuls auf Impuls, Schlag auf Schlag, bis das Auge so lange in dieser besonderen Weise beschäftigt [ist], daß es sein Objekt nicht gleich wieder verlassen kann.“²⁷⁴ Ebenso wirkt auch hier die Wand erhaben, weil der Betrachter das Gefühl verspürt, sie lange betrachten zu müssen, damit er ihre Ausmaße wahrnehmen kann.



Abb. 12: Fassadengestaltung, *Iron Sky*

Wichtig ist, dass das Prinzip der Einfachheit und Gleichheit in Anordnung, Gestalt und Farbe beibehalten wird. Wird die sukzessive Reihung nämlich unterbrochen, weil beispielsweise zwischen den Balken plötzlich eine andersartige Fensteröffnung die Wand durchbricht, verliert diese Wand an Erhabenheit. „So fährt das Auge fort, abwechselnd das eine Bild aufzunehmen und wieder aufzugeben und gleichzeitig das andere aufzugeben und wieder aufzunehmen“²⁷⁵ Anhand der sukzessiven Anordnung wird ersichtlich, warum Kettelhuts erster Entwurf für *Metropolis* weniger erhaben als das Endergebnis wirkt. Von der architektonischen Vielfalt, die noch bei seiner ersten Skizze spürbar ist, ist am Schluss nicht mehr viel übrig. „Die eintönigen Fassaden haben den schweren Vertikalismus der typischen amerikanischen Hochhäuser übernommen.“²⁷⁶ Ein ständiger Wechsel zwischen

²⁷³ Vgl. Ebda. S. 182.

²⁷⁴ Vgl. Ebda. S. 182.

²⁷⁵ Ebda. S. 183.

²⁷⁶ Vgl. Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 34.

unterschiedlichen Gebäudeformen bedeutet, dass keine sukzessive Anordnung wahrgenommen werden kann. „[Jede] Änderung des Objekts [ist] für die Organe des Gesichts eine Beruhigung und Erschlaffung, und diese Unterbrechungen schließen jene mächtige Regung aus, die zur Erzeugung des Erhabenen so notwendig ist.“²⁷⁷

Folgt man dieser These, stellt sich die Frage, wie sich die Wirkung verändern würde, wenn die Häuser von *Metropolis* keine strenge Fassadengliederung hätte oder wenn bei *Iron Sky* die Wände nicht durch breite Balken unterteilt wären. Man könnte meinen, dass eine glatte Wand ebenfalls erhaben wirkte, wenn es nichts gibt, das die sukzessive Anordnung stört oder unterbricht.²⁷⁸

„Eine lange kahle Wand ist sicher kein so großartiges Objekt wie eine Kolonnade von gleicher Länge und Höhe. [...] Wenn wir auf eine kahle Wand blicken, so eilt das Auge angesichts der Ebenmäßigkeit seine Objekts sofort dessen ganze Ausdehnung entlang und ist schnell an seiner Grenze angelangt; das Auge trifft dabei nichts an, was sein Vordringen unterbrechen könnte; aber es trifft auch nichts an, wovon es so lange festgehalten würde, daß eine sehr große und anhaltende Wirkung entstehen könnte.“²⁷⁹

Eine nackte, gigantische Wand löst nur einen einzigen Impuls aus. Die Wirkung ist jedoch nicht so effektiv wie eine ganze Abfolge gleichartiger Impulse. „Der Anblick einer kahlen Wand ist unzweifelhaft großartig, wenn sie von großer Höhe und Länge ist. Aber das ist nur eine einzige Idee. Ihre Größe beruht deshalb nicht so sehr auf dem Prinzip der Unendlichkeit, als auf dem Prinzip der Riesigkeit.“²⁸⁰ Bestünden die Hochhäuser in *Metropolis* oder *Gotham City* lediglich aus kahlen Kuben ohne Fensteröffnungen, würde der Zuschauer die Ausmaße ihrer Größe viel schneller und leichter wahrnehmen können, weil das Auge nirgendwo hängen bleibt. Ein schnelles Erfassen eines Gebäudes bedeutet eine Verminderung des erhabenen Erscheinungsbildes. Auch der Bauriegel des Hakenkreuzes bei *Iron Sky* wirkte weniger erhaben, wenn er ohne die kolonnadenartige Fassadenstruktur ausgeführt wäre.

Der Effekt der Unendlichkeit kann auch über Licht und Dunkelheit erzeugt werden. Mit Hilfe von Licht werden Gebäude in Szene gesetzt und bestimmte bauliche Elemente stärker betont. Architektur wird mit Licht gebaut und inszeniert.

„Räume werden nicht nur durch Mauern geschaffen, sondern auch mit Licht, Fluten und Perspektiven nicht nur durch steinerne Gesimse und kragenden

²⁷⁷ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 183.

²⁷⁸ Vgl. Ebda. S. 183.

²⁷⁹ Ebda. S. 183f.

²⁸⁰ Vgl. Ebda. S. 184.

Balken, sondern auch durch Licht, Fassaden werden nicht nur gestaltet durch Fensterfolgen und Stuckaturen, sondern auch durch Licht.“²⁸¹

Lichtverhältnisse können eine Raumatmosphäre stark beeinflussen. „Licht als Atmosphäre gibt den Dingen und den Szenen, gibt der Umgebung, die in einer bestimmten Beleuchtung erscheint, einen emotiven Charakter. Wir fühlen uns davon angesprochen, ergriffen, wir werden von der jeweiligen Beleuchtung in einer gewissen Weise gestimmt.“²⁸² Damit Architekturen des Bösen mit Licht inszeniert werden können, muss es sich allerdings um besonderes Licht handeln, weil sie sonst seine Wirkung verfehlt.

„Wenn Licht das Erhabene hervorbringen soll, so muß es von gewissen Umständen begleitet sein; ohne diese enthält es nur die Fähigkeit, andre Dinge sichtbar zu machen. Bloßes Licht ist etwas zu Alltägliches, um einen starken Eindruck auf das Gemüt zu machen; und ohne starken Eindruck kann nichts erhaben sein.“²⁸³

Bestimmte Lichtstimmungen können den Zuschauer in ein Gefühl von Ungewissheit versetzen, können ein Gebäude bedrohlich wirken lassen.



Abb.13: Lichtinszenierung, *Iron Sky*

Als bei *Iron Sky* der Anführer der Nationalsozialisten Kortzfleisch das erste Mal den Schauplatz des Bösen betritt und mit seinem Auto durch den monumentalen Eingangsbereich fährt, erkennt der Zuschauer, dass das Gebäude mit unendlich vielen Beleuchtungskörpern gespickt ist, die an Sterne im Weltall erinnern. „Der Raum, der durch Sterne gegliedert wird,

²⁸¹ Böhme, Gernot, *Architektur und Atmosphäre*. München: Fink, 2006, S. 91.

²⁸² Ebd. S. 104.

²⁸³ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 117.

bleibt an sich dunkel.“²⁸⁴ Teilweise ist nicht erkennbar, ob die Lichter direkt an der Fassade angebracht sind oder aus Öffnungen im Gebäude herausleuchten. Wenn diese Lichtpunkte nicht der Beleuchtung dienen, stellt sich die Frage, wozu sie dann eingesetzt werden. Die hellen nahen und fernen Punkte setzen sich unaufhörlich bis in tiefe Ecken und Löcher des Gebäudes fort und wirken, als würden sie nirgends ein Ende finden. „Sterne erlauben keine Abschätzung von Abständen.“²⁸⁵ Die scheinbare Unendlichkeit verleiht dem Gebäude eine ungemeine Größenausdehnung, die kaum erfasst werden kann. Dadurch wirkt die Architektur riesiger, als sie eigentlich ist und erfüllt somit das Merkmal des Erhabenen von unendlicher Größe.

Auch bei *Batman* und *Batman Returns* wird Gotham City bei Nacht nur schummrig beleuchtet. Dadurch ist die Architektur in dieselbe Farbe wie der Nachthimmel getaucht. Der Zuschauer hat Probleme, die einzelnen Gebäude zu erkennen, weil durch diese Lichtatmosphäre die Baukörper förmlich ineinander verschwimmen. Es fällt schwer festzustellen, an welcher Stelle ein Gebäude anfängt und wo es endet. Als Gotham City bei *Batman Returns* dem Zuschauer zum ersten Mal vorgestellt wird, schneit es gerade. Es ist nicht leicht, zwischen den Lichtpunkten, beleuchteter Fensteröffnungen und den Schneeflocken zu unterscheiden.



Abb.14: Gotham City bei Nacht, *Batman Returns*

²⁸⁴ Ebda. S. 99.

²⁸⁵ Ebda. S. 99.

Das Licht, aber vor allem die Farben, die das Licht hervorbringt, verfärbt wortwörtlich die Architektur zu Gunsten einer bestimmten Atmosphäre. „Es sind die Farben, das Licht [...], die einem Raum, einer Szene eine gewisse Atmosphäre verleihen.“²⁸⁶ Auch Farben können als Ursache des Erhabenen wirken. Helle, weiche und freundliche Farben sind jedoch nicht so gut dafür geeignet, als dunkle und düstere Farben.

„[Wenn] in Gebäuden der höchste Grad des Erhabenen angestrebt wird, so dürfen Material und Ornamente weder weiß noch grün, noch gelb, noch blau, noch blaßrot, noch violett, noch gesprenkelt, sondern sie müssen von trüben und dunklen Farben sein – wie schwarz, braun oder tief-purpurn. [...] [Das Gebäude muss] immer unter sorgfältiger Vermeidung alles Hellen und Heiteren [erschaffen werden]: Denn nichts tötet so unausbleiblich allen Geschmack des Erhabenen.“²⁸⁷

Bei *Batman* tritt Gotham City sogar tagsüber in grauen und dunklen Farben auf. Düstere Farben symbolisieren Dunkelheit und Nacht und damit einhergehend auch eine mögliche Atmosphäre des Bösen. Bukes These erklärt somit, warum Architekturen des Bösen, wie beispielsweise das Hakenkreuz bei *Iron Sky* oder die Darstellungen Gotham Citys, meist nie mit zarten Pastellfarben gestaltet werden. Eine andere Licht- und Farbgebung würde die Atmosphäre stark verändern und die Architektur würde ihre Bedrohlichkeit verlieren.

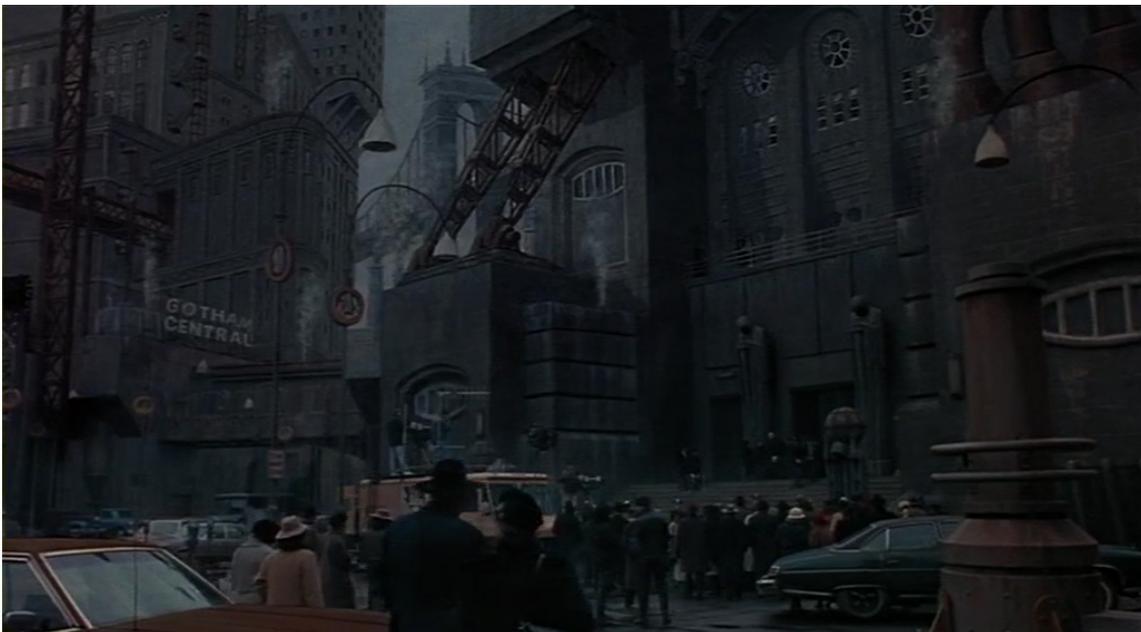


Abb. 15: Farbgestaltung, *Batman*

²⁸⁶ Ebda. S. 103.

²⁸⁷ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 120.

Gotham City wird bei *Batman* und *Batman Returns* in den ersten Szenen stets bei Nacht vorgestellt. Die Stadt wirkt dadurch viel gefährlicher und düsterer als am Tag. „Auch im Dunkeln hat man Raumerfahrung, aber der Raum kann dabei nah und bedrängend sein oder umgekehrt kann man sich in die unbestimmte Weite des Dunkels verlieren.“²⁸⁸ Dunkelheit geht mit dem Aspekt der Unklarheit einher, auf den bei den versteckten Architekturen noch genauer eingegangen wird und ist deshalb furchterregend, weil die Ausmaße der Gefahr nicht genau wahrgenommen werden können.

„Wenn wir den genauen Umfang irgendeiner Gefahr kennen, wenn wir unsere Augen an ihren Anblick gewöhnen können, so schwindet ein guter Teil unserer Befangenheit. Jedermann wird dies einsehen, der bedenkt, wie sehr in allen Arten der Gefahr die Nacht unser Grauen vermehrt“²⁸⁹



Abb.16: Gotham City bei Nacht, *Batman*

Zudem ist der Himmel in Gotham City stets stark bewölkt, so sehr, dass natürliche Lichtquellen wie der Mond nur schwach durchleuchten können. „[Der] bewölkte Himmel ist großartiger als der blaue; und die Nacht ist erhabener und feierlicher als der Tag.“²⁹⁰

Dass die dunkle Nacht mit Gefahr verbunden wird, begründet sich darin, dass Dunkelheit seit Beginn der Menschheit immer mit einer bestimmten Assoziation verknüpft wird:

²⁸⁸ Vgl. Böhme, *Architektur und Atmosphäre*, S. 96.

²⁸⁹ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 93.

²⁹⁰ Ebda. S. 120.

„In äußerster Finsternis ist es unmöglich, zu wissen, im welchem Grad von Unsicherheit wir uns befinden; wir kennen die Objekte nicht, die uns umgeben; jeden Augenblick könnten wir auf ein gefährliches Hindernis stoßen; wir könnten schon beim ersten Schritt, den wir machen, einen Abgrund herabfallen, und wenn ein Feind naht, so wissen wir nicht, in welcher Richtung wir uns verteidigen müssen.“²⁹¹

Finsternis wird vom Betrachter als schrecklich empfunden. Deshalb eignet sich bei *Batman* und *Batman Returns* die Darstellung von Gotham City in der Nacht stellvertretend für eine Bedrohung. Burke begründet die Behauptung, dass Finsternis als etwas Schreckliches empfunden wird außerdem noch dadurch, dass beim Betrachter eine schmerzhaft empfundene Ausgelöst wird. Aufgrund eines ständigen Bedürfnisses nach Licht, versucht er krampfhaft, irgendetwas in der Dunkelheit erkennen zu können.²⁹² Da Finsternis nicht durch Größe, sondern durch Furcht Erhabenheit erlangt, wird sie laut Kants Erläuterungen zum Dynamisch-Erhabenen der Natur gezählt. „[Es] kann für die ästhetische Urteilskraft die Natur nur sofern als Macht, mithin dynamisch–erhaben gelten, sofern sie als Gegenstand der Furcht betrachtet wird.“²⁹³

5.1.2. Versteckte Architektur

Im Unterschied zu Repräsentationsbauten sind bei versteckter Architektur Gebäude und Orte gemeint, die sich vollkommen geschützt und fern der Zivilisation befinden. Der Vorteil bei dieser Architektur liegt darin, dass sie von außen nicht erkennbar sind und somit ein „ideales Versteck für das Schmieden geheimer Weltherrschaftspläne“ bieten.²⁹⁴ Hinter den Mauern der Architektur können die Bösewichte von ihren Racheplänen, wie beispielsweise der Vernichtung der Menschheit, träumen. „[Das] Haus beschützt die Träumerei, das Haus umhegt den Träumer, das Haus erlaubt uns, in Frieden zu träumen.“²⁹⁵ Außerdem stellt so ein versteckter Ort eine Welt dar, die vollkommen eigenständig über längere Zeit existieren kann. „Die abgelegenen Räume sind Teil der architektonischen Machtinszenierung, die den Eroberungsplänen ausreichend Bewegungsspielraum bieten.“²⁹⁶ Es finden sich dabei etliche Orte, an denen sich die Architektur verstecken kann. Im Weltraum, unter der Erde oder im Meer.

²⁹¹ Vgl. Ebda. S. 185.

²⁹² Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 187.

²⁹³ Vgl. Kant, *Kritik der Urteilskraft*, S. 128.

²⁹⁴ Vgl. Petra, Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, 2012, S. 7.

²⁹⁵ Bachelard, *Poetik des Raumes*, S. 38.

²⁹⁶ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 88f.

Was diese Form der Architektur des Bösen von den vorher beschriebenen Repräsentationsbauten unterscheidet, ist, dass versteckte Architekturen erschrecken, weil sie abseits der gewohnten Welt liegen. „Je einsamer das Haus in der Landschaft steht, umso mehr sind die Bewohner und Besucher ihr ausgesetzt, und umso mehr fühlen sie sich von ihr bedroht.“²⁹⁷ Diese Architekturen entziehen sich der gewohnten Welt und können somit den Eigenschaften von Privation gleichgesetzt werden. Diesen Begriff verbindet Burke auch mit dem Erhabenen. „Alle gänzlichen Privationen haben etwas Großartiges, weil sie alle schrecklich sind: Leere, Finsternis, Einsamkeit, Schweigen.“²⁹⁸ Erstaunlich ist, dass sich das Böse in der Abgeschlossenheit überhaupt nicht einsam fühlt. Als Bond in *The Spy Who Loved Me* Atlantis das erste Mal betritt, fragt er Stromberg, ob dieser aufgrund seiner Zurückgezogenheit nicht die Außenwelt vermisse. Stromberg antwortet ihm jedoch: “For me, this is all the world.“²⁹⁹

Bei *Moonraker* befindet sich das Hauptzentrum von Drax im Weltraum und versteckt sich dort gleich auf doppelte Weise. Zum einen befindet sich die Architektur weit von der Alltagswelt entfernt. Zwischen der Raumstation und der Erde liegt eine sehr weite Distanz, die es schwierig macht, die Architektur zu erreichen. Außerdem bleibt diese riesige Anlage durch Drax‘ Radarstörsystem völlig unbemerkt. „So nobody on Earth knows it’s there.“³⁰⁰



Abb.17: Raumstation, *Moonraker*

²⁹⁷ Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 48.

²⁹⁸ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 107.

²⁹⁹ *The Spy Who Loved Me*, (Großbritannien 1977), 1:05.

³⁰⁰ *Moonraker*. Regie: Lewis Gilbert, DVD-Video, MGM Home Entertainment Großbritannien, Frankreich 1979, 1:32.

Charakteristische Merkmale wie Schutz, Unerreichbarkeit, Selbstständigkeit und Tarnung verleihen den versteckten Architekturen auch die Atmosphäre eines geheimen Bunkers.³⁰¹ Es sind geschützte Orte, wo „das Nicht-Ich“, die Architektur, „das Ich beschützt“³⁰². Da diese bunkerähnliche Architektur und ihre baulichen Grenzen von außen nicht wahrnehmbar ist, wird der Zuschauer nicht darüber aufgeklärt, wie weit sich das unterirdische Gelände überhaupt erstreckt. Dies stellt neben dem baulichen den eigentlichen Schutz dar. „Der wirkliche Schutz ist die Unwissenheit des Feindes von der wahren Existenz und Größe des Machtraums. [...] Ihre geradezu utopischen Ausmaße und irrealen Züge verstärken ihre Mystifizierung zusätzlich.“³⁰³ Burke schreibt hierzu Vergleichbares über den Aspekt der Klarheit.

„Es sind verschiedene Dinge, ob man eine Idee klar oder ob man sie für die Einbildungskraft wirkungsvoll machen will. [...] In der Tat trägt eine große Klarheit nur wenig zur Erregung von Leidenschaften bei, da sie gewissermaßen eine Feindin aller Arten von Enthusiasmus ist.“³⁰⁴

Burkes Begriff der „Klarheit“ lässt sich in der Architektur damit vergleichen, dass der Betrachter die Ausmaße eines Gebäudes visuell ausmachen kann und somit Gewissheit erlangt. Doch „dunkle, verworrene, ungewisse Bilder“ verunsichern. Die dunkle Idee ist wirkungsvoller, als die klare. „Es ist die Unwissenheit über die Dinge, die all unsere Bewunderung verursacht und unsre Leidenschaften vor allem erregt.“³⁰⁵ Der Aspekt der Unklarheit geht sowohl mit dem Aspekt der Unendlichkeit, als auch mit dem der Dunkelheit einher. Erscheinen Architekturen unendlich, versteckt, oder liegen sie in der Dunkelheit, lösen sie beim Betrachter eine Unklarheit über die tatsächlichen architektonischen Ausmaße aus. „[Ein] Versteck gegen die Welt, das gleichwohl soviel an Welt als möglich in sich einverleiben will.“³⁰⁶ Somit erlangen Architekturen, die der Unklarheit unterliegen, zusätzlich auch eine enorme Größe, denn solange der Betrachter in Ungewissheit über die tatsächliche Größe eines Gebäudes bleibt, erscheint sie für ihn unendlich groß.

Bei *You only live twice* verbirgt Blofeld seinen Weltraumbahnhof in einem erloschenen Vulkankrater in Japan. Das unverdächtige Bild des Kraters ist das erste, das der Zuschauer von dieser Architektur zu sehen bekommt. Durch diese Verschmelzung mit der Landschaft bleibt sein Reich unentdeckt. Doch die eigentliche Tarnung bildet eine verschiebbare

³⁰¹ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 89.

³⁰² Vgl. Bachelard, *Poetik des Raumes*, S. 37.

³⁰³ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 91ff.

³⁰⁴ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 94f.

³⁰⁵ Vgl. Ebda. S. 96.

³⁰⁶ Seeßlen, „War Rooms, Casino & Gadgets“, S. 23.

Plattform, ein „flachliegendes Tor“³⁰⁷ über dem Krater. „Unter der glatten Oberfläche eines Bergsees, dem Inbegriff der Unschuld, liegt ein kegelförmiger Schlund verborgen.“³⁰⁸ Erst als Bond und die japanische Agentin den Vulkankrater genauer untersuchen und einen Stein in den vermeintlichen Bergsee werfen, bemerken sie, dass dieser aus Metall besteht.



Abb. 18: Vulkankrater, *You Only Live Twice*

Bei *The Dark Knight Rises* versteckt sich Bane im Untergrund Gotham Citys, in der Kanalisation. Von außen zeigt sich seine Architektur überhaupt nicht. Lediglich der Kanaldeckel als Öffnung zeigt einen unscheinbaren Eingang. Dieses Bild ist das erste, das auf die Architektur hindeutet, obwohl es eigentlich gar keine Architektur im herkömmlichen Sinne darstellt.



Abb. 19: Unscheinbarer Eingang, *The Dark Knight Rises*

³⁰⁷ Berger, Jürgen, (Hg.), *Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur*, München: S/F/K-Verband 1994, S. 58.

³⁰⁸ Smolczyk, Alexander, *James Bond, Berlin – Hollywood. Die Welten des Ken Adam*, Berlin: Nicolai 2002, S. 139.

Ab diesem Zeitpunkt wird klar, wie gut Bane sich vor der Außenwelt versteckt: Unter einem Kanaldeckel, ähnlich unschuldig wie der vermeintliche Vulkansee bei *You Only Live Twice*, lauert das Böse. Außerdem wird der Zuschauer bewusst in Unwissenheit über tatsächliche Form und Größe dieses Ortes gelassen. Es wird nie geklärt, inwieweit sich das besetzte Kanalisationsnetz unter Gotham City erstreckt.



Abb. 20: Auftritt des Pinguins, *Batman Returns*

In *Batman Returns* lebt auch Batmans Kontrahent Oswald Cobblepot, Pinguin genannt, 33 Jahre lang unbemerkt in der Kanalisation Gotham Citys und schmiedet dort seine Rachepläne. Tritt der Pinguin auf, so fährt er mit Hilfe einer Hebebühne durch ein geöffnetes Kanalloch. Auch hier ist die Architektur von außen nicht sichtbar.

Strombergs Unterwasserlabor in *The Spy Who Loved Me* verbirgt sich auf dem Meeresgrund. Bei Bedarf kann die spinnenförmige Anlage „durch zwei gigantische Aufzugstürme in der Vertikalen“³⁰⁹ hochgefahren werden, um ihre Erhabenheit durch Größe zu präsentieren. Somit handelt es sich hier um eine Hybridform zwischen versteckter Architektur und Repräsentationsarchitektur.

³⁰⁹ Berger, (Hg.), *Production Design: Ken Adam*, S. 90.



Abb. 21: Versteckte Architektur, *The Spy Who Loved Me*



Abb. 22: Repräsentative Architektur, *The Spy Who Loved Me*

Auch bei *Iron Sky* kann die Architektur schwer einem bestimmten Typ zugeteilt werden. Einerseits handelt es sich definitiv um einen repräsentativen Monumentalbau, vor allem in Bezug auf das gigantische Hakenkreuz. Andererseits versteckt sich das Böse im Weltraum. Die Architektur, das neu aufgebaute Imperium der nach dem zweiten Weltkrieg geflüchteten Nationalsozialisten, befindet sich weit entfernt von der Zivilisation. Wie bei *Moonraker* verstärkt auch hier der Aspekt einer gigantischen Distanz die Unerreichbarkeit des Bösen. Außerdem liegt die Architektur auf der Schattenseite des Mondes, was bedeutet, dass sie von der Sonne nicht beleuchtet wird und somit von der Erde aus nicht gesehen werden kann. Zudem verschmilzt der graue Baukomplex durch sein Aussehen beinahe mit der felsigen Mondoberfläche, was dieser Architektur Eigenschaften eines Bunkers verleiht. Wie ein riesiger Stempel ist sie in die Landschaft eingraviert, als hätte das Böse den ganzen Mond in Besitz genommen. Es ist nicht klar, ob sich die Räumlichkeiten nicht auch unterirdisch im Mondinneren fortführen.

Neben der Unterscheidung zwischen repräsentativen Machtbauten und versteckten Orten, lassen sich die Außenräume auch zwischen vergrabenen und Architekturen in unermesslicher Höhe unterscheiden. Was die vergrabenen Architekturen gemeinsam haben, ist, dass sie sich im »Keller der Welt« befinden, wenn die Welt als gigantisches Wohnhaus aller Menschen betrachtet wird. Der Keller ist „das dunkle Wesen des Hauses, das Wesen, das an den unterirdischen Mächten teilhat. Wenn man dort ins Träumen gerät, kommt man in Kontakt mit der Irrationalität der Tiefen.“³¹⁰ Im Keller hausen düstere, manchmal auch monsterähnliche Gestalten, der Pinguin von *Batman Returns* oder Bane von *The Dark Knight Rises*, die die Vernichtung der Menschheit anstreben. Aber auch Dr. No, Stromberg und Blofeld planen irrationale Rache- oder Zerstörungspläne. Diese Bösewichte verfolgen vernunftwidrige, destruktive Pläne. Die in der Höhe wohnenden Mächtigen hingegen verfolgen rationale Pläne, sie wollen etwas Neues erschaffen.

„Wenn es sich um das Dach handelt sind alle Gedanken klar [...] Die obersten Stockwerke, vor allem der Dachboden, sind eine »Erbauung« des Träumers. [...] Mit unseren Träumen in der lichten Höhe befinden wir uns [...] in der rationalen Zone intellektualisierter Entwürfe.“³¹¹

Joh Fredersen Ziel ist es nicht, *Metropolis* zu zerstören, ganz im Gegenteil, er ist an einem fortwährenden Bestehen dieser Stadt interessiert. Auch Drax und die Nationalsozialisten streben einen rationalen Plan an, nämlich eine neue, ideale Menschenrasse zu erschaffen. Die unterschiedlichen Weltherrschaftspläne unterscheiden sich in Zerstörung und Erschaffung. Je nachdem, in welcher baulichen Lage sich die Architektur befindet, stellen sich die Rachepläne und Träume dar.

Ein erhabenes Merkmal, das sowohl Repräsentationsbauten, versteckte Architekturen und Innenräume gemeinsam haben, ist der von Burke angeführte Aspekt der „Schwierigkeit“. Damit sind Architekturen gemeint, die ihrem Aussehen nach schwer zu errichten sind. „Immer wenn ein Werk ausnehmend viel Kraft und Arbeit erfordert zu haben scheint, ist seine Idee groß.“ Als Beispiel führt Burke ein historisch sehr altes Bauwerk an.³¹²

„Stonehenge hat weder in Tektonik noch in seiner Ornamentik etwas Bewunderungswürdiges. Aber diese ungeheuren rohen Steinmassen, die

³¹⁰ Bachelard, *Poetik des Raumes*, S. 50.

³¹¹ Ebda. S. 50f.

³¹² Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 114 f.

aufgestellt und aufeinandergetürmt sind, weisen das Gemüt auf die unermessliche Kraft, die zu einem solchen Werk erforderlich war.³¹³

Diese Eigenschaft weisen wohl einige Architekturen des Bösen im Film auf, vor allem auch deswegen, weil die meisten von einer überdimensionalen, schweren Größe gekennzeichnet sind. Bei *Metropolis* benötigt der neue Turm Babel, das erhabenste Bauwerk, am meisten Aufwand. Bei *The Spy Who Loved Me* stellt dies das riesige Labor dar, das sich noch dazu aus dem Wasser erheben kann. Doch auch der Bauplatz, auf dem ein Gebäude errichtet wird, kann Schwierigkeiten mit sich bringen und somit Bewunderung auslösen. Bei *Iron Sky* beeindruckt die faschistische Architektur neben Form und Größe auch durch die Tatsache, dass sie sich auf dem Mond befindet. Für den Zuschauer stellt sich die Frage, wie es die Nationalsozialisten geschafft haben, so eine riesige Anlage auf einem so menschenunfreundlichen Ort zu errichten. Diese Frage bleibt im Film auch unbeantwortet. Als Übergang zum nächsten Kapitel und als besonders repräsentatives Beispiel für die Schwierigkeit eines Innenraums, kann Blofelds Vulkankrater bei *You Only Live Twice* angeführt werden. Die riesige Anlage wirkt in erster Linie durch ihre Größe. Hinzu kommt, dass Blofeld einen Vulkan als Naturgewalt bezwingt, ihn aushöhlt und es wagt, sich in seinem Inneren häuslich einzurichten. Dies versetzt den Zuschauer in Erstaunen.



Abb. 23: Innenraum, *You Only Live Twice*

³¹³ Ebda. S. 114 f.

5.2. Innenräume

Es wurde festgestellt, dass es eine Unterscheidung zwischen repräsentativen und versteckten Architekturen gibt. Diese These wirft die Frage auf, ob die beschriebenen Eigenschaften der Außenräume direkt auf die jeweiligen Innenräume übertragen werden können.

Ebenso wie die Außenräume entsprechen die Innenräume des Bösen nicht der allgemeinen Lebensweise, also nicht der „Alltagsarchitektur“³¹⁴ im Film und auch nicht der des Zuschauers in der Realität. Sie sind auf zwei Arten ins Extreme gestaltet und weisen auch einige Merkmale des Erhabenen auf. In beiden Fällen beeindruckt sie durch eine bedrohliche Atmosphäre, weil ihr Äußeres nicht einer »normalen Behausung« entspricht. Entweder imponieren sie durch Prunk oder sie schrecken durch Unbehaglichkeit ab. Wie bei den Außenräumen können diese zwei unterschiedlichen Innenraumtypen mit Repräsentanz und Verstecktheit assoziiert werden. Ein prächtiger Außenraum stellt sich im Innenraum ebenfalls als solcher dar. Ansonsten würde er den Zuschauer negativ überraschen und enttäuschen. Bei einer versteckten Architektur kann sich der Innenraum auf zwei Arten präsentieren. Er kann die Eigenschaften einer versteckten Architektur unterstreichen, damit die Wirkung zusätzlich verstärkt wird, aber auch das Gegenteil ist möglich. Der Innenraum kann sich bewusst repräsentativ, also gegensätzlich zu seiner Außenraumgestaltung darstellen, um den Zuschauer zu verblüffen.

5.2.1. Raumdimension- und anordnung

Ein machtvoller Monumentalbau wie der neue Turm Babel in *Metropolis*, repräsentiert auch in seinem Inneren luxuriösen Fortschritt.³¹⁵ Ebenso repräsentiert sich die Kommandozentrale in *Iron Sky* im Innenraum in einem überdimensionalen Maßstab. Die Nationalsozialisten befinden sich auf einer turmartigen Plattform, die sich in einem noch größeren Raum befindet. Dass dieser Turm das Zentrum des Raumes, die Bühne des Geschehens bildet, wird durch die obere Galerie verstärkt. Es wirkt beinahe so, als stünde der Zuschauer selbst auf dieser Galerie, einer Art Zuschauertribüne, und beobachte das bedrohliche Schauspiel.

„Die ungewöhnlichen Formen, Proportionen und Ordnungsverhältnisse ziehen den Fremden in ihren Bann. Monumental erscheinende Raummaße erzwingen die Unterordnung in den architektonischen Rahmen, in dem sich der Besucher zurechtfinden muss.“³¹⁶

³¹⁴ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 137.

³¹⁵ Vgl. Weihsmann, *Gebaute Illusionen*, S. 173.

³¹⁶ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 76.

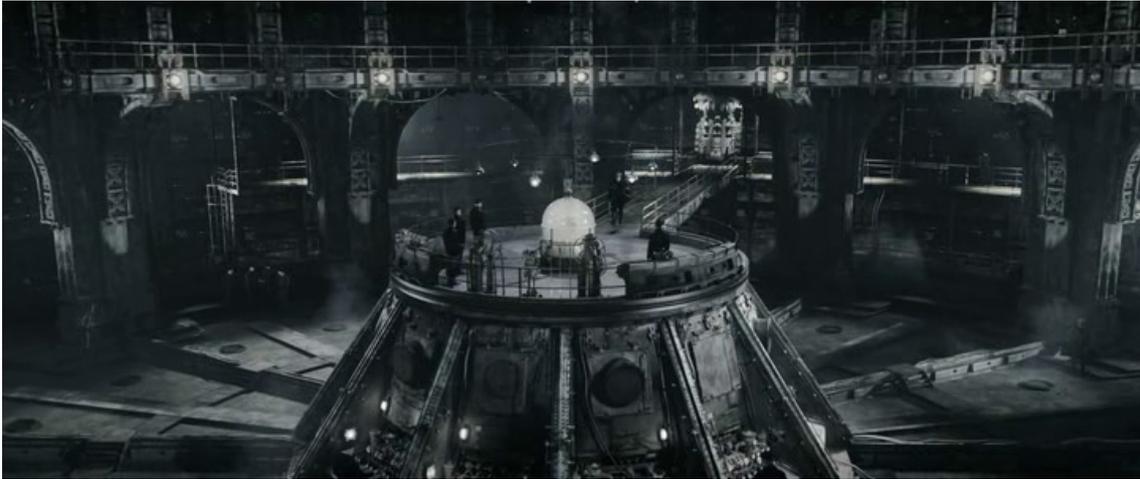


Abb. 24: Kommandozentrale, *Iron Sky*

Auch die tempelartige Außenanlage in *Moonraker* wird im Inneren von einem übergroßen, felsigen Raum beschrieben. „Imperialer Größenwahn, der in gewaltigen Formen Gestalt annimmt, beeindruckt nicht nur die Kontrahenten. [...] Er soll den Betrachter an der Tatenkraft und dem Siegeswillen des Despoten nicht zweifeln lassen.“³¹⁷ Hier wirkt neben der Raumdimension auch die Beschaffenheit der Oberfläche. „Das Material der raumdefinierenden Elemente hat einen oft unterschätzten Einfluß auf die Wirkung [eines] Raumes.“³¹⁸ Burke behauptet, dass Oberflächen erhabene Eigenschaften aufweisen können. „[Die] Wirkung einer rauhen und gebrochenen Oberfläche ist stärker als die einer glatten und polierten.“³¹⁹



Abb. 25: Empfangshalle, *Moonraker*

³¹⁷ Ebda. S. 76.

³¹⁸ Grütter, *Ästhetik der Architektur*, S. 106.

³¹⁹ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 109.

Auch die Innenwände im Vulkankrater (Abb. 23) in *You Only Live Twice* sind von einer rauen und scharfkantigen Oberflächenstruktur gezeichnet. In beiden Filmen symbolisieren die Felswände Stärke. „Die Architektur ist eine symbolische Kunst, die sich mit einer einfachen Anspielung auf den Geist begnügt, indem sie zugleich durch die Verarbeitung äußerer Materialien den Weg zu einem adäquaten Ausdruck vorbereitet“³²⁰

Wie stellen sich nun im Vergleich dazu die Innenräume versteckter Architekturen dar? Wie bereits erwähnt, kann die Wirkung der versteckten Architektur verstärkt werden, wenn sich ihre äußeren Eigenschaften in der Innenraumgestaltung widerspiegeln.

Bei *Iron Sky* wurde bereits festgestellt, dass es sich hier um eine Hybridform handelt. Im Gegensatz zur Kommandozentrale, strahlt die unterirdische Wohnung von Renate eine ungemütliche und verstaubte Atmosphäre aus. Kein Sonnenlicht, lediglich ein paar schwache Glühbirnen belichten diesen engen Raum. Der Eindruck einer geringen lichten Raumhöhe³²¹ wird durch die Einstellungsgröße verstärkt. Die zwei Figuren sind förmlich in den Bildausschnitt eingequetscht.



Abb. 26: Wohnraum, *Iron Sky*

„[Das] Große muss finster und düster sein.“³²² Dunkelheit und Finsternis, ein weiterer Aspekt des Erhabenen, der Schrecken hervorruft, wird bei versteckten Innenräumen, vor allem auch bei *The Dark Knight Rises* eingesetzt. Bei einem Zweitkampf zwischen Batman und Bane in der Kanalisation versucht Batman, die Dunkelheit zu seinem Vorteil auszunutzen. Bane

³²⁰ Kofman, Sarah, „Die Melancholie der Kunst“, *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Hg. Peter Engelmann, Stuttgart: Reclam 1997, S. 225.

³²¹ „Die lichte Höhe eines Raumes ist die Raumhöhe zwischen Fußbodenober- und Deckenunterkante. Zit. n. Koepf, Hans, *Bildwörterbuch der Architektur. Mit englischem, französischem, italienischem und spanischem Fachglossar*, Stuttgart: Alfred Kröner Verl. 42005, S. 312.

³²² Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 166.

belächelt lediglich seinen Trick und beteuert, dass er keine Angst vor der Dunkelheit hat. „Oh, you think darkness is your ally? But you merely adopted the dark. I was born in it. Molded by it. I didn't see the light until I was already a man. But then it was nothing to me but blinding! The shadows betray you because they belong to me!”³²³

Die Eigenschaften eines unterirdischen Außenraums müssen jedoch nicht zwingend im Inneren wiedergespiegelt werden. Versteckte Architekturen, bei denen im Inneren ebenfalls eine ungemütliche und düstere Atmosphäre erwartet wird, können durch plötzliche, erhabene Repräsentanz wirken. Die gestalterischen Eigenschaften kehren sich um und überraschen den Zuschauer. Ähnlich wie die monumentalen Außenräume definieren sie sich durch Größe. In *You Only Live Twice* versteckt sich Blofelds Anlage durch eine geschickte Tarnung. Sobald der Zuschauer ins Innere des Kraters geführt wird, überrascht ihn die Standfestigkeit und die Dimension des Raumes. (Abb. 23)



Abb. 27: War Room, *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*

„[Das] Große muß fest und sogar massiv sein.“³²⁴ Massiv sind alle bunkerähnlichen Anlagen, vor allem aber auch der von Ken Adams entworfene War Room in *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, denn dieser stellt eine „bombensichere Kommandozentrale“³²⁵ dar. Sein stärkstes Merkmal ist seine dreieckige Form. Das Dreieck, als stabilste und tragfähigste geometrische Figur, soll einen unterirdischen Luftschutzbunker symbolisieren. Andererseits wird dieser Raum durch seine markante Form auch als Falle

³²³ *The Dark Knight Rises*, Regie: Christopher Nolan, DVD-Video, Warner-Bros.-Studio UK 2012, 1:11:10.

³²⁴ Ebda. S. 166.

³²⁵ Adam, „Freiräume für die Phantasie“, S. 22.

wahrgenommen, aus der ein Entrinnen unmöglich scheint.³²⁶ Das Dreieck kann symbolisch für Aufbau aber auch für Aggression stehen.³²⁷

„Die Schräge [...] wirkt bedrohlich, als würde die Welt gleich in sich zusammenstürzen. [...] Es wird damit eine grundsätzliche Aussage über das Verhältnis des Menschen zu der Welt, in der er lebt getroffen. Der konsequente Verzicht auf die Zentralperspektive bedeutet den Verlust der klaren Ordnung der Welt [...] Das Individuum, das sich in den deformierten Räumen zurechtfinden soll, wird dies als Bedrohung empfinden – und sich selbst als unbehaust, als gefährdet.“³²⁸

Aber nicht nur durch seine ungewöhnliche Form beeindruckt der War Room, sondern auch durch seine Größe. „Erhabene Objekte sind riesig in ihrer Dimension.“³²⁹ Durch seine gigantischen Ausmaße (45 Meter lang, 30 Meter breit und 12 Meter hoch), stellt er ein „postatomares Sinnbild grenzenloser Macht“ dar.³³⁰



Abb. 28: Unerwartete Innenraumdimension, *Batman Returns*

Auch der aufgelassene Zoo, der unterirdisch mit der Kanalisation verbunden ist und in dem der Pinguin in *Batman Returns* haust, wirkt durch seine unerwartete, erhabene Höhe. Der Zuschauer würde sich ein dunkles, klaustrophobisches Loch erwarten. Stattdessen erinnert die spitz zulaufende Decke beinahe an eine gotische Kathedrale. Einerseits spiegelt dieser düstere

³²⁶ Vgl. Smolczyk, *James Bond, Berlin – Hollywood*, S. 99ff.

³²⁷ Vgl. Grütter, *Ästhetik der Architektur*, S. 140.

³²⁸ Smolczyk, *James Bond, Berlin – Hollywood*, S. 101.

³²⁹ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 166.

³³⁰ Vgl. Smolczyk, *James Bond, Berlin – Hollywood*, S. 99.

Raum dieselbe Ungemütlichkeit wider, die von einer versteckten Architektur in der Kanalisation erwartet wird, andererseits beeindruckt dieser Raum aber auch durch sein Volumen. „Autorität, Disziplin, Härte, Unterwerfung und Wehrhaftigkeit werden in Überdimension verbildlicht.“³³¹

Diese fiktiven Räumlichkeiten des Bösen können auch mit Bauten der Wirklichkeit, beispielsweise mit Hitlers Arbeitszimmer in der Neuen Reichskanzlei verglichen werden. Bei diesem Raum fallen ebenfalls die „Riesenausmaße von fast 27 x 15 Meter [...] und nahezu 10 Meter in der Höhe“ auf. Seine enormen Maße wirken auch dadurch, weil der Raum „gemessen an seiner Größe, relativ wenig Möbel“ enthält.³³² „Er wollte [...] in einem übergroßen Saal mit übergroßen Möbeln residieren.“³³³

Die Erschließung der einzelnen Räume ist ebenso bedeutend, wie die Räume selbst. Vor allem die Art ist wichtig, wie die unterschiedlichen Räume miteinander verbunden werden. Søren Nagbøl beschäftigt sich in Bezug auf Machtdarstellung mit der architektonischen Gestaltung der Neuen Reichskanzlei in Berlin aus der Zeit des Nationalsozialismus. Dabei fällt ihm auf, dass der Besucher bewusst in die Irre geführt wird.

„Ein anderer Ausdruck von Gewalt zeigt sich darin, daß der Gang durch die Räume eine Einbahnstraße und der Weg zu den Empfang- bzw. Arbeitsräumen extrem lang ist. Kennt man den Grundriß nicht, so muß es ein Weg voller Unsicherheiten und Überraschungen sein; die undurchschaubaren Strukturen der Gebäudekomplexe begünstigen das Gefühl ständiger Überwachung und die Befürchtung, jederzeit zur Seite gezerrt werden zu können. [...] Während man durch die lange Einbahnstraße ins Innere des Gebäudes geleitet wird, wächst die Orientierungslosigkeit: Welche Überraschung wartet hinter der nächsten Tür?“³³⁴

Bei der Erschließung der Filmarchitektur des Bösen fallen ähnliche Merkmale auf. Es kann von einem „Raum im Raum“ gesprochen werden, der von außen unsichtbar bleibt, damit der Überraschungseffekt noch wirksamer ist.

„Die Architektur gibt sich geheimnisvoll und offenbart erst im Innersten die aufwendige und außergewöhnliche Raumkonstruktion- den visuellen Zielort

³³¹ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 76.

³³² Vgl. Günther, Sonja, *Design der Macht. Möbel für Repräsentanten des >Dritten Reiches<*, Stuttgart: Dt. Verl.-Anst. 1992, S. 62.

³³³ Vgl. Günther, *Design der Macht*, S. 65.

³³⁴ Vgl. Nagbøl, Søren, „Macht und Architektur. Versuch einer erlebnisanalytischen Interpretation der Neuen Reichskanzlei“, *Die Kunst der Macht und die Gegenmacht der Kunst*, Hg. Alfred Lorenzer, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 347-374, hier: S. 369f.

des Films. Der Raum im Raum, die Architektur in der Architektur lebt vom unerwarteten Moment, in dem der Ahnungslose sie betritt.³³⁵

Ein Raum im Raum ist beispielsweise die Kommandozentrale in *You Only Live Twice* (Abb. 37), die wie ein zweiter Raum, ein länglicher Baukörper, in einem größeren steckt. Auch bei der Kommandozentrale der Götterdämmerung in *Iron Sky* (Abb. 24) wird die turmartige Plattform inszeniert, indem sie von einem größeren Raum umgeben ist. Die Helden, sowohl in *Iron Sky*, *Batman Returns*, *The Dark Knight Rises*, als auch in den meisten Bond-Verfilmungen, müssen weite Strecken durch labyrinthische und ungewisse Wegsysteme zurücklegen, damit sie in das Herz der Architektur, den Hauptraum des Bösen, vordringen können.³³⁶ Gerade weil die Erschließung endlos lang erscheint, können die Grenzen der gesamten Architektur nicht mehr ausgemacht werden. Eine endlose und undurchschaubare Raumanordnung kann ein Gefühl von Unklarheit beim Betrachter auslösen. „Die Ideen von Ewigkeit und Unendlichkeit gehören zu den eindrucksvollsten, die wir haben.“³³⁷



Abb. 29: Erschließung, *Batman Returns*

Der Effekt der Unklarheit in Bezug auf die Erschließung innerhalb des Gebäudes wird vor allem mit Hilfe der Montage erreicht. Gezeigt werden immer nur für einen kurzen Moment Gänge und kleine Raumausschnitte, nie aber ein ganzer Raum in seiner gesamten Größe. Der

³³⁵ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 138.

³³⁶ Vgl. Ebda. S. 138.

³³⁷ Vgl. Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 96.

Weg durch die Architektur wird niemals in einem Shot dargestellt, weswegen der Zuschauer den Weg ebenfalls nicht nachvollziehen kann. Bei *Batman Returns* muss der Held eine lange Fahrt unter ständigem Beschuss durch die dunkle Kanalisation antreten, bevor er den Pinguin in seinem Hauptraum antreffen kann. Dabei scheinen die röhrenartigen Gänge überall gleich auszusehen.

Das Ziel bei der Darstellung der Erschließung ist es, dass der Zuschauer und die Eindringlinge, die hauptsächlich die labyrinthischen Gangsysteme benutzen, desorientiert werden. Auch wenn die Filmarchitektur hier Teile des privaten Aufenthaltsortes des bösen Charakters präsentiert, fungiert sie hier als Gefühlsträger. Sowohl die diegetische Figur, als auch der Betrachter empfinden ein Gefühl der Verwirrung. Orientierungslosigkeit wird aber nicht nur bei der Erschließung bewusst ausgelöst, sondern auch innerhalb eines Raumes. Der War Room wird beispielsweise nie in einer Totale gezeigt. „Der Zuschauer sollte nie wissen, wo er sich gerade befand. Das erhöht das klaustrophobische Gefühl ungemein.“³³⁸

Die Erschließung zwischen und innerhalb den verschiedenen Räumen führt zu den Raumfunktionen. Hier sollen die verschiedenen Tätigkeiten des Bösen erklärt werden, die sich in der Gestaltung der Räume widerspiegeln.

5.2.2. Raumfunktionen

Innenräume wirken durch verschiedenartige Gestaltungen entweder prunkvoll oder düster. Diese zwei Typen drücken sich auch durch ihre unterschiedlichen Raumfunktionen aus.

Bei den repräsentativen Innenräumen kann zwischen Wohn- und Arbeitsbereichen unterschieden werden. Zu persönlichen Wohnräumen zählen Kommunikationsräume, Empfangshallen und zu den Arbeitsbereichen zählen Büroräume, Kommandozentralen und Labors. Bei allen Raumfunktionen ist die Innendekoration und Möblierung essentiell, da sie den jeweiligen Raum und seine Funktion erkennbar macht. Wohn- und Kommunikationsbereiche werden durch persönliche Gegenstände, gemütliche Sitzgruppen oder Esstische gestaltet. Arbeitsbereiche sind durch Schreibtische und technische Geräte gekennzeichnet.³³⁹ Auch wenn die Gestaltung unterschiedlich ist, sind beide Bereiche darauf ausgerichtet, Autorität zu demonstrieren und die „Personalisierung von Herrschaft“ zu unterstützen. „Die Dekoration fungiert als Kulisse, als Bühne der Macht, die mit allgemein verständlichen Siegesymbolen ausgestattet ist.“³⁴⁰

³³⁸ Vgl. Smolczyk, *James Bond, Berlin – Hollywood*, S. 102.

³³⁹ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 77.

³⁴⁰ Vgl. Ebda. S. 77.

Kellerartige Innenräume weisen kaum Arbeits- oder Kommunikationsbereiche, also auch keine Möblierung auf. Bei *Batman Returns* lebt der Pinguin für kurze Zeit in einer Dachgeschosswohnung, während er als neuer Bürgermeister kandidiert. Später jedoch kehrt er wieder in sein Reich in der Kanalisation zurück. Auch Banes Aufenthaltsort in *The Dark Knight Rises* ist weder freundlich, noch möbliert. Dadurch erlangt der Raum das Aussehen einer ungemütlichen, dunklen, unbewohnbaren Höhle und unterstreicht somit die Wirkung der versteckten Architektur.

Bei den Wohnräumen repräsentativer Innenräume werden vor allem Empfangshallen „für Präsentationszwecke genutzt, ob in der Öffentlichkeit oder gegenüber gegnerischen Potentaten. Ihre innenarchitektonische Gestaltung entspricht dem individuelle Lebensstabsmaß des Bösewichts“³⁴¹. Wohnräume veranschaulichen, worauf der Bösewicht, abgesehen von seinen Plänen, Wert legt. Dort versucht er, seine Persönlichkeit darzustellen. Das eigene persönliche Zimmer als mentaler Raum, kann wie eine zweite Haut des Charakters verstanden werden.³⁴² Gehen die Bösewichte in den Arbeitsräumen ihren Weltherrschaftsplänen direkt nach, so reden sie in den Wohnräumen meist nur darüber. Dadurch unterscheiden sich die Räume in ihrer Gestaltung oft voneinander. Dies kann auch bewusst eingesetzt werden, damit der Zuschauer oder der Eindringling Verwirrung empfindet. Besonders stark wird dies bei *Dr. No* deutlich. Als Bond und Honey von den Wachen festgenommen werden und in Nos unterirdisches Reich geführt werden, stellen sie mit Überraschung fest, dass sie nicht wie Gefangene, sondern wie Gäste behandelt werden. Auch die Räume wirken wie eine vornehme Hotellobby, in der sie von zwei gutaussehenden Empfangsdamen in ihr Zimmer gebracht werden. „Cigarette? American, English or Turkish? I’m Sister Rose, this is Sister Lily. We’ll make your stay as pleasant as possible.“³⁴³ Anscheinend will Dr. No trotz seiner bösen Machenschaften nicht die guten Manieren eines höflichen Gastgebers verlieren. Außerdem fungieren der architektonische Prunk und die komfortable Behandlung ebenfalls als Machtrepräsentation. Die hotelartige Gestaltung besitzt noch eine zusätzliche Funktion. Bond und der Bösewicht begegnen sich hier auf neutralem Boden.³⁴⁴

„Wichtig ist, wie gut eine Person den Raum kennt, indem sie sich aufhält. Betritt man ihn zum ersten Mal, [...] oder betritt man in bereits zum zehnten Mal. Die eigene Wohnung kennt man natürlich am besten. Hier ist jeder

³⁴¹ Ebda. S. 74.

³⁴² Vgl. Bellour, Raymond, „Das Zimmer.“, *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud, Koch, Berlin: Verl. Vorwerk 8 2005, S. 176-211, hier: S. 195.

³⁴³ *Dr. No*. Regie: Terence Young, DVD-Video, MGM Home Entertainment Großbritannien 1962, 1:17.

³⁴⁴ Seeßlen, „War Rooms, Casino & Gadgets“, S. 23.

Winkel verinnerlicht. Man würde sich darin vielleicht auch mit geschlossenen Augen zurechtfinden. Alle Bewegungen haben etwas Eingespieltes, Rituelles, Abgedroschenes.³⁴⁵

Sowohl ein Kontrahent wie Bond, als auch der Zuschauer, müssen die Räumlichkeiten des Bösen immer ein erstes Mal betreten. Sie müssen sich darin zurechtfinden und orientieren. Dadurch, dass die Räume von *Dr. No* an ein Hotel erinnern, wird dieser Effekt noch verstärkt.

„[Man] wählt im Film Räume, die weder Schauspieler, noch Betrachter kennen. Hier eignet sich das Hotel am besten. [...] Stets ist es die Anonymität, die mit dem Ankommenden für den Filmbetrachter beschrieben wird. Jeder Ankommende muß sich neu definieren, ist nicht durch eine Wohnung, in der er bereits seit langem lebt, im Charakter festgelegt.“³⁴⁶

Bond kann Dr. Nos Charakter aufgrund der Räumlichkeiten nicht sofort richtig einschätzen, weshalb er auch einen Fehler begeht und von dem servierten Kaffee trinkt. Das Gefängnis erschwert es ihm, sich der Architektur entsprechend zu verhalten. „Es ist eine Extravaganz, die sich auch im Lebensraum ausdrückt und die dem Helden Bond zum Hindernis wird.“³⁴⁷

Außerdem fällt auf, dass Bösewichte ihre Räume gern mit dekorativen Elementen schmücken, sei es Kunst oder Natur. Der Wohnort als Lebensraum, als „Winkel der Welt“, wird mit allen persönlichen Regeln des eigenen Lebens bewohnt und dementsprechend gestaltet.³⁴⁸ In den Bond-Filmen finden sich viele Beispiele dafür. Drax legt in *Moonraker* Wert auf eine artenreiche Pflanzenwelt (Abb. 25), Dr. No und Stromberg weisen in ihren Wohnräumen darauf hin, dass Kunst ihnen wichtig ist. Hauptsächlich stellt die Kunst den Besitzanspruch des Bösen dar.

„Kunsthistorisch bedeutende Bilder, Kunstgegenstände und antike Möbelstücke gehören zum räumlichen Konzept der Mächtigen. Sie statten ihre Bauten mit Werken berühmter Künstler aus, um sich auch mit den Errungenschaften vergangener Zeit zu schmücken.“³⁴⁹

Auch Stromberg in *The Spy Who Loved Me* ziert seinen prunkvollen Speisesaal mit Gemälden. „Adam spielt mit dem erlesenen Geschmack der Mächtigen, die einen berühmten

³⁴⁵ Schaal, *Learning from Hollywood*, S. 63.

³⁴⁶ Ebda. S. 63.

³⁴⁷ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 85.

³⁴⁸ Vgl. Bachelard, *Poetik des Raumes*, S. 36.

³⁴⁹ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 80.

Wandbehang oder ein teures Kunstobjekt zum Symbol ihrer Macht und Weltherrschaft erklären.³⁵⁰

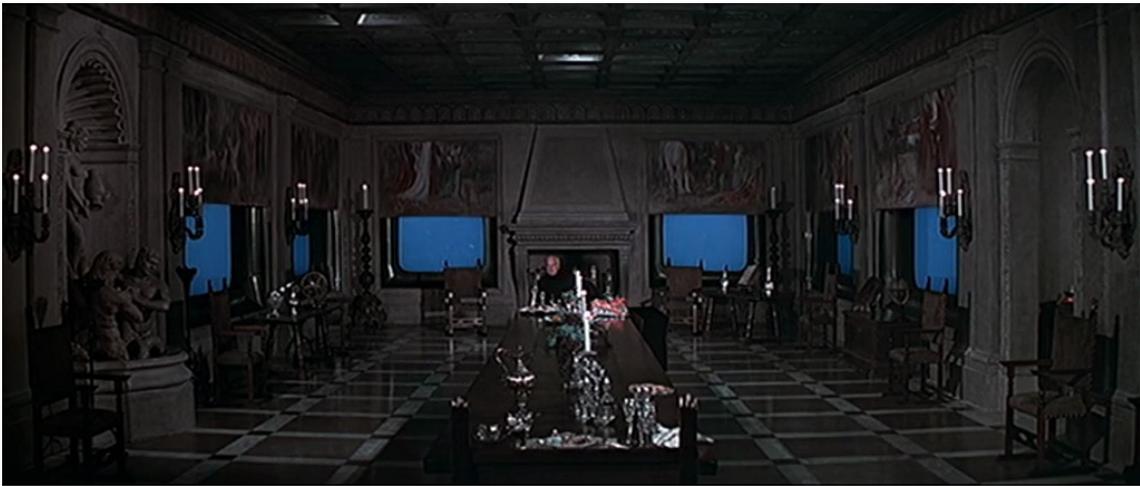


Abb. 30: Kunst und Natur im Besitz des Bösen, *The Spy Who Loved Me*

Es ist interessant, dass sich die Gemälde wie Rollos hochfahren lassen und den Blick aufs Meer freigeben, fast so, als wären die Geschöpfe des Ozeans für ihn die eigentlichen Kunstwerke. Die Außenwelt wird beinahe wie ein Gemälde an die Wand gehängt. Die Unterwasserwelt betrachtet Stromberg als seine eigene, ideale Weltvorstellung. Er bewundert und besitzt sie.



Abb. 31: Ein architektonisches Element dient der Charaktervermittlung, *Dr. No*

³⁵⁰ Ebda. S. 62.

Auch *Dr. No* verschafft sich durch ein Aquarium, das die Außenwelt mit dem Innenraum verschmelzen lässt, einen beeindruckenden Ausblick auf die Meereswelt. Er prahlt, dass er dieses Fenster, sein persönliches Meisterwerk, selbst entworfen hat. „A unique feat of engineering, if I may say so. I designed it myself.“³⁵¹ Bei dem Aquarium verwendet er konvexes Glas, wodurch ein Vergrößerungseffekt entsteht und die Fische noch bedrohlicher wirken. Auch Bond bemerkt diesen Effekt. „Minnows pretending they’re whales. Just like you on this island, Dr. No.“³⁵² Bei *Dr. No* dient das Aquarium vor allem der Charaktervermittlung, denn dadurch kann er seine vermeintliche Größe und Stärke darstellen. Das Böse ist so mächtig, dass es sich mühelos Naturgewalten wie das Meer in die eigenen vier Wände holen kann.

In den Wohnräumen dient die Natur jedoch nicht nur als dekoratives Element. „Die Natur kann zum Gegner werden, zur Bedrohung bis hin zum Tod führen. [...] die lebendige Gefahr im Wasser lauert überall.“³⁵³ Stromberg befördert Verräter mit Hilfe eines Lifts in ein Haifischbecken und Blofeld in *You Only Live Twice* wirft Feinde in ein Piranhabecken. Bei *Moonraker* muss Bond, nachdem er durch eine als Fels getarnte Klappe in ein Wasserbecken geworfen wurde, mit einer riesigen Python kämpfen. „Die Natur wird zum festen Bestandteil der Architektur.“³⁵⁴ Aber nicht nur Ken Adams Entwürfe bedienen sich der bedrohlichen Eigenschaften des Wassers. In *Batman Returns* plant der Pinguin, alle erstgeborenen Söhne Gotham Citys in die Kanalisation zu werfen.

„These are the names of the first-born sons of Gotham City. Just like I was. And like me a terrible fate waits for them. Tonight, while their parents party they will be dreaming away in their safe cribs, their soft beds and we will snatch them carry them, into the sewer and toss them into a deep, dark, watery grave.“³⁵⁵

Als sich einer seiner Komplizen gegen diesen Plan stellt, erschießt ihn der Pinguin und stößt ihn ins Wasser. Der Pinguin, der in der Kanalisation aufgewachsen ist, identifiziert sich mit den im Wasser lebenden Tieren und dem Wasser selbst, das seine inselförmige Plattform umschließt. Dieser Ort stellt seinen persönlichen Wohnort dar, an diesen kehrt er am Ende wieder zurück. Die Dachgeschosswohnung hingegen, die er als kandidierender Bürgermeister bezieht, dient nur als temporärer Arbeitsraum.

³⁵¹ *Dr. No*, (Großbritannien 1962), 1:24.

³⁵² Ebda. 1:24.

³⁵³ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 129.

³⁵⁴ Vgl. Ebda. S. 96.

³⁵⁵ *Batman Returns*. Regie: Tim Burton, DVD-Video, MGM Home Entertainment USA, UK 1992, 1:29.



Abb. 32: Wasser als bedrohliches Element, *Batman Returns*

In *The Dark Knight Rises* lässt Bane seine Kontrahenten gerne die Abwasserkanalisation hinunterstürzen, was ebenfalls einen sicheren Tod bedeutet. Auch bei *Metropolis* verwandelt sich das Wasser in eine Bedrohung für alle Stadtbewohner. „More than anything else water is a source of life and the great symbol of life. All life depends on water, nothing escapes its influence, and nothing lives without it.”³⁵⁶ Wasser, ein wichtiges, lebensnotwendiges Element, wird zum Besitz des Bösen, wird Teil der Architektur. Die positive, lebensbejahende Funktion des Wassers wird in eine gefährliche verwandelt.³⁵⁷

Mit den Wassermassen in den Räumen des Bösen geht meistens auch ein lautes Rauschen einher. Sei es das Strömen eines Wasserfalles bei *The Dark Knight Rises*, oder das platschende Schlagen der Python auf der Wasseroberfläche in *Moonraker*. Burke stellt fest, dass der Zuschauer nicht nur über den Sehsinn Erhabenes empfinden kann.

„Töne zeigen eine große Macht bei der Erregung dieser Leidenschaft – wie auch der meisten anderen. [...] Außerordentlicher Lärm genügt für sich allein, die Seele zu überwältigen, ihre Tätigkeit zu unterbrechen und sie mit Schrecken zu erfüllen. Das Geräusch gewaltiger Wasserfälle oder tosende Stürme.“³⁵⁸

³⁵⁶ Moore, Charles W., *Water and architecture*. New York: Abrams 1994, S. 17.

³⁵⁷ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 129.

³⁵⁸ Burke, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, S. 120f.



Abb. 33: Labor, *Moonraker*

Abschließend kann festgestellt werden, dass der Bösewicht meist zuerst in den Wohnräumen auf seinen Kontrahent trifft, bevor er die technisierten Labors und Kommandozentralen zur Schau stellt. Befindet sich Bond bei *Moonraker* zuvor noch in einer romantischen, von Pflanzen und schönen Frauen geschmückten Felsgrotte (Abb. 25), wird er plötzlich in ein futuristisches Labor geführt. Anstelle der schönen Frauen arbeiten hier Drax' Wissenschaftler in gelben Anzügen und anstelle der reichen Fauna zieren überdimensionale Bildschirme die Wände. Die einzige Pflanze, eine giftige Orchidee, die der Vernichtung der Menschheit dienen soll, hängt in einer gläsernen Kugel über Drax' Herrschersessel.

Wie gestalten sich die Arbeitsräume des Bösen? Donald Albrecht befasst sich in seinem Buch *Architektur im Film* mit den Kennzeichen der Macht und damit, welche Elemente der moderne Manager der zwanziger Jahre bewusst in seinen Arbeitsräumen einsetzt. „Ein beliebtes Mittel zur Kennzeichnung seiner Autorität war es, ihn mit den neuesten technischen Errungenschaften zu umgeben.“³⁵⁹ Auch im Film gilt die Technik im Besitz des Bösen als Machtsymbol. Fortschrittliche Technik bedeutet Zukunft und somit auch die Zukunft des Bösen. „Sie macht jene, die sich ihr bedienen, zu mächtigen Herrschern.“³⁶⁰ Es fällt auf, dass die technischen Gerätschaften und Möblierung primär zur Machtdemonstration und nicht nur zur genauen Darstellung der Arbeitsprozesse dienen.³⁶¹ In den Innenräumen in *You Only Live Twice*, *The Spy Who Loved Me* und *Moonraker* wird die Demonstration modernster Technik auch in Verbindung mit mobilen Bauteilen wie Stiegen, Falltüren und Brücken verwendet, die

³⁵⁹ Vgl. Albrecht, *Architektur im Film*, S. 135.

³⁶⁰ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 82f.

³⁶¹ Vgl. Ebda. S. 78.

sich als gefährliche Hindernisse für den Kontrahenten herausstellen.³⁶² Meistens dienen die technischen Elemente jedoch der Beobachtung und Kontrolle der Außenwelt, wobei auf diesen Punkt im nächsten Kapitel noch genauer eingegangen wird.

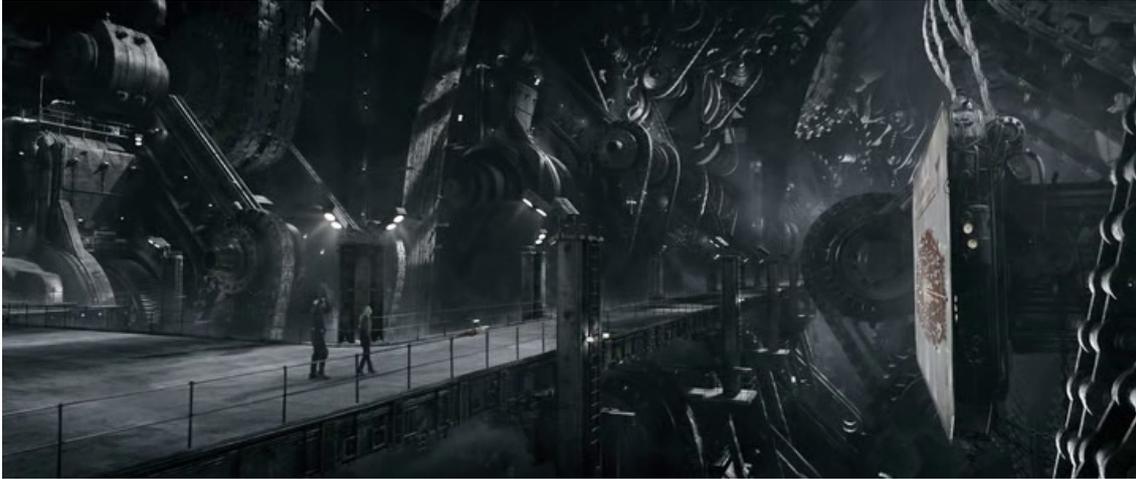


Abb. 34: Gigantische Maschinen, *Iron Sky*

Auch in größeren Maßstäben, wie beispielweise bei Raumschiffen oder Maschinen wie in *Moonraker*, *Iron Sky* oder *Metropolis* kommt die Technik zum nützlichen Einsatz. Besonders die Technik im überdimensionalen Maßstab wird dazu verwendet, um Weltherrschaftspläne zu realisieren.

Neben technischen Elementen können auch Möblierungen auf die mächtige Position einer Figur hinweisen. „Der Manager oder die Managerin erhielt einen gewaltigen Schreibtisch, dem man seine Effektivität sofort ansehen sollte.“³⁶³ Als kennzeichnendes Beispiel gilt Joh Fredersens Arbeitszimmer in *Metropolis*. Vor allem sein großer, halbkreisförmiger Schreibtisch ist besonders markant. Mit eingebauten, hochtechnischen Elementen versehen, ist er demonstrativ in der Mitte des Raumes platziert. Joh Fredersens regiert seine Metropole nicht mit Hilfe physischer Stärke und Gewalt, sondern durch modernste Geräte von seinem Arbeitstisch aus. „Er ist mit Telegraphenapparat, Uhren, Telefonen und Kontrollschalttafeln ausgerüstet, die ihm zur Kommunikation mit seinen Untergebenen dienen.“³⁶⁴ (Abb.40) Durch diese technischen und kommunikativen Accessoires wird die Funktion des Raumes sofort erklärt, „ohne dass wesentliche Erläuterungen über Sinn und Zweck der Bildsituation aufgewendet werden müssen.“³⁶⁵ Auch im War Room in *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* konzentriert sich alles auf den runden Tisch in der

³⁶² Vgl. Ebda. S. 118ff.

³⁶³ Vgl. Albrecht, *Architektur im Film*, S. 135.

³⁶⁴ Vgl. Ebda. S. 135.

³⁶⁵ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 81.

Mitte. „[In] der Mitte ein runder Tisch, den wir, obwohl schwarz-weiß gedreht wurde, mit grünem Filz bezogen, um Pokerspiel-Atmosphäre zu kreieren. So als ob die Generäle, der Präsident und der russische Diplomat um das Schicksal der Welt pokerten.“³⁶⁶ (Abb. 27)

Als der Pinguin bei *Batman Returns* als Bürgermeister kandidiert, zieht er von der Kanalisation in eine schäbige Dachgeschosswohnung um. Auffällig ist jedoch der prunkvolle, mit Gold verzierte Schreibtisch, der sich vom Rest des Raumes abhebt. Der Schreibtisch und vor allem der Stuhl mit seiner hohen Rückenlehne, die beiden wichtigsten Möbelstücke in diesem Raum, stehen auch hier für Macht und Einfluss.



Abb. 35: Auffällige Möblierung, *Batman Returns*

Der Stuhl des Pinguins führt zum nächsten Aspekt. Eine „mobiliare Rangordnung“³⁶⁷ kann auf die Position des mächtigsten Bösewichts hinweisen. Diese Erhöhung kann baulich oder durch eine überragende Rückenlehne erreicht werden. Für eine bauliche Erhöhung im Außenraum steht der neue Turm Babel von Joh Fredersen (Abb. 8). Ähnlich wie bei Michel Foucaults „Panopticon“³⁶⁸ kann dieser Überwachungsturm von allen Bewohnern in *Metropolis* gesehen werden. Die Einwohner erkennen die langen, herumlaufenden Fensterbänder am Turm, die nicht der Kommunikation mit der Außenwelt, sondern der Beobachtung dieser dienen. Die Stadtbewohner wissen genau, dass niemand anderer als Joh

³⁶⁶ Adam, „Freiräume für die Phantasie“, S. 21.

³⁶⁷ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 78.

³⁶⁸ Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 101992, S. 256.

Fredersen dahinter lauert. Dass seine Macht sichtbar, aber nicht einsehbar ist, stellt ein bedeutendes Charakteristikum von Machträumen dar. Wichtig ist, dass die „hohe Silhouette des Turms“ von jedem Punkt der Stadt aus sichtbar ist. Auch wenn die Bewohner und Arbeiter nicht sehen, ob und wann sie von ihrem Herrscher beobachtet werden, sind sie sich dennoch darüber klar, dass sie ständig beobachtet werden können.³⁶⁹

Als innenarchitektonisches Beispiel ist die Kommandozentrale in *Thunderball* erwähnenswert. Nr. 1 sitzt in einer Art Kabine und befindet sich so auf einer höheren Ebene als seine Mitarbeiter. Außerdem ist sein Gesicht und somit seine Identität von der halb heruntergezogenen Jalousie verdeckt. Auch hier tritt der schon vorhin erwähnte Panopticon-effekt stark hervor. Die Mitarbeiter erkennen nicht, wann genau sie beobachtet werden. „Die Wirkung der Überwachung ist permanent, auch wenn die Durchführung sporadisch ist.“³⁷⁰ „Jeder ist an seinem Platz sicher in eine Zelle eingesperrt, wo er dem Blick des Aufsehers ausgesetzt ist. [...] Er wird gesehen, ohne selber zu sehen; er ist Objekt einer Information, niemals Subjekt in einer Kommunikation.“³⁷¹



Abb. 36: Kontrollgewalt, *Thunderball*

Die Mitarbeiter werden mit Nummern angeredet. Sie unterhalten sich nicht, tauschen höchstens ängstliche Blicke aus und beantworten lediglich die von Nr. 1 gestellten Fragen. „[Die] Architektursprache wird zur Metapher sozialer Beziehungen.“³⁷² Die ungewöhnliche Sitzordnung und das Fehlen eines Tisches in der Mitte als Verbindungs- und Kommunikationselement, verstärkt die Trennung zwischen den Mitarbeitern. Ken Adam setzt in dieser Kommandozentrale ganz bewusst keine Tische ein.

³⁶⁹ Vgl. Ebda. S. 258f.

³⁷⁰ Vgl. Ebda. S. 258.

³⁷¹ Ebda. S. 257.

³⁷² Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 86.

„Stattdessen stellte ich hypermoderne, elektronisch hochgerüstete Sessel in zwei Reihen nebeneinander gegenüber. Um einen Mitarbeiter zu töten, brauchte Largo nur einen Knopf zu drücken: das Opfer erhielt den tödlichen Stromschlag und versank samt Sessel im Boden; nach einer Weile tauchte der Sessel wieder auf, leer natürlich.“³⁷³

Die Sessel stehen also nicht nur für potentielle Tötungsmaschinen, sondern auch für die hierarchische Rangordnung innerhalb dieses Raums. „Rangunterschiede, die dem Charakter der Filmfigur entsprechen, lassen sich in der Raumgestaltung ablesen.“³⁷⁴ Nr. 1 sitzt erhöht und fern seiner Untergebenen. Die Mitarbeiter befinden sich eine Ebene darunter und Verräter versinken in die tödliche Tiefe. Nr. 1 hat als voyeuristischer Aufseher die Kontrolle über die hierarchische Position seiner Mitarbeiter und kann bei Bedarf einen davon in eine tiefere Ebene verschieben. „Vom Standpunkt des Aufsehers aus handelt es sich um eine unzählbare und kontrollierbare Vielfalt; vom Standpunkt der Gefangenen aus um eine erzwungene und beobachtete Einsamkeit.“³⁷⁵



Abb. 37: Bauliche Rangordnung, *You Only Live Twice*

Auch in *You Only Live Twice* befindet sich Blofelds Arbeitsplatz über dem Geschehen. Die Kommandozentrale, als langer, rechteckiger Baukörper, durchbricht den massiven Vulkanstein. Durch das lange Fensterband hat er einen guten Blick auf die Startrampe. Blofelds Ohrensessel stellt auch den einzigen mit einer größeren und gepolsterten Rückenlehne dar. Regisseur Roald Dahl stellte genaue Anforderungen an die Sitzgelegenheit des mächtigen Bösen: „Blofeld’s chair is a kind of throne, different and set slightly apart.“³⁷⁶

³⁷³ Berger, (Hg.), *Production Design: Ken Adam*, S. 78.

³⁷⁴ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 86.

³⁷⁵ Foucault, *Überwachen und Strafen*, S. 258.

³⁷⁶ Dahl, Roald, „*You Only Live Twice*“, Screenplay by Roald Dahl, London: 1966, S. 74 zit. in Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 58.

In *The Spy Who Loved Me* thront auch Stromberg an oberster Stelle in einem auffälligen Sessel, umringt von seinen Mitarbeitern. Auch dieser unterscheidet sich von den anderen dadurch, dass er als einziger gepolstert und mit einer höheren Sitzlehne versehen ist. Von oben herab empfängt er dort seine Gäste oder Gefangenen.



Abb. 38: Mobile Rangordnung, *The Spy Who Loved Me*

Abschließend soll ein Bezug zur Wirklichkeit hergestellt werden. Diese mobiliare Rangordnung findet sich auch in Hitlers Arbeitszimmer wieder. „Hinter dem Schreibtisch steht der rote Ledersessel Hitlers, der mit seiner überhöhten Rückenlehne von 1,35 m alle anderen Sitzgelegenheiten in diesem Raum überragt.“³⁷⁷

Bei den Wohn- und Arbeitsräumen des Bösen lässt sich zusammenfassend feststellen, dass auch wenn stets bestimmte Gefühlstimmungen beim Zuschauer hergerufen werden, die Filmarchitektur hier primär der Charaktervermittlung dient.

5.2.3. Voyeurismus des Bösen

Bösewichte zählen einiges zu ihrem Besitz. Neben Kunstgegenständen nehmen sie vor allem ganze Gebiete und Orte in Anspruch. Die Nationalsozialisten in *Iron Sky* besitzen den Mond, Drax in *Moonraker* den Weltraum und Stromberg in *The Spy Who Loved Me* die Unterwasserwelt. Joh Fredersen regiert *Metropolis* und Gotham City wird von Max Shreck, dem Pinguin, Bane, oder einer anderen Kriminalität beherrscht. Charakteristisch für den Innenraum eines bösen Herrschers ist der sogenannte „Ausblick auf die Welt“³⁷⁸. Dieser Ausblick erfolgt meist in seinem Arbeitsraum, seiner Kommandozentrale oder seinem

³⁷⁷ Schönberger, Angela, *Die neue Reichskanzlei von Albert Speer. Zum Zusammenhang von nationalsozialistischer Ideologie und Architektur*, Berlin: Mann 1981, S. 107.

³⁷⁸ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 81.

Wohnraum. Der Bösewicht vergewissert sich seiner Macht durch Beobachtung seiner eingenommenen oder noch einzunehmenden territorialen Besitztümer und übernimmt dadurch die Rolle eines ständig kontrollierenden Voyeurs. Ähnlich wie beim Panopticon wird die Außenwelt genauestens studiert, ohne dass diese den Beobachtenden, in diesem Fall das Böse, erkennen kann.³⁷⁹ Der kontrollierende Ausblick, der Voyeurismus des Bösen, kann durch verschiedene Elemente dargestellt werden.

So stehen vor allem bei Ken Adams Architekturen des Bösen kartographische Gegenstände für einen allumfassenden Überblick.³⁸⁰ „Die Welt als Beute, auf die sich ihr Wille und Wahn ausrichtet, wird durch große Karten oder Globen repräsentiert.“³⁸¹ Im War Room bei *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* befinden sich riesige, blinkende Karten, die stets Auskunft über den Stand der Flugzeuge geben (Abb. 27). „Eine aufgemotzte Anzeigetafel, die die Auslöschung der Weltbevölkerung mehr als Show, denn als wirklichen Akt wiedergibt. Ein rein graphisches Schauspiel ohne jeden Bezug zur Realität menschlichen Leidens.“³⁸² Sowohl in Blofelds Kommandozentrale in *You Only Live Twice*, als auch im Vulkankrater befindet sich eine „multimediale Wandkartenkonstruktion“³⁸³ (Abb. 23). Auch in der Kommandozentrale in *Thunderball* richten sich alle Blicke auf die große Weltkarte (Abb. 44).



Abb. 39: Filmarchitektur als Charaktervermittler, *The Spy Who Loved Me*

In *The Spy Who Loved Me* zielt Strombergs Kontrollzentrum ein überdimensionaler, gelber Globus. Dieser dient Stromberg zur Überwachung und Beobachtung der U-Boote. Er stellt

³⁷⁹ Vgl. Foucault, *Überwachen und Strafen*, S. 257.

³⁸⁰ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 81f.

³⁸¹ Smoltczyk, *James Bond, Berlin – Hollywood*, S. 125.

³⁸² Albrecht, Donald, „Die Cabinets des Dr. Caligari.“, *Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur*, Hg. Jürgen, Berger, München: S/F/K-Verband 1994, S.6-13, hier: S. 6f.

³⁸³ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 67.

einen wichtigen Gebrauchsgegenstand dar. Der Globus symbolisiert seinen Plan, die Menschheit auf Erden zu vernichten und gleichzeitig auch seinen Charakter: ein Größenwahnsinniger Millionär.

„Im Inneren wird Welt betrachtet und angeeignet – hiervon sprechen die im Interieur versammelten Dinge, die als Gegenstände des Gebrauchs, des Hantierens oder auch der persönlichen Erinnerung immer auch Auskunft über diejenigen geben, die mit ihnen umgehen.“³⁸⁴

All diese kartografischen Elemente stellen eine mediale Trennung zwischen dem Bösewicht und seiner Außenwelt dar. Dennoch können sie über diese Trennung in die Außenwelt eingreifen, wenn es beispielsweise darum geht, dass Atombomben abgeschossen werden.



Abb.40: Rastermotiv, *Metropolis*

Neben kartographischen Elementen stellen auch andere Elemente die Kontrollgewalt des Bösen dar. Beispielsweise Fenster oder andere Öffnungen. Der Büroraum von Joh Fredersen in *Metropolis* ist ein charakteristisches Beispiel für einen Innenraum eines kontrollierenden Herrschers. Der Raum ist gekennzeichnet durch ein großes, breites Fenster. „Das riesige Glasfenster eröffnet einen atemberaubenden Ausblick auf die Zukunftsstadt dieses Films.“³⁸⁵ Bei Arbeitsräumen von Fabrikhabern wie Joh Fredersens werden gerne lange horizontale Fensterbänder eingesetzt. „In dieser Form wiederholt sich in den Verwaltungsräumen das

³⁸⁴ Söntgen, „Das Interieur als psychische Installation“, S. 421.

³⁸⁵ Albrecht, *Architektur im Film*, S. 134.

Motiv der langen ununterbrochenen Fließbänder der Produktionshallen.“³⁸⁶ Zwar befinden sich in seinen unterirdischen Sklavenfabriken keine Förderbänder, doch vermitteln die langen Arbeiterschlangen und ihre monotone Arbeitsweise das Bild einer eintönigen, nie enden wollenden Fließbandarbeit. Das Fenster als Metapher unterstreicht nicht nur den Aufgabenbereich des Bösewichts als Fabrikhaber, sondern ermöglicht ihm auch einen ständigen Überblick über seine Stadt. Auffällig bei diesem Fenster ist außerdem das Gitter, das wie eine strenge Rasterung über den Ausblick der Stadt gelegt ist. Gittermotive bei Raumausstattungen sind bei Filmarchitekten immer ein beliebtes Element, weil sie als multilaterale Metapher verwendet werden können.³⁸⁷

Auch bei *Batman Returns* weist der Konferenzraum des Millionärs Max Shreck, der in Gotham City einen als Kraftwerk getarnten Kondensator errichten will, ein gerastertes Fenster mit Ausblick auf. Das Fenster passt sich in seiner gerundeten Form genau dem runden Verhandlungstisch an. Die Aussicht auf Gotham City, als Metapher für die Stadt selbst, schmiegt sich um den Arbeitsplatz des Bösewichts. Die Stadt muss sich seinem Arbeitsbereich, seinem Vorhaben anpassen.



Abb.41: Rastermotiv, *Batman Returns*

Bei *Iron Sky* taucht das Gitter in der Götterdämmerung auf. Der selbsternannte neue Führer Klaus Adler sprengt zuerst einen Teil des Mondes, damit ein Direktangriff auf die Erde möglich wird. Dazu lässt er ein Raster als Visier über das Frontsichtfenster der

³⁸⁶ Vgl. Ebda. S. 134.

³⁸⁷ Vgl. Ebda. S. 133f.

Götterdämmerung herunterfahren. Nach dem ersten Schuss ist die Sicht frei und die Rasterung liegt über dem Erdball. Bei allen genannten Filmbeispielen wird ein Fensterraster über das Imperium des Bösen gelegt, wodurch sich die Wirklichkeit, die Stadt oder die Erde in eine Art Karte verwandelt. Das große Fenster mit Aussicht auf die territorialen Besitztümer soll bei den Bewohnern sowohl Kontrollgewalt und Bevormundung, als auch Anonymität vermitteln.³⁸⁸ „Die Eroberung und Verteidigung der Welt wird stets thematisiert und in innenarchitektonische Gestaltung eingebunden.“³⁸⁹ Im Gegensatz zu *Metropolis* und *Batman Returns* muss bei *Iron Sky* das Böse die Erde erst einnehmen, doch bei allen Filmbeispielen tritt das rasterhafte Motiv als Charaktervermittlung des Bösen auf.

Zudem betonen die Fenster, als klar umrissene Luke in der Wand, die Trennung von Innen und Außen.³⁹⁰ Die Aussage der Öffnungen ist eindeutig: Innen befindet sich das Böse, das apokalyptische Pläne schmiedet und Außen befindet sich die zu unterwerfende Welt.



Abb.42: Rastermotiv, *Iron Sky*

Das Fenster muss jedoch nicht immer mit einem Raster versehen sein, damit es eine Symbolik von Kontrolle und Unterwerfung der Außenwelt aufweist. Wie schon im Kapitel Raumfunktionen erwähnt, reicht oft ein atemberaubender Ausblick, um die mächtige Position des Bösen zu betonen.

Neben der Außenwelt können Rastermotive auch den Innenraum kartographieren. Bei *Dr. No* taucht das Gitter im Tarantula Room auf. Schauspieler, Musik und Handlung treten in dieser Szene deutlich zurück und der Fokus liegt auf der kargen Filmarchitektur. Licht erhält der klaustrophobische Raum lediglich durch ein monumentales, kreisrundes Oberlicht, das durch

³⁸⁸ Vgl. Ebda. S. 133f.

³⁸⁹ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 82.

³⁹⁰ Vgl. Agotai, *Architekturen in Zelluloid*, S. 63.

ein schweres Gitter verschlossen ist. Dieses Gitter erzeugt ein „Netz von Schatten“ und bekräftigt die „Anonymität des modernen Bösen“³⁹¹. Dieser Ort ist nur notdürftig möbliert. Lediglich ein Tisch und ein Stuhl stehen in dem ungemütlichen Raum. Die Wände sind schmucklos und grau. Eine braune Holztür deutet auf einen möglichen Ausgang hin. Durch den Schattenwurf an den Wänden besitzt das Gitter eine ähnliche Funktion und Wirkung wie eine Jalousie.

„Sie trennt nicht nur jeweils zwei Bereiche, etwa die Helligkeit oder die Wandelbarkeit voneinander, sondern sie macht diese Trennung ihrerseits sichtbar und vermittelt das Getrennte insofern auch aneinander. Mehr noch, sie unterwirft die Trennung selbst der Wandelbarkeit und erweist ihre Gemachtheit.“³⁹²

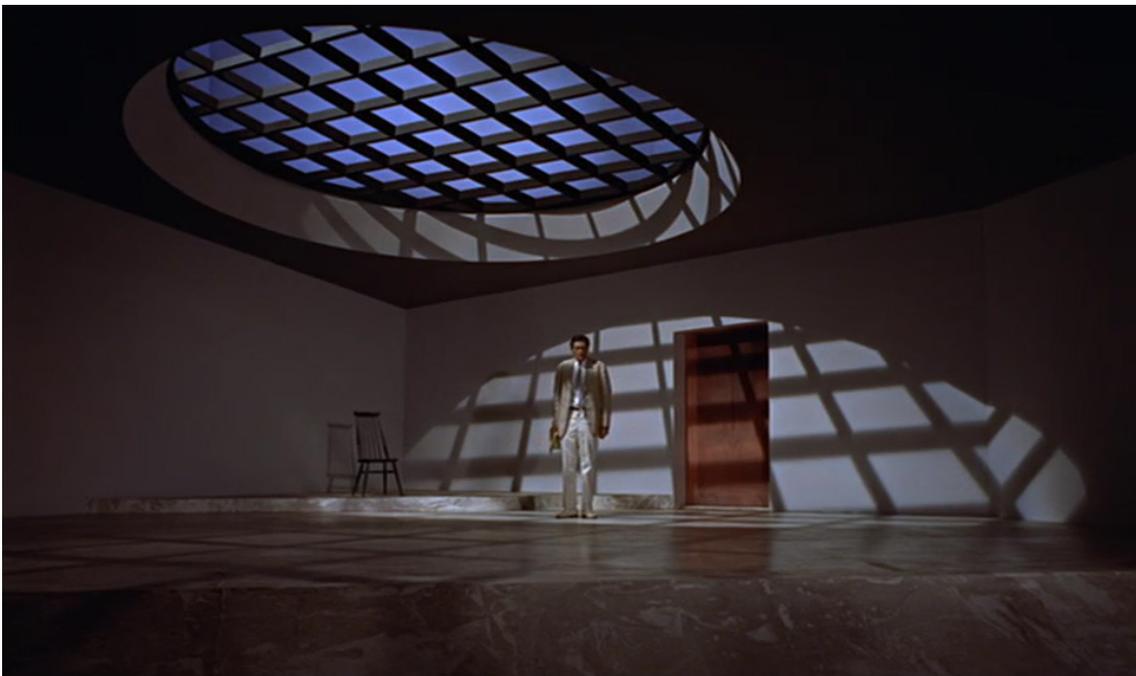


Abb. 43: Filmarchitektur als Gefühlsträger, *Dr. No*

Die Architektur wird zum Gefühlsträger des Innenlebens der diegetischen Figur. Die Leere des Raums kennzeichnet die Ausweglosigkeit der Situation und Dr. Nos unbarmherzigen Terror, den sein Mitarbeiter zu erwarten hat.³⁹³ Der Schatten deutet auf die Trennung von Innen und Außen und somit auf Professor Dents Situation hin, der kurzzeitig in diesem Raum eingeschlossen und dem Willen des Bösewichts ausgeliefert ist. Die Tatsache, dass sich der

³⁹¹ Vgl. Albrecht, „Die Cabinets des Dr. Caligari.“, S. 11.

³⁹² Engell, Lorenz, „Die Jalousie. Raum, Zeit und Licht in der Architektur des Kriminalfilms.“, *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud, Koch, Berlin: Verl. Vorwerk 8 2005, S. 162-175, hier: S. 163.

³⁹³ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 24.

Eingesperrte drinnen in einem dunklen Raum befindet wird durch das durchscheinende Licht betont. „Die Jalousie trennt, und sie verändert.“³⁹⁴ Zudem verändert sich das gleichmäßige Licht von außen durch das Gitter und wirft ein bedrohlich wirkendes Muster an die Wand.

„Erstens zieht die Jalousie eine optische Grenze zwischen verschiedenen Räumen, beispielsweise einem Innen- und Außenraum. Zweitens – und im Unterschied etwa zur Gardine oder auch zum unverhängten Fenster – schneidet sie das kohärente Licht in diskrete Streifen. Das diffuse, einheitliche Hell der Quelle wird nicht nur reduziert, sondern in ein Nebeneinander von Licht- und Schattenstreifen umformt und neu organisiert.“³⁹⁵

Aber nicht nur der Schattenwurf verschafft dem Ort eine bedrohliche Atmosphäre, sondern auch das Gitter selbst. Durch die Darstellung der strengen Geometrie über der Fensteröffnung erinnert dieser Raum an eine Gefängniszelle. „Gefühle wie Angst und Unsicherheit treten in den Vordergrund, ohne dass erklärende Worte hinzugefügt werden müssen.“³⁹⁶

„Systematisch wird nicht nur [...] der gerasterte Lichtwurf ins Bild gesetzt, sondern auch das Mittel der Rasterung, die Jalousie selbst, im Bild gezeigt. Die Jalousie als Requisit motiviert die Licht und Schattenverhältnisse, lässt das Licht selbst sichtbar werden und kann als immanenter Verweis des Bildes auf seinen Grund fungieren. Nicht immer müssen es veritable Jalousien sein, auch andere Muster, Gitter und Raster können, wie insbesondere Fritz Lang es entwickelt, eingesetzt werden.“³⁹⁷



Abb. 44: Rastermotiv, *Thunderball*

³⁹⁴ Engell, „Die Jalousie.“, S. 164.

³⁹⁵ Ebda. S. 164.

³⁹⁶ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 84.

³⁹⁷ Engell, „Die Jalousie.“, S. 167.

In *Thunderball* befindet sich ebenfalls ein Deckenraster. In der Kommandozentrale, in der sich die Mitarbeiter mit Nr. 1 treffen, kreuzen zwei schwere Balken eine helle Decke. Durch den schwarz-weißen Kontrast hebt sich das Muster noch stärker hervor. Hier ist das Raster so stark vergrößert, dass nur noch vier Quadrate sichtbar sind. Dennoch bleibt die symbolische Aussage der genauen schachbrett-artige Einteilung erhalten. Nr. 1 teilt seine Mitarbeiter genau ein und kontrolliert sie. Wer versucht Nr. 1 zu hintergehen, wird entdeckt und getötet.

Bei allen genannten Filmbeispielen besitzt das Gitterfenstermotiv jeweils eine andere Funktion. Bei *Metropolis* und *Batman Returns* schafft es einen weiten Ausblick auf die Stadt und die zu beobachtenden Bewohner. Bei *Dr. No* suggeriert es eine Gefängniszelle und bei *Thunderball* einen verhörartiger Raum. In diesen Fällen beobachtet das Böse seine Mitarbeiter, weswegen ein falscher Schritt oder eine falsche Aussage verheerende Folgen mit sich ziehen würde. Bei *Iron Sky* wiederum stellt es ein genaues Koordinatensystem für das Visier dar. Zu beobachten ist, dass sich bei allen Räumen trotz unterschiedlicher Funktion des Gittermusters, eine gemeinsame Bedeutung vorfindet: Das Raster soll als Metapher für Macht und Kontrolle funktionieren.

„Sie legen Gedanken an Bienenwaben nahe, wo jeder Arbeiter seine ihm zugewiesene, reglementierte Arbeit verrichtet; oder an das Schachbrett, das die Möglichkeiten eines Spielers vorgibt; oder auch an das Millimeterpapier, das Ordnung im Hauptbuch des Rechnungsführers schafft. [...] Das Gitterschema des Fensters fungiert einerseits als visuelles Mittel zur Verstärkung der Hintergrundtiefe, andererseits als aussagekräftiges Zeichen für die Ordnungsmacht und Kontrollgewalt.“³⁹⁸

³⁹⁸ Vgl. Albrecht, *Architektur im Film*, S. 133f.

6. Schlussbemerkungen

„Die nicht alltägliche Raumgestaltung symbolisiert die kalte und gefährliche Welt des Bösen und Unbekannten.“³⁹⁹ Damit Architekturen als böse erkannt werden, müssen sie sich sowohl innen als auch außen von der Lebensweise der Allgemeinheit in übertriebener Weise unterscheiden. Die Abgrenzung zur unterworfenen Umwelt kann auf unterschiedlicher Weise erfolgen und findet sich sowohl bei den repräsentativen, als auch bei den versteckten Architekturen wieder.

Die Abgrenzung kann durch die architektonische Lage erreicht werden, die deutlich von jeglicher Normalität abweicht. Das Böse wohnt in mächtigen Türmen und Festungen, vergräbt sich unter der Erde oder baut sich einen neuen Lebensraum im Weltall auf. Solche extravagante Standorte verdeutlichen nicht nur die Abgrenzung zur Alltagsarchitektur, sondern symbolisieren auch die Möglichkeit des Bösen, solche unantastbaren, auch meist menschenfeindlichen Orte, wie bei den versteckten Architekturen, in Besitz zu nehmen und bewohnbar zu machen.

Andererseits können sich die Architekturen auch durch eine übersteigerte räumliche Dimension, das Mathematisch-Erhabene von ihrer Umgebung abheben. Das Gebäude wirkt nicht allein durch die gigantische Größe erhaben, sondern auch weil der Betrachter die räumlichen Ausmaße nicht schnell genug auf einmal erfassen kann. Gesteigert wird dieser Effekt durch das Suggestieren einer unendlichen Architektur. Sie erscheint noch bedrohlicher, sobald ihre Grenzen nicht mehr klar wahrnehmbar sind. Eine scheinbare Unendlichkeit kann durch gestalterische Elemente erreicht werden, aber auch durch die Montage. Sowohl bei der architektonischen Lage, als auch bei der räumlichen Dimension beeindrucken die Architekturen des Bösen durch die Darstellung einer bevorstehenden Gefahr: Die Bedrohung durch etwas sichtbar Mächtiges – die Bedrohung durch etwas unbekanntes Verstecktes.

Neben einer übertriebenen Abgrenzung zur Alltagswelt, kennzeichnet noch ein weiteres Merkmal die Architektur des Bösen. Eine symbolhafte Gestaltung verleiht ihr den Charakter einer Botschaftsübermittlung. Dieser Aspekt findet sich sowohl bei markanten Aufriss- und Grundrissformen im Außenraum, als auch bei innenarchitektonischen Elementen wieder. Beeindruckende Baumaterialien und -techniken, bedeutungsvolle Gegenstände, das Einbeziehen von Naturgewalten, bauliche und mobiliare Rangordnungen und die verschiedenen rasterhaften Motive vermitteln alle dieselbe Botschaft: sie stehen als Metapher für überlegene Macht und Kontrollgewalt des Bösen gegenüber der restlichen Welt.

³⁹⁹ Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 159.

All diese Aspekte kreieren eine Atmosphäre. „Die Atmosphäre ist wohl die Seele jeder Kunst. Sie ist Luft und Duft, die wie eine Ausdünstung der Formen aller Gebilde umgibt und ein eigenes Medium einer eigenen Welt schafft.“⁴⁰⁰ Die architektonische Atmosphäre des Bösen, die die jeweiligen Räume bis in die kleinste Ritze umgibt, wird selbst auch als Bedrohung wahrgenommen, weil sich der Betrachter oder der Kontrahent ihrer für gewöhnlich nicht entziehen kann.⁴⁰¹

Es stellt sich die Frage, was an diesen furchterregenden Architekturen des Bösen so faszinierend ist, dass sie immer wieder eingesetzt wird. Warum betrachtet der Zuschauer diese erhabenen Architekturen mit Leidenschaft?

„[Ihr] Anblick wird nur um desto anziehender, je furchtbarer er ist, wenn wir uns nur in Sicherheit befinden, und wir nenne diese Gegenstände gerne erhaben, weil sie die Seelenstärke über ihr gewöhnliches Mittelmaß erhöhen und ein Vermögen zu widerstehen von ganz anderer Art in uns entdecken lassen, welches uns Mut macht, uns mit der scheinbaren Allgewalt der Natur messen zu können.“⁴⁰²

Über den Rahmen dieser Arbeit hinaus stellt sich nun noch die Frage, wie das Böse besiegt wird. Je gigantischer sich diese Architekturen darstellen, desto spektakulärer muss das Böse auch vernichtet werden. „Am Ende ist der Bösewicht erledigt, die Welt gerettet und das Gebäude in die Luft gesprengt.“⁴⁰³ Es läuft schließlich alles darauf hinaus, dass der Held in die Räumlichkeiten des Bösen eindringen muss, wobei ihm dies meistens nicht auf konventionelle oder einfache Weise gelingt. Die Architektur bildet ein Hindernis aus etlichen Gefahren, die es zu überwinden gilt, bevor der Held dem Bösewicht gegenüber stehen kann.⁴⁰⁴ Weigert sich der Bösewicht seine zerstörerischen Herrschaftspläne aufzugeben, wird seine Architektur zerstört, und zwar meist mit seinen eigenen Waffen.

„Nicht die Person des Bösewichts ist der eigentliche Gegner, der beseitigt werden muss, sondern seine erbauten Wunderwelten mit ihren technisch perfekten Systemen. [...] In den Kommandozentralen spiegelt sich der Machtanspruch des Bösen wider, der aber letztlich Opfer seiner eigenen architektonischen Idee wird und im Endkampf mit seiner Baukunst untergeht.“⁴⁰⁵

⁴⁰⁰ Béla, „Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films“, S. 64.

⁴⁰¹ Vgl. Böhme, *Architektur und Atmosphäre*, S.29.

⁴⁰² Kant, *Kritik der Urteilskraft*, S. 129.

⁴⁰³ Hans, *Learning from Hollywood*, S. 49.

⁴⁰⁴ Vgl. Kissling-Koch, *Macht(t)räume*, S. 137.

⁴⁰⁵ Ebda. S. 85f.

Dieses Phänomen lässt sich bei allen dargestellten Filmbeispielen beobachten. Bei *Batman Returns* feuern die angeheuerten Pinguine ihre auf den Rücken geschnallten Raketen, mit denen sie eigentlich Gotham City zerstören hätten sollen, auf das geheime Versteck des Bösewichts ab. In *The Dark Knight Rises* zerstört Bane wissentlich seinen eigenen Unterschlupf, um alle Zugänge zu verschütten, damit die Polizisten von Gotham City, die gerade die Kanalisation stürmen, darin gefangen bleiben. Die Kommandozentralen von Dr. No, Blofeld, Stromberg und Drax gehen jeweils in einem gigantischen Feuerwerk auf. Bei *Iron Sky* wird nicht nur das Hauptgebäude, sondern auch das Raumschiff, die Götterdämmerung, zerstört.

Zwei Filme bilden allerdings eine Ausnahme: In *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* siegt das Böse und durch zahlreiche Atombombenexplosionen wird die gesamte Menschheit ausgerottet. Ob die Generäle, der Präsident und der russische Diplomat im War Room überleben, bleibt unklar. Bei *Metropolis* lässt sich der Bösewicht Joh Fredersen zum Guten bekehren und somit wird sowohl der neue Turm Babel, als auch die Stadt selbst, nicht zerstört.

7. Literaturverzeichnis

Adam, Ken, „Freiräume für die Phantasie. Ein Gespräch mit Jürgen Berger“, *Der schöne Schein der Künstlichkeit*. Hg. Andreas Rost, Frankfurt am Main: Verl. der Autoren 1995, S.15-70.

Agotai, Doris, „Architektur filmisch animiert.“ *TEC21* 19, Mai 2008, S. 29-32.

Agotai, Doris, *Architekturen in Zelluloid*. Bielefeld: Transcript-Verl. 2007.

Agotai, Doris, „Berührungen.“ *TEC21* 19, Mai 2008, S. 24-28.

Albrecht, Donald, *Architektur im Film. Die Moderne als große Illusion*, Basel: Birkhäuser 1989; (Orig. *Designing dreams. Modern Architecture in the Movies*, New York: Harper & Row 1986)

Albrecht, Donald, „Die Cabinets des Dr. Caligari.“, *Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur*, Hg. Jürgen, Berger, München: S/F/K-Verband 1994, S.6-13.

Arnheim, Rudolf, *Film als Kunst*. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl 1988.

Arnheim Rudolf, *Kunst und Sehen. Eine Psychologie des schöpferischen Auges*, Berlin: DuMont 1980; (Orig. *Art and Visual Perception. A psychology of the creative eye*, New York: de Gruyter 1978).

Bachelard, Gaston, *Poetik des Raumes*. München: Hanser 1960

Bawden, Liz-Anne, *Rororo-Film-Lexikon. Filmbeispiele, Genres, Länder, Institutionen, Technik, Theorie A-J*, Reinbek bei Hamburg: 1978.

Bawden, Liz-Anne, *Rororo-Film-Lexikon. Filmbeispiele, Genres, Länder, Institutionen, Technik, Theorie K-S*, Reinbek bei Hamburg: 1978.

Béla, Balázs, „Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films“, *Schriften zum Film*. Hg. Helmut Hansen/Wolfgang Gersch/Magda Nagy, München: Hanser 1982, S. 45-139.

Bellour, Raymond, „Das Zimmer.“, *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud, Koch, Berlin: Verl. Vorwerk 8 2005, S. 176-211.

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007.

Berger, Jürgen, (Hg.), *Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur*, München: S/F/K-Verband 1994.

Beyme, Klaus, *Die Kunst der Macht und die Gegenmacht der Kunst. Studien zum Spannungsverhältnis von Kunst und Politik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998.

Biraghi, Marco, *Hans Poelzig. Architektur 1869 – 1936*, Berlin-Kreuzberg: Vice Versa Verl. 1993; (Orig. *Hans Poelzig. Architettura Ars Magna 1869 – 1936*, Venedig: Arsenale Editrice 1991)

Böhme, Gernot, *Architektur und Atmosphäre*. München: Fink, 2006.

Bredella, Nathalie, *Architekturen des Zuschauens. Imaginäre und reale Räume im Film*, Bielefeld: Transcript-Verl. 2009.

Bruno, Giuliana, „Bewegung und Emotion: Reisen in Kunst, Architektur und Film.“, *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud, Koch, Berlin: Verl. Vorwerk 8 2005, S. 118-137.

Bruns, Antonia, „Film und Architektur. Pathos, räumliche Strukturierung, Motivation und Bewegung“, *Bauwelt* 85/9 Februar 1994, S. 418-423.

Buñuel, Luis, „Eine Symphonie der Großstadt.“, *Fritz Lang. Metropolis*, Hg. Fritz, Göttler, München: Eine Publikation des Münchner Filmmuseums und des Münchner Filmzentrums 1988, S. 34-37, hier: S. 34.

Burke, Edmund, *Philosophische Untersuchung über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*. Hamburg: Meiner 1980.

Dahl, Roald, „You Only Live Twice“, Screenplay by Roald Dahl, London: 1966.

Eisner, Lotte, *Die dämonische Leinwand*, Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1990.

Éjzenštejn, Sergej, *Towards a theory of montage*. Hg. Glenny, Michael/Taylor Richard, London: BFI 1991.

Engell, Lorenz, „Die Jalousie. Raum, Zeit und Licht in der Architektur des Kriminalfilms.“, *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Hg. Gertrud, Koch, Berlin: Verl. Vorwerk 8 2005, S. 162-175.

Esser, Michael, „Räume in Bewegung: Einige Hinweise zur Architektur des deutschen Stummfilms.“, *Berlin 1900 – 1933. Architektur und Design*, Hg. Tilmann Buddensieg, Berlin: Mann 1987, S. 168-184.

Foucault, Michel, *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main: Suhrkamp ¹⁰1992.

Geipel, Kaye, „Gedrehte Wirklichkeit. Über die Beziehung von Architektur und Film“, *db deutsche bauzeitung* 6/125, Juni 1991, S. 47-50.

Göttler, Fritz, *Fritz Lang. Metropolis*, München: Eine Publikation des Münchner Filmmuseums und des Münchner Filmzentrums 1988.

Gottschall, Walter, *Politische Architektur. Begriffliche Bausteine zur soziologischen Analyse der Architektur des Staat*, Bern: Verl. Peter Lang 1987.

Gräf, Dennis/ Großmann, Stefanie, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, Marburg: Schüren 2011.

Grafe, Frieda, *Fritz Lang. Einen Platz, kein Denkmal*, München; Wien: Hanser²1987.

Grütter, Jörg Kurt, *Ästhetik der Architektur. Grundlagen der Architektur-Wahrnehmung*, Stuttgart: Kohlhammer 1987.

Günther, Sonja, *Design der Macht. Möbel für Repräsentanten des >Dritten Reiches<*, Stuttgart: Dt. Verl.-Anst. 1992.

Hahn, Hans- Joachim, *Die Arbeit des Architekten* (Typoskript im Besitz der Stiftung Deutsche Kinemathek, Berlin)

Hickethier, Knut, *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart: Metzler⁴2007.

Jacobsen, Wolfgang, „Zeitreisen in Zeiträumen“, *Learning from Hollywood. Architecture and film, Architektur und Film*, Hg. Hans Dieter, Schaal, London/Stuttgart: Ed. Menges 1996, S. 7-9.

Kamp, Werner/Braun, Michael, *Filmperspektiven*, Haan-Gruiten: Verl. Europa-Lehrmittel 2011.

Kant, Immanuel, *Kritik der Urteilskraft*, Hg. Heiner F. Klemme, Hamburg: Meiner 2006.

Kaul, Walter, *Schöpferische Filmarchitektur*. Hg. Deutsche Kinemathek, Berlin: 1971.

Kern, Andrea „Illusion als Ideal der Kunst“, ... *kraft der Illusion*, Hg. Gertrud Koch, Christiane Voss, München: Fink 2006. S. 159-174.

Kettelhut, Erich, „Metropolis.“ *Der Schatten des Architekten*. Hg. Werner Sudendorf, München: Belleville 2009, 132-183.

Kissling-Koch, Petra, *Macht(t)räume. Der Production Designer Ken Adam und die James-Bond-Filme*, Berlin: Bertz + Fischer, 2012.

- Koebner, Thomas (Hg.), *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam, 2007.
- Koepf, Hans, *Bildwörterbuch der Architektur. Mit englischem, französischem, italienischem und spanischem Fachglossar*, Stuttgart: Alfred Kröner Verl. ⁴2005.
- Kofman, Sarah, „Die Melancholie der Kunst“, *Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart*, Hg. Peter Engelmann, Stuttgart: Reclam 1997.
- Kracauer, Siegfried, „Über Turmhäuser.“, *Frankfurter Zeitung* 33/9, 2. März 1921, S. 14-15.
- Kracauer, Siegfried, *Von Caligari zu Hitler*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005.
- Kündiger, Barbara, *Fassaden der Macht. Architektur der Herrschenden*, Leipzig: Seemann 2001.
- Kuhlmann, Dörte/ Hnilica, Sonja/ Jormakka, Kari (Hg.), *Building power. Architektur, Macht, Geschlecht*, Wien: Ed. Selene, 2003.
- Kurtz, Rudolf, *Expressionismus und Film*. Zürich: Chronos 2007.
- Lang, Fritz, „Was ich in Amerika sah. Neuyork- Los Angeles“. *Fritz Lang, die Stimme von Metropolis*, Hg. Gehler Fred/Ullrich Kasten, Berlin: Henschel 1990, S. 207-211; (Orig. *Film Kurier* 6/292, 11. Dezember 1924).
- L’Herbier Marcel, *L’Intelligence du cinématographe*, Paris: 1946.
- Lyotard, Jean-François, „Das Erhabene und die Avantgarde“, *Verabschiedung der (Post-) Moderne?*, Hg. Jacques Le Rider, Tübingen: Narr 1987, S. 251-268.
- Mallet-Stevens, Robert. *Le Décor moderne au cinéma*. Paris: Séguier 1996.
- Manthey, Dirk, *Making of ... Wie ein Film entsteht*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1996.

Marzynski, Georg, *Die Methode des Expressionismus. Studien zu seiner Psychologie*, Leipzig:Verlag von Kleinhardt & Biermann ²1921.

Moeller, Magdalena M. (Hg.), *Expressionismus. Die große Künstlerbewegung der Moderne*, Köln: DuMont 2005.

Moore, Charles W., *Water and architecture*. New York: Abrams 1994.

Nagbøl, Søren, „Macht und Architektur. Versuch einer erlebnisanalytischen Interpretation der Neuen Reichskanzlei“, *Die Kunst der Macht und die Gegenmacht der Kunst. Studien zum Spannungsverhältnis von Kunst und Politik Beyme*, Hg. Alfred Lorenzer, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998, S. 347-374.

Neumann, Dietrich, „Die Bauten von Metropolis“, *Kino – movie – cinema. 100 Jahre Film; 24 Bilder einer Ausstellung*, Hg. Wolfgang Jacobsen, Berlin: Argon-Verl. 1995, S. 28-35.

Neumann, Dietrich, »Die Wolkenkratzer kommen!« *Deutsche Hochhäuser der zwanziger Jahre; Debatten, Projekte, Bauten*, Braunschweig: Vieweg, 1995.

Neumann, Dietrich (Hg.), *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, München: Prestel 1996.

Neumann, Dietrich, „Vorboten und Folgen von *Metropolis*: Film und Architektur auf der Suche nach der modernen Stadt.“, *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, Hg. Dietrich Neumann, München: Prestel 1996, S. 33-38.

Nöth, Winfried, *Handbuch der Semiotik*. Stuttgart: Metzler, 1985.

Pries, Christine (Hg.), *Das Erhabene. Zwischen Grenzerfahrung und Größenwahn*, Weinheim: VCH, Acta Humaniora 1989.

Reimann, Walter, "Filmbauten und Raumkunst", *Schöpferische Filmarchitektur*. Hg. Deutsche Kinemathek, Berlin: 1971, S. 11-16.

Reinhart, Mark S., *The Batman filmography. Live-action features, 1943 – 1997*, McFarland 2005.

Richter, Peter, *Architekturpsychologie. Eine Einführung*, Lengerich: Pabst Science Publ. ³2008.

Rössler, Beate, *Der Wert des Privaten*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.

Rohrhofer, Ulrike, „Poelzigs phantastische Filmwelten. Der Filmarchitekt Hans Poelzig 1919-1925“, Diss. Technische Universität Graz, Institut für Baukunst 1998.

Schaal, Hans Dieter, „Architektur der Fiktion“, *Kino – movie – cinema. 100 Jahre Film; 24 Bilder einer Ausstellung*, Hg. Wolfgang Jacobsen, Berlin: Argon-Verl. 1995, S. 14-27.

Schaal, Hans Dieter, *Innenräume*. Berlin: Ernst 1995.

Schaal, Hans Dieter, *Learning from Hollywood. Architecture and film, Architektur und Film*, London/Stuttgart: Ed. Menges 1996.

Schäfer, Bernhard, *Architektursoziologie. Grundlagen-Epochen-Themen*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften ²2006.

Schönberger, Angela, *Die neue Reichskanzlei von Albert Speer. Zum Zusammenhang von nationalsozialistischer Ideologie und Architektur*, Berlin: Mann 1981.

Seel, Martin, „Architekturen des Films“, *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, Hg. Jörg H Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann, Weimar: Bauhaus-Univ. 2008, S. 91-97.

Seel, Martin, *Die Macht des Erscheinens. Texte zur Ästhetik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2007.

Seeßlen, Georg, „War Rooms, Casino & Gadgets. Die mystische Konstruktion der Bauten bei Ken Adam“, *Production Design: Ken Adam. Meisterwerke der Filmarchitektur*, Hg. Jürgen Berger, München: S/F/K-Verband 1994, S. 14-32.

Shannon, Jody Duncan, „A dark and stormy knight“, *Cinefex* 41, Februar 1990, S.4-33.

Smoltczyk, Alexander, *James Bond, Berlin – Hollywood. Die Welten des Ken Adam*, Berlin: Nicolai 2002.

Söntgen, Beate, „Das Interieur als psychische Installation“, *Kinematographische Räume. Installationsästhetik in Film und Kunst*, Hg. Ursula Frohne, München: Fink 2012, S.419-446.

Spieker, Helmut, *Totalitäre Architektur. Feststellungen und Bekenntnisse, Programme und Ergebnisse, Bauten und Entwürfe, Einzel- und Prachtprojekte*, Stuttgart: Krämer, 1981.

Taylor, Nicholas, „The awful sublimity of the victorian city“, *The Victorian city. Images and realities*, Hg. Harold Dyos, London: Routledge 1973, S. 431-448.

Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* München: Hanser 1973⁷.

Vidler, Anthony, „Die Explosion des Raums: Architektur und das filmische Imaginäre“, *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, Hg. Dietrich Neumann, München: Prestel 1996, S. 13-26.

Weber, Olaf, *Die Funktion der Form. Architektur und Design im Wandel*, Hamburg: Kovač 1994.

Weihsmann, Helmut, *Cinetecture. Film, Architektur, Moderne*, Wien: PVS-Verl. 1995.

Weihsmann, Helmut, „Die vierte Dimension. Architektur im Film“, *architektur aktuell* 22/128, Dezember 1988, S. 40-43.

Weihsmann, Helmut, „Form folgt Projektion. Zum Verhältnis von Architektur und Film“, *architektur aktuell* 181/182, Juli/August 1995, S. 38-47.

Weihsmann, Helmut, *Gebaute Illusionen. Architektur im Film*, Wien: Promedia-Verl. 1988.

Weihsmann, Helmut, „Virtuelle Räume“, *Die Metaphysik des Dekors. Raum, Architektur und Licht im klassischen deutschen Stummfilm*, Hg Klaus Kreimeier, Marburg: Schüren. 1994, S. 22-49.

Wright, Frank Lloyd, *The future of architecture*. New York: Horizon Press 1953.

Zierold, Sabine, „Bild und Raum“, *Die Realität des Imaginären. Architektur und das digitale Bild*, Hg. Jörg H Gleiter/Norbert Korrek/Gerd Zimmermann, Weimar: Bauhaus-Univ. 2008, S. 195-196.

Literatur Online

Fries, Heinrich, „Raumgestaltung im Film“, *Wasmuths Monatshefte für Baukunst und Städtebau*, 1920/21 S. 63-82; http://opus.kobv.de/zlb/volltexte/2006/889/pdf/WMB_1920_21_00_Inhalt.pdf, Zugriff: 21. 08. 2012.

„OIB Richtlinie 3 - Hygiene, Gesundheit und Umweltschutz“ Österreich - OIB Richtlinien, April 2007, http://www.bauordnung.at/oesterreich/oib_richtlinie3.php, Zugriff: 26. 09. 2012.

Sullivan, Louis, „The tall office building artistically considered“, *Lippincott's Magazine*. März 1896, <http://academics.triton.edu/faculty/fheitzman/tallofficebuilding.html>, Zugriff: 09. 10. 2012.

8. Filmverzeichnis

Batman, Regie: Tim Burton, DVD-Video, Warner-Bros.-Studio, USA, UK 1989.

Batman Returns. Regie: Tim Burton, DVD-Video, Warner-Bros.-Studio USA, UK 1992.

Das Cabinet des Dr. Caligari, Regie: Robert Wiene, DVD-Video, Deutschland 1920.

Demolition d'un mur, Regie: Lumière, Frankreich 1895.

Der Golem, wie er in die Welt kam, Regie: Paul Wegener/Carl Boese, Deutschland 1920.

Dr. No. Regie: Terence Young, DVD-Video, MGM Home Entertainment, Großbritannien 1962.

Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, Regie: Stanley Kubrick, DVD-Video, Columbia-Studio, UK 1964.

Iron Sky, Regie: Timo Vuorensola, DVD-Video, Splendid Film, Finnland Deutschland Australien 2012.

La sortie des ouvriers de l'usine Lumière, Regie: Lumière, Frankreich 1895.

Le Voyage dans la Lune, Regie: Méliès, Frankreich 1902.

Nosferatu, Regie: Friedrich Wilhelm Murnau, Deutschland 1922.

Metropolis, Regie: Fritz Lang, DVD-Video, Deutschland 1927.

Moonraker. Regie: Lewis Gilbert, DVD-Video, MGM Home Entertainment, Großbritannien, Frankreich 1979.

The Dark Knight Rises, Regie: Christopher Nolan, DVD-Video, Warner-Bros.-Studio UK 2012.

The Spy Who Loved Me. Regie: Lewis Gilbert, DVD-Video, MGM Home Entertainment Großbritannien 1977.

Thunderball, Regie: Terence Young, DVD-Video, MGM Home Entertainment, UK 1965.

Von Morgen bis Mitternachts, Regie: Karlheinz Martin, Deutschland 1920.

You Only Live Twice, Regie: Lewis Gilbert, DVD-Video, MGM Home Entertainment, UK 1967.

9. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Das Fenster als narratives Element, <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> , 00:49:06.....	14
Abb. 2: <i>Vom Schemel zum Thron</i> , Weber, Olaf, <i>Die Funktion der Form</i> . S. 198.....	28
Abb. 3: <i>Von der Pforte zum Portal</i> , Ebda. S. 199.....	28
Abb. 4: Expressionistische Filmarchitektur, <i>Das Cabinet des Dr. Caligari</i> , 00:20:49.....	36
Abb. 5: Hauptquartier des Bösen wird vorgestellt, <i>Metropolis</i> , 00:17:00.....	43
Abb. 6: Kettelhuts erste Skizze, Neumann, „Die Bauten von Metropolis“, S. 29.....	44
Abb. 7: Gotham City, <i>Batman</i> , 00:02:34:.....	47
Abb. 8: Der neue Turm Babel, <i>Metropolis</i> , 00:22:14.....	50
Abb. 9: Drax‘ Geheimlabor, <i>Moonraker</i> , 01:17:51.....	51
Abb. 10: Symbolarchitektur, <i>Iron Sky</i> , 00:04:58.....	52
Abb. 11: Fassadengestaltung, <i>Metropolis</i> , 00:22:06.....	53
Abb. 12: Fassadengestaltung, <i>Iron Sky</i> , 00:04:51.....	54
Abb.13: Lichtinszenierung, <i>Iron Sky</i> , 00:06:31.....	56
Abb.14: Gotham City bei Nacht, <i>Batman Returns</i> , 00:05:16.....	57
Abb. 15: Farbgestaltung, <i>Batman</i> , 01:23:50.....	58
Abb.16: Gotham City bei Nacht, Ebda. 00:02:33.....	59
Abb.17: Raumstation, <i>Moonraker</i> , 01:32:41.....	61
Abb. 18: Vulkankrater, <i>You Only Live Twice</i> , 00:53:07.....	63
Abb. 19: Unscheinbarer Eingang, <i>The Dark Knight Rises</i> , 00:22:00.....	63
Abb. 20: Auftritt des Pinguins, <i>Batman Returns</i> , 00:33:58.....	64
Abb. 21: Versteckte Architektur, <i>The Spy Who Loved Me</i> , 00:17:41.....	65
Abb. 22: Repräsentative Architektur, Ebda. 00:17:53.....	65
Abb. 23: Innenraum, <i>You Only Live Twice</i> , 01:28:24.....	67
Abb. 24: Kommandozentrale, <i>Iron Sky</i> , 01:05:33.....	69
Abb. 25: Empfangshalle, <i>Moonraker</i> , 01:19:08.....	69
Abb. 26: Wohnraum, <i>Iron Sky</i> , 00:20:02.....	70
Abb. 27: War Room, <i>Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb</i> , 00:46:50.....	71
Abb. 28: Unerwartete Innenraumdimension, <i>Batman Returns</i> , 00:17:49.....	72
Abb. 29: Erschließung, Ebda. 01:39:52.....	74
Abb. 30: Kunst und Natur im Besitz des Bösen, <i>The Spy Who Loved Me</i> , 00:17:22.....	78
Abb. 31: Ein architektonisches Element dient der Charaktervermittlung, <i>Dr. No</i> , 01:23:40 ..	78

Abb. 32: Wasser als bedrohliches Element, <i>Batman Returns</i> , 01:29:52.....	80
Abb. 33: Labor, <i>Moonraker</i> , 01:21:17	81
Abb. 34: Gigantische Maschinen, <i>Iron Sky</i> , 01:06:18.....	82
Abb. 35: Auffällige Möblierung, <i>Batman Returns</i> , 00:47:15	83
Abb. 36: Kontrollgewalt, <i>Thunderball</i> , 00:17:27.....	84
Abb. 37: Bauliche Rangordnung, <i>You Only Live Twice</i> , 01:28:48	85
Abb. 38: Mobile Rangordnung, <i>The Spy Who Loved Me</i> , 01:26:33	86
Abb. 39: Filmarchitektur als Charaktervermittler, Ebda. 01:27:33.....	87
Abb.40: Rastermotiv, <i>Metropolis</i> , 00:17:22.....	88
Abb.41: Rastermotiv, <i>Batman Returns</i> , 00:08:07	89
Abb.42: Rastermotiv, <i>Iron Sky</i> , 01:13:00.....	90
Abb. 43: Filmarchitektur als Gefühlsträger, <i>Dr. No</i> , 00:37:52	91
Abb. 44: Rastermotiv, <i>Thunderball</i> , 00:08:52	92

Ich habe mich bemüht, sämtliche Inhaber der Bildrechte ausfindig zu machen und ihre Zustimmung zur Verwendung der Bilder in dieser Arbeit eingeholt. Sollte dennoch eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden, ersuche ich um Meldung bei mir.

10. Abstract

Diese filmwissenschaftliche Diplomarbeit beschäftigt sich mit der Filmarchitektur. Ziel ist es, charakteristische Merkmale der Architektur des Bösen darzustellen.

Wie kennzeichnet sich die Formensprache der Architektur, damit der Zuschauer unbewusst einen bösen Charakter im Film identifizieren kann, und zwar lediglich durch die architektonische Atmosphäre und ohne, dass irgendeine andere narrative Information Aufschluss darüber gibt? Diese Untersuchung soll die Wichtigkeit der filmarchitektonischen Aufgabe bekräftigen.

Nachdem die Beziehung zwischen Film und Architektur dargestellt wird, soll gezeigt werden, dass die Filmarchitektur durch ihre narrative Eigenschaft Informationen über diegetische Figuren übermitteln kann. Räume und Gebäude können zum einen als Charaktervermittler dienen, zum anderen auch als Gefühlsträger fungieren. Der Zuschauer nimmt eine bestimmte architektonische Atmosphäre wahr und überträgt diese auf die Figur. Architekturen des Bösen weisen vor allem Merkmale des Erhabenen auf. Diese These wird durch Edmund Burkes und Immanuel Kants Erkenntnisse belegt. Um darzustellen, dass das Böse auch versucht, Kontrollgewalt zu symbolisieren, wird Michel Foucault herangezogen.

Architekturen des Bösen können sich auf verschiedene Weise manifestieren. Ihre Merkmale unterscheiden sich in der Art ihrer Lage, ihrer Form, ihrer Größe und ihrer unterschiedlichen Funktionen. Dennoch vermitteln alle dieselbe Botschaft von Macht und Kontrollgewalt gegenüber dem Rest der Welt. Um das Böse zu besiegen, muss vor allem die Architektur zerstört werden.

This diploma thesis is about architecture in movies, where the specific aim is to describe the characteristics of evil architecture.

What must the architecture's design and atmosphere be like, so that the audience is able to identify an evil character? This research confirms the important task of architecture in movies. After illustrating the relationship between movies and architecture, it will be shown that the narrative attribute of architecture is able to transfer information about the diegetic characters. Rooms and buildings can represent a character's attributes as well as his feelings. The viewer notices the specific architectural atmosphere and transfers it to the character. Architecture of the evil is sublime. This proposition is verified by Edmund Burke's and Immanuel Kant's scientific findings about the sublime. Furthermore, writings by Michel Foucault demonstrate that the evil also tries to violently symbolize control.

Architectures of evil can be represented in different ways. Their locations, shapes, dimensions and functions can be different. Nevertheless, all of them deliver the same message of power and control to the rest of the world. In order to defeat the evil, the architecture especially has to be destroyed.

11. Curriculum Vitae

Persönliche Daten

Julia Puchegger

Geboren am 28.09.1987 in Gmunden, Österreich

Ausbildung

Seit 2009	Architektur, Technische Universität Wien
Mai 2011	Preisträgerin des Wettbewerbs „vor.Raum-Fläche wird Volumen“
Aug. 2012	Publizierung in „Wettbewerbe Architekturjournal“ unter dem Artikel „Karl Kupsky-Preis 2012“
Von 2006 - 2013	Theater- Film- und Medienwissenschaft, Universität Wien
Sep. 2010 - Jan. 2011	Auslandssemester in Polen (Łódź)
1998 - 2006	Bundesgymnasium Vöcklabruck, Matura im Juni 2006
1994 - 1998	Volkschule Vöcklabruck

Berufserfahrungen

Mai - Aug. 2010	Hospitanz (Theaterpädagogik/Produktion/Regie) teatro- Kindertheater Produktionshospitanz „Konferenz der Tiere“, Regie Norberto Bertassi Regiehospitanz „Sommernachtstraum“, Regie Norberto Bertassi
Okt. 2009 - Jan. 2010	Hospitanz (Theaterpädagogik), Theater der Jugend
Mär. - Sep. 2009	Hospitanz (Projektbericht), Linzer Kinderklangwolke
Nov. - Dez. 2008	Praktikum (Redaktion), Pro7/Sat1 Austria, Puls4