

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Herausgeber: Bund Schweizer Architekten
Band: 82 (1995)
Heft: 7/8: Wahr nehmen = Perce(voir) = Truth and perception

Artikel: Film als Vorschau
Autor: Falkeis, Anton
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-62266>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Film als Vorschau

Die bedeutendsten Filme, die sich mit der Vermittlung einer spezifischen Urbanität auseinandersetzen, sind keineswegs Phantasieprodukte. *Metropolis* etwa basiert auf der damals verbreiteten literarischen Stadtkritik ebenso wie auf Architekturtheorien und Thesen von Tony Garnier, Bruno Taut und Mies van der Rohe. Der (weniger bekannte) Stadtfilm *Things to Come*, ebenfalls 1936 erstmals aufgeführt, entstand in enger Zusammenarbeit mit Laszlo Moholy-Nagy. Rydley Scott, der Autor von *Blade Runner*, recherchierte weltweit über gegenwärtige und zukünftige Stadtszenarien. In seinem Los Angeles im Jahr 2019 verrotten die Strassenschluchten und zerfallen die historisch fragmentierten Bauten mitsamt ihren öffentlichen Räumen; über diesen türmen sich technoid visionär mediatisierte Tempel. An der Hochschule für angewandte Kunst wurden mit Studenten der Meisterklasse für Architektur die strukturbestimmenden Konzepte dieser (Film-)Städte untersucht (und zu diesem Zweck Modelle hergestellt).

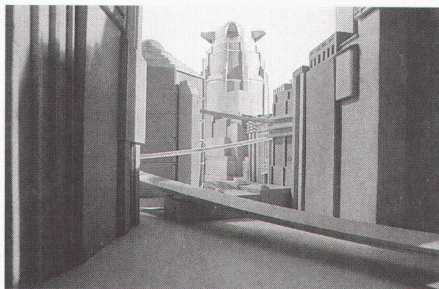
■ Les grands films consacrés à un aspect spécifique de l'urbain ne sont nullement des produits de l'imagination. Ainsi *Metropolis* se basait sur une critique littéraire de la ville très répandue à l'époque, ainsi que sur des théories architecturales et des thèses de Tony Garnier, Bruno Taut et Mies van der Rohe. *Things to Come*, un film sur la ville (moins connu), également projeté pour la première fois en 1936, vit le jour en étroite collaboration avec Laszlo Moholy-Nagy. Rydley Scott, l'auteur de *Blade Runner*, a étudié les mises en scène urbaines actuelles et futures dans le monde entier. Dans son Los Angeles de l'an 2019, les espaces de rue se dégradent et les édifices faits de fragments historiques tombent en ruine avec leurs espaces publics; des visions technoïdes de temples médiatisés les recouvrent. A l'Ecole Supérieure d'Art Appliqué, des étudiants de la classe d'architecture ont examiné (sur des maquettes construites à cet effet) les concepts structurels de ces villes (de film).

Fotos: Sina Baniahmad



■ The most significant films focussing on a specific presentation of an approach to urban planning are no mere products of imagination. *Metropolis* e.g. is based on the prevalent literary criticism of urban development of those times as well as on the theories and theses on architecture proposed by Tony Garnier, Bruno Taut, and Mies van der Rohe. The (lesser known) city film *Things to Come* – which was first presented in 1936, too – was made in close cooperation with Laszlo Moholy-Nagy. Rydley Scott, author of *Blade Runner*, studied current and future urban scenarios on a global scale. In his Los Angeles of 2019, entire streets rot and historically fragmented ruins fall down including the public spaces they surround while visionary techno and media-designed temples soar above them.

At the University of Applied Arts, students attending the Master Class of Architecture studied the concepts defining the structure of these (cinematic) towns, and built models of them for this purpose.



In diesem Jahr feiert der Film sein einhundert-jähriges Bestehen. Eine ganze Reihe von Publikationen und Veranstaltungen hat sich bereits auf dieses Jubiläum bezogen oder wird es noch tun, um das Thema einer möglichst breiten Diskussion zuzuführen.

Als ein Beitrag zu dieser Diskussion wurde an der Hochschule für angewandte Kunst in Wien von Studenten der Meisterklasse für Architektur, Prof. Hans Hollein, die Beziehung zwischen Architektur und Film, ihre gegenseitige Beeinflussung seit den frühen Anfängen dieser szenographischen Korrespondenz, erarbeitet.

Wie Weihsmann darstellt, ist Architektur für den Film «...ein notwendiges Element. Ein Film ohne Raumwirkung ist schlicht unvorstellbar: Diese kann sich ohne nachdrückliche Betonung in den räumlichen, formalen und sinnlichen Qualitäten eines Sets oder Hintergrundes manifestieren oder als tragendes Handlungselement fungieren, wie im Falle des einzigartigen Architekturfilms *Metropolis* von Fritz Lang».¹

Im Rahmen der stadträumlichen Architekturanalysen «Ort und Platz» haben Studenten des ersten Semesters einige der «Ikonen» dieses Genres – «*Metropolis*», «*Things to Come*» und «*Blade Runner*» – auf ihre struktur- und formbestimmenden Aspekte hin analysiert.

Zu erforschen, wie sich das im Film vermittelte städtebauliche, stadträumliche Konzept in der dritten Dimension darstellt, also die Rückführung des bewegten, zweidimensionalen Bildes in eine räumliche Situation, stellt hier die besondere Herausforderung dar.

«Die Vergleichbarkeit der Ergebnisse, die etwa in ihrer modellhaften Präsentation eine extrem aufschlussreiche Darstellung der unterschiedlichen Ansätze und Realisationen bieten, ist wesentlicher Bestandteil der Erkenntnisfindung des Studenten. Bewusst wird nicht eine vereinheitlichte Präsentationsform in Duktus und Material gefordert, sondern den individuellen Anlagen und Fähigkeiten des Studenten Rechnung getragen. Erscheinungsbild und Blickrichtung unterscheiden sich daher.»²

Ein wesentliches Moment dieser Arbeiten ist es, anhand der Analyse Zugang zu grundlegenden Fragestellungen der Architektur zu erlangen und die Werkzeuge der Vermittlung zu erforschen. Gerade der Film eröffnet der Architektur eine völlig andere Rezeptionsweise von Raum – die dynamische Erschliessung der Dreidimensionalität, eine prozesshafte Erkundung des Raumes.

«Wenn für die Photographie der Mensch als sein eigenes Porträt zentrales Objekt der Aufnahme war, so beginnt mit der Kinematographie die Architektur, der städtische Umraum, eine vergleichbar wichtige Stelle einzunehmen. Auch sie wird porträtiert, aber noch viel mehr: sie wird zum verschwiegene Hauptakteur der Filme».³

Die Architektur ist also nicht bloss Hintergrund, Prospekt, vielmehr entfaltet sie sich zum eigentlichen Ereignis. Dieser Prozess wirkt natürlich auf Stadt und Architektur zurück. Die Architektur selbst beginnt sich «filmisch» aufzuladen. Konzepte werden als prozesshafte, dynamische Raumerkundungen entwickelt und beeinflussen die Produktion von Architektur und Architekturtheorie. Das Instrumentarium der Filmproduktion – Schnitt, Montage usw. – wird Bestandteil der Architekturkonzeption.

Als Folgeerscheinung einer Kollektivrezeption von Stadt durch den Film – einer durch Set, Schnitt und Montage vorinterpretierten Urbanität – verschiebt sich unsere Wahrnehmung der gebauten Stadt. Ab dem Zeitpunkt, da eine handlichere, mobilere Aufnahmetechnik zur Verfügung steht, rückt die Stadt als «Realmontage» – in Form dokumentarischer und semidokumentarischer Aufzeichnungen – in den Brennpunkt der filmischen Aktivitäten des frühen 20. Jahrhunderts. In den zwanziger Jahren kommt es zu einem regelrechten Boom von «portraitierte Urbanität», sogenannten «Stadtsinfonien».

Jenseits des dokumentarischen Anspruches angesiedelt, aber durchaus mit dessen filmischer Syntax ausgestattet, entstehen «Architekturfilme», die unterschiedliche Szenarien künftiger Urbanität entwickeln, städtebauliche Utopien aufzeigen.

¹ Helmut Weihsmann, *Cinetecture: Film, Architektur, Moderne*; Wien 1995, S. 55

² Hans Hollein; *Ort und Platz, stadträumliche Architekturanalysen*; Wien 1989/1991, S. 8

³ Mark Ries; *Die Geburt des Kinos aus dem Körper der Stadt*, in: *Stadtpläne 1/95*, Wien 1995; S. 44



Metropolis

Produktion: 1925/26
Regie: Fritz Lang
Bauten: Erich Kettelhut,
Otto Hunte, Karl Vollbrecht

Trotz der banalen Geschichte und der überaus problematischen Botschaft ist Metropolis der wichtigste Film des Genres; eigentlich jener Film, der dieses Genre erst kreiert hat. Metropolis wird in weiterer Folge zum Bezugspunkt sämtlicher Ausformulierungen späterer Arbeiten. Diese werden immer wieder auf ihn zurückverwiesen und in einen direkten Vergleich mit ihm gestellt.

Die Architektur der Stadt, die die eigentliche Hauptrolle in diesem Film spielt, präsentiert sich als eklektische Zusammenschau aller zeitgenössischen Aussagen, von Tony Garnier über Bruno Taut bis Mies van der Rohe, synthetisiert mit der realen amerikanischen Stadt zur Zeit des ersten Hochhausbooms. Fritz Langs persönliche Begegnung mit der nächtlichen Skyline von New York war bekanntlich Ausgangspunkt des Filmprojektes. Die unkontrolliert anwachsende Grossstadt und ins-

besondere das «amerikanische» Hochhaus waren in der deutschsprachigen Literatur dieser Zeit überwiegend negativ besetzt. «Fast überall wird hier die Welt der grossen Städte als eine Welt des Abgrundes, der Fäulnis, des Gasenkots, der Geschwüre, der Verwesung beschworen, in der ein menschenwürdiges Leben geradezu unmöglich sei.»¹

Kombiniert mit Langs Erfahrung der amerikanischen Stadt führt dies zu einer «gespaltenen Bewunderung» einer metropoliten Architektur, die sich durch den ganzen Film verfolgen lässt. Nicht nur die Ambivalenz mit der der Hochhausmythos den Turmbau zu Babel reflektiert, widerspiegelt diesen Zugang zur Architektur, er wird dadurch verdeutlicht, dass selbst die negativsten Ausprägungen dieser Stadt noch heroisch in Szene gesetzt werden. Die Stadt ist nicht mehr Bühne für das Ereignis, sondern sie ist das Ereignis selbst.

Die Stadtvision Metropolis formuliert eine klar ablesbare Gesellschaftshierarchie, die direkt in Architektur umgesetzt wird und ein Denken in Schichten wörtlich nimmt: die Unterstadt mit ihren unterirdischen Wohn- und Produktionsstätten für die unterdrückten Massen, die Oberstadt für die gesellschaftliche Oberschicht und über allem erhaben das ultimative Machtzentrum – der zum Symbol stilisierte Hochhausturm.

Einer Stadtkonzeption des französischen Absolutismus vergleichbar wird unmissverständlich klargestellt, dass von hier – der höchsten Erhebung innerhalb der Stadtlandschaft – alles kontrolliert wird. Sämtliche Bereiche der Stadt stehen im allgegenwärtigen Schatten dieser zentralen Festung.

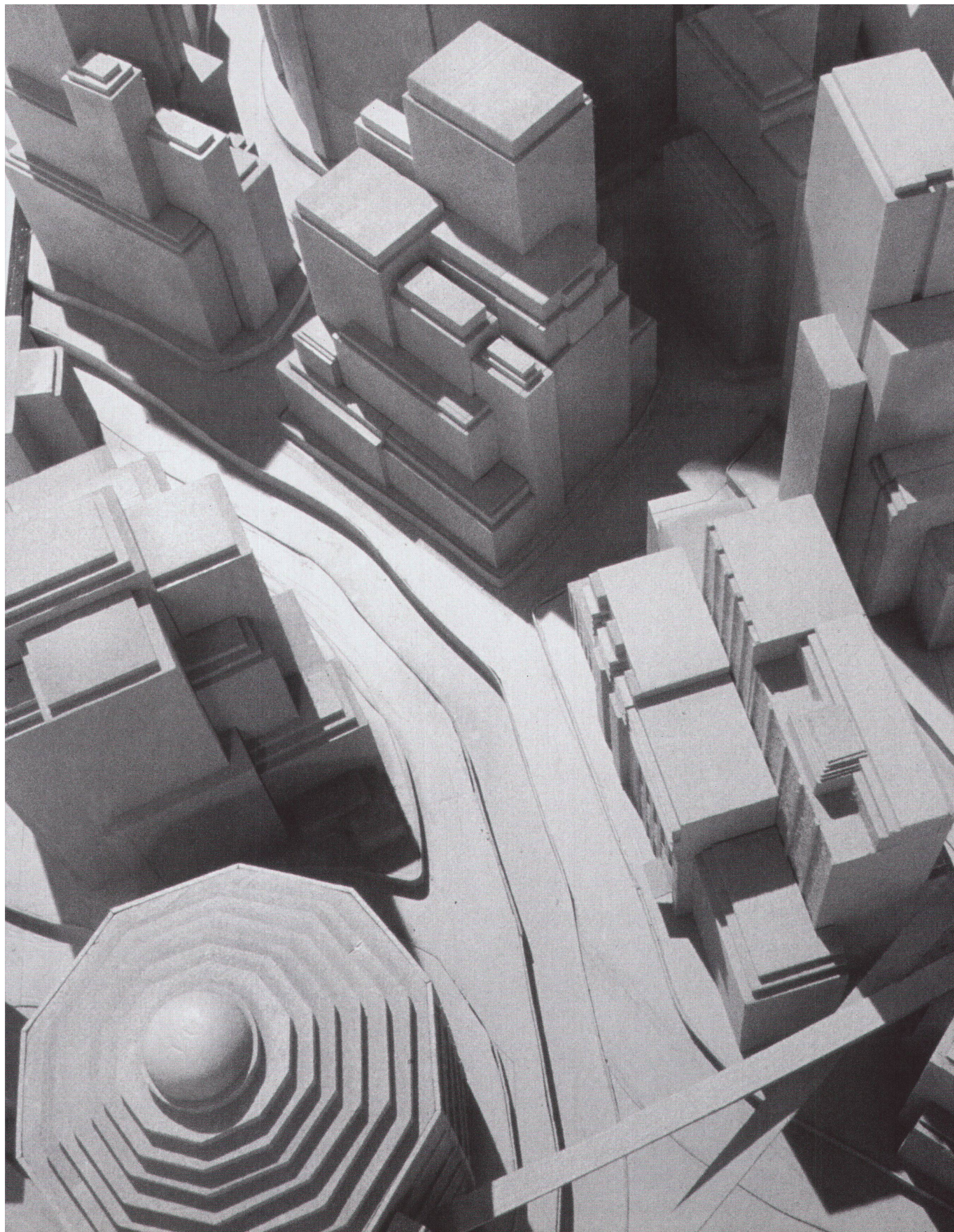
In Blade Runner ist ähnliches intendiert. Riesige pyramidenförmige Auftürmungen – präkolumbianischen Kultbauten vergleichbar – bilden

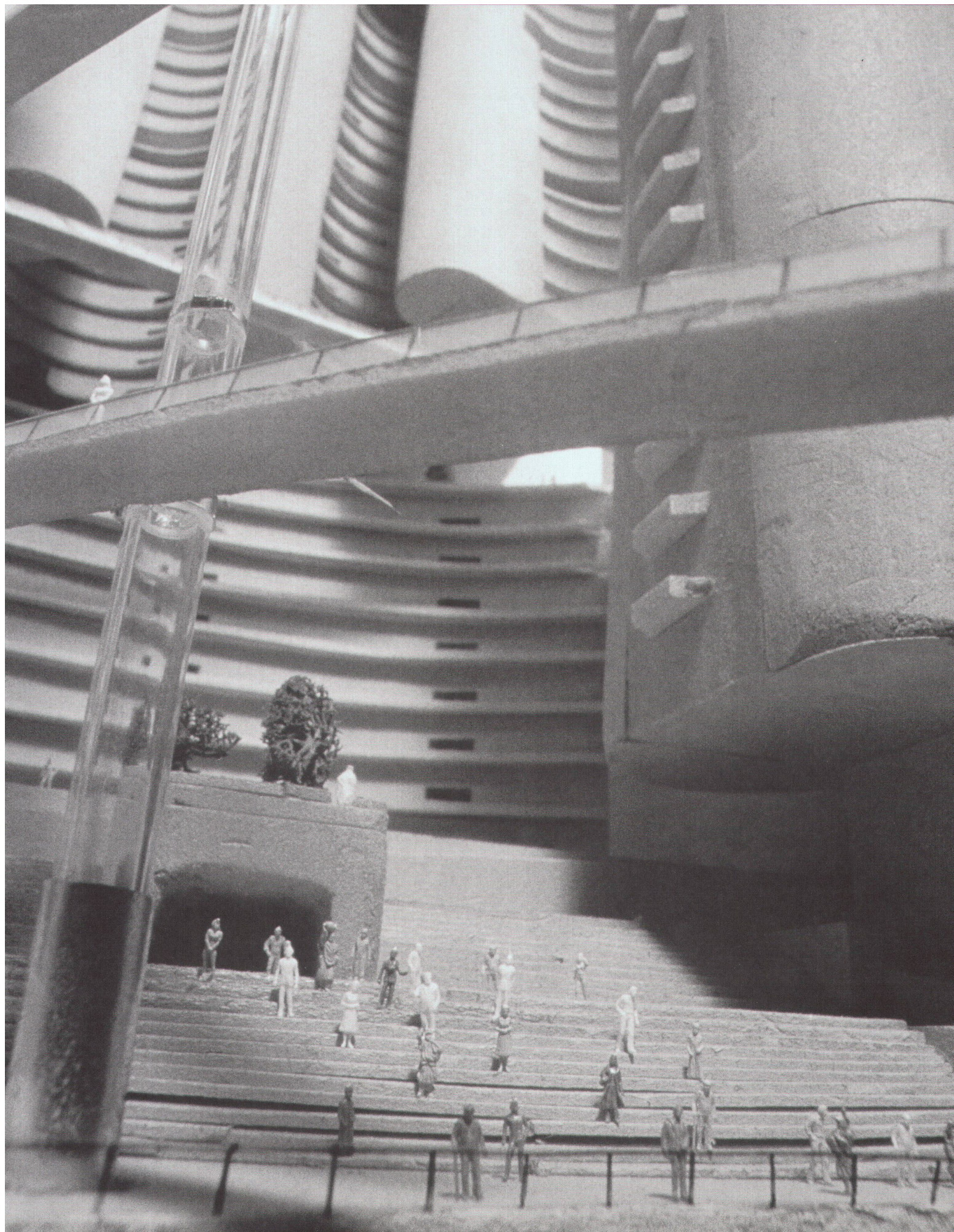
das Machtzentrum. Im Gegensatz zu Metropolis ist hier allerdings die «unterste Ebene» der Stadt bereits ausser Kontrolle geraten, hat sich grösstenteils dem direkten Zugriff der Macht entzogen und zu einer eigenständigen, abgekoppelten Entwicklung gefunden.

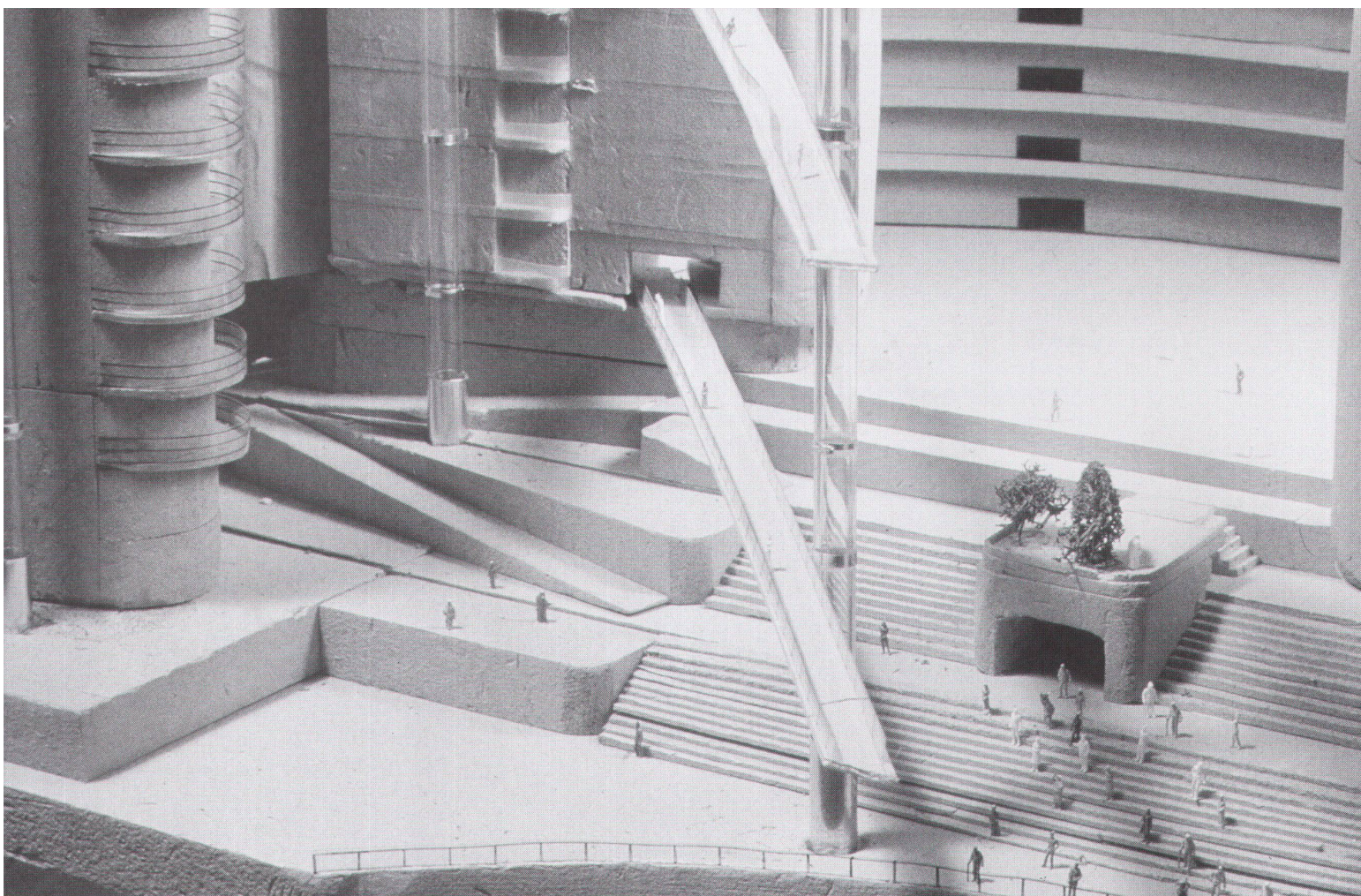
In Metropolis hingegen laufen die Fäden der Macht tatsächlich noch in einer Hand zusammen. Der «Herr der Stadt», ausgestattet mit einer absolutistischen Machtfülle, überblickt und kontrolliert das Leben der Stadt zumindest so lange, bis durch den Aufstand der Arbeiter auch die Fundamente der Macht ins Wanken geraten.

In noch sehr statischen Einstellungen wird versucht, die essentiellen Faktoren der modernen Grossstadt euphorisch vor uns auszubreiten, ihre konstituierenden Aspekte darzustellen: Vertikalität, Menschenmassen, Geschwindigkeit.

¹ Jost Mermand; Das Bild der «grossen Stadt» im Expressionismus; in: Scherpe; Die Unwirklichkeit der Städte, 1988; S. 62







Things to Come

Produktion: 1936
Regie: William Cameron Menzies
Produzent: Alexander Korda;
Denham Studios, London
Bauten: Vincent Korda

Der Produzent Alexander Korda versucht anfangs Le Corbusier und Walter Gropius für die architektonische Ausstattung des Filmes zu gewinnen. Da jedoch beide ablehnen, wendet sich Korda an Laszlo Moholy-Nagy. Moholy-Nagys Konzeption sieht zylinder- und kegelförmige Elemente vor, die als Glas-Stahl-Konstruktion gedacht, Häuser als «Behälter des Lichtes» definieren. Mit den Kameralenten der Denham Studios wird zwar anhand von Simulationsmodellen experimentiert, Moholy-Nagys Entwurf dürfte jedoch als zu «abstrakt und intellektuell» bewertet worden sein, um in einem in letzter Konsequenz doch populär angelegten Film reüssieren zu können. In den zeitgenössischen, populären Visionen war die Zukunft geprägt von Fliessbändern, Elektrizität und Radiowellen, den Symbolen der Industrialisierung in einer vom technischen Fortschritt optimistisch gestimmten Gesellschaft.

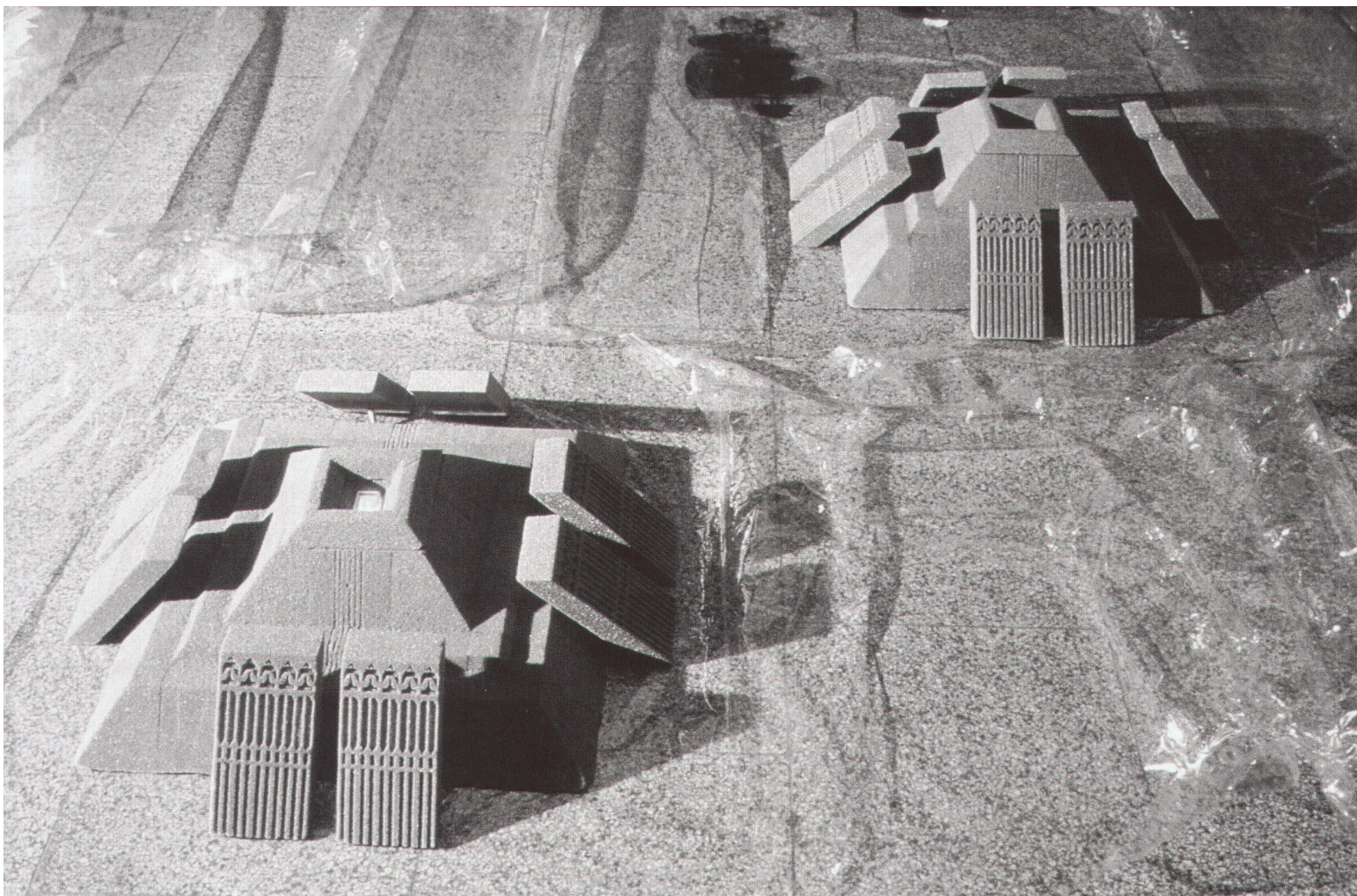
Vincent Korda, ein Bruder des Produzenten Alexander Korda, wird aufgrund dieser Situation endgültig mit der Ausstattung betraut und entwickelt, in direkter Orientierung und starker Anlehnung an die Romanvorlage von H.G. Wells, eine utopisch anmutende «weisse Stadt». Obwohl es sich wiederum um eine unterirdische Stadtanlage handelt, wie sie zum Teil schon in Metropolis konzipiert wurde, wird hier im Unterschied dazu – zehn Jahre nach Fritz Langs Metropolis – eine klare Absage an den düsteren urbanen Moloch, die bedrohliche Megalopolis, formuliert. Hier wird vielmehr eine klinisch reine, formal nahezu schon «antiseptische» Zukunftsvision postuliert, wie sie schon 1932 Aldous Huxley in «Brave New World» als eine zukünftige Entwicklung der Menschheit entwirft. Trotzdem, oder gerade deshalb, bleibt die Botschaft des Filmes problematisch und ähnlich bedenklich wie jene von Metropolis: Nach

der Apokalypse eines totalen Gaskrieges entwickelt sich eine barbarische Gesellschaft. Diese wird erst durch das Auftreten einer neuen Herrenrasse beendet. Mit den «wings over the world» – Fliegern, die den technischen Fortschritt verkünden, bricht für Everytown ein «goldenes Zeitalter» an: eine automatisierte Gesellschaft, eine Diktatur der Technokraten.

Kordas Kulisse liegt unter der Erde. Die Gebäude sind gleichzeitig die Seitenwände eines tief in die Erde reichenden Kraters, um den sich die Gebäude versammeln. Obwohl sämtliche gebauten Strukturen unter der Erdoberfläche liegen, bleibt die Architektur von dieser Tatsache unbeeinflusst, bleibt in ihrem Aufbau konventionell und tektonisch. Auch die Konzeption und Durchbildung der Baukörper bleibt weit hinter Moholy Nagys Entwürfen zurück. Im Vergleich zu den avantgardistischen Strömungen dieser Zeit muss die

Architektur von Things to Come als «retrospektiv» bezeichnet werden. Die als zukünftig vorgeführten Strukturen erscheinen als formale Reduktion von Bekanntem. Auch in technologischer Hinsicht kann keiner der gezeigten Aspekte wirklich als Vorwegnahme einer Technologie des 21. Jahrhunderts angesehen werden, wie dies der Film indirekt vorgibt. Vielmehr handelt es sich um bekannte Entwicklungen und bereits umgesetzte Erfindungen. Dies gilt sowohl für die Bautechnik als auch für die modernen Kommunikationsmedien. Lediglich die von Moholy-Nagy stammenden Interieurs können als innovativ angesehen werden. Generell stellt auch Wehsmann, der sich mit dieser Problematik intensiv auseinandergesetzt hat, fest, dass in Things to Come, entgegen den euphorischen Bewertungen anderer Kritiker, «das moderne Leben nicht vorweggenommen, sondern lediglich verbessert wird.»¹

¹ Zit. nach einem Gespräch mit Helmut Wehsmann, Wien 1995



Blade Runner

Produktion: 1982
Regie: Ridley Scott
Bauten: Syd Mead, Lawrence
Paull, Douglas Trumbull

Syd Mead, der in den Film-Credits als «Visual-Futurist» bezeichnet wird, entwickelt gemeinsam mit dem Filmarchitekten Lawrence Paull eine «...Filmstadt, die überbevölkert, verrottet wirkte und aussah, wie wenn Hongkong einen schlechten Tag hat».¹

Die Darstellungen einer zukünftigen möglichen urbanen Situation, wie sie in Blade Runner entwickelt wird, steht somit in krassem Gegensatz zu der «weissen Stadt», wie sie etwa in Things to Come thematisiert wird. In Blade Runner existieren noch die alten, verrotteten Stadtstrukturen, stehen leer oder sind zu «Dienstboteneingängen» für die darüberliegenden Stadtüberbauungen degradiert. Die Versorgungsstränge in der Stadt wirken provisorisch

nachgerüstet, in grossen Bereichen lediglich notdürftig repariert. Die Infrastruktur erhält ein fragmentarisch bleibendes «Up Date».

Die vorgefundenen Bau-massen einer bestehenden Stadt werden zum Fundament einer rasant wuchernden «zukünftigen» Architektur, die trotz aller mediatisierten Aspekte der urbanen Landschaft tektonisch bleibt. Diese Auftürmung von neuen Schichten über einem Sediment alter Baustruktur führt zur ungeahnten Vertikalentwicklung einer Stadt, die im Film als Los Angeles im Jahre 2019 prototypisch apokalyptisch wird.

«Ich halte das nicht für zu weit hergeholt. Wenn man heute das World Trade Center (...) bauen kann, dann er-

scheint es vernünftig anzunehmen, dass wir dies in vierzig Jahren – mit besserem Stahl, ausgereifterer Technologie und computergesteuerter Bauweise – mindestens verdreifachen können. Und es ist ebenso vernünftig anzunehmen, dass, wenn so etwas geschieht, die älteren Teile der Stadt – also die untersten – am unattraktivsten zum Leben und Arbeiten sein werden»,² so kommentiert und untermauert Syd Mead selbst seine Ausstattungskonzeption.

Die Nachvollziehbarkeit einer möglichen Entwicklung unserer Metropolen steht also im Vordergrund seiner Vision einer zukünftigen Urbanität, im Gegensatz zu einer abgehobenen, in sich geschlossenen, formal abgrenzbaren Zukunftsvision, wie sie bereits

in Metropolis anklingt und in Things to Come zur wesentlichen architektonischen Aussage wird.

Kein anderer Film hat so nachhaltig die zeitgenössische Architekturdiskussion beeinflusst. Er wurde Argumentationsgrundlage und Referenz einer Reihe interessanter stadt- und architekturtheoretischer Arbeiten.

Hatte Metropolis eine direkte Auswirkung auf die allgemeine Rezeption von Grossstadt, deren Ambivalenz der Stadtbetrachtung bis heute aufrechterhalten geblieben ist, so ist es Blade Runner, der einen direkten Einfluss auf das Denken und Produzieren von Architektur ausübt. A.F.

¹ Syd Mead zum Film Blade Runner in: *architektur aktuell* 172; Wien 1994
² Frank Schnelle; Ridley Scott's Blade Runner, Stuttgart 1994; S. 25

