



Die Stadt im Film.

Tatort, Romantisches Set und Überleben im Dschungel

Liste der Filme, die angesprochen werden.

- „*Sunrise*“, Friedrich Murnau
- „*Metropolis*“, Fritz Lang
- „*Aelita*“, Jakow Protazanow
- „*Midnight Cowboy*“, John Schlesinger
- „*Strange Days*“, Kathryn Bigelow
- „*Children of Men*“, Alfonso Cuarón
- „*Cyclo*“, Tran Anh Hung
- „*Der Himmel über Berlin*“, Wim Wenders
- „*Caché*“, Michael Haneke
- „*2 ou 3 choses que je sais d'elle*“, Jean-Luc Godard

1. Vorspann.

Jeder und jede von uns kennt das Strassenbild und die Skyline von New York, das Strassencafé in Paris, den Markusplatz in Venedig, auch wenn wir noch nie an diesen Orten waren. Filme sind dafür verantwortlich. Wenn wir mit einem Auto auf dem Highway durch das Monument-Valley in Arizona fahren, haben wir das Gefühl in einem Road-Movie vorzukommen, auf der 42. Strasse in New York müsste uns doch gleich Robert de Niro oder Al Pacino entgegen kommen; die Umgebung fühlt sich dermassen wie ein Filmset an. Alleine schon mit James Bond waren wir wohl schon in jeder bedeutenden Stadt dieser Welt. Heerscharen von frisch vermählten indischen Paaren reisen in die schweizer Alpen, um sich für sehr viel Geld an der genau gleichen Stelle, die in ihrem Lieblingsfilm vorkam, fotografieren zu lassen.

Kaum ein Medium oder eine Kunstform kann uns den entferntesten Ort und unsere Heimatstadt so nahe in die Stube und ins Bewusstsein bringen wie Film und Fernsehen.

2. Einführung.

Dabei ist der Kinosaal ein einfacher Raum. Er bietet an sich keine Unterhaltung. Der Besucher wird in einen anderen virtuellen oder fiktiven Raum entführt; diese Entführung geschieht jedoch nicht physisch sondern ganz allein durch das Wahrnehmen der projizierten Bilder auf der Leinwand und der Töne und Geräusche aus den Lautsprechern.

Die Bilder und Töne können sehr unterschiedlich sein: realistisch oder fiktional, gegenwärtig oder historisch, angenehm oder bedrohlich; sie dienen jedoch immer der Exposition eines bestimmten Ortes und einer bestimmten Zeit.

Der Zuschauer braucht diese Exposition, man nennt es in der Filmsprache das establishing eines Ortes, um sich in der Handlung der Geschichte orientieren zu können.

In einem Film gibt es aber meistens zahlreiche Handlungsorte und die jeweilige Einführung braucht eine gewisse Zeit, deshalb müssen Regisseure versuchen, diese Zeit möglichst kurz zu halten, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und Abkürzungen zu nehmen. Dabei können so genannte landmarks, markante architektonische Elemente, wieder erkennbare Formen und Farben und sogar Geräusche der Orientierung helfen. All diese Dinge müssen jedoch irgendeinmal im Film eingeführt, das heisst schlüssig erzählt werden, sonst entsteht aus der Verwirrung des Zuschauers eine Distanz zur Geschichte und er verlässt die Illusion.

Eine solche Irritation kann auf der anderen Seite auch als Mittel zu einer ganz bestimmten Aussage des Filmemachers benutzt werden. Immer wieder begegnet man Einstellungen und Bildausschnitte, die nicht logisch und verständlich sind. Man denke da zum Beispiel an das Überwachungsbild der Wohnung und Strasse bei „*Caché*“ von Michael Haneke. Minutenlang beobachtet man das Haus, sieht nachher diese Aufnahmen im Fernseher der Hausbesitzer und erfährt doch im gesamten Film nie, wer diese Bilder gemacht hat, geschweige denn, wo die Kamera platziert sein könnte. Und genau mit dieser Irritation steckt man schon mitten drin in einer der Fragen, die uns der Regisseur schonungslos an den Kopf wirft: „was geschieht, wenn ich mich selbst einmal ganz lange und genau von aussen ansehe?“

Die Wirkung im Film, sich in einem anderen Raum zu befinden, wird durch die Einhaltung gewisser räumlichen und zeitlichen Konventionen verstärkt. Oben ist oben, unten ist unten,

der Horizont verläuft horizontal, Vertikale in der Vertikalen, die Perspektive entspricht etwa derjenigen unserer Augen. Das bedeutet, dass unsere alltägliche Raumkonstitution im Film bestätigt wird, was wiederum wesentlich zur Illusionswirkung beiträgt. Auch hier gibt es Abweichungen, welche inhaltlich begründet sind oder zum Stilmittel erklärt werden.

Eine weitere Konvention des Normalen ist in der Kamera auf dem Stativ zu finden, sie unterstreicht die Raumkonstitution. Sobald sich die Kamera bewegt und je unruhiger diese Bewegungen und Bildausschnitte sind, desto mehr Aufmerksamkeit erregen sie beim Zuschauer. Wem wurde nicht bei den ersten „Wackelkamera-Filmen“ der Dogma-Serie aus Dänemark mit der Zeit etwas mulmig im Bauch?

Daneben gibt es eine ganze Reihe von anderen Konventionen, die mit unserer kollektiven Wahrnehmung zu tun haben. Eine Figur, die sich zB. von links nach rechts durchs Filmbild bewegt, geht von uns weg, von rechts nach links kommt sie auf uns zu. Das rote Kleid oder Requisit deutet immer auf eine dramaturgisch wichtige Situation oder Figur.

Der experimentelle Film auf der anderen Seite hat zu allen Zeiten gegen jegliche solcher filmischen Konventionen rebellierte.

Räumlichkeit entsteht einerseits durch die Position der Kamera, auf Augenhöhe, darüber oder darunter, ihre Bewegungen, wie schwenken und fahren und durch die Bewegung der Figuren und Objekte vor der Kamera. Beim so genannten „Verdichten“ fährt man zB. ganz langsam auf das Gesicht einer Figur zu, um sozusagen in sie hinein zu schauen. Seitliche Fahrten, „travellings“ können ganze Strassenbilder oder Landschaften eröffnen. Wenn man dabei noch eine Menge Statisten hin und her gehen lässt entsteht eine grosse Tiefe des Raums. Man stelle sich nur den einsamen Cowboy, wie er durch die mexikanische Wüste reitet, vor.

Auch die Ausgestaltung des Szenenbildes trägt wesentlich zur Wirkung des filmischen Raums bei. Äussere und innere Motive müssen so gewählt sein, dass sie die Geschichte und ihren Kontext erklären, verstärken und mitezählen. Menschen im Film erleben wir immer innerhalb eines Raumes, den wir in Beziehung zu den Figuren sehen, sie sind von ihm geprägt und prägen wiederum diesen.

Der Raum, in dem wir im Film die Figuren agieren sehen, wird als Handlungsraum verstanden. Selbst dort, wo Räume ohne Menschen gezeigt werden, erscheinen sie als potentielle Aktionsräume und Betätigungsfelder, als Vorstellungen, Projektionen und Träume. Nicht zuletzt durch den betrachtenden Blick des Zuschauers stehen sie in Beziehung zum menschlichen Handeln.

Die Raumdimensionen reichen vom Outer Space (zB. Star Wars) als scheinbar grenzenlosem Raum bis zur gebauten Architektur der Städte und den Innenräumen von Gebäuden und Wohnungen. Sogar der Inner Space des Menschen wurde durch Kleinstkameras und Computer animierte Bilder schon filmisch dargestellt.

Doch nicht nur vom Menschen geschaffene Räume sind Handlungsort. Auch die verschiedenen Landschaften der Erde kommen in Filmen vor. Die Natur gilt im Film in der Regel interessanterweise als ahistorisch. Ein historisches Bewusstsein über die unterschiedlichen Formen von Land, Wald, Wiesen und Berge besteht nämlich im Allgemeinen nicht, obwohl es kaum eine Landschaft gibt, in welcher der Mensch nicht eingegriffen hätte.

Die Klimaerwärmung könnte uns hier aber bald eine Sensibilisierung bescheren: Gletscher? Das gab es damals noch!

Die Natur wird im Film oft simplifiziert oder stilisiert und dem Ursprünglichen, Urtümlichen und dem Mythischen zugeordnet. Unser Cowboy von vorhin begegnet nicht nur einer unberührten, wilden Landschaft, sondern deren Härte und Feindseligkeit steht zugleich für die Grenze der menschlichen Existenz.

Die Natur existiert kaum als neutrale Wirklichkeit, sie wird oft symbolisch eingesetzt, als Hintergrund für die Darstellung menschlicher Beziehungen und Konflikte, als Ausdruck von Stimmungen, Zuständen und Befindlichkeiten der Filmfiguren. Die Heldin einer Geschichte wird uns gezeigt, wie sie auf ein tosendes Meer hinausschaut, damit soll ihre innere Aufgewühltheit oder Ungewissheit gezeigt werden.

Häufiger noch als die Natur erscheint der gebaute Raum unserer Zivilisation und Kultur im Film. Die architektonische Umgebung ist immer auch ein Zeichen für historische, soziale und kulturelle Gegebenheiten. Durch sie werden Situationen und Spielräume angelegt, sie bettet eine Geschichte in einen kulturgeschichtlich relevanten Kontext. Je deutlicher hier die Zeichen und Referenzen sind, desto klarer und einfacher ist die Situation zu verstehen.

3. Establisher.

So ist auch die Stadt, um welche es in diesem Kolloquium vor allem gehen soll, ein gebauter Raum und eng mit der Geschichte im Film verbunden.

Schon seit Beginn der Kinos sind Stadt und Film auf vielfältige Art und Weise miteinander verbunden. In der Stummfilmzeit, als die Kamera noch wenig beweglich war, diente die Stadt in erster Linie als Kulisse, als Hintergrund. Hier muss man „*Sunrise*“ von Friedrich Murnau erwähnen, der als einer der ersten 1927 ganze, möglichst realistische Strassenzüge auf einem backlot eines Fox-Studios in L.A. bauen liess. Er führte damit auch gleich die moderne europäische Architektur in Hollywood ein. Interessanterweise macht Murnau dann auch gerade die moderne Stadt mit ihren Verführungen und Gefahren zum Thema: „come to the city!“ schreit der Zwischentitel und Bildfetzen von Lichtreklamen und Jazztrompeten, von Hochhäusern und einer schnellen Fahrt durch eine belebte Strasse wirbeln durcheinander.

Die Stadt im Film befreite sich dann aber von ihrem reinen Kulissendasein zum Handlungsraum, zur Reflektion zeitlicher, räumlicher und dramaturgischer Abläufe. Sie bietet nicht zuletzt auch die Möglichkeit Stadt-spezifische Geschichten zu erzählen.

Die architektonische Moderne der 20er und 30er Jahre mit ihren utopischen Visionen schlug sich in Filmen wie „*Metropolis*“ von Fritz Lang oder „*Aelita*“ Jakow Protazanow nieder. Diese Werke stehen auch für den Beginn des Science Fiction Films, dessen Faszination bis heute ungebrochen ist und dessen Möglichkeiten durch Computer generierte Bilder in den letzten beiden Jahrzehnten nahezu unbegrenzt wurden.

Die technischen und narrativen Errungenschaften des Kinos und die daraus resultierenden neuen Wahrnehmungsweisen haben immer auch die Architektur, Stadtplanung und die bildenden Künste beeinflusst.

Die Moderne schuf abstrakte Räume, die sich durch Trennung und Fragmentisierung kennzeichnen. Räumliche Zusammenhänge waren nicht mehr klar ersichtlich wie einst zur

Zeit der Renaissance, als Funktion, Form und die Bezugnahme der Bauwerke zueinander ein einheitliches Ganzes bildeten. Der Verlust dieser Ganzheit, die zunehmende Entfremdung und der Mangel an Sicherheit und Geborgenheit in der chaotischen Grossstadt wurden zum Thema vieler Filme.

Ein beliebtes Thema dabei ist dasjenige des Fremdlings, der in die Stadt kommt und sich nicht zurechtfinden kann. Bei „*Midnight Cowboy*“ von John Schlesinger zum Beispiel wird die Stadt zu einer irritierenden Umgebung voller sexueller Versprechen und Andeutungen, welche den Neuankömmling zuerst schluckt und ihn dann später verstört und verbraucht wieder ausspuckt.

4. Überleben im Dschungel.

Der Einfluss ökonomischer und sozialer Zustände einer Stadt auf deren Bewohner ist ein weiteres beliebtes Thema.

In „*Strange Days*“ von Kathryn Bigelow wird Los Angeles von 1999 als eine Stadt, in welcher Gesetz, Moral und menschlicher Anstand komplett aus dem Ruder gelaufen sind, gezeigt. Die bürgerkriegsähnlichen Bilder und der Soundtrack mit aggressivem Hardcore-Rock und schnellem Techno erzeugen eine Stadt, die von Kriminalität und Gewalt verseucht ist und fiebrig pumpend auf den Jahrtausend-Wechsel wartet - und aus der es kein Entrinnen gibt. Als Zuschauer bleiben wir die meiste Zeit in geschützten Räumen von Autos und Interieurs bis die Gewalt im letzten Akt den letzten Schutzschild, die Windschutzscheibe des Autos durchbricht.

Die USA sind dabei eine Nation von Bild-süchtigen Voyeuren: Clips von Erinnerungen und Träumen aber auch von Gewalt und Sexualverbrechen werden wie Drogen konsumiert und gedalt, die Verrohung der Umgebung spiegelt dabei das Verlangen nach dem virtuellem Thrill.

Beim nächsten Beispiel wird das Thema der Migration zu einer apokalyptischen Zukunftsvision zugespitzt. In „*Children of Men*“ von Alfonso Cuarón wird London 2027 von riesigen Flüchtlingslagern umgeben. Nach Bildern von existierenden Slums und Lagern dieser Art in Guantanamo, Beirut, Mumbai und vielen unserer Städte entworfen, geriet das Lager „Bexhill“ im Film so furchterregend realistisch, dass eine Londoner Zeitung eine Besprechung von „*Children of Men*“ mit „*God save us from Bexhill*“ übertitelte.

Der Film basiert auf dem gleichnamigen Roman von P. D. James und zeigt die Menschheit, konfrontiert mit der Tatsache, dass sie sich nicht mehr fortpflanzen kann und in absehbarer Zeit zugrunde gehen wird. Im Vergleich zu anderen Filmen wie *Independence Day*, *Armageddon* oder *Outbreak*, bei denen das Ende der Welt ziemlich schnell zu kommen scheint, ist es bei *Children of Men* vielmehr das Ende der Menschheit, die schlichtweg ausstirbt – unaufhaltsam.

Die visuelle Umsetzung ist den Filmemachern enorm gut gelungen. Ohne scheinbar Mühe und Kosten zu sparen wurden diverse Schauplätze in London und Umgebung in fast nicht wieder erkennbare Plätze der Verwüstung, Anarchie und Gleichgültigkeit verwandelt. Dabei läuft etwas gewaltig schief, wenn eine Gesellschaft drauf und dran ist auszusterben und sich dennoch bemüht, Zuwanderer, die den schleichenden Zusammenbruch hinauszögern könnten, mit Waffengewalt zurückzuweisen. Dementsprechend sinnlos ist die Leere, die sich in den vergitterten Bussen und Bahnen ausbreitet, in denen die letzten verbliebenen Engländer durch

die Städte fahren, während außerhalb hunderte verwaarloste und verhungerte Menschen inmitten von Schmutz und Zerfall ums Überleben kämpfen.

Alfonso Cuarón ging bei der Umsetzung keine Kompromisse ein und macht keinerlei Zugeständnisse an die massentaugliche Konsumierbarkeit des Films. Ausschließlich Handkameras fangen apokalyptische Bilder ein, zeigen den Lebens- und Überlebenskampf in London und dem Immigrantenzoo in drastischer Deutlichkeit. Dazu zeigt Cuarón die Gewalt schonungslos und in aller Härte auf der Leinwand und verbannt sie nicht in die Fantasie der Zuschauer. Choreografierte Actionsequenzen kommen minutenlang ohne Schnitt aus und werden dadurch fühlbar, unmittelbar. Menschen werden im Sekundentakt erschossen, das Blut spritzt, Tod und Grausamkeit sind leinwandfüllende Normalität.

Weitere Filmbeispiele dazu: *12 Monkeys*, *Taxi Driver*, *Ladri di biciclette*, *Escape from New York*, *Touch of evil*

5. Romantisierung.

Das Gegenteil der Fülle des Dschungels ist die Leere der Wüste. Ob Wüstenlandschaften oder Grossstädte, beide bieten sich an, Seelen und Innenleben von Filmfiguren zu repräsentieren. Dabei geht es um Einsamkeit, Hoffnungslosigkeit, Leere, um den Sinn-Verlust und das Verloren-Sein. Die Stadt wird hier zur grossen Leinwand, zur Projektionsfläche, welche für die verstummten Protagonisten spricht. Wie bei den Bildern der romantischen Malerei, deren Grundsteine Gefühl, Individualität und individuelles Erleben sind, sowie die Seele - vor allem die psychisch gequälte Seele, wird die Stadt-Landschaft mit Emotionen aufgefüllt. Treibende Kraft dieser Romantik ist eine ins Unendliche gerichtete Sehnsucht nach Heilung der Welt, nach der Zusammenführung von Gegensätzen zu einem harmonischen Ganzen.

„*Cyclo*“ von Tran Anh Hung spielt in den Strassen von Ho Chi Minh-Stadt, früher Saigon. Die namenlosen Figuren dieses Films: der Rikscha (oder Cyclo) Fahrer, seine Familie, die Chef’in „Madam“, der Zuhälter „Poet“ und seine Gangster bewegen sich durch eine Stadt, die uns dokumentarisch vorgeführt wird und gleichzeitig wie eine expressionistische oder surreale Vision erscheint. Expressionistisch in dem Sinne, dass es weder eine innere noch eine äussere Sicherheit gibt, die Kamerabewegungen verbinden suggestiv die beiden Erzählräume, dadurch entsteht eine Stimmung des Gefangenseins in einer gnadenlosen Welt. Die surrealen Elemente wie der Absturz eines amerikanischen Kriegs-Helikopters mitten auf einer belebten Strasse oder fragmentarische close-up Aufnahmen einer 10-Dollar Note erzeugen ein verstörendes und unheimliches Bild der Stadt und ihrer Menschen. So ist es kaum auszumachen und zeichnet diesen Film besonders aus, wo die Aufzeichnung einer alltäglichen Wirklichkeit aufhört und die metaphorische Bildsprache beginnt. Die Ereignisse der Geschichte werden ohne zeitliche Erklärungen aneinander gereiht, wir wissen jeweils nicht, wie viel Zeit dazwischen vergangen ist und verlieren so die Orientierung in einer zeitlosen Gegenwart. Auch die Hauptfiguren scheinen austauschbar zu sein: „Cyclo“ (die Hauptfigur) fühlt sich als Nachfolger seines verstorbenen Vaters, aber auch der „Dichter“ bekommt zeitweise diese Rolle.

Tran schrieb, dass sowohl „Cyclo“ als auch der „Poet“ durch Unschuld verbunden seien. Der „Dichter“ habe seine Unschuld verloren, als er kriminell wurde, um Armut und Mittelmass zu entfliehen und fühle sich nun zum „Cyclo“ hingezogen, weil dieser die Unschuld noch immer besitzt. Hier findet sich die zutiefst romantische Sehnsucht nach der Überwindung der Gegensätze und der Heilung der verlorenen Seelen.

„*Der Himmel über Berlin*“ von Wim Wenders aus dem Jahr 1987 ist zuerst ein Stadt-Film mit aufregend schön aufgenommenen und montierten Ansichten Berlins: fremdartige Stadtlandschaften in Totalen oder im Aufblick aus dem Hubschrauber heraus. Berlin sei wirklicher als andere Städte, meinte Wenders. Er filmte die Stadt vorzugsweise in den Lücken, die die Planung gelassen hatte, und zeigte sie als grosses Terrain vague, wo doch ihre Geschichte allgegenwärtig war. Wie die Engel gerät die Kamera bei diesen Streifzügen durch die Stadt in ein schwereloses Schweben und Gleiten. Wenders gelang mit diesem Film eine schöne filmpoetische Annäherung an eine Stadt. Drehbuch-Ideen, Kamera, Musik und Schnitt, die schauspielerischen Verwandlungen in Engel und die menschlichen Reaktionen auf sie- alles schafft zusammen eine intensive und zärtliche und neuartige Begegnung, Erkundung und Erfahrung der Stadt als Lebensraum ihrer Menschen. Man sieht, was sonst nicht wahrnehmbar wird: Menschen in ihrer intimsten Umgebung und ihren momentanen Empfindungen. Dem Blick der Engel: dem allessehenden Auge und alleshörenden Ohr gleich schwebt der Film durch die Welt: alles aufnehmend, alles festhaltend. Er durchquert Strassen und Plätze, Treppen und Räume. Er überwindet jede Tür, jedes Fenster, jede Wand und auch die „Mauer“. Er beobachtet, wie Männer, Frauen und Kinder in Berlin Mitte der achtziger Jahre leben, was sie tun, was sie denken und fühlen. Das Gewimmel in der Stadt setzt sich fort im Gemurmel ihrer Stimmen, das – unterlegt mit Geräuschen und Musik – das Innerste nach aussen kehrt.

Die beobachteten Menschen sind meist mit sich und ihren Gedanken allein, sie bilden ein Panorama der Einsamkeit, welches an die so oft im Stadtfilm gezeigten Situationen und Zustände der menschlichen Isolation anschliesst.

Die landschaftlichen Naturreste, die wildwuchernde Brache des zerbombten Potsdamer Platzes sind Sinnbild für menschliche Fremdheit, für geschichtliches Versagen.

„*Der Himmel über Berlin*“ ist ein filmisches Plädoyer für die Stadt, das sowohl die Probleme des Urbanen erkennt als auch ihre unausgedachten Potentiale. Die implizit überall durchschimmernde Forderung nach einer liebevollen Wahrnehmung der Stadt (eine Mischung aus kindlich naivem, direktem und allumfassenden Blick) wird dabei als Form einer „filmischen Stadtreinigung“ angeboten.

Beachtenswert ist auch die Funktion der Strasse im Fluss der Narration eines Films: sie vermag so etwas wie Ordnung der Stadt ermöglichen, indem sowohl physische Bewegungen und Entfernungen als auch symbolische Relationen zwischen den Orten der Handlungen angezeigt werden können. Darüber hinaus erfüllt die Strasse gleichzeitig unterschiedlichste dramaturgische Funktionen: als retardierendes Moment bietet sie Zeit zum Erzählen (siehe „*Cyclo*“) und gestaltet über Bewegung eine Dynamisierung des Raums, die einen Blick in das urbane Leben der Stadt ermöglicht. Was wir dabei sehen, oder besser gesagt: was uns dabei gezeigt wird, weist einerseits auf die Befindlichkeit der Filmfigur, die sich durch die Strasse bewegt, hin und führt andererseits den Zuschauer in den Inhalt der Geschichte und die Haltung des Regisseurs dazu ein.

Als funktionaler Bestandteil im Spannungsaufbau hingegen wird jedoch gerade die Bewegung auf einer Strasse gebremst, wenn es durch eine rote Ampel oder einen Stau zu einem physischen Hindernis kommt, womit narrative Elemente wie zB. Verfolgungen bei Krimis dramatisiert werden.

Weitere Filmbeispiele dazu: *Paris nous appartient*, *Alphaville*, *Alice in der Städten*, *Blade Runner*, *Amélie Poulain*, *Chunking Express*

6. Tatort.

Am Beispiel der Krimiserie Tatort lässt sich zeigen, welche Wirkung das Porträt einer Stadt im Film auf ihre Bevölkerung und ihre Regierung hat. Dazu ein Zitat aus dem DU 779 vom September dieses Jahres.

Städtische Wirklichkeit wird bewusst selektioniert und reduziert.

Der Eindruck von Realität im Sinne einer unverkennbaren städtischen Identität wird wesentlich durch die formale Gestaltung des Films erzeugt. Durch die Verwendung von Alltagssignalen, damit sind reale und authentische Versatzstücke, die regelmässig wiederkehren, gemeint, wird die fiktive Handlung glaubhaft gemacht. Werbebotschaften, Zeitungen, Landkarten, Verkehrsschilder, Nummernschilder von Autos und stadtypische Verkehrsmittel gehören dabei zur Kulisse einer Szene und haben eine identifikatorische Bedeutung für die Darstellung der Stadt.

Ebenso werden Musik und Geräusche benutzt, um dem Zuschauer eine Orientierung vorzugeben: seien es Verkehrsmeldungen am Radio, lokale Musikbands und nicht zuletzt auch der lokale Dialekt der Sprache.

Der Schnitt prägt dazu entscheidend das Gefühl für Raum und Zeit, er schafft räumliche Nähe, wo die verschiedensten Schauplätze stilistisch und historisch oft weit auseinander liegen, schafft imaginäre geografische Zusammenhänge, die es so nur im Film geben kann. Auf diese Weise eröffnet sich eine neue, filmische Topografie der Stadt, ein synthetischer Raum, der unterschiedlichste Bedeutungen und Qualitäten zu einer kohärenten Einheit zusammenführt. Die Stadt wird zum blossen Ort des Möglichen, dargestellt werden einzelne atmosphärische Qualitäten, die gezielt inszeniert und kombiniert werden. Jegliche städtische Komplexität oder gar Totalität im Sinne eines sinnvollen Ganzen geht verloren. Auf diese Weise erhält die Welt vor der Kamera ein neues Gesicht.

Es ist auch gar nicht unüblich, dass ganze Teile von Städten an einem anderen Ort gefilmt werden oder von Anfang an im Studio gebaut werden. Prag zum Beispiel kommt oft in historischen Hollywood-Filmen vor, weil man angeblich beinahe jede architekturgeschichtlich relevante Epoche in der Stadt erzählen kann. Daneben spielen die produktionellen (will sagen finanziellen) Bedingungen bei der Wahl eines Motivs eine entscheidende Rolle.

7. Bonus Material.

Ein Fall für sich: die gezeigte Stadt und die Hauptfigur verschmelzen.

„2 ou 3 choses que je sais d'elle“ Jean-Luc Godard

Eine Schwierigkeit jeden Filmes mit städtischer Thematisierung ist die Einführung, d.h. die erste Annäherung an die Stadt und damit die Eröffnung der Erzählung im Hinblick auf Zeit und Ort der Handlung. Die Möglichkeiten hierfür sind mannigfaltig. Aus den vielen Variationen haben sich mit der Zeit wiederkehrende Grundmuster herausgebildet. So beispielsweise die Einfahrt in die Stadt mit Zug, Schiff, Flugzeug oder Auto. Eine der wohl

gelungensten Establisher ist der Auftakt der Serie „*the Sopranos*“. Wir fahren mit Tony Soprano von New Jersey nach New York. Mit wenigen Einstellungen wissen wir sofort wo wir sind und mit wem wir es zu tun haben.

Im letzten Beispiel: „*the Insider*“ von Michael Mann fahren wir mit jemandem, der die Augen verbunden hat in eine arabische Stadt hinein. Die wunderbar sinnliche Kamera und die äusserst präzise Tonspur öffnen uns alle Sinne für diese Stadt.

Daneben ist diese Sequenz auch ein phantastisches Beispiel, um das kinematografische System von „plant“ und „pay-off“ zu veranschaulichen: was an Eindrücken bei der subjektiven Fahrt durch die Gassen entsteht wird nachher beim Ausblick über Beirut bestätigt und belohnt. Aber schauen Sie selbst.

Literatur:

- Filmarchitektur, von Metropolis bis Blade Runner, Dietrich Neumann (Hrsg.), 1996 Prestel-Verlag, München
- Sets in Motion, Art Direction and Film Narrative, Charles Affron and Mirella Jona Affron, 1995 Rutgers University Press, New Jersey
- Geographien des Fernsehens, Björn Bollhöfer, 2007 transcript Verlag, Bielefeld
- du 779, Tatort, Der Mord zum Sonntag, 2007 du-Verlags-AG, Sulgen
- Die Stadt im Kino, Deutsche Spielfilme 1900-2000, Guntram Vogt, 2001 Schüren-Verlag, Marburg
- Kinoarchitektur, Rekonstruktion von Raum, Stadt und Landschaft im Film, www.medienkomm.uni-halle.de/material/
- Stadt im Film, Xenix-Programm von 1997
- Online-Filmdatenbank, www.ofdb.de
- Chicago Reader Movie Review, www.chicagoreader.com/movies/archives/
- Cahiers du Cinéma, www.cahiersducinema.com