

# film + arc

DIE WECHSELBEZIEHUNGEN ZWISCHEN  
FILM UND ARCHITEKTUR AM BEISPIEL DER  
MEDIEN UND ARCHITEKTUR BIENNALE GRAZ

PATRICK EBNER



# film + arc

DIE WECHSELBEZIEHUNGEN ZWISCHEN  
FILM UND ARCHITEKTUR AM BEISPIEL DER  
MEDIEN UND ARCHITEKTUR BIENNALE GRAZ

---

PATRICK EBNER, BSc

MASTERARBEIT  
ZUR ERLANGUNG DES AKADEMISCHEN GRADES  
DIPLOM-INGENIEUR

UNTER DER BETREUUNG VON  
ASS.PROF. MAG.ART. DR.PHIL. DANIEL GETHMANN

EINGEREICHT AN DER TECHNISCHEN UNIVERSITÄT GRAZ  
FAKULTÄT FÜR ARCHITEKTUR

AM INSTITUT FÜR ARCHITEKTURTHEORIE,  
KUNST- UND KULTURWISSENSCHAFTEN



Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel nicht benutzt, und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe. Das in TUGRAZonline hochgeladene Textdokument ist mit der vorliegenden Masterarbeit identisch.

Aus Gründen der leichten Lesbarkeit wird auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung für beide Geschlechter.



Wien, am 29.01.2017

EIDESSTATTLICHE ERKLÄRUNG

HINWEIS IM SINNE DES  
GLEICHBERECHTIGUNGSGESETZES



|  |    |
|--|----|
| Vorwort                                    | 8  |
| 1. Einleitung                              | 11 |
| 2. Zum Verhältnis von Architektur und Film | 18 |
| 2.1. Einführung                            | 19 |
| 2.2. Entwicklung                           | 21 |
| 2.3. Architektur im Film                   | 25 |
| 2.4. Raumschaffung                         | 29 |
| 2.5. Stadt und Film                        | 34 |
| 3. Ein Blick in die Vergangenheit          | 42 |
| 3.1. Allgemeines                           | 43 |
| 3.2. Die französische Avantgarde           | 47 |
| 3.3. Der deutsche Stummfilm                | 55 |
| 3.4. Der amerikanische Weg                 | 63 |
| 4. Filmtechniken und Architektur           | 66 |
| 4.1. Allgemeines                           | 67 |
| 4.2. Schnitt und Montage                   | 68 |
| 4.3. Kadrierung                            | 78 |
| 4.4. Erzählperspektive                     | 79 |

|   |     |
|---|-----|
| 5. film+arc.graz  | 100 |
| 5.1. Die Idee   | 101 |
| 5.2. Der Verein   | 105 |
| 5.3. Das Festival                                       | 111 |
| 5.4. Das Rahmenprogramm                                 | 121 |
| 5.5. Der Wettbewerb                                     | 129 |
| 5.5.1. 1993 - film+arc.graz I                           | 131 |
| 5.5.2. 1995 - film+arc.graz II                          | 139 |
| 5.5.3. 1997 - film+arc.graz III                         | 147 |
| 5.6. Die Gastspiele                                     | 157 |
| <br>  |     |
| 6. Medien und Architektur Biennale Graz                 | 162 |
| 6.1. Der Wandel   | 163 |
| 6.2. Die 4. Medien und Architektur Biennale Graz (1999) | 164 |
| 6.2.1. Der Wettbewerb                                   | 165 |
| 6.2.2. Das Rahmenprogramm                               | 167 |
| 6.3. Die 5. Medien und Architektur Biennale Graz (2001) | 169 |
| 6.3.1. Das Rahmenprogramm                               | 171 |
| 6.3.2. Die Biennale Layers                              | 174 |
| 6.4. Die 6. Medien und Architektur Biennale Graz (2003) | 177 |
| 6.4.1. Der Wettbewerb                                   | 180 |
| 6.4.2. Das Rahmenprogramm                               | 185 |
| 6.5. Die 7. Medien und Architektur Biennale Graz (2005) | 188 |
| 6.5.1. Der Wettbewerb                                   | 189 |
| 6.5.2. Das Rahmenprogramm                               | 195 |

|  |     |
|--|-----|
| 7. Architektur Laboratorium Steiermark | 198 |
| 7.1. Der Grundgedanke                  | 199 |
| 7.2. Die Wanderausstellung             | 200 |
| 7.3. Longing for...                    | 204 |
| 7.4. Das Ende                          | 206 |
| 8. Conclusio                           | 208 |
| Quellen                                | 222 |
| Literaturverzeichnis                   | 223 |
| Nachlassverzeichnis                    | 229 |
| Filmverzeichnis                        | 235 |
| Abbildungsverzeichnis                  | 242 |

# VORWORT

Schon bei meinem ersten Kinobesuch wurde ich unweigerlich in den Bann der Filme gezogen und beschäftige mich seither – im Privatleben ebenso wie in beruflicher Hinsicht – mit der Welt der bewegten Bilder. Bereits am Beginn meines Architekturstudiums wurde mir bewusst, dass der Mensch bei der Wahrnehmung des ihn umgebenden Raumes keinesfalls stillsteht, sondern sich vielmehr – ähnlich einer Filmkamera – durch diesen bewegt. Fortan standen Filmarchitektur und der dynamische Prozess der Raumwahrnehmung im Fokus meines Interesses und ich fasste den Entschluss, meine beiden großen Leidenschaften Film und Architektur im Rahmen meiner Masterarbeit zusammenzuführen. Während der anfänglichen Arbeitsschritte erfuhr ich erstmals von der kürzlich verstorbenen Charlotte Pöchhacker und der immensen Rolle, die sie und die von ihr ins Leben gerufene Biennale für Medien und Architektur im Forschungsfeld der Filmarchitektur gespielt haben. In ihrer Hinterlassenschaft befanden sich zahllose Dokumente unschätzbaren Wertes.

Ich möchte mich an dieser Stelle bei Herrn Ass.Prof. Mag.art. Dr.phil. Daniel Gethmann für die wertschätzende und motivierende Betreuung und Unterstützung und Herrn Alexander Kada für die Möglichkeit, mich durch Frau Pöchhackers Hinterlassenschaft arbeiten zu können, herzlich bedanken. Weiters gilt mein

unendlicher Dank meinem Vater für die jahrelange Unterstützung und dafür, dass er mich nicht wöchentlich nach dem Fortschritt meiner Masterarbeit gefragt hat, sowie meiner Frau für die Unterstützung, den interessanten Input und dafür, dass sie mich wöchentlich nach dem Fortschritt meiner Masterarbeit gefragt hat. Ebenfalls möchte ich meinem guten Freund Georg Oberdorfer dafür danken, dass er sich für das Korrekturlesen so viel Zeit genommen hat. Ich hoffe, er verzeiht mir die 565 Interpunktionsfehler.

---

„Ich glaube, ein Regisseur dreht seine Filme immer für sich selbst. Wenn er sagt, er macht es für das Publikum, so lügt er.“

- Akira Kurosawa

1.

EINLEITUNG

---

„Etwas mit einer poetischen Bedeutung aufzuladen, das an sich keine solche besitzt, das Blickfeld gezielt einzugrenzen, um die Ausdruckskraft zu steigern: dies sind zwei Eigenschaften, die das filmische Szenenbild heute zum Ort des Schönen machen.“<sup>1</sup>

Worauf der französische Dichter Louis Aragon hier anspielt, ist die Tatsache, dass dem Film die Fähigkeit innewohnt, im Zuschauer das Physische mit dem Geistigen verschmelzen zu lassen und seine Aufmerksamkeit aktiv zu beeinflussen und zu lenken. Da die Filmarchitektur schon seit Beginn der Filmgeschichte als Mittel zur Analyse von Architektur – als einzelstehendes Gebäude oder aber auch als Teil eines Stadtgefüges – herangezogen wurde, kann es nicht überraschen, dass zu einer Zeit, in der sich der Film auf seinem Höhepunkt befand, die theoretische sowie praktische Beschäftigung mit der Filmarchitektur dies ebenfalls tat. Beinahe alle wissenschaftlichen Abhandlungen zu diesem Thema gestehen dem Medium Film die Fähigkeit zu, durch gezielt eingesetzte Bildsequenzen im Zuschauer eine Reaktion zu erzwingen und diesem so die Möglichkeit zu bieten, den filmisch dargestellten Raum nicht nur als von sich selbst durchlebt zu empfinden, sondern ihn eventuell geistig weiterzuleben. Wissenschaftlicher Konsens ist, dass die Welt im Film nicht lediglich nur abgebildet wird – sie wird neu entworfen. Bis dato wurde diese Thematik vorherrschend aus filmhistorischer Sicht behandelt und aufbereitet. Jedoch

---

<sup>1</sup> Louis Aragon, zit. n. Vidler 1996, 18.

ermöglicht eine filmische Auseinandersetzung mit der Architektur dem Betrachter einen fokussierten Blick auf seine Umwelt und erlaubt es ihm, diese kritisch zu reflektieren. Dass Architektur und Film – die erste und die siebente Kunst<sup>2</sup> – miteinander korrelieren, liegt hauptsächlich an ihren strukturellen Verwandtschaften. Hierbei drängen sich Similaritäten zwischen einem sich bewegenden Betrachter und der filmischen Kamera, aber auch technische Herangehensweisen wie Schnitt, Montage und Kadrierung förmlich zur Untersuchung auf. Diese Arbeit verfolgt den Zweck, die Ähnlichkeiten der beiden Kunstformen einer detaillierten architektonischen Betrachtung zu unterziehen, um dadurch deren – aus der Sicht der Architektur notwendigen – Wechselbeziehungen darzulegen und zu veranschaulichen. Hierfür zieht der Verfasser die von 1993 bis 2005 jährlich veranstaltete *Medien und Architektur Biennale Graz* heran. Dieses Architekturfilmfestival verdankt seine Existenz den unermüdlichen Bemühungen der Grazer Kulturmanagerin und Kuratorin Charlotte Pöchlhacker und ihrem engagierten Team, denen es gelang, in der steirischen Landeshauptstadt etwas Einzigartiges und Bedeutendes auf die Beine zu stellen. Bis dato hatte es in Europa zwar zahlreiche Architekturbiennalen und Filmfestivals gegeben, doch niemand schien bislang auf den Gedanken gekommen zu sein, die beiden Veranstaltungstypen – ganz im Sinne der theoretischen Arbeiten zum Thema – zu

---

<sup>2</sup> Vgl. Magnan.

verknüpfen. Die *Medien und Architektur Biennale Graz* bot, dank ihrer Aufgeschlossenheit den *neuen Medien* und jeglichen technischen Neuerungen gegenüber sowie ihres breitgefächerten Rahmenprogramms, das perfekte Mittel zur Analyse des theoretischen und praktischen Verhältnisses von Architektur und Film. Nicht nur, dass dem internationalen Publikum eine Auslese der besten Architekturfilme geboten wurde, die Besucher konnten das Gesehene im Rahmen des Begleitprogramms auch mit anderen Interessenten reflektieren. Dadurch vermochte es die Biennale, die Schnittstellen der beiden Kunstformen sowohl auf film-ästhetischer und –technischer sowie einer theoretischen Ebene zu untersuchen, um neuartige Beziehungen und Korrelationen zu entdecken. Diese Arbeit unterzieht nicht nur die vorgeführten Filme und Videos, sowie das Rahmenprogramm einer genauen Untersuchung, sondern analysiert auch die von Pöchhacker und ihrem Team getroffenen Adaptionen an die sich immer verändernden Rahmenbedingungen und Anforderungen im Detail. Anhand der erarbeiteten Erkenntnisse über Korrelationen zwischen Architektur und Film werden Schlüsse über die Notwendigkeit derartiger Veranstaltungen und deren Relevanz für zukünftige Realisierungen gezogen sowie thematisch ähnlich strukturierte Ableger genauer betrachtet. In Folge des Ablebens von Charlotte Pöchhacker gingen alle die *Medien und Architektur Biennale Graz*

betreffenden Dokumente in ein Archiv unter der Obhut des Designers und langjährigen Kooperationspartners Alexander Kada über. Dieses Archiv wurde vom Verfasser der vorliegenden Arbeit detailliert aufgearbeitet; aus den Dokumenten wurden der Ablauf und der Erfolg der Biennale sowie deren Relevanz für den Diskurs abgeleitet. In Kapitel 2 *Zum Verhältnis von Architektur und Film* werden zunächst theoretische und strukturelle Verwandtschaften der beiden Kunstformen sowie deren wissenschaftliche Grundlagen erörtert. Kapitel 3 *Ein Blick in die Vergangenheit* fasst die für die weitere Analyse unentbehrlichen geschichtlichen Entwicklungen und Strömungen aus aller Welt zusammen. In Kapitel 4 *Filmtechniken und Architektur* werden die theoretischen Ansätze aus den vorangehenden Kapiteln anhand der filmischen Methodiken *Schnitt*, *Kadrierung* und *Erzählperspektive* untersucht. In den Kapiteln 5 *film+arc.graz* und 6 *Medien und Architektur Biennale Graz* wird die Biennale schließlich anhand der sich im Nachlass von Charlotte Pöchhacker befindlichen Dokumente chronologisch aufgearbeitet. Da das Festival nach seiner dritten Auflage einer umfassenden Umstrukturierung unterzogen wurde, wurden die beiden Zeiträume vor und nach dieser in ihren jeweils eigenen Kapiteln bearbeitet. Hierbei werden der Filmwettbewerb und das Rahmenprogramm getrennt voneinander analysiert, um eine bessere Übersichtlichkeit gewährleisten zu

können. Kapitel 7 *Architektur Laboratorium Steiermark* widmet sich den Veranstaltungen, welche Charlotte Pöchhacker in Kooperation mit Alexander Kada bis zu ihrem Tod organisierte. Das letzte Kapitel fasst schließlich die Erkenntnisse aus den vorausgehenden zusammen und zieht anhand dieser seine Schlüsse.

Aufgrund der Tatsache, dass es bis auf die sich im Archiv befindlichen Dokumente kaum Aufzeichnungen über die Biennale gibt, sowie des Umstands, dass einige wesentliche Dokumente im Nachlass von Charlotte Pöchhacker schlicht fehlen, war es nicht möglich, eine vollständig lückenlose Aufarbeitung zu schaffen. Vor allem in Kapitel 6.3 *Die 5. Medien und Architektur Biennale Graz (2001)* fehlen aus diesen Gründen Informationen über die Einreichungen sowie die Gewinner des Filmwettbewerbes. Nichtsdestotrotz vermag die vorliegende Arbeit ein umfassendes und wirklichkeitsgetreues Bild der unter dem Titel *Medien und Architektur Biennale Graz* initiierten Veranstaltungsreihe wiederzugeben.

2.

ZUM VERHÄLTNIS VON  
ARCHITEKTUR UND FILM

---

Der Film – das wohl prägendste Medium des 20. Jahrhunderts – hat seit seiner Erfindung entscheidenden Einfluss auf die Architektur ausgeübt und sowohl die Vorstellung als auch die Wahrnehmung von Bewegung, Körper und Raum modifiziert.<sup>3</sup> Auch wenn Hören, Sehen und Fühlen eine sehr bedeutende Rolle in der Raumwahrnehmung – und in weiterer Folge auch in der Wertschätzung des Wahrgenommenen – spielen, erfolgt diese doch primär visuell und kinästhetisch, also durch Bewegung.<sup>4</sup> Der Mensch nimmt seine Umgebung nie als einzelne, isolierte Elemente wahr, sondern vielmehr als großes Ganzes. Dies geschieht, so Walter Benjamin, unbewusst, im Vorbeigehen.<sup>5</sup> Dass unsere Umwelt in ihrer Gesamtheit wahrgenommen wird, liegt zum Großteil daran, dass sie nicht als ein statisches Arrangement gesehen wird. Die Bewegung durch den Raum spielt für die visuelle Erfahrung eine bedeutende Rolle. Raumwahrnehmung ist somit immer dynamisch und durch eine zeitliche Abfolge geprägt.<sup>6</sup> Während der Begriff *Raumwahrnehmung* zunächst eine urteilsfreie Verarbeitung des Gesehenen beschreibt, wird durch sie im Betrachter eine Reaktion hervorgerufen: die Raumwirkung – gezeichnet vom Individuum und von dessen Wissen, Emotionen und persönlicher Erfahrung. Dank seiner Ähnlichkeiten mit der dynamischen Erfahrung des Raumes erlaubt das Medium Film dem Regisseur, Raumwirkung gezielt einzusetzen, um beim Zuschauer eine bewusste Reaktion

## 2.1. EINFÜHRUNG

---



Abb. 1: Walter Benjamin

---

<sup>3</sup> Vgl. Hellmayr 1994, o.S.

<sup>4</sup> Vgl. Carmona 2010, 169.

<sup>5</sup> Vgl. Ebda., 170.

<sup>6</sup> Vgl. Ebda., 170.

hervorzurufen.<sup>7</sup> Raumwahrnehmung und in weiterer Folge auch Raumwirkung mögen vielleicht ganz selbstständige und zumeist völlig unbewusst stattfindende Prozesse sein. Jedoch ist der Mensch, der zu jedem Zeitpunkt seines Lebens von Räumen, die auf ihn einwirken, umgeben ist, ständig eben diesen Prozessen ausgesetzt. Die uns umgebenden Räume sind Endprodukte architektonischer Planung, denen sowohl konstruktive als auch ökonomische Rahmenbedingungen zu Grunde liegen, und wurden erschaffen, um über einen bestimmten Zeitraum eine ganz spezielle Funktion zu erfüllen und diese mit ihrer Wirkung zu vereinen.<sup>8</sup> Filmarchitektur hingegen existiert lediglich für die Länge eines Films. Es wird für den Zuschauer ein Raum erschaffen, welcher sich nachhaltig in dessen Gedächtnis einbrennt und welcher einzig und allein auf seine Wirkung ausgelegt ist. Es fehlt dem Betrachter von Architektur und Raum zumeist ein geeignetes Vokabular, mit welchem er diese begreifen, geschweige denn artikulieren kann. Zudem kann es dem Planer schon in der Entwurfsphase passieren, dass er sich durch die konzentrierte Fokussierung auf einzelne Probleme oder Entwurfsdetails selbst die Möglichkeit verwehrt, neue Aspekte der Raumwahrnehmung zu erkunden. Durch die Beschäftigung mit dem Medium Film öffnen sich dem Betrachter eben solche neue Wahrnehmungsmöglichkeiten, werden doch im Film, wenn auch mit unterschiedlichen Geltungsansprüchen

---

<sup>7</sup> Vgl. Agotai 2007, 43.

<sup>8</sup> Vgl. Ebda., 13.

und unter anderen Rahmenbedingungen, ebenfalls ganz gezielte Raumwirkungen erzeugt.<sup>9</sup> Der amerikanische Soziologe Richard Sennett schreibt: „Kein großes Ding gibt sich auf den ersten Blick zu erkennen.“<sup>10</sup> Es sei schier unmöglich, sich als Betrachter ein Gesamtbild zu schaffen, in welches sich alle einzelnen wahrgenommenen Elemente eingliedern, folgt doch jede Sphäre eines Gebäudes ihrer eigenen Logik. Um eben diese Logik zu verstehen, müsse man die Architektur benutzen, welche die Bewegungen eines Betrachters lenkt und ihm somit eine Geschichte erzählt, die ebenso komplex sein kann wie ein Roman. Ausgehend von dieser Prämisse könne man die Architektur genauso gut mit einem Film vergleichen.<sup>11</sup> Die natürliche Beziehung des von der Kamera Aufgezeichneten und des vom Menschen Erschaffenen und Bewohnten soll sich noch als elementar für das Verstehen von Film erweisen, ist doch die Architektur als Modell für den Film ebenso prägend, wie der Mensch als Modell für die Fotografie.<sup>12</sup>

Die Erfindung der *Laterna magica* im 17. Jahrhundert und die damit einhergehende Möglichkeit, stehende Bilder in bewegte Bilder umzuwandeln, markiert den Beginn der Filmgeschichte.<sup>13</sup> Bereits seit diesem Zeitpunkt kann man Berührungspunkte zwischen den beiden parallel verlaufenden Kunstformen Film und



Abb. 2: Richard Sennett

## 2.2. ENTWICKLUNG

---

<sup>9</sup> Vgl. Ebda., 13.

<sup>10</sup> Sennett 1994, 139.

<sup>11</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 27.

<sup>12</sup> Vgl. Ries 1993, 13.

<sup>13</sup> Vgl. Schmidt 2002, 11.



Abb. 3: Eine der ersten Aufnahmen mit einer Lumière-Kamera

Architektur beobachten. Diese sind beinahe unvermeidbar, da Filme kaum ohne die typischen öffentlichen Räume der Großstädte auskommen können. Im Film kommt eine Variation an städtischen Bildern zum Einsatz, seien es bedeutungslose Kulissen im Hintergrund oder aber aussagekräftige und sorgfältig geplante Architekturen, die als zentraler Bestandteil des Films im Vordergrund stehen.<sup>14</sup> Die ersten Aufnahmen, die gegen Ende des 18. Jahrhunderts mit den damals gängigen *Lumière-Kameras* aufgezeichnet wurden, waren stark geprägt von zwei wegweisenden Motiven: Auf der einen Seite finden sich perspektivisch entfaltende Häuserzeilen, Fabriken und öffentliche Plätze, auf der anderen Seite die Stadtbewohner selbst, gefilmt als eine sich vermeintlich willkürlich bewegende Menschenmasse.<sup>15</sup> Eine dieser frühen Aufnahmen zeigt bereits den Kölner Stadtraum um die Jahrhundertwende. Die Kamera wurde dabei perfekt im Stadtgefüge platziert und schaut nicht nur teilnahmslos zu, sondern durchläuft vielmehr eine Transformation, durch die sie zu einem Teil der Szenerie selbst wird. Von diesem Effekt inspiriert und ihn sich zu Nutze machend, wurde die Positionierung der Kamera und der Umgang mit dem einst statischen Objekt verfeinert und es kam rasch zu den allerersten Kameraschwenks und Kamerafahrten, um das Erlebnis des Stadtraumes für den Zuschauer greifbarer zu machen.<sup>16</sup> Dennoch wäre es viel zu einfach und kurzfristig, die Beziehung vom Film

<sup>14</sup> Vgl. Neumann, 1996, 7.

<sup>15</sup> Vgl. Ries 1993, 13.

<sup>16</sup> Vgl. Ebda., 13f.

zur Architektur auf das Einsatzgebiet von Bauten und Raum im Film zu reduzieren. Es wäre vielmehr sinnvoll, Film und Architektur auf eine Ebene zu stellen und die Gemeinsamkeiten zu beobachten, ohne deren jeweilige Autonomie zu verletzen.<sup>17</sup> Die wahrscheinlich besten Analogien zwischen den beiden findet man in den narrativen Formen, vor allem in den räumlichen Erzählungen. Schon seit den 1920er Jahren war es die gängige Meinung unter Architekten, dass Architektur und Film zwei Bereiche sind, die zwar Hand in Hand gehen und sich gegenseitig inspirieren, aber dennoch unabhängig voneinander sind. Der französische Architekt Robert Mallet-Stevens schreibt: „Unzweifelhaft hat das Kino einen markanten Einfluss auf die Architektur, im Gegenzug bringt die moderne Architektur aber ihre künstlerische Seite mit ins Kino ein.“<sup>18</sup> Diese moderne Architektur diene allerdings nicht nur dem kinematographischen Szenenaufbau, dem *décor*, sondern beeinflusse genauso die Inszenierung, die *mise-en-scène*, nachhaltig. Die Architektur breche somit aus ihrem gewohnten Rahmen aus und spiele selbst.<sup>19</sup> Trotz all ihrer Gemeinsamkeiten gibt es selbstverständlich auch Unterschiede zwischen den beiden Kunstformen, sind real gebaute Räume doch dreidimensional und vom Betrachter betretbar, während der filmische Raum für den Zuschauer unbetretbar bleibt. Der Film kann als zweidimensional dargestellter Bildraum, dessen Zeitachse durch das Medium selbst vorgegeben



Abb. 4: Robert Mallet-Stevens

<sup>17</sup> Vgl. Steiner 1993, 96.

<sup>18</sup> Mallet-Stevens 1992, 25.

<sup>19</sup> Vgl. Ebda., 25.

ist, betrachtet werden. Hierbei ist die Position des Zuschauers statisch und erst die Leinwand, vergleichbar mit einem Fenster, eröffnet ihm den Blick in die bewegte Welt.<sup>20</sup> In der Architektur ist die Wahrnehmung wiederum an die tatsächliche körperliche Anwesenheit des Betrachters und seine Bewegung durch den gebauten Raum geknüpft. Zudem ist die Architektur zumeist von funktionalen Umständen geprägt, wohingegen der Film an die Emotionen des Zuschauers appelliert. Durch die Analyse von Filmen wird es dem Architekten ermöglicht, neue Reflexionsebenen in der Architektur zu erreichen und dadurch eine Erweiterung seiner Wahrnehmungskompetenz zu erleben.<sup>21</sup> Bei genauerer Betrachtung von Filmen lassen sich gattungsspezifische Gestaltungsmittel finden, die manipulativ und strategisch eingesetzt werden, um im Zuschauer Reaktionen hervorzurufen. Dabei regt der Regisseur durch den Einsatz von Raumwirkungen die Vorstellungskraft und die Emotionen des Rezipienten an. Im Gegensatz zur Architektur wird dem Zuschauer hier ein sehr subjektiver Blick auf den gebauten Raum ermöglicht und kommt damit einer persönlichen Raumerfahrung um einiges näher, als es ihm die objektiven Darstellungen in der Architektur je erlauben würden.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Vgl. Agotai 2007, 19.

<sup>21</sup> Vgl. Ebda., 19f.

<sup>22</sup> Vgl. Ebda., 15.

Wie bereits erwähnt kann Film ein ausgezeichnetes Instrument sein, um Architektur zu lesen. Dabei stehen die Bauten selbst oft nicht im Mittelpunkt. Der Regisseur schafft mit seiner Kamera einen filmischen Raum, welcher konkret Aufschluss über vorhandene Form- und Raumfantasien gibt und dem Betrachter so bislang verborgenes vor Augen führt. Diese Kamera scheint anders zu denken und geht eine Beziehung zu all den Dingen vor ihrer Linse, also auch zum gebauten Raum, ein.<sup>23</sup> Die mit ihr aufgezeichneten Filme spiegeln diese Beziehungen wieder. Es sind diese im Kino gezeigten Filme, in denen die Kraft liegt, den gebauten Räumen ein mögliches Leben einzuhauchen. Demnach könnte man behaupten der Film wäre zum Teil realer als die Realität selbst, füllt er doch den gebauten Raum mit einem vorgedachten *Möglichkeitssinn*.<sup>24</sup> Jedoch sind es nicht die akademischen Traditionen und auch nicht die Referenzen der architektonischen Disziplin, die dem gebauten Raum seinen Sinn verleihen, sondern die Referenzen, die der Betrachter aus der Beobachtung des Alltäglichen gewonnen hat.<sup>25</sup> Es ist eben diese Alltäglichkeit, die sich, vom Regisseur intendiert und von der Kamera aufgezeichnet, so im Kino wiederfindet und auf den Zuschauer einwirkt. Die britische Schriftstellerin Virginia Woolf schrieb hierzu: „Für einen Augenblick schien es, als ob Gedanken wirksamer durch Bilder ausgedrückt werden könnten als durch Worte.“<sup>26</sup> Ganz speziell trifft dieses Statement auf die



Abb. 5: Virginia Woolf

---

<sup>23</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 37.

<sup>24</sup> Vgl. Steiner 1993, 96.

<sup>25</sup> Vgl. Ebda., 102.

<sup>26</sup> Woolf 1972, 81.

Darstellung des Lebens in einer Großstadt zu. Woolfs Ansicht nach ist das neue Medium Film besonders dazu geeignet, die Schnelllebigkeit der modernen Großstädte widerzuspiegeln und die Träume, Stimmungen und Gedanken ihrer Bewohner einprägsamer als alle anderen Medien darzustellen. Dies waren zwei der häufigsten Erkenntnisse über Film und Architektur in den 1920er Jahren.<sup>27</sup> Auch der deutsche Philosoph Walter Benjamin sah die Filmkamera, dank der ihr inhärenten Möglichkeit zur gezielten Lenkung der Wahrnehmung, als ein analytisches Instrument an.<sup>28</sup> In diesem Sinne war der Film für ihn der Architektur sogar überlegen. Benjamin schrieb, die Architektur sei ein Prototyp eines Kunstwerks, dessen Rezeption in der Zerstreuung und durch das Kollektiv erfolgt, während der Film, dank seiner *Chorwirkung*, die Zuschauer zu einer gesteigerten Geistesgegenwart animiert und wieder in eine kritische Haltung versetzt. Für Benjamin war klar, dass die einzige Möglichkeit, der Architektur wieder zu kritischer Bedeutung zu verhelfen, darin bestand, sie einem aufmerksameren Publikum vorzuführen, indem man ihm den gebauten Raum in Filmen auf der Kinoleinwand zeigte.<sup>29</sup> Dem filmischen Sehen liegt eine gewisse Dynamik zugrunde. Eben diese Dynamik, gemeinsam mit dem prozesshaften Erkennen, Erfassen und Ermessen von filmischem Raum, beruht auf der ständigen Verarbeitung von scheinbar unendlich vielen Bildern. Aus diesem Grund bestehen

---

<sup>27</sup> Vgl. Neumann 1996, 7.

<sup>28</sup> Vgl. Vidler 1996, 20.

<sup>29</sup> Vgl. Ebda., 20.

einprägsame Raumwirkungen zumeist nicht nur aus einzelnen Aufnahmen, sondern aus ganzen Sequenzen von Bildern und Bildreihen.<sup>30</sup> Auch das filmische Sehen in der Architektur beschreibt ein Denken in ganzen Sequenzen, sowie die Suche nach einem professionellen, allgemeingültigen Hintergrund. Betrachtet man den Film als einen suggestiven Raum, wird der Zuschauer förmlich gezwungen, an die Bewegung der Menschen durch ebendiesen gebauten Raum zu denken. Weiter bedeutet filmisches Sehen in der Architektur nach Strukturen der Wahrnehmung zu suchen und so, mit der Architektur als Referenzstruktur, dem gebauten Raum Sinn zu verleihen.<sup>31</sup> Der Film selbst begnügt sich jedoch nicht mit einer bloßen Abbildung von Architektur, da dessen Bildern eine eigene Realität innewohnt, die das Interesse des Zuschauers auf das Unsichtbare lenkt. Mittels Film werden dem Zuschauer Fragen gestellt, deren Antworten alleine bei ihm selbst liegen. Er schafft es wie kein anderes Medium das Betrachtete mit dem Betrachtenden in einen Dialog zu setzen. Die gezeigten Bilder sind für sich genommen jedoch völlig neutral gehalten und erhalten erst durch Syntax und Semantik ihren Ausdruck. Der Austausch über die verschiedenen Erscheinungsformen von Raum, geprägt durch das gegenseitige Stimulieren von Raumdarstellung und Raumvorstellung, ist, was Architektur prägt und weiterentwickelt.<sup>32</sup> Es ist die Bewegung

---

<sup>30</sup> Vgl. Wehsmann 1995, 136.

<sup>31</sup> Vgl. Steiner 1993, 102.

<sup>32</sup> Vgl. Manz 1993, 158.

durch den Raum, sei es die imaginierte oder auch die tatsächliche, in der sich unsere Lebenserfahrung wiederspiegelt und die Architektur und Film so stark miteinander verknüpft. Zudem ist Bewegung auch immer eng an den Faktor Zeit gebunden. Im Film hat der Regisseur die Möglichkeit das Nebeneinander und das Hintereinander von mehreren Ereignissen collagenartig neu zusammensetzen und die räumlichen und zeitlichen Zusammenhänge zu fragmentieren und neu zu strukturieren. Hierbei steht es dem Regisseur frei, die aufgezeichneten Einstellungen nach seinen eigenen Vorstellungen zu montieren, diese so in eine völlig beliebige Reihenfolge zu bringen und damit seine eigene Raum- und Zeitsphäre zu schaffen.<sup>33</sup>

Aus der Verschränkung der beiden Kunstformen entsprang die Theorie, wonach die Architektur den grundlegenden Rahmen der filmischen Praxis bietet und der Film, als moderne Raumkunst, eine Vision der Verschmelzung von Raum und Zeit darstellt.

---

<sup>33</sup> Vgl. Ebda., 156.

Obwohl der Film schnell einen rasanten Aufstieg erlebte, schien es ihm anfangs doch unmöglich, in die Bereiche der Architektur-, Raum- und Stadtforschung einzudringen. Dieser Umstand überrascht besonders angesichts der Tatsache, dass die Geburtsstunde des Films zeitlich mit der Entstehung der architektonischen, soziologischen und kulturwissenschaftlichen Theorien über die moderne Stadt übereinstimmt. Obwohl das neue Medium sowohl Theorie als auch Praxis zahlreicher Kunstgattungen nachhaltig beeinflusste, schien es in der Architekturtheorie zunächst keinerlei Rolle zu spielen. Nicht nur ist die Architektur für den Film unverzichtbar geworden – kann es doch keinen Film ohne Raumwirkung geben – sondern auch der Film selbst beeinflusst die Architektur. Durch ihn eröffnete sich für die moderne Architektur plötzlich eine völlig neue Rezeptionsweise von gebautem Raum und der Zuschauer war auf einmal in der Lage, diesen Raum im Kino dynamisch zu erschließen. Mit der Erfindung der Kamera kam das menschliche Auge in den Genuss der Bewegung durch den Raum und es wurde erstmals möglich, die Konstante *Zeit* selbst zu verräumlichen.<sup>34</sup> Der Kamera ist es erlaubt, sich den drei Dimensionen des Raumes gemäß fortzubewegen, was für den Zuschauer eine durchgängige Raumerfahrung ermöglicht. Mittels der Technik der Montage werden die verschiedenen diskontinuierlichen Einstellungen miteinander verkettet. Dabei

---

<sup>34</sup> Vgl. Weihsmann 1995, 55.

werden zusätzlich zur kontinuierlichen Bewegung auf einer linearen Zeitachse auch Sprünge in verschiedenen Zeitebenen ermöglicht.<sup>35</sup> Durch eine gezielte Kameraführung und Montage wird es dem Kinobesucher somit ermöglicht, eine dynamische Raumerfahrung zu erleben und gibt ihm die Illusion den Raum selbst abschreiten zu können, obwohl er eigentlich an seinen Platz gebunden ist. Es ist die Bewegung, die Raum und Zeit im Film für den Menschen erst wahrlich fassbar macht, da sie diese beiden Konstanten in gewisser Weise erst erschafft. Der Film mit seinen ihm innewohnenden dialogischen Kräften ermöglicht dem Zuschauer eine eigene Veranschaulichung der *Raum-Zeit-Thematik* und ermöglicht es ihm, neue Ausdrucksweisen in der Architektur zu erahnen.<sup>36</sup> Rudolf Manz schrieb: „Die Dynamisierung der Bilder bewirkt veränderte Positionen der Wahrnehmung und verursacht neue Auffassungen in der Architektur.“<sup>37</sup> Mit den Mitteln der Filmmotorik wird es möglich, Raumwirkungen und Raumstimmungen aufzuspüren und die Dynamik von gebautem Raum zu studieren. Man kann rückschließend den Architekten, gleich einem Regisseur, sinngemäß als den Mann hinter der Kamera betrachten.<sup>38</sup> Es scheint sinnvoll, den Film mit einem Gebäude zu vergleichen. Dieses Gebäude ist von jeglicher Umgebung abgegrenzt, steht also alleine, wobei die Räume des filmischen Bildfeldes und die Räume der Verkettungen den

---

<sup>35</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 27.

<sup>36</sup> Vgl. Manz 1993, 157.

<sup>37</sup> Ebda., 157.

<sup>38</sup> Vgl. Ebda., 157.

einzelnen Zimmern entsprechen. Die Tätigkeit des Regisseurs weist somit einige Analogien zu denen des Architekten auf.<sup>39</sup> Der spanische Filmemacher Luis Buñuel verglich einst den Film mit einer Kathedrale, da doch an seiner Entstehung, ähnlich der von Architektur, Personen aller Schichten und Künstler aller Richtungen beteiligt sind.<sup>40</sup> Weder Architektur noch Film kann man als autonomes Kunstwerk bezeichnen, sind doch beide auf eine Vielzahl von Mitwirkenden angewiesen. Es war der französische Kunsthistoriker Élie Faure der als erster den Begriff *cinéplastique* als eine Bezeichnung für die Filmästhetik prägte.<sup>41</sup> Er schrieb: „Der Film ist in erster Linie eine Plastik. Er verkörpert gewissermaßen eine Architektur in Bewegung, die im ständigen Einklang [...] mit dem Schauplatz und den Landschaften sein sollte, in denen sie ersteht und wieder untergeht.“<sup>42</sup> Weiters schrieb Faure, dass diese plastische Kunst ihren höchsten Ausdruck im Film fände, denn dieser beziehe die Komponente Zeit in den Raum mit ein und erschaffe somit im Grunde eine vierte Dimension des Raumes. Die Zeit wurde, mithilfe des Films, zu einem unverfälschten Instrument des Raumes, welcher dem Zuschauer unablässig seine aufeinanderfolgenden Volumina entrollt und es diesem somit ermöglicht, die flächen- und tiefenmäßige Ausdehnung des Raumes tatsächlich zu erfassen. Es sind die dabei entdeckten, bisher unbekanntem Umstände die zur Entstehung



Abb. 6: Luis Buñuel

<sup>39</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 27.

<sup>40</sup> Vgl. Neumann 1996, 8.

<sup>41</sup> Vgl. Vidler 1996, 14.

<sup>42</sup> Elie Faure, zit. n. Ebda. 14.

von völlig neuartigen architektonischen Räumen im Gehirn des Zuschauers beitragen.<sup>43</sup> Unter Berücksichtigung dieser Erkenntnisse scheint es nicht weiter verwunderlich, dass sich die im Film gezeigten Bauten und Räume schnell zum Subjekt und zum Akteur des Films selbst verwandelten, indem sie aus ihrem gewohnten Rahmen ausbrachen. Architektur findet sich nun nicht mehr nur im Bild, sondern stellt dieses auch selbst her. Dies stellt eine Neuheit dar, trug doch bis dahin die Architektur ihr *Bildprogramm*, sprich ihren ganz eigenen Film bereits in sich und war kaum bereit weitere Bilder zu empfangen und aufzunehmen. Wird eine Kamera, die die Wände abtastet, von nichts unterbrochen oder gestört, schafft es der Film, die Architektur in eine neue Architektur – eine Architektur der Öffnungen, der dynamischen Perspektiven und des Transparenten – zu transformieren. Die Architektur selbst ist somit sowohl Kamera, Bild als auch Leinwand.<sup>44</sup> Folglich kann festgestellt werden, dass sich diese beiden Kunstformen in einer ständigen Wechselwirkung zueinander befinden. Der Film übt einen maßgeblichen Einfluss auf die moderne Architektur und deren Rezeption aus, während diese wiederum ihre künstlerische Seite in den Film einbringt und nicht nur als bloßes Szenenbild vorhanden ist, sondern es schafft, die gesamte Inszenierung nachhaltig zu prägen.

---

<sup>43</sup> Vgl. Ebda., 14.

<sup>44</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 46.

Dass sich Architektur und Film in ihrem Wesen äußerst ähnlich sind, steht außer Frage. Architektur schafft Räume und somit Schauplätze von Aktivität und Bewegung, während der Film es durch die Abfolge einzelner Szenen in einer Montage schafft, einen geistigen Raum zu erzeugen. Sowohl der Film als auch die Architektur machen sich die kontinuierlich Bewegung durch den Raum zu Nutze.<sup>45</sup> Der Film bietet weiters die Möglichkeit, reale Räume auf ganz unterschiedliche Art und Weise neu in Szene zu setzen und somit die tatsächlich gebaute Welt abzubilden, ein neues Licht auf diese Räume zu werfen und neue Räume zu schaffen. Es war die pulsierende, moderne Stadt, die es den frühen Regisseuren und Filmemachern angetan hatte.<sup>46</sup> Noch heute kann man getrost behaupten, dass die Stadt der am meisten verwendete und prominenteste Schauplatz in Filmen ist. Der Film erwies sich als ausgezeichnetes Instrument für die Kreation von öffentlichen sowie mentalen Räumen – war es durch seinen Einfluss auf die Architekturrezeption oder seine Fähigkeit mithilfe von Maßstab und Bewegung seine eigene Architektur zu erschaffen. Der deutsche Kunsthistoriker Erwin Panofsky schrieb hierzu 1936 sinngemäß, dass der Film neue Räume entstehen lasse, indem er bereits bestehende abbildet.<sup>47</sup> Seiner Meinung nach dienen die filmischen Mittel nicht einer objektiven Abbildung von Architektur, sondern vielmehr dazu, eine neue Realität



Abb. 7: Erwin Panofsky

---

<sup>45</sup> Vgl. Van Toorn 1995, 12.

<sup>46</sup> Vgl. Bredella 2009, 13.

<sup>47</sup> Vgl. Ebda., 17.

## 2.5. STADT UND FILM

---

mit neuen Räumen zu entwerfen, womit ein spezielles dynamisches Verhältnis zwischen Architektur und Film einhergeht.<sup>48</sup> Das Kino selbst kann als *Hervorbringer* von neuartigen Räumen und Plätzen interpretiert werden. Der Zuschauer empfindet den auf Film gebannten Raum als von sich selbst durchlebt, wobei ihm die Möglichkeit geboten wird, in Räumen und Orten jedweder Größe oder Form, seien es Wohnungen, Häuser oder gar ganze Städte, geistig weiterzuleben.<sup>49</sup>

In den 1920er Jahren wurde der Umstand, dass dem Städtebau nicht ausschließlich architektonisches und stadtplanerisches Fachwissen zugrundeliegt, sondern er in gleichem Maße ebenso von psychologischen wie kommunikativen Ansätzen geprägt wird, zu einem der vorherrschenden Reflexionsinhalte zum Thema Stadt.<sup>50</sup> Betrachtet man den Film als das Endprodukt der Arbeit von unzähligen Beteiligten, seien es der Regisseur, der Drehbuchautor, die Darsteller, Tontechniker, Beleuchtungstechniker oder aber auch die Assistenten, kann man eine Analogie zur Stadt ziehen, benötigt diese doch ebenfalls eine Vielzahl an sowohl (im)materiellen, (ir)realen, architektonischen und städtebaulichen sowie sozialen, politischen und historischen Elementen um funktionstüchtig zu sein. Es ist jedoch nicht ausschließlich

---

<sup>48</sup> Vgl. Ebda., 17.

<sup>49</sup> Vgl. Ries 1993, 16.

<sup>50</sup> Vgl. Fischer 1993, 121.

von Bedeutung, wie wir als Bewohner all diese Komponenten wahrnehmen, sondern vielmehr auch wie Architekten und Stadtplaner darauf eingehen.<sup>51</sup> Die Berücksichtigung ebendieser Faktoren und Einflüsse wirkt sich sogleich wieder auf die Wahrnehmung der Stadt aus. Bereits zu Beginn wurde erwähnt, dass für Walter Benjamin die Wahrnehmung von Architektur, also auch der Stadt, in der Zerstreung und durch das Kollektiv erfolgt. Für ihn ist die Zerstreung eine Form der Rezeption, die zufällig und dem Betrachter völlig unbewusst geschieht. Es ist die Wahrnehmung des Alltags der Bewohner einer Großstadt und die der Flaneure.<sup>52</sup> Benjamin stellt den Zusammenhang zwischen Film und Stadt dadurch her, dass seinem Urteil nach der Film außerordentlich gut dafür geeignet ist, das Sehen, welches sich dank der neuartigen, modernen architektonischen Formen verändert hat, einzufangen und durch den Einsatz von Montageprinzipien, wie der raschen Abfolge von unterschiedlichen Einstellungen, selbst eine eigene Form von Zerstreung zu erschaffen. Für Benjamin war klar, dass zwischen der Erfindung der Kamera und den damaligen neuen architektonischen Formen ein Zusammenhang bestand.<sup>53</sup> Da die Filmemacher dank der Technik dazu in der Lage sind, multiple Perspektiven, vergleichbar mit dem Charakter der Geschwindigkeit und der Räumlichkeit von modernen Stadtbildern, zu schaffen, liegt es nahe, dass die



Abb. 8: Straße in Paris an einem regnerischen Tag: Flaneure im französischen Stadtgefüge.

<sup>51</sup> Vgl. Ebda., 121.

<sup>52</sup> Vgl. Bredella 2009, 13.

<sup>53</sup> Vgl. Ebda., 14.

Großstädte zu einem der, wenn nicht sogar dem beliebtesten Sujet für die filmischen Untersuchungen avanciert sind. Bereits zu Beginn der Kinogeschichte lassen sich Wunschbilder einer dynamischen Großstadt in den Filmen wiederfinden. Es scheint als wäre von den vorbeirasenden Autos, grell blinkenden Neonreklamen und Panoramaeinstellungen eine beinahe hypnotisierende Faszination ausgegangen, waren diese Aufzeichnungen doch viel eher dem *Geiste der Moderne* nahe als den viktorianischen Theaterkulissen und den späthistorischen Gemälden, die bis dato im Zentrum des Interesses gestanden hatten.<sup>54</sup> In seinem *Passagen-Werk* stellte sich Benjamin folgende Frage: „Ließe nicht ein passionierender Film sich aus dem Stadtplan von Paris gewinnen?“<sup>55</sup> Offenbar schwebte ihm ein filmischer Ausdruck der gesammelten Ergebnisse der Erlebnisse eines, mit der Kamera als drittes Auge gewappneten, umherstreifenden Flaneurs vor, der die vorbeiziehenden Bilder des städtischen Alltages einfängt. Benjamins Ansicht nach waren sich der Flaneur und der Filmregisseur in ihren Eigenschaften ausgesprochen ähnlich, zeichneten doch beide ein Auge für Details und das Zufällige, die Neigung, das Reale und den Traum miteinander zu kombinieren, und eine Vorliebe für das Marginale und das Vergessene aus. Zudem eignet sich der natürliche Lebensraum des Flaneurs, die Großstadt mit ihren überfüllten Boulevards und Plätzen sowie

---

<sup>54</sup> Vgl. Wehsmann 1995, 56.

<sup>55</sup> Benjamin 1982, 135.

die Vorstadt und ihre Peripherie wie kaum sonst etwas für die filmische Darstellung.<sup>56</sup> Der deutsche Soziologe und Regisseur Siegfried Kracauer stellte die Straße, solange sie filmgerecht aufgezeichnet wurde, als ein beinahe endloses Objekt dar, um die Moderne zu analysieren und um Kenntnisse über ihre Gesellschaft zu sammeln. Ähnlich wie Walter Benjamin sah Kracauer im Flaneur ein äußerst potentes Leitbild für den modernen Film. Seine Theorie besagt, dass wenn die Geschichte auf den Straßen dokumentiert wird, die Straßen auch bis auf die Leinwand vordringen.<sup>57</sup>

Durch die Darstellung der Großstädte und deren Architekturen im Film erlangten diese eine völlig neue Präsenz in den Vorstellungen der Menschen. Es schien beinahe so, als kenne man eine fremde Stadt bereits in- und auswendig, obwohl man sie noch nie zuvor besucht hatte. Dank diesen Bildern, die der Betrachter in sich mitträgt, ist es nicht weiter verwunderlich, dass auch heute noch unter Touristen ein starkes Verlangen vorherrscht, an den höchsten Punkt einer Stadt zu gelangen, um von dort aus das sich vor einem ausbreitenden Stadtbild zu dechiffrieren und um die Orte zu entdecken, die man bereits aus unzähligen Filmen zu kennen glaubt. Die Höhe schafft es, die Stadt unter sich wie einen Text erscheinen zu lassen, der erst aus dieser Position für



Abb. 9: Panoramablick über den Central Park, Manhattan.

<sup>56</sup> Vgl. Vidler 1996, 21.

<sup>57</sup> Vgl. Ebda., 19.

den Betrachter lesbar wird.<sup>58</sup> Dieses Panorama im Film zeigt dem Zuschauer ungewohnte Bilder und Einstellungen einer Stadt, ermöglicht es ihm jedoch, diese in der Sicherheit seines eigenen Heims zu genießen. Durch ihre neu gewonnene Popularität und die damit einhergehende ständige Präsenz haben Architektur und Stadt im Film leider oftmals eine stark touristische Stellung. Jeder kennt doch die scheinbar goldene Regel des Films, dass egal auf welchem Balkon in Paris die Protagonisten sich befinden, der Eiffelturm im Hintergrund klar zu erkennen ist. Zudem kommt es sowohl bei den Machern von Film als auch bei den Zuschauern oft zu einem ziellosen Umherschweifen, da sie die Stadt plötzlich nur über eine Anhäufung von Bildern und Einstellungen sehen. Der Zuschauer begeht und erkundet mental Städte, die ein Regisseur entworfen hat. Diese Stadträume sind niemals anonym, sondern entstehen aus dem Blick des Filmemachers, den er auf die Stadt geworfen hat, dem Verhältnis zu ihnen und wie er damit schlussendlich umgeht.<sup>59</sup> Lässt sich der Zuschauer von diesen Städten erzählen und diese vor seinem geistigen Auge entstehen, erlebt er eine Vergangenheit, die tatsächlich nie stattgefunden hat, entspringt sie doch dem Geist des Filmemachers.<sup>60</sup> Es sind hauptsächlich diese, durch die Einstellungen von imaginären Realitäten vermittelten Bilder und Ideen einer Stadt, die das Interesse an ihrer Wahrnehmung und ihrer

---

<sup>58</sup> Vgl. Johnstone/Ellard 1995, 70.

<sup>59</sup> Vgl. Beauvais 1997, 84.

<sup>60</sup> Vgl. Ebda., 85.

Inszenierung im Zuschauer entfachen. Die Elemente unserer persönlichen Erfahrungen, seien es Erinnerungen an längst vergangene Geschehnisse oder auch aktuelle Verstrickungen, lassen uns als Bewohner die gleichen städtischen Elemente immer wieder anders durchleben. Der städtischen Architektur wird ihr Gegenstück im Charakter der Filmbilder präsentiert: Die Form eines Films ergibt sich aus dem Zusammenspiel zwischen der Empfindlichkeit des Filmemachers und dem Umstand, wie er die dargestellte Stadt erlebt. Viele experimentelle Regisseure bauen ihre eigenen städtischen Erlebnisse und Hintergründe in die Struktur ihrer Filme ein. Diese Struktur greift diesen Input wiederum auf und vervielfältigt die Erfahrungen, seien es die durch die Stadt ausgelösten Emotionen oder die durch sie angeregten Gedankengänge. Der Film ermöglicht es dem Zuschauer zudem, Ereignisse gleichzeitig und nicht ausschließlich hintereinander zu erfahren und erlaubt es ihm, den multidirektionalen Charakter der Zusammenhänge zu erahnen und verzichtet somit darauf, ihm eine reine *Ursache-Wirkungsstruktur* vorzutäuschen. Die Abfolge der Einstellungen muss hier keineswegs in einer erkennbaren Linearität angeordnet sein. Setzt sich ein Regisseur über die herrschenden Gesetze der Linearität hinweg, stellt er dadurch die gesamte zeitliche Gliederung in Frage und schafft es, den Film mit einer verborgenen Räumlichkeit aufzuladen. Die

Architektur und Räume dieser Filme sind selbst ohne direkten Bezug zur städtischen Architektur dieser wesentlich näher.<sup>61</sup> Es lässt sich feststellen, dass Film und Stadt viele Gemeinsamkeiten aufweisen. Nicht nur der offensichtliche und äußerst oberflächliche Umstand, dass sich die städtische Architektur prima als Kulisse verwenden lässt, sondern vielmehr die Tatsache, dass beide künstlerische Wirklichkeiten sind, die dem Bewohner und dem Zuschauer Erlebnisräume zur Verfügung stellen und gleichzeitig Erwartungen wecken, legt nahe, dass tiefsinnige Verbindungen zwischen den beiden bestehen.

---

<sup>61</sup> Vgl. Kluszczyński 1997, 116.



Abb. 10: *Metropolis* gilt als der Inbegriff des Architekturfilms

3.

EIN BLICK IN DIE  
VERGANGENHEIT

---

Le Corbusier schrieb einst als Insert in einem seiner Filme, das Auto sei eine Maschine zum Fahren, das Flugzeug sei eine Maschine zum Fliegen und das Haus sei eine Maschine zum Wohnen.<sup>62</sup> Spinnt man diesen Gedanken weiter, kann man durchaus behaupten, dass der Film eine Maschine zum Sehen ist, ist es dieser relativ jungen Erfindung doch möglich, Dinge aufzuzeichnen, die sich bisher nicht aufzeichnen ließen, wie etwa die *Bewegungszeit* von Gegenständen und Menschen. Zu Anfang lag das Hauptinteresse des Films rein darin, bisher statische Bilder nun maschinell beleben zu können. Schon sehr bald nachdem die ersten Filme in den dafür errichteten Kinos einem breiten Publikum zugänglich gemacht worden waren, wurde aus dieser Maschine zum Sehen eine Maschine zum Geld verdienen. Die beiden unterschiedlichen Stränge, die sich von hier an entwickelten – einerseits geprägt vom Film als Maschine des Sehens und andererseits gezeichnet vom Film als Profitmaschine – bringen den damals vorherrschenden Geist der Moderne zum Ausdruck und spiegeln deren zwei Seiten wieder: die künstlerische Moderne und die ökonomische Moderne. In der Moderne und durch den darin vermehrten Einsatz von Materialien wie Glas und Eisen und der sich daraus ergebenden zunehmenden Wichtigkeit von Ingenieurwissenschaft, begann sich die „moderne Architektur als Gestaltungsform von der Kunst zu emanzipieren.“<sup>63</sup> Zeitgleich

### 3.1. ALLGEMEINES

---

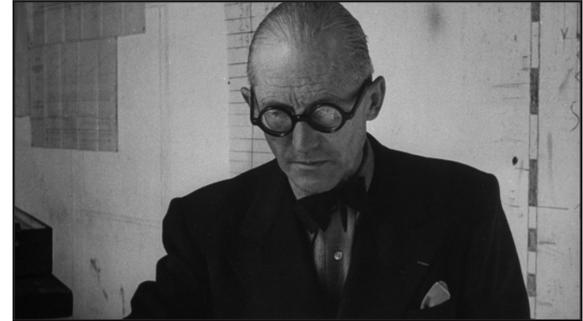


Abb. 11: Le Corbusier

---

<sup>62</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 11.

<sup>63</sup> Benjamin 1963, 217.



Abb. 12: Das Stadtgefüge in *Der Golem – Wie er in die Welt kam*

durchlebte der Film sehr ähnliche Autonomiebestrebungen, doch entwickelte sich, wie zuvor bereits erwähnt, sein Ingenieurwissen sowohl in Richtung Kunst als auch in Richtung Industrie.<sup>64</sup> Zu dem Zeitpunkt, an dem Architekten begannen sich für den Film zu interessieren, waren dort die Möglichkeiten, die von der Statik gesetzten Grenzen der Architektur zu überschreiten, viel denkbarer, da die Filmindustrie rasch begriffen hatte, wie sie von diesem Umstand profitieren und sich dies zu Nutzen machen konnte. Innerhalb kürzester Zeit kam es zur Zusammenarbeit zwischen Filmindustrie und Architekten auf der ganzen Welt, wie etwa bei der Produktion von *Der Golem – Wie er in die Welt kam* (1920) oder von *Metropolis* (1927). Die Ausstattung dieser deutschen Filme, welche weltweit in den Himmel gelobt wurde und immer noch wird, trägt unverkennbar die Handschrift der expressionistischen Architekten, die an den Filmen beteiligt waren. Die von modernen Bauten inspirierte Filmarchitektur dient nicht lediglich als Ausschmückung, sondern prägt die gesamte Inszenierung nachhaltig, bricht aus ihrem gewohnten Rahmen aus und wird selbst zum Akteur. Ausgehend von *Metropolis* prognostizierte Luis Buñuel für die gesamte Stummfilmarchitektur: „An die Stelle des Bühnenbildners tritt von nun an und für immer ein Architekt. Das Kino wird den kühnsten Träumen der Architektur als treuer Interpret dienen.“<sup>65</sup> Es war der Film *Metropolis*, der es

<sup>64</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 16.

<sup>65</sup> Luis Buñuel, zit. n. Töteberg 1986, 135.

den Künstlern von da an ermöglichte, durch ihre Bilder ganz unterschiedliche zukünftige städtebauliche aber auch gesellschaftliche Szenarien zu entwerfen. So kam es zu einer buchstäblichen Inflation an Utopien und Dystopien, was wiederum zur Folge hatte, dass sich das gebündelte Interesse der Filmemacher von radikaler Politik abwandte und der Fokus auf *phantastisch-utopische Gegenwelten* fiel.<sup>66</sup> Der französische Dichter Louis Aragon wies gegen Ende des Ersten Weltkrieges auf die besondere Fähigkeit des Films hin, die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf ein ganz spezielles Ziel zu lenken, das Reale in das Imaginäre umzuformulieren sowie das Physische mit dem Geistigen zu verschmelzen. Dieser Umstand sollte später zu einer wahrhaftigen Obsession der französischen Surrealisten werden. Für Aragon war es die Möglichkeit, mittels simpler Kameraeinstellungen und dem Spiel mit Licht und Schatten das innere, bedrohliche oder rätselhafte Wesen alltäglicher Objekte aufzuzeigen, was das poetische Potential der Filmkunst ausmacht.<sup>67</sup> Er schreibt: „Etwas mit einer poetischen Bedeutung aufzuladen, das an sich keine solche besitzt, das Blickfeld gezielt einzugrenzen, um die Ausdruckskraft zu steigern: dies sind zwei Eigenschaften, die das filmische Szenenbild heute zum Ort des Schönen machen.“<sup>68</sup> Hierfür braucht man, so Aragon, kein Bühnenbild sondern lediglich Kameraeinstellungen und Kamerabewegungen.<sup>69</sup>



Abb. 13: *Metropolis* bietet einen Blick in die Zukunft

<sup>66</sup> Vgl. Weihsmann 1995, 77.

<sup>67</sup> Vgl. Vidler 1996, 18.

<sup>68</sup> Louis Aragon, zit. n. Ebda., 18.

<sup>69</sup> Vgl. Ebda., 18.

### 3.2. DIE FRANZÖSISCHE AVANTGARDE

---



Abb. 14: Louis Delluc

In der Zeit nach dem Ersten Weltkrieg fand sich die französische Filmindustrie, die sich bis dato eines großen Aufschwungs erfreut hatte, plötzlich in einer anhaltenden Misere wieder. Ein Grund hierfür war der Umstand, dass das innovative Potential, welches französische Filmproduktionen bislang ausgezeichnet und von anderen unterschieden hatte, aufgezehrt zu sein schien. Ein weiterer Faktor war sicher, dass Hollywood, mit seinen kostspieligen Filmen und aufwändigen Dreharbeiten, die Vormachtstellung auf dem Weltmarkt erlangt hatte. In seinen dunkelsten Tagen war das *Heimatland des Filmes* auf der Strecke liegen geblieben und schien nicht in der Lage, weiteren Einfluss auf die Filmgeschichte zu nehmen. Dieser Umstand veranlasste den französischen Schriftsteller und Regisseur Louis Delluc einen echten französischen Film zu fordern, der es schaffen sollte, die Wiedergeburt der Moderne seines Heimatlandes aufzunehmen und weiterzuführen. Der *Esprit Nouveau*, dieser neuartige Geist der die Epoche prägen und auszeichnen sollte, zielte sowohl auf die Gesellschaftsschicht mit höherem Bildungsgrad, als auch auf die sich noch im Wachstum befindliche Schicht, die sich erst langsam aber stetig den Bildungsgrad ersterer aneignete, ab.<sup>70</sup> Die französische Filmszene, getrieben von neuer Inspiration und neuem Geist, stieß leider bald auf die ersten Steine im Weg, hatte doch die Unterhaltungsfilmindustrie in all ihrer Habsucht keinerlei Verwendung

---

<sup>70</sup> Vgl. Wehsmann 1995, 59f.

für diese winzigen Gruppe Künstler. Somit lag die Produktion von diesen Avantgardefilmen bei Privatpersonen mit einem beträchtlichem Vermögen und dem nötigen Antrieb, die Kunst anzukurbeln. Sollte dies nicht genug gewesen sein, waren die Dreharbeiten auf Begeisterte angewiesen, die während der Produktion unentgeltlich ihre Dienste leisteten.<sup>71</sup> Die Forderung nach einer Wiedergeburt des französischen Films ging mit der Modernisierung und dem Wachstum der industriellen Kultur einher und führte schließlich zu einer Nationalisierung des Films in Frankreich.<sup>72</sup> Der Begriff der Avantgarde wurde aus der Literatur entlehnt und dazu verwendet, die künstlerischen Interessen dieser Zeit mit dem Kino in Einklang zu bringen. Zu genau der Zeit, zu der die vorherrschende Monopolisierung der Filmwirtschaft ihren ersten Gipfel erreicht hatte und es somit nahezu unmöglich war, (sozial)kritische Filme zu produzieren, traf der avantgardistische Film auf die französische Bevölkerung.<sup>73</sup> Eben deswegen musste sich der Avantgardefilm als eigenständige Kunstform im Schatten seines großen Bruders entwickeln. Es war gegen Ende der 1920er Jahre als die Gruppe der Autoren bereits einschneidend geschrumpft war und die großen Produktionsfirmen die kleinen, finanzschwachen immer weiter an den Abgrund gedrängt hatten. Erschwert durch den Umstand, dass sich das Land in einer Wirtschaftsdepression befand, war es zudem auch

---

<sup>71</sup> Vgl. Ebda., 60.

<sup>72</sup> Vgl. Ebda., 61.

<sup>73</sup> Vgl. Ebda., 59.

kaum mehr möglich, Geldgeber zu finden, die bereit waren, kleine Kunstprojekte mitzufinanzieren. Trotz aller Bemühungen, den französischen Avantgardefilm aus seiner Isolation zu befreien, wurde, laut Schlusskommuniqué des Ersten Kongresses des Unabhängigen Films, der Kampf gegen den kommerziellen Film aufgegeben.<sup>74</sup>

Die französische Avantgardefilmströmung teilte sich in die sogenannte erste Avantgarde – überwiegend Filme die vom Impressionismus gezeichnet waren – und die zweite Avantgarde, das *Cinéma pur*. Es war dem impressionistischen Film und seinen Machern trotz all ihrer Auseinandersetzungen mit den traditionellen und somit so verpönten Idealen und Formen literarischer Erzählmuster, nicht möglich, literarische Elemente wie Zwischentitel, Erzählungen und Handlung gänzlich abzuwerfen. Diese Gegenstandslosigkeit im Film gelang erst den Künstlern, die sich dem *Cinéma pur* verschrieben hatten.<sup>75</sup> Doch eigentlich sollte sich das Kino nach Wunsch der Surrealisten nicht von seinen Erfahrungen lösen, sondern vielmehr die gelebte Realität akzeptieren, widerspiegeln und verströmen und somit eine universelle Erfahrung bieten, ermöglicht das Kino seinen Besuchern doch die surrealistische Bewegung wahrhaft zu erleben.<sup>76</sup> Ab dem Zeitpunkt, als der Kampf der Avantgarde gegen

---

<sup>74</sup> Vgl. Ebda., 73.

<sup>75</sup> Vgl. Ebda., 61f.

<sup>76</sup> Vgl. Virmaux/Virmaux 1976, 329.

den kommerziellen Film verloren war, entstanden in Frankreich hauptsächlich aufklärerische, erzieherische und zum Teil sogar propagandistische Dokumentationen auf den Gebieten des Bauens, Wohnens und der Stadtforschung. Da diese im Interesse des Staates, der oftmals selbst als Produzent und Geldgeber mitwirkte, und von Privatpersonen, die im Dienst der sozialistischen Propagandamaschinerie standen, lagen, setzte sich diese neue Strömung rasch durch.<sup>77</sup> Zu dieser Zeit entstanden in Frankreich zwei Kurzfilme, die beide auf unterschiedliche Weise versuchten, Gebäude filmisch zu erklären. Durch ihre komplett unterschiedlichen Herangehensweisen spiegeln sie so die breite Fächerung des Milieus wieder. Trotz aller Divergenzen schaffen es beide Produktionen, die jeweiligen Häuser filmisch abzutasten, zu interpretieren und gleichzeitig zum Star des Filmes zu erheben. Dem einen Film *Architecture d'aujourd'hui* (1931) von Le Corbusier und Pierre Chenal, gelang dies als didaktischer Lehrfilm, während der zweite Film, *Les Mysteres du Château du De* (1929) des amerikanischen Künstlers Man Ray, dem vorherrschenden avantgardistischen Klima entsprach.

Es war das Treffen mit dem sowjetischen Regisseur Sergei Eisenstein, das Le Corbusier dazu veranlasste, sich in seiner kreativsten Schaffensperiode neben den Betätigungen als Baukünstler,

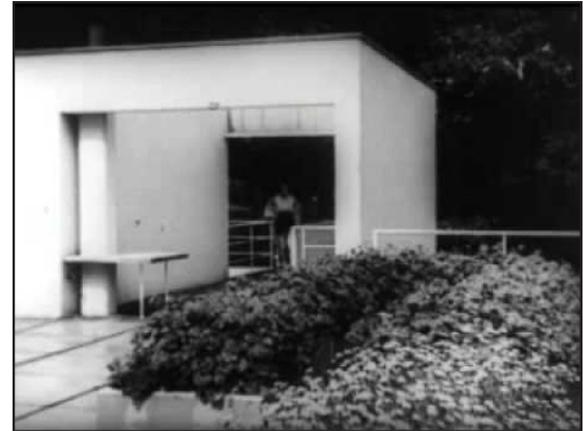


Abb. 15: Architecture d'aujourd'hui

<sup>77</sup> Vgl. Weihsmann 1995, 78.



Abb. 16: Das Haus als Wohnmaschine in *Architecture d'aujourd'hui*

Maler, Theoretiker, Stadtplaner, Journalist und Publizist auch noch der Filmbranche und deren propagandistischer Bildwirkung zu verschreiben.<sup>78</sup> Der klar gegliederte Lehrfilm *Architecture d'aujourd'hui* entstand in Zusammenarbeit mit dem französischen Drehbuchautor und Regisseur Pierre Chenal und erschien erstmals in der gleichnamigen Architekturzeitschrift. Er beginnt mit einer Bildschau von modernen architektonischen Bauten der Gebrüder Perret sowie einem Wohnkomplex von Robert Mallet-Stevens und wechselt danach zu Aufzeichnungen klassischer Villen und Landhäuser, die den modernen Wohnhäusern der von Le Corbusier geplanten *Arbeitersiedlung Frugès* in Pessac gegenübergestellt werden. Nun wird die bereits erwähnte Aussage, das Haus sei eine Maschine zum Wohnen, mittels Zwischentitel eingeblendet.<sup>79</sup> Le Corbusier führt den Zuschauer nun durch drei seiner eben fertiggestellten Bauwerke: die *Villa Stein* in Garches, die *Villa Church* in Ville d'Avray und die *Villa Savoye* in Poissy. Durch die gewählten Einstellungen gehen die beiden Filmemacher immer wieder sowohl auf den Bau selbst als auch auf die Prinzipien des Raumplans ein, indem sie teils rein didaktische, teils fast lyrische Bildfolgen für den Zuschauer aufzeichnen und kleine Tricks verwenden, wie etwa die Kamera leicht schräg zu stellen, um der Bildkomposition ein zusätzliches Maß an Dynamik einzuhauchen.<sup>80</sup> Obwohl die Bewohner der Villen während

<sup>78</sup> Vgl. Ebda., 117.

<sup>79</sup> Vgl. Ebda., 122.

<sup>80</sup> Vgl. Ebda., 125.

der Dreharbeiten anwesend waren und auch im Film zu sehen sind, kommt es zu keinem Zeitpunkt zu einer direkten aktiven Interaktion zwischen ihnen und der Kamera, vielmehr kann der Zuschauer deren Lebensgewohnheiten, seien es Frauen beim Sonnenbaden auf der Terrasse oder im Garten spielende Kinder, aus sicherer Entfernung beobachten und analysieren und findet sich so in einem beinahe voyeuristischen Szenario wieder.<sup>81</sup> Der Film wechselt zu einer kurzen Sequenz über die Fertigteilhäuser der Arbeitersiedlung in Pessac, mit welcher Le Corbusier seine ambitionierten Theorien einem praktischen Testlauf unterziehen konnte.<sup>82</sup> Am Ende des Films folgt eine Passage über den Städtebau und Le Corbusier vergleicht die, für ihn mittelalterlich wirkende Stadt Paris mit seinen eigenen futuristischen Stadtentwürfen, welche er für den Zuschauer anhand von Plänen, Skizzen und Modellen erläutert.<sup>83</sup> Von diesem Kurzfilm existieren gleich mehrere, voneinander abweichende Kopien, welche sich unter anderem vor allem in Länge und Szenenabfolge zum Teil erheblich unterscheiden. Sogar die Reihenfolge der dem Zuschauer präsentierten Villen ist jedes Mal eine andere, was nahe legt, dass die Abweichungen in der Postproduktion entstanden sind und nicht von Anfang an andere Schnittfassungen vorgelegen sind. Die wohl vollständigste Version des Films, die zudem auch weitgehend mit der bei der Filmpremiere vorgeführten Fassung

---

<sup>81</sup> Vgl. Ebda., 126.

<sup>82</sup> Vgl. Ebda., 127.

<sup>83</sup> Vgl. Ebda., 128f.



Abb. 17: Surrealistische Kameraeinstellungen in *Les Mysteres de Château du De*

übereinstimmt, liegt als 35mm-Kopie im heutigen EYE Film Instituut Nederland in Amsterdam. Leider fehlt hier die originale Tonspur bestehend aus Eigenkompositionen von Le Corbusiers Bruder, welche die Hälfte der Produktionskosten verschlang.<sup>84</sup>

Im direkten Vergleich zu *Architecture d'aujourd'hui* wirkt Man Rays Kurzfilm *Les Mysteres de Château du De* beinahe als wäre er nicht von dieser Welt, wenngleich es der erste Film des Regisseurs ist, der keine absolute Lichtmalerei, eine von der *Aeorographie* inspirierte Technik, bei der Gegenstände auf fotoempfindliches Papier gelegt und dann belichtet werden, ist und keine *rayographischen* Elemente enthält.<sup>85</sup> Der Film selbst erhebt die kubistische *Villa Noailles* des französischen Architekten Robert Mallet-Stevens zu seinem Hauptdarsteller und geht damit, für Man Ray untypisch, eine Beziehung zu einem tatsächlich realen Element ein. Trotz allen Bezügen zum tatsächlich Gebauten trägt *Les Mysteres de Château du De* deutlich die Handschrift des Surrealisten und geht direkte Beziehungen zum Licht und zur Bewegung ein.<sup>86</sup> Der Regisseur sagte selbst: „Alle Filme, die ich gemacht habe, sind Improvisationen gewesen. Ich schrieb keine Drehbücher. Es war ein automatisches Kino.“<sup>87</sup> Für ihn habe die Idee gezählt und nicht die Kamera.<sup>88</sup> Der Film wurde dadurch ermöglicht, dass sich die Besitzer einen kurzen

<sup>84</sup> Vgl. Wehsmann 1995, 120f.

<sup>85</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 39.

<sup>86</sup> Vgl. Ebda, 39f.

<sup>87</sup> Man Ray, zit. n. Schwarz 1989, 305.

<sup>88</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 41.

Experimentalfilm über ihr Eigenheim wünschten und Man Ray, der des Filmemachens eigentlich bereits überdrüssig war, damit lockten, er könne völlig freie Hand bei den Dreharbeiten haben. So kam es, dass im Winter 1928 einer der eindrucksvollsten Architekturfilme entstand, in dem das *Würfelschloss* sowohl Schauplatz als auch Hauptdarsteller wurde und sich in einer sonderbaren Geistergeschichte wiederfand.<sup>89</sup> Die kubistische Villa und das damit verbundene Würfelthema wurde von Man Ray außerordentlich geschickt aufgegriffen und zieht sich wie ein roter Faden durch den Kurzfilm.<sup>90</sup> Der Film zeigt dem Zuschauer gleich nach Beginn einzelne Bauelemente des Châteaus. Die Kamerafahrt, die den Rezipienten ins Innere führt, geschieht auf einer äußerst niedrigen Ebene, was, gekoppelt mit der Geschwindigkeit und der gewählten Perspektive, den Blick des Zuschauers aus seiner gewohnten Ordnung reißt und in seinem Kopf erstmals die Frage nach einem *Beweger* aufkommen lässt. Die gezeigten Bilder verwandeln sich selbst in Objekte und der Film scheint nach einem *Anderswo* zu suchen.<sup>91</sup> Das Gebäude und seine Architektur wird im Laufe des Films immer wieder aus völlig ungewohnten Blickwinkeln gezeigt, was zur Folge hat, dass das Gebaute geradezu abstrakt und surreal erscheint.<sup>92</sup> Dieses Leitbild erstreckt sich durch den gesamten Film. Möbel- und Dekorelemente werden immer wieder aus extremen Winkeln



Abb. 18: *Les Mysteres de Château du De* spielt mit dem Würfelthema

<sup>89</sup> Vgl. Wehsmann 1995., 85.

<sup>90</sup> Vgl. Ebda., 87.

<sup>91</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 41f.

<sup>92</sup> Vgl. Wehsmann 1995, 88.

gefilmt, um sie als Kuben erscheinen zu lassen und so die Realität zu verzerren. Eine Einstellung schafft es sogar, die Maßstäbe des gefilmten Raumes unwirklich erscheinen zu lassen, indem sie aus der Froschperspektive aufgezeichnet wurde.<sup>93</sup> Zudem bringt Man Ray durch die sich wiederholende Gegenüberstellung von Alt und Neu Vergangenheit und Gegenwart zusammen, lässt die beiden Zeiten assimilieren und setzt mit seinen Methoden die Konstanten Raum und Zeit filmisch außer Kraft, beispielsweise wurde zu Beginn des Films die neu gebaute Villa gezeigt, während sich im fernen Hintergrund eine alte Ruine abzeichnete.<sup>94</sup> Der Film schafft es auf einzigartige Weise zu zeigen, dass Raumwirkung in der Architektur nicht nur aus dokumentarischen Aufnahmen, sondern genauso durch strukturierte und abstrakte Motive surrealistischer Empfindungen entstehen kann.<sup>95</sup> *Les Mysteres du Château du De* strotzt nur so vor lauter surrealistischen Verwendungen von moderner Architektur und Bestandteilen, die als surrealistische Erfahrungswerte den funktionalen Körper durchdringen. Zum Beispiel wird, im Gegensatz zu *Architecture d'aujourd'hui*, das Gebäude nicht etwa von normalen Menschen bewohnt. Vielmehr sind es gesichts- und identitätslose Phantome, die dort ihre Aktivitäten verrichten. Diese sind jedoch keine alltäglichen, sonst so üblichen Tätigkeiten sondern zweckfreie, gar sinnfreie Aktionen. Man Ray lässt es so wirken, als würde die

---

<sup>93</sup> Vgl. Ebda., 89.

<sup>94</sup> Vgl. Ebda., 96.

<sup>95</sup> Vgl. Ebda., 98.

Architektur diese Spiele, dieses dysfunktionale Bewohnen geradezu provozieren.<sup>96</sup>

Sowohl *Architecture d'aujourd'hui* als auch *Les Mysteres de Château du De* haben zweifelsohne ihre Daseinsberechtigung in der Filmgeschichte. Sie fungieren als Spiegelbild einer gespaltenen Kunstszene und verfolgen, obwohl sie dasselbe Ziel haben, unterschiedliche Wege, um dorthin zu gelangen. Während Man Ray sich in ein Spiel mit surrealistischen Dimensionen verstrickt und den Film als träumerische Untersuchung einer gebauten Realität versteht, versuchen Le Corbusier und Chenal einen einwandfreien Dokumentarfilm zu produzieren und machen auf die dem Gebäude innewohnende Funktionalität und Erlebbarkeit aufmerksam. Während *Les Mysteres de Château du De* mit der Phantasie der Zuschauer spielt und diese anregt, sucht *Architecture d'aujourd'hui* nach einer unanfechtbaren Realität hinter der Architektur.

Das Bühnenbild war vor allem in deutschen Filmproduktionen außerordentlich bedeutend und es wurde mit Vorliebe auf die Künste der Bühnenbildner zurückgegriffen. Schon Buñuel prognostizierte, die Architekten würden sich im Laufe der Zeit dieses

### 3.3. DER DEUTSCHE STUMMFILM

---

---

<sup>96</sup> Vgl. Öhner/Ries 1995, 47f.

Metier einverleiben. Sieht man sich die Filmproduktionen in der ersten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts an, kommt man nicht umher, ihm Recht zu geben. Der deutsche Schriftsteller Gerhard Pohl schrieb: „Kino, das große Massentheater dieses Jahrhunderts bedeutet mehr als Erholung nach der Arbeit, mehr als billige Schaustätte.“<sup>97</sup> Das Kino bot den Leuten die Möglichkeit, ihre unerfüllten Sehnsüchte zu befriedigen, ferne Länder kennenzulernen und Gefahren aus der Sicherheit des Kinossessels heraus mitzuerleben. Die Künstlichkeit der Studios dient hier als Katalysator und als Verstärker aller, zum Teil magischen Effekte der gezeigten Schauplätze.<sup>98</sup> Dank der Filmarchitektur und dem Bühnenbild war es möglich, eine vollkommen sichere, kontrollierbare künstliche Umgebung zu schaffen. Doch gab es zu dieser Zeit auch einige Kritiker am Bühnenbild und dessen exzessiver Verwendung. Panofsky machte keinen Hehl daraus, dass er gegen eine ästhetische Vorstilisierung der Welt war, denn für ihn bedeutete dies, dass man den vorherrschenden Problemen aus dem Weg geht, anstatt sie direkt anzugehen. Für Panofsky spielte das Szenenbild für die Aktivierung des gezeigten Raumes, im Gegensatz zur Kamera, die im Zuschauer die Illusion der Bewegung auslöst, eine eher untergeordnete Rolle und so schloss er, dass nicht die Idealisierung der Wirklichkeit, sondern die äußere Realität das primäre Sujet des Films wäre.<sup>99</sup> Siegfried

---

<sup>97</sup> Pohl 1927, 31f.

<sup>98</sup> Vgl. Kaes 1996, 27f.

<sup>99</sup> Vgl. Vidler 1996, 18.

Kracauer, bekannt als einer der unerbittlichsten Realisten seiner Zeit, verurteilte die Verwendung von Dekor und allem weiteren Künstlichen im Film ebenfalls rigoros. Er trat für eine klare, kritische Darstellung der Realität in Filmproduktionen ein. Kracauer sah in der künstlichen Gestelltheit und der Inszenierung mittels Montagetechniken und Kamerafahrten eine Behinderung und Einschränkung des filmischen Potentials, ungestellte Wirklichkeiten abzubilden. Für ihn stellte die Straße als Ort der Zufallsbegegnungen und Brennpunkt des sozialen Verhaltens, eine Bühne für die Gesellschaftskritik, die ihm so am Herzen lag, dar, wobei der Film für ihn das perfekte Mittel war, um das Vergängliche – den Augenblick – einzufangen und zu dokumentieren.<sup>100</sup>

Durch die Absenz des gesprochenen Wortes im Stummfilm verstärkt sich die Relevanz der Filmarchitektur und des Bühnenbaus nur, spielt doch die räumliche Umgebung für den Darsteller eine wichtige Rolle, da sie das Milieu bestimmt, in dem er sich bewegt und somit gleichzeitig auch sein Schicksal festlegt. Es ist beinahe unumgänglich für den Regisseur, die im Stummfilm dargestellte Großstadt mit bekannten semiotischen Signalen aufzuladen, weil es darin keine andere Möglichkeit gibt, Gedanken, Erinnerungen, Sehnsüchte und Ängste zu artikulieren. Ist es dem Darsteller nicht möglich, zu sprechen, muss diesen Part



Abb. 19: Siegfried Kracauer

---

<sup>100</sup> Vgl. Ebda., 18f.

der *décor* für ihn übernehmen – wenn niemand spricht, spricht alles.<sup>101</sup> Dieser Umstand weist eine erstaunliche Nähe zum tatsächlichen Erleben des Stadtraumes auf, muss der Mensch auf der Straße doch, ähnlich wie im Stummfilm, seine Umwelt erst entziffern und Absichten aus der Miene von Fremden ablesen. Der Zuschauer kommt hier dem Flaneur sehr nahe – ihre Beziehung zueinander ist, wie die von Kino zur Großstadt, sowohl symbiotisch als auch synergetisch.<sup>102</sup> Die Straße entwickelte sich schnell zu einem entscheidenden Schauplatz der Moderne, wurde zu einer Metapher für das menschliche Leben, in welchem der Mensch als Individuum sowohl als frei denkendes Objekt, als auch als Teil von unverständlichen und unkontrollierbaren Prozessen fungiert. Dieser Umstand spiegelte sich schnell auch im Film wieder und so entwickelte sich ein filmisches Subgenre als Pendant zum sonst so verbreiteten *Kammerfilm: der Weimarer Straßenfilm*. Oftmals wurde die Großstadt zu dieser Zeit durch die Straße – als Hort von Verbrechen und Laster mit all ihren hellerleuchteten Blickmagneten – präsentiert.<sup>103</sup> Es sind die in den Stadtbewohnern vorherrschenden Fluchtfantasien, die im Straßenfilm verarbeitet und letztendlich doch abgelehnt werden. Straßenfilme spiegeln oftmals die dunkle Seite der menschlichen Natur wieder. Wenn der Zuschauer das Kino am Ende des Filmes verlässt, kehrt er wieder in die Realität zurück, lehnt diese Fluchtfantasie sozusagen

---

<sup>101</sup> Vgl. Kaes 1996, 29.

<sup>102</sup> Vgl. Ebda., 29.

<sup>103</sup> Vgl. Ebda., 30.

selbst ab. Die vom *Weimarer Straßensfilm* geprägte Darstellung der Lasterhaftigkeit der Straße war ein Motiv, das die Gangster- und Kriminalfilme der 1940er und 1950er Jahre prägen sollte.<sup>104</sup> Themen wie Urbanität, Landleben, Agrarwirtschaft, Amerikanismus, die Sehnsucht nach dem Mittelalter und die vorherrschende Industrialisierung spielten nicht nur in der Architekturdebatte der Weimarer Zeit eine große Rolle, sondern wurden auch im Medium Film häufig reflektiert. Hans Werckmeister präsentiert dem Zuschauer in seinem Film *Algol* (1920) ein düsteres Bild einer Hochhausstadt, geprägt von Laster und Verzweiflung und stellt diese in einen direkten Vergleich mit einer Kleinstadt, die Glück und Freiheit symbolisiert.<sup>105</sup> Diese Konfrontation des Publikums mit den sie zum Teil selbst betreffenden, sozialen Problemen spielte eine tragende Rolle im Erfolg mancher Filme dieser Zeit. *Metropolis* ging auf Fragen ein, die bereits Jahre vor der Veröffentlichung gestellt worden waren und für das Publikum noch immer von Relevanz waren – seien es urbane Probleme, soziale Unruhen, Generationskonflikte, Vor- und Nachteile von neuen Technologien oder der Zweifel an der Religion. Hierin unterscheidet sich *Metropolis* von anderen Filmen dieser Zeit, denn Fritz Lang versuchte in seinem Werk keineswegs eine angenehme Utopie zu entwerfen oder die Zukunft der Stadtentwicklung gar vorauszusagen, sondern griff vielmehr tatsächlich



Abb. 20: Die negativ konnotierte Großstadt in *Algol*

<sup>104</sup> Vgl. Ebda., 31.

<sup>105</sup> Vgl. Neumann 1996, 33.



Abb. 21: Psychologisch aufgeladene Raumkunst in *Das Cabinet des Dr. Caligari*

präsente zeitgenössische Ängste und Probleme auf und spielte mit den zwiespältigen Gefühlen der Zuschauer gegenüber der Großstadt.<sup>106</sup> Die Filmarchitektur diente schon seit dem Beginn der Filmgeschichte als eine Art Labor für die Untersuchung von Architektur und Städtebau. Es kam nicht selten vor, dass Filme konkrete Ausformulierungen der Architektur vorweg nahmen. *Metropolis* ermöglichte es das zu schaffen, was Architekten bisher verwehrt geblieben war: Die Zukunft konnte in der Gegenwart gebaut werden. Heute hat sich der Kreis geschlossen und es scheint, als habe die Architektur endlich den imaginären Raum des Filmes eingeholt.<sup>107</sup>

Eine weitere Art der Herangehensweise an Filmarchitektur und Bühnenbau zeigte sich unter anderem in den Filmen *Das Cabinet des Dr. Caligari (1920)* und *Das Wachsfigurenkabinett (1924)*. Diese beiden Filme spiegeln die Begeisterung für eine mögliche architektonische Formensprache, die es erlaubt, einen Raum einem ganz speziellen Protagonisten – aber auch einer Szene – zuzuordnen und so eine psychologisch aufgeladene, außerordentliche Raumkunst zu schaffen, wieder.<sup>108</sup> So haben die Filmemacher die Möglichkeit mittels dieser Filme eine zentrale Utopie der Moderne zu behandeln, ohne, im Gegensatz zu den Architekten, ihre Kreationen als sorgfältig entworfene

<sup>106</sup> Vgl. Ebda., 35.

<sup>107</sup> Vgl. Vidler 1996, 13.

<sup>108</sup> Vgl. Neumann 1996, 7.

Beispiele für eine bessere Zukunft darzustellen. Vielmehr haben sie die Möglichkeit Dystopien, die bewusst nicht – oder nicht mehr – funktionieren, sowohl zu entwerfen als auch zu bauen.<sup>109</sup> Die Herangehensweise an den (psychologischen) Aufbau von Filmräumen war jedoch von Film zu Film unterschiedlich. In Karlheinz Martins Film *Von morgens bis mitternachts* (1920) wurde eine spezielle Art von Raum entworfen – der *flache Raum*.<sup>110</sup> Im Gegensatz zum Filmraum, den wir aus *Das Cabinet des Dr. Caligari* kennen, wies dieser keinerlei Dreidimensionalität auf. Die Räume in *Das Cabinet des Dr. Caligari* bestanden aus Wänden, die sowohl massiv als auch durchsichtig, rissig und kaschiert erschienen und waren so aufgebaut, als ob sie sich in einer Endlosigkeit verlieren würden, was zur Folge hatte, dass der Zuschauer durch verzerrte Perspektiven beinahe mittels Sog in den Film hineingezogen wurde. Die Räume in Martins Film waren hingegen in Schwarz, Weiß und Grau gehalten und nur als diffuser Hintergrund, umfasst von einer schier unendlichen Dunkelheit, angedeutet. Tiefenwirkungen wurden hier ausschließlich durch weiße Flächen erzeugt, die sich von diesem Hintergrund abhoben. Wiederum eine andere Art von filmischem Raum wurde in *Algol* gezeigt. Werckmeister spielte hier mit dem expressionistischen Aufbrechen von geometrischen Formen und schuf so den *geometrischen Raum*, indem er große Panoramen und sich schier endlos



Abb. 22: *Von morgens bis mitternachts* bietet ein zweidimensionales Raumbild

<sup>109</sup> Vgl. Ebda., 8.

<sup>110</sup> Vgl. Vidler 1996, 16.



Abb. 23: Hugo Münsterberg

auftürmende Architekturen zeigte. Eine weitere Art mit den Filmräumen umzugehen offenbarte sich in *Der Golem, wie er in die Welt kam*. Paul Wegener und Carl Boese arbeiteten in diesem Film mit dem *massiven Raum*. Sie verstanden den Filmraum im plastischen Sinne und arbeiteten mit Massen anstatt mit zweidimensionalen Flächen.<sup>111</sup> Der deutsch-amerikanische Psychologe und Philosoph Hugo Münsterberg hat bereits 1916 die These aufgestellt, der Film sei eine psychologische Form. Laut ihm spricht der Film im Gegensatz zu den Bühnenstücken die inneren Regungen der Seele an.<sup>112</sup> Er schrieb: „Zugegeben, die Geschehnisse im Filmdrama spielen sich im realen Raum mit seiner Tiefe ab. Der Zuschauer spürt aber, daß es sich um flache Bilder handelt, die erst der Geist zu etwas Plastischem formt.“<sup>113</sup> Der Film setzt sich, so Münsterberg, über die Strukturen der Außenwelt – Zeit, Raum und Kausalität – hinweg und gestaltet die Geschehnisse rein nach den Prinzipien der *Innenwelt* – Aufmerksamkeit, Erinnerung, Vorstellungskraft und Gefühl.<sup>114</sup>

---

<sup>111</sup> Vgl. Ebda., 15f.

<sup>112</sup> Vgl. Ebda., 17.

<sup>113</sup> Hugo Münsterberg, zit. n. Mast/Cohen 1985, 332.

<sup>114</sup> Vgl. Vidler 1996, 18.

Im Lauf der Filmgeschichte erlebte das Kino einen solchen Aufschwung, dass sich die Architekturen selbst – dank ihrer prominenten Stellung in den Filmen – mit filmischen Kräften aufzuladen begannen. Architektur funktioniert nicht lediglich als reines Prospekt, sondern produziert vielmehr Energieräume, in die die Filme hineinwirken können, um so ihre eigene Topologie zu erschaffen.<sup>115</sup>

Gerade in der Postmoderne näherten sich Film und Architektur strukturell weiter aneinander an, denn es war ebendiese, die der Architektur eine längst verschollen geglaubte Funktion zurückgab: Eine öffentliche Wirksamkeit und gleichzeitige Akzeptanz bei den Betrachtern.<sup>116</sup> Nach dem Ende der Postmoderne schien die Zeit gekommen zu sein, in der man sich einer neuen Universalität der Wahrnehmung und der Architektur vergewissern musste. Dabei kristallisierten sich zwei Themen heraus, die bald in Filmen aufgegriffen wurden und so einen neuen Blickwinkel auf die Realität und neue Ideen für die Architektur ermöglichten. Diese beiden Themen waren zum einen die verdichtete und chaotische Großstadt mit ihrer neuen und unbändigen Urbanität und zum anderen die schier unendliche Grenzenlosigkeit der Peripherie.<sup>117</sup> Diese beiden Gegenpole wurden in den 1980er Jahren von den Architekten aufgegriffen und für ihr Metier

---

<sup>115</sup> Vgl. Ries 1993, 13.

<sup>116</sup> Vgl. Steiner 1993, 98.

<sup>117</sup> Vgl. Ebda., 100.



Abb. 24: Die unendliche Peripherie in *Paris, Texas*



Abb. 25: *Blade Runner* zeigt ein dystopisches Zukunftsbild

wiederverwendet. Filme wie Wim Wenders' *Paris, Texas* (1984) oder Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) verwendeten Kameraeinstellungen, Storyboards, Lichtführungstechniken und Ausstattungen, welche von den Architekten dieser Zeit interpretiert und als Modelle für zukünftige architektonische Verdichtung verwendet wurden. Mit sogenannten *Road Movies* wie etwa *Paris, Texas* hatten europäische Architekten die Möglichkeit, sich intensiv mit der Peripherie von Großstädten auseinanderzusetzen. Die ihr inhärente alltägliche Banalität, ihre Wildheit und die ihr zugeschriebene Poesie waren überall auf der Welt gleich und konnten so zu einem allgemeinen Thema im Architekturdiskurs werden.<sup>118</sup> *Blade Runner* gilt vor allem deswegen als Architekturfilm, weil Ridley Scott mit erkennbaren und einprägsamen Bildern die Entwicklung von realen und kunsthistorisch relevanten Räumen und Gebäuden, seien es das *Bradbury Building* oder die *Union Station* in Los Angeles, entwarf. Scott ist es außerordentlich beeindruckend gelungen, die Zukunft einer tatsächlich gebauten Stadt zu erdenken und in Szene zu setzen. *Blade Runner* inszeniert Los Angeles auf eine so prägnante Art und Weise, dass elementare Bilder entstanden sind, die es dem Zuschauer nicht mehr erlauben, zwischen Filmraum und gebauter Realität zu unterscheiden.<sup>119</sup> Filmarchitektur erlaubt es dem Filmemacher also, sich für bestehende Städte eine Alternativgeschichte

<sup>118</sup> Vgl. Ebda., 100.

<sup>119</sup> Vgl. Ebda., 101.

auszudenken und diese einem großen Publikum zugänglich zu machen. In *Batman (1989)* zum Beispiel präsentiert Tim Burton dem Zuschauer, wie der New Yorker Stadtbezirk Manhattan aussehen würde, wäre dieser ohne Bauordnungen gewachsen.<sup>120</sup> Diese Bezüge auf reale Städte spielen in der aktuellen Filmgeschichte wieder eine größere Rolle, machen sich doch Filmregisseure und Drehbuchautoren offensichtlich die zum Teil von anderen Filmen geprägte Beziehung von Mensch und Stadt zunutze. Denn es ist auch viel eindrucksvoller und beängstigender, wenn ein bekanntes Symbol für die zivilisierte Welt floriert, verfällt oder gar zerstört wird.



Abb. 26: Das gewucherte Manhattan in *Batman*

---

<sup>120</sup> Vgl. Neumann 1996, 8.

4 .

FILMTECHNIKEN  
UND ARCHITEKTUR

---

Im folgenden Kapitel werden filmspezifische Techniken und Methoden erklärt, untersucht und auf die Architektur umgelegt, um diese einerseits filmisch zu untersuchen und andererseits weitere Zusammenhänge zwischen Film und Architektur aufzuzeigen. Anders als der dokumentarische Architekturfilm eignet sich der klassische Spielfilm hierfür ausgesprochen gut, arbeitet dieser doch mit visuellen Erzählstrukturen, die dem Zuschauer bereits bekannt sind und durch die er mit jedem Film, den er je gesehen hat, unbewusst konditioniert wurde. Im Architekturfilm avanciert der Raum selbst zum Hauptdarsteller und unterliegt dadurch zwangsläufig einer objektiven Darstellung des Raumes, was ihn für die folgenden Untersuchungen ungeeignet macht. Auch wenn der Raum im Spielfilm nicht vorrangig als Akteur in Erscheinung tritt, leistet er doch seinen Beitrag zum Aufbau einer Erwartungshaltung im Zuschauer und treibt somit die Geschichte und in weiterer Folge auch die Bewegung durch den Raum voran.<sup>121</sup> Untersucht man die Gemeinsamkeiten von Spielfilm und Architektur, drängen sich drei filmspezifische Gestaltungsmittel auf: der Schnitt und damit einhergehende Montagetechniken, die Wahl des gezeigten Bildausschnitts und die gewählte Erzählperspektive.

---

<sup>121</sup> Vgl. Agotai 2007, 20.

## 4.2. SCHNITT UND MONTAGE



Abb. 27: Sergei Eisenstein

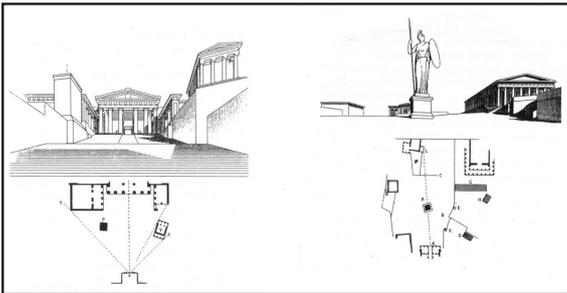


Abb. 28: Perspektivische Zeichnungen der Akropolis

„Es ist enorm schwierig, sich eine – Aufnahme für Aufnahme – subtiler komponierte Montagesequenz eines architektonischen Ganzen vorzustellen, als die, die unsere Beine schaffen, wenn sie uns um die Gebäude der Akropolis tragen.“<sup>122</sup> Sergei Eisenstein faszinierten die aufeinanderfolgenden Ausblicke, die sich einem Besucher auf der Akropolis bieten, ebenso wie zuvor bereits Le Corbusier. Er beschrieb diese Ausblicke als eine Montagesequenz für ein *architektonisches Ensemble*, welches Szene für Szene ungemein subtil zusammengefügt wurde und nannte diesen Rundgang eines Besuchers durch die Akropolis einen der ältesten Filme der Welt. Eisenstein analysierte die von dem französischen Architekturtheoretiker Auguste Choisy penibel nachgezeichneten Perspektiven der Akropolis und bemerkte sowohl einen *Filmaufnahmeeffekt*, welcher mit jeder neuen Einstellung eine neuartige Raumwirkung erzeugte, als auch einen *Montageeffekt*, welcher sich aus der Verkettung all dieser Einstellungen ergab.<sup>123</sup> Für Le Corbusier hingegen waren vor allem das Tempo des Besuchers in direktem Bezug zur Dynamik der Bauten und die immer neuen Perspektiven, die sich durch eben diese Bewegung ergaben von Interesse. Die gleichzeitige und recht ähnliche Beschäftigung Le Corbusiers und Eisensteins mit diesem Thema kann als das erste Tête-à-tête der architektonischen und der filmischen Moderne bezeichnet werden. Die Bewegung des Besuchers durch den

<sup>122</sup> Sergei Eisenstein, zit. n. Bruns 1993, 110.

<sup>123</sup> Vgl. Vidler 1996, 23.

architektonischen Raum lässt sich als dynamische Kamerafahrt sehen, wobei die Bildabfolge der Einstellungen den Montageeffekt, der die Szenen in einen Kontext bringt, bildet.<sup>124</sup> Choisy's Perspektivzeichnungen erinnern stark an Storyboardgrafiken, wie sie bei Dreharbeiten nahezu immer verwendet werden. Was er über die Bildhaftigkeit von Architektur geschrieben hatte, inspirierte Eisenstein dermaßen, dass es seine Reflexionen zum Thema Montage nachhaltig beeinflusste.<sup>125</sup> Im Gegensatz zu Le Corbusier, für den alles Architektur war und der damit den Film dazu aufforderte, sich auf seine eigenen Gesetze zu besinnen, bot der Film Eisenstein eine neue Dimension der Inszenierung und der Reflexion eines modernen Zeitalters. Während Le Corbusier in der Architektur einen Rahmen für die Aktivitäten der Menschen und ein Mittel, diese zu aktivieren und zu inspirieren, sah, war sie für Eisenstein nichts anderes als ein *potentieller* Film – eine erforderliche, aber bereits überwundene Stufe im ästhetischen Fortschritt.<sup>126</sup> Der sowjetische Regisseur, Schauspieler und Filmtheoretiker Wsewolod Pudowkin schrieb, dass der Film „nicht gedreht, sondern aus den einzelnen Einstellungen, die sein Rohmaterial sind, gebaut“<sup>127</sup> wird. Der Schnitt dient hierbei als filmisches Gestaltungsmittel und erlaubt es dem Regisseur, die einzelnen Aufnahmen zu einer kontinuierlichen Erzählung zu montieren.<sup>128</sup> Der sowjetische Filmmacher Andrei Tarkowski hingegen geht

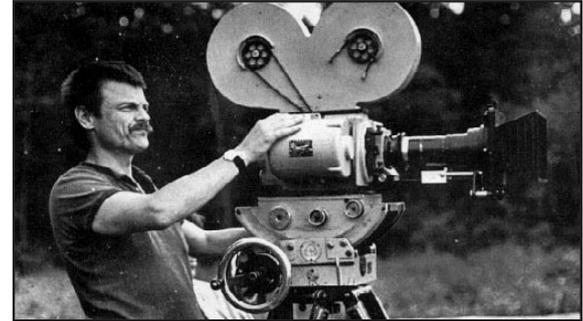


Abb. 29: Andrei Tarkowski

---

<sup>124</sup> Vgl. Ebda., 23.

<sup>125</sup> Vgl. Weihsmann, 111.

<sup>126</sup> Vgl. Vidler 1996, 23.

<sup>127</sup> Wsewolod Pudowkin, zit. n. Agotai 2007, 96.

<sup>128</sup> Vgl. Ebda., 96.

sogar so weit, die Filmproduktion mit der Bildhauerei zu vergleichen, wobei er den Regisseur dem Bildhauer gleichsetzt. Tarkowski zufolge modelliert der Film die Zeit, indem der Regisseur die überflüssige Zeit aus dem Rohmaterial schneidet und aus dem verbleibenden Rest eine *rhythmische Komposition* erschafft.<sup>129</sup> Nicht nur, dass der filmische Schnitt eine Manipulation der zeitlichen Wahrnehmung erlaubt, indem er die Zeit verdichten oder erweitern kann. Er schafft es zudem auch, die räumliche Wahrnehmung zu beeinflussen, indem er es dem Regisseur ermöglicht, sowohl den Blickwinkel als auch den Schauplatz zu wechseln.<sup>130</sup> Will der Regisseur im Zuschauer eine Erwartungshaltung erzeugen, bedient er sich für gewöhnlich eines der simpelsten Montageschemen, die ihm zur Verfügung stehen: eines einfachen Frage-Antwort-Prinzips. Mittels Schnitt wird ein Arrangement aus räumlichen, zeitlichen und logischen Anschlüssen erzeugt und die dadurch geschaffene Logik vermittelt den Eindruck eines in sich geschlossenen Raumes. Die gezeigte Szene wird dabei vom Zuschauer nicht nach ihren einzelnen Bildern beurteilt, sondern danach, wie sich diese Bilder in ihrem Ablauf ergänzen. In der Anfangszeit des Films wurde die Kamera zumeist in einer Standardentfernung von 3.65 Metern zentralperspektivisch vor der zu filmenden Szene platziert und zeichnete dadurch beinahe *tableauartige* Bilder auf, die sich von Szene zu Szene in ihrer Größe kaum voneinander

---

<sup>129</sup> Vgl. Ebda., 96.

<sup>130</sup> Vgl. Ebda., 96.

unterschieden.<sup>131</sup> Der amerikanische Schauspieler und Filmemacher David W. Griffith erschuf zu Beginn des letzten Jahrhunderts Montagesequenzen, die aus einzelnen, von unterschiedlichen Standpunkten aus aufgezeichneten Kameraeinstellungen zusammengesetzt wurden und löste so erstmals den szenischen Raum auf. Dadurch ermöglichte er die Parallelisierung mehrerer unabhängiger Handlungsstränge und diese erlaubte die Einführung einer subjektiven Erzählperspektive.<sup>132</sup> Eisenstein führt den Begriff der Montage, mit welchem Installateure eigentlich das Zusammenfügen von Rohren bezeichnen, in die Kunstszene ein und übertrug ihn auf das Aneinanderfügen von einzelnen Szenen eines Filmes mit dem Ziel, dem Zuschauer deren Sinngehalt näherzubringen. Zeigt man diesem beispielsweise einen Henkersstrick gefolgt von einer Szene mit in der Luft baumelnden Füßen, wird in diesem eine Erwartungshaltung aufgebaut: Der Zuschauer rechnet damit, nun den Gehetzten zu sehen. Folgt stattdessen allerdings eine Aufnahme eines Mannes, welcher in einer Hängematte schaukelt, werden die Erwartungen des Zuschauers unterwandert.<sup>133</sup> Dies zeigt, dass die gezeigten Szenen vom Zuschauer in einen gewissen Kontext gebracht und danach interpretiert werden. Es ist der filmische Schnitt, der diesen Kontext schafft und die gezeigten Szenen in einem spezifischen Milieu verortet. Der sowjetische Regisseur Lew Kuleschow hat bereits 1921 unterschiedlichste



Abb. 30: David Griffith

---

<sup>131</sup> Vgl. Ebda., 97.

<sup>132</sup> Vgl. Ebda., 98.

<sup>133</sup> Vgl. Bruns 1993, 112.

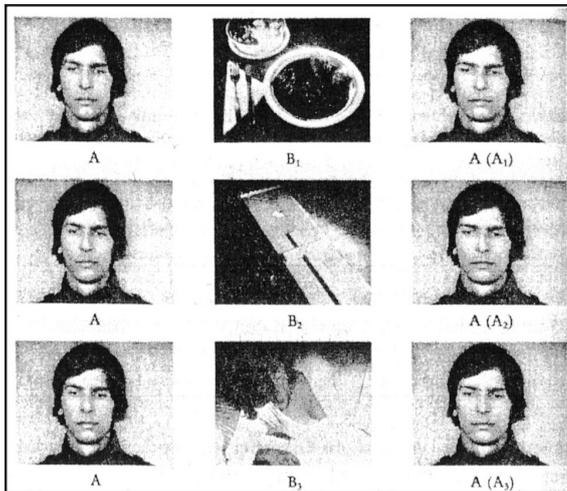


Abb. 31: Der Kuleshow-Effekt

Experimente in Bezug auf die Kontextabhängigkeit einzelner Szenen gemacht, um seine Vermutung zu bestätigen, dass das Wesen des Films nicht innerhalb der Grenzen des tatsächlich Aufgezeichneten, sondern in der Verknüpfung der einzelnen Szenen zu finden sei. Kuleshow stellte die These auf, dass es nicht zwingend wichtig ist, wie die Szenen gefilmt wurden, sondern vielmehr wie sie zusammengeschnitten wurden.<sup>134</sup> Bei einem seiner Experimente verwendete er unterschiedlichste Aufnahmen aus einem Archiv, welche unabhängig voneinander zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten gefilmt wurden, und stellte diese mittels Montage in Relation zueinander. Das Resultat zeigte dieselbe Szene eines bekannten sowjetischen Schauspielers, gefolgt von jeweils einer anderen Aufnahme: einem Teller Suppe, einer in einem Sarg liegenden Frau oder einem kleinen Mädchen. Das Publikum, dem diese Montagen vorgeführt wurden, interpretierte den Gesichtsausdruck des Schauspielers, abhängig von der jeweils gezeigten Szene, ganz unterschiedlich. Die Zuschauer waren fest davon überzeugt im Gesicht des Mannes Emotionen wie Hunger, Traurigkeit oder Zuneigung zu erkennen, obwohl die einzelnen Szenen gar nichts miteinander zu tun hatten. Kuleshow bewies hiermit, dass der Zuschauer eine Kausalitätsverbindung zwischen den Aufnahmen herstellt und die Bedeutung einer Szene zwar vom jeweiligen Kontext abhängig ist, dieser jedoch durch die

<sup>134</sup> Vgl. Agotai 2007, 104.

Abfolge der Bilder manipuliert werden kann. Aufgrund der Veränderung der Sehgewohnheiten im Publikum ist diese Behauptung heutzutage jedoch nicht mehr allgemein gültig.<sup>135</sup> Für Sergei Eisenstein stellte die Montage die vierte Dimension des Films dar. Laut ihm sollte die *geistige Montage* das Prinzip aller Künste sein. Doch nicht alle gingen mit dieser Ansicht d'accord. Der französische Filmkritiker André Bazin kritisierte diese Art von Montagetechnik beispielsweise, da sie keinen Raum für Vieldeutigkeit ließ. Bazin vertrat die Meinung, dass der Filmemacher den Zuschauer nicht dirigieren, sondern ihm vielmehr genug Freiraum lassen sollte, um den Film selbst interpretieren zu können. Bazin meinte, dass das Auge im Film forschen und dessen Bedeutung offenbaren soll. Sowohl die Fragmentierung, als auch die zeitliche Gliederung der Szenen und der häufige Einsatz verbaler Metaphern verleihen dem montierten Film seine bevormundende Art, welche es dem Zuschauer verwehrt, das wahre Wesen des Films zu entschlüsseln.<sup>136</sup> Der Film ist, so schrieb der Lyriker Rainer Maria Rilke, potentiell in der Lage dem Betrachter neue Anschauungsweisen von Architektur zu offenbaren, indem er mittels Schnitt neue Raumverbindungen schafft.<sup>137</sup> Im Film werden aufgezeichnete Einstellungen zu Szenen verknüpft und diese dann zu einer Geschichte montiert, die dem Zuschauer den Eindruck eines Raumes vermittelt.<sup>138</sup> Gleichmaßen verhält es sich mit der Architektur,

---

<sup>135</sup> Vgl. Ebda., 104f.

<sup>136</sup> Vgl. Van Toorn 1995, 13.

<sup>137</sup> Vgl. Agotai 2007, 103.

<sup>138</sup> Vgl. Ebda., 46.

denn auch hier existieren Raumfolgen, die großes erzählerisches Potential aufweisen. Eisenstein meinte, der Architektur wohnten die Gesetzmäßigkeiten der Montage bereits inne und beschrieb zwei unterschiedliche Arten des räumlichen Sehens: den *filmischen Pfad*, bei dem der Zuschauer sowohl mit seinem Blick als auch mit seinem Geist einer gedachten Linie folgt, und den *architektonischen Pfad*, bei welchem sich der Betrachter durch eine Serie sorgfältig positionierter Objekte bewegt, die er erst nach und nach optisch wahrnimmt. Es ist der Übergang von der realen zur theoretischen Bewegung, in welcher Eisenstein die Vorläuferrolle der Architektur für den Film sieht.<sup>139</sup> Inspiriert von der Verwendung von Bewegung und der Verknüpfung von Raum und Zeit im Film haben Architekten wie Le Corbusier versucht, dies auch in der Architektur umzusetzen und haben sich so erstmals architektonisch mit dem Prinzip der Montage beschäftigt.<sup>140</sup> Bei dem Versuch das filmische Prinzip des Schnitts auf die Architektur und somit auch auf die tatsächliche räumliche Wahrnehmung anzuwenden, drängen sich zwei Elemente zum Vergleich auf: die Kontextabhängigkeit der Räume und das serielle Sehen in der Architektur.

Betrachtet man den gebauten Raum mit einem filmischen Blick und unter der Prämisse, dass Architektur zwar messbar, zugleich aber auch in der persönlichen Wahrnehmung von einem Kontext

---

<sup>139</sup> Vgl. Vidler 1996, 22.

<sup>140</sup> Vgl. Ebda., 13.

abhängig ist, stellt man fest, dass die Wirkung, die ein Raum auf einen selbst hat stark von der Wirkung des zuvor besuchten Raumes beeinflusst wird. Die Abfolge der Räume und ihre Wirkung auf den Betrachter erzeugen in diesem eine erzählerische Erwartungshaltung an den folgenden. Es ist dem Architekten also möglich, den Besucher zu überraschen, indem er die Raumfolge so abändert, dass mit der in ihm aufkeimenden Erwartungshaltung gebrochen wird.<sup>141</sup> Dieser Bruch kam früher oftmals in städtebaulichen Konzepten zum Einsatz, beispielsweise in mittelalterlichen Städten, in denen die engen, gewundenen Gassen urplötzlich und ganz unerwartet in Plätze mündeten. Der österreichische Architekt, Künstler und Theoretiker Camillo Sitte charakterisierte die Stadt im Mittelalter als ein Straßensystem, in welchem die Gassen in stumpfen Winkeln auf geschlossene Plätze treffen. Diese Öffnung wird für den Betrachter erst im allerletzten Moment erkennbar und schafft für diesen dadurch eine kontextbedingte Überraschung.<sup>142</sup> Dieses mittelalterliche Montageprinzip lässt sich ebenso auf die räumliche Konstellation in der Architektur anwenden. Geht man davon aus, dass ein Raum in Beziehung zu den angrenzenden Räumen steht, liegt es nahe, dass er ebenfalls zur persönlichen Wahrnehmung ebendieser beiträgt. Raumplaner können somit beispielsweise durch eine Abfolge von mehreren engen, niedrigen Räumen in einem

---

<sup>141</sup> Vgl. Agotai 2007, 106.

<sup>142</sup> Vgl. Ebda., 107.

daraufliegenden großzügiger bemessenen, helleren Raum den Schein von Überfluss und Perfektion bewirken.<sup>143</sup> Wie bereits beschrieben hat der filmische Schnitt die Aufgabe einzelne Szenen und Einstellungen nach den Regeln der Logik und der Kontinuität miteinander zu verknüpfen und so in einen Kontext zu bringen. Hierbei wird in der Wahrnehmung des Zuschauers durch räumliche und zeitliche Anschlüsse der Schein eines realen Raumes erzeugt. Davon ausgehend, dass die dynamische Wahrnehmung von Architektur kein durchgehender Vorgang ist, sondern ganz im Gegenteil vielmehr aus Segmenten, Abschnitten und Sehräumen montiert wird, bedeutet dies, dass der filmische Blick auf die Architektur umgelegt dem Betrachter völlig neue Anschauungsweisen bietet.<sup>144</sup> Es stellt sich an dieser Stelle jedoch die Frage, ob der Blick des Betrachters bei der Raumwahrnehmung kontinuierlich durch den zu erfassenden Raum gleitet oder ob er schnell von einem Punkt zum anderen springt. Die Biologie lehrt uns, dass das menschliche Auge mehrere Male pro Sekunde von einem Fixpunkt zum nächsten wechselt, was als *Sakkadenbewegung* bezeichnet wird. Diese einzelnen Sprünge – oder Sakkaden – laufen in Relation zu der Reizstruktur des betrachteten Raumes ab und werden gleichzeitig vom Gehirn in Zusammenhang gebracht und zu einer Raumvorstellung verarbeitet.<sup>145</sup> Im direkten Vergleich legt dies nahe, dass die Fixationen auch mit den

---

<sup>143</sup> Vgl. Bruns 1993, 112.

<sup>144</sup> Vgl. Agotai 2007, 95.

<sup>145</sup> Vgl. Ebda., 108.

Filmeinstellungen korrelieren und die einzelnen Sakkadenbewegungen mit den innersequentiellen Schnitten eines Films gleichgesetzt werden können. Dieser Prozess wird von dem britischen Architekten Gordon Cullen als *serielles Sehen* bezeichnet und stellt die räumliche Wahrnehmung eben nicht als einen durchgängigen Prozess dar, sondern als einen Prozess, welcher in einzelne Abschnitte gegliedert ist.<sup>146</sup> Während im Film die Montage einen visuellen Übergang bietet, entsteht dieser Wechsel in der Architektur über die räumliche Ordnung. Dieser Wechsel wird von Cullens Konzept von *hereness* und *thereness* untermauert. *Hereness* beschreibt in diesem Fall den Raum, in dem sich der Betrachter befindet, in dem er agiert und der seinen optischen Standpunkt festlegt. Diese *hereness* ist allerdings immer an das Wissen gebunden, dass es noch andere, von hier nicht einsehbare Räume gibt – *thereness*. Die Abfolge von *hereness* und *thereness* schafft eine einzigartige Raumdramaturgie durch die geschaffenen Raumbeziehungen.<sup>147</sup> Basierend auf der Erkenntnis, dass durch jede Einstellung der szenische Raum um einen weiteren Bestandteil bereichert und dadurch dem Zuschauer die Orientierung erleichtert wird, kann festgestellt werden, dass der Raumwahrnehmung eine Vielzahl einzelner Einstellungen zugrunde liegen, die allesamt Bestandteile eines großen, verflochtenen Raumgefüges sind. In der Architektur hingegen gibt es keine temporale Struktur, wie

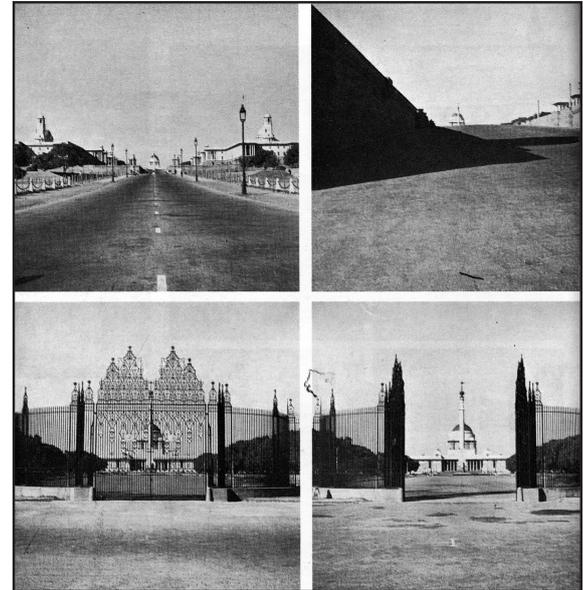


Abb. 32: Serielles Sehen nach Gordon Cullen

<sup>146</sup> Vgl. Ebda., 109.

<sup>147</sup> Vgl. Ebda., 109f.

sie im Film besteht. Dadurch bietet der Raum dem Betrachter unzählige Blickwinkel, die sich allesamt überlagern und somit eine vielschichtigen Raumbeschreibung erzeugen.<sup>148</sup>

---

### 4.3. KADRIERUNG

---

Neben dem filmischen Schnitt spielt auch die Kadrierung eine wichtige Rolle im strukturellen Vergleich von Film und Architektur. Unter Kadrierung versteht man im Allgemeinen die Begrenzung des Bildfeldes im Film. Sie kann als Rahmen verstanden werden, welcher den szenischen Raum einsäumt und damit den dargestellten Handlungsraum festlegt. Nicht nur werden mittels gewählter Kadrierung die Größe des gewählten Rahmens und dessen Proportion bestimmt, sondern sie legt ebenfalls den Bildausschnitt fest, welcher dem Zuschauer präsentiert wird und, je nach Wahl des Ausschnittes, dessen räumliche Empfindung zu verändern vermag.<sup>149</sup> Hinzu kommt, dass mit der Wahl des Kaders nicht nur eben jener Bildausschnitt bestimmt wird, sondern durch die Bestimmung des gezeigten Raumes gleichzeitig auch der außer-bildliche Raum – der *Raum im Off* – definiert wird. Dieser *Raum im Off* wird im Film sehr häufig ganz bewusst als *Erzählstrategie des Unsichtbaren* eingesetzt. Legt man das Prinzip der Kadrierung auf die Architekturrezeption um, kann man ihr Gegenstück im Blick durch eine Öffnung – sei es eine Tür oder ein Fenster –

---

<sup>148</sup> Vgl. Ebda., 111.

<sup>149</sup> Vgl. Ebda., 45.

finden.<sup>150</sup> Folglich ist es legitim zu behaupten, dass in der Architektur, wie eben auch im Film, Kadrierung zum Einsatz kommt. Dies wirft die Frage auf, ob es daraus folgend auch einen *Raum im Off* in der Architektur gibt und wie sich dieser dazu verwenden lässt, im Besucher die Vorstellungskraft zu aktivieren.

Der Regisseur muss sich während der Vorbereitungen für die Dreharbeiten, oder aber allerspätestens während diesen, unweigerlich Gedanken darüber machen, was er denn dem Zuschauer in den einzelnen Szenen zeigen will. Vor allem aber muss in diesem Zuge entschieden werden, was dem Zuschauer nicht gezeigt werden soll. Mit diesen Entscheidungen geht auch die Wahl eines bestimmten Bildkaders einher. Der Regisseur zieht gedanklich einen Rahmen um das gewünschte Bildfeld und richtet dann seine Kamera darauf aus. Damit wählt er die Kadrierung und bestimmt somit auch die räumliche Wirkung, die sich für den Zuschauer daraus ergeben soll.<sup>151</sup> Die Szenen werden gefilmt und danach als in einem vordefinierten Bildformat gehaltene Bilder in den Kinosälen auf eine Leinwand projiziert. Das gewählte Format ist die erste vom Kinobesucher wahrgenommene Konstante im Film, die es vermag, die Raumwirkung zu beeinflussen. Der Regisseur ist zwar in der Lage, den Blickpunkt des Zuschauers jederzeit zu verändern, bleibt jedoch an Größe und Form des Kaders gebunden. Andere

---

<sup>150</sup> Vgl. Ebda., 45.

<sup>151</sup> Vgl. Ebda., 47.



Abb. 33: Die gängigsten Bildformate bei Filmen



Abb. 34: Kadrierung durch Architektur

Darstellungsformen und Medien mögen in der Variation des Bildrahmens freie Hand haben, dafür bleibt hier der Zuschauer jedoch an ein und denselben Blickpunkt gebunden.<sup>152</sup> Der amerikanische Schriftsteller und Filmemacher Steven D. Katz schrieb: „Eine Wahl hat er allerdings: die Wahl des Formats“<sup>153</sup> Doch nicht nur die gewählte Kadrierung des filmischen Raumes allein hat Einfluss auf die empfundene Raumwirkung. Der Bildausschnitt kann zudem durch eine Gliederung des Bildfeldes geprägt sein. Schon in Zeiten des Stummfilms kamen Regisseure auf die Idee, Abschnitte des Bildfeldes durch eine Maske zu verdecken, um so zumindest in manchen Einstellungen den Anschein zu erwecken, den eisernen Grenzen des gewählten Bildformates – wenn auch nur kurz – entrinnen zu können.<sup>154</sup> In seinen Anfängen wurde der filmische Raum dem Zuschauer so präsentiert, wie es dieser aus dem Theater gewohnt war. Hierbei war der gesamte Ausschnitt sichtbar und um dies filmisch umzusetzen, wurde die Kamera auf diesen Rahmen hin ausgerichtet und ließ das gefilmte Objekt nicht mehr aus ihrem Bildfeld. Heutzutage jedoch würde eine solche geschlossene Form als künstlich und inszeniert wirkend abgetan werden.<sup>155</sup> Bereits in den frühen 20er Jahren des 20. Jahrhunderts durchlief der szenische Raum eine Reihe von Dekompositionsversuchen: Die Kamera wurde auf die einzelnen Akteure hin ausgerichtet und offenbarte dem Zuschauer dadurch erstmals

<sup>152</sup> Vgl. Ebda., 50.

<sup>153</sup> Steven Katz, zit. n. Ebda., 50.

<sup>154</sup> Vgl. Ebda., 51.

<sup>155</sup> Vgl. Ebda., 53f.

nur mehr Bruchstücke des großen Ganzen. Der Zuschauer wurde somit gezwungen, sich den filmischen Raum anhand all der präsentierten Puzzleteile selbst zusammenzusetzen. Darüber hinaus warf die Kamera das Joch des fixen Standpunktes von sich, nahm die subjektive Sicht der Schauspieler ein und ermöglichte es dem Zuschauer damit, die Handlung durch die Augen eines Protagonisten zu erleben. Das Aufbrechen des szenischen Raumes verringert die *ästhetische Distanz* zwischen Film und Zuschauer und verstärkt somit die Illusion der Wirklichkeit.<sup>156</sup> Wohl gerade weil sich der Film durch das Sprengen des szenischen Raumes von den Ketten dieser geschlossenen Form des Theaters befreit hat, gehen Regisseure, die abseits des Mainstreamkinos einzuordnen sind, gerne einen Schritt zurück und experimentieren mit eben dieser frühen Form des Filmes und all seinen damit einhergehenden Eigenheiten, wie dem Fehlen einer Bildbegrenzung und der Dynamik, die mittlerweile mit der Kamera einhergeht. Lars von Triers Spielfilm *Dogville* (2003) gehört zu eben jenen Experimenten. In *Dogville* findet sich der Zuschauer in dem gleichnamigen, fiktiven Ort am Rande der Rocky Mountains wieder. Der gesamte szenische Raum ist an den Aufbau einer Theaterbühne angelehnt. Der Ort selbst besteht ausschließlich aus weißen Kreidestrichen auf schwarzem Grund, ein paar semiotisch aufgeladenen Emblemen des amerikanischen Kleinbürgertums der



Abb. 35: Lars von Trier

<sup>156</sup> Vgl. Ebda., 54.



Abb. 36: Der reduzierte Raum in *Dogville*

1930er Jahre und vereinzelt platzierten Möbelstücken. Von Trier zeigt dem Zuschauer lediglich das Notwendigste, um sich den Ort im Gedanken ausmalen zu können: frei stehende Fensterfassaden, eine Kirchturmspitze, die von der Decke hängt und Holzbalken, die den Eingang zu einer Mine symbolisieren. Selbst der Hund existiert lediglich als Kreidezeichnung. Die Szenenbeleuchtung wirkt theatralisch, die aktuelle Tageszeit wird mittels weißem oder schwarzem Hintergrund suggeriert und Geräusche wie zufallende Türen, knarrende Fußbodendielen und das Bellen des Hundes kommen allesamt vom Band und helfen diese Abstraktion einer Filmkulisse mit Leben zu füllen und folglich glaubhaft wirken zu lassen. Der Regisseur kombiniert die Abstraktionen der Theaterbühne mit der Körperlichkeit der Filmkulisse und schafft es so, das Medium Film zu dekonstruieren. *Dogville* ist eine Studie menschlicher Abgründe und dank der starken Darstellung der Protagonisten besteht keinerlei Bedarf an tatsächlich gebauten Architekturen. Dieser Ort braucht keine Fassaden und keinen *Raum im Off*, denn schon nach wenigen Minuten nimmt man die reduzierte Kulisse bereits als ganz selbstverständlich hin. Auch die Kameraführung ist an die ersten Kameraexperimente angelehnt. Die Perspektive wechselt zwischen panoramahaften Aufnahmen aus der Vogelperspektive, weitwinkligen Totalen und hektischen Schwenks einer mitten im Geschehen platzierten Kamera. Der

*Enfant terrible des Films* verzichtet bewusst auf die gängige Praktik, die Kamera und den Schnitt abwesend erscheinen zu lassen und bricht so mit einer weiteren Konvention des Kinos. Von Trier griff dieses Spiel mit der Fortsetzung *Manderlay* (2005) nochmals auf.

Der ungarische Lebensberater Alexander Gosztonyi schrieb 1976, dass in der Architektur räumliche Wirkung erst dann entstehen könnte, wenn der unendliche Raum in Grenzen gefasst und als Raumfolge mit verschiedenen Übergängen ausgestattet werde.<sup>157</sup> Eine dieser Grenzen ist die filmische Kadrierung. Legt man nun die Filmtechnik auf die Architektur um, kann behauptet werden, dass diese ein Raumsegment begrenzt. Nicht nur dem Regisseur, sondern auch dem Architekten ist es – wenn auch nicht im selben Maße – möglich, durch den Einsatz unterschiedlicher Gestaltungsmittel das Sehfeld des Betrachters einzurahmen und somit dessen Blick zu lenken.<sup>158</sup> Diese Tatsache zeigt neue Zugangsmöglichkeiten zur Architektur auf, indem sie althergebrachte Wahrnehmungsmodelle aufbricht. Will man das Bildfeld eines Betrachters rahmen und seinen Blick leiten, spielt dessen Standpunkt stets eine wichtige Rolle. Während dieser im Film durch die Wahl des Bildes vorbestimmt ist, kann er in der Architekturrezeption vom Betrachter beinahe nach Belieben gewählt werden, was zur

---

<sup>157</sup> Vgl. Ebda., 49.

<sup>158</sup> Vgl. Ebda., 47.

Folge hat, dass sich der wahrgenommene Bildausschnitt und die Kadrierung stetig verändern. Im Gegensatz zum Film, dem eine feste Beziehung von Bild und Zuschauer innewohnt, kommt es in der Architektur zu einer Konfrontation mehrerer Räume, die ihr Verhältnis zueinander verändern.<sup>159</sup> Die Kadrierung in der Architektur lässt sich als grenzüberschreitendes Gestaltungsmittel bezeichnen, dessen Aufgabe darin besteht, zwei Räume miteinander in einen Dialog zu setzen und den Blick des Rezipienten von einem zum nächsten Raum zu führen, während sie gleichzeitig die Übergänge definiert. Dem Betrachter ist es möglich, beide Räume zugleich wahrzunehmen, obwohl seine körperliche Präsenz an nur einen davon gebunden ist. Dieses Spannungsverhältnis von hier zu dort – wie schon im bereits beschriebenen Konzept Cullens von *hereness* und *thereness* – und die Abfolge der beiden Räume erschafft ein Arrangement aus räumlichen Zusammenhängen. Die Kadrierung kann als das erste Gestaltungsglied solcher Raumketten angesehen werden.<sup>160</sup> Trotz der Tatsache, dass der Besucher seinen Weg durch die Architektur und die damit einhergehende Raumabfolge frei wählen kann, ist er an einem gewissen Punkt – ähnlich wie im Film – doch an einen feststehenden Standort gebunden: In dem Moment, in dem er eine Schwelle überschreitet. Genau an jener Stelle und zu eben diesem Zeitpunkt ist es dem Architekten möglich, ganz genau zu

---

<sup>159</sup> Vgl. Ebda., 57.

<sup>160</sup> Vgl. Ebda., 58f.

bestimmen, welche Perspektive vom Betrachter eingenommen und was sich seinem Blick offenbaren soll. Es steht es dem Architekten frei, auf das kommende Bewegungsmuster beliebig Einfluss auszuüben.<sup>161</sup> Durch die Rahmung wird der Raum selbst zu einer Projektionsfläche und die Kadrierung schafft den Übergang von einem Raum zum nächsten. Während diesem Übergang und dem damit einhergehenden *Schwellenmoment* wird es dem Betrachter ermöglicht, die Tiefenstruktur des Raumes abzulesen.<sup>162</sup> Architektonische Kadrierung verändert also das Verständnis von räumlichen Bezügen und lässt sich als dynamisches Konzept einer Maskierung betrachten. Gleichzeitig ist es allerdings auch möglich, diese als eine statische Rahmung zu verwenden. Der Architekt kann Räume so gestalten, dass die Bewegung durch den einen bereits auf den folgenden verweist, oder aber beispielsweise die Landschaft draußen durch einen Fensterrahmen zum Bild erheben.<sup>163</sup> Während das Bildformat im Film in seiner Ausrichtung stets horizontal ausgerichtet sein muss, können die Öffnungen in der Architektur völlig frei gewählt werden.<sup>164</sup> Beispielsweise wurde 1998 in Sevgein in der Schweiz ein vom Architekturbüro *Beath und Deplazes* geplantes Wohnhaus gebaut, in dem sich die eben beschriebene Wirkung im realen Raum entfalten konnte. Indem der Architekt die Rahmenhaftigkeit der gewählten Kadrierung – in diesem Fall mithilfe eines

---

<sup>161</sup> Vgl. Ebda., 59.

<sup>162</sup> Vgl. Ebda., 47f.

<sup>163</sup> Vgl. Ebda., 55.

<sup>164</sup> Vgl. Ebda., 50.

raumüberspannenden Panoramafensters – auflöste, erzeugte er eine völlig andersartige Wirkung als der Betrachter sonst von einem klassischen *Lochfenster* gewohnt ist. Der durch die Öffnung freigelegte Blick selbst gleicht zudem im weitesten Sinne einer Kinoleinwand. Die hinter dem Fenster liegende Landschaft wird so auf eine andere Ebene erhoben und wird für den Betrachter zu einer unmittelbaren Präsenz.<sup>165</sup> Geplant wurde das Fenster so, dass es bis an die angrenzenden Seitenwände läuft, was zur Folge hat, dass der Innenraum in diesem Zimmer als Raumerweiterung direkt in den Außenraum mündet – der Raum geht als *Kontinuum* in den nächsten über. Da diese Empfindungen als Realität wahrgenommen werden, entsteht im Betrachter ein Bewusstseinsparadoxon, in welchem dieser zwar den Raum von außen sieht, ihn gleichzeitig aber auch als Teil des Ganzen empfindet. Da die Ränder der Öffnung bewusst in den Hintergrund treten, wird die Landschaft hierbei weder zerschnitten, noch künstlich inszeniert. Diese Form der Rahmung kann als unbegrenzte Kadrierung bezeichnet werden.<sup>166</sup> Der Grundgedanke, die Raumgrenzen mittels architektonischer Eingriffe entweder zu erweitern oder zu verschleiern, um dadurch Raumillusionen zu schaffen, lässt sich in der Architekturgeschichte immer wieder finden. In der Antike wurde beispielsweise die Maßstäblichkeit von Säulen manipuliert und in der Gotik kam es zu einer optischen Steigerung

---

<sup>165</sup> Vgl. Ebda., 65f.

<sup>166</sup> Vgl. Ebda., 67.

von Höhen.<sup>167</sup> Betrachtet man die Kadrierung in der Architektur aus filmischer Sicht, zeigt sich, was eine visuelle Begrenzung bewirken kann und welches Verhältnis sich dadurch zwischen dem Betrachter und dem Gezeigten ergibt. Doch wirft das Prinzip der architektonischen Kadrierung noch eine weitere Frage auf: Inwieweit wird der *Raum im Off* genutzt?

Die Kadrierung lässt sich durch gängige Bildformate – die Größe des Fensters, die Maße der Tür – festlegen und innerhalb des gewählten Verhältnisses von Höhe zu Breite findet die Gestaltung des Bildfeldes statt. Reicht der Handlungsraum jedoch über die Kadrierung hinaus, legt diese gleichzeitig auch einen *Raum im Off* fest.<sup>168</sup> Um diesen in der Architektur genauer definieren zu können, müssen verschiedene Theorien darüber berücksichtigt werden.<sup>169</sup> André Bazin beschreibt beispielsweise mit den Termini *cache* und *cadre* ein Bildfeld, welches durch eine dynamische Maskierung gesehen wird und eine durch den Rahmen abgeschnittene Komposition darstellt. *Cache* – ein filmähnliches, offenes Bildfeld – beschreibt den verdeckten Raum ausführlicher, als vergleichsweise *cadre* – dem in der Malerei üblichen geschlossenen Bildfeld.<sup>170</sup> Der amerikanische Filmkritiker Noël Burch differenzierte diesen *Raum im Off* sogar noch weiter und unterteilte ihn in den *konkreten Raum* und den *imaginären*



Abb. 37: André Bazin

---

<sup>167</sup> Vgl. Ebda., 68.

<sup>168</sup> Vgl. Ebda., 49.

<sup>169</sup> Vgl. Ebda., 54f.

<sup>170</sup> Vgl. Ebda., 55.



Abb. 38: Haus Moller von Adolf Loos

*Raum*. Laut ihm ist der konkrete Raum ein für den Zuschauer nicht sichtbarer, welcher sich allerdings nach dem Prinzip der logischen Schlussfolgerung ableiten lässt. Den imaginären Raum allerdings beschreibt Burch als ein reines Produkt menschlicher Vorstellungskraft.<sup>171</sup> Der deutsche Hirnforscher Detlef B. Linke schrieb: „Die Verhüllung ist [...] paradoxerweise ein Mittel zur Wahrnehmungsintensivierung.“<sup>172</sup> Der *Raum im Off* wird zu einem *suggestiven Vorstellungsraum*, welcher die Vorstellungskraft des Zuschauers verbessert.<sup>173</sup> Während der *Raum im Off* mitsamt seiner Suggestionen im Film gerne als Gestaltungsmittel eingesetzt wird, um in der Vorstellung des Zuschauers Bilder zu erzeugen, wird das Unsichtbare in der Architektur nur selten thematisiert. Es stellt sich die Frage, ob sich der *Raum im Off* in der Architektur nicht ebenso als Entwurfsstrategie einsetzen ließe.<sup>174</sup> Die von Bazin getätigte Unterteilung in ein offenes und ein geschlossenes Bildfeld findet sich beispielsweise in der *Villa Moller* des österreichischen Architekten Adolf Loos wieder. Während hier die Durchgangsräume über die Raumdiagonale erschlossen werden, fällt der Blick auf die Aufenthaltsräume stets axial aus. Dadurch ergibt sich in den Erschließungsräumen ein asymmetrischer Bildaufbau mit außerhalb des Bildfeldes liegenden Fluchtpunkten, während der Bildaufbau in den Aufenthaltsräumen stets symmetrisch ist. Im Treppenraum erzeugt der Blick in die Diagonale –

<sup>171</sup> Vgl. Ebda., 55f.

<sup>172</sup> Detlef Linke, zit. n. Ebda., 56.

<sup>173</sup> Vgl. Ebda., 56.

<sup>174</sup> Vgl. Ebda., 70.

mithilfe der nicht im Blickfeld liegenden Fluchtpunkte – eine Raumwirkung, die auf einen weiterführenden Raum verweist. Dies kann man als offenes Bildfeld bezeichnen. Die Aufenthaltsräume hingegen kann man als geschlossenes Bildfeld sehen.<sup>175</sup> Ein weiteres Beispiel lässt sich in den Bauten des amerikanischen Architekten Frank Lloyd Wright finden. Wright schafft in seinen Häusern eine Auflösung des *Schachtelprinzips* der Räume, indem er diese sich im Grundriss überschneiden lässt. Im *Präriehaus* erzeugt die Durchdringung von zwei Räumen beispielsweise eine gemeinsame Ebene, welche sowohl eine Tür als auch eine Schwelle obsolet macht. Die Blickbeziehung dieser Räume verläuft diagonal und der Betrachter sieht, je nach Position, immer nur ein begrenztes Raumsegment des benachbarten Zimmers. Der Raum in seiner Gesamtheit lässt sich nur durch die Bewegung durch den anderen erschließen. Die Öffnung bildet hier die Kadrierung und erzeugt im Betrachter eine Vorahnung, was ihn dazu animiert, das Ganze zu erforschen.<sup>176</sup>

Der architektonische Erfahrungsraum lässt sich zwar nicht als eine Erzählung im klassischen Sinne bezeichnen, jedoch kann anhand der kodierten und konventionalisierten Raumfolgen darauf geschlossen werden, dass in der Architektur *diskursive Elemente*



Abb. 39: Ein Präriehaus - Das Martin House von Frank Lloyd Wright

---

#### 4 . 4 . ERZÄHL PERSPEKTIVE

---

<sup>175</sup> Vgl. Ebda., 70f.

<sup>176</sup> Vgl. Ebda., 71.

vorhanden sind. Während im Film die (Raum-)Folge sowohl im logischen als auch im zeitlichen Ablauf endgültig ist, gestaltet sich dieser Umstand in der Architektur grundsätzlich genau anders. In der Architektur ist nicht mehr als eine Anlage vorhanden, welche zuerst vom Betrachter aktiviert werden muss.<sup>177</sup> Wird der filmische Raum unter dem Aspekt der Erzählperspektive betrachtet, ist es unumgänglich, sich Fragen nach dem Standpunkt zu stellen, von welchem aus der Raum gesehen wird, welche Perspektive der Betrachter innehat und welche speziellen Raumwirkungen sich daraus ergeben. Die Erzählperspektive als bestimmendes Element legt eine Raumfolge fest und konzipiert damit eine Raumdramaturgie. In der Erzähltheorie wird unter anderem auch ein Fokus auf die Ansätze *narrativer Phänomene* in visuellen Medien gelegt. Ein Umstand, der wiederum neue Ansatzmöglichkeiten und Perspektiven für die Architektur bietet.<sup>178</sup> Wird die Erzählinstanz untersucht, muss zwischen *histoire* und *discours* unterschieden werden muss. Ersteres bezeichnet die Handlung einer Geschichte – was erzählt wird – während letzteres die Gestaltung einer Geschichte – wie sie erzählt wird – beschreibt. Die diskursive Struktur lässt sich in der Architektur ebenso finden und kann völlig unabhängig vom Inhalt analysiert werden.<sup>179</sup> Bei der Untersuchung der Erzählperspektive muss man diese in drei verschiedene Positionen einteilen. Einerseits gibt es die Position des *Ich-Erzählers*, der als

---

<sup>177</sup> Vgl. Ebda., 125.

<sup>178</sup> Vgl. Ebda., 126f.

<sup>179</sup> Vgl. Ebda., 126.

Charakter selbst agiert und in der ersten Person mit dem Leser spricht. Andererseits gibt es die der *auktorialen Erzählform*, in welcher der Erzähler von außerhalb auf die Handlung blickt, und die der *personalen Erzählform*, bei der der Erzähler mittels Reflektor auf die Handlung blickt, wie beispielsweise ein Protagonist, welcher zwar die Geschichte durchlebt, zum Leser jedoch nicht wie ein Erzähler spricht.<sup>180</sup> Die Position, die der Leser gegenüber der Geschichte einnimmt, kann mit dem Begriffspaar *Innenperspektive* und *Außenperspektive* beschrieben werden. Wenn in der Literatur die Geschichte von einem Erzähler veräußert wird, handelt es sich um eine *Innenperspektive*, da der Standpunkt, von welchem aus erzählt wird, in dem Protagonisten selbst liegt. Von einer *Außenperspektive* kann man sprechen, wenn dieser Betrachtungsstandpunkt nicht in der Hauptfigur ruht. Hier wird die Vorstellung der Wirklichkeit, welche sich im Leser entwickelt, von der Perspektive selbst gesteuert.<sup>181</sup> Der österreichische Literaturwissenschaftler Franz K. Stanzel schrieb: Die Innenperspektive „scheint eine gewisse Affinität zur Wahrnehmungskategorie Raum“ und die „Außenperspektive eine gewisse Affinität zur Wahrnehmungskategorie Zeit aufzuweisen.“<sup>182</sup> Er schrieb zudem, dass die *Innenperspektive* durch den Betrachtungsstandpunkt die Vorstellung eines Raumes entstehen lässt, während die *Außenperspektive* überwiegend aperspektivisch bleibt.<sup>183</sup> Bei der Untersuchung

---

<sup>180</sup> Vgl. Ebda., 127.

<sup>181</sup> Vgl. Ebda., 128f.

<sup>182</sup> Franz K. Stanzel zit. n. Ebda., 129.

<sup>183</sup> Vgl. Ebda., 129.

filmischer Narration werden zwei Konstanten erkennbar, welche immer wieder im Zusammenhang mit der Erzählperspektive erwähnt werden: *point of view* und *mental map*. *Point of view* beschreibt in diesem Fall die klassische filmische Erzählsituation, bei der der Zuschauer das Geschehen scheinbar mit den Augen des Darstellers sieht. Da durch die Wahl der Kameraeinstellung eine direkte Anteilnahme des Zuschauers am Protagonisten entsteht, ist es dem Regisseur möglich zu entscheiden, mit welchem Darsteller sich der Zuschauer identifiziert – ein Umstand, der oft genutzt und als *narrative Lenkung* bezeichnet wird.<sup>184</sup> Im Gegensatz dazu wird bei der *mental map* davon ausgegangen, dass es die Erzählung ist, die eine Organisationsform für räumliche, zeitliche und kausale Zusammenhänge darstellt. Die Erzählung agiert in diesem Fall als übergeordnete Wahrnehmungsstruktur, in der jegliche Informationen aufbereitet, ergänzt und bearbeitet werden. Raumwahrnehmung findet über das Erzählen einer Geschichte statt, indem Beziehungen zu Räumen kreiert werden. Die Erzählstruktur ist nicht fiktional und bei der Verarbeitung der Daten werden erzählerische Muster aufgegriffen, die ihrerseits wieder auf mentale Bilder im Erinnerungsvermögen des Zuschauers zurückgreifen und mit dem zu erfahrenen Raum in Verbindung gebracht werden.<sup>185</sup> Die filmische Montage lässt in der Vorstellung des Zuschauers einen Gesamttraum entstehen, in welchen er mit

---

<sup>184</sup> Vgl. Ebda., 130.

<sup>185</sup> Vgl. Ebda., 131.

jeder neuen Einstellung nach und nach eingeführt wird. Zudem legt die Montage fest, wie die einzelnen Aufnahmen zu einer einheitlichen Erzählung zusammengesetzt werden, baut so ein Gefüge von Erwartungen auf und treibt damit die Handlung voran.<sup>186</sup> Durch die Erzählung im Film oder in der Literatur wird der Rezipient in eine fremde Welt entführt, die in ihm Bedürfnisse und Sehnsüchte wecken kann und ihm zudem die Möglichkeit bietet, Neues zu erkunden und dadurch sein wahres Selbst zu erkennen.<sup>187</sup> Vergleicht man nun die Architektur mit dem Film, beziehungsweise der Literatur, stellt sich die Frage, wo sich jene in diesem Spannungsfeld einordnen lässt und ob sie dieselben Sehnsüchte bedient, wie die anderen beiden Erzählformen. Während, wie bereits beschrieben, bei der Literatur in *Innen-* und *Außenperspektive* und im Film in *mental map* und *point of view* unterschieden wird, nimmt der Betrachter in der Architektur jedoch gleichzeitig zwei Positionen ein und findet sich somit in einem Bewusstseinsparadoxon wieder: Er erfährt eine doppelte Sichtweise zwischen dem von außen betrachteten und dem unmittelbar erlebten Raum.<sup>188</sup> Le Corbusier macht sich diesen Umstand in der von ihm entworfenen Villa La Roche zunutze. Hier schafft er eine *promenade architecturale* und zeigt dem Besucher so die unterschiedlichsten Facetten seiner Architektur. Hierbei wird ein Weg durch das Gebäude festgelegt, auf welchem von



Abb. 40: Die *promenade architecturale* in der Villa La Roche

<sup>186</sup> Vgl. Ebda., 131.

<sup>187</sup> Vgl. Ebda., 137.

<sup>188</sup> Vgl. Ebda., 138.

mehreren unterschiedlichen Standpunkten aus derselbe Raum aus völlig verschiedenen Perspektiven betrachtet werden kann. Während sich diese Art von Architektur im weitesten Sinne jeglicher Funktionalität entzieht, spannt sie doch neue Erzählebenen auf und erweitert somit die Wahrnehmung des Betrachters. Seine *mental map* wird immer wieder durch Strukturen ergänzt und zusätzlich werden neue Blickwinkel – neue *point of views* – von außen eingebracht, welche laufend das Raumgefüge ergänzen und verdichten. Der Betrachter liest den Raum in diesem Spannungsfeld von Erinnerung und Überraschung und durch Überlagerung werden in ihm neue Sichtweisen aufgebaut.<sup>189</sup> Der Architektur, wie auch anderen Kunstformen, liegen choreographische Ansätze, die den Blick des Betrachters lenken sollen, zugrunde. Diese basieren auf erzählerischen Elementen, die den Betrachter durch punktuelle Weichenstellung leiten, seinen Blick zu einem bestimmten Ort lenken und alle Eindrücke zu einem gemeinsamen Spannungsbogen zusammenführen. Die Architektur mag zwar auf eine spezielle Raumwirkung hin angelegt sein, kann aber nichts erzwingen, da die Rezeption des Betrachters autonom bleibt.<sup>190</sup> In der Architekturgeschichte finden sich etliche inszenatorische Versuche, den Betrachter zu leiten und seinen Blick zu führen. Schon 500 v. Chr. wurden bei der Panathenäischen Prozession einzelne Heiligstätten der Antike miteinander in

---

<sup>189</sup> Vgl. Ebda., 138f.

<sup>190</sup> Vgl. Ebda., 135f.

Relation gesetzt, indem sie aufeinander verwiesen und so räumliche Spannung erschufen. Im Mittelalter hingegen wurden in den Städten die Plätze von Blickachsen gegliedert, die einerseits Blickbezüge zu anderen naheliegenden Plätzen schufen und andererseits Ausblicke in die naheliegende Natur ermöglichten.<sup>191</sup> Im Laufe der Zeit wechselte die Architektur von einem *Raum zum Betrachten* zu einem *Raum zum Erleben* – sprich von *Außen-* zu *Innenperspektive*. Beispielsweise entwickelten sich in der Renaissance Wohnungsgrundrisse und räumliche Abfolgen, die es dem Gastgeber erlaubten, selbst zu entscheiden, wie weit ein Besucher – abhängig von seiner Wichtigkeit und seinem Repräsentationsgrad – in den privaten Bereich vordringen durfte. Durch die spezielle Anordnung der Räume konnten unterschiedliche Routen und damit einhergehend unterschiedliche Raumfolgen erschlossen werden. Diese wurden als *Enfilade* konzipiert, wobei jeder Raum anders auf den Besucher wirkt, abhängig von dem Weg, den er zu diesem gewählt hat.<sup>192</sup> Die Funktion des gebauten Raumes stellt eine weitere Erzählebene dar. Sie legt fest, wie und inwieweit Räume genutzt werden, welche Funktionsabläufe der Architekt für sie geplant hat und welche Ordnungssysteme daraus entstehen. Beispielsweise suggeriert die Form eines Gebäudes dem Betrachter zumeist eine spezielle Nutzung. Bricht der Architekt nun mit diesen Regeln, lädt er das Gebäude mit einem Reiz auf, da dieses plötzlich eine

---

<sup>191</sup> Vgl. Ebda., 136.

<sup>192</sup> Vgl. Ebda., 136f.

ganz andere Geschichte erzählt, als es von außen betrachtet den Anschein hatte.<sup>193</sup> Während diese Erzählebene sehr stark mit dem tatsächlich Gebauten verknüpft ist, gibt es noch andere, lediglich applizierte Elemente, wie etwa die Ornamentik oder die Stilgebung, durch welche die Architektur die Sprache einer Zeit spricht und eine gewisse Haltung widerspiegelt. Diese Erzählebenen ermöglichen es dem Architekten, dem Betrachter unterschwellig Ideen und Geisteshaltungen zu vermitteln.<sup>194</sup> Gesteht man der Architektur nun ein erzählerisches Potential zu – schafft sie doch einen Erfahrungsraum, der an eine bestimmte Erzählperspektive gebunden ist – drängen sich Fragen danach auf, wer denn hier die Rolle des Erzählers übernimmt. Ist es der Architekt, der die Raumfolge entwirft, der Raum der direkt mit dem Betrachter in einen Dialog tritt oder ist es gar der Betrachter selbst, der seiner Wahrnehmung narrative Elemente zuordnet? Fest steht, dass der Architekt dem Betrachter eine räumliche Auswahl offeriert, was auf die Existenz eines Kommunikationsprozesses hinweist. Zudem lässt sich durchaus behaupten, dass die Architektur die Erzählung, im Gegensatz zum Film, nicht ausformuliert, sondern dem Besucher lediglich eine Anlage anbietet, die – je nach Raumkonstellation – mehr oder weniger verbindlich ist.<sup>195</sup>

---

<sup>193</sup> Vgl. Ebda., 134.

<sup>194</sup> Vgl. Ebda., 134f.

<sup>195</sup> Vgl. Ebda., 133f.

Wenngleich sich – wie zu Beginn dieses Kapitels bereits angemerkt – der Architekturfilm im Gegensatz zum klassischen Spielfilm nicht besonders eignet, um die strukturellen Verwandtschaften der beiden Kunstformen *Architektur* und *Film* anhand filmspezifischer Methoden genauer aufzuzeigen, lassen sich Architektur- und Experimentalfilme trotzdem nach einem ähnlichen Schema analysieren. Auf den vorangehenden Seiten wurden nicht nur die thematisch wichtigsten Filmtechniken beschrieben, sondern auch die relevantesten filmhistorischen Strömungen und deren gesellschaftliche Auslöser genauer ergründet. Die schiere Menge der Herangehensweisen der verschiedenen Regisseure und Künstlergruppen spiegelt lediglich die Unerschöpflichkeit der Thematik wieder und ein kurzer Blick auf die Filmgeschichte genügt, um aufzuzeigen, dass deren Kreativität keinerlei Grenzen gesetzt sind. Für eine umfassende und gleichermaßen aussagekräftige Analyse von Architekturfilmen bietet sich das Format eines Festivals besonders an. Die Vielzahl der Subgenres der eingereichten Filme – seien es Stadtessays, Filme die Raumstrukturen beleuchten, experimentelle Auseinandersetzungen mit Stadtstrukturen oder Architekturtransformationen – sowie die jeweiligen unterschiedlichen filmhistorischen Einflüsse garantieren ein breitgefächertes Spektrum. In diesem Sinne beschäftigen sich die nachfolgenden Kapitel mit einer der einflussreichsten

Veranstaltungsreihe zum Thema Architektur und Film, welche unter den für diese Arbeit relevanten Gesichtspunkten bislang noch nicht aufgearbeitet wurde. Mit der *Medien und Architektur Biennale Graz* wurde im Jahr 1993 ein Projekt ins Leben gerufen, anhand dessen das Spannungsverhältnis sowie die Similaritäten von Architektur und Film untersucht und aufgezeigt werden können.



Abb. 41: Das Panoramafenster kadriert die Außenwelt

5.

FILM+ARC.GRAZ

---

Im Jänner 1992 wurde in Graz die Idee für ein Festival zum Thema Architektur und Film geboren und drei Monate später, nach einer kurzen aber intensiven Konzeptionsphase, vorgestellt.<sup>196</sup> Angeregt wurde dieses Vorhaben durch den Umstand, dass es schon immer eine der Bestrebungen der diversen Architekturbewegungen war, eine neue Art der Architektur zu kreieren. Die Moderne verwandelte dieses Anliegen in eine Ideologie und schaffte es im selben Zuge, eine tatsächlich gebaute Produktion hervorzubringen. So vorbildlich dieser Gedanke jedoch auch gewesen war, er erschöpfte sich rasch in Wiederholungen. Ist von neuer Architektur die Rede, wird unweigerlich von einem neuen Stil gesprochen. Eine Stiländerung alleine reicht jedoch längst nicht aus, um neue Räume und neue Formen hervorzubringen. Es bedarf einer Neudefinition aller Parameter der Architektur. Die Architektur soll keinen neuen Stil entwickeln, sondern sich als Ganzes neu erfinden. Als Ausgangspunkt hierfür bietet sich nicht nur die vor allem gegen Ende der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts so populäre Cyberarchitektur an, sondern auch die Filmarchitektur bietet unzählige Möglichkeiten sowohl den gebauten als auch den theoretischen Raum aus völlig unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten und schafft damit den perfekten Ansatzpunkt, um die Welt mit anderen Augen zu betrachten.<sup>197</sup> Dietmar Steiner schrieb in seinem Essay *Nur der Film ist wirkliche*

---

<sup>196</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 10.

<sup>197</sup> Vgl. Pöchhacker 1997, 63.

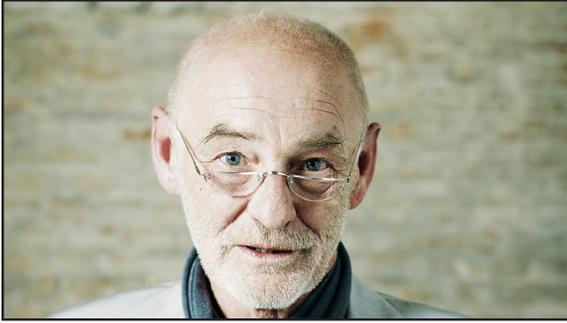


Abb. 42: Dietmar Steiner

*Architektur* zu dieser Thematik: „Film ist Leben, Architektur ist tot. Was liegt also näher als die tote Architektur im Film zum Leben zu erwecken.“<sup>198</sup> Schon gegen Ende der 1920er Jahre wurde von der Geburt eines neuen Raumes gesprochen. Der Raum wurde bislang als etwas Totes, etwas Statisches betrachtet. Durch den Film wurde dieser jedoch mit Eigenleben gefüllt und in die Bewegung hineingerissen – der Film begann das Raumgefühl der Menschen zu erweitern, indem der die Wirklichkeit transformierte.<sup>199</sup> Doch warum knistert es tatsächlich zwischen den beiden Kunstformen? Es lässt sich bedenkenlos behaupten, dass sowohl die Architektur als auch die diversen Bildmedien unseren Alltag prägen. Wird dieser Gedanke weitergesponnen, lässt sich der Schluss ziehen, dass die filmische Auseinandersetzung mit Architektur einen fokussierten Blick auf die gebaute Realität erlaubt und die Reflexion des Betrachters gegenüber seiner täglich erfahrenen Umwelt nicht nur anregt, sondern beinahe forciert. Architektur projiziert einen Raumentwurf in die Realität hinein und designt diesen dort als dreidimensionale Situation. Dieser Raum wird nun durch den Film mittels Kameraarbeit in zweidimensionale Bilder demontiert, welche der Regisseur in einer von ihm gewünschten zeitlichen Abfolge wieder zusammenfügt, um dieses modifizierte Produkt dem Betrachter zu präsentieren und einen Gedankenraum zu erschaffen. Diese Wiederholung – vom Gedankenraum,

---

<sup>198</sup> Steiner, 1994, 1.

<sup>199</sup> Vgl. Vidler 1996, 15.

der Idee, zum tatsächlich gebauten Raum und wieder zurück zum Gedankenraum – ist das Spannende an dem Verhältnis von Architektur und Film. Die filmische Reproduktion einer ganzen Stadt wird so zum Anlass für das Interesse ihrer ästhetischen Darstellung wie auch ihrer Wahrnehmung. Die Vorstellung des Menschen von der Stadt – wie die Architektur gelebt und empfunden wird – vermittelt sich ihm primär durch Bilder fiktiver Wirklichkeiten. Die Architektur erzeugt Energieräume in die der Film hineinwirken und dort seine eigene Topologie gewinnen kann. Im Film wird die Welt somit nicht nur dargestellt, sondern neu entworfen.<sup>200</sup> Schon Jean-Luc Godard sagte, dass es nicht nötig sei, eine neue Welt zu erschaffen. Dem Betrachter müsse lediglich die Möglichkeit einer Welt gegeben werden. Er müsse sich seinen Weg durch das Bild bahnen, um es in seinem Wesen erfassen zu können.<sup>201</sup> Es sind Filme, die den Menschen dazu veranlassen, die gebaute Umgebung aktiv zu erfahren und jenseits der gezeigten Bilder nach Strukturen der Wahrnehmung zu fragen. Es ist ein bekanntes Phänomen, dass es reale Orte gibt, die wir meinen auswendig zu kennen, ohne jedoch selbst jemals vor Ort gewesen zu sein. Städte wie Los Angeles oder New York wären zwei Beispiele hierfür. Das Medium Film hat – vor allem mit tatkräftiger Unterstützung durch Hollywood – für diese Orte eine eigene urbane Geschichte erschaffen und eigene, teils fiktive Stadtpläne entworfen.

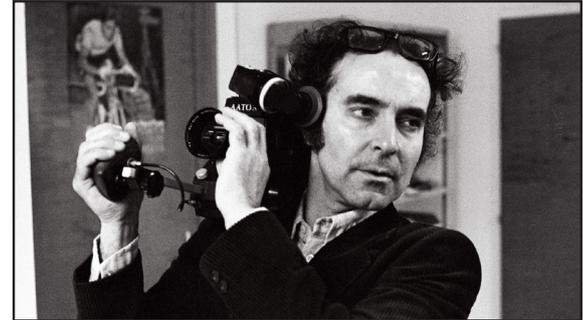


Abb. 43: Jean-Luc Godard

<sup>200</sup> Vgl. Hellmayr 1994, o.S.

<sup>201</sup> Vgl. Pöchhacker 1995, 14.



Abb. 44: Die Piazza d'Italia in New Orleans ist der Inbegriff der Postmoderne

Filmgeschichte ohne Referenz auf konkrete urbane Räume ist schlichtweg nicht möglich. Die Stadt ist kausal für das Kino, wie auch das Kino die Idee und die Gestalt der modernen Stadt mitentwirft. Es ist praktisch unmöglich, einen Film zu drehen, in dem keine Architektur vorkommt. Und überhaupt greift die Beziehung dieser beiden Medien viel tiefer als reine Filmausstattung und Dekor.<sup>202</sup> Ulrich Tragatschnig schrieb hierzu: „Von einer kritisch-künstlerischen Auseinandersetzung mit Architektur und urbanen Räumen darf ja weit mehr erwartet werden, als die Architektur oder die Stadt zum Motiv ästhetischer Anschauung zu machen.“<sup>203</sup> Dennoch ist es gerade dies, wozu Architektur dank der Postmoderne im Film verwendet wurde. Die Architektur wurde in dieser Zeit ein wesentlicher Bestandteil der Kulturindustrie – sie wurde zu einem Lifestyle-Logo. Dieser Umstand führte dazu, dass Regisseure vermehrt diese Marken-Architektur in Film und Werbung einsetzten und den jeweiligen Bauten kulturellen Verweischarakter einhauchten und sie so zu reinen Accessoires machten.<sup>204</sup> Die Verbindung von Architektur und Film muss der Forderung unterliegen, etwas Neues zu gestalten, das von einem der beiden alleine nicht zum Ausdruck gebracht werden kann. Eine zentrale Rolle spielen hierfür sowohl die Thematisierung des architektonischen Raumes, die experimentelle Auseinandersetzung mit diversen Raumstrukturen, Architekturtransformationen

<sup>202</sup> Vgl. Niegelhell 1994.

<sup>203</sup> Tragatschnig 2004, o.S.

<sup>204</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 99.

als auch die Bearbeitung historischer, philosophischer, sozialer, psychologischer und kultureller Aspekte von Architektur.<sup>205</sup> Katrin Vörmanek schrieb in der Zeitschrift *Bauwelt*, dass es in diesem Spannungsfeld nicht lediglich nur darum geht, dass in nahezu allen Filmen Architektur gezeigt wird, nicht darum, dass sich Häuser und Architekten porträtieren lassen und nicht darum, dass sich über die Qualität der Kulissen diskutieren lässt. Vielmehr geht es um die strukturellen Verwandtschaften, um Schnitte und Montagen, um Licht, Raum und die Bewegung in diesem – und um vieles mehr.<sup>206</sup> Letztlich muss jeder für sich selbst entscheiden, ob er den gebauten architektonischen Raum über die diversen Bildmedien erfahren will oder ob er sich ausschließlich mit den realen Räumen und Orten beschäftigt, welche ihm die Architektur anbietet.<sup>207</sup> Der architektonische Raum – so wie er in den neuen Medien dargestellt wird – folgt nämlich anderen Gesetzen als der tatsächlich gebaute architektonische Raum.

Um den reibungslosen Ablauf der Vorbereitungen und des Festivals an sich garantieren zu können, wurde der Verein *art.image* gegründet. Den Vorstand bildeten Charlotte Pöchhacker, Francesco de Luca – damals ebenfalls Vorstandsmitglied des *Haus der Architektur* in Graz – sowie die damalige Redakteurin der avantgardistischen

## 5.2. DER VEREIN

---

---

<sup>205</sup> Vgl. Ebda., 11.

<sup>206</sup> Vgl. Vörmanek 1995, o.S.

<sup>207</sup> Vgl. Steininger 1994, 6.



Abb. 45: Charlotte Pöchlhacker

Filmzeitschrift *BLIMP*, Gerhild Illmaier.<sup>208</sup> *Art.image* wurde mit dem Ziel gegründet, den Dialog zwischen Architektur, Kunst, Gesellschaft und Wissenschaft zu fördern und dabei die Suche nach neuen Formen der künstlerischen Zusammenarbeit sowie der Wissensproduktion in den interdisziplinären Zusammenhängen bei den jeweiligen Projektaktivitäten in den Vordergrund zu stellen. Im November 1992 fiel mit dem Erhalt der ersten schriftlichen Subventionszusage der offizielle Startschuss für das Projekt.<sup>209</sup> Als wichtigstes Instrumentarium für dieses Unterfangen – sowie zur Durchführung aller weiteren Projekte, die sich an der Schnittstelle von Architektur, Kunst, Medien, Theorie und Forschung bewegen – wurde im Jahr 1993 die *Medien und Architektur Biennale Graz*<sup>210</sup> ins Leben gerufen. Diese Entscheidung erfolgte bewusst vor dem Hintergrund der reichen und vielfältigen Architekturszene in Graz, deren internationale Bedeutung auf die experimentellen Formulierungen an der Schnittstelle zwischen Architektur und Kunst in den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts zurückgeht. Die *Grazer Schule* ist selbst über die Grenzen Österreichs hinaus längst zu einem Synonym für innovative Gestaltung in der Architektur geworden. Graz galt in den 1990er Jahren nicht gerade als eine Stadt, in der der Film als künstlerisches Medium eine prominente Rolle zu spielen schien.<sup>211</sup> Dank der Bemühungen von Charlotte Pöchlhacker und des Vereins *art.image* sollte sich die

<sup>208</sup> Vgl. Illmaier 1992, 1.

<sup>209</sup> Vgl. Pöchlhacker 1993, 10.

<sup>210</sup> Anm.: Die Medien und Architektur Biennale Graz hieß von 1993 bis 1997 *film+arc.graz*.

<sup>211</sup> Vgl. Niegelhell 1994, o.S.

Landeshauptstadt jedoch nach und nach zum neuen Zentrum und zur Anlaufstelle für sowohl den nationalen wie auch den internationalen Diskurs über die beiden Kunstgattungen Architektur und Film entwickeln. Selbsterklärte Aufgabe des Vereins war es, mittels der verschiedenen Medien, Felder, Disziplinen und Perspektiven ein Nachdenken über Architektur zu aktivieren, gleichzeitig aber auch theoretische Praktiken zu ermöglichen, zu fördern und zudem dazu beizutragen, diese in den öffentlichen Diskurs zu integrieren. Mit diesem Anspruch und einem radikal innovativen Konzept sollte sich die *Medien und Architektur Biennale Graz* zu einem rasend schnell wachsenden internationalen Netzwerk entwickeln und große Namen sowie wichtige Thematiken der internationalen Architektur-, Kunst- und Theorieavantgarde miteinander verbinden.<sup>212</sup> Das übergeordnete Thema *Film und Architektur* gab den Filmemachern, Architekten und Theoretikern einen Anreiz, sich in einer Zeit, in der sich die Städte in einer tiefen Krise befanden, die Möglichkeit, Brennpunkte zu beleuchten und neue Wege in einer durch elektronische Medien und Telekommunikationsmittel veränderten Stadt, zu beschreiten.<sup>213</sup>

Der Verein *art.image* setzte deutliche Akzente für eine westliche Kultur- und Kunstsparte in Graz, einer Stadt geprägt vom Ruf der *Grazer Schule der Architektur*. Diese steht für die Auseinandersetzung

---

<sup>212</sup> Vgl. *Art.image* 2003, 1.

<sup>213</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 5.

zeitgenössischer Architektur mit dem Lebensraum der Stadt und den aktuellen Lebensformen der Menschen.<sup>214</sup> Die Vitalität der *Grazer Schule* hat ganz wesentlich mit der offenen Haltung ihrer Protagonisten gegenüber kulturellen Phänomenen – insbesondere gegenüber der zeitgenössischen Kunst – zu tun.<sup>215</sup> Mit der *Medien und Architektur Biennale Graz*, welche laut eigenen Angaben die einzige internationale Veranstaltung war, die den behandelten Themenkomplex kontinuierlich zur Diskussion stellte<sup>216</sup>, reihte sich *art.image* hervorragend in die lebendige Tradition der *Grazer Schule* ein.<sup>217</sup> Intention des Festivals war es herauszufinden, inwieweit sich Film, Videos und andere neue Medien als Instrumente kritischer Reflexion von Architektur und Urbanismus betrachten lassen. Es galt die vielfältigen Beziehungen von erster und siebter Kunst anhand einer Reihe speziell dafür entworfener Programmpunkte zu ergründen.<sup>218</sup> Den Fokus der Biennale bildeten der architektonische Raum, seine Betrachtung sowie die Zugänge und die Wahrnehmungsformen, welche dem Betrachter durch die Bildmedien, denen Momente der Bewegung, der Beschleunigung und der Übertragung unterschiedlicher Zeitebenen inhärent sind, vermittelt werden.<sup>219</sup> Ein zentrales Anliegen der Organisatoren war es, „einen Dialog zwischen Kunst, Architektur, Gesellschaft und Wissenschaft zu initiieren und voranzutreiben um solcherart Zonen unverkennbarer Verbindungen zwischen den Disziplinen

---

<sup>214</sup> Vgl. Ebda., 3.

<sup>215</sup> Vgl. Ebda., 4.

<sup>216</sup> Vgl. Göllés 1995, 2.

<sup>217</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 4.

<sup>218</sup> Vgl. *Art.image* 1995b, 1.

<sup>219</sup> Vgl. Pöchhacker 1993b.

zu eröffnen.<sup>220</sup> *Art.image* entwickelte aus diesen Fragestellungen heraus mit der *Medien und Film Biennale Graz* eine umfassende Präsentation aktueller Medienkunst<sup>221</sup> und schaffte im deutschsprachigen Raum ein Forum für artistische Herangehensweise an das Spannungsfeld von Architektur und Film.<sup>222</sup> Darauf ausgerichtet, die Ebene der Betrachtung mit der Ebene der theoretischen Reflexion zu überlagern<sup>223</sup>, stellte *art.image* zeitgenössische Architektur in ein dynamisches Betrachtungsfeld sozialkritischer Produktion und reflektierte gesellschaftspolitisch relevante Fragen sowie Wechselwirkungen künstlerischer und architektonischer Strategien im urbanen Raum mittels visueller und kommunikativer Medien aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Dies wird durch die filmische Auseinandersetzung mit Architektur und Stadt ermöglicht. Die Wahrnehmungseingriffe des Films bieten die Möglichkeit, inmitten einer medial bestimmten Welt die Bedeutung der uns umgebenden Räume nicht nur zu erkennen, sondern auch bewusst wahrzunehmen.<sup>224</sup> Jedoch sollte die *Medien und Architektur Biennale Graz* nicht nur die Verwendung von Architektur als Gestaltungsmittel demonstrieren, sondern vor allem auch den Einsatz von audiovisuellen Medien in der Architektur beleuchten und hinterfragen. Die *Medien und Architektur Biennale Graz* war die erste steirische Kulturveranstaltung, welche Gelder aus dem Kulturtopf der Europäischen Union erhalten hat. Im Zuge des

---

<sup>220</sup> Mracek 2004, 12.

<sup>221</sup> Vgl. *Art.image* 1995b, 1.

<sup>222</sup> Vgl. Illmaier/Pöchhacker 1993.

<sup>223</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 11.

<sup>224</sup> Vgl. Pöchhacker 1993b.

Sonderprogramms *100 Jahre Film* – eingerichtet wegen der Befürchtung es komme zum Niedergang des europäischen Filmes, da nur etwa 20 Prozent der in Europa gedrehten Filme im Ausland gezeigt wurden – erhielt das Festival zahlreiche Förderungen.<sup>225</sup> Zudem wurde die Biennale maßgeblich vom damaligen *Bundesministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst*, dem einstigen *Bundesministerium für Unterricht und kulturellen Angelegenheiten*, dem Land Steiermark, der Stadt Graz, der Architektenkammer sowie dem Tourismusverband Graz stark gefördert.<sup>226</sup> Da es allerdings immer schwieriger wurde, Filmfestivals auf einem derart hohem Niveau alleine durch die öffentliche Hand zu finanzieren, wurden zudem unterschiedliche Firmen aus der Architektur- und Designsparte mit der Bitte um finanzielle Unterstützung sowie der Möglichkeit, eigene Werbung zu schalten, kontaktiert.<sup>227</sup> Zudem gab es immer wieder Kontaktaufnahmen zu den Veranstaltern anderer themenverwandten Festivals in Europa und dem Rest der Welt mit dem Ziel, Denkanstöße und Inspiration zu gewinnen. Am Ende all dieser Anstrengungen konnte jedoch ein großer Erfolg verbucht werden und die erste Auflage der *Medien und Architektur Biennale Graz* sollte unter dem Titel *film+arc.graz I* am 02. Dezember 1993 erstmals seine Pforten für das teils internationale Publikum öffnen.

---

<sup>225</sup> Vgl. o.V. 1995a, o.S.

<sup>226</sup> Vgl. Art.image 1995f.

<sup>227</sup> Vgl. Göllés 1995, 2.

Da es bis dato in Europa nur zwei Festivals zum Thema Architekturfilm gegeben hatte – in Lausanne und Bordeaux – genoss die erste Auflage von *film+arc.graz* bereits während der Vorbereitungszeit große Aufmerksamkeit.<sup>228</sup> Schon im Vorfeld hatten sich bereits namenhafte Filmemacher, Architekten, Journalisten, Vertreter diverser europäischen Institutionen, Herausgeber von fachspezifischen Printmedien sowie unterschiedlichste Fernsehsender angekündigt.<sup>229</sup> Neben dem *Geidorf Kunst kino*, welches als Hauptveranstaltungsart<sup>230</sup> von *film+arc.graz I* diente wurden die alternativen Festivalprogrammpunkte wie *Round Tables* und Symposien im *Haus der Architektur* und an der Technischen Universität abgehalten. Insgesamt wurden über 4000 österreichische Besucher und 150 Gäste aus dem Ausland gezählt. Der Großteil der Besucher des Festivals setzte sich aus Architekten, Architektur- und Kunststudenten sowie Zivilingenieuren und an Architektur und Design interessierten Gästen aus dem In- und Ausland zusammen.<sup>231</sup> Zeitweise wurden aufgrund der zahlreichen Besucher die Kapazitäten der Veranstaltungsorte sogar überschritten. Doch auch trotz dieser kleineren Probleme schienen die Besucher rundum zufrieden mit dem Ablauf und dem Festivalprogramm an sich. Gerade die hohen Besucherzahlen und die damit einhergehende Fortsetzung der regen Diskussionen auch außerhalb der festgesetzten Programmpunkte hatten großen Anteil an der

### 5.3. DAS FESTIVAL

---



Abb. 46: Charlotte Pöchlhacker bei der Eröffnungsrede von *film+arc.graz II*

---

<sup>228</sup> Vgl. Illmaier 1992.

<sup>229</sup> Vgl. Illmaier 1993, 2.

<sup>230</sup> Anm.: Der gesamte Filmwettbewerb wurde im Geidorf Kunst kino ausgetragen.

<sup>231</sup> Vgl. Art.image 1995f.

vielgelobten Atmosphäre des Festivals.<sup>232</sup> Mit einer Endbilanz von mehr als 12.300 verkauften Karten, mehreren restlos ausverkauften Filmvorstellungen und einem beinahe durchgehend positiven Presseecho konnte *film+arc.graz I* auf ganzer Linie überzeugen.<sup>233</sup> Das Magazin *Architekturjournal Wettbewerbe* schrieb: „Mit dem Erfolg des Festivals konnte sich der Veranstalter art.image auf Anhieb als Institution für den internationalen Austausch und die Dokumentation im Bereich Film und Architektur etablieren und ein Forum für den künstlerischen Architekturfilm im deutschsprachigen Raum schaffen.“<sup>234</sup> Jens Baer vom *ITVA*<sup>235</sup> schrieb, er könne ruhigen Gewissens behaupten, die Veranstaltung suche im deutschsprachigen Raum Ihresgleichen. Er wäre überrascht sowohl von der thematischen als auch von der künstlerischen Vielfalt des Programmes.<sup>236</sup> Obwohl das Festival gut besucht war, sowohl national wie auch international große Anerkennung fand und damit als großer Erfolg zu verbuchen war, verzeichnete *art.image* am Ende ein Minus von 150.000 ATS, was gemessen am Gesamtbudget von 2.3 Millionen ATS ein eher kleiner Anteil war. Eigenen Angaben zufolge war dieses Minus den hohen Produktionskosten des Festivalkatalogs und diversen technischen Pannen während des Festivals selbst zuzuschreiben.<sup>237</sup> Der aufwändig produzierte Festivalkatalog wurde den Besuchern zum Kauf angeboten und beinhaltete nicht nur ein Filmverzeichnis,

---

<sup>232</sup> Vgl. Art.image 1993b, 1.

<sup>233</sup> Vgl. Fischer-Graf 1995.

<sup>234</sup> Hellmayr 1994, o.S.

<sup>235</sup> Anm.: Internationaler Fachverband für audiovisuelle Kommunikation in München.

<sup>236</sup> Vgl. Pöchhacker 1994.

<sup>237</sup> Vgl. Illmaier 1994, 1.

der im Wettbewerb gezeigten Arbeiten, und Werbebeiträge der Sponsoren, sondern auch künstlerische Beiträge und Essays von diversen Größen der Architektur- und Filmszene. Dank der gelungenen Premiere stand der Kontinuität des Festivals in biennaler Form somit nichts mehr im Wege.<sup>238</sup>

Aufgrund der großen positiven Resonanz sowie der durchgehenden Akzeptanz von *film+arc.graz I* waren Charlotte Pöchhacker und ihr Team von *art.image* ermutigt, den Gedanken des Festivals weiterzuspinnen. Gerade das umfangreiche und durchgehend positive Medienecho zeigte, welch große Bedeutung der Veranstaltung auch über die Grenzen der Stadt und sogar des Landes hinaus beigemessen wurde. Diese Relevanz spiegelte sich ebenfalls in den zahlreichen Einreichungen aus den unterschiedlichsten Ländern der Welt wieder. Eben diese große Anzahl sowie die Qualität der eingereichten Arbeiten trugen maßgeblich dazu bei, dass mit dem Festival ein weiterer Brennpunkt mit internationaler Aussagekraft geschaffen wurde.<sup>239</sup> Einer der Ansprüche, die *art.image* selbst an die Beiträge stellte, war das Sichtbarmachen von Verhältnissen. Werden die Filme und Videos unter diesem Aspekt betrachtet und wird ihre Bedeutung als Dokument von Sichtweisen anerkannt, kann ein interessierter Festivalbesucher aus ihnen durchaus wertvolle Erkenntnisse gewinnen. Die einzelnen



Abb. 47: Charlotte Pöchhacker mit dem Grazer Bürgermeister Alfred Stingl

---

<sup>238</sup> Vgl. Pöchhacker 1994.

<sup>239</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 4.

Werke veranlassen den Betrachter dazu, Architektur auf unterschiedlichste Weise zur Kenntnis zu nehmen und auch jenseits der gezeigten Bilder nach den Strukturen der Wahrnehmung zu fragen. Zudem verleihen sie dem materiellen Raum wieder die Fähigkeit zur Erkenntnis und verhelfen dem Gebauten so zu einem neuen Sinn. Durch das Festhalten von Raum, Zeit und Bewegung in einer fiktiven Repräsentation – egal ob sich diese nun zwei- oder dreidimensional gestaltet – wird der Ausschnitt eines Handlungsraumes gezeigt, welcher es dem Betrachter ermöglicht, die gesehene Architektur in Relation zu einem breiten soziokulturellen Kontext zu reflektieren. Das Medium *Film* schafft es, auf vielfältige Art und Weise Formen der Lesung von Architektur zu vermitteln. Und mit eben diesen Berührungspunkten zwischen Film und Architektur, der Wahrnehmung der Stadt durch den Filter der *neuen Medien* und den neuen Perspektiven für den Planungsprozess in der Architektur befasste sich *film+arc.graz*.<sup>240</sup> Die visuellen Erforschungen spannten 1995 thematisch einen sehr weiten Bogen. Da die sogenannten *neuen Medien* seit Anfang der 90er Jahre immer mehr ins Zentrum des menschlichen Interesses gerückt waren, war es nur eine Frage der Zeit, bis der Fokus der Diskussion um die virtuellen Welten auf den menschlichen Körper fallen würden. Somit ist es kaum verwunderlich, dass der Tanz, der die Erfahrung der körperlichen

---

<sup>240</sup> Vgl. Hellmayr 1994, o.S.

Bewegung und die Einschreibung eines realen Körpers in den tatsächlich gebauten Raum reflektiert, einen der großen Schwerpunkte von *film+arc.graz II* bildete.<sup>241</sup> Der menschliche Körper ist eng mit dem Raum verbunden. Die Verknüpfung von Raum und Zeit im Tanz, so der französische Soziologe und Kulturphilosoph Michel de Certeau, biete eine Möglichkeit architektonischer Messung des Raumes.<sup>242</sup> *Film+arc.graz II* wurde am 22. November 1995 im Veranstaltungsort *Thalia* mit der multimedialen Performance *Fantastic Prayers* von Constance de Jong, Steven Vitello und Tony Oursler eröffnet. Am darauffolgenden Tag startete dann das Festivalprogramm mit dem internationalen Filmwettbewerb, welcher abermals im *Geidorf Kunstkino* abgehalten wurde. Wie schon die erste Auflage von *film+arc.graz* wurde auch ihre Fortsetzung von den sowohl inländischen als auch ausländischen Gästen ausgesprochen positiv aufgenommen. *Art.image* verzeichnete knapp 12000 Besucher in vier Tagen.<sup>243</sup> Um dem starken Andrang gerecht zu werden, mussten die Veranstalter zusätzlich zu den bereits bestehenden knapp 40 Programmpunkten noch sechs zusätzliche Filmvorführungen einschieben.<sup>244</sup> Wie schon im Jahr 1993 gab es wieder einen aufwändig gefertigten Festivalkatalog. Dieser wurde mit einer Auflage von 3000 Stück produziert und enthielt zwei extra für diesen Katalog in Auftrag gegebene Künstlerbeiträge, die dazu dienen sollten, den Inhalt



Abb. 48: Constance de Jong in *Fantastic Prayers*

---

<sup>241</sup> Vgl. *Art.image* 1995b, 1.

<sup>242</sup> Vgl. *Ebda.*, 1.

<sup>243</sup> Vgl. Pöchlhacker 1997b, 1.

<sup>244</sup> Vgl. o.V. 1995c, o.S.

über das Festivalprogramm hinaus noch interessanter zu gestalten. Dabei handelte es sich um *!merry-go(es)-round, architecture-stand(s)-by!* von Marc Mer und *Fingerabdrücke für unsichtbare Städte* von Irit Batsry.<sup>245</sup> Am Ende betragen die Gesamtkosten für *film+arc.graz II* über 4.7 Millionen ATS.

In der dritten Auflage des Grazer Architekturfilmfestivals *film+arc.graz* legte der Veranstalter den Fokus hauptsächlich auf die Vielfalt der sich verändernden *neuen Medien*, die zunehmende Verschmelzung medialer Darstellungsformen und deren unausweichliche Folgen für die vorherrschenden Kommunikationsstrukturen sowie den Formen und Funktionen des Urbanen. Diese Entscheidung spiegelte sich auch in der Eröffnungsaufführung vom 12. November 1997 wieder. In ihrer Performance *vodka konkav* erzählte die deutsche Theaterregisseurin und Choreographin Helena Waldmann in „gewohnt ungewohnter Weise“ eine surreale und halluzinatorische Reise durch sowohl reale als auch virtuelle Welten – eine Reise bis an die Grenzen der eigenen Wahrnehmung.<sup>246</sup> Inspiriert von Wenedikt Jerofejews' 1973 erstmals veröffentlichten literarischem Werk *Die Reise nach Petuschki* – die Geschichte eines Moskauer Alkoholikers auf einer Reise zwischen Realität, Virtualität und Illusion – griff Waldmann den Aspekt des Deliriums, welches ihrer Meinung nach großen Einfluss

---

<sup>245</sup> Vgl. Art.image 1995d.

<sup>246</sup> Vgl. Pöchhacker 1997, 108.

auf die Wahrnehmung habe, gekonnt auf und brachte das Thema der Bewegung, welche nicht körperlich stattfindet, sondern in ein anderes Medium verlagert und somit virtuell wird, erstklassig auf die Bühne.<sup>247</sup> Somit griff *film+arc.graz III* die Beschäftigung mit dem menschlichen Körper und dessen Bewegung im gebauten Raum auf und passte das Thema des zweiten Festivals dem Interesse an den *neuen Medien* an. Insgesamt wurden vom 12. bis zum 16. November 1997 knapp 11.000 in- und ausländische Gäste, sowie über 120 Künstler und Theoretiker verzeichnet.<sup>248</sup> Seinen Höhepunkt fand das Festival in der Preisverleihung. *Film+arc.graz III* entfernte sich im Vergleich zu seinen Vorgängern jedoch sehr weit vom eigentlichen Gegenstand der Betrachtung: der Architektur. Die Auseinandersetzung mit dem gebauten Raum verlagerte sich auf eine metaphorische Ebene, auf der hauptsächlich vom Verlust von Orten erzählt wurde. Durch die Beschränkung auf ausschließlich Film- und Videobeiträge wurde die Wunderwelt der *neuen Medien* im Wettbewerbsprogramm der ersten beiden Festivals an mancher Stelle als unterrepräsentiert aufgefasst. *Film+arc.graz III* erweiterte die Parameter, um der Fülle der *neuen Medien* gerecht zu werden und um der inhaltlichen Entkopplung von Wettbewerb zum Rahmenprogramm – die *neuen Medien* verschwanden keineswegs aus der Diskussion, nur weil sie nicht zum Filmwettbewerb zugelassen

---

<sup>247</sup> Vgl. Ebda., 108.

<sup>248</sup> Vgl. Lebinger 1997.



Abb. 49: Zahlreiche Besucher bei *film+arc.graz II*

waren – ein Ende zu setzen. Architekten und Cineasten fanden sich oftmals gemeinsam in Filmvorführungen wieder, bei denen lediglich einer auf seine Kosten kam, während die Interessen des anderen gänzlich vernachlässigt wurden – und umgekehrt.<sup>249</sup> Katrin Vörmanek schrieb hierzu in der Zeitschrift *Bauwelt* überspitzt: „Der Cineast ist entzückt, der Architekt im Nachbarsessel steht am Rande des Nervenzusammenbruchs.“<sup>250</sup> Es schien, als hätte man eher Filmenthusiast als Architekturbegeisteter sein müssen. Es fehlten schlicht die Architekturdokumentationen im Wettbewerbsprogramm. Die Gesamtkosten beliefen sich auf 5.5 Millionen ATS und wie schon bei den beiden Vorgängern des Festivals wurde das Budget weit überschritten. Laut eigener Aussage hat *film+arc.graz III* um einiges mehr gekostet als vorgesehen und es gab im Anschluss ein „klaffendes Loch“ zu stopfen.<sup>251</sup> Alles in allem wurde das Festival von den Medien wie auch von den Besuchern durchgehend als positives Erlebnis verbucht. Es bestand der mediale Konsens, dass es sein Ziel erreicht hat, indem es bewiesen hatte, dass es sinnvoll und notwendig war, sich den Berührungspunkten von Film und Architektur – vor allem unter dem Gesichtspunkt der *neuen Medien* – zu widmen.<sup>252</sup>

Angesichts des durchgängig positiven Medienechos sowie der rasant steigenden Besucherzahlen lässt sich nicht nur die

<sup>249</sup> Vgl. Vörmanek 1995, o.S.

<sup>250</sup> Ebd., o.S.

<sup>251</sup> Vgl. Art.image 1998b.

<sup>252</sup> Vgl. Randl 1994, 189.

Behauptung aufstellen, dass *film+arc.graz* als großer Erfolg zu verbuchen ist, sondern ebenfalls das Interesse und die Relevanz der Schnittstelle von Film und Architektur erkennen. Nicht nur, dass sich der Besuch des Festivals als Architekt und Filmemacher von einem professionellen Standpunkt aus gelohnt hat. Vielmehr bot es für Interessierte die Möglichkeit, sich mit den aktuellsten Themen aktiv sowie passiv zu beschäftigen und eventuell gewonnene Aufschlüsse mit einer vielseitigen Gruppe zu erörtern. Die französische Architektin Fiona Meadows beispielsweise schrieb in einem Brief an Charlotte Pöchhacker: „I came back to Paris with my head full of new ideas, new images, and a lot of energy to continue our future experimentations between the city and electronic media.“<sup>253</sup> Dass es jedoch nicht nur Positives zu verzeichnen gab, ist angesichts der schier unendlichen Themenvielfalt und Größe des Festivals kaum verwunderlich. Gemessen am finanziellen Risiko einer solchen Veranstaltung waren die monetären Defizite durchaus verkraftbar. Gegen kostenintensive technische Pannen helfen selbst die intensivsten Vorbereitungen nichts. Wichtig war jedoch, dass die zu behandelten Themenbereiche nicht zu kurz kamen und diese Aufgabe hat *art.image* außerordentlich gut gemeistert. Doch auch die Kritik am Filmwettbewerb war durchaus berechtigt. Philippe Dériaz schrieb in der Schweizer Zeitschrift *Werk, Bauen+Wohnen* es war „die Unschärfe der

---

<sup>253</sup> Vgl. Meadows 1995.

Begriffe, der Hang zu unausgegorenen Erzeugnissen, der Bezug zur Architektur und zum Städtebau oft fragwürdig, die Auswahl [der zum Wettbewerb zugelassenen Filme – Anm. d. Verf.] schwer nachvollziehbar.“<sup>254</sup> Es scheint als wäre die Auswahl der Filme zu vielschichtig gewesen. Die fehlende Begriffsbestimmung zog die für den Besucher oft unnachvollziehbare Filmauswahl mit sich. Bei *film+arc.graz III* führte die inhaltliche Entkopplung vom tatsächlich gebauten Raum dazu, dass die thematischen Grenzen der Beiträge für die Zulassung zum Filmwettbewerb derart verschwammen, dass das Publikum teils desinteressiert und teils schlicht überfordert war. In den ersten beiden Auflagen des Festivals beschäftigten sich die Besucher im Rahmenprogramm zwar bereits mit vergleichbaren Arbeiten, konnten aber im Zuge des Filmwettbewerbs Abstand hierzu gewinnen. Die durchgehende Konfrontation mit den teils schwer zugänglichen Themen hinterließ einen bitteren Nachgeschmack, was sich durchaus in den Berichten widerspiegelte. Ein Umstand der *art.image* in weiterer Folge dazu veranlassen sollte, sich bei folgenden Veranstaltungen thematisch wieder auf seine Wurzeln zurückzubedenken.

---

<sup>254</sup> Dériaz 1996, o.S.

1993 war es sicher der Architekturfilmwettbewerb, im Rahmen dessen dem Publikum im Laufe des gesamten Festivals insgesamt 45 ausgewählten Arbeiten gezeigt wurden, mit dem *film+arc.graz I* die Besucher in seinen Bann zog. Doch bot ihnen *art.image* zusätzlich ein breit gefächertes, publikumswirksames Rahmenprogramm.<sup>255</sup> Wenngleich es bei der ersten Auflage des Festivals noch vergleichsweise wenige Programmpunkte waren, welche kaum aus dem Schatten des Wettbewerbs hervorzutreten vermochten, untermalten diese die in den gezeigten Filmen behandelten Themen doch auf einzigartige Weise. Zusätzlich zu abgehaltenen Symposien über die Wechselbeziehung von Film und Stadt sowie elektronische Medien und deren Einflüsse auf Architekten und Filmemacher, wurden zwei Filmretrospektiven gezeigt. Zum einen wurden zukunftsweisende Ansätze, die sich in der Filmgeschichte finden lassen, in der Retrospektive *Visionary Space in Film History* untersucht. Zum anderen wurden künstlerisch und historisch interessante Filme zu den Themen Stadt und Urbanismus aus den Jahren 1920 bis 1960 in der Retrospektive *Belichtete Stadt* vorgeführt. Im Vergleich zu dem, was in den kommenden Jahren dem Publikum noch an Rahmenprogrammpunkten geboten werden sollte, war die Anzahl 1993 eher gering. Zwar wurden die diversen, im Filmwettbewerb behandelten Themen aufgegriffen und durch pointierte Gespräche, Diskussionen und Beiträge

---

<sup>255</sup> Vgl. Fischer-Graf 1995.

weiter aufgerollt, doch das Rahmenprogramm vermochte dem Filmwettbewerb kaum das Wasser zu reichen. Dieser war der eigentliche Star der Veranstaltung und der Rest stand in dessen Schatten, was vor allem auch an der Auslagerung an andere Veranstaltungsorte lag. Ein Umstand, der sich bereits zwei Jahre später ändern sollte. Neben dem internationalen Wettbewerb bot *art.image* den Besuchern 1995 ein noch vielfältigeres Rahmenprogramm. Beispielsweise wurde, passend zum Fokus des Festivals, in Zusammenarbeit mit der Technischen Universität Graz ein Hochschulforum über elektronische Medien und deren Einfluss auf die Architektur gestaltet, in welchem sich die Teilnehmer unter anderem mit dem Einsatz avancierter Technologien, der Emanzipation der Architektur und der Erschaffung völlig neuer Raum-Zeit-Konzepte auseinandersetzen konnten. Im Zuge eines Symposiums konnten die Besucher gemeinsam über Themen wie Bild- und Raumwahrnehmung reflektieren. Im Programmpunkt *Wohnen – GE-Wohnt* wurden unterschiedlichste Wohnperspektiven beleuchtet, die Wohnangebote in populären Spielfilmen analysiert sowie die suggestive Kraft filmischer Darstellung von Alltagskultur auf das tägliche Umfeld des Menschen diskutiert.<sup>256</sup> Die bereits 1993 vorgeführte Filmretrospektive *Belichtete Stadt* wurde fortgesetzt und zudem um ein thematisch passendes Symposium erweitert. So wurde den Besuchern die Möglichkeit geboten,

---

<sup>256</sup> Vgl. *Art.image* 1995e, 2.

sich sowohl passiv wie auch aktiv mittels ausgewählter Filme und Videos mit der täglichen Erfahrung und Wahrnehmung des Stadtraumes unserer unmittelbaren Vergangenheit zu beschäftigen.<sup>257</sup> In mehreren *Special Screenings* wurden unterschiedliche Bereiche der Thematik Film und Architektur sowie die Schnittpunkte der beiden Kunstformen einer genaueren Betrachtung unterzogen.<sup>258</sup> *Film+arc.graz II* partizipierte außerdem an einem stadtumgreifenden Netzwerk: Beim *One Minute World Festival* wurde in über 100 Städten auf der ganzen Welt gleichzeitig eine Auswahl von einminütigen Filmen unter dem Motto *Augen der Stadt* gezeigt.<sup>259</sup> Einen der Höhepunkte des Rahmenprogramms bildete allerdings ein Novum des Festivals: die *Personale* über den amerikanischen Architekten und Konzeptkünstler Gordon Matta-Clark. Zum ersten Mal wurde in Österreich sein filmisches Gesamtwerk in Form einer installativen Ausstellung einem breiten Publikum zugänglich gemacht.<sup>260</sup> Matta-Clark galt als romantischer Abenteurer, der Kunst als persönliches Wagnis sah und seine Werke als emblematische Gesten inszenierte.<sup>261</sup> Im Zuge seiner Arbeit ging der Künstler oft hohe körperliche Risiken ein und produzierte viele seiner Werke ohne Genehmigungen von offizieller Seite und somit illegal.<sup>262</sup> Matta-Clark beschäftigte sich oft mit ruinösen, bereits dem Abbruch geweihten Gebäuden und zerschnitt diese in seinen *Cuttings*, um dem Betrachter nicht nur Struktur und architektonischen



Abb. 50: Gordon Matta-Clark

---

<sup>257</sup> Vgl. Art.image 1994b.

<sup>258</sup> Vgl. Art.image 1995e, 1.

<sup>259</sup> Vgl. Art.image 1995c.

<sup>260</sup> Vgl. Pöchlacker 1995, 7.

<sup>261</sup> Vgl. Ebda., 160.

<sup>262</sup> Vgl. Ebda., 162.

Aufbau zu zeigen, sondern diesem auch Einblick in die Wohnumstände zu gewähren. Zwar hätte er eigenen Aussagen zufolge lieber mit brandneuen Bauten gearbeitet, welche bei weitem noch nicht bereit für seine Axt gewesen waren, bekam jedoch aufgrund mangelnder Gelegenheit und fehlenden Lizenzen nie eine Chance dazu.<sup>263</sup> Der amerikanische Künstler Dan Graham schrieb in einem der einflussreichsten Texte, die bisher über Matta-Clark geschrieben wurden, dass dieser den Kreislauf von Produktion und Konsumption durchbreche und damit die erinnerte Geschichte der Stadt rehabilitiere. Anstatt die Vergangenheit zu rekonstruieren, untersuchte er mit seinen Schnitten und Perforationen die Ablagerungen der Geschichte in der bestehenden Architektur.<sup>264</sup> Ein Gedanke, welcher mit dem Grundsatz der während *film+arc.graz* behandelten Themen übereinstimmte. In der dritten Auflage von 1997, *film+arc.graz III*, wurde darüber hinaus auch die Thematik *Tanz und Architektur* in das Rahmenprogramm aufgenommen. Neben Helena Waldmanns *vodka konkav* wurde auch die Performance *The Millennium* von Wayne McGregor aufgeführt. Dennoch lag der Fokus des Rahmenprogramms – wie auch der des Filmwettbewerbs – offensichtlich auf der Wunderwelt der *neuen Medien*. Ein Expertenpanel diskutierte die Bedeutung und die Entwicklung der *neuen Medien* CD-Rom und Internet und ein Hochschulforum wurde zum Thema der

---

<sup>263</sup> Vgl. Ebda., 159.

<sup>264</sup> Vgl. Graham 1996, 220f.

neuen Kommunikationstechnologien und deren Auswirkungen auf das Verständnis von Urbanität abgehalten. Unter dem Titel *Materielle und visuelle Gedächtnisstrukturen* fanden sowohl ein Symposium als auch eine thematische Filmreihe statt. Obwohl sich viele der Programmpunkte mit diesen sehr technisch angehauchten Themenfeldern beschäftigten, widmeten sich natürlich auch einige dem Thema Film. So wurden Architekturfilme in Künstlergesprächen analysiert und ein Roundtable beschäftigte sich mit der Darstellung von Architektur im Fernsehen. Es gab einen Filmworkshop zum Thema Architekturdokumentation und es wurden dem Publikum zudem fünf Filmreihen gezeigt: *Carte Blanche* zeigte eine Auswahl deutscher Filme, in denen die Stadt als dynamischer Gegenstand momenthafter und flüchtiger Impressionen thematisiert wurde. *Images from the East* setzte die Architektur der Stadt mit der Architektur des Films in Relation, wobei sich die Auswahl der Filme auf Arbeiten aus osteuropäischen Ländern beschränkte. In *Vor Ort* wurde 25-mal die Stadt mittels kinematographischen Gegenentwürfen ins Bild gesetzt. *Remebrances – Visible Cities* suchte nach Stätten gelebter und ungelebter Monumente und nach den Anzeichen einer nicht fassbaren Geschichte und verlorenen Zeiten. In *Shifting Grounds* wiederum wurde der Blick des Zuschauers auf die fragilen Orte der Kindheit gerichtet – Orte zwischen Erinnerung, Traum und



Abb. 51: Charles und Ray Eames

Fantasie.<sup>265</sup> Doch nicht nur in technologischer Hinsicht blickte *art.image* 1997 in die Zukunft. Um den Nachwuchs zu fördern, wurde jungen Filmemachern bei *film+arc.graz III* erstmals eine eigene Drehbuchbörse geboten. Regisseure und Autoren wurden eingeladen ihre Drehbücher zum Thema Architekturfilm einzureichen, um sie von einer Fachjury bewerten zu lassen. Diese wählte die 15 vielversprechendsten Arbeiten aus und diskutierte sie mit Filmkritikern und -produzenten. Zusätzlich bot *film+arc.graz III* den Nachwuchsfilmemachern einen eigenen kleinen Wettbewerb namens *Debut*, bei dem diese ihre Arbeiten einreichen konnten. Wie auch schon die Jahre zuvor gab es außerdem wieder unterschiedlichste Symposien. In einem davon gingen die Teilnehmer unter dem Titel *In Search of Dialog Spaces* auf die Suche nach den Zwischenräumen und den Interaktionsbewegungen, in denen urbane Relationen wechselnde Formen annehmen und soziale Beziehungen kulturell und gesellschaftspolitisch formuliert werden.<sup>266</sup> Ein weiteres Symposium war *Bild, Raum und Gedächtnis*, welches auf einen interdisziplinären Gedankenaustausch bezüglich des kollektiven urbanen Gedächtnisses abzielte. *Film+arc.graz III* führte das 1995 erstmals vorgestellte Konzept der *Personale* fort und stellte sowohl die Werke des amerikanischen Architekten-Ehepaars Charles und Ray Eames wie auch die des ungarischen Künstlers László Moholy-Nagy vor. Zudem wurde eine interaktive

<sup>265</sup> Vgl. *Art.image* 1997a, 1f.

<sup>266</sup> Vgl. *Art.image* 1996b.

Installation im öffentlichen Raum von Rafael Lozano-Hemmer im Zuge der Reihe *Relationale Architektur* gezeigt. Dabei wurden spezielle Arbeiten thematisiert, die Gebäude und öffentliche Räume durch ein Fremdgedächtnis technisch aktualisieren.<sup>267</sup> Lozano-Hemmers Installation *RE:Positioning Fear* nutzte das geschichtsträchtige Grazer Landeszeughaus und transformierte es mittels Webseite, Webcams, 3D-Trackern und Projektoren in eine Leinwand, die Architektur, Bevölkerung und Geschichte miteinander verband.<sup>268</sup> Während die Installation in vollem Gange war, wurde auf der eigens eingerichteten Webseite per Livechat das Thema Angst in acht thematischen Blöcken diskutiert: Geographie, Biologie, Kunst, Wirtschaft, Architektur, Technologie, Internet und die Angst vor dem Ende. Der Chatverlauf wurde in Echtzeit per Projektor an die Fassade des Landeszeughauses geworfen und konfrontierte die Teilnehmer so mit gegenwärtigen Ängsten wie globale Erwärmung, AIDS, Terrorismus und Flüchtlinge.<sup>269</sup> Um den Text und somit auch das Gebäude zu entschlüsseln, musste sich jedoch ein mit einem Sensor ausgestatteter Partizipant vor der Fassade hin und her bewegen. Ein zweiter Projektor warf nun dessen Schatten scharf an die Wand und enthüllte dort das Geschriebene. Die Position des Teilnehmers konnte dank dem Sensor genau berechnet werden. Dieses Verfahren wurde *Tele-Absence* getauft und spielt mit dem Gedanken des Schattens,



Abb. 52: Die Installation *RE:Positioning Fear* an der Fassade des Landeszeughaus

<sup>267</sup> Vgl. Art. image 1997d, 2.

<sup>268</sup> Vgl. Lozano-Hemmer 1997b, 1.

<sup>269</sup> Vgl. Ebda., 2f.

der Abwesenheit von Licht, als Schauplatz telematischer Aktivität.<sup>270</sup> Das Landeszeughaus als eines der ehemaligen größten Militärarsenale Europas wurde aus der Angst vor einer Türkenbelagerung erbaut<sup>271</sup> und bot so den perfekten Ort, um das Publikum sowohl mit den Ängsten der Vergangenheit als auch mit denen der Gegenwart zu konfrontieren. Wie schon der Rest des Rahmenprogrammes und ein nicht unerheblicher Teil der Wettbewerbsbeiträge beschäftigte sich auch Lozano-Hemmers Installation nur sehr peripher mit Film, Architektur oder gar beidem: Die Thematisierung des Raumes wich auf eine sehr metaphorische Ebene aus. So war es auch kaum überraschend, dass sich die *Personalen* in diesem Jahr dem Ehepaar Eames sowie Moholy-Nagy widmeten. Bei der Gestaltung ihrer Möbel wirkte Charles Eames eher als technisch treibende Kraft, während seine Frau Ray sich dem künstlerischen Part widmete. Sie repräsentieren damit ein harmonisches Zusammenspiel von Technik und Kunst, welches auch die Wettbewerbsbeiträge von *film+arc.graz III* anstrebten, wengleich oftmals doch der eine oder andere Aspekt überwog. Moholy-Nagy hingegen beschäftigte sich intensiv mit der nichtgegenständlichen Malerei. Auf eben dieser Nichtgegenständlichkeit lag der Fokus vieler der 1997 gezeigten Arbeiten. Wengleich das Rahmenprogramm auf einer gedanklichen Ebene eng mit dem Filmwettbewerb verknüpft war, lässt sich doch nicht behaupten,

---

<sup>270</sup> Vgl. Ebda., 4.

<sup>271</sup> Vgl. Ebda., 5.

dass das eine großen Einfluss auf das andere ausgeübt hätte. Im Gegensatz dazu schien das Rahmenprogramm von *film+arc.graz I* geradezu auf die Wettbewerbsthemen zugeschnitten zu sein, wenngleich es geringer ausgefallen war. Zudem standen während der ersten beiden Auflagen die Filme – vor allem die Spielfilme – noch im Vordergrund. Die gezeigten Filmreihen knüpften nicht nur an die behandelten Themen an und unterstützten die Reflexion darüber, sondern boten den Besuchern auch, im Gegensatz zu *film+arc.graz III*, einen leichteren Zugang hierzu und schafften es zugleich, diese dazu anzuregen, sich auch aktiv mit ihnen zu beschäftigen.

Damit *film+arc.graz* seiner Vorreiterrolle gerecht werden konnte, wurde bei der Auswahl des Filmprogramms besondere Aufmerksamkeit auf die innovative Behandlung der Themen, das Aufzeigen neuartiger Tendenzen, den künstlerischen Anspruch sowie den Informationsgehalt der eingereichten Arbeiten gelegt. Diese Aspekte sollten fortan die Beurteilungskriterien nicht nur für die Nominierung der Preisträger, sondern auch für die Vorauswahl der Filme bilden.<sup>272</sup> *Art.image* ging es dabei nicht um Filme und Videos, die durch ihre Filmsprache und ihren Informationswert überzeugen konnten. Vielmehr mussten sie zudem auch als

## 5.5. DER WETTBEWERB

---

---

<sup>272</sup> Vgl. Art.image 1995f.

künstlerisches Dokument Geltung besitzen.<sup>273</sup> Als solches unterliegt der Architekturfilm der Verpflichtung, etwas Neuartiges zu schaffen – etwas, das von einer der beiden Kunstformen alleine nicht zum Ausdruck gebracht werden kann.<sup>274</sup> Das Programm des Festivals zeigte nicht nur kreative Formen der Auseinandersetzung mit gebauten Strukturen und deren ideologische und ästhetische Implikationen, sondern lenkte zudem den Blick des Betrachters so, dass es diesem ermöglicht wurde, die in den Filmen und Videos gezeigten Architekturen auf unterschiedlichste Art und Weise zur Kenntnis zu nehmen und jenseits der Bilder nach Strukturen der Wahrnehmung zu fragen, wodurch dem Gebauten Sinn verliehen wird. Durch das Festhalten von Raum, Zeit und Bewegung mittels Film wird dem Betrachter ein Ausschnitt eines Handlungsraumes gezeigt. Dies ermöglicht es ihm, die dargestellte Architektur in einem breiten soziokulturellen Kontext zu reflektieren.<sup>275</sup> Im Wettbewerbsprogramm fanden sich die unterschiedlichsten Subgenres wieder: experimentelle Auseinandersetzungen mit Stadtstrukturen, Filme, die Raumstrukturen beleuchten, Stadtessays oder gar Architekturtransformationen.<sup>276</sup> Einzig die Stadt schien sich durch einen Großteil der eingereichten Projekte zu ziehen, ist es doch ein Thema, welches Regisseure und Filmemacher bereits seit Anbeginn der Filmgeschichte faszinierte und in seinen Bann zog – und auch in der Zukunft weiterhin tun sollte.

---

<sup>273</sup> Vgl. Art.image 1993a.

<sup>274</sup> Vgl. Art.image 1995e, 1.

<sup>275</sup> Vgl. Pöchhacker 1995, 6.

<sup>276</sup> Vgl. Pöchhacker 1997c, 3.

Für das Wettbewerbsprogramm von *film+arc.graz I* konnten sämtliche Arbeiten aus den Kategorien Fiktion, Dokumentation und Experimentalfilm eingereicht werden, solange die Filme nach dem 30.06.1991 fertiggestellt wurden. Animationsfilme waren ebenfalls zum Wettbewerb zugelassen. Es gab keinerlei Einschränkungen, was die Filmlänge und die Thematik betrifft, solange sie sich in ausreichendem Maße mit den Themen Architektur, Urbanistik, Landschaftsgestaltung oder Design auseinandersetzen. Zum Filmwettbewerb zugelassen waren alle damals gängigen Formate.<sup>277</sup> Aus einem Pool aus knapp 300 Filmen, welche aus 42 Ländern eingereicht wurden, nominierte eine Vorjury in einem langwierigen Auswahlprozess die besten und spannendsten 45 Arbeiten.<sup>278</sup> 1993 gab es unter den Einreichungen sowie unter den Vornominierungen sehr viele Künstlerporträts. Einige Filme beschäftigten sich beispielsweise mit dem Leben und den Arbeiten Sir John Soanes, Ernest Cormiers, des Ehepaares Eames sowie mit dem Architekturbüro *Coop Himmelb(l)au*. Dennoch war es das Thema der Stadt, dem sich ein Großteil der Filme widmete – selbst wenn diese der Arbeit nur als Kulisse diente. Šarūnas Bartas' Spielfilm *Trys Dienos (1991)* handelt von zwei jungen Männern, welche sich aus ihrem Heimatdorf in Litauen nach Kaliningrad begeben. Sie treffen dort auf zwei junge Frauen und begeben sich mit diesen auf die Suche nach passenden Orten,

---

<sup>277</sup> Anm.: Super-8, 16mm, 35mm, VHS, S-VHS, Hi8, U-matic, Betacam, Betacam SP.

<sup>278</sup> Vgl. Illmaier 1993, 2.

um ihre Melancholie mit Sex zu betäuben. Bartas nutzt die Stadt zwar scheinbar lediglich als Set für seine Geschichte, doch vermag es mittels der spezifisch ausgewählten Drehorte – der Großteils des Films spielt in den dunklen Kellern, tristen Bars und halbverfallenen Gebäuden des Hafenviertels Kaliningrads – die Seelenlandschaften der Hauptdarsteller meisterhaft zu unterstreichen. Um diesen Effekt noch weiter zu verstärken, stellt er den verfallenen Stadträumen immer wieder Einblicke in hell erleuchtete Wohnzimmer anderer Stadtbewohner entgegen.<sup>279</sup> *Trys Dienos* ist weniger ein Film über Architektur, vermag es aber diese gekonnt einzusetzen, um gezeigte Emotionen zu verstärken und es so dem Zuschauer zu ermöglichen, sich in die Psyche der Protagonisten hineinzusetzen. Es gab jedoch auch ganz andere Herangehensweisen an das Thema. Viele Arbeiten behandelten die Vergangenheit von Städten und deren Auswirkung auf das heutige Leben in diesen. Mariana Celac und Sorin Iliesiu reflektieren mit ihrem Film *That remarkable Visitor (1992)* beispielsweise den Einfluss der Zwischenkriegszeit auf die rumänische Hauptstadt Bukarest und die dort florierende avantgardistische Architektur- und Kunstszene vor der Machtergreifung der Kommunistischen Partei, welche den Bau moderner Gebäude unterband.<sup>280</sup> *Die vergessene Stadt – Butte, Montana (1992)* von Thomas Schadt beschäftigt sich mit der turbulenten

---

<sup>279</sup> Vgl. Pöchhacker 1993, 71.

<sup>280</sup> Vgl. Ebda., 69.

Vergangenheit dieser Bergarbeiterstadt und ihrer Entwicklung von einer Kleinstadt zu einer der reichsten Städte der USA – sie wurde sogar „the richest Hill on Earth“ genannt – sowie ihrem Fall. Durch die rasch sinkenden Kupferpreise und der damit einhergehenden Bevölkerungsflucht ist Butte Heute mit knapp 30.000 Einwohnern tatsächlich beinahe eine Geisterstadt. *Die vergessene Stadt* zeigt dem Zuschauer eine Geschichte des amerikanischen Traums und schafft eine Parabel auf das Leben und die Kultur der Bevölkerung, die felsenfest an dieser Idee festhält.<sup>281</sup> Saad Salmans *Conte-Moi Shibam (1991)* wiederum untersucht die Stadt Shibam und deren herausragende Architektur. Die knapp 500 aus speziellen Lehmziegeln erbauten Hochhäuser sind eines der außergewöhnlichen Beispiele jemenitischer Architektur. Salman bietet dem Zuschauer Einblicke in die Konfrontation mit den Naturgewalten und deren Einfluss auf spezifische Ausprägungen der Bauten.<sup>282</sup> Andere Arbeiten wiederum bieten eine aktuellere Herangehensweise an das Thema Architektur, Stadt und Urbanismus. Philip Aractingi schuf mit *Beyrouth de Pierre et de Mémoires (1992)* einen Film, in dem sich Vergangenheit und Gegenwart perfekt die Waage halten. Er ist weder eine Dokumentation, noch kann man ihn als einen fiktiven Film bezeichnen. Aractingi zeigt Eindrücke des nach dem Krieg verwüsteten Beirut und dessen Einwohner, ohne dem Zuschauer



Abb. 53: Hochhäuser aus Lehmziegeln in Conte-Moi Shibam



Abb. 54: *Beyrouth de Pierre et de Mémoires* zeigt das vom Krieg verwüstete Beirut

<sup>281</sup> Vgl. Ebda., 40.

<sup>282</sup> Vgl. Ebda., 33.



Abb. 55: Dublin im Städteporträt in *In Flags or Flitters: Pictures of Dublin*



Abb. 56: *Paris, Roman d'une Ville*

Abb. 57: *Pavillon der acht Ecken*

dabei etwas erklären zu wollen – er zeigt es lediglich.<sup>283</sup> Donald Taylor Blacks *In Flags or Flitters: Pictures of Dublin* (1991) schuf ein Porträt der irischen Hauptstadt und beleuchtet mittels Archivmaterial die visuelle Impression und die architektonischen Manifeste sowie deren Auswirkung auf Kunst und Künstler.<sup>284</sup> Als ein weiteres Stadtporträt konnte *Paris, Roman d'une Ville* (1991) die Besucher in seinen Bann ziehen. Stan Neumann untersuchte die französische Hauptstadt und versuchte eine Antwort auf die Frage zu finden, warum gerade sie als Maßstab zur Bewertung anderer europäischer Städte herangezogen wurde. Auf einem Streifzug durch Paris werden Details beleuchtet, die vom Betrachter sonst kaum wahrgenommen werden, wie beispielsweise Rollläden, Fensterreliefs und Straßenecken. Somit zeigt er alles, was längst so bekannt ist, dass es übersehen wird, obwohl die Identität und die Seele der Stadt sich in eben diesen Details versteckt.<sup>285</sup> Die Kameraarbeit wirkt zwar dank der oft abstrakten Kamerafahrten verspielt, bietet dem Zuschauer jedoch eine nüchterne Aufzeichnung des Stadtgewebes. In *Paris, Roman d'une Ville* geht die Kamera ihrer ursprünglichen Funktion – die Rekonstruktion von großen städtischen Ordnungsdispositiven – nach.<sup>286</sup> Oftmals beschäftigten sich die eingereichten Arbeiten auch nur mit einem speziellen Gebäude. Mit *Pavillon der acht Ecken* (1992) schuf Hannes Zell eine Dokumentation über den

<sup>283</sup> Vgl. Ebda., 30.

<sup>284</sup> Vgl. Ebda., 48.

<sup>285</sup> Vgl. Ebda., 60.

<sup>286</sup> Vgl. Ebda., 17.

Wiederaufbau des achteckigen Pavillons in Nepal. Über drei Jahre hinweg wurde die Rekonstruktion des von einem Erdbeben zerstörten *Cyasilin Mandap* aufgezeichnet.<sup>287</sup> Roger Connahs *Take Five* (1993) wiederum erforscht die Erfahrungen von fünf jungen Studenten während ihrer Arbeit am finnischen Pavillon auf der *Expo 92* in Sevilla sowie die Frage, ob ein Gebäude dazu in der Lage ist, die Kultur eines gesamten Landes zu repräsentieren.<sup>288</sup> Mit einem Gebäude einer etwas anderen Größenordnung befasste sich Carmen Tartarotti in ihrem Film *Paradiso del Cevedale* (1993). Dieses futuristische Luxushotel wurde unter Mussolini erbaut und florierte, bis es im Zweiten Weltkrieg als Kurhotel für NS-Soldaten zweckentfremdet wurde. Spätere Versuche, das *Paradiso* wieder zu etablieren, scheiterten und so wurde es der Natur, in der es errichtet wurde, überlassen. Tartarotti lässt sowohl ortsansässige Bauern, als auch „Fremde“ ihre persönlichen Geschichten über das Hotel und dessen Einfluss auf das dortige Leben erzählen und macht für den Zuschauer so Zeiträume und ihre dramatischen Veränderungen sichtbar. *Paradiso del Cevedale* ist weniger ein Film über das Hotel selbst, als eine Ansammlung von Geschichten darüber und ein Bild vom Aufeinandertreffen von Stadt und Land.<sup>289</sup> Auf die Suche nach den Spuren der Vergangenheit begibt sich auch Dominique Cabrera mit dem Film *Val Fourré: Chronique d'une Banlieue ordinaire* (1992). In dieser



Abb. 58: Val Fourré: *Chronique d'une Banlieue ordinaire* thematisiert Erinnerung und Verlust

<sup>287</sup> Vgl. Ebda., 62.

<sup>288</sup> Vgl. Ebda., 68.

<sup>289</sup> Vgl. Ebda., 59.



Abb. 59: *Folded Follies* bietet ein Spiel mit dem Dekonstruktivismus

Dokumentation über einen Hochhauskomplex, der zur Vermeidung von sozialen Konflikten gesprengt werden sollte, kehren die ehemaligen Bewohner zusammen mit der Regisseurin ein letztes Mal zurück in ihre Wohnungen. Dort erzählen sie von ihrem Leben, ihren Geschichten und ihren Erinnerungen an diesen Wohnort.<sup>290</sup>

Die mitunter spannendsten Arbeiten beschäftigten sich experimentell mit dem Raum. Hier fand jede Arbeit ihre ganz eigene Herangehensweise an die Thematik. Für *Folded Follies* (1993) filmte Van McElwee beispielsweise Detailaufnahmen von Bernard Tschumis dekonstruktiven Elementen im *Parc de la Villette* in Paris. Tschumi versuchte sich mit dem Konzept dieser Follies der architektonischen Ideologie der Konsumarchitektur zu entziehen. Die Pfade und Brücken des Parks stellen selbst eine Interpretation eines Filmes dar – eine cineastische Promenade geprägt von forcierten Blickrichtungen und Schnittstellen.<sup>291</sup> McElwee versetzte die Follies mittels Kamera, Schnitt und Musik in Bewegung. Die Aufnahmen werden ständig in verschiedenen Geschwindigkeiten wiederholt und unterwerfen so das Gezeigte einer radikalen Transformation.<sup>292</sup> Scott Starks *Unauthorized Access* (1993) untersucht das von ihm erklärte Ziel der Geschäftswelt: ein Büro mit Aussicht. Hier verdichten sich Prestige, Macht und Erfolg. Stark umgeht die sonst üblichen Instanzenwege,

<sup>290</sup> Vgl. Ebda., 73.

<sup>291</sup> Vgl. Ebda., 110.

<sup>292</sup> Vgl. Ebda., 43.

durchbricht Barrieren und schafft so ein urbanes Sabotage-Video.<sup>293</sup>

Ein im Filmwettbewerb wiederkehrendes Thema war die Straße. So bietet *Mobile Stabile* (1992) von Othmar Schmiderer und Harald Friedl eine filmische Annäherung an die Autobahn. Der Film zeigt die bebaute Landschaft, die monumentale Architektur mitsamt ihrer Bedrohlichkeit sowie den Rausch der Fahrt.<sup>294</sup> Raimund Krummes *Die Kreuzung* (1991) hingegen beschäftigt sich mit dem Problem, was geschieht, wenn sich zwei Straßen treffen: Ein Mann kommt an eine Kreuzung und hat keine Ahnung in welche Richtung er weitermarschieren soll.<sup>295</sup> Auch die Anfänge der Beschäftigung mit Cyberarchitektur fanden ihren Weg in das Wettbewerbsprogramm: Yu-ichi Fushimi und Satoshi Sugiyama erklären in ihrer Arbeit *Cyber-Archi* (1993) die Architektur für tot und läuten mit deren Begräbnis einhergehend die Geburt der Cyberarchitektur ein.<sup>296</sup> *Sisters of Reality* (1993) von Bernhard Mayr und Gregor Hartmann hingegen demonstriert, basierend auf der Penrose-Treppe von M.C. Escher, dass das Erzeugen von unmöglichen Wirklichkeiten nach der Cyberarchitektur verlangt.<sup>297</sup> Den *Großen Preis der Jury* und das damit verbundene Preisgeld von 70.000 ATS konnte der Spielfilm *Trys Dienos* für sich gewinnen. Zwei weitere Preise – jeweils dotiert mit 50.000



Abb. 60: Die Autobahn als zentrales Thema in *Mobile Stabile*

<sup>293</sup> Vgl. Ebda., 72.

<sup>294</sup> Vgl. Ebda., 54.

<sup>295</sup> Vgl. Ebda., 38.

<sup>296</sup> Vgl. Ebda., 35.

<sup>297</sup> Vgl. Ebda., 64.

ATS – wurden an *Paradiso del Cevedale* und *Paris, Roman d'une Ville* verliehen. Zudem wurden die Filme *Folded Follies*, *Site/Pre-Jék-Shen/*, *Take Five*, *Unauthorized Access* und *Val Fourré: Chronique d'une Banlieue ordinaire* mit lobenden Anerkennungen bedacht.<sup>298</sup> Aus den behandelten Themen sowie aus den ausgezeichneten Filmen lassen sich einige Erkenntnisse gewinnen. Auffallend ist, dass kein einziges Künstlerporträt einen Preis gewinnen konnte. Dies könnte einerseits darauf zurückzuführen sein, dass sie nur die Hälfte des Publikums – die Architekturbegeisterten – in ihren Bann zu ziehen vermochten. Viel wahrscheinlicher lag es jedoch an dem Umstand, dass die Beschäftigung mit der Architektur bei diesen Arbeiten wohl zu oberflächlich war. Natürlich ist es, zumindest für die an der Thematik interessierten Besucher, spannend und informativ, sich diese Art von Film anzusehen. Jedoch hat es nur wenig mit dem Thema Filmarchitektur zu tun. Die Filme, die die Hauptpreise gewinnen konnten, beschäftigten sich auf ihre eigene Art und Weise kreativ mit entweder einem einzelnen Gebäude, oder aber einer ganzen Stadt. Erstaunlich ist hierbei, dass der Hauptpreis an einen Film ging, der die Stadt lediglich als Unterstützung für den Emotionstransfer nutzte, sich jedoch sonst nicht weiter mit ihr beschäftigte. Zwar ist *Trys Dienos* ein guter Film, doch ist er genau genommen kein Architekturfilm. Weiters ist es auffallend, dass 1993 fast ausschließlich

---

<sup>298</sup> Vgl. Hellmayr 1994, o.S.

Filmexperimente die lobenden Anerkennungen für sich entscheiden konnten. Diese konnten die Jury wohl mit ihrer visuellen Ausdruckskraft und der Liebe zum Detail überzeugen. Es sind Spiele mit Raum und Zeit, Starrheit und Geschwindigkeit – Experimente, von denen kaum eines eine Länge von 10 Minuten überschreitet. Es ist aber gerade die spielerische Herangehensweise, die den Reiz der Thematik ausmacht und es sowohl dem Künstler als auch dem Zuschauer ermöglicht, bestehende Grenzen beider Kunstformen zu überschreiten.

Die 1995 für das Festival nominierten Arbeiten beschäftigten sich intensiv mit dem Spannungsverhältnis der beiden Kunstformen Architektur und Film und arbeiteten dieses in Form von Essay, Spielfilm, Dokumentation sowie Computersimulation und Animation auf. Der Thematisierung des architektonischen Raumes, der experimentellen Auseinandersetzung mit Raumstrukturen und Architekturtransformationen, sowie der historischen, sozialen, politischen, psychologischen, philosophischen und kulturellen Aspekte jeglicher Architektur galt besonderes Interesse. Wieder sichtete eine unabhängige Auswahlkommission im Vorfeld knapp 400 eingereichten Projekte aus 28 Ländern und nominierte die 35 besten Arbeiten.<sup>299</sup> Den beiden internationalen Jurys, welche

#### 5.5.2. 1995 – FILM+ARC.GRAZ II

---

---

<sup>299</sup> Vgl. Art.image 1995a.



Abb. 61: Detailaufnahmen einer Stadt in *Buried in Light. Eastern Europe in Passing*

die Preisträger des Wettbewerbs festlegten, gehörten unter anderem die Künstlerin Valie Export, der Medienexperte Ryszard W. Kluzcynski und der Architekt Günther Domenig an.<sup>300</sup> Wie schon bei der ersten Auflage von *film+arc.graz* war die Beschäftigung mit dem Thema *Stadt* auch 1995 von großem Interesse. Ähnlich wie 1993 stand auch hier die Vergangenheit von Städten im Fokus der Filmemacher und Raumkünstler. Philippe Van Dammes *Der Landmesser am japanischen Palais (1994)* fand hierfür einen ganz eigenen Zugang. In diesem Kurzfilm werden 48 Panoramaaufnahmen Dresdens mit alten Zeichnungen in einen Dialog gestellt und erinnern so nicht nur an die Zerstörung im 2. Weltkrieg, sondern erkunden zudem die Stadt, deren Erbauung und zentrische Struktur. Diese collagenartige Montage aus schnell aufeinanderfolgenden Momentaufnahmen setzt die Zeit beinahe außer Kraft.<sup>301</sup> Ebenfalls eine Collage schuf Jem Cohen mit *Buried in Light. Eastern Europe in Passing (1994)*. Der Regisseur untersuchte osteuropäische Städte wie Budapest und Prag sowie auch Berlin und Dresden und filmte dort inmitten von Symbolen von Armut und Unterdrückung – nach dem Mauerfall präserter denn je – die Seele dieser Städte. Cohen zeigt dem Zuschauer keine touristischen Attraktionen, sondern lenkt seinen Blick auf gewöhnliche Kleinigkeiten und dokumentiert so das alltägliche Leben in diesen Städten.<sup>302</sup> In *Virtually Las Vegas (1995)* wiederum analysiert die Regisseurin

---

<sup>300</sup> Vgl. Art.image 1995b, 9.

<sup>301</sup> Vgl. Pöchlhacker 1995, 35.

<sup>302</sup> Vgl. Ebda., 25.

Bernadette O'Brien die Vergangenheit einer Stadt sowie deren Entwicklung anhand des Ehepaars Venturi und Scott-Brown, welches nach Las Vegas zurückkehrt, um zu erkunden, inwiefern sich die Glücksspielmetropole seit dem Erscheinen ihres Buches *Learning from Las Vegas* im Jahre 1972 verändert hat. Dabei versucht O'Brien dem Zuschauer zu zeigen, dass diese Stadt weit mehr zu bieten hat als Neonschilder, Casinos und Hotels und es sich sehr wohl immer noch lohnt, sich eingehender mit ihr zu beschäftigen.<sup>303</sup> Einen beinahe poetischen Überblick über das Gewebe einer Stadt – alte Werte, Spuren der Vergangenheit sowie die Ungewissheit der Zukunft – bieten Peter Brosens und Odo Halfants mit ihrem Film *Stadt der Steppen* (1994). Nach dem Zusammenbruch der zentralen Planwirtschaft versuchen die Stadtbewohner der Mongolei, ebenso wie die dort ansässigen Nomaden, ihrem täglichen Leben einen neuen Sinn zu verleihen. Beinahe ausschließlich mit Bildern schaffen die beiden Regisseure eine Vorstellung des urbanen sowie ruralen Lebens inmitten der endlosen Steppen.<sup>304</sup> Ebenfalls mit dem täglichen Leben von Bewohnern einer Stadt beschäftigt sich *Domweg Gelukkig* (1994). Péter Forgács und Albert Wulfers erforschen in ihrem Dokumentarfilm das Leben im Rotterdamer Vorort Ommoord und begeben sich auf die Suche nach der holländischen Auffassung von Familienglück. Hierbei werden Archivaufnahmen mit privaten Amateuraufzeichnungen



Abb. 62: *Domweg Gelukkig* begibt sich auf die Suche nach dem Glück

<sup>303</sup> Vgl. Ebda., 51.

<sup>304</sup> Vgl. Ebda., 45.



Abb. 63: *The Architect* macht Stadtgeschichte zum zentralen Thema



Abb. 64: *La Reprise*

Abb. 65: *Le Dossier B*

sowie Interviews ergänzt. Forgács und Wulffers zeigen dem Zuschauer, dass die Bewohner Ommoords es schaffen, in ihrem Alltag Poesie zu entdecken, indem sie sich an errungenes Glück und Zufriedenheit halten.<sup>305</sup> Einen viel weiteren thematischen Bogen spannt Adam Kekers *The Architect* (1994). In diesem Kurzfilm erzählt ein ukrainischer Grubenarbeiter seinem Enkel, inspiriert durch die Zerstörung ihrer Heimatstadt im 2. Weltkrieg, Geschichten von bereits untergegangenen Städten wie Troja und Karthago sowie von Städten, von denen er bisher lediglich geträumt hat. *The Architect* reflektiert die Eigenschaften und Geschichte von Stadt und wie sich im Entwerfen von solchen Trost und Verständnis finden lassen.<sup>306</sup> Auch wurden im Wettbewerbsprogramm von *film+arc.graz II* einige Arbeiten gezeigt, die sich mit ausgewählten Bauten beschäftigen. In *La Reprise* (1995) von Klaus Telscher begibt sich beispielsweise ein Fotograf in die mittlerweile leer stehende Ruine der *Villa Noailles* und forscht dort – auf den Spuren von Man Ray, der in eben dieser Villa seinen Film *Les Mystères du Château du Dé* gedreht hat – nach der Vergangenheit. Telscher versucht die Beziehungen der dort angetroffenen Menschen zueinander zu entschlüsseln und schafft dabei ein Geflecht aus Gegenwart, Vergangenheit, Realität und Fiktion.<sup>307</sup> Auf eine etwas andere Forschungsreise begab sich Wilbur Leguebe für seinen Film *Le Dossier B* (1995). Basierend auf einem 1960 erschienenen

<sup>305</sup> Vgl. Ebda., 28.

<sup>306</sup> Vgl. Ebda., 23.

<sup>307</sup> Vgl. Ebda., 43.

Enthüllungsbuch schuf der belgische Regisseur einen Film, der sowohl dokumentarisch, historisch sowie kriminologisch ist. Im Zentrum der Investigation steht das überdimensionierte Brüsseler Gerichtsgebäude von Joseph Poelart und die Frage, wohin die 30 Meilen langen unterirdischen Gänge in dessen Bauch führen.<sup>308</sup> John Kelly und Helen Silverlock wiederum beschäftigen sich in ihrem Film *Rachel Whiteread „House“* (1995) dokumentarisch mit einer der In-Situ-Arbeiten der gleichnamigen englischen Bildhauerin. Da im Londoner East End Anfang der 90er Jahre des letzten Jahrhunderts immer mehr neue Wohnblöcke errichtet wurden, mussten hierfür zahllose Fertigteilhäuser abgerissen werden. Das letzte verbleibende dieser Häuser wurde von Rachel Whiteread von einem privaten Raum in einen öffentlichen verwandelt. Es steht als Denkmal für bewohnte Räume, die tägliche Existenz und die Notwendigkeit eines Zuhauses. Der Film dokumentiert die Verwandlung, die das Fertigteilhaus durchlaufen hat: vom Wohnhaus zur Skulptur bis hin zur leeren Parkfläche.<sup>309</sup> Der Genueser Architekt Angelo Invernizzi entwarf in den 1930er Jahren ein erdverhaftetes, entbundenes, bewegliches Haus. Er fand hierfür ein perfektes Verhältnis von Stabilität zu Elastizität von Beton und baute die *Villa Girasole* im italienischen Marcellise – ein Gebäude, das sich auch heute noch einmal pro Tag um die eigene Achse dreht. Christoph Schaub und Marcel Meili schufen mit



Abb. 66: Das Leben und der Tod eines Hauses in Rachel Whiteread „House“

<sup>308</sup> Vgl. Ebda., 29.

<sup>309</sup> Vgl. Ebda., 41.



Abb. 67: *Il Girasole - Una Casa vicino a Verona* bietet ein Architekturporträt

ihrem Film *Il Girasole – Una Casa vicino a Verona (1995)* ein Bild der Architektur und Atmosphäre dieser außergewöhnlichen Villa.<sup>310</sup>

Neben einer überschaubaren Anzahl von Künstlerporträts – unter ihnen eine Arbeit über die Bauten von Herzog & de Meuron sowie eine fiktive Dokumentation über den finnischen Architekten Reima Pietilä – gab es auch Filme bei *film+arc.graz II*, die sich nur sehr vage mit dem Thema Raum beschäftigten. Dass dies dennoch sehr spannend sein kann, bewies *Homing (1994)* von Michael Stubbs. Es geht in diesem Kurzfilm um Taubenrennen und die Menschen, die sich mit diesen befassen. Spielerisch werden die menschlichen Vorstellungen von Zuhause und Exil sowie Sicherheit und Freiheit untersucht, während sich das Taubenrennen an sich mit dem Triumph des Siegens, dem Traum zu fliegen, der Zähmung wilder Tiere sowie dem Bedürfnis sowohl zu reisen als auch ein Zuhause zu haben beschäftigt.<sup>311</sup> Wie schon 1993 gab es auch wieder einige experimentelle Filme zum Thema Raum. Vladimir Andreevs *Zitadelata (1993)* spielt beispielsweise mit der Leere eines ehemaligen Parteigebäudes in Sofia. Dessen überdimensionierten Räume, endlose Korridore und einschüchternde Atmosphäre – inmitten von kaltem Granit und Marmor finden sich immer wieder alte kommunistisch angehauchte Embleme – spiegeln die dort zerstörten menschlichen

---

<sup>310</sup> Vgl. Ebda., 30.

<sup>311</sup> Vgl. Ebda., 32.

Schicksale wieder.<sup>312</sup> Ähnliche Bilder werden dem Zuschauer in Nataša Prosenčs *Vertikalni Horizon* (1994) gezeigt: Wieder sind endlose Gänge der Schauplatz. Diesmal bewegt sich jedoch eine Gruppe von Menschen hindurch. Es sind lediglich die Schritte, die von den grauen, leeren Wänden widerhallen, zu hören und die Schatten der Menschen sind schemenhaft zu erkennen. Der Raum selbst wird zu einer flachen Membran transformiert, seine Dimensionen werden relativiert und die Horizontale wird langsam zur Vertikalen. Nach und nach verwandelt sich der dreidimensionale Raum in eine zweidimensionale, informelle Oberfläche.<sup>313</sup> Der österreichische Regisseur Martin Arnold widmete sich in seiner Arbeit *Remise* (1993) den sich ständig wiederholenden Fensterelementen und Deckenstützen, den monotonen Details, einer Straßenbahnremise. Mittels Schnitt- und Montagetechniken schuf er eine Kamerafahrt, die sich den leeren Raum beinahe spürbar aneignet.<sup>314</sup> In *Tall Story* (1995) von George Snow werden die Räume Londons – von bekannten Architekturen berühmter Architekten bis hin zu den einfachsten Unterkünften – untersucht. Die drei Minuten lange Computeranimation lässt die Gebäude der Stadt selbst zum Leben erwachen. Ihre „körperlichen“ Bedürfnisse werden hier nach und nach von der Architektur Londons zufriedengestellt.<sup>315</sup> Bianca Bob Millers *Number One Local – Harry Nugent* (1994) wählt als Schauplatz



Abb. 68: Ein Spiel mit Endlosigkeit und Leere in *Vertikalni Horizon*

---

<sup>312</sup> Vgl. Ebda., 55.

<sup>313</sup> Vgl. Ebda., 50.

<sup>314</sup> Vgl. Ebda., 42.

<sup>315</sup> Vgl. Ebda., 47.

wiederum eine New Yorker U-Bahn und zeichnet einen Tag im Leben des damals beliebtesten Zugführers auf.<sup>316</sup> Der mit 100.000 ATS dotierte *Große Preis der Jury* ging an Peter Brosens' und Odo Halflants' *Stadt der Steppen*. Zusätzlich wurden 3 weitere Preise zu je 60.000 ATS vom *Amt für Stadtentwicklung* an Philippe Van Dammes *Der Landmesser am Japanischen Palais*, Michael Stubbs' *Homing* sowie John Kellys und Helen Silverlocks *Rachel Whiteread "House"* verliehen. Christoph Schaub und Marcel Meilis *Il Girasole – Una Casa vicino a Verona* erhielt den *Spezialpreis der Internationalen Architekturkritik*.<sup>317</sup> Auffallend ist, dass 1995 keinerlei lobende Anerkennungen verliehen wurden – bei *film+arc.graz I* wurden mit diesen noch die Raumexperimente belohnt. Von dieser Art Film wurde in dieser Auflage überhaupt keiner mit einer Auszeichnung bedacht, was die Frage aufwirft, ob sie im Nachhinein betrachtet 1993 doch nicht so gut beim Publikum angekommen sind, oder ob sie 1995 qualitativ einfach schlechter waren als bei *film+arc.graz I*. Gerade letzteres ist eher unwahrscheinlich, da die Raumexperimente ihren Vorgängern von der Art her sehr ähnlich, handwerklich jedoch bedeutend besser umgesetzt waren – ein Umstand, welcher zum Großteil dem enorm raschen technischen Fortschritt zuzuschreiben ist. Auch scheinen die Künstler aus der Vergangenheit gelernt zu haben, denn es wurden im Vergleich kaum Filme aus dem Bereich der

---

<sup>316</sup> Vgl. Ebda., 39.

<sup>317</sup> o.V. 1995b, o.S.

Künstlerporträts eingereicht. Wie schon 1993 bedachte die Jury einen Film, der die Themen Architektur und Stadt lediglich tangierte – und so auch kein Architekturfilm im klassischen Sinne ist – mit einem Preis. Dennoch hatte *Homing* völlig zu Recht seinen Platz sowohl im Festivalprogramm als auch unter den Preisträgern, ist es doch eine sehr gelungene Parabel auf die Wünsche, Bedürfnisse und Sehnsüchte der Menschen, die Großteils von Stadt und Architektur befriedigt werden.

Wie auch bei der Auswahl des Rahmenprogramms lag der Fokus des Wettbewerbsprogramms von *film+arc.graz III* auf der Suche nach den neuen ästhetischen Erfahrungen, die das Gebiet der Architektur erweitern. Auch der Vielfalt der *neuen Medien* sowie deren kreativen Möglichkeiten, auf den zeitgenössischen kulturellen Raum maßgeblich Einfluss zu nehmen, wurde große Aufmerksamkeit zuteil. *Art.image* beschloss den internationalen Filmwettbewerb nicht mehr ausschließlich auf die Medien Film und Video zu beschränken. Diese Entscheidung gründete hauptsächlich auf der Tatsache, dass die damalige Medienlandschaft und deren Veränderungen von der zunehmenden Digitalisierung und der Verschmelzung von sowohl Darstellungs- als auch Produktionsformen geprägt wurden. Infolgedessen wurden 1997 sogar über

5.5.3. 1995 – FILM+ARC.GRAZ III

---



Abb. 69: Las Vegas steht im Fokus von *Desert Rose*

640 Einreichungen aus 27 Ländern eingereicht.<sup>318</sup> Dies übertraf nicht nur jede Erwartung, sondern spiegelte das enorme Interesse am Themenfeld der *neuen Medien* wieder. Wie auch schon in den Jahren zuvor wählte eine Vorjury 29 Film- und Videoarbeiten, sowie 21 CD-Rom- und Internetprojekte aus, welche am Festival öffentlich gezeigt wurden.<sup>319</sup> Es wurden vor allem Filme gesucht, welche sowohl materielle als auch immaterielle Räume kreativ beleuchten und die sozialen und die kulturellen Implikationen von Architektur, Stadt und Wohnen künstlerisch reflektieren. Die Jury setzte sich bei *film+arc.graz III* unter anderem aus der *KunstStücke*-Redakteurin Doris Ferchner, Simon Fields vom internationalen Filmfestival in Rotterdam und der Pariser Kunstexperten Anne-Marie Duguet zusammen.<sup>320</sup> Betrachtet man die Liste der von der Vorjury zum Wettbewerb nominierten Arbeiten, fällt die hohe Anzahl an Beiträgen auf, die keine Filme oder Videos sind. Dies spiegelt nicht nur das große Interesse an den neuen technischen Errungenschaften wieder, sondern zeigt auch die Notwendigkeit, sich mit diesen zu beschäftigen. Beinahe die Hälfte der Einreichungen wandte sich vom Medium Film ab und untersuchte urbane Räume – ob gebaut oder imaginär – auf alternative Weise. Doch auch wenn der Film bei *film+arc.graz III* unterrepräsentiert scheint, so finden sich unter den Einreichungen doch einige herausragende Arbeiten: In *Desert Rose (1996)* beleuchtet die Regisseurin

<sup>318</sup> Vgl. Art.image 1997b, 2.

<sup>319</sup> Vgl. Pöchlhacker 1997, 4.

<sup>320</sup> Vgl. Art.image 1997b, 2.

Cordelia Swann auf sowohl optisch wie auch thematisch einzigartige Weise die Vergangenheit der Glücksspielmetropole Las Vegas. Mit *Drive by*-Ansichten, Sightseeing-Aufnahmen sowie fragmentarischen und abstrakten Bildern zeigt sie dem Zuschauer das Schicksal der sogenannten *Downwinders* – Menschen, die durch radioaktive Fallwinde, die bei Atomtests und –unfällen zwischen 1950 und 1960 entstanden sind, gesundheitlich schwer belastet wurden. Swann erzählt die Geschichte einer Metropole, katastrophaler Umstände und deren Auswirkungen, die auch heute noch spürbar sind.<sup>321</sup> Nicht allzu viele Filme beschäftigten sich 1997 mit dem Thema einer spezifischen Stadt an sich, doch waren die wenigen allesamt sehr aufschlussreich und unterhaltsam. Mit *NY, the lost Civilization* (1997) schuf Dylan McNeil basierend auf dem New Yorker Stadtteil Manhattan nicht nur eine humorvolle Dystopie, sondern hält der Gesellschaft gleichzeitig einen Spiegel vor. Die Welt ist durch eine apokalyptische Katastrophe zerstört worden und die wenig verbliebenen Menschen erbauen eine Stadt. Diese sollte eine Synthese aller verlorenen Kulturen sein, daher haben sich surreale Gesellschaftstrukturen geformt. Im Central Park werden Menschen eingesperrt, um später an der Wall Street versteigert und zu Futter verarbeitet zu werden. Es ist eine universelle Sprache geschaffen worden, in der das Wort ‚fuck‘ als Subjekt, Objekt und Verb genutzt wird. Die U-Bahn



Abb. 70: *NY, the lost Civilization* zeigt ein skurriles Bild der Zukunft

<sup>321</sup> Vgl. Pöchhacker 1997, 19.



Abb. 71: *Robinson in Space* fungiert als Studie von England und dessen Problemen

wird als ein in den labyrinthartigen Tiefen lebendes Stahlmonster beschrieben, dem täglich neue Menschen geopfert werden und die Upper East Side ist zum Ghetto geworden, in dem Frauenbanden umherziehen, deren Erkennungszeichen die Logos von Luxusmarken sind. Über alles herrscht der mächtige Gott ‚*Teeh-Veeh*‘, dem sich Millionen Menschen verschrieben haben. McNeil unterlegte in seiner fiktiven Dokumentation Archivaufnahmen und –bilder von New York mit einem ironischen Audiokommentar und wirft dabei die beunruhigende Frage auf, inwiefern sich diese surreale Gesellschaft tatsächlich von der unseren unterscheidet.<sup>322</sup> Eine weitere fiktive Dokumentation lieferte der britische Regisseur Patrick Keiller mit *Robinson in Space* (1997). Hier begibt sich der unbenannte Erzähler gemeinsam mit der fiktiven Figur des Robinson auf eine Reise durch England, um im Auftrag einer Werbeagentur eine Studie über die Probleme des Landes durchzuführen. Es wird viel Wert auf Details gelegt – das Aussehen scheint für Robinson das Wichtigste zu sein. Zwar wird das Problem, das Robinson aufdecken soll, nicht offen im Film angesprochen, doch lässt sich aus *Robinson in Space* sowie seinem thematischen Vorgänger *London* (1994) ableiten<sup>323</sup>, dass McNeil dieses in den ehemaligen ökonomischen Entscheidungen der konservativen Regierung Englands sieht.<sup>324</sup> Neben all den dokumentarischen Beschäftigungen mit Stadt und Land – seien sie nun real oder

<sup>322</sup> Vgl. Ebda., 41.

<sup>323</sup> Anm.: Im Jahr 2010 erschien ein weiterer Film der Robinson-Reihe: *Robinson in Ruins*.

<sup>324</sup> Vgl. Pöchhacker 1997, 47.

fiktiv – gab es auch 1997 wieder unzählige Raumexperimente unter den Einreichungen. Die Vielfalt der neuen Medien führte jedoch zu einer Verschmelzung, sodass sich die einzelnen Arbeiten kaum in strikte Kategorien einteilen lassen. Takayuki Ikegawas *Archives* (1996) widmet sich spielerisch der Frage, ob sich ein Raum nur durch bewegte Bilder ausdrücken und ob sich mit ihnen eine Geschichte erzählen lässt. Ikegawa sagte selbst, dass er zum Spaß in seiner Freizeit ständig Fotos und Videos von Menschen, Städten und Landschaften mache und in diesem Bildmaterial großes Potential sehe.<sup>325</sup> Laut ihm hat alles Gesehene eine Geschichte: „Und wir sind von einem Raum umgeben, einer Bühne, auf der eine Geschichte erzählt werden kann.“<sup>326</sup> Jem Cohen wiederum bietet dem Zuschauer mit *Lost Book found* (1996) einen detailverliebten Blick auf New York. Wie schon in Stan Neumanns *Paris, Roman d'une Ville* und dem von Walter Benjamin beschriebene Flaneur wird hier ein ganz spezifisches Porträt geschaffen, welches nicht nur Alltägliches und kaum Beachtetes aufzeigt, sondern gleichzeitig einen ganz subjektiven Blick auf die Stadt ermöglicht.<sup>327</sup> *Imprint* (1997) von Louise Bourque wiederum untersucht anhand von privaten Amateuraufnahmen die Bedeutung des eigenen Heims als einen romantischen, idealisierten Ort der Intimität, dem das Territorium des Gedächtnisses, des Traumes und der Fantasie innewohnt. Die Bilder wurden



Abb. 72: Detailaufnahmen von New York in *Lost Book found*

<sup>325</sup> Vgl. Ebda., 9.

<sup>326</sup> Ebda., 9.

<sup>327</sup> Vgl. Ebda., 37.



Abb. 73: *Blight* bietet einen nostalgischen Blick auf die Vergangenheit

zwar nicht durch optische Effekte verfälscht, jedoch mittels chemischer und manueller Prozesse wie Bleichen, Kolorieren und Zerkratzen bearbeitet.<sup>328</sup> In *A Hong Kong Road Movie* (1996) beschäftigt sich Makin Fun Bing Fai mit der unzumutbaren Situation des Straßenverkehrs in Hong Kong. Der Regisseur versuchte mittels digitaler Videobearbeitung und moderner Internettechnologie die exotische Erfahrung der Straße sowie die scheinbar nichtvorhandene Logik der Straßenschilder zu verdeutlichen.<sup>329</sup> In einem weiteren Raumexperiment versucht Marc Bain Objekte mittels Geschwindigkeit in Kommunikation zu stellen.<sup>330</sup> *The Recording Messenger* (1997) beschreibt laut Regisseur „die dynamische Instanz, die das statische Bild und das repräsentierte architektonische Konstrukt infiziert. Es findet in dieser Arbeit keine Sprengung sondern eher eine Reformulierung der Strukturgrenzen statt.“<sup>331</sup> Einen nostalgischen Blick auf die Vergangenheit bietet John Smiths *Blight* (1996). Dieser Kurzfilm handelt vom Bau einer Verbindungsstraße in East London und der begleitende Protestkampagne gegen den Abriss der im Weg stehenden Gebäude. Unterstützt von der Komponistin Jocelyn Pook zeichnete Smith selektiv die Veränderungen im Viertel auf. Anzumerken hierbei ist, dass beide selbst bis 1994 in der betroffenen Gegend gewohnt hatten. Gemeinsam mit Fragmenten mitgeschnittener Gespräche mit den Anwohnern und untermalt von Pooks Kompositionen

<sup>328</sup> Vgl. Ebda., 30.

<sup>329</sup> Vgl. Ebda., 27.

<sup>330</sup> Vgl. Ebda., 46.

<sup>331</sup> Ebda., 46.

zeigt *Blight* eine Collage aus Veränderungen, Geschichten, Erfahrungen und Metaphern und bietet dem Zuschauer damit einen Film, in dem das Gezeigte ebenso fiktiv wie auch real ist.<sup>332</sup> Nachdem die thematische Erkundung von Tanz und Architektur bereits bei *film+arc.graz II* Einzug gehalten hatte, wurde das Thema 1997 wieder aufgegriffen. Neben der Eröffnungsperformance beschäftigten sich auch mehrere Filmprojekte damit. *Rosas danst Rosas* (1997) von Thierry De Mey verlagert eine ursprünglich für die Bühne entwickelte Choreographie in die Rito-Schule im belgischen Löwen. Hierbei werden die emotionalen und psychischen Aspekte des Tanzes von der tänzerischen Ausdrucksebene in den Raum selbst – ein diffuses Labyrinth aus Korridoren, verglasten Klassenzimmern und Innenhöfen – verlegt.<sup>333</sup> Basierend auf Raymond Roussels 1914 erschienenem Buch *Locus Solus*, in welchem die Theorie der Antigravitation und des Einfrierens als die einzig wahren Überlebensmethoden der Menschheit beschrieben werden, liegt *The Way of the Weed* (1997) von An-Marie Lambrechts, Peter Missotten und Anne Quirynen genau zwischen diesen Theorien.<sup>334</sup> Die Produzenten beschrieben es als ein „Suchen in der Wüste, ein Suchen nach neuen Lebensformen in einem alten Experiment.“<sup>335</sup> Die von Roussel beschriebenen Erfindungen – Maschinen, die für irrwitzige Zwecke geschaffen wurden – wurden im Film zu kaleidoskopischen Schaukästen gemacht. *The Way of the Weed*

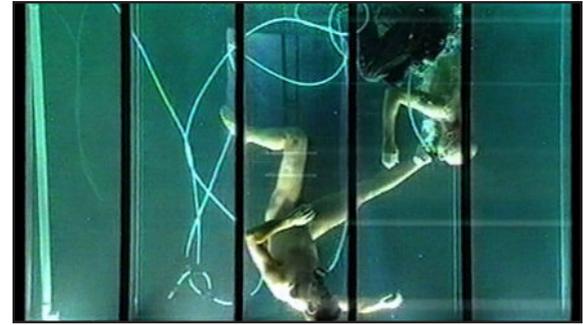


Abb. 74: Kaleidoskopische Schaukästen in *The Way of the Weed*

<sup>332</sup> Vgl. Ebda., 13.

<sup>333</sup> Vgl. Ebda., 48.

<sup>334</sup> Vgl. Ebda., 55.

<sup>335</sup> Ebda., 55.

geht im Vergleich mit anderen Filmen die ebenfalls von Tanz handeln einen ganz eigenen Weg. Es ist keinesfalls eine Aufzeichnung einer Choreographie, wie etwa *Rosas danst Rosas*, sondern vielmehr ein Film über die Betrachtungsweise des Zusammenspiels von Bewegung, Körper und Raum. Es gleicht mehr einer Röntgenaufnahme und betrachtet den menschlichen Körper mit einer extremen Faszination für Details.<sup>336</sup>

Der mit 100.000 ATS dotierte *Grand Award film+arc.graz* ging an KP Ludwig Johns und Bertram Quosdorfs CD-Romprojekt *Ottos Mops (trotzt) (1996)* und Patrick Keillers *Robinson in Space*. Vom *Amt für Stadtentwicklung* der Stadt Graz wurde der mit 50.000 ATS dotierte *Special Award der Jury* an Jem Cohens *Lost Book found* verliehen. John Smiths *Blight* sowie Dirk Lüsebrinks und Joachim Sauters Internetprojekt *The invisible Shape of Things past (o.J.)* wurden beide mit dem *Special Critics Award* und 50.000 ATS belohnt. Als die konzeptionell interessanteste Arbeit wurde An-Marie Lambrechts', Peter Missottens und Anne Quiryens *The Way of the Weed* mit dem 20.000 ATS dotierten *New Visions Award* ausgezeichnet. Dylan McNeil erhielt für seinen Film *NY, the lost Civilization* den *KunstStücke Award*, welcher vom Fernsehsender ORF für die künstlerisch ästhetischste Auseinandersetzung zum Thema Raum vergeben wurde und welcher zudem den Kauf

---

<sup>336</sup> Vgl. Ebda., 55.

der Fernsehrechte vorsah.<sup>337</sup> Alles in allem war der Filmwettbewerb von *film+arc.graz III* geprägt durch die vielen Internet- und CD-Romprojekte. Die Vornominierungen der Jury machten auch vor der damals rasanten Entwicklung der *neuen Medien* keinen Halt. Vielmehr verlagerte *art.image* ihren Fokus in diese Richtung, bot diesen aktuellen Herangehensweisen eine internationale Bühne und zeichnete sogar zwei Einreichungen – einen Film und ein CD-Romprojekt – mit einem Hauptpreis aus. Damit lag das Festival zwar voll im Trend, erntete aber durchaus auch Kritik von den Besuchern. Ein reines Filmprogramm wäre sicher für jedermann zugänglicher gewesen. Dass sogar gleich zwei dieser Projekte mit Preisen ausgezeichnet wurden, spiegelt nicht nur die Akzeptanz dieser Herangehensweise wieder, sondern zeigt vielmehr, dass die filmische Beschäftigung nicht mehr nur auf die Medien Film und Video beschränkt waren, sondern führte dem Besucher das große Potential, welches diesen Entwicklungen innewohnt, vor Augen. Die anderen Preisträger hingegen ähneln ihren Vorgängern aus den vergangenen Jahren doch sehr. Die kreative Beschäftigung mit dem Thema Stadt und Urbanismus wurde weiterhin belohnt und auch ein Film über Tanz und Architektur konnte einen Preis für sich entscheiden.

---

<sup>337</sup> Vgl. *Art.image 1997c*, 1f.

Nicht nur das Rahmenprogramm von *film+arc.graz* unterlag über Jahre hinweg einer Entwicklung. Auch das Filmwettbewerbsprogramm musste sich von Auflage zu Auflage immer wieder aufs Neue adaptieren, um den Wünschen und Erwartungen des Publikums gerecht zu werden. Führte 1993 noch die Unschärfe des Begriffs *Architekturfilm* zu schwer nachvollziehbaren Entscheidungen bei der Auswahl sowohl der Nominierungen wie auch der Preisträger, verbesserte sich dieser Umstand zunehmend und das Filmprogramm wurde thematisch weiter an das Rahmenprogramm angepasst. Auffallend ist außerdem, dass *film+arc.graz* über die Jahre hinweg immer weniger Filme und Videos vornominierte, was Hand in Hand mit der Aufstockung des Rahmenprogramms und des damit verbundenen Zeitproblems ging. Mit zunehmender Bekanntheit des Festivals wurden auch die Preisgelder der Gewinnerprojekte immer höher, was wiederum zu erhöhten Kosten und in weiterer Folge zu budgetären Problemen führte. Doch noch eine andere Entwicklung lässt sich feststellen: Mit dem zunehmenden Interesse an Cyberarchitektur und Computeranimationen war es für die Künstler möglich, die Entwicklung vom Gedankenraum über den gebauten Raum zurück zum (filmischen) Gedankenraum zu manipulieren. Tatsächlich gebaute Architektur war plötzlich nicht mehr notwendig, um Architekturfilme zu kreieren. Diese Art von Projekten schaffte es jedoch, ebenso

Verhältnisse in der Architektur wie auch innerhalb der *neuen Medien* selbst sichtbar zu machen sowie einen Dialog zwischen Gesellschaft, Kunst und Wissenschaft zu forcieren, und so die an sie gestellten Anforderungen zu erfüllen.

Nachdem *film+arc.graz* 1993 erstmals mit großem Erfolg abgehalten wurde, bekam der Veranstalter immer öfter Anfragen von in- und ausländischen Organisationen mit der Bitte, ausgewählte Filme und Videos des Wettbewerbsprogramms zeigen zu können. Um dies zu ermöglichen, wurden die *film+arc.specials* gegründet.<sup>338</sup> Als eine der wichtigsten Kooperationen sollte sich nach der ersten Ausgabe des Architekturfilmfestivals *film+arc.graz in Hamburg* herauskristallisieren. Geplant und veranstaltet wurde diese von *art.image* in Kooperation mit der Hamburger Architektenkammer. Neben im Wettbewerb prämierten Filmen wie *Folded Follies*, *Paradiso del Cevedale*, *Paris*, *Roman d'une Ville*, *Take Five* und *Unauthorized Access* wurden auch noch die eindrucksvollen Arbeiten *Beyrouth de Pierre et de Mémoires*, *Conte-Moi Shibam*, *Die vergessene Stadt – Butte*, *Montana*, *In Flags or Flitters: Pictures of Dublin* sowie *Mobile Stabile* gezeigt. Das Grazer Filmprogramm wurde zudem um zwei Filmreihen zum Thema

## 5.6. DIE GASTSPIELE

---

---

<sup>338</sup> Vgl. Fischer-Graf 1995.



Abb. 75: Flyer zu *film+arc.graz in Hamburg*

gegenwärtige Architektur sowie die Architektur der 30er Jahre des letzten Jahrhunderts erweitert.<sup>339</sup> Die Kooperation erfreute sich großen Anklangs und wurde von Ende März bis Anfang April 1996 wiederholt. Ergänzt um ein *Hamburger Spezialprogramm* wurden dem Publikum im *Lichtmess-Kino* im Zuge eines acht Tage dauernden Happenings unter anderem die preisgekrönten Arbeiten *Der Landmesser am Japanischen Palais*, *Homing*, *Rachel Whiteread "House"* und *Stadt der Steppen*, sowie *Buried in Light*, *Eastern Europe in Passing*, *Domweg Gelukkig*, *Il Girasole – Una Casa vicino a Verona*, *The Architect*, *Virtually Las Vegas* und *Zitadelata* vorgeführt.<sup>340</sup> Nachdem auch *film+arc.graz III* als großer Erfolg verbucht werden konnte, erneuerte die Hamburger Architektenkammer die Kooperation mit *art.image* ein weiteres und letztes Mal. Das dritte Gastspiel in der deutschen Hafenstadt konnte Cineasten, Architekten sowie alle anderen Interessenten Anfang April 1998 mit seiner Filmauswahl begeistern. Hierfür wurden dem Publikum beispielsweise Arbeiten wie *Lost Book found* und *NY, the lost Civilization* sowie *Robinson in Space gezeigt*.<sup>341</sup> Da *film+arc.graz in Hamburg* von Beginn an ausgezeichnet funktioniert hatte und das Programm sowohl von der Öffentlichkeit als auch den Medien mit Begeisterung aufgenommen worden war, weitete *art.image* die Idee, das Grazer Filmprogramm einem noch größeren internationalen Publikum

<sup>339</sup> Vgl. *Art.image* 1994a.

<sup>340</sup> Vgl. *Art.image* 1996a.

<sup>341</sup> Vgl. *Art.image* 1998a.

zugänglich zu machen, aus. Einige Filme und Videos wurden beispielsweise im Laufe des Jahres 1994 in Städten wie Berlin, Columbia, Neapel und Wien gezeigt. Im darauffolgenden Jahr wurden ausgewählte Programmschwerpunkte an der *Triennale di Milano* sowie im *Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci* in Prato unterschiedlichen Besuchergruppen zugänglich gemacht.<sup>342</sup> Zudem machte diese Präsentationstour in Budapest, Madrid, Prag, Sevilla und Warschau halt.<sup>343</sup> Ein weiteres großes Gastspiel feierte die Tour in Florenz, wo im Dezember 1996 ein großer Teil des Grazer Wettbewerbprogramms unter dem Namen *film+arc. graz a Firenze* gezeigt wurde. Zusätzlich wurden im selben Jahr Filme und Videos von *film+arc. graz II* im Zuge einer Wanderausstellung in den *Häusern der Architektur* der österreichischen Landeshauptstädte sowie auf einer Auflage der *film+arc. specials* in Amsterdam gezeigt.<sup>344</sup> Ein Jahr darauf machte die Präsentationstour Halt in Augsburg, Helsinki, Mailand, São Paulo und Vicenza. Zudem reiste *film+arc. graz* im März 1997 als Gesamtpaket im Auftrag des *Goethe-Institut Toronto* nach Kanada und stellte im Zuge einer fünfzehn Tage dauernden Veranstaltung unter dem Titel *Utopia/Atopia* ein breites Spektrum an Filmen und Videos zur Verfügung. *Art.image* bot den Besuchern damit die Möglichkeit, die vorherrschenden Realitäten sowie die künstlerischen Einblicke ins 20. Jahrhundert – und wie diese in den Gebieten Film, neue

---

<sup>342</sup> Vgl. *Art.image* 1995f.

<sup>343</sup> Vgl. Gölles 1995, 1.

<sup>344</sup> Vgl. *Ebda.*, 1.

Medien, Musik, Performancekunst und Architektur aufgearbeitet und dargestellt werden – zu untersuchen. Zum Programm gehörten unter anderem eine Auswahl an Gesprächen, Ausstellungen und Präsentationen zu eben jenen Themen. Neben einer Dokumentarfilmreihe über die Architektur der Moderne sowie einer Filmserie mit dem Titel *From Metropolis to Blade Runner: Visions of the urban Landscape from the 20s to the 90s* wurde mittels einer Performance – *Camera Obscura: Laterna Magica* getauft – die Magie alter Filmbilder zu neuem Leben erweckt.<sup>345</sup> Selbiges Programm wurde zudem in einer Zusammenarbeit mit dem Bund Deutscher Architekten in Berlin gezeigt.<sup>346</sup> Diesmal wurden die Grazer Filme neben einem österreichischen Experimentalfilmprogramm – welches bereits bei *film+arc.graz III* im Zuge des Rahmenprogrammepunktes *Vor Ort* gezeigt wurde – um eine Reihe von Architekturfilmen, Architektenporträts und Gebäudedokumentationen ergänzt. In Berlin gab es zusätzlich ein speziell auf das heimische Publikum zugeschnittenes Zusatzprogramm, welches dem Besucher ungewöhnliche, aber für die Stadt typische Gebäude vorstellte und so näherbrachte.<sup>347</sup>

Dass das Architekturfilmfestival *film+arc.graz* seine uneingeschränkte Daseinsberechtigung hatte, beweisen nicht nur das beinahe durchgehend positive Medienecho und die stetig steigende Zahl

---

<sup>345</sup> Vgl. Scheffler 1996, 1-5.

<sup>346</sup> Vgl. Pöchlhacker 1998, 1.

<sup>347</sup> Vgl. Lunz 1998.

der Einreichungen und Besucher. Auch spiegelt vor allem die Notwendigkeit, Teile des Wettbewerbsprogramms als eigene Ableger in Städten auf der ganzen Welt einem internationalen Publikum verfügbar zu machen, dessen Bedeutung wieder. Natürlich war – wie schon bei *film+arc.graz* – auch bei den *film+arc.specials* das Rahmenprogramm ein wichtiger Teil der Veranstaltung. Die gezeigten Filme boten den Besuchern hierbei neue Anreize und Möglichkeiten, sich mit den behandelten, meist ortsbezogenen Thematiken intensiver auseinanderzusetzen. Die Auswahl der Arbeiten spiegelt dies relativ deutlich wieder. Hauptsächlich waren es die experimentellen Herangehensweisen, die schon das Grazer Publikum in ihren Bann ziehen konnten und deshalb ihren Weg ins Ausland gefunden haben. Auffallend – wenn auch nicht weiter verwunderlich – ist, dass zwei der drei Träger des Hauptpreises nicht gezeigt wurden. Weder *Robinson in Space* noch *Trys Dienos* passten thematisch in das Programm und keine der beiden Arbeiten ist ein Architekturfilm im eigentlich Sinne. Sie nutzen diese lediglich um ihre Geschichte voranzutreiben, beziehungsweise um diese zu untermauern.

6 .

MEDIEN UND ARCHITEKTUR  
BIENNALE GRAZ

---

Um dem sich ständig erweiternde Themengebiet sowie dem sich ständig verändernden Publikumsinteresse gerecht zu werden, entschied sich der Verein *art.image* nach dem erfolgreichen Abschluss von *film+arc.graz III* das Festival umzustrukturieren. Als erstes wurde beschlossen, den künstlerisch zwar ansprechenden, jedoch komplizierten Namen zu ändern. So wurde der Begriff des Bienniums – ein alle zwei Jahre stattfindendes Festival – aufgegriffen und *film+arc.graz* wurde in die *Medien und Architektur Biennale Graz* umbenannt. Um den Bezug zu seinen Ursprüngen nicht zu verlieren, wurde die laufende Nummerierung dennoch weitergeführt. Zudem entschied sich *art.image* sich auch im Bezug auf den Filmwettbewerb wieder auf die Basics zu besinnen. So wurden hierzu nur mehr Arbeiten angenommen, die entweder in die Kategorie *Art&Essay* oder *Architekturdokumentation* fielen. Waren 1997 Wettbewerbseinreichungen aus dem Bereich der Installationen noch ausdrücklich erwünscht, wurden diese zur *4. Medien und Architektur Biennale Graz* schon nicht mehr zugelassen. *Art.image* nahm sich auch der Bedürfnisse und Kritik der Besucher an und reagierte entsprechend. Der Fokus der Biennale verlagerte sich nach der Umstrukturierung ganz klar vom Filmwettbewerb hin zum umfangreichen und publikumswirksamen Rahmenprogramm.

## 6.2. DIE 4. MEDIEN UND ARCHITEKTUR BIENNALE GRAZ (1999)

---



Abb. 76: Die Eröffnungsperformance *appetite*

Eröffnet wurde die frisch getaufte *4. Medien und Architektur Biennale Graz* im Schauspielhaus Graz. In Zuge einer großen Eröffnungsgala wurde die von der amerikanischen Choreografin Meg Stuart und der amerikanischen Künstlerin Ann Hamilton geplante Tanzperformance *appetite* aufgeführt. Die Tänzer und Tänzerinnen der Tanzgruppe *Damaged Goods* brachten auf beeindruckende Weise die Spannungsverhältnisse, denen das damals zeitgenössische Individuum unterworfen ist, zum Ausdruck.<sup>348</sup> *Appetite* erzählt von Lust und der grausamen Sehnsucht nach Kommunikation und Kontakt, der der Mensch unterworfen ist.<sup>349</sup> Für den weiteren Verlauf des Rahmenprogramms wurde im Veranstaltungsort *Thalia* ein Hauptquartier eingerichtet, in welchem unter anderem die Roundtables sowie die Pressegespräche abgehalten wurden und abends die Besucher und Künstler miteinander in Kontakt treten und die behandelten Thematiken tiefergehender reflektieren konnten. Das Festival als Ganzes sollte als lebendiger Ort des Austausches und als Treffpunkt fungieren, um die gesellschaftliche Diskussion über die *neuen Medien* voranzubringen sowie die Medienkompetenz und die Medienkultur anzukurbeln und die Ästhetik der neuen Medien sinnlich erfahrbar zu machen.<sup>350</sup> *Art.image* verzeichnete über 12.300 Besucher an 5 Tagen und einen starken Anstieg der Einreichungen zum Filmwettbewerb. Im Jahr 1997 beispielsweise haben nur 640 Regisseure und

---

<sup>348</sup> Vgl. *Art.image* 1999b, 1.

<sup>349</sup> Vgl. *Ebda.*, 1.

<sup>350</sup> Vgl. *Art.image* 1999c, 1.

Medienkünstler ihre Arbeiten eingereicht und 1999 waren es bereits 973.<sup>351</sup>

Die Öffnung des Wettbewerbs für die *neuen Medien* – neben Film-, Video- und CD-Rom-Projekten waren zudem wieder Internetprojekte zugelassen – erlaubte dem Veranstalter die Präsentation unterschiedlichster Facetten der aktuellsten Strömungen und Entwicklungen der Medienkunst und erlaubte so zugleich den Vergleich der Produktion von bewegten Bildern. Die inhaltliche Voraussetzung, um zum Wettbewerb zugelassen zu werden, war ausschließlich die Beschäftigung mit dem materiellen beziehungsweise dem immateriellen Raum und dessen soziokulturellen, politischen sowie ästhetischen Implikationen.<sup>352</sup> *Art.image* verzeichnete 973 Einreichungen aus 41 Ländern. Wie schon in den vorangehenden Ausgaben wählte eine Vorjury aus diesem umfangreichen Pool 27 Filme, 8 CD-Rom- und 6 Internetprojekte aus. Der *Große Preis der Stadt Graz* ging an Peter Brosens und Dorjkhandyn Turmunkhs *State of Dogs* (1998). In diesem Film begeben sich die beiden Regisseure auf eine wundersame Reise in die Erinnerungen eines Hundes. Laut mongolischem Glauben werden verstorbene Hunde als Menschen wiedergeboren. Der Protagonist – ein Hund namens Bassar – weigert sich jedoch

### 6.2.1. DER WETTBEWERB

---



Abb. 77: Ein Spiel mit Erinnerungen in *State of Dogs*

---

<sup>351</sup> Vgl. *Art.image* 1999e, 2.

<sup>352</sup> Vgl. *Art.image* 1999d, 3.



Abb. 78: *Fishtank* bietet private Einblicke in das Leben des Regisseurs

menschlich zu werden und reflektiert über sein Leben und die Grausamkeit der Menschen. Der Zuschauer begleitet Bassar als Welpen in den Steppen der Mongolei bis zu seiner Ankunft und seinem Leben in der Hauptstadt Ulaanbaatar und kann so – auf ungewohnte Weise – in diese fremdartige Kultur eintauchen.<sup>353</sup> Weiters wurde Richard Billingham's *Fishtank* (1998) mit dem *Spezialpreis der Jury* ausgezeichnet. Dieser Dokumentarfilm entstand aus zusammengestückelten Privataufnahmen, die in einem Zeitraum von über zwei Jahren gefilmt wurden. Billingham filmte seine Eltern und seinen Bruder mit einem billigen Camcorder und montierte diese Aufnahmen zu einem nüchternen *Home Movie* und porträtiert so auf unverfälschte Art und Weise das Leben einer Familie in einer der zahlreichen Sozialbauwohnungen der britischen Midlands.<sup>354</sup> Ken Koblands Kurzfilm *Arise! Walk Dog Eat Donut* (1999) konnte den *ORF KunstStücke Preis* ergattern. Der amerikanische Regisseur filmte für diese abstrakte und melancholische Arbeit aus U- und S-Bahnwagen in New York und Berlin vorbeiziehende Landschaften und untermalte diese mit Tagebuchauszügen sowie der Musik einer russischen Ballade. Kobland schuf so eine Analogie zu menschlichen Gedanken und wie das Leben – den Landschaften gleich – an einem vorbeiziehen kann.<sup>355</sup> *Der Preis der Jungen Kritiker* wurde an Jon Jost für seinen Film *London Brief* (1997) verliehen. Dieses Stadtporträt Londons

<sup>353</sup> Vgl. Kohlenberg.

<sup>354</sup> Vgl. Video Data Bank.

<sup>355</sup> Vgl. Arsenal.

besteht hauptsächlich aus spontan entstandenen Privataufnahmen, die der Regisseur während einer Geschäftsreise filmte, und bietet dem Zuschauer so einen ganz privaten Blick auf die britische Hauptstadt.<sup>356</sup> Zudem wurde Fumio Matsumotos Internetprojekt *Ginga* (1999) mit dem *Preis der Bundeskammer der Architekten* ausgezeichnet.<sup>357</sup>

Eine der bedeutendsten Neuerungen, welche die *4. Medien und Architektur Biennale Graz* im Vergleich zu ihren Vorgängern bot, war die Einführung eines medialen Herzstücks – der *Media Lounge*, welche als Ort intensiver Kommunikation, dynamischen Austausches und experimenteller Produktion dienen sollte.<sup>358</sup> Zudem wurden Ausstellungsdispositive für die *neuen Medien* zur Diskussion gestellt und sich mit aktuellen Fragen zur Produktion und zur Kommunikation neuer Medientechnologien und deren Auswirkungen auf die Repräsentation von Stadt und unserem Verständnis von Urbanität befasst. Im Zuge des internationalen Kongresses *Architecture Now! Space* wurden richtungsweisende Anwendungsbeispiele und neuartige Entwicklungen zur visuellen und interaktiven Konzeption, Analyse sowie Repräsentation von architektonischen und urbanen Räumen diskutiert. Der Kongress befasste sich außerdem mit dem Zusammenwirken von Kunst,

## 6.2.2. DAS RAHMENPROGRAMM

---

---

<sup>356</sup> Vgl. Jost.

<sup>357</sup> Vgl. Art.image 1999a.

<sup>358</sup> Vgl. Art.image 1999b, 1.

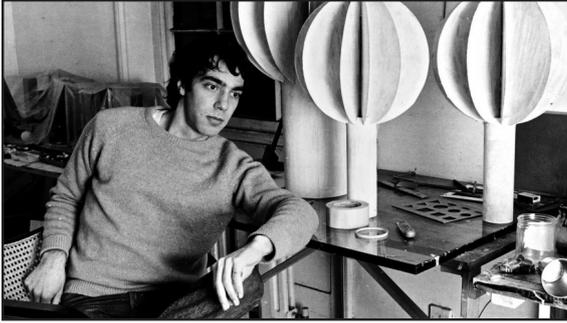


Abb. 79: Derek Jarman



Abb. 80: Heinz Emigholz

Kultur, Technologie und Wissenschaft bei der Konzeption und Realisierung von architektonischen sowie städtebaulichen Projekten und den medienspezifischen Möglichkeiten zur Konzeption, Dokumentation und Vermittlung zeitgenössischer Raumstrukturen.<sup>359</sup> Im Rahmen der interdisziplinären Ausstellung *Pragmatics on Public Spheres* wurde entlang der konkurrierenden urbanen Zonen die Phänomene der Appropriation und Reappropriation untersucht und Fragen über die Zusammenhänge kultureller Ordnungen gestellt. In der Ausstellung wurden öffentliche Räume als eine von politischen, ökonomischen und soziokulturellen Einflüssen umkämpfte Sphäre betrachtet.<sup>360</sup> Auch in der vierten Auflage des Festivals wurde die Tradition der Filmretrospektiven fortgeführt. Unter dem Titel *Metropolized* wurden unter anderem Werke von Filmgrößen wie Derek Jarman, Jean-Luc Godard, Doug Aitken und Heinz Emigholz gezeigt. Erstmals wurde das medialisierte Netzwerk der Stadt aus der Perspektive eines ins Stadium der Überreizung eintretenden urbanen Individuums rekonstruiert, um die Wechselwirkung zwischen Stadt und menschlichem Körper zu untersuchen.<sup>361</sup> Zudem wurden in der Retrospektive *Urban Stimulators* filmisch die Transformationen des urbanen Milieus unter den Bedingungen der neuen Informations- und Kommunikationsmedien untersucht. Weiters wurde während der *4. Medien und Architektur Biennale Graz* ein Hochschulforum

<sup>359</sup> Vgl. Ebda., 3f.

<sup>360</sup> Vgl. Ebda., 3.

<sup>361</sup> Vgl. Ebda., 2.

zum Thema *Formen der Architekturdokumentationen* abgehalten und den Besuchern ein Workshop mit dem Titel *Spontaneous Reactions* angeboten. Die Ausstellung *Trans Architectures II* zeigte die verschiedenen Möglichkeiten, den Bereich der Architektur im Informationszeitalter auszuweiten und die Untersuchungen von Alternativen jenseits der engen disziplinären Grenzen zu erkunden, indem Aspekte der technologischen und theoretischen Erweiterung des Raumes und die Beziehung zur Erforschung verschiedener Raumodalitäten betrachtet wurden.

Nachdem das Festival trotz Änderungen und neuem Namen von den Besuchern sehr gut angenommen wurde, wurde die Tradition auch im Jahr 2001 wieder fortgesetzt. Die *5. Medien und Architektur Biennale Graz* fand vom 07. bis 11. November 2001 statt und beschäftigte sich wie auch schon seine Vorgänger schwerpunktmäßig mit audiovisuellen Medien als Reflexionsebene von Architektur, Urbanität und Gesellschaft.<sup>362</sup> Während bei der vorausgehenden Ausgabe der Biennale das Wettbewerbsprogramm nur in die Kategorien *Art&Essay* sowie *Architekturdokumentation* gegliedert war, wurde die Unterteilung 2001 um zwei weitere Sektionen erweitert: *Architekturrepräsentation im Internet* und *Architektur-experiment*. Arbeiten aus der Kategorie *Art&Essay* beschäftigten

### 6.3. DIE 5. MEDIEN UND ARCHITEKTUR BIENNALE GRAZ (2001)

---

---

<sup>362</sup> Vgl. Art.image 2001b, 2.

sich wie schon 1999 mit Fragen zu Architektur beziehungsweise Urbanität in Relation zu den aktuellen gesellschaftlichen Umbrüchen sowie mit dem Einfluss der neuesten Kommunikationstechnologien sowohl auf das soziale Leben als auch auf die Wahrnehmung von urbanem Raum. Filme aus der Kategorie *Architekturdokumentation* analysierten und dokumentierten abermals räumliche und urbane Strukturen und förderten dadurch die Wahrnehmung sowie die kritische Reflexion von Architektur und Stadtplanung. Diese Filme dienen bis heute als wissenschaftliche Dokumente und als Instrumente zur Vermittlung der Qualitäten von Architektur.<sup>363</sup> In der Kategorie *Architekturexperiment* wiederum wurden architektonische Entwurfsmodelle, experimentelle Designs und virtuelle Architekturen, die durch den Einsatz digitaler Medien neue Raumkonzepte aufzeigen, vorgestellt.<sup>364</sup> Für das Wettbewerbsprogramm der *5. Medien und Architektur Biennale Graz* wurden im Vorfeld 42 Film- und Videoarbeiten sowie 28 CD-Rom- und Internetarbeiten von einer Jury nominiert.<sup>365</sup> Der *Große Preis der Jury* war mit 80.000 ATS dotiert. Es wurden zudem ein *Preis der Jury* und der *Award der österreichischen Architekten* – dotiert mit je 50.000 ATS – vergeben. Insgesamt wurden den Besuchern der Biennale im Zuge des Wettbewerbsprogramms 70 Arbeiten vorgeführt.

---

<sup>363</sup> Vgl. Ebda., 4.

<sup>364</sup> Vgl. Ebda., 5.

<sup>365</sup> Vgl. Art.image 2001c, 1.

Die 5. *Medien und Architektur Biennale Graz* stand ganz im Zeichen des *Cityscape-Kongresses*, in welchem es den Besuchern ermöglicht wurde, die Veränderungen im Gebrauch der Architektur und der Stadt unter dem Einfluss der immer größer werdenden Verbreitung und Anwendung der neuen Informations- und Kommunikationstechniken genauer zu betrachten. Es wurden Fragen nach der infrastrukturellen Ausstattung von Häusern durch digitale Technologien und der Entwicklung hin zur *Wohnmaschine* – ein von Le Corbusier für die Erfüllung der Bedürfnisse der Bewohner sowie für eine maximale Wirtschaftlichkeit konzipierter Wohntypus – gestellt. Zudem wurde an der Erstellung einer neuen Kartographie der fragmentierten Stadt mittels der neuen Medien gearbeitet.<sup>366</sup> Die im Kongress behandelten Themen wurden im Programmpunkt *Mondophrenetic™* weitergeführt. In dieser Kombination aus multimedialer Installation und Ausstellung wurde ein filmisches Eintauchen und sich Verlieren in den immer und überall gleichförmigen Wohnangeboten der 60er und 70er Jahre des letzten Jahrhunderts ermöglicht. Die Installation wurde mithilfe von Foto- und Textarbeiten von diversen Künstlern – unter ihnen Els Opsomer, Rony Vissers und Herman Asselbergh – sowie mit musikalischer Untermalung von David Toop bewerkstelligt. Die Installation war ein interaktives Remake von Jean-Luc Godards Filmdrama *Deux où trois choses que je sais d'elle* (1967) – einer



Abb. 81: Le Corbusiers *Wohnmaschine*

---

<sup>366</sup> Vgl. Art.image 2001b, 6.



Abb. 82: *Deux où trois choses que je sais d'elle* beschäftigt sich mit dem Haus als Wohnmaschine



Abb. 83: *Floating* greift biblische Themen auf

Enzyklopädie des Alltags einer modernen Hausfrau – welche aus über 500 Farbphotografien großer Wohnblöcke in den unterschiedlichsten Metropolen der Welt besteht und so als ein globaler Katalog des urbanen Banalen agiert. *Mondophrenetic™* stellte einen Dialog mit dem Medium Film her und hinterfragte sowohl dessen Erzählstrukturen, dessen Blickwinkel sowie das Editieren und das Kadrieren.<sup>367</sup> Im Zuge von *Cityscape* wurde zudem eine Filmretrospektive unter dem Titel *Modular Life* gezeigt, welche Wohntopien der 1960er Jahre – die schrittweise Entwicklung von der *Wohnmaschine* zum *Smart House* – nachzeichnete.<sup>368</sup> Richard Heslops Kurzfilm *Floating* (1991) erzählt von einem Busfahrer, der nach einem Nervenzusammenbruch sein Heim zerstört, um eine Arche zu bauen. Daniela Zanzottos *Les Voix de la Muette* (1998) handelt von der tragischen Vergangenheit eines Pariser Gebäudekomplexes, welcher unter dem Vichy-Regime zur Internierung zahlreicher Juden missbraucht wurde, und seine Entwicklung zu einem Wohnhaus für Immigranten. Jean-Luc Godards *Deux où trois choses que je sais d'elle* wiederum begleitet eine Pariser Ehefrau und Mutter über die Länge eines ganzen Tages hinweg und schafft so einen sowohl ehrlichen wie auch kritischen Blick auf die Lebensumstände in Paris in den 1960er Jahren. Neben zahlreichen weiteren Filmen wurden ebenfalls drei Arbeiten präsentiert, die bereits im Rahmen des

<sup>367</sup> Vgl. Ebda., 10.

<sup>368</sup> Vgl. Ebda., 7.

Wettbewerbsprogramms der vorausgehenden Auflagen des Festivals gezeigt wurden: *Au nom de l'urgence* (1993) von Alain Dufau sowie *Val Fourré: Chronique d'une Banlieue Ordinaire* und *Domweg Gelukkig*. Im Programmpunkt *Meet the Artist* stellten die Künstler Roderic Buchanan, Stanza Jacob und Sam Jacob mittels spannender Vorträge und Diskussionen die Projekte ihrer Gruppe *FAT* vor.<sup>369</sup> Das Kollektiv *Fashion Architecture Taste* wurde in den 1990er Jahren gegründet und schockierte – inspiriert von dem Buch *Learning from Las Vegas* – die Architektur- und Kunstszene regelmäßig mit ihren grellen, bunten, zusammengestückelten und beinahe kindisch wirkenden Entwürfen.<sup>370</sup> Um es den Besuchern zu ermöglichen, sich mit den im Filmwettbewerbsprogramm behandelten Themen auch über diesen hinaus auseinanderzusetzen, wurden speziell für die Biennale konzipierte und angefertigte Künstlerarbeiten ausgestellt. Den Besuchern wurde zudem ein Workshop zum Thema *Informationsarchitektur* geboten. Im Rahmen dieser Veranstaltung wurde die aktuelle Aufgabe von Architekten und Designern, die Problembewältigung der – aufgrund der zunehmenden Komplexität des Internets – immer herausfordernder werdende Organisation von Datenstrukturen zu lösen zum Hauptthema erklärt.<sup>371</sup> Die intensive Beschäftigung mit dem Thema Wohnen spiegelt lediglich das seit Jahren aufkeimende Interesse daran wieder. Bereits seit Jahren zogen sich thematisch



Abb. 84: *The Villa* in Hoogvliet als postmodernes Spiel der Gruppe *FAT*

<sup>369</sup> Vgl. Art.image 2001c, 2.

<sup>370</sup> Vgl. Merrick.

<sup>371</sup> Vgl. Art.image 2001b, 13.

---

### 6.3.2. DIE BIENNALE LAYERS



Abb. 85: Alexander Kada

passende Filme durch die Vornominierungs- und Gewinnerlisten. Mit *Cityscape* bot *art.image* den Besuchern sowie den Künstlern eine entsprechende Plattform, um sich diesem Thema voll und ganz zu widmen.

Das Team von *art.image* war sich durchaus bewusst, dass die sich ständig verändernden Produktions- und Präsentationsformen der zeitgenössischen Kunst- und Kulturproduktion immer größere Herausforderungen an die *Medien und Architektur Biennale Graz* stellten. Auf diesen Umstand reagierte das Team rund um Charlotte Pöchhacker in Zusammenarbeit mit dem renommierten Grazer Designer Alexander Kada mit der Konzeption der *Biennale Layers*, einem Projekt, welches – als eine eigenständige multimediale Plattform der Biennale – ein experimentelles Laboratorium für die kontinuierliche Auseinandersetzung mit den Themenfeldern Architektur, Stadt und Urbanität darstellte.<sup>372</sup> Die *Biennale Layers* wurden im Zuge der *5. Medien und Architektur Biennale Graz* zum ersten Mal einer breiten Öffentlichkeit präsentiert. Konzipiert als ein multimediales Online-Webmagazin zu den auf der Biennale behandelten Kernthemen, entwickelte sich das Projekt als zeitgenössisches Kommunikationsmedium ständig weiter. Es wurden mithilfe der *Biennale Layers* sowohl theoretische wie

---

<sup>372</sup> Vgl. *Art.image* 2001d.

auch künstlerische Projekte entwickelt und Verbindungslinien zwischen den einzelnen, unterschiedlich gefassten Projekten, welche 2001 vorgestellt wurden, aufgezeigt. Ebenso wurden die bestehenden Bezüge zwischen den Projekten sowohl im realen als auch im virtuellen Raum hergestellt. *Art.image* plante die *Biennale Layers* als ein zeitgemäßes Dispositiv für eine kollaborative, prozesshafte sowie kulturelle Produktion und Mediation, die sich im Internet ansiedelte und so die ganze Welt erreichen konnte.<sup>373</sup> War das Projekt anfänglich nur ein Gerüst, welches sich ausschließlich im Netz präsentierte, gewann diese Kommunikationsplattform während ihres dynamischen Wachstumsprozesses immer mehr an Dichte. Durch den Einsatz der damals aktuellsten Informationstechnologie wurde der individuelle Zugang zu den teils völlig unterschiedlichen Inhaltsebenen gewährleistet und bot dem Benutzer so die Möglichkeit, sich jederzeit und von jedem Ort aus interaktiv in die aktuellen kulturellen Diskurse einzubringen. Durch die inhaltliche Ausrichtung auf die Kernthemen Architektur, Stadt, Gesellschaft, Medien und Urbanität und die Absicht, unterschiedliche künstlerische Positionen miteinander in Bezug zu stellen, übernahmen die *Biennale Layers* aktiv die Vermittlerrolle zwischen den Architekten, den Künstlern und der Öffentlichkeit. Zudem ermöglichte es die multimediale Plattform, zeitgenössische Arbeiten außerhalb der bestehenden –

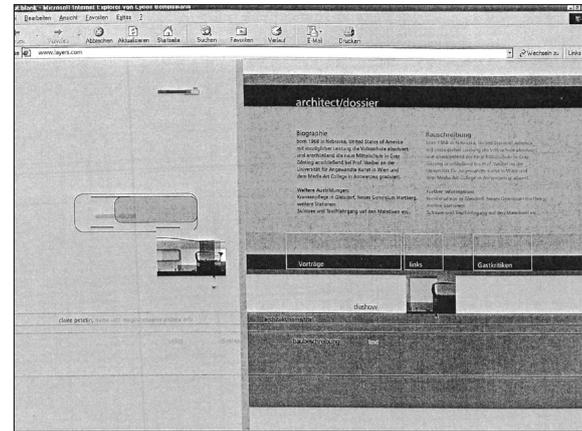


Abb. 86: Benutzeroberfläche der *Biennale Layers*

<sup>373</sup> Vgl. *Art.image* 2001e, 1.

durch die *Medien und Architektur Biennale Graz* gebildeten – Netzwerke einem viel weiteren Publikumskreis zugänglich zu machen und diese so weiter in den öffentlichen Diskurs zu integrieren. Diese Projekte wurden mittels umfangreichen Textmaterials sowie Audio- und Videobeiträgen in spannende Kontexte eingebunden. Gezielt wurden hier Konzepte so gestaltet, dass jeder Benutzer abhängig von seiner Interessenslage über einen individuellen Informationszugriff verfügte. Die einzelnen Werke konnten dadurch auf vielfältige Weise erschlossen und in ihren vielschichtigen Bezügen zu anderen Werken diskutiert werden. In moderierten Webstudios traten zudem Kulturproduzenten, Kuratoren, Kritiker sowie das interessierte Publikum in einen direkten Informationsaustausch.<sup>374</sup> Um die *Biennale Layers* nahtlos in die *5. Medien und Architektur Biennale Graz* zu integrieren, wurde ein Konzept namens *Konferenz als Prozess* entwickelt, welches sich im Vorfeld des Festivals über volle drei Monate erstreckte. Eingeladene Referenten wurden angehalten, sich online über die Veränderungen im Gebrauch der Architektur und der Stadt unter dem Einfluss der immer größer werdenden Verbreitung und Anwendung der neuen Informations- und Kommunikationstechnologien auszutauschen. Dieser Prozess fand seinen krönenden Abschluss im Rahmen des *Cityscape-Kongresses*.<sup>375</sup> Das Einführen der *Biennale Layers* war – unter Berücksichtigung der Entwicklung der *neuen*

---

<sup>374</sup> Vgl. Art.image 2001a, 1.

<sup>375</sup> Vgl. Art.image 2001e, 1f.

*Medien*, sowie der Biennale selbst – lediglich der nächste notwendige Schritt, um den sich ständig weiterentwickelnden Anforderungen an das Festival gerecht zu werden. Welches Medium hätte sich auch mehr aufgedrängt, um Künstler und Interessierte in einen Dialog zu stellen, als das sich immerzu expandierende Internet? Mit den *Biennale Layers* hatte *art.image* nicht nur einen zeitgemäßen Zugang zu aktuellen Thematiken und Problemen geschaffen, sondern bot Usern aus der ganzen Welt vielmehr die Möglichkeit, sich in der Zeit zwischen den Biennalen intensiv mit diesen auseinanderzusetzen – ein Gedanke, der schon in der darauffolgenden Auflage des Festivals in konzentrierter Form wieder aufgegriffen werden sollte.

Die *6. Medien und Architektur Biennale Graz* stand im Jahr 2003 ganz unter dem Motto *T.S.V.P.* In den 60er Jahren des letzten Jahrhunderts schrieb der französische Schriftsteller Francois Le Lionnais – Mitbegründer der französischen Avantgardegruppierung *OuLiPo*<sup>376</sup> – auf beide Seiten eines Blattes Papier die Buchstaben ‚*T.S.V.P.*‘ Diese stehen für die Aufforderung „*Tournez s’il vous plait*“ – zu Deutsch „Bitte wenden“ – welche die spezifische und realistische Beziehung des Betrachters zum betrachteten Werk selbst zum Ausdruck bringen sollte. Dieses Experiment verdeutlicht



Abb. 87: *OuLiPo*

#### 6.4. DIE 6. MEDIEN UND ARCHITEKTUR BIENNALE GRAZ (2003)

---

<sup>376</sup> Anm.: Akronym für L' Ouvroir de Littérature Potentielle (zu Deutsch: Werkstatt für potentielle Literatur)

die wesentlichen Merkmale der oulipistischen Philosophie: Die Entdeckung neuer Strukturen und Formen sowie die Ausrichtung auf Bewegung und Partizipation.<sup>377</sup> Das Festival nahm sich Lionnais' Aufforderung an, stellte die Auseinandersetzung mit Architektur und Kunst im Allgemeinen unter die Perspektive des Performativen und untersuchte die kontinuierliche Verschiebung von Bedeutungen und Handlungsräumen innerhalb der diversen Kunstformen.<sup>378</sup> Der Begriff des Performativen wurde in den unterschiedlichen Disziplinen in den Diskurs aufgenommen und unterlag dabei selbst dem Prinzip der kontinuierlichen Verschiebungen. Im Zusammenhang mit Architektur und Stadt erschien der Perspektivenwechsel in der Forschung und der kulturellen Produktion im Bezug auf die räumliche Praxis von besonderem Interesse.<sup>379</sup> Im Zuge des 10-jährigen Jubiläums interpretierte der Veranstalter *art.image* die *Medien und Architektur Biennale Graz* neu und änderte das Veranstaltungsformat in das eines *Bienniums*. Dieses geht weit über die traditionelle Form einer Biennale hinaus, indem es die zwei Jahre dauernde Warteperiode zwischen den Festivals durch kontinuierliche Veranstaltungsreihen produktiv nützt.<sup>380</sup> Durch diese Umstellung wurden die einzelnen Programmpunkte von nun an nicht mehr geblockt, sondern auf einen großen Zeitraum verteilt. Diese Konzipierung als mehrstufiger Prozess sah einen Start im Dezember 2003 vor. Das Biennium wurde am

---

<sup>377</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 66.

<sup>378</sup> Vgl. Mracek 2004, 12.

<sup>379</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 1.

<sup>380</sup> Vgl. *Art.image* 2003, 2.

4. Dezember mit der in der ausverkauften *Helmut-List-Halle* stattfindenden *Gala der Architektur* und dem darauffolgenden 10-tägigen Eröffnungsfestival eingeleitet. Die spanische Theoretikerin Beatriz Colomina von der Princeton University School of Architecture referierte in einer der vier Eröffnungsreden über die Schnittstellen von Kunst und Architektur und erklärte diese anhand Mies van der Rohes Ausstellungspavillon in Barcelona und ausgewählten Projekten des amerikanischen Video- und Konzeptkünstlers Dan Graham. Der brasilianische Philosoph Nelson Brissac orientierte sich in seiner Eröffnungsrede an einem weiteren Schwerpunktthema: Den künstlerischen und architektonischen Strategien und Interventionen in Megastädten. Der französische Autor Jacques Jouet stellte dem Publikum das Avantgardeprojekt *OuLiPo*, welches sich im Laufe der Biennale noch intensiver mit dem Thema Sprache beschäftigen sollte, näher vor.<sup>381</sup> Stand bei den vergangenen Auflagen des Festivals noch das *Imagineering* – das Konstruieren von Bildern – von Architektur und Stadt im Fokus der Betrachtung, widmete sich die 6. *Medien und Architektur Biennale Graz* ganz dem Thema *Ausstellen von Architektur*. Architektur sollte durch Rezeption und Reflexion neu erfahren werden, wobei der Ort all dieser Erfahrungen der Körper war. Dieser wurde neben Materialität und Interaktivität in den Mittelpunkt der Betrachtungen gestellt,



Abb. 88: *Two-Way Mirror-Hedge* von Dan Graham



Abb. 89: *Barcelona-Pavillon* von Ludwig Mies van der Rohe

<sup>381</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 2.

#### 6.4.1. DER WETTBEWERB

---



Abb. 90: Die Betelnut Beauties in *By Way of Display*

sind doch der Mensch und dessen Beziehung zu seiner Umwelt sowie sein Körper und dessen Beziehung zum Raum hochgradig wichtige Parameter für die Konzeption und Gestaltung von Ausstellungen.

Für das Wettbewerbsprogramm wurden, wie auch schon bei den vorausgegangenen Biennalen, die von den Künstlern eingereichten Arbeiten von einer Vorjury begutachtet und aussortiert.<sup>382</sup> Aus einem Pool aus 1628 Beiträgen aus 53 unterschiedlichen Ländern wurden 22 Arbeiten für den Wettbewerb nominiert. Zugelassen waren Beiträge aus den Kategorien *Architekturdokumentation*, *Urban Research* und *Stadtessay*. Die Jury setzte sich 2003 aus Charlotte Pöchhacker, dem deutschen Architekturtheoretiker Kai Vöckler sowie dem niederländischen Direktor des *World Wide Video Festivals* Tom van Vliet zusammen.<sup>383</sup> Die Preisverleihung selbst fand im *Kunsthaus Graz* statt.<sup>384</sup> Den *Preis der Stadt Graz* sicherte sich der österreichische Künstler Karl-Heinz Klopff mit *By Way of Display (2003)*, einem Film über eine ganz spezifische Ausprägung von mikrourbanen Interventionen in Taiwan: den Betelnussverkaufsständen. Diesen auffallenden Glasboxen sowie den sie betreuenden jungen Verkäuferinnen – den *Betelnut Beauties* – widmet Klopff im Film seine ganze Aufmerksamkeit

---

<sup>382</sup> Vgl. Mracek 2004, 12.

<sup>383</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 3.

<sup>384</sup> Vgl. Tragatschnig 2004, o.S.

und untersucht so ökonomische, soziale sowie mediale Zusammenhänge und erforscht unterschiedliche Bautypen und wie diese den Straßenraum formen und mit ihm in einen Dialog treten.<sup>385</sup> Der *Preis der Kammer der Architekten und Ingenieurkonsulenten* ging an den deutschen Regisseur, Künstler und Autor Heinz Emigholz und dessen Werk *Goff in der Wüste* (2003). Im Rahmen seiner Filmserie *Photographie und jenseits* schuf Emigholz für den Zuschauer eine filmische und audiovisuelle Enzyklopädie der organischen Arbeiten des amerikanischen Architekten Bruce Goff. Geführt von seiner Neugierde filmte der Regisseur 62 Bauten völlig kommentarlos und auf sehr persönliche Weise.<sup>386</sup> Der Film *Neptune's Choice* (2003) vom brasilianischen Regisseur Eder Santos gewann den *Preis der Jury*. In diesem poetischen Filmessay erforschte der Regisseur die niederländische Stadt Amsterdam aus der Sicht eines völlig Fremden. Aufmerksam wie ein Forscher zeichnete Santos das Alltägliche auf, untersuchte nicht nur die verschiedenen Kulturen der Stadt, sondern auch ihre tiefgehende Beziehung zum Wasser. Mittels Textfragmenten und Musikauswahl verlieh er hierbei seiner Arbeit eine ganz persönliche Note.<sup>387</sup> Der *Preis des Landes Steiermark* wurde an Knut Asdams *Filter City* (2003) verliehen. Der norwegische Regisseur beleuchtete das Leben zweier Frauen sowie ihre Beziehungen – sowohl zueinander, aber auch zur Stadt in der sie leben: eine beliebig



Abb. 91: Bruce Goffs Al Struckus House in *Goff in der Wüste*

<sup>385</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 26.

<sup>386</sup> Vgl. Ebda., 14.

<sup>387</sup> Vgl. Ebda., 20.



Abb. 92: Der Schwarzmarkt in *Arizona Road*

austauschbare westliche Stadt; eine, die einem ständigen architektonischen, sozialen und politischen Wandel unterworfen ist.<sup>388</sup> Zudem gingen zwei lobende Anerkennungen an Azra Aksamijas *Arizona Road* (2001) und an Kamal Aljafaris *Visit Iraq* (2003).<sup>389</sup> *Arizona Road* beleuchtet den *Arizona Markt* – den größten offiziellen Schwarzmarkt auf dem Balkan – und untersucht anhand dessen die Geburt einer Stadt. Dieser Prozess würde sich im Normalfall über Jahrhunderte erstrecken, wurde hier aber in wenigen Jahren transparent. Neben den städtebaulichen Aspekten widmet sich Aksamija zudem der Bedeutung des privaten Raumes und den sozialen sowie politischen Umständen in der Gegend.<sup>390</sup> *Visit Iraq* wiederum spielt mit Spekulationen um Funktion und Bedeutung. Aljafari zeigt dem Zuschauer einen leeren Raum – ein ehemaliges Büro einer Fluggesellschaft – und lädt diesen Raum durch seine filmische Erkundung imaginativ auf.<sup>391</sup> Bis dato waren Arbeiten über Architekten und deren Werke im Hinblick auf Auszeichnungen und Preise von der Jury kaum beachtet worden. Heinz Emigholz schaffte es mit seinem zutiefst persönlichen Zugang zu den Arbeiten Bruce Goffs jedoch diese – ebenso wie das Publikum – zu überzeugen. Großteils beschäftigten sich die zum Filmwettbewerb der *6. Medien und Architektur Biennale Graz* eingereichten Arbeiten mit dem Thema Stadt. Hierbei war jedoch die Herangehensweise völlig unterschiedlich, auch wenn

<sup>388</sup> Vgl. Ebda., 7.

<sup>389</sup> Vgl. Art.image 2004, 2.

<sup>390</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 23.

<sup>391</sup> Vgl. Ebda., 24.

die behandelten Thematiken oftmals recht ähnlich waren. Beispielsweise beleuchteten Filme wie *Arizona Road*, *By Way of Display* sowie *Filter City* die Wechselbeziehung zwischen Architektur und Mensch genauer, gingen aber völlig unterschiedlich an das Thema heran. In letzterem filmte Knut Asdam Räume, in denen das Leben in Erscheinung tritt und beleuchtete mittels dieser alltäglichen Architekturen nicht nur die Beziehung zwischen Stadt, Architektur und Bewohner, sondern untersuchte auf sehr intime Weise die externe sowie interne Welt der Protagonistinnen. *By Way of Display* und *Arizona Road* hingegen erkundeten die Stadtentwicklung anhand der Nutzung und der daraus entstandenen architektonischen Ausformulierungen und versuchten diese zu entschlüsseln. Ebenfalls mit dem Thema Stadtentwicklung befasste sich der Film *Lagos / Rem Koolhaas* (2002) von der niederländischen Regisseurin Bregtje van der Haak. Sie begleitete ein Forschungsteam rund um den Architekten Rem Koolhaas in die nigerianische Großstadt Lagos und dokumentierte deren Rechercharbeit zum Wachstum sowie dessen Auswirkungen auf die Stadt selbst als auch auf etwaige europäische Stadtkonzepte. Koolhaas und sein Team untersuchten diese Ballung – diese *congestion* – und zogen den Schluss, dass es die europäischen Städte sind, die langsam zu dieser Stadt in der Dritten Welt aufschließen und nicht, wie wir gerne denken möchten, umgekehrt.<sup>392</sup> Diesem Thema widmete



Abb. 93: *Lagos / Rem Koolhaas* beschäftigt sich mit unkontrolliertem Städtewachstum

<sup>392</sup> Vgl. Ebda., 17.



Abb. 94: Voyeuristische Einblicke in das Stadtgeschehen in *Something more than Night*

sich der Architekt immer wieder, sei es im Zusammenhang mit architektonischen Megastrukturen, wie in seinem 1993 erstmals veröffentlichtem Essay *Bigness, or The Problem of Large*, oder in seinem 1978 erschienenen Buch *Delirious New York*, im Bezug auf eine regelrechte *Culture of Congestion*. Auch Stadtporträts gab es im Zuge der 6. *Medien und Architektur Biennale Graz* wieder einige. Neben dem Preisträger *Neptune's Choice* ist aus dieser Kategorie Daniel Eisenbergs *Something more than Night* (2003) besonders erwähnenswert. Dieser extrem voyeuristisch angehauchte Film bietet dem Zuschauer in seinen 77 Minuten Laufzeit zwar kaum Unterhaltungsfaktor, doch schafft etwas völlig anderes. Die kontextlos aneinandergereihten statischen, extrem ruhigen Aufnahmen zeigen Szenen aus dem Nachtleben der amerikanischen Metropole Chicago. Dabei wurde zumeist aus großer Entfernung gefilmt und nur jenes Tonmaterial verwendet, welches von der Kamera selbst aufgezeichnet wurde, wengleich damit auch akustische Nachteile einhergingen. Dadurch bekommt der Zuschauer das Gefühl, persönlich vor Ort zu sein. Neben dieser Authentizität zeichnet sich *Something more than Night* besonders durch seine filmtechnischen Eigenschaften aus. Kaum eine Einstellung wirkt hier zufällig oder gar unbedacht gewählt. Immer wieder wird das Bild selbst durch architektonische Elemente kadriert – seien es Wände, Fensteröffnungen, Säulen

oder Markisen – und bietet dem Zuschauer so optisch ein sich immer veränderndes Bild.<sup>393</sup> Trotz der sich immer wiederholenden Kernthematiken der eingereichten Filme und Videos wurden diese dem Zuschauer nicht langweilig, da sich jede Arbeit auf seine ganz eigene Art und Weise mit diesen auseinandersetzte und sich sowohl inhaltlich wie auch filmtechnisch stark von seinen Mitstreitern abgrenzte.

Im Anschluss an den Filmwettbewerb fanden ausführliche Gespräche und Erörterungen mit Filmemachern und Architekten statt. In diesen sogenannten *Werkstattgesprächen* wurde die Wechselbeziehung zwischen der zeitgenössischen Kunstproduktion und der Gesellschaft untersucht. Darüber hinaus wurden die individuellen Arbeiten genauer unter die Lupe genommen, indem spezifische Aspekte, wie das politische und kulturelle Umfeld, sowie die Biographie des jeweiligen Künstlers beleuchtet wurden.<sup>394</sup> Neben dem Filmwettbewerb und der internationalen Konferenz unter dem Motto *T.S.V.P.* fanden sich zudem wieder einige spannende Programmpunkte auf der Biennale. Die *6. Medien und Architektur Biennale Graz* bot den Besuchern dutzende Vorträge, Lectures, Performances und Roundtables.<sup>395</sup> Die Roundtables beschäftigten sich sowohl mit geläufigen Themen wie *Städte und kulturelle*

#### 6.4.2. DAS RAHMENPROGRAMM

---

---

<sup>393</sup> Vgl. Ebda., 11.

<sup>394</sup> Vgl. Ebda., 30.

<sup>395</sup> Vgl. Mracek 2004, 12.

*Differenzen, Urbanität und Subjektivität und Architektur als Autobiographie* als auch mit weniger behandelten wie etwa *Mikrourbane Interventionen – urbane Displays*. Wie auch schon in den vorangegangenen Jahren wurden wieder viele Symposien abgehalten. Beispielsweise wurden in *Ausstellung als Medium und Experiment* die aktuellen Formate von Ausstellungen und deren Schnittstellen von Architektur, Kunst und Medien zur Diskussion gestellt und zudem die Frage nach der grundsätzlichen Bedeutung von Ausstellungen aufgeworfen und diskutiert. Der Begriff des Performativen ist angesichts des Dialogs zwischen Kunst und Architektur – sowohl in Bezug auf das Ausstellen als auch auf die Ausstellung selbst – sehr vielschichtig in seiner Anwendung. *Ausstellung als Medium und Experiment* erörterte nicht nur die Bedeutung von Architekturausstellungen für das Experimentieren mit neuen Raumideen und –vorstellungen, sondern ebenso die Bedeutung für die Verbreitung der aktuellen architektonischen Konzepte. Zudem beschäftigte sich das Symposium mit der Architekturdarstellung als kollaborativen Prozess, den Installationen in Auseinandersetzung mit dem Ausstellungsraum selbst und den aktuellen Orten der Wahrnehmung.<sup>396</sup> Die Avantgardegruppierung *OuLiPo* – ein Autorenkreis vornehmlich bestehend aus französischen, italienischen und amerikanischen Schriftstellern – erkundete im Symposium *Architektur und Literatur* die

---

<sup>396</sup> Vgl. Pöchhacker 2003, 44.

Potentialität der Sprache indem sie Dichtung und Mathematik miteinander in eine Beziehung brachten und mittels selbst auferlegten Regeln und Beschränkungen neue ästhetische Gebilde erschlossen. Aus dieser grundlegenden Auseinandersetzung mit dem Potentiellen entstanden mehrere für die Mediengeschichte bahnbrechende Werke.<sup>397</sup> Unter dem Titel *Radikale Tendenzen der Architektur und Kunst in den 60er und 70er Jahren* wurde diese Zeitperiode mit all ihren Tendenzen zum Aufbrechen von Disziplinen und ihren sowohl grenzüberschreitenden als auch interdisziplinären Arbeitsweisen diskutiert und die folgende Auflösung ihrer Disziplinen analysiert. Eine Reihe von Themenabenden war unter dem Titel *On Territories* den aktuellen kulturellen Produktionen von Räumen unter der besonderen Berücksichtigung von geo- sowie soziopolitischen Territorien gewidmet. Mittels Vorträgen, Lesungen, Gesprächen und Filmvorführungen wurden spezifische Aspekte von architektonischen und künstlerischen Eingriffen in die Stadtumgebung reflektiert und Überschneidungen beziehungsweise Parallelen vergleichbarer Thematiken an verschiedenen Orten aufgezeigt. Im Mittelpunkt standen Fragen nach der räumlichen Organisation von Gesellschaft, der Rolle der Architektur in Bezug auf die Organisation von Raum sowie den Einfluss der Kunstproduktion auf die kulturelle Identität einer Stadt.<sup>398</sup> Auch wurde den Besuchern der *6. Medien und*

---

<sup>397</sup> Vgl. Ebda., 66.

<sup>398</sup> Vgl. Ebda., 105.

*Architektur Biennale Graz* wieder eine Filmretrospektive geboten. Nicht nur wurde in Österreich erstmals eine Retrospektive der Arbeiten der französischen Künstlerin Dominique Gonzales-Foerster gezeigt, sondern sie hielt zudem einen performativen Vortrag unter dem Titel *Performance-Lecture: Lots of Rain*, in welchem sie ihr aktuellstes Projekt *Dream House* – ein Wohnhaus für einen japanischen Kunstsammler – vorstellte.<sup>399</sup> In weiterer Folge wurden in den nächsten zwei Jahren die drei thematischen Hauptachsen und die 116 eingereichten Beiträge in Vortragsreihen, Symposien, Think Tanks, Werkstattgesprächen, Ausstellungen, Publikationen sowie natürlich mittels der *Biennale Layers* weiter aufgearbeitet.<sup>400</sup>

## 6.5. DIE 7. MEDIEN UND ARCHITEKTUR BIENNALE GRAZ (2005)

---

Vom 01. bis zum 04. Dezember 2005 fand in der Alten Universität Graz das Eröffnungsfestival der *7. Medien und Architektur Biennale Graz* statt, welche als Biennium – ganz im Zeichen seines Vorgängers – über die folgenden beiden Jahre progressiv und prozessorientiert fortgesetzt werden sollte.<sup>401</sup> Gleich nach der offiziellen Eröffnung durch Charlotte Pöchhacker startete das Team von *art.image* das dicht gedrängte Filmprogramm. Durch die ausgewählten Beiträge sollte es den Veranstaltern gelingen, dem Publikum bekannte Architekturen und urbane Situationen

---

<sup>399</sup> Vgl. Ebda., 35.

<sup>400</sup> Vgl. *Art.image* 2003, 2.

<sup>401</sup> Vgl. Pöchhacker 2005, 6.

durch neue und originelle filmische Sichtweisen vorzustellen sowie aktuelle Entwicklungen an der Schnittstelle von Architektur und den *neuen Medien* aufzuzeigen. Charlotte Pöchhacker freute sich besonders darüber, dass es wieder gelungen war, Filme zu entdecken, die sowohl ganz beispiellose, zu Unrecht unbekannt als auch in Vergessenheit geratene Architektur in den Fokus rückten.<sup>402</sup> Die Gegenüberstellung dieser teils sehr unterschiedlichen Arbeiten – von visuellen Erforschungen von Wohnkulturen über Architektorexperimente, anarchistisch anmutende Formen der Stadtaneignung bis hin zu Urbanisierungssphänomenen und Stadtsymphonien – warfen interessante Fragestellungen auf, welche mit Experten verschiedenster Disziplinen im Rahmen des Festivals erörtert wurden.<sup>403</sup>

Es wurden im Rahmen des Wettbewerbsprogramms 47 Arbeiten aus 20 verschiedenen Ländern gezeigt, die wie bereits in den Jahren zuvor von einer Vorjury aus dem vielschichtigen Pool aller Einreichungen ausgewählt worden waren.<sup>404</sup> Die Preisverleihung des *7. Internationalen Medien und Architektur Preises* fand am 25. Oktober 2006 statt. Unter den am Festival gezeigten Arbeiten verliehen die Mitglieder einer internationalen Jury – bestehend unter anderem aus Berta Sichel, damalige Direktorin

### 6.5.1. DER WETTBEWERB

---

---

<sup>402</sup> Vgl. Art.image 2005b, 2.

<sup>403</sup> Vgl. Art.image 2005a, 2.

<sup>404</sup> Vgl. Ebda., 2.



Abb. 95: *Chats Perchés* bietet ein halbinteraktives Suchspiel



Abb. 96: *Alpi* beschäftigt sich mit den Alpen und deren Bewohnern

des *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia* in Madrid, sowie dem österreichischen Künstler Peter Weibel – insgesamt zwei Preise.<sup>405</sup> *Der Preis der Stadt Graz* ging zu gleichen Teilen an Armin Linkes *Alpi* (2005) und *Chats Perchés* (2004) des französischen Regisseurs Chris Marker. Diese beiden Arbeiten wurden aufgrund ihrer außerordentlichen Analyse der Transformation einer Landschaft beziehungsweise ihrer herausragenden Auseinandersetzung mit der Bedeutung des öffentlichen Raumes ausgezeichnet.<sup>406</sup> In *Alpi* erkundet Linke den komplexen, anthropologischen Raum der Alpen und seine stetige Verwandlung in ein Klischee. Hierfür stellte er die örtliche Verbundenheit der alpinen Bevölkerung dem Massentourismus gegenüber und analysierte, wie die Berge aktuell dargestellt, bezwungen und bewohnt wurden.<sup>407</sup> *Chats Perchés* untersucht das urbane Phänomen des *Monsieur Chat* – ein Graffitikater, der seit den Terroranschlägen des 11. Septembers 2001 immer wieder auf den Pariser Dächern zu finden ist. Marker begab sich auf die Suche nach dem Künstler beziehungsweise dem Künstlerkollektiv, welches für den Kater verantwortlich ist und nutzte dies für eine Analyse der gegenwärtigen urbanen französischen Landschaft sowie deren Geschichte. Hierbei lässt er den Zuschauer immer wieder aktiv mitwirken, indem er ihn in einer Totalen den Graffitikater selbst suchen lässt und macht aus dem Film ein halbinteraktives Spiel.<sup>408</sup> Der zweite Preis – der

<sup>405</sup> Vgl. GAT.

<sup>406</sup> Vgl. Nextroom.

<sup>407</sup> Vgl. Pöchhacker 2005, 13f.

<sup>408</sup> Vgl. Ebda., 87f.

*Preis der Kammer der Architekten und Ingenieurkonsulenten der Steiermark und Kärnten* – ging zu gleichen Teilen an zwei Arbeiten, welche sich zwar beide dem Thema Stadt widmeten, dies jedoch auf völlig unterschiedliche Weise taten.<sup>409</sup> Alessandro Cassigolis und Dalia Castels *Bei Tempi* (2004) folgt drei Personen im arabischen Dorf Abu Dis und deren Konfrontation mit einer Mauer, die aus politischen Gründen mitten im Dorf errichtet wurde und dieses in zwei Hälften teilt. Der Film beschäftigt sich mit dem Politchaos und dessen Auswirkungen auf die mondänsten Tätigkeiten der betroffenen Bevölkerung.<sup>410</sup> Während *Bei tempi* sehr von einer Mikroperspektive geprägt ist, zeichnet das genaue Gegenteil – eine extreme Makroperspektive – den zweiten Preisträger in dieser Kategorie aus. Der italienische Künstler Olivo Barbieri schuf mit seinem Kurzfilm *Site Specific\_Roma 04* (2004) eine filmische Studie Roms. Hierbei verwendete er nicht nur extrem weitwinkelige Aufnahmen, sondern spielte auch mit Schärfe sowie dem Kontrast aus Helligkeit und Dunkelheit. Diese Stilelemente lassen die italienische Hauptstadt beinahe unwirklich erscheinen – Rom wird zu einem Modell transformiert.<sup>411</sup> Die im Zuge der 7. *Medien und Architektur Biennale Graz* präsentierten Arbeiten spannten thematisch einen weiten Bogen, der von Architekturexperimenten und Wohnkulturen über subversive Formen der Stadtaneignung bis hin zu Filmen über Städte und Arbeiten, welche die Darstellung

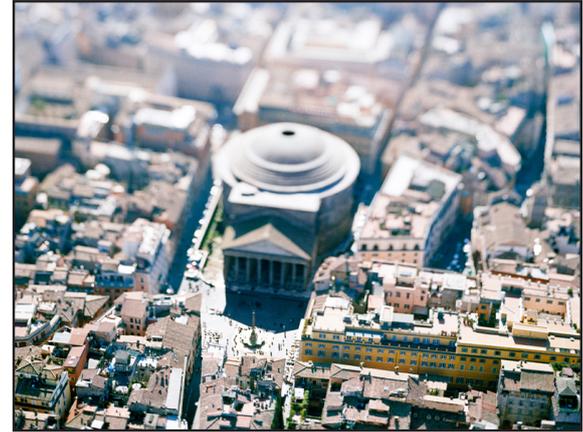


Abb. 97: *Site Specific\_Roma 04* zeigt beinahe unwirklich wirkende Aufnahmen der Stadt

<sup>409</sup> Vgl. Nextroom.

<sup>410</sup> Vgl. Pöchlhacker 2005, 45.

<sup>411</sup> Vgl. Ebd., 213f.



Abb. 98: Geschäfte, Hotels und Parkplätze bilden die Schauplätze für *Chain*



Abb. 99: *BerlinBeirut*

Abb. 100: *Cultural Quarter*

der Stadt im Medium Film selbst reflektieren, reichte.<sup>412</sup> Als eines der großen Hauptthemen kristallisierte sich rasch der gesellschafts-politische, ökonomische Umbruch einer Stadt und dessen Auswirkungen auf die Bevölkerung heraus. Myrna Maakarons Kurzfilm *BerlinBeirut* (2004) lässt die beiden titelgebenden Städte durch eine Parallelmontage optisch beinahe verschmelzen. Verbunden durch ihre recht ähnliche Vergangenheit wird vom Leben der libanesischen Regisseurin in diesen beiden Metropolen erzählt.<sup>413</sup> Eine spannende Herangehensweise an das Thema bietet auch *Cultural Quarter* (2003) von Mike Stubbs. Dieser zehnminütige Film zeigt – aufgezeichnet von einer Überwachungs-kamera – den Tagesablauf vor einem Sozialwohnungskomplex in den 1970er Jahren. Der Fokus liegt hierbei auf sozialen Mechanismen und Umständen, die – laut Regisseur – bei der Stadtplanung kaum berücksichtigt wurden.<sup>414</sup> Der Verlust eines Ortes beziehungsweise dessen Identität war ebenfalls wieder ein großes Thema im Filmwettbewerb. Jem Cohen montierte für seinen dokumentarischen Spielfilm *Chain* (2005) – wie für ihn üblich – Aufnahmen von diversen Geschäften, Hotels, Einkaufszentren und sonstigen Raumkonglomeraten zu einem urbanen Gefüge, in dem sich die beiden Protagonistinnen zurechtfinden müssen. Erst am Ende des Films kommt für den Zuschauer die große Erleuchtung, da diesem offenbart wird, dass die unterschiedlichen

<sup>412</sup> Vgl. Art.image 2005b, 2.

<sup>413</sup> Vgl. Pöchhacker 2005, 50.

<sup>414</sup> Vgl. Ebda., 98.

Einstellungen nicht aus einer Stadt stammten, sondern vielmehr über den ganzen Globus verteilt aufgenommen wurden. Cohen erzählt mit *Chain* vom Kulturverlust der Architektur und der damit einhergehenden Austauschbarkeit der Gebäude.<sup>415</sup> In gewisser Weise beschäftigte sich auch *Los Angeles Plays Itself* (2003) vom amerikanischen Regisseur Thom Andersen mit dem Identitätsverlust einer Stadt. „Es gibt Orte, von denen wir tausende Bilder im Kopf haben, ohne je selbst dort gewesen zu sein, und für viele ist Los Angeles [...] ein solcher.“<sup>416</sup> Die Stadt wurde in der Vergangenheit bereits so oft in Filmen verwendet – auch gerne als eine andere Stadt – und abgebildet, dass sich behaupten lässt, das Kino hat für diese Metropole einen eigenen imaginären Stadtplan entwickelt. Andersen schuf seine Dokumentation, indem er Szenen aus anderen Filmen – wie etwa *Chinatown* (1974) und *Blade Runner* (1982) – montierte und mit einer zutiefst persönlichen Erzählung hinterlegte. Angetrieben von einer Hassliebe zu Hollywood untersuchte er dessen Einfluss auf Architektur, Stadtplanung, Gesellschaft und vor allem wie der Zuschauer die Stadt selbst durch Hollywoods Augen wahrnimmt.<sup>417</sup> Neben Arbeiten, die sich mit diesen Schwerpunktthemen beschäftigten, wurden zum Filmwettbewerb der *7. Medien und Architektur Biennale Graz* auch wieder zahlreiche Künstlerporträts, beziehungsweise Filme über deren Arbeiten, eingereicht. Heinz Emigholz



Abb. 101: Eine Szene aus *Swordfish* (2001) in *Los Angeles Plays Itself*

<sup>415</sup> Vgl. Ebda., 72f.

<sup>416</sup> Ebda., 157.

<sup>417</sup> Vgl. Ebda., 157.

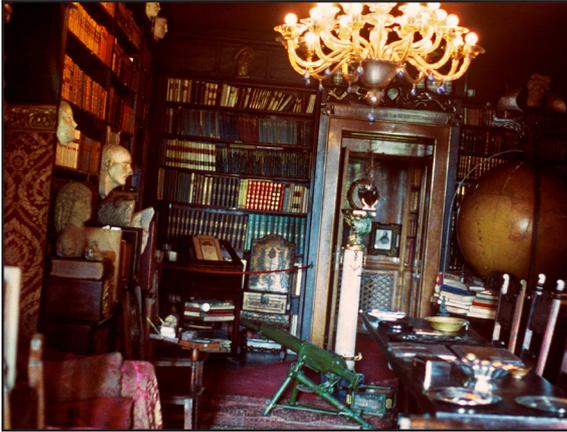


Abb. 102: *D'Annunzios Höhle* geht über reine Abbildung von Architektur hinaus

widmete sich nach *Goff in der Wüste* im Rahmen seiner Filmserie *Photographie und jenseits* der am Gardasee liegenden *Villa Cargnacco* des italienischen Architekten Giancarlo Maroni. Für den Film *D'Annunzios Höhle* (2005) dokumentierten Emigholz und drei befreundete Filmemacher in ihrem persönlichen Stil die Villa. Aus dem entstandenen Material wurde ein Film montiert, der – im Gegensatz zu *Goff in der Wüste* – die Architektur nicht nur abbildet, sondern diese auch in einen politischen und gesellschaftlichen Kontext setzt.<sup>418</sup> Wie schon in den letzten Ausgaben der *Medien und Architektur Biennale Graz* lässt sich auch 2005 feststellen, dass die eingereichten Filme einander in der behandelten Thematik recht ähneln. Die Herangehensweise ist jedoch manchmal – vor allem bei den prämierten Arbeiten – eine ganz persönliche und hebt diese aus der Masse hervor. *Art.image* schuf mit der vom Festival abgekoppelten Preisverleihung ein weiteres Novum. Leider kamen aufgrund der Tatsache, dass nur zwei Preise vergeben wurden, ein paar Filme zu kurz, wenngleich beide auf je zwei Arbeiten aufgeteilt wurden.

<sup>418</sup> Vgl. Ebda., 23f.

Das vielschichtige Programm der 7. *Medien und Architektur Biennale Graz* reflektierte in interdisziplinärer und interkultureller Verschränkung das aktuelle Denken über Architektur, Kunst, Gesellschaft und Wissenschaft in knapp 125 theoretischen und künstlerischen Beiträgen.<sup>419</sup> Heinz Emigholz – einer der Preisträger der 6. *Medien und Architektur Biennale Graz* – leitete einen Workshop unter dem Titel *Das Bewegtbild und die Architektur*, in welchem die Besucher sich näher mit dem Thema Architektur-film in allen seinen Facetten beschäftigen konnten.<sup>420</sup> Anhand seines eigenen Films *Goff in der Wüste* und dem darin erkundeten *Ford House* in Illinois erläuterte Emigholz mit den Besuchern seine persönliche Herangehensweise sowie seine Auffassung von filmischer Architekturinterpretation und -dokumentation.<sup>421</sup> Neben dem Wettbewerbsprogramm wurden ebenfalls wieder mehrere Symposien abgehalten. Eines davon trug den Titel *Postmediale Kondition*. In Kooperation mit der *Neuen Galerie Graz* wurden die unterschiedlichen Sprachen und Blicke von und auf Architektur, Kunst, Philosophie und Wissenschaft an deren Schnittstellen produktiv gemacht.<sup>422</sup> *Postmediale Kondition* war ein hochaktuelles Forum zur Reflexion zeitgenössischer kultureller und künstlerischer Praktiken. Das Symposium wurde zudem durch eine thematische Ausstellung ergänzt, in welcher österreichische Werke präsentiert wurden, die die *neuen Medien* und



Abb. 103: *Ford House* von Bruce Goff

---

<sup>419</sup> Vgl. Art.image 2005b, 1.

<sup>420</sup> Vgl. Art.image 2005a, 1.

<sup>421</sup> Vgl. Art.image 2005b, 4.

<sup>422</sup> Vgl. Ebda., 11.

deren Konsequenzen reflektierten und damit eine neue Ebene der Kunst entwickelten.<sup>423</sup> Ein weiteres Symposium wurde unter dem Titel *Ausstellung als Medium und Experiment* abgehalten. Die Fortsetzung des 2003 erstmals abgehaltenen Symposiums war ein Teil des Forschungsprojektes der *7. Medien und Architektur Biennale Graz*. In den einzelnen Panels, Filmbeiträgen und Projektpräsentationen wurden die unterschiedlichsten Facetten des Themas Ausstellung untersucht und erörtert. Hierbei wurde ein weiter Bogen gespannt und die behandelten Schwerpunkte umfassten nicht nur das Ausstellen von Architektur und das Ausstellen von kuratorischen Konzepten, sondern auch diverse Ausstellungsstrategien, institutionelle Vermittlungsstrategien, Bild- und Blickstrategien, Verhandlungsstrategien zwischen Kuratoren und Architekten sowie die Betrachtung der Architekturausstellung als Testgelände für neuartige Raumkonfigurationen.<sup>424</sup> Die Vielfalt der Themenbereiche spiegelte die Ausmaße dieses umfassenden Forschungsgebiets wieder. Ein Forschungsgebiet, welches – besonders im Bereich der Architektur – bis dato stark vernachlässigt worden war.<sup>425</sup> Doch es wurden nicht nur technologische und philosophische Schwerpunkte gesetzt. Auch mit politischen und in weiterer Folge territorialen Problematiken konnten sich die Besucher befassen. Unter dem Titel *On Territories: Israel / Palästina* wurde eine Auswahl von Filmen gezeigt und diese – mit Fokus

---

<sup>423</sup> Vgl. Ebda., 11.

<sup>424</sup> Vgl. Ebda., 8.

<sup>425</sup> Vgl. Art.image 2005a, 3.

auf Architektur und ihre Repräsentation als Symbol von Macht, Beherrschung und Bedrohung – in mehreren Roundtables gemeinsam mit Künstlern, Architekten und Theoretikern diskutiert.<sup>426</sup>

---

<sup>426</sup> Vgl. Art.image 2005b, 12.

7.

ARCHITEKTUR LABORATORIUM  
STEIERMARK

---

„Das Ausstellen ist ein Akt, der sich nicht improvisieren lässt. Das Ausstellen, der Ausstellungsakt, ist wie sein Ergebnis, die Ausstellung, eine Ausdrucksform. Es handelt sich um ein Ausdrucksmittel.“<sup>427</sup> Diesen Worten des Schweizer Konzeptkünstlers Rémy Zaugg widmete sich das international ausgerichtete Projekt *Architektur Laboratorium Steiermark*, welches sich als eigenständige Initiative unter der Leitung von Charlotte Pöchhacker parallel zur *Medien und Architektur Biennale Graz* entwickelte. Dieses Projekt zielte in seinen Tätigkeiten auf die Erzeugung von produktiven Spannungsfeldern zwischen Theorie und Praxis, Ratio und Gefühl, Repräsentation und Präsenz sowie Sinn und Performanz ab und agierte dabei Großteils projektiv. Ausgangspunkt für alle Tätigkeiten der Gruppe war die aktuelle Architekturproduktion in der Steiermark sowie die unterschiedlichen Arbeiten steirischer Architekten.<sup>428</sup> Das Laboratorium diente Charlotte Pöchhacker und ihrem Team als Ort der Forschung sowie der Produktion und wurde anhand von vier Parametern entwickelt: der interdisziplinären Auseinandersetzung mit den Kernthemen, die lokale sowie internationaler Vernetzung, die visuelle Präsentation und das Ausstellungsdisplay als eigene architektonische Formulierung.<sup>429</sup> Als Prolog für die weiteren geplanten Projekte veranstaltete das Laboratorium gegen Ende des Jahres 2004 in New York eine Ausstellung über die radikalen Arbeiten des

---

<sup>427</sup> Pöchhacker 2004b, 2.

<sup>428</sup> Vgl. Ebda., 1.

<sup>429</sup> Vgl. Ebda., 3.



Abb. 104: Günther Domenigs Steinhaus

---

## 7.2. DIE WANDERAUSSTELLUNG

---

österreichischen Architekten Günther Domenig. Der Fokus lag hierbei auf seinen Bauten *Steinhaus* in Steindorf am Ossiacher See sowie dem *Dokumentationszentrum Reichsparteitagsgelände* in Nürnberg.<sup>430</sup> Der Zeitraum der folgenden beiden Jahre war geprägt von intensiven Forschungs- und Recherchearbeiten sowie den interdisziplinären *Architekturdialogen*, welche neben Graz auch im Ausland residierten und rein dem theoretischen Diskurs gewidmet waren.<sup>431</sup>

Im Resümee des *Architektur Laboratoriums Steiermark* fanden sich unterschiedliche Projekte sowie Projektionen wieder. Die Wanderausstellung *Sense of Architecture* stellt wohl das wichtigste Vorhaben des Laboratoriums dar. Diese wurde im Zuge der Forschungsarbeit der Gruppe wie schon die *Biennale Layers* gemeinsam mit Alexander Kada entworfen. Das Projekt ging mit seiner konzentriert sinnlichen Konzeption neue Wege und wurde in zwei Kernbereiche aufgeteilt: die Ausstellung selbst auf der einen Seite und *Architekturdialoge* auf der anderen. Die Radikalität und Unkonventionalität der ausgestellten Projekte spiegelte sich auch im Design der Ausstellung wieder. In sechs verschiedene Themenbereiche gegliedert, wurde die Planzeichnung – die zweidimensionale Projektion des Baukünstlers – dem

---

<sup>430</sup> Vgl. Pöchhacker 2004a, 3.

<sup>431</sup> Vgl. Ebda., 3.

Kamerabild, geschossen von Heinz Emigholz, gegenübergestellt und verfolgte somit den komplexen Übergangsprozess, den die zunächst zweidimensionale Projektion durch die Übersetzung in ein dreidimensionales Objekt erfährt und wie dieses dreidimensionale Objekt danach durch die fotografische Kamera wieder in Flächen zurückversetzt wird.<sup>432</sup> Diese Entwicklung von der Idee zum realen, gebauten Raum und über die Bildfläche wieder zurück zum Gedankenraum stand im Mittelpunkt der gesamten Ausstellungskonzeption von *Sense of Architecture*. Durch das optisch sehr ansprechende Ausstellungsdesign und die Spannungsfelder, die sich aus der Gegenüberstellung von Plan und Bild ergaben, wurden die Betrachter regelrecht in diesen Gedankenraum hineingezogen. Gebildet wurde der dynamische Raum aus unterschiedlichen Materialien, welche durch ihre transparente beziehungsweise transluzente Oberfläche auf spezielle Materialqualitäten und Wahrnehmungsphänomene anspielten. Sieben frei im Raum positionierte Wände wurden mit unterschiedlich großen visuellen Darstellungen von Architekturen bespielt. Textpassagen strukturierten hierbei im Zusammenspiel mit den Filmsequenzen die einzelnen Themengebiete. Zudem wurden den Besuchern drei interaktive Leinwände zur Verfügung gestellt und ihnen so die Möglichkeit geboten, direkt in den Ablauf einzugreifen und eine persönliche Auswahl zu treffen.<sup>433</sup> Jedoch wurden nicht nur



Abb. 105: Die Wanderausstellung *Sense of Architecture* in Berlin

<sup>432</sup> Vgl. Pöchhacker 2006b, 1.

<sup>433</sup> Vgl. Pöchhacker 2004b, 8.

ausschließlich bereits realisierte Architekturen gezeigt, sondern ebenso solche, die sich erst im Entstehungsprozess befanden. Die architektonischen Realisierungen wurden zudem durch Forschungsprojekte und Interventionen – angesiedelt an den Schnittpunkten von Architektur, Kunst und Wissenschaft – ergänzt. Am 7. Dezember 2006 eröffnete *Sense of Architecture* die Ausstellung im *Deutschen Architektur Zentrum* in Berlin.<sup>434</sup> Zudem wurde die Ausstellung gegen Ende Juni ebenfalls in Belgrad gezeigt. Mit den 62 Architekturprojekten – von der radikalen Architektur Günther Domenigs über die *Grazer Schule* bis zur Gegenwartsarchitektur – bot *Sense of Architecture* mittels Filmessays, welche die Vielfalt der dargestellten Architekturen zum Ausdruck brachten, tiefe Einblicke in die ausgestellten Projekte.<sup>435</sup> Das Laboratorium versuchte hierbei die grundlegenden Tendenzen sowie Themen der aktuellen Architekturproduktion anhand der ausgestellten Projekte zu ergründen, anstatt diese Architekturen selbst in den Fokus zu stellen.<sup>436</sup> Mit dem Sonderprogramm *Rethinking the Infinite Potentialities* thematisierte *Sense of Architecture* im Jahr 2008 als Beitrag zur *11. Architekturbiennale* in Venedig Bildräume, Klangräume, Sehräume, Hörräume sowie die Herausforderung der Grenzüberschreitung. Luigi Nonos 1984 erschienenes Werk *Promoteo. Tragödie des Hörens* bildete die Basis für die Ausstellung, welche als Hommage an den italienischen

---

<sup>434</sup> Vgl. Pöchlacker 2006b, 2.

<sup>435</sup> Vgl. Ebda., 2.

<sup>436</sup> Vgl. Ippendorf.

Komponisten gedacht war. Sowohl die philosophisch-künstlerische Haltung Nonos als Suchender nach Räumen, Klängen und Erfahrungen, als auch die von ihm oft gestellten Fragen nach neuen Räumen für neue Musik – und im weiteren für die performative Kunst – in Form von spezifischen und temporären Projekten bildeten die zwei Themenkreise der Ausstellung.<sup>437</sup> Diese eröffneten Möglichkeiten für Prozesse und Potentiale. Mit der Gegenüberstellung der beiden Dispositive für den visuellen und den akustischen Raum wurde durch die stringente Ausformulierung einmal ein konzentriertes Hören und einmal ein konzentriertes Sehen in den Mittelpunkt gerückt. Bei aller Unterschiedlichkeit, die diese beiden Formulierungen zueinander aufweisen, besaßen die beiden Dispositive doch interessante Affinitäten, haben doch beide – jeweils auf ihre eigene Weise – das kritische Denken und das Überschreiten von Grenzen zum Inhalt.<sup>438</sup> Die 54 in der Recherchephase entstandenen Kurzfilme wurden zudem von Heinz Emigholz zu einem 168-minütigen Film montiert und im März 2009 als 11. Teil der Filmserie *Photographie und jenseits* unter dem Titel *Sense of Architecture (2009)* veröffentlicht.



Abb. 106: *Sense of Architecture* beschäftigt sich mit Steirischer Architektur

<sup>437</sup> Vgl. Pöchhacker 2008, 1.

<sup>438</sup> Vgl. Pöchhacker 2006a.

### 7.3. LONGING FOR...



Abb. 107: mp09 von GSarchitects

Nach dem großen Erfolg von *Sense of Architecture* entwarfen Charlotte Pöchhacker und das *Architektur Laboratorium Steiermark* die Ausstellung *Longing for...* und wurden dabei abermals durch Alexander Kada unterstützt. Im Rahmen dieses interdisziplinären Projektes standen der menschliche Körper, dessen Bewegung sowie der gebaute als auch der imaginäre Raum im Mittelpunkt des Interesses.<sup>439</sup> In seiner ersten Projektphase – betitelt als *Longing for... Score #1* – wurde ausgehend von dem Gebäude mp09 des Architekturbüros GSarchitects in Graz die Frage nach der Darstellbarkeit aktueller Eigenschaften von Architektur – vor allem die der Raumqualität in Verbindung mit Aktivität und Zeit – untersucht. Als Antwort wurde ein Hybrid aus Performance und Installation entworfen, dessen hervorstechendstes Charakteristikum in der radikalen Verschränkung von Bühnen- und Zuschauer-raum liegt.<sup>440</sup> Die Pläne des Gebäudes wurden hierzu – ebenso wie Planungsskizzen – in Notationen übersetzt. Diese wiederum bildeten die Grundlage für eine Tanzperformance.<sup>441</sup> *Score #1* feierte 2010 im Rahmen der *12. Internationalen Architektur-Biennale* in Venedig seine Uraufführung und wurde dank der positiven Resonanz zu international hochrangigen Aufführungsorten wie Dresden und Paris eingeladen.<sup>442</sup> In der Fortsetzung des Forschungslabors – als *Longing for... Score #2* betitelt – wurden dem Besucher im tatsächlich gebauten Raum Installationen,

<sup>439</sup> Vgl. Pöchhacker 2010a, 1.

<sup>440</sup> Vgl. Ebda., 1.

<sup>441</sup> Vgl. Land Steiermark.

<sup>442</sup> Vgl. Pöchhacker 2010b.

Performances sowie subtile Gesten gezeigt, die diesem tiefe Einblicke in den Forschungsprozess der an diesem Symposium beteiligten Künstler boten. Hierbei wurde auf drei thematische Schwerpunkte besondere Aufmerksamkeit gelegt: Zum einen wurde die Auseinandersetzung mit innovativen Notationssystemen für die sich ständig erweiternden Klang-, Form- und Bewegungsvorstellungen betrachtet. Zum anderen wurde die Frage nach dem Potential der Transpositionen, der transdisziplinären Lesbarkeit sowie der Übersetzung künstlerischer Systeme aufgeworfen. Den dritten Schwerpunkt bildete das umfassende Themenfeld der neuen räumlichen und performativen Dispositive und der jüngst entstandenen hybriden Formate. In diesem Zusammenhang wurde auch die sich ständig verändernde Rolle des Publikums im Zuge der aufführungs- und ausstellungspraktischen Grenzerweiterungen hinterfragt und erörtert.<sup>443</sup> *Score #2* konzentrierte sich somit auf das Potential von Architektur im Zusammenhang mit Choreographie und Komposition und führte den Forschungsgedanken seines Vorgängers – die Frage nach der Darstellbarkeit von Architektur – fort und erweiterte diesen um die Suche nach Hybridformen der untersuchten Kunstgattungen. Zu den Kernthematiken von *Longing for... Score #2* wurde im Dezember 2010 in den Räumen des *Grazer Kunstvereins* ein Symposium abgehalten. Dieses wurde von der erkundenden

---

<sup>443</sup> Vgl. Pöchhacker 2010a, 1f.

---

#### 7.4. DAS ENDE

Bewegung bestimmt und so ist es kaum verwunderlich, dass neben Architekten ebenfalls Choreographen, Tänzer, Komponisten und Musiker geladen waren.<sup>444</sup>

Da die Aufgaben des *Architektur Laboratorium Steiermark* neben seinen Forschungstätigkeiten ganz klar auf das Ausstellen ausgelegt waren, überrascht es kaum, dass sich Charlotte Pöchhacker hierfür bereits in der Startphase des Projektes erfahrenere Unterstützung sicherte. Sie hätte kaum jemanden besseren für diese Aufgabe finden können als Alexander Kada. Der versierte und mehrfach ausgezeichnete Designer konnte das Team mit seiner Erfahrung in den Bereichen Architekturausstellungen und Publikationsdesign nicht nur tatkräftig unterstützen, sondern schaffte es zugleich, die visionären Ideen Pöchhackers optimal aufzugreifen und so in ein Ausstellungskonzept zu übersetzen, welches ein möglichst breites Publikum – vom Laien bis hin zum Experten – ansprach. Nach zwei Teilnahmen an der *Internationalen Architekturbienne* in Venedig sowie einem durchgehend sehr erfolgreichem gemeinsamen Portfolio schien der Weg für eine lange und ergiebige Partnerschaft geebnet zu sein. Doch bevor weitere Projekte realisiert werden konnten, verstarb Charlotte Pöchhacker 2012 im Alter von 52 Jahren an den Folgen einer Krebserkrankung.

---

<sup>444</sup> Vgl. Ebda., 1.



Abb. 108: Charlotte Pöchhacker

8.

CONCLUSIO

---

Das Prinzip, dass dem Film die Fähigkeit innewohnt, im Zuschauer das Physische mit dem Geistigen verschmelzen zu lassen und seine Aufmerksamkeit aktiv zu beeinflussen und zu lenken, wurde bereits in der Anfangsphase des Mediums Film erkannt und so ist es kaum verwunderlich, dass die Filmarchitektur seit jeher zur Untersuchung von Architektur und Urbanismus herangezogen wurde. Der Umstand, dass Architektur und Film miteinander Hand in Hand gehen und sich trotz jeweiliger Autonomie doch gegenseitig beeinflussen und inspirieren, liegt in den strukturellen Ähnlichkeiten der beiden Kunstformen begraben. Der Betrachter erfährt sein tägliches Umfeld dynamisch. Seine Bewegungen und deren zeitliche Abfolge spielen in der Raumwahrnehmung eine beachtliche Rolle – eine Eigenschaft, die auch der filmischen Kamera innewohnt. Ihr ist es möglich, gemäß der drei Dimensionen des Raumes diesen zu erkunden und dem Betrachter so eine durchgängige Raumerfahrung zu bieten. Durch diese Analogie von Film zur Architektur wird es dem Regisseur ermöglicht, durch gezielte Bildsequenzen beim Zuschauer eine bewusste Reaktion zu forcieren. Diesen Bildern wohnt die Kraft inne, dem dargestellten Raum ein potentiell Leben einzuhauchen. Filmmachern steht es somit frei, ihr Publikum an der Hand zu nehmen und durch ihre Welt zu führen. Sie können sich Szenarien für gebaute Architekturen überlegen und diese dem Zuschauer

zugänglich machen. Dieser empfindet den gezeigten Raum als von sich selbst durchlebt und hat die Möglichkeit – sofern er sich darauf einlässt – diesen geistig weiterzuleben. Der Regisseur stellt seinem Publikum Fragen, deren Antworten alleine im Zuschauer selbst liegen. Die durch das Medium Film erfahrenen und bislang unbekanntem Umstände sind es, die den Zuschauer dazu veranlassen, völlig neuartige architektonische Räume in seinem Gehirn entstehen zu lassen. Schon Walter Benjamin erkannte die Möglichkeit zur gezielten Lenkung der Wahrnehmung durch die filmische Kamera und sah diese als ein analytisches Instrument an. Die Dynamik der Bilder führt zu einer veränderten Wahrnehmung und so wird es möglich, den gebauten Raum zu studieren. Durch eine filmische Analyse wird es dem Zuschauer ermöglicht, neue Reflexionsebenen zu erreichen und in weiterer Folge seine Wahrnehmungskompetenz zu erweitern. Es ist der gegenseitige Austausch über die unterschiedlichen Erscheinungsformen von gebautem Raum, der die Architektur – über das Medium Film – nachhaltig prägt und weiterentwickelt. Die Verbindung der beiden Kunstformen unterliegt der Forderung, etwas Neuartiges zu kreieren – etwas, das von einem der beiden alleine nicht zum Ausdruck gebracht werden kann. Der Ansporn eine neue Art von Architektur zu kreieren, der schon so oft Architekturbewegungen in ihren Bestrebungen gelenkt hat, bedarf einer Neudefinition

bestehender Parameter. Die Architektur erzeugt Energieräume, in die das Medium Film hineinwirken und sich dort seine ganz eigene Topologie erarbeiten kann. Die Welt wird im Film somit nicht nur dargestellt, sondern sogar neu entworfen. Dadurch ermöglicht die filmische Beschäftigung mit Gebautem eine Fokussierung des Blickes auf die Realität und zwingt den Betrachter, seine Umwelt kritisch zu reflektieren. Durch die daraus gewonnenen neuen Wahrnehmungsmöglichkeiten wird es dem Architekten ermöglicht im Vorfeld der Planung neue Erkenntnisse und in weiterer Folge neue Ideen zu gewinnen. Eine Beschäftigung mit Architektur mittels Film gestattet diesem auch sich von einzelnen Details und Problemen loszulösen, um neue Aspekte der Raumwahrnehmung zu erkunden und auf diese Weise eventuell zu alternativen – gar besseren – Lösungen zu gelangen. Es sind die präzisen filmischen Eingriffe in die Wahrnehmung, die den Betrachter dazu veranlassen, den ihn umgebenden Raum nicht nur im geographischen und soziologischen, sondern auch in einem politischen, philosophischen wie auch psychologischen Kontext zu reflektieren. Ein Blick auf die Filmgeschichte beweist, dass die Herangehensweise des Regisseurs – wenngleich auf technischer und philosophischer Ebene oft grundverschieden – kaum eine Rolle spielt und gut gemachte Filme den Zuschauer in jedem Falle zwingen, die dargestellte Architektur nicht nur zu

erleben, sondern gleichzeitig auch zu interpretieren und weiterzudenken. Die jeweiligen Filmstile waren stets durch ihr gesellschaftliches und politisches Umfeld geprägt und spiegelten die Einstellung der Regisseure zu diesem wieder. Sowohl die französischen Avantgardefilme, die deutschen Stummfilme, als auch die amerikanischen Road Movies beeinflussen bis dato Künstler aus aller Welt und treiben somit nach wie vor den architektonischen Diskurs voran. Es macht tatsächlich allerdings keinen Unterschied ob der Regisseur einen experimentellen, surrealistischen, vom zweidimensionalen Bühnenbild geprägten oder einen extrem nüchternen und dokumentarischen Stil wählt – das Endresultat wird immer dasselbe sein. Einzig eine technisch einwandfreie Herangehensweise wird für den Erfolg vorausgesetzt. Hierfür spielen Bewegung und Licht, vor allem aber der Schnitt, die Montage und die Wahl des Bildfeldes eine erhebliche Rolle. Wird die Bewegung des Betrachters durch den Raum als dynamische Kamerafahrt betrachtet, bildet die Abfolge der Bilder, die Montage, einen Kontext, in welchem die gezeigten Szenen verortet werden. Durch die einzelnen Schnitte werden Raumverbindungen erzeugt und es dem Betrachter ermöglicht, neue Anschauungsweisen von Architektur zu erleben. Zudem erlaubt der filmische Schnitt mittels Verdichtung und Blickwinkel- sowie Schauplatzwechsel eine Manipulation der Wahrnehmung von Zeit und Raum. Wenn

sich der Filmemacher nun über die Grenzen der Linearität hinwegsetzt und somit die zeitliche Gliederung in Frage stellt, wird der Film mit einer bislang verborgenen Räumlichkeit aufgeladen und kann so im Betrachter ungeahnte Reaktionen auslösen. Die Begrenzung des Bildes, die Kadrierung, stellt die wohl offensichtlichste strukturelle Verbindung von Film zu Architektur dar. Während sie im Gebauten ein Raumsegment begrenzt, somit zwei benachbarte Räume miteinander in einen Dialog setzt und dadurch den Blick des Betrachters lenkt, definiert sie im Film nicht nur das Bildformat, sondern erzeugt durch die Begrenzung erst eine räumliche Wirkung und definiert vor allem den *Raum im Off*. Dieser wird im Film – dank seiner Suggestionskraft – häufig verwendet, in der Architektur jedoch nur selten thematisiert. In diesem Zusammenhang bietet das Medium Film dem Architekten ungeahnte Möglichkeiten, sich inspirieren und seinen Ideen freien Lauf zu lassen. Auch Architektur, die nicht vorrangig als Akteur in Erscheinung tritt, baut im Betrachter eine Erwartungshaltung auf und treibt die Geschichte – und in weiterer Folge die Bewegung – voran. Unter Berücksichtigung dieser philosophischen und technischen Rahmenbedingungen lässt sich bedenkenlos behaupten, dass das Medium Film maßgeblichen Einfluss auf die Wahrnehmung und Betrachtungsweise des Rezipienten hat und diesen beinahe dazu zwingt die gesehenen Räume und Architekturen

weiterzudenken. Der Film und in weiterer Folge auch die *neuen Medien* bieten dem Zuschauer die Möglichkeit inmitten einer medial geprägten Welt die ihn umgebenden Räume und deren Bedeutung zu erkennen und bewusst wahrzunehmen. Cyber- und Filmarchitektur bieten unzählige Möglichkeiten, sich den gebauten und theoretischen Räumen auf unterschiedlichste Weise zu widmen, diese aus diversen Blickwinkeln zu beleuchten und das Erfahrene mit anderen Augen zu betrachten. Die Vergangenheit beweist, dass eine filmische Beschäftigung mit der Architektur – auf welche Art auch immer – notwendig ist. Getrieben vom Drang, etwas Neues und Bedeutendes zu kreieren, überwand Regisseure durch die gesamte Filmgeschichte hinweg immer wieder Hindernisse und Rückschläge. Heutzutage ist die filmische Beschäftigung mit der Architektur beliebter denn je zuvor. Schon Walter Benjamin schrieb, dass die Rezeption der Architektur durch das Kollektiv erfolgt. Wird dieser Gedanke nun auf die Filmarchitektur übertragen, liegt die Entscheidung ein Architekturfilmfestival zu schaffen auf der Hand. Das Format des Festivals ermöglichte den Besuchern nicht nur eine Auswahl der besten Architekturfilme auf der großen Leinwand zu erleben, sondern auch die Ebene der Betrachtung mit der theoretischen Reflexion – im Rahmen des breit gefächerten Begleitprogramms – zu überlagern. Den Besuchern sollte der architektonische

Raum, seine Betrachtung und die unentdeckten und durch das Medium Film offengelegten Zugänge und Wahrnehmungsformen vermittelt werden. Die einzelnen Arbeiten ermöglichten dies und veranlassten durch ihre pointierte Beschäftigung mit dem Thema Raum den Betrachter, Architektur auf unterschiedliche Weise zur Kenntnis zu nehmen und auch jenseits der gezeigten Bilder nach den Strukturen der Wahrnehmung zu fragen. Dadurch wurde dem Raum die Fähigkeit zur Erkenntnis vermittelt und dem Gebauten so zu einem neuen Sinn verholfen. Dem Betrachter wiederum wurde es ermöglicht, die erlebte Architektur in Relation zu einem breiten soziokulturellen Kontext zu reflektieren. Die eingereichten Arbeiten spiegelten in ihrer Gesamtheit die extreme Bandbreite der unterschiedlichen Herangehensweisen an die Thematik wieder. Sie schafften es dabei allesamt – in welchem Stil auch immer – materielle sowie immaterielle Räume nicht nur kreativ zu beleuchten, sondern zugleich auch die kulturelle Implikation von Architektur, Stadt und Wohnen künstlerisch aufzuarbeiten und die bestehenden Grenzen beider Kunstformen zu überschreiten. Schon seit der Erfindung der Kamera waren Filme immerzu geprägt von den vorherrschenden soziopolitischen Umständen, denen der Regisseur ausgeliefert war – eine Tatsache, die sich bis heute nicht geändert hat. Die bei der Biennale gezeigten Arbeiten beschäftigten sich auf ihre jeweils eigene Art

und Weise allesamt mit den damals aktuellen Umfeldern der Künstler und boten den Betrachtern so – gewollt oder ungewollt – zutiefst persönliche Einblicke in das Leben der Regisseure. Die Einreichungen ermöglichten es dem Zuschauer, sich urbane Situationen vorzustellen und ließen diese so in neuem Licht erscheinen. Ebenso vermochten sie es, die aktuellsten Entwicklungen der *neuen Medien* aufzuzeigen. Das Programm der Biennale spiegelte das große Interesse des Publikums an diesen technischen Errungenschaften nicht nur wieder, sondern führte der Welt vielmehr die Notwendigkeit, sich damit zu beschäftigen, vor Augen. Die *neuen Medien* ermöglichten es, dass tatsächlich gebaute Architektur für den Architekturfilm plötzlich verzichtbar war, und schafften es nebenher auch noch, einen Dialog zwischen Gesellschaft, Kunst und Wissenschaft zu forcieren – selbst die Auseinandersetzung mit gebautem Raum wurde dank ihnen oftmals auf eine metaphorische Ebene verlagert. Zwar war der Filmwettbewerb unerlässlich für den Erfolg der Biennale – bildete er doch das Kernstück des Festivals –, doch war es das vielschichtige Rahmenprogramm, welches über die Nachhaltigkeit der Veranstaltung entschied. Ein reines Filmprogramm wäre eventuell zugänglicher für ein breites Publikum gewesen, die Qualität des Festivals hätte jedoch sicher darunter gelitten. Gerade das Rahmenprogramm – die Roundtables, Symposien

und Filmreihen – griff die behandelten Themen nicht einfach auf, sondern bot jedem Besucher, der sich darauf einließ, einen ganz individuellen Zugang zu den behandelten Thematiken. Es ermöglichte es diesem sowohl angeregt zu werden als sich auch aktiv und passiv mit den Themen zu beschäftigen und gewonnene Erkenntnisse mit anderen inspirierten Besuchern in einer vielseitigen Gruppe zu erörtern. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass der Filmwettbewerb nach und nach ins Abseits rückte, bis seine Preisverleihung 2005 sogar ganz von der Biennale entkoppelt wurde. Die gezeigten Filme erfüllten ihren Zweck dennoch und dienten dem Publikum als Katalysator für den weiteren theoretischen Diskurs. Spätestens mit der Einführung der *Biennale Layers* hatte das Festival seinen Höhepunkt erreicht. Diese vermochten durch die inhaltliche Ausrichtung auf die Kernthematiken die unterschiedlichen künstlerischen Positionen miteinander in Bezug zu stellen und übernahmen so die Vermittlerrolle zwischen Architekten, Künstlern und der Öffentlichkeit. Der Grundgedanke der Biennale brach dank des Mediums Internet aus dem gegebenen zeitlichen Rahmen aus und ermöglichte es, die Warteperiode intensiv zu nutzen. Dieses Prinzip wurde mit der Formatumstellung auf das eines *Bienniums* weiter verfolgt. Gerade in diesen Neuerungen und Fortschritten spiegelt sich das gesamte Potential der Veranstaltungsreihe wieder. Pöchhacker und ihr Team waren nicht nur

stets darum bemüht, ihrem Publikum ein möglichst zugängliches Festival zu bieten, sondern versuchten vielmehr durch ständige Innovationen dessen Kernthematiken einem viel breiteren Publikumskreis zugänglich zu machen. Trotz der berechtigten, wenngleich auch selten vorkommenden Kritik an der Veranstaltung – war es die Unschärfe des Begriffs *Architekturfilm* oder die oftmals unverständlichen, wenn auch unterhaltsamen Experimentalfilme – waren sich die Medien einig, dass die Biennale ihr Ziel Jahr für Jahr nicht nur erfüllte, sondern zudem bewies, dass es sinnvoll und notwendig ist, sich den Berührungspunkten der beiden Kunstformen Architektur und Film intensiv zu widmen. Dass sich hierfür gerade ein Filmfestival mit umfangreichem Begleitprogramm eignet, beweisen nicht nur die Kritiken oder die über die Jahre hinweg größer werdende Anzahl der Einreichungen und Besucher, sondern vielmehr die vielen internationalen Einladungen und Gastauftritte. Das Team um Charlotte Pöchlhammer vermochte es, Interessenten aus aller Welt aufzuzeigen, dass eine Untersuchung der Schnittpunkte der beiden Kunstformen sowohl auf einer filmtechnischen und –ästhetischen als auch auf einer theoretischen Reflexionsebene für den Diskurs notwendig sei. Eine derartig intensive Auseinandersetzung ermöglicht es, neue, bislang unvorhergesehene Verbindungen zu entdecken und so den Film- und Architekturbegriff stetig zu erweitern. Die *Medien und*

*Architektur Biennale Graz* wurde hierbei seiner Vorreiterrolle gerecht und beschäftigte sich mit audiovisuellen Arbeiten auf eine bis dato völlig neuartige Art und Weise. Auch die folgenden Projekte zogen große Erfolge nach sich und konnten sich vor einem nationalen Publikum ebenso beweisen wie vor einem internationalen. Zwar änderte sich die Herangehensweise radikal – der experimentelle Charakter wich einer optisch viel ansprechenderen, gar verspielten Linie – doch die behandelten Kernthematiken waren auch ein Jahrzehnt nach der Premiere der Biennale noch brandaktuell. Die Tatsache, dass sich Charlotte Pöchhacker und ihr Team immer noch der Interdisziplinarität der beiden Kunstformen Tanz und Choreographie als Mittel zur Raumerforschung widmeten, beweist deren Wichtigkeit für den Diskurs und in weiterer Folge auch die Daseinsberechtigung der Biennale. Im Rückblick auf die vergangenen 13 Jahre und die wegweisenden Entwicklungen, die die Biennale über diesen Zeitraum zu verzeichnen hatte, lassen sich auch für die Zukunft zahlreiche Aufschlüsse gewinnen. Die Einführung der *Biennale Layers* mag zwar bahnbrechend gewesen sein, war seiner Zeit aber möglicherweise voraus. Ein derartiges Unterfangen konnte gerade in der Anfangsperiode des Internets noch nicht richtig genutzt werden. Doch gerade dieser Innovation wohnt das meiste zukunftsweisende Potential inne. Die Grundidee einer totalen Vernetzung aller Interessenten

und Projekte wäre heutzutage – in einer Zeit, in der beinahe jeder ständig online ist und auf unterschiedlichste Informationen zugreifen kann – enorm einfach, wird es doch schon seit Jahren in den sozialen Medien praktiziert. Es bestehen bereits unzählige, noch voneinander getrennte Netzwerke – sei es für Architekturkritiken, Fotografie und Diskussionen über Film – die, ganz im Gedanken der *Medien und Architektur Biennale Graz*, aufgegriffen und miteinander vernetzt werden könnten. Wenn sich jemand nach einem Kinobesuch sofort mit anderen Filmbegeisterten aus aller Welt über das Gesehene austauschen kann, warum sollte er das nicht auch über Architektur und öffentlichen Raum tun können? Auch andere Neuerungen und Ideen der Biennale, wie etwa die Drehbuchbörse, lassen sich über das Internet viel bedienerfreundlicher bewerkstelligen. Somit kann auch die Warteperiode zwischen zwei Veranstaltungen aktiv genutzt werden, um den Diskurs ständig am Laufen zu halten. In weiterer Folge bietet diese Zeit zudem auch die Möglichkeit, die behandelten Thematiken einem breiteren Interessentenkreis mittels Gastspielen im In- und Ausland zugänglich zu machen und deren Imagination zu aktivieren, um sich dann alle zwei Jahre – in Tradition der Biennale – in Graz zu treffen. Dass diese erstmals gerade in Graz Fuß fassen konnte, liegt nicht nur an der Herkunft der Hauptverantwortlichen, sondern vor allem an der reichen und

vielfältigen Architekturszene der steirischen Landeshauptstadt. Geprägt von den experimentellen Formulierungen der *Grazer Schule* an der Schnittstelle von Architektur zur Kunst sowie deren internationalen Bedeutung, reihte sich *film+arc.graz* und in weiterer Folge auch die *Medien und Architektur Biennale Graz* in deren lebendige Tradition ein. Es ist mit Sicherheit auch Charlotte Pöchhacker und ihrem Team von *art.image* zuzuschreiben, dass die Grazer Architekturszene in den 90er Jahren des letzten Jahrhunderts wieder frischen Wind in den Segeln hatte, entwickelte sich Graz doch dank ihrer Arbeit nach und nach zum neuen Zentrum für den internationalen Diskurs über Architektur und Film. Die Brisanz der Thematik in Verbindung mit dem revolutionären Geist der *Grazer Schule* ließ die steirische Landeshauptstadt nicht nur ins mediale Rampenlicht treten, sondern erhob diese sogar zu einem Fixpunkt im europäischen Raum. Somit postulierte Walter Titz in der Kleinen Zeitung völlig zu Recht: „Graz hat’s. Eine weltweit einzigartige Biennale nämlich.“<sup>445</sup>

---

<sup>445</sup> Titz 1997, o.S.

# QUELLEN

---

- Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, Bielefeld 2007.
- Arsenal, o.V.: Arise! Walk Dog Eat Donut, in: <http://www.arsenal-berlin.de/nc/berlinale-forum/archiv/katalogblaetter/action/open-download/download/arise-walk-dog-eat-donut.html> (Stand: 04.03.2016).
- Beauvais, Yann: Remembrances. Visible Citites, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997*, Graz 1997, 84-92.
- Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main 1963.
- Benjamin, Walter: Das Passagen-Werk, in: Benjamin, Walter: *Gesammelte Schriften*, Frankfurt am Main 1982.
- Bourque, Louise: Shifting Grounds. Inhabiting Places, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997*, Graz 1997, 99-101.
- Bredella, Nathalie: *Architekturen des Zuschauens. Imaginäre und reale Räume im Film*, Bielefeld 2009.
- Bruns, Antonia: Film und Architektur. Erzählung, Pathos, räumliche Strukturierung, Motivation und Bewegung, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz*, Graz 1993, 110-119.

Carmona, Matthew u. a.: *Public Places – Urban Spaces*, Oxford<sup>2</sup> 2010.

Dériaz, Philippe: Hang zur Unschärfe, in: *Werk Bauen Wohnen* (1996), 4, o.S.

Ellard, Graham/Johnstone, Stephen: Walter Benjamins Panorama, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur*, 22. – 26. November 1995, Graz, Austria, Graz 1995, 69-78.

Fischer, Volker: Standbild, Collage, Zoom. Zur filmischen Erfahrungsweise von Architektur und Stadt, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur*, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993, 120-129.

GAT, o.V.: 7. Medien und Architektur Preis Graz, in: <http://www.gat.st/news/7-internationaler-medien-und-architektur-preis-graz> (Stand: 12.04.2016).

Graham, Dan: Gordon Matta-Clark. In: Breitwieser, Sabine (Hg.): *White cube, black box. Werkschau Valie Export und Gordon Matta-Clark*, Wien 1996, 215-238.

Hellmayr, Nikolaus: Stadt Räume Erinnerung. Zu einem neuen Festival für Architektur und Film in Graz, in: *Wettbewerbe* (1994), 1, o.S.

Holert, Tom: Die Bruchstelle als Information, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur*, 22. – 26. November 1995, Graz, Austria, Graz 1995, 158-167.

Huhtamo, Erkki: Kolumbus im Lehnstuhl an den Gestaden des Jordan, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur, 22. – 26. November 1995, Graz, Austria*, Graz 1995, 80-87.

Ippendorf, Stefanie: Von Häusern mit Elefantenhaut, Geräuschkuschen und schnellen Schnitten, in: <http://www.art-in-berlin.de/incbmeld.php?id=1179> (Stand: 12.05.2016).

Jost, Jon: London Brief, in: <http://www.jonjost.altervista.org/work/london.html> (Stand: 04.03.2016).

Kaes, Anton: Schauplätze des Verlangens. Architektur und das filmisch Imaginäre, in: Neumann, Dietrich (Hg.): *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, München-New York 1996, 26-32.

Kluszczyński, Ryszard: Images from the East, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997*, Graz 1997, 116-118.

Kohlenberg, Leah: Die Like a Dog, in: <http://content.time.com/time/world/article/0,8599,2054104,00.html> (Stand: 04.03.2016).

Land Steiermark, o.V.: Longing for..., in: <http://www.kultur.steiermark.at/cms/ziel/55307979/DE> (Stand: 12.05.2016).

Lozano-Hemmer, Rafael: RE:Positioning Fear. Relational Architecture #3, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997*, Graz 1997, 104-106.

- Magnan, Henry: Die siebente Kunst: Der Film, in: <http://www.zeit.de/1952/26/die-siebente-kunst-der-film> (Stand: 12.04.2016)
- Manz, Rudolf: Seine Freunde nennen ihn Video, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993, 156-160.*
- Mast, Gerald/Cohen, Marshall (Hg.): *Film, Theory and Criticism*, New York<sup>3</sup> 1985.
- Merrick, Jay: FAT's all folks. Architecture's biggest jokers sign off in style, in: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/architecture/fat-s-all-folks-architecture-s-biggest-jokers-sign-off-in-style-9011448.html> (Stand: 10.03.2016).
- Mracek, Wenzel: "Architektur ist alles, was Sie nicht für Architektur halten", in: *Kultur Korso* (2004), 3, 12.
- Neumann, Dietrich (Hg.): *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, München-New York 1996.
- Nextroom, o.V.: 7. Internationaler Medien und Architektur Preis, in: <http://www.nextroom.at/event.php?id=9129> (Stand: 12.04.2016).
- Niegelhell, Franz: Film und Architektur. Eine Beziehungskiste, in: *Architektur & Bau Forum* (1994), 2, o.S.
- o.V.: Film + Arc Festival, in: *Kleine Zeitung*, 07.04.1995, 1995a, o.S.

- o.V.: FILM+ARC.GRAZ 2, in: *Camera Austria International*, 1995b, 53, o.S.
- o.V.: Zum zweitenmal. „film + arc“ in Graz, in: *Filmecho/Filmwoche*, 1995c, 50, o.S.
- Öhner, Vrääh/Ries, Marc: Bildbau, in: Weihsmann, Helmut: *Cinetecture. Film, Architektur, Moderne*, Wien 1995, 7-51.
- Pohl, Gerhard: Deutsche Kulturchronik, in: *Neue Bücherschau*, 5, Januar 1927.
- Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993.*
- Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur, 22. – 26. November 1995, Graz, Austria, Graz 1995.*
- Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997, Graz 1997.*
- Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Medien und Architektur Biennale Graz. Jahresbericht 2003, Graz 2003.*
- Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *7. Medien und Architektur Biennale Graz 2005-2007. Internationaler Medien und Architektur Preis 2005, Graz 2005.*
- Randl, Christoph: Internationales Festival Film + Architektur Graz, in: *Deutsches Architektenblatt* (1994), 2, 189.

Ries, Marc: Architektur und Kino. Überlegungen zu einer Geschwisterlichkeit, in: Pöchlhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993, 12-20.*

Schmidt, Ulrich: *Digitale Film- und Videotechnik*, Leipzig<sup>2</sup> 2008.

Schwarz, Arturo: *Man Ray*, München 1989.

Sennett, Richard: *Civitas. Die Großstadt und die Kultur des Unterschieds*, Frankfurt am Main 1994.

Steiner, Dietmar: „Die Stadt, ein Gebäude in dieser Stadt, ein Zimmer in diesem Gebäude – das ist der Anfang von Psycho.“, in: Pöchlhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993, 96-104.*

Steininger, Jutta: film+arc.graz. Vom Zeichen zur Bedeutung, in: *Cinema* (1994), 6.

Titz, Walter: Vor Ort und auch anderswo, in: *Kleine Zeitung*, 12.11.1997, o.S.

Töteberg, Michael: *Fritz Lang*, Reinbek 1986.

Tragatschnig, Ulrich: Die Imagination von Räumen. Verleihung des 6. Internationalen Medien- und Architekturpreises, in: *Der Standard*, 30.03.2004, o.S.

Van Toorn, Roemer: Architektur gegen Architektur, in: Pöchlhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur, 22. – 26. November 1995, Graz, Austria, Graz 1995, 9-20.*

Video Data Bank, o.V.: Fishtank, in: <http://www.vdb.org/titles/fishtank> (Stand: 04.03.2016).

Vidler, Anthony: Die Explosion des Raums. Architektur und das filmische Imaginäre, in: Neumann, Dietrich (Hg.): *Filmarchitektur. Von Metropolis bis Blade Runner*, München-New York 1996, 13-25.

Virmaux, Alain/Virmaux, Odette: *Les Surréalistes et le cinéma*, Paris 1976.

Vörmanek, Katrin: 2. Internationale Biennale film+arc.graz, in: *Bauwelt* (1995), 48, o.S.

Waldmann, Helena: Vodka konkav, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997*, Graz 1997, 108-110.

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

Woolf, Virginia: The Movies and Reality, in: Geduld, Harry M. (Hg.): *Authors on Film*, Bloomington-London 1972, 81-86.

Art.image: Anmeldeformular film+arc 1, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1993a.

Art.image: Presseaussendung film + arc 1, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1993b.

Art.image: Programm film + arc in hamburg, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1994a.

## NACHLASSVERZEICHNIS

---

Art.image: Schreiben an Hr. Blach vom 09.11.1994, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1994b.

Art.image: Presseaussendung 2. Internationale Biennale film+arc.graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995a.

Art.image: Presseaussendung 2. Internationale Biennale Film und Architektur, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995b.

Art.image: Presseaussendung 2nd International Biennale Film and Architecture, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995c.

Art.image: Presseaussendung film+arc.graz II, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995d.

Art.image: Presseaussendung Internationaler Wettbewerb film + arc 2, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995e.

Art.image: Schreiben an Hr. Thonet vom 03.06.1995, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995f.

Art.image: Programm film+arc.graz in hamburg, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1996a.

Art.image: Schreiben an n.N. vom 24.05.1996, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1996b.

Art.image: Presseaussendung 3/97, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997a.

Art.image: Presseaussendung 5/97, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997b.

Art.image: Presseaussendung 3. Internationale Biennale film+arc.graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997c.

Art.image: Schreiben an Hr. Wulff vom 02.04.1997, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997d.

Art.image: Programm film+arc graz in hamburg, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1998a.

Art.image: Schreiben an Hr. Herr vom 16.01.1998, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1998b.

Art.image: Abschlusskurzbericht 4. Medien + Architektur Biennale Graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1999a.

Art.image: Presseaussendung 4. Medien + Architektur Biennale Graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1999b.

Art.image: Presseaussendung film+arc.graz 4, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1999c.

Art.image: Presseaussendung Internationale Biennale Medien um Kontext: Architektur, Urbanität und Raum, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1999d.

Art.image: Presseaussendung Graz Biennial on Media and Architecture, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1999e.

Art.image: Bericht /LAYERS//, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2001a.

Art.image: Presseaussendung 5. Medien + Architektur Biennale Graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2001b.

Art.image: Presseaussendung 5. Medien und Architektur Biennale Graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2001c.

Art.image: Presseaussendung Biennale Layers, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2001d.

Art.image: Presseaussendung Press Release 06, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2001e.

Art.image: Presseaussendung Medien und Architektur Biennale Graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2003.

Art.image: Presseaussendung 6. Internationaler Medien und Architektur Preis, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2004.

Art.image: Presseaussendung Internationaler Medien und Architektur Preis 2005, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2005a.

Art.image: Programm Medien und Architektur Biennale Graz, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2005b.

Fischer-Graf, Ute: Schreiben an Hr. Grasegger vom 26.06.1995, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995.

- Gölles, Robert: Schreiben an Hr. Wörle vom 10.02.1995, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995.
- Illmaier, Gerhild: Schreiben an Hr. Edegger vom 01.09.1992, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1992.
- Illmaier, Gerhild: Schreiben an Fr. Feldgrill-Zankel vom 30.09.1993, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1993.
- Illmaier, Gerhild: Schreiben an Hr. Krainer vom 14.01.1994, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1994.
- Illmaier, Gerhild/Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung film+arc 1, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1993.
- Lebinger, Karin: Schreiben an Fr. Kraft vom 10.12.1997, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997.
- Lozano-Hemmer, Rafael: Bericht RE: Positioning Fear, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997b.
- Lunz, Jana: Presseaussendung Internationales Filmfestival Film und Architektur, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1998.
- Meadows, Fiona: Schreiben an Fr. Pöchhacker vom 27.11.1995, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1995.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung Internationale Biennale Film und Architektur, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1993b.

Pöchhacker, Charlotte: Zusammenfassung Presseecho, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1994.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung 3. Internationale Biennale film+arc.graz 19. – 23. November 1997, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997b.

Pöchhacker, Charlotte: Schreiben an Hr. Hörtnagl vom 30.06.1997, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1997c.

Pöchhacker, Charlotte: Vereinbarung mit Bund Deutscher Architekten, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1998.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung ALS, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2004a.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung Architektur Laboratorium Steiermark, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2004b.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung Instrumente der Wahrnehmung, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2006a.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung Sense of Architecture, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2006b.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung 11. Architektur Biennale Venedig, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2008.

Pöchhacker, Charlotte: Presseaussendung Longing for..., in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2010a.

Pöchhacker, Charlotte: Schreiben an Hr. Tschumi vom 21.10.2010, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 2010b.

Scheffler, Wilfried: Schreiben an Fr. Pöchhacker vom 28.08.1996, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1996.

Steiner, Dietmar: Nur der Film ist wirkliche Architektur, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*, 1994.

A Hong Kong Road Movie (1996): Makin Fun Bing Fai, Hongkong, 29'.

Algol (1920): Hans Werckmeister, Deutschland, 81'.

Alpi (2005): Armin Linke, Italien, 22'.

Architecture d'aujourd'hui (1931): Pierre Chenal, Frankreich, 18'.

Archives (1996): Takayuki Ikegawa, Japan, 17'.

Arise! Walk Dog Eat Donut (1999): Ken Kobland, USA, 30'.

## FILMVERZEICHNIS

---

Arizona Road (2002): Azra Aksamija, Österreich, 8'.

Au nom de l'urgence (1993): Alain Dufau, Frankreich, 76'.

Batman (1989): Tim Burton, England / USA, 121'.

Bei Tempi (2004): Alessandro Cassigoli / Dalia Castel, Italien, 31'.

BerlinBeirut (2004): Myrna Maakaron, Deutschland, 23'.

Beyrouth de Pierre et de Mémoires (1992): Philip Aractingi, Frankreich / Libanon, 18'.

Blade Runner (1982): Ridley Scott, England / Hongkong / USA, 112'.

Blight (1996): John Smith, Großbritannien, 14'.

Buried in Light. Eastern Europe in Passing (1994): Jem Cohen, USA, 60'.

By Way of Display (2003): Karl-Heinz Klopff, Österreich, 37'.

Chain (2005): Jem Cohen, Deutschland / USA, 99'.

Chats Perchés (2004): Chris Marker, Frankreich, 58'.

Chinatown (1974): Roman Polański, USA, 131'.

Conte-Moi Shibam (1991): Saad Salman, Frankreich, 41'.

Cultural Quarter (2003): Mike Stubbs, USA, 10'.

Cyber-Archi (1993): Yu-ichi Fushimi / Satoshi Sugiyama, Japan, 7'.

D'Annunzios Höhle (2005): Heinz Emigholz, Deutschland, 52'.

Das Cabinet des Dr. Caligari (1920): Robert Wiene, Deutschland, 71'.

Das Wachsfignenkabinett (1924): Paul Leni / Leo Birinski, Deutschland, 83'.

Der Golem – Wie er in die Welt kam (1920): Paul Wegener / Carl Boese,  
Deutschland, 87'.

Der Landmesser am Japanischen Palais (1994): Philippe Van Damme, Belgien, 2'.

Desert Rose (1996): Cordelia Swann, Großbritannien, 26'.

Deux où trois choses que je sais d'elle (1967): Jean-Luc Godard, Frankreich /  
Italien, 95'.

Die Kreuzung (1991): Raimund Krumme, Deutschland, 9'.

Die vergessene Stadt – Butte, Montana (1992): Thomas Schadt, Deutschland, 87'.

Dogville (2003): Lars von Trier, Dänemark u. A., 177'.

Domweg Gelukkig (1994): Péter Forgács / Albert Wulfers, Niederlande, 73'.

Filter City (2002): Knut Asdam, Norwegen, 21'.

Fishtank (1998): Richard Billingham, England, 47'.

Floating (1991): Richard Heslop, England, 40'.

Folded Follies (1993): Van McElwee, USA, 9'.

Goff in der Wüste (2003): Heinz Emigholz, Deutschland, 110'.

Homing (1994): Michael Stubbs, England, 11'.

Il Girasole – Una Casa vicino a Verona (1995): Christoph Schaub / Marcel Meili,  
Schweiz, 17'.

Imprint (1997): Louise Bourque, Kanada, 15'.

In Flags or Flitters: Pictures of Dublin (1991): Donald Taylor Black, Irland, 53'.

Lagos / Rem Koolhaas (2002): Bregtje van der Haak, Niederlande, 55'.

La Reprise (1995): Klaus Telscher, Deutschland, 62'.

Le Dossier B (1995): Wilbur Leguebe, Belgien, 53'.

Les Mysteres du Château du De (1929): Man Ray, Frankreich, 27'.

Les Voix de la Muette (1998): Daniela Zanzottos, Frankreich, 53'.

London (1994): Patrick Keiller, England, 85'.

London Brief (1997): Jon Jost, Japan, 72'.

Los Angeles Plays Itself (2003): Thom Andersen, USA, 169'.

Lost Book found (1996): Jem Cohen, USA, 37'.

Manderlay (2005): Lars von Trier, Dänemark u. A., 139'.

Metropolis (1927): Fritz Lang, Deutschland, 153'.

Mobile Stabile (1992): Othmar Schmiderer / Harald Friedl, Österreich, 40'.

Neptune's Choice (2003): Eder Santos, Brasilien, 15'.

Number one Local – Harry Nugent (1994): Bianca Bob Miller, USA, 8'.

NY, the lost Civilization (1997): Dylan McNeil, Monaco, 18'.

Paradiso del Cevedale (1993): Carmen Tartarotti, Deutschland, 69'.

Paris, Roman d'une Ville (1991): Stan Neumann, Frankreich, 52'.

Paris, Texas (1984): Wim Wenders, Deutschland / Frankreich, 147'.

Pavillon der acht Ecken (1992): Hannes Zell, Nepal / Österreich, 55'.

Rachel Whiteread "House" (1995): John Kelly / Helen Silverlock, England, 26'.

Remise (1993): Martin Arnold, Österreich, 1'.

Robinson in Space (1997): Patrick Keiller, Großbritannien, 82'.

Rosas danst Rosas (1997): Thierry De Mey, Belgien, 57'.

Sense of Architecture (2009): Heinz Emigholz, Deutschland / Österreich, 168'.

Sisters of Reality (1993): Bernhard Mayr / Gregor Hartmann, Österreich, 5'.

Site/Pre-Jék-Shen/ (1991): Jennifer Whitburn, USA, 12'.

Site Specific\_Roma 04 (2004): Olivo Barbieri, Italien, 13'.

Something more than Night (2003): Daniel Eisenberg, Deutschland / USA, 77'.

Stadt der Steppen (1994): Peter Brosens / Odo Halfants, Belgien / Mongolei, 52'.

State of Dogs (1998): Peter Brosens / Dorjkhandyn Turmunkh, Mongolei, 91'.

Take Five (1993): Roger Connah, Finnland, 37'.

Tall Story (1995): George Snow, England, 3'.

That remarkable Visitor (1992): Mariana Celac / Sorin Iliesiu, Rumänien, 26'.

The Architect (1994): Adam Keker, USA, 12'.

The Recording Messenger (1997): Marc Bain, USA, 1'.

The Way of the Weed (1997): An-Marie Lambrechts / Peter Missotten, Belgien, 83'.

Trys Dienos (1991): Šarūnas Bartas, Litauen, 80'.

Unauthorized Access (1993): Scott Stark, USA, 30'.

Val Fourré: Chronique d'une Banlieue Ordinaire (1992): Dominique Cabrera,  
Frankreich, 56'.

Vertikalni Horizont (1994): Nataša Prosenč, Slowenien, 3'.

Virtually Las Vegas (1995): Bernadette O'Brien, England, 40'.

Visit Iraq (2003): Kamal Aljafari, Deutschland, 27'.

Von morgens bis mitternachts (1920): Karlheinz Martin, Deutschland, 65'.

Zitadelata (1993): Vladimir Andreev, Bulgarien, 28'.

## ABBILDUNGSVERZEICHNIS

---

- Abb. 1: Walter Benjamin, in: [http://www.newstatesman.com/sites/default/files/styles/nodeimage/public/blogs\\_2015/10/2015\\_42\\_walter\\_benjamin.jpg?itok=Ms8OkUsl](http://www.newstatesman.com/sites/default/files/styles/nodeimage/public/blogs_2015/10/2015_42_walter_benjamin.jpg?itok=Ms8OkUsl) (Stand: 25.11.2016)
- Abb. 2: Richard Sennett, in: <https://i.ytimg.com/vi/QK5h03HAqX8/maxresdefault.jpg> (Stand: 25.11.2016)
- Abb. 3: Eine der ersten Aufnahmen mit einer Lumière-Kamera, in: [https://65.media.tumblr.com/87479594a4d8bcb9559b55ce7cd242b5/tumblr\\_mwfsqhj6n1s9m69fo1\\_1280.jpg](https://65.media.tumblr.com/87479594a4d8bcb9559b55ce7cd242b5/tumblr_mwfsqhj6n1s9m69fo1_1280.jpg) (Stand: 25.11.2016)
- Abb. 4: Robert Mallet-Stevens, in: [http://2.bp.blogspot.com/-rjmPVouBjds/VbZnUBgoRel/AAAAAAAAAC2E/zObVWvOgals/s1600/IMG\\_1365%2B2.JPG](http://2.bp.blogspot.com/-rjmPVouBjds/VbZnUBgoRel/AAAAAAAAAC2E/zObVWvOgals/s1600/IMG_1365%2B2.JPG) (Stand: 25.11.2016)
- Abb. 5: Virginia Woolf, in: <http://i.huffpost.com/gen/2528568/images/o-VIRGINIA-WOOLF-facebook.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 6: Luis Buñuel, in: [http://chocoladesign.com/wp-content/uploads/2013/06/luis-bunuel\\_01.jpg](http://chocoladesign.com/wp-content/uploads/2013/06/luis-bunuel_01.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 7: Erwin Panofsky, in: [https://www.gerda-henkel-stiftung.de/binaries/content/85639/panofsky\\_mit\\_handschrift\\_jpg\\_de\\_1268x1024.jpg](https://www.gerda-henkel-stiftung.de/binaries/content/85639/panofsky_mit_handschrift_jpg_de_1268x1024.jpg) (Stand: 06.12.2016)

- Abb. 8: Gustave Caillebotte, Straße in Paris an einem regnerischen Tag, 1877, Öl auf Leinwand, 212,2 x 276 cm, Art Institute of Chicago, in: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/17/Gustave\\_Caillebotte\\_-\\_Paris\\_Street%3B\\_Rainy\\_Day\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/17/Gustave_Caillebotte_-_Paris_Street%3B_Rainy_Day_-_Google_Art_Project.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 9: Panoramablick über den Central Park, Manhattan, in: <https://media.holidaycheck.com/data/urlaubsbilder/images/193/1156753298.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 10: Metropolis gilt als der Inbegriff des Architekturfilms, in: <http://www.architektur-studieren.info/wp-content/uploads/2015/12/metropolis.jpg> (Stand: 23.12.2016)
- Abb. 11: Le Corbusier, in: <http://www.bauhaus-movement.com/designer/assets/images/designer/le-corbusier/Le-Corbusier-Image-06-big.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 12: Das Stadtgefüge in Der Golem – Wie er in die Welt kam, in: <https://pagophila.files.wordpress.com/2012/08/hans-poelzig-der-golem-4.jpg?w=800&h=619> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 13: Metropolis bietet einen Blick in die Zukunft, in: <https://niels85.files.wordpress.com/2012/02/metropolis.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 14: Louis Delluc, in: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Louis\\_Delluc.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/93/Louis_Delluc.jpg) (Stand: 06.12.2016)

- Abb. 15: Architecture d'aujourd'hui, in: <https://i.ytimg.com/vi/daFzqQFqe3M/hqdefault.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 16: Das Haus als Wohnmaschine in Architecture d'aujourd'hui, in: <https://i.vimeocdn.com/video/439848969.jpg?mw=1920&mh=1080&q=70> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 17: Surrealistische Kameraeinstellungen in Les Mysteres de Château du De, in: [https://c1.staticflickr.com/5/4122/5448123701\\_5962cf18a7.jpg](https://c1.staticflickr.com/5/4122/5448123701_5962cf18a7.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 18: Les Mysteres de Château du De spielt mit dem Würfelthema, in: [http://farm6.static.flickr.com/5294/5475724067\\_78eec2ed99\\_z.jpg](http://farm6.static.flickr.com/5294/5475724067_78eec2ed99_z.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 19: Siegfried Kracauer, in: <http://hafifmuzik.org/wp-content/uploads/2015/04/Siegfried-Kracauer2.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 20: Die negativ konnotierte Großstadt in Algol, in: <https://dcairns.files.wordpress.com/2014/05/algol10.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 21: Psychologisch aufgeladene Raumkunst in Das Cabinet des Dr. Caligari, in: <http://theredlist.com/media/upload/2013/09/12/1378996143-5231cfaf3a988-012-the-cabinet-of-dr-caligari.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 22: Von morgens bis mitternachts bietet ein zweidimensionales Raumbild, in: [http://study-in-russia.org/files/article/204/img\\_20130527\\_7.jpg](http://study-in-russia.org/files/article/204/img_20130527_7.jpg) (Stand: 29.10.2016)

- Abb. 23: Hugo Münsterberg, in: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/aa/Hugo\\_M%C3%BCnsterberg\\_Psychologe.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/aa/Hugo_M%C3%BCnsterberg_Psychologe.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 24: Die unendliche Peripherie in Paris, Texas, in: [http://65.media.tumblr.com/2af93e07b084dc34326046e2b63af293/tumblr\\_nt31bza0iR1r0ndm-lo1\\_1280.jpg](http://65.media.tumblr.com/2af93e07b084dc34326046e2b63af293/tumblr_nt31bza0iR1r0ndm-lo1_1280.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 25: Blade Runner zeigt ein dystopisches Zukunftsbild, in: [http://www.heyuguy.com/images/2013/05/Blade\\_Runner\\_1982\\_673.jpg](http://www.heyuguy.com/images/2013/05/Blade_Runner_1982_673.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 26: Das gewucherte Manhattan in Batman, in: <http://vignette1.wikia.nocookie.net/batman/images/2/2f/Screen1989Gotham1.jpg/revision/latest?cb=20111215142222> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 27: Sergei Eisenstein, in: <http://www.ralphmag.org/IT/eisen-film1280x957.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 28: Perspektivische Zeichnungen der Akropolis, in: [http://1.bp.blogspot.com/\\_0iiUfJbX1c/SxMG3\\_IML\\_/AAAAAAAAANC/arCaiUjm\\_U4/s1600/Acropole+Choisy+abcd.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_0iiUfJbX1c/SxMG3_IML_/AAAAAAAAANC/arCaiUjm_U4/s1600/Acropole+Choisy+abcd.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 29: Andrei Tarkowski, in: <http://nofilmschool.com/sites/default/files/styles/facebook/public/uploads/2014/01/Tarkovsky.jpg?itok=fVbfHWn9> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 30: David Griffith, in: [http://3.bp.blogspot.com/\\_piQwNuyuyMYc/TTm0JiVx8AI/AAAAAAAAAYs/p4aRxzSvGHo/s1600/griffith-d-w.jpg](http://3.bp.blogspot.com/_piQwNuyuyMYc/TTm0JiVx8AI/AAAAAAAAAYs/p4aRxzSvGHo/s1600/griffith-d-w.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 31: Der Kuleshow-Effekt, in: Agotai, Doris: *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, Bielefeld 2007, 25.

- Abb. 32: Serielles Sehen nach Gordon Cullen, in: [http://2.bp.blogspot.com/\\_WRPKWYE76i0/SwLSFkyfXTI/AAAAAAAAAF4/8BYIloVxeDw/s1600/cullen1.jpg](http://2.bp.blogspot.com/_WRPKWYE76i0/SwLSFkyfXTI/AAAAAAAAAF4/8BYIloVxeDw/s1600/cullen1.jpg) (Stand: 05.11.2016)
- Abb. 33: Die gängigsten Bildformate bei Filmen, in: <http://www.ingame.de/files/2010/06/technik-bildformate-1.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 34: Kadrierung durch Architektur, in: <https://suitesculturelles.files.wordpress.com/2010/12/eclipse-1962-03-g.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 35: Lars von Trier, in: <http://static.guim.co.uk/sys-images/Guardian/Pix/pictures/2014/2/9/1391970853366/Lars-von-Trier-014.jpg> (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 36: Der reduzierte Raum in Dogville, in: [https://jamiesonm.files.wordpress.com/2014/10/cn\\_lars-von-trier\\_061.jpg](https://jamiesonm.files.wordpress.com/2014/10/cn_lars-von-trier_061.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 37: André Bazin, in: [http://1.bp.blogspot.com/-U2-pl\\_RvNxo/VQoEgAhd0zI/AAAAAAAAABmU/CDACiMnUGWA/s1600/bazin-et-la-camera.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-U2-pl_RvNxo/VQoEgAhd0zI/AAAAAAAAABmU/CDACiMnUGWA/s1600/bazin-et-la-camera.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 38: Adolf Loos, Haus Moller, Wien, 1927-28, Ansicht von Norden, in: [https://c2.staticflickr.com/4/3328/3312778246\\_3b6fe40836\\_b.jpg](https://c2.staticflickr.com/4/3328/3312778246_3b6fe40836_b.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 39: Frank Lloyd Wright, Martin House, Buffalo, 1903-05, Ansicht von Süden, in: [http://1.bp.blogspot.com/\\_eRLTOJZ\\_X70/TP\\_dNvAxsni/AAAAAAAAARU/Wg\\_7l\\_A6GdY/s1600/MartinHouse\\_Buffalo.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_eRLTOJZ_X70/TP_dNvAxsni/AAAAAAAAARU/Wg_7l_A6GdY/s1600/MartinHouse_Buffalo.jpg) (Stand: 06.12.2016)

- Abb. 40: Le Corbusier und Pierre Jeanneret, Villa La Roche, Paris, 1923-25, Innenansicht, in: [http://www.architravel.com/architravel\\_wp/wp-content/uploads/2013/01/Villa-La-Roche\\_9.jpg](http://www.architravel.com/architravel_wp/wp-content/uploads/2013/01/Villa-La-Roche_9.jpg) (Stand: 06.12.2016)
- Abb. 41: Bearth & Deplazes Architekten, Willimann-Lötscher Haus, Sevgein, 1998, Innenansicht, in: <http://ideasgn.com/wp-content/uploads/2013/06/House-Willimann-L%C3%B6tscher-by-Bearth-Deplazes-002.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 42: Dietmar Steiner, in: <http://contentpool.wirtschaftsverlag.at/files/uploads/images/2014/08/11/steiner.jpg> (Stand: 13.12.2016)
- Abb. 43: Jean-Luc Godard, in: <http://www.virnayernesto.com.ar/Jean-Luc-Godard..jpeg> (Stand: 13.12.2016)
- Abb. 44: Charles Willard Moore, Piazza d'Italia, New Orleans, 1977-78, Ansicht von Westen, in: [https://www.travelita.ch/wp-content/uploads/2013/05/Plazza\\_dltalia.jpg](https://www.travelita.ch/wp-content/uploads/2013/05/Plazza_dltalia.jpg) (Stand: 13.12.2016)
- Abb. 45: Charlotte Pöchhacker, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker, 1995.*
- Abb. 46: Charlotte Pöchhacker bei der Eröffnungsrede von film+arc.graz II, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker, 1995.*
- Abb. 47: Charlotte Pöchhacker mit dem Grazer Bürgermeister Alfred Stingl, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker, 1995.*

Abb. 48: Constance de Jong in Fantastic Prayers, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker, 1995.*

Abb. 49: Zahlreiche Besucher bei film+arg.graz II, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker, 1995.*

Abb. 50: Gordon Matta-Clark, in: <https://i.ytimg.com/vi/raVCWi2DyP8/maxresdefault.jpg> (Stand: 13.12.2016)

Abb. 51: Charles und Ray Eames, in: [http://www.xsead.cmu.edu/uploads/media/path/540/U\\_59\\_855789031683\\_rayandcharleseames.jpg](http://www.xsead.cmu.edu/uploads/media/path/540/U_59_855789031683_rayandcharleseames.jpg) (Stand: 13.12.2016)

Abb. 52: Die Installation RE:Positioning Fear an der Fassade des Landeszeughaus, in: [https://i.vimeocdn.com/video/305322691\\_1280x960.jpg](https://i.vimeocdn.com/video/305322691_1280x960.jpg) (Stand: 13.12.2016)

Abb. 53: Hochhäuser aus Lehmziegeln in Conte-Moi Shibam, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993, 20.*

Abb. 54: Beyrouth de Pierre et de Mémoires zeigt das vom Krieg verwüstete Beirut, in: <http://www.fantascopeprod.com/wp-content/uploads/2013/11/Beyrouth-de-pierre1.jpg> (Stand: 29.10.2016)

Abb. 55: Dublin im Städteportät in In Flags or Flitters: Pictures of Dublin, in: <https://i.ytimg.com/vi/glhITizC53o/hqdefault.jpg> (Stand: 29.10.2016)

Abb. 56: Paris, Roman d'une Ville, in: [http://www.lesfilmsdici.fr/41623-thickbox\\_default/paris-roman-d-une-ville.jpg](http://www.lesfilmsdici.fr/41623-thickbox_default/paris-roman-d-une-ville.jpg) (Stand: 29.10.2016)

Abb. 57: Pavillon der acht Ecken, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 1. Internationales Festival Film und Architektur, 2. – 5. Dezember 1993, Graz, Graz 1993*, 49.

Abb. 58: Val Fourré: Chronique d'une Banlieue ordinaire thematisiert Erinnerung und Verlust, in: <http://www.docsurgrandecran.fr/sites/default/files/626183chronique5.png> (Stand: 29.10.2016)

Abb. 59: Folded Follies bietet ein Spiel mit dem Dekonstruktivismus, in: <https://i.ytimg.com/vi/FFBZPk23Dgw/hqdefault.jpg> (Stand: 29.10.2016)

Abb. 60: Die Autobahn als zentrales Thema in Mobile Stabile, in: <http://www.ursulablicklevideoarchiv.com/cache/2c1d1b13d9f0017e4a70625a068710b2.jpg> (Stand: 29.10.2016)

Abb. 61: Detailaufnahmen einer Stadt in Buried in Light. Eastern Europe in Passing, in: <https://i-d-images.vice.com/images/2015/05/11/untitled-article-1431346198-body-image-1431348584.jpg?output-quality=75> (Stand: 29.10.2016)

Abb. 62: Domweg Gelukkig begibt sich auf die Suche nach dem Glück, in: <https://www.filmfestival.nl/FionaAssets/000000/00000094/scaled/9478.jpg> (Stand: 29.10.2016)

- Abb. 63: The Architect macht Stadtgeschichte zum zentralen Thema, in: [http://history.sffs.org/i/films/1995/Architect\\_The.jpg](http://history.sffs.org/i/films/1995/Architect_The.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 64: La Reprise, in: [http://www.emaf.de/emaf.de/\\_emaf/www.emaf.de/distribution/bilder/La\\_reprise2.jpg](http://www.emaf.de/emaf.de/_emaf/www.emaf.de/distribution/bilder/La_reprise2.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 65: Le Dossier B, in: [http://www.cinergie.be/picture/film/original//images/film/\\_d/dossier\\_b/ledossierb.jpg](http://www.cinergie.be/picture/film/original//images/film/_d/dossier_b/ledossierb.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 66: Das Leben und der Tod eines Hauses in Rachel Whiteread „House“, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 2. Internationale Biennale Film und Architektur, 22. – 26. November 1995, Graz, Austria, Graz 1995, 27.*
- Abb. 67: Il Girasole - Una Casa vicino a Verona bietet ein Architekturporträt, in: <http://anotherimg.dazedgroup.netdna-cdn.com/786/azure/another-prod/70/3/73723.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 68: Ein Spiel mit Endlosigkeit und Leere in Vertikalni Horizon, in: <http://www.e-arhiv.org/diva/download.php?id=85&file=57NatasaprosecnVertikalni4.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 69: Las Vegas steht im Fokus von Desert Rose, in: Pöchhacker, Charlotte (Hg.): *Film + arc, Graz. 3. Internationale Biennale Graz, Austria, 12. – 16. November 1997, Graz 1997, 12.*
- Abb. 70: NY, the lost Civilization zeigt ein skurriles Bild der Zukunft, in: [http://www.emaf.de/emaf.de/\\_emaf/www.emaf.de/1997Tour/pics/n10.jpg](http://www.emaf.de/emaf.de/_emaf/www.emaf.de/1997Tour/pics/n10.jpg) (Stand: 29.10.2016)

- Abb. 71: Robinson in Space fungiert als Studie von England und dessen Problemen, in: [https://shaljasoni.files.wordpress.com/2014/02/a-patrick-keiller-dvd-review-london-robinson-in-space-pdvd\\_003.jpg](https://shaljasoni.files.wordpress.com/2014/02/a-patrick-keiller-dvd-review-london-robinson-in-space-pdvd_003.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 72: Detailaufnahmen von New York in Lost Book found, in: <http://brighttra.deshow.com/media/img/news/jem.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 73: Blight bietet einen nostalgischen Blick auf die Vergangenheit, in: <http://johnsmithfilms.com/wp-content/uploads/2014/02/BLIGHT-1994-96-3.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 74: Kalaidoskopische Schaukästen in The Way of the Weed, in: [http://payload170.cargocollective.com/1/12/386346/5703310/weed13web\\_440.jpg](http://payload170.cargocollective.com/1/12/386346/5703310/weed13web_440.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 75: Flyer zu film+arc.graz in Hmburg, in: *Nachlass Charlotte Pöchhacker*.
- Abb. 76: Die Eröffnungsperformance appetite, in: <http://www.damagedgoods.be/ckfinder/userfiles/images/Projects/Appetite/appetite-03-Chris-Van-der-Burght.jpg> (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 77: Ein Spiel mit Erinnerungen in State of Dogs, in: [http://www.argosarts.org/db\\_images/works/large/state\\_of\\_001.jpg](http://www.argosarts.org/db_images/works/large/state_of_001.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 78: Fishtank bietet private Einblicke in das Leben des Regisseurs, in: <https://www.starandshadow.org.uk/static/img/events/fishtank2.jpg> (Stand: 29.10.2016)

- Abb. 79: Derek Jaman, in: [http://www.darsmagazine.it/wp-content/uploads/2014/02/1.-Derek-Jarman-C-Ray-Dean\\_Resized-880x1024.jpg](http://www.darsmagazine.it/wp-content/uploads/2014/02/1.-Derek-Jarman-C-Ray-Dean_Resized-880x1024.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 80: Heinz Emigholz, in: [http://mi2.hr/wp-content/uploads/2014/09/heinz\\_emigholz\\_2.jpg](http://mi2.hr/wp-content/uploads/2014/09/heinz_emigholz_2.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 81: Le Corbusier, Corbusierhaus, Berlin, 1957-58, Ansicht von Südosten, in: [http://www.architravel.com/architravel\\_wp/wp-content/uploads/2013/01/Unit%C3%A9-d-Habitation\\_main.jpg](http://www.architravel.com/architravel_wp/wp-content/uploads/2013/01/Unit%C3%A9-d-Habitation_main.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 82: Deux où trois choses que je sais d'elle beschäftigt sich mit dem Haus als Wohnmaschine, in: <http://image.toutlecine.com/photos/2/0/o/2-ou-3-choses-que-je-sais-d-ell-3-g.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 83: Floating greift biblische Themen auf, in: [http://i.vimeocdn.com/video/439420682\\_1280x720.jpg](http://i.vimeocdn.com/video/439420682_1280x720.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 84: FAT Architecture, The Villa, Rotterdam, 2001-08, Ansicht von Osten, in: [http://camraleigh.org/wp-content/uploads/2011/09/FAT\\_Villa\\_w1.jpg](http://camraleigh.org/wp-content/uploads/2011/09/FAT_Villa_w1.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 85: Alexander Kada, in: [http://www.kleinezeitung.at/images/uploads/3/8/3/4014979/kadas\\_kk\\_090113.jpg](http://www.kleinezeitung.at/images/uploads/3/8/3/4014979/kadas_kk_090113.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 86: Benutzeroberfläche der Biennale Layers, in: *Nachlass Charlotte Pöch hacker.*

- Abb. 87: OuLiPo, in: <http://hyperallergic.com/wp-content/uploads/2015/01/06-Meeting-of-the-Oulipo-in-Boulogne.jpg> (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 88: Dan Graham, Two-Way Mirror-Hedge, Düsseldorf, 1994-96, Ansicht von Südosten, in: <https://elementosdecomposicion.files.wordpress.com/2012/04/02-dan-graham-two-way-mirror-punched-steel-hedge-labyrinth-1994-1996.jpg> (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 89: Ludwig Mies van der Rohe, Barcelona-Pavillon, Barcelona, 1928-29, Ansicht von Südosten, in: <http://miesbcn.com/wp-content/uploads/2014/07/3-548-4C1.jpg> (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 90: Die Betelnut Beauties in By Way of Display, in: <http://festivales.buenosaires.gob.ar/uploads/admin/fotos/10584f63d63212cba6ad21e3cbfe32c5b5a9d4f9.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 91: Bruce Goffs Al Struckus House in Goff in der Wüste, in: [http://www.brucegoff-film.com/de/download/al\\_struckus\\_house.jpg](http://www.brucegoff-film.com/de/download/al_struckus_house.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 92: Der Schwarzmarkt in Arizona Road, in: <http://www.azraaksamija.net/wp-content/gallery/arizona/picture14.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 93: Lagos / Rem Koolhaas beschäftigt sich mit unkontrolliertem Städtewachstum, in: <http://jwtc.org.za/resources/images/salon-volume-7/oshodizoomxllarge.jpeg> (Stand: 29.10.2016)

- Abb. 94: Voyeuristische Einblicke in das Stadtgeschehen in Something more than Night, in: <https://static1.squarespace.com/static/532089f5e4b0fcd5fdc09c0b/533f23fde4b065254d6fc712/53d6a5c0e4b0464a6e2c6267/1406576124440/Something+More+Than+Night+-+replacement+4+.jpg?format=750w> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 95: Chats Perchés bietet ein halbinteraktives Suchspiel, in: <https://cinematrices.files.wordpress.com/2009/02/cm-glucode00047.png?w=620> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 96: Alpi beschäftigt sich mit den Alpen und deren Bewohnern, in: <http://socks-studio.com/img/blog/linke-alpi-09.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 97: Site Specific\_Roma 04 zeigt beinahe unwirklich wirkende Aufnahmen der Stadt, in: [http://www.olivobarbieri.it/progetti/site\\_specific\\_roma\\_04/foto/03.jpg](http://www.olivobarbieri.it/progetti/site_specific_roma_04/foto/03.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 98: Geschäfte, Hotels und Parkplätze bilden die Schauplätze für Chain, in: <http://www.antidotefilms.com/wp-content/uploads/Mall-Parking-Lot-1.jpg> (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 99: BerlinBeirut, in: [http://dafilms.de/media/thumbnails/gallery/2009/10/26/berlinbeirut3\\_jpg\\_700x394\\_q85.jpg](http://dafilms.de/media/thumbnails/gallery/2009/10/26/berlinbeirut3_jpg_700x394_q85.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 100: Cultural Quarter, in: [http://www.isisarts.org.uk/uploads/90137681979e68123bf134f2397c4115\\_short.png](http://www.isisarts.org.uk/uploads/90137681979e68123bf134f2397c4115_short.png) (Stand: 29.10.2016)

- Abb. 101: Eine Szene aus Swordfish (2001) in Los Angeles Plays Itself, in: <http://www.trbimg.com/img-53d1bcc2/turbine/la-et-mn-on-film-copyright-protection-movies-20140727> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 102: D'Annunzios Höhle geht über reine Abbildung von Architektur hinaus, in: <http://www.annunzio-film.com/img/presse1.jpg> (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 103: Bruce Goff, Ford House, Aurora, 1947-48, Ansicht von Süden, in: [http://4.bp.blogspot.com/-xtRWz2\\_wVWc/UsBmvP34Cul/AAAAAAAAAFvY/I5o9quU6rjc/s1600/IMG\\_7567.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-xtRWz2_wVWc/UsBmvP34Cul/AAAAAAAAAFvY/I5o9quU6rjc/s1600/IMG_7567.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 104: Günther Domenig, Steinhaus, Steindorf, 1986-2002, Ansicht von Osten, in: <http://www.ossiachersee.cc/wp-content/uploads/2012/04/ossiacher-see-steinhaus.jpg> (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 105: Die Wanderausstellung Sense of Architecture in Berlin, in: [http://www.gat.st/sites/default/files/imagecache/Vollbild/public/als\\_daz\\_berlin\\_akt\\_01\\_pratsch\\_05.jpg](http://www.gat.st/sites/default/files/imagecache/Vollbild/public/als_daz_berlin_akt_01_pratsch_05.jpg) (Stand: 16.12.2016)
- Abb. 106: Sense of Architecture beschäftigt sich mit Steirischer Architektur, in: [http://pym.de/sites/default/files/48\\_DSC\\_3378.jpg](http://pym.de/sites/default/files/48_DSC_3378.jpg) (Stand: 29.10.2016)
- Abb. 107: GSarchitects, mp09, Graz, 2008-10, Ansicht von Nordwesten, in: [http://www.51arch.com/wp-content/uploads/2014/03/31/A3071\\_MP09\\_Headquarter\\_04.jpg](http://www.51arch.com/wp-content/uploads/2014/03/31/A3071_MP09_Headquarter_04.jpg) (Stand: 16.12.2016)

Abb. 108: Charlotte Pöchhacker, in: [http://www.gat.st/sites/default/files/imagecache/Vollbild/images/\\_gat\\_poehhacker-graz-neue-galerie.jpg](http://www.gat.st/sites/default/files/imagecache/Vollbild/images/_gat_poehhacker-graz-neue-galerie.jpg) (Stand: 16.12.2016)

Abb. Buchdeckel: SANAA, Rolex Learning Center, Lausanne, 2007-2010, Innenansicht, in: [https://pfauland2de.files.wordpress.com/2010/06/56289\\_rolex\\_learning.jpg](https://pfauland2de.files.wordpress.com/2010/06/56289_rolex_learning.jpg)

Abb. Buchrücken: SANAA, Rolex Learning Center, Lausanne, 2007-2010, Innenansicht, in: [https://pfauland2de.files.wordpress.com/2010/06/56311\\_rolex\\_learning.jpg](https://pfauland2de.files.wordpress.com/2010/06/56311_rolex_learning.jpg)

