Zeitschrift: Trans : Publikationsreihe des Fachvereins der Studierenden am Departement Architektur der ETH Zürich

Herausgeber: Departement Architektur der ETH Zürich

Band: - (2013)

Heft: 23

Artikel: Raum und Bild

Autor: Schwarz, Marc

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-919029

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.12.2025

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

Raum und Bild

Marc Schwarz

Zwischen Film und Architektur besteht eine enge Verbindung. Beides sind raumbildende Disziplinen, doch sie produzieren ganz unterschiedliche Räume. Und sie setzen einander Grenzen.

Seit 15 Jahren arbeite ich an der Schnittstelle von Film und Architektur und versuche beide Raumerfahrungen zu nutzen und erlebbar zu machen. Ich kann als Filmer über Architektur und als Architekt über Film reflektieren. Doch die Praxis hat ihre eigene Perspektive entwickelt. Meistens geht es um die filmische Dokumentation und Beschreibung von Bauten, Landschaften oder Kunst. Die Filmkamera übernimmt in diesen Fällen die Funktion eines Dokumentationswerkzeugs, das die Architektur, die Landschaft oder das Kunstwerk zum Gegenstand des Films erklärt. Seltener geht es um filmische Erforschung von räumlichen Zusammenhängen, die es erst zu entwerfen und zu entwickeln gilt. Die Kamera ist entweder Entwurfswerkzeug oder die Architektur wird zum Drehbuch. Immer jedoch geht es um mediale Verhältnisse.

Film und Architektur haben als Medien wenige Gemeinsamkeiten. Die Schnittstellen jedoch sind interessant. Manchmal verunmöglicht die Architektur eine Vermittlung durch Film, manchmal schreit sie regelrecht danach. Es gibt gebaute Realitäten, die eine Regie, eine Kameraführung und filmische Momente bereits in sich tragen, vorgeben oder suggerieren: lange Gänge mit unterschiedlichen Lichteinfällen, Säulenhallen, Alleen, raumhaltige Treppen und anderes mehr. Doch es gibt auch Architektur, die sich dem Bild entziehen will: labyrinthische, verschlungene Raumabfolgen, die ineinandergreifen. Nicht immer offenbart sich diese Art der Architektur auf den ersten Blick, denn Labyrinthe können auch sehr geordnet in Erscheinung treten. Bewegung über Zeit und die Fähigkeit des Films, Wände zu durchdringen, erfordern dann einen intuitiven Umgang mit der Kamera: eine assoziative Fährtensuche.

Meistens hat der Film ein Anfang und ein Ende, ein Oben und ein Unten. Das heisst: Er hat einen begrenzenden Rahmen und reduziert unser stereoskopisches Sehen auf eine Bildebene (absichtlich wird hier die 3D-Technik ausgeklammert). Zu den spezifischen Grundbedingungen gehören 25 Bilder pro Sekunde sowie eine Bild- und eine Tonspur. Die Tonspur vermag in manchen Fällen gar das Bild zu sprengen: Während das Bild einen Berg im Hintergrund, Gräser in diversen Wachstumsstadien im Mittelgrund, ein Blümchen im Vordergund zeigt, offenbart der Ton eine andere Realität – ein lautes Dröhnen der Autobahn, die hinter der Kamera verläuft. Der Gegensatz liegt nicht in der gebauten Realität, sondern in den idealisierenden Vorstellungen unserer Köpfe. Die Tonspur hilft Raum zu vermitteln, ihn nicht nur vor Augen zu führen, sondern auch hörbar zu machen. Doch nicht immer ist die Ergänzung durch den Ton so effektvoll und plakativ wie im beschriebenen Beispiel. In den letzten Jahren hat sich ein neues Phänomen ergeben: das Summen der Häuser. Die durch Maschinen beatmeten, ansonsten luftdichten Hüllen haben eine charakteristische Tonspur. Erlebbar wird dieses Phänomen an der Universität Bern, wo laute Lüftungsgeräte den Übergang von historischer Hülle zu neuen Hörsälen kennzeichnen. Das Bild allein genügt in solchen Fällen nicht, um eine Aussage über Raumstimmungen machen zu können, denn dieses Rauschen ist Teil einer erlebten Realität. Was im Alltag alle akzeptieren, muss im Film erklärt werden. Starke Tonquellen müssen auch im Bild vorkommen, damit das Publikum sie einordnen kann. Geräusche und Klänge ergänzen immer das Bild. Manchmal dominieren sie die Raumstimmung, manchmal sind sie kaum hörbar. Doch sie sind immer Teil der Raumaussage. Hallen die Schritte, knarrt der Holzboden oder mäht der Nachbar den Rasen vor dem Fenster?

Ganz anders verhält es sich bei der ‹Generation-mp3›. Überall gibt es Musik und alles ist angetrieben durch einen Beat. Die gelebte Realität besteht aus mp3-Playern, die Kopfhörer sind immer aufgesetzt. Diese neue Wahrnehmungsgewohnheit prägt nicht nur den Stadtraum, sondern spiegelt sich auch in Filmen wider.

Eine zusätzliche Begrenzung ist in den Sehgewohnheiten auszumachen, in denen des Publikums wie in denen des Filmemachers. Die über Jahrzehnte hinweg entwickelten Erzählformen in Film, Fernsehen, Werbung, Musikvideo oder Kunst haben den Rahmen der Möglichkeiten gesetzt und eine entsprechende filmische Sprache zur Konvention entwickelt. Gleich einer Harmonielehre in der Musik sollte diese gekannt werden, um damit spielen zu können. Auf der einen Seite hilft die Erfahrung, immer schneller filmische Momente zu erkennen und zu nutzen. Auf der anderen Seite läuft das filmisch trainierte Auge aber auch Gefahr unreflektiert Konventionen anzuwenden und der visuellen Macht des Gebauten nichts entgegenzusetzen. Immer wieder gilt es die eigenen Bildideen zu überprüfen und zu hinterfragen. Meist reicht ein Blick in andere Epochen oder Szenen des Filmschaffens, um inspiriert zu werden.

Als Filmer interessieren mich Betrachtungsweisen und Perspektiven, die sich in verschiedenen Ebenen zu einer Erzählung verdichten lassen. Dabei spielt der 'Posterframe', das heisst die Postkartenansicht des Objektes, keine primäre Rolle. Denn nur in den wenigsten Fällen ist diese identitätsstiftend und für eine Geschichte relevant. Um die unterschiedlichen Wirkungen eines Hauses aufzudecken, braucht es Zeit. Nicht nur in der Recherche, der Vorbereitung und des Abdrehens, sondern auch in der filmischen Erzählung ist sie in Form von Dauer wichtig. Fällt ein Tropfen in einen Schacht, dessen Grund wir nicht sehen können, gibt uns die Dauer eine Aussage über die Dimension. Doch Zeit misst nicht nur räumliche Dimensionen, sie wertet auch. Die Entscheidung, wie lange welche Szene im Film dauert, entscheidet der Filmemacher. Chris Marker führt dieses Prinzip in ‹La jetée›[1] – einer Fotogeschichte – vor: Die Stimme des Erzählers führt durch die

Geschichte, angereichert mit einer suggestiven Tonkomposition aus Geräuschen und Klängen. Marker treibt die Spannung und die Erzählung voran, in dem er die Fotos unterschiedlich lange hintereinander schneidet. Manchmal sind es lange Einstellungen, die dem Betrachter Zeit geben, genau hinzusehen, manchmal sind es Serien von Abfolgen, die nur als Ganzes zu lesen sind. Das Entziehen eines Bildes kann ein wichtiges Mittel sein, um mit der Wahrnehmung zu spielen. Im Gegensatz dazu nutzt David Fincher in ‹Fight Club›[2] das Hinzufügen von Bildern, in dem er einzelne Frames zwischenschneidet und diese von den Protagonisten erklären lässt. Dieses Spiel von Zeigen oder Nicht-Zeigen kann durch optische Schärfe, Licht und Bewegung weitergeführt werden. Es sind filmische Mittel, die es ermöglichen, eine präzise Aussage über Raum zu machen, ohne abzubilden. Als Video im Vergleich zu Film noch ein technisch unterentwickeltes Medium war, wurden die wichtigsten Erfindungen gemacht. Die wenigen Pixel, das schlechte Signal, die zerrissenen Bildränder halfen das Videobild als Bild zu akzeptieren. Es konnte nicht der Anspruch erhoben werden, dass das Gezeigte ein Abbild der Realität sei. Das Videobild war nie realistisch aber immer Realität. Mit zusehender technischer Entwicklung des Mediums ist es umso wichtiger geworden Unschärfe, Lichtentzug und Verwackeln als Arbeitsmittel einzusetzen. Um das Wesentliche zu sehen, bedarf es manchmal dichten Nebels, der die gewohnte Perspektive verneint. Michelangelo Antonioni zeigt dies auf eindrückliche Weise in ‹Il deserto rosso›[3], indem er eine Gruppe von Protagonisten aus der weissen Nebelwand rennen lässt. Er beschreibt Raum, ohne Begrenzungen zu zeigen.

Alles fällt auf eine Frage zurück: Was will ich zeigen, was sagen? Der Wunsch nach einer vollständigen Aussage ist zwar verständlich, aber naiv. Film ist lediglich ein weiteres Werkzeug um zu beschreiben. Wie Text, Foto, Plan und Modell kann Film nur Fragmente von Aussagen machen. Augenfällig wird es in sehr begrenzten und kleinen Räumen. Hier fehlen Meter für genügend Abstand, an eine Totale ist nicht zu denken und ein Schwenk ist nur vertikal möglich. Eine Verzweiflungstat ist die Weitwinkel-Linse. Die Auffassung, dass Mehr im Bild mehr zeigt, wird sich spätestens am Schnittplatz als schwierig aufweisen. Der Griff zur Weitwinkel-Linse in kleinen Räumen spiegelt in diesem Fall den Wunsch nach Übersicht wider: Die Totale ist ein wichtiges filmisches Mittel. Sie orientiert, kann die Erzählung gliedern, Tempo- und Themenwechsel einleiten. Die Frage stellt sich aber, was sie zeigen und wann sie es zeigen soll. Wer die Totale mit Vollständigkeit gleichsetzt, läuft Gefahr oberflächlich zu werden. So beschreibt beispielsweise Peter Greenaway in seinen ‹Intervals›[4] sehr viele Aspekte des Lebens in Venedig, ohne jemals eine Totale zu zeigen. Dennoch lassen sich Dimensionen, Kanäle, Fassaden und Zusammenhänge ablesen. Die Kamera ordnet sich einem strengen Aufnahmekonzept unter. Immer frontal auf die gegenüberliegende Fassade, auf das Stativ fixiert, unbewegt. Dies ermöglicht dem Betrachter sich auf die Bildinhalte und den Schnitt zu konzentrieren. Die Frage ist also nicht, wie ich den Raum ins Bild setzen kann, sondern welche Aspekte sich ins Bild setzen lassen. Wie kann die Dimension, die offensichtlich ein Thema ist, vermittelt werden? Sind es Fragmente wie reflektierende Oberflächen, um in einem Bild mehrere Grenzen des Raumes zu zeigen oder begeht die Kamera den Raum auf Augenhöhe?

Der begrenzte Rahmen des Kameraauges fordert ständiges Entscheiden. Die Aussagen verändern sich durch kleinste Verschiebungen des Bildausschnittes. Der Filmemacher ist also nicht nur am Schnittplatz gezwungen zu reduzieren und wegzulassen. Bereits beim Dreh muss fokussiert werden. Gelingt dies konsequent, wird der Verzicht zum Stilmittel. Die Dinge ausserhalb der Cadrage werden genauso wichtig wie das Einbezogene, stellen aber einen Anspruch an die Betrachtenden. Das Suggerieren eines Ganzen, welches der Kamera verborgen bleibt, aber mit den Vorstellungen des Publikums spielt, zeigt Jean Luc Godard in ‹Vivre sa vie›[5] gleich in mehreren Szenen. Herausragend dabei: Die Hofszene, in der mittels zweier Einstellungen der ganze Hof erfasst wird, obwohl das Gebaute sich der Kamera entzieht. Zu Beginn erscheint die Hofeinfahrt, durch deren nur teilweise geöffnete Tür eine Verortung im Stadtkontext möglich wird. Die Tonspur von spielenden Kindern im Inneren des Hofes erlaubt es dem Publikum das Geschehen hinter der Kamera zu erfahren. Für die zweite Sicht platziert Godard die Kamera in den ersten Stock und bringt im Sinne einer Axonometrie die räumlichen Grenzen des Hofes ins Spiel. Hier reicht ein Schwenk, um die Zusammenhänge von Portierhaus und Hauseingang zu zeigen. Gleich den Plänen eines Architekten beschreibt Godard mittels Ansicht und Axonometrie das Innenleben eines Pariser Hofes bis hin zu Material, Bauart, Dimension und sozialen Verhältnissen.

Entgegen der Freude am Schnitt zu schneiden, nur damit geschnitten wird, sehe ich die Herausforderung in der Präzision der Idee. Dies soll nicht heissen, je weniger Einstellungen desto besser. Doch wenn sich der Schnitt in den Vordergrund drängt und nach Beachtung schreit, rückt der Bildinhalt ins Abseits. Gleich verhält es sich mit Handlungen im Raum. Soll der gelebte und erlebte Raum vermittelt werden, sind Menschen ein wichtiger Teil davon: Aktion zieht aber immer Aufmerksamkeit auf sich. Die Gefahr, dass Architektur zur Kulisse wird, obwohl es sie zu vermitteln gilt, ist gross. Ich sehe die Aufgabe einer Architekturverfilmung in der Konsequenz. Eine Beharrlichkeit, die den Gedanken der räumlichen Idee entspricht, diese widerspiegelt, kommentiert und überformt.

Wenn ich beginne eine Idee zu entwickeln versuche ich nicht in filmischen oder architektonischen Begriffen zu denken. Schwenk, Travelling, Totale oder Volumen. Hallen oder Aufgang. Suggestiv sind auch Begriffe wie Schub, Schräge, Schichtung, Reibung, Verzerrung, Verkantung oder Dehnung, weil sie zum einen Kamerabewegungen, als auch Raum erfassende Bildideen beschreiben. Sie können helfen den Fokus auf wesentliche Charaktereigenschaften des Gebauten zu richten und den jeweiligen architektonischen Räumen nahe zu kommen. Sie sind Teil des ständigen Versuchs, Architektur nicht auf ihre Bildhaftigkeit zu beschränken, sondern Raumwirkungen zu erfassen, die sich dem ersten Blick entziehen. Es kommt vor, dass sich schlechte Architektur hinter schönem Design versteckt oder umgekehrt, dass schlechtes Design gute Architektur unsichtbar macht. Solche komplexen Verhältnisse stellen eine grosse Herausforderung dar. Es gilt, die Freiheiten darin zu entdecken.

1 Chris Marker (Buch und Regie) ‹La jetée›, Frankreich, 1962, 28 min.
2 David Fincher (Regie), ‹Fight Club›, USA, Deutschland,1999, 139 min.
3 Michelangelo Antonioni (Buch und Regie), ‹Il deserto rosso›, Italien, Frankreich 1964, 117 min.
4 Peter Greenaway (Buch und Regie), ‹Intervals›, UK, 1969, 7 min.
5 Jean-Luc Godard (Regie), ‹Vivre sa vie: Film en douze tableaux›, Frankreich, 1962, 80 min.

Marc Schwarz, geb. 1967

studierte von 1988 bis 1994 Architektur an der ETH Zürich und TU Graz. Auf den filmischen Weg geschickt wurde er durch den vor kurzem verstorbenen Rudolf Manz. Dieser dozierte an der ETH Zürich den freien Umgang mit bewegten Bildern im Fach 'Raumerfassung und Raumdarstellung mit Video'. Seit 1996 arbeitet Marc Schwarz als Regisseur in Zürich. 2012 erschien 'De Drager', ein Film über den Architekten John Habraken in Zusammenarbeit mit Sonja Lüthi.