

# Raum-zeitliche Verdichtungen des Raumes : "The Work of Director Michel Gondry"

Autor(en): **Truniger, Fred**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **91 (2004)**

Heft 9: **im Bild = Images d'architecture = Images of architecture**

PDF erstellt am: **17.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-67799>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Videostills aus Kylie Minogues «Come Into My world»



## Raum-zeitliche Verdichtungen des Raums

«The Work of Director Michel Gondry»

Michel Gondry zählt zu den gefragtesten Regisseuren für Musikvideos. Trotzdem ist er einem grösseren Publikum wohl nicht namentlich bekannt, denn in diesem Genre verschwinden die Regisseure ja leider fast vollständig hinter den Interpreten der Musik. Mit seinen sechs Arbeiten für Björk hat Gondry jedoch sicherlich nicht wenig zum Erfolg der isländischen Musikerin beigetragen. Weitere Auftraggeber waren unter anderen die Chemical Brothers, Beck, Kylie Minogue, Daft Punk, The Rolling Stones, Massive Attack und The White Stripes. Nun hat Gondry in Zusammenarbeit mit zwei weiteren Kollegen (Chris Cunningham und Spike Jonze) erstmals unter einem eigens gegründeten Label eine DVD herausgegeben, auf der eine grössere Auswahl seiner Arbeiten gesammelt ist.

Eine Besonderheit von Gondrys Werk ist die wiederkehrende Auseinandersetzung mit dem filmischen Raum als zentralem Element der Inszenierung. Unter architektonischen Gesichtspunkten gesehen schafft Gondry immer wieder überraschende Konstruktionen, welche die Grenzen des physikalisch Möglichen sprengen und (sich) von den Zwängen des pragmatischen Denkens befreien. Seine Arbeiten führen ein dynamisches Raumbild vor Augen. Sie bilden zeitlich abhängige Räumlichkeiten an Stelle von inerten und gleichförmigen Architekturen ab.

Aus der Fülle der Ideen, die ihre Wirkung erst in der Gesamtschau der Arbeiten auf der DVD entfalten, sollen hier zwei zentrale Aspekte herausgegriffen werden: Die Konstruktion von Räumen aus der Musik und die ungewöhnliche Zeitstruktur dieser Räume.

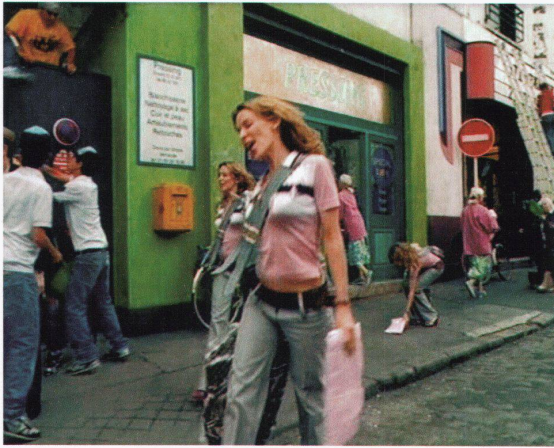
### Raum als visualisierte Musik

Dem Genre des Musikvideos entsprechend, entwirft Gondry Räume nicht im Hinblick auf Funktion und Gebrauch, sondern ausgehend von musikalischen oder choreografischen Qualitäten. Ein Beispiel dafür ist seine Arbeit für den Song «Star Guitar» von den Chemical Brothers, welche in nur einer einzigen Einstellung den Blick aus dem Fenster eines mit dem Rücken zur Fahrtrichtung sitzenden Zugreisenden zeigt. Die Elemente der Landschaft entsprechen in ihrer Form, ihrer räumlichen Platzierung und der Kadenz ihres Auftauchens den rhythmischen und tonalen Qualitäten der Musik und füllen den überblickten Raum parallel zur ansteigenden Komplexität der Audiospur immer stärker an. Wassertürme folgen Wassertürmen, Bahnwärterhäuschen Bahnwärterhäuschen und Hängebrücken dicht auf Hängebrücken, bis man versteht, dass die abgebildete Welt keine reale, sondern eine synthetisch konstruierte Welt ist: Die Fahrt ist virtuell, die vorbeiziehende Landschaft im Computer generiert – wenn auch teilweise auf der Basis realer Abbilder. Gondry spielt mit der Geschwindigkeit der Fahrt, genauso wie mit der Geschwindigkeit der Projektion: Er vertraut darauf, dass das diskrete Ausblenden von Elementen am Bildrand unbemerkt bleibt, wenn er wie ein Taschenspieler

mit immer neuer Bewegung ausreichend Ablenkung schafft. Das Auge des Betrachters bleibt meist im Bildzentrum und bemerkt die ersten Unstimmigkeiten erst nach mehrmaligem Sehen. Gleichzeitig wendet Gondry einen Trick an, um die Illusion von Wirklichkeit aufrechtzuerhalten, indem er Spiegelungen des Innenraums im Fensterglas, oder die Lichtreflexion der Zugsscheiben auf der Böschung der Bahntrasse wirklichkeitsgetreu in die Animation integriert. Diese Reflexionen der Lebenswirklichkeit suggerieren zusammen mit dem Fehlen von Schnitten die Echtzeit und den «Echtraum» der Aufnahmen. Das Resultat ist ein verstärktes Zögern, ob die Fahrt tatsächlich so stattgefunden hat, oder ob sie computergenerierte Landschaft zeigt. Am Ende wird klar: Der wahre (Bau-)Grund dieser Landschaft ist die Musik, welche visualisiert wird.

### Die vierte Dimension

Das Musikvideo zu Kylie Minogues «Come Into My World» besteht ebenfalls aus einer einzigen Kamerabewegung: Eine einzige Einstellung, eine vierminütige, ungeschnittene Plansequenz auf einer belebten Pariser Strassenkreuzung. Die Sängerin tritt aus einer Wäscherei kommend auf, wobei ihr ein Paket zu Boden fällt. Singend geht sie um die Kreuzung herum, während die Kamera sie in einer Kreisbewegung begleitet. Die erste «Runde» verläuft normal. Wieder vor der Wäscherei angelangt, begegnet sie (M1) sich jedoch selber (M2): aus der Wäscherei tretend, mit dem Paket unter dem Arm, welches prompt hinter ihr zu Boden fällt. M1 bückt sich achselzuckend, hebt das vor ihren Füßen liegende



Paket auf und begibt sich hinter ihrer Reinkarnation auf die zweite Runde. Der Weg von M2 nimmt dabei exakt den Verlauf der ersten Runde von M1. Gemeinsam kommen sie erneut vor dem Waschsalon an und M3 tritt aus der Tür...

Als Gegenwart, Vergangenheit und Vor-Vergangenheit ein und desselben Körpers setzen die drei Minogues ihren Weg fort und treffen auf ihre vierte Verkörperung. Sie alle – und mit ihnen eine ständig anwachsende Menschenmenge aus identischen Individuen – scheinen auf der Kreuzung gefangen in einem «Groundhog Day»<sup>1</sup>, in einer Zeitschleife, die jeweils nach einer Umrundung des Platzes wieder von Neuem beginnt. Die Strassenkreuzung entwickelt sich damit zu einem Ort, an welchem zwei (später drei und vier) Zeitebenen parallel existieren. Die Vergangenheit bleibt diesem Ort als sichtbare Erinnerung eingeschrieben, die vierte Dimension ist im Bildraum präsent.

Nicht nur die Linearität der Zeit wird dadurch erschüttert, auch die räumliche Kontinuität bleibt in dieser Situation nur dem äusseren Schein nach gewahrt. Werden im einen Moment die Dimensionen des geometrischen Raums durch Verteilung und Bewegung der vier Minogues ausgelotet, können sie bereits im nächsten Moment völlig ausgelöscht werden. Die vier Körper rücken unvermittelt auf eine Art und Weise zusammen, wie dies in der Dreidimensionalität unserer Realität nicht möglich ist. Obwohl die Choreografie viel Sorgfalt auf den reibungsfreien Ablauf der Bewegungen verwendet, wird man bei genauem Hinsehen gewahr, dass unausweichlich scheinende Kollisionen zweier zeitlich verscho-

bener Minogues ausbleiben. Die Körper fließen widerstandslos durch einander hindurch. Unvermittelt wird klar, dass die karthesianischen Dimensionen hier ausgelöscht sind. Es offenbart sich, was der Film normalerweise mit allen Mitteln zu verbergen versucht: Der filmische Raum als Konstrukt unserer Wahrnehmung. Die Illusion des Realraums bricht zusammen.

Das konventionelle Verständnis des Raums konstatiert diesen Zusammenbruch der realweltlichen Gesetze und ruft: «Unmöglich!». Die Konzeption eines dynamischen, sich in der Zeit und in der Wahrnehmung entwickelnden Raums könnte uns dagegen zu einem neuen Verständnis der Situation verhelfen: Das insistierende Sichtbarbleiben der vierten Dimension auf der Strassenkreuzung macht die gewohnten drei Dimensionen des Raumes durchsichtig. Wir beobachten nicht länger das räumliche Ensemble von Objekten, sondern seine Entwicklung entlang der Zeitachse. Der Blick fällt durch immer weitere Zeitebenen hindurch und verliert sich in der unendlichen Geschichte des Ortes. Durch die Ebenen hindurch ergibt sich eine Interaktion, wenn M1 das Paket aufhebt, welches M2 heruntergefallen ist. Die Vergangenheit begegnet der Gegenwart: Es bildet sich gleichsam eine Singularität, ein raum-zeitliches Phänomen, welches mit den Gesetzen der Physik nicht zu erklären ist.

Der statische, zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgenommene Raum, den wir in Film, Fotografie und Skizze zu sehen gewohnt sind, wird in Gondrys Arbeiten durch die Darstellung dynamischer Qualitäten des Raums ersetzt. Es wird eine raum-zeitliche Anomalie abgebildet, die

uns aus unserer Alltagswahrnehmung bekannt scheint, in welcher unser Erlebnis des realen Raums beständig von unseren Stimmungen und Erinnerungen überlagert wird. Kleinere Zeitsprünge und räumliche Brüche sind dabei so normal, dass sie normalerweise unterbewusst bleiben und sich untrennbar mit unserem Verständnis eines kontinuierlichen Raumgefüges vermischen. In «Come Into My World» aber nimmt der in vier Dimensionen ausgedehnte flexible (Wahrnehmungs-) Raum vor unseren Augen Gestalt an. Die Visualisierung gibt Anlass zu einer aktiven Auseinandersetzung mit ihm und mit der Art und Weise, wie wir ihn wahrnehmen. Raumbilder wie diese erweitern unsere Vorstellungskraft und beeinflussen so die praktische (Entwurfs-) Arbeit. Die Erlebnisqualitäten des Raums können so zu einem integralen Teil des Entwurfs werden.

Fred Truniger

DVD: The Work of Director Michel Gondry, Palm Pictures, DirectorsLabel, 2003, ASIN B0000DK400

<sup>1</sup> Titel eines Films in welchem der Hauptdarsteller Tom Hanks sich jeden Morgen wieder von neuem im bereits erlebten «gestern» wiederfindet ohne dieser Zeitschleife entrinnen zu können.