

Die Stadt im Schweizer Spielfilm

Autor(en): **Bürgisser, Margret**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Medienwissenschaft Schweiz = Science des mass média Suisse**

Band (Jahr): - **(1992)**

Heft 2

PDF erstellt am: **30.06.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-790868>

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.

Die Stadt im Schweizer Spielfilm

Im Rahmen des Nationalfondsprogramms NFP 25 "Stadt und Verkehr" befasst sich diese inhaltsanalytische Studie mit den Stadtbildern im Schweizer Spielfilm von 1970 - 1990. Gefragt wird nach Wahrnehmung und Darstellung des urbanen Lebens durch Schweizer Filmschaffende: Was sagen Filmgeschichten, die sich in Städten abspielen, über diese aus? Welche Lebensformen spiegeln sich im Filmschaffen der letzten 20 Jahre? Inwiefern lassen sich darin städtische Entwicklungen erkennen?

1. Zielsetzung des Projekts

Entsprechend den im Ausführungsplan formulierten Zielsetzungen soll das NFP 25 "Stadt und Verkehr" Aufschluss geben über Entwicklungstendenzen, Strukturen und Bilder der Städte, Agglomerationen und des Verkehrs. Dabei soll in diese Untersuchung auch die Kunst einbezogen werden, um dem für das Wohlbefinden und die Einstellung massgeblichen atmosphärischen Momente der Städte Rechnung zu tragen. Aus diesem Grunde wurde im Rahmen des Gesamtprojektes ein Teilprojekt zum Thema "Die Stadt im Film" ermöglicht. Dessen Ergebnisse werden hier zusammengefasst wiedergegeben.

Im Zentrum des Projekts stand die Frage, inwiefern die Schweizer Spielfilme der letzten 20 Jahre Spiegel der Stadtrealität sind, d.h. in welchem Masse städtische Entwicklungstrends, urbane Lebensformen und Mobilität im Filmschaffen ihren Niederschlag finden.

2. Vorgehen

Methodisch handelt es sich um ein Projekt der *qualitativen Sozialforschung*. Da es deren Ziel ist, Aussagen über einen weitgehend unbekanntem Forschungsgegenstand zu erarbeiten, könnte man diese Studie auch als *Explorativstudie* bezeichnen.

Eine *erste Explorationsphase* diente der Abklärung des Forschungsstandes, dem Literaturstudium und - mittels einer Befragung von Filmsachverständigen - der Erstellung einer Liste von rund 160 *stadtrelevanten* in- und ausländischen Spielfilmen.

In der anschliessenden *Konzeptphase* wurde mit der Visionierung der auf Video-Kassetten verfügbaren rund 110 in- und ausländischen Stadtfilme begonnen, wobei zu jedem Film ein Protokoll angelegt wurde. Gleichzeitig wurden die für das Projekt wegleitenden inhaltlichen Dimensionen mit Hilfe anderer Projektbearbeiter bzw. Experten aus dem NFP 25 überprüft. Die so ermittelten thematischen Schwerpunkte wurden in einem für die Filmanalyse tauglichen Analyseraster verknüpft. Ein *Podiumsgespräch* im Rahmen der Solothurner Filmtage 1991 vermittelte Aufschluss über die Arbeitsbedingungen und Selektionskriterien der Schweizer Filmemacher, wodurch eine Präzisierung der Projektkonzeption möglich wurde.

Im Hinblick auf eine noch detailliertere Analyse und auf künftige Umsetzungsaktivitäten wurden aus dem Total von rund 60 *Schweizer Filmen* deren 20 ausgewählt. In der *Analysephase* wurde diese Auswahl an besonders interessanten bzw. typischen Stadtfilmen einer zweiten Analyse unterzogen, wobei anhand des Analyserasters festgehalten wurde, welche Dimensionen von städtischer Realität bzw. Mobilität in den Filmen enthalten sind. Diese Informationen wurden anschliessend systematisch ausgewertet und zum Schlussbericht zusammengefasst, welcher die inhaltlichen Schwerpunkte in Form von *Spannungsfeldern* präsentiert. Dazu wurden Begriffs-paare formuliert, welche im einen Fall Pole einer kontinuierlichen Entwicklung, im anderen Fall gegensätzliche Extreme darstellen.

3. Ergebnisse der Filmanalyse

Filmrealität ist zu sehen als Spiegel der Stadtrealität, wie sie vom Filmemacher wahrgenommen und im Rahmen seiner Geschichten umgesetzt wird. Die Welt des Spielfilms ist eine vom Regisseur gestaltete Welt, die seine subjektive und selektive Optik spiegelt. Für die Wahrnehmung von Stadtrealität sind dabei eine Vielzahl von Einflüssen massgeblich, insbesondere persönliche Prägungen, konkrete Arbeits- und Lebensbedingungen, finanzielle und technische Möglichkeiten (u.a. Filmförderung), Alter, Ausbildung, regionale Zugehörigkeit, Nationalität und anderes mehr.

Wie das Podiumsgespräch in Solothurn deutlich machte, ist die Darstellung von Stadtrealität in Spielfilmen in hohem Masse von dramaturgischen Gesichtspunkten bestimmt. Filmemacher bezwecken keine Stadtdarstellungen im soziologischen Sinne, ihr primäres Anliegen ist es, zu unterhalten. Im Zentrum ihrer Filme stehen Geschichten von Menschen:

"Es ist das Wesen des Spielfilms, dass er Geschichten erzählt, Geschichten von Menschen, ihren Leidenschaften und Beziehungen" (Kurt Gloor). Stadtrealität kann folglich nur insofern Eingang ins Filmschaffen finden, als sie sich an menschlichen Geschichten festmachen lässt. Konkrete, zwischenmenschliche, emotionale Aspekte (Liebesgeschichten, persönliche Konflikte etc.) haben eher Chancen thematisiert zu werden als abstrakte erlebnisferne Sachverhalte (Architektur, Politik, Ökologie etc.).

Obwohl es also nicht Absicht der Filmemacher ist, Stadtrealität abzubilden, erscheint die Frage legitim, in welchem Masse soziologisch relevante Aspekte von Stadtrealität in den Spielfilmen thematisiert werden. Immerhin sind Stadtbilder auch Vor-Bilder; sie prägen die Wahrnehmung des Zuschauers, machen ihn auf bestimmte Phänomene und Entwicklungen aufmerksam, können ihm Schönheiten oder Missstände bewusstmachen etc. Insofern können Filme - wie dies in einer Vielzahl der untersuchten Beispiele der Fall ist - *Abbild des "Hier und Jetzt"* sein, sie können aber auch, in selteneren Fällen, quasi prospektiv auf künftige Entwicklungen hinweisen und diese auf einer imaginären Ebene vorwegnehmen.

Hier eine zusammenfassende Beschreibung der in den Filmen enthaltenen Spannungsfeldern:

3.1 Stadtleben zwischen Integration und Aussenseitertum

Der in städtischen Lebensräumen feststellbare Trend zur Individualisierung spiegelt sich in den untersuchten Spielfilmen. Dieses Phänomen wird noch stärker durch die Tatsache akzentuiert, dass Filmgeschichten generell zur Personalisierung, d.h. zur Betonung von Einzelschicksalen neigen. Die Auseinandersetzung des Individuums mit der Stadt erfährt dabei besondere Ausprägungen:

In gewissen Filmen wird die *Stadt als Problem* erlebt, als Gefängnis, Bedrohung, Moloch. Sie wirkt belastend und zerstörerisch und drängt die Protagonisten in eine Art Marginalisierung. Darauf reagieren diese auf unterschiedliche Weise: mit Resignation, Verzweiflung, Scheitern einerseits, Verweigerung und Ausstieg andererseits oder schliesslich, als dritte Variante, mit Kampf, Protest und Aggression.

In anderen Beispielen wird die Stadt *positiv erlebt* und *aktiv benützt*; sie präsentiert sich quasi als Nische, Freiraum und kreatives Tummelfeld. Die Helden dieser Filmgeschichten sind ungebunden, individualistisch, unkonventionell und mobil. Sie verkörpern, jede(r) auf seine (ihre) Weise, den Trend zur Individualisierung. Man könnte diese Protagonisten sehr wohl als *privilegierte Marginale* bezeichnen.

In einer dritten Gruppe von Filmen treten die Protagonisten ebenfalls als Einzelgänger auf, doch benützen sie die Stadt bzw. die Städte als ständig wechselnde Plattform(en). Eine emotionale Bindung an den Lebensraum Stadt ist in diesen Beispielen kaum erkennbar. Das Verhältnis zur Stadt ist unspezifisch, die Beziehung zu ihr bleibt durch die Situation permanenter Mobilität irgendwie in einem Schwebezustand. Die Individuen werden *von Stadtbewohnern zu Stadtbenützern*.

3.2 Stadtleben zwischen Familienidylle und Single-Dasein

Die untersuchten Stadtfilme dokumentieren den soziodemographischen Wandel, in dessen Zuge die Familien im-

mer kleiner werden, die Zahl der Alleinlebenden gleichzeitig immer grösser. Wenn in den letzten Jahrzehnten von einer Krise der Kleinfamilie die Rede war, so hat das auch im Spielfilm seinen Niederschlag gefunden. Familien sind in den Filmen der 70er und 80er Jahre selten ein Thema. Stattdessen dominieren - vor allem in den neuesten Schweizer Stadtfilmen - *Beziehungskisten*, in denen sich Liebe und Verdruss, Treue und Betrug, Trennung und Versöhnung in vielfältigen Variationen zu immer neuen Spielformen zusammenfügen. Gleichzeitig nimmt in vielen Geschichten der *Typ des vollmobilen Singles* eine zentrale Rolle ein. Zusammenfassend beurteilt spiegeln die Filme eine Abnahme an sozialer Integration und einen steigenden Trend zur Single-Gesellschaft.

3.3 Vom Handwerker zum Dienstleister

Viele der untersuchten Spielfilme vermitteln Einblicke in eine Arbeitswelt, die sich in den letzten Jahrzehnten grundlegend gewandelt hat. Die Entwicklung von der Industrie- zur Dienstleistungsgesellschaft und der damit verbundene technologische Wandel haben das Leben und Arbeiten in den Städten nachhaltig verändert. Auch in den Filmen findet dieser Wandel - allerdings eher auf implizite Weise - seinen Niederschlag, wobei die Protagonisten im Umgang mit den veränderten Realitäten vor allem zwei Strategien an den Tag legen:

In den einen Filmen wird vor allem die *Unfähigkeit bzw. der Unwille der Menschen* thematisiert, sich an die veränderte Arbeitswelt anzupassen. Diese Filme veranschaulichen einerseits das Sterben des handwerklichen Schaffens und des damit verbundenen Arbeitsethos, andererseits die zunehmende Bedeutung des technologischen Fortschritts und dessen Auswirkungen auf den arbeitenden Menschen. Auch die im Zusammenhang mit der Dienstleistungsgesellschaft enorme Mobilität und die damit verbundene Beziehungslosigkeit werden aufgegriffen.

Nebst diesen mehrheitlich negativ gefärbten Aspekten der Arbeitswelt gibt es aber auch andere Gewichtungen. Etlliche Filme rücken Aspekte ins Blickfeld, die als Hinweis auf die aktuelle Betonung von Selbstentfaltungswerten interpretiert werden können. Insbesondere im neueren Spielfilm kommen Menschen vor, die sich ohne Rücksicht auf Konventionen und gängige Strukturen *alternative Überlebensstrategien* zurechtlegen und sich mit Witz und Charme, Phantasie und Schlitzohrigkeit auf individuelle Weise durchs Leben schlagen, in der Regel allerdings ausserhalb des Rahmens institutionalisierter Arbeitsformen (z.B. als Schriftsteller, Strassenmusikanten, Gelegenheitsarbeiter etc.).

Die untersuchten Filme thematisieren also sowohl die Schwierigkeiten und Einschränkungen der sich wandelnden Arbeitswelt als auch die Fähigkeit des einzelnen, sich Nischen zu suchen, in denen er seinen Neigungen entsprechend (über)leben kann. Dass sich die Möglichkeiten alternativen Lebens und Arbeitens im neueren Spielfilm niedergeschlagen, mag auch damit zusammenhängen, dass die Filmemacher selber Alternative sind und Vor- und

Nachteile einer solchen Existenz aus eigener Anschauung zur Genüge kennen.

3.4 Vom Zwischenmenschlich-Sinnlichen zum Technisch-Abstrakten

Die letzten Jahrzehnte waren durch einen nie geahnten technischen Fortschritt gekennzeichnet, wobei insbesondere die zunehmende Informatisierung und eine wachsende Vernetzung durch modernen Medien zu erwähnen sind. Im Zuge dieser Neuerungen ist ein immer stärkerer Einfluss des technisch-medial vermittelten Arbeitens und Erlebens festzustellen, worauf auch die untersuchten Spielfilme Bezug nehmen. Die im Rahmen dieser Studie analysierten Beispiele dokumentieren zum einen die *starke Verbreitung von Technik und Medien* und die grosse Selbstverständlichkeit, mit der wir uns ihrer bedienen (Telefon, Computer, Spielautomaten, TV etc.), andererseits thematisieren sie auch *die damit verbundenen Probleme*: Die Gefahr von Überwachung und Bespitzelung, von Vereinsamung und Kommunikationslosigkeit, von Sinnverlust und Unsinnlichkeit. Im Zentrum etlicher Filme stehen *widerborstige* Figuren, die dem Trend zu High-Tech und Funktionalität nicht widerspruchlos nachleben, und die die vordergründige Technologiegläubigkeit, wenn nicht kritisieren, so doch zumindest hinterfragen.

3.5 Vom traditionell Politischen zum Alternativen

Die 70er und 80er Jahre waren gekennzeichnet durch einen Wandel der politischen Kultur, der sich als Bedeutungsverlust der traditionellen politischen Parteien bei gleichzeitigem Aufkommen von alternativen sozialen und politischen Bewegungen manifestierte. In den untersuchten Spielfilmen haben politische Themen explizit im allgemeinen wenig Gewicht. Aus Gründen, die filmimmanent sind, werden politische Themen (Mieterprobleme, soziale Not, Fragen der Mitbestimmung, Probleme mit Behörden etc.) vorzugsweise am Beispiel von betroffenen Menschen aufgegriffen. Immer jedoch thematisieren die entsprechenden Beispiele den *Konflikt zwischen traditionellen und progressiven bzw. alternativen Standpunkten*, wobei die Sympathie meist auf der Seite des subversiv-anarchistisch Alternativen angesiedelt wird. Damit dokumentieren die Filme in vielfältiger Form den Wandel des Politik- und Rechtsverständnisses. Auffallend ist in den Spielfilmen der letzten Jahre auch der schwindende Stellenwert von Formen des kollektiven Engagements und ein Rückzug aufs Private. Das Private ist politisch, heisst ein treffender Slogan. Trotzdem ist man aufgrund der Film-analyse geneigt, von einer *zunehmenden Entpolitisierung* zu sprechen, die den eingangs erwähnten *Bedeutungsverlust der traditionellen Politik* bestätigt.

3.6 Zwischen Autonomie und Fremdbestimmung

Die Entwicklungen im städtischen Raum lösen den Stadtbewohner zunehmend aus sozialen Zusammenhängen her-

aus. Als Bürger und Arbeitnehmer bleibt er aber trotzdem eingebunden in strukturelle Bezüge, die seinen Autonomieanspruch je nachdem unterstützen oder beschneiden. In den untersuchten Filmen stossen wir immer wieder auf das Spannungsfeld zwischen Autonomie und Fremdbestimmung, wobei zahlreiche Beispiele vor allem die negativen Aspekte betonen. Sie thematisieren je nachdem Arbeits- oder Mieterkonflikte, Konflikte mit Behörden oder Fürsorgeinstanzen, aber auch ethische und zwischenmenschliche Konflikte. Den Protagonisten im Film kommt dann jeweils die Aufgabe zu, sich gegenüber Übergriffen mit mehr oder weniger Erfolg zu behaupten und Strategien zur Verteidigung ihrer Autonomie zu finden. Andererseits enthalten die Filme auch Beispiele von erfolgreich verwirklichten Autonomiebestrebungen, mit denen es den Helden gelingt, sich die Städte als Freiräume zu erschliessen.

3.7 Vom Sesshaften zum Mobilen

Die beiden letzten Jahrzehnte waren gekennzeichnet durch eine steigende Zunahme der Mobilität, insbesondere des Individualverkehrs. Der Trend geht in Richtung auf die *vollmobile Single-Gesellschaft*. Auch in den untersuchten Filmen finden sich Spuren dieser Entwicklung. In einigen vor allem älteren Filmen spielen Sesshaftigkeit und Quartierverbundenheit noch eine zentrale Rolle. In anderen jedoch nimmt die Mobilität in Form des Pendlers, des Handelsreisenden, der Autostopper(innen), der Zugreisenden etc. eine zentrale Rolle ein. Mobilität prägt das Leben und das Arbeiten. Mobilität hat aber auch ihren Preis, indem sie Natur und Lebensräume verändert und die Menschen beziehungs- und heimatlos macht.

Mobilität macht, wie gewisse Filme zeigen, auch unabhängig. Sie schafft z.B. die Möglichkeit, auszubrechen, wegzufahren und Distanz zu gewinnen. Verkehrsmittel sind nicht nur Störfaktoren, sondern auch Möglichkeiten für Begegnungen und sozialen Austausch. In den neuesten Filmen scheinen Verkehr und Mobilität als unvermeidliche Realitäten akzeptiert zu sein, als etwas, das mit all seinen Vor- und Nachteilen einfach zum Alltag gehört.

3.8 Zwischen Dableiben und Wegfahren

Wie die Schweizer Filmgeschichte zeigt, ist der Konflikt zwischen Dableiben und Wegfahren, zwischen Standhalten und Flüchten ein zentrales Thema des Filmschaffens. Immer wieder ist die Rede von Menschen, die ihrer Heimat den Rücken kehren möchten, in den meisten Fällen aber doch bleiben, um sich dem Widerspruch dieser Existenz nicht zu entziehen. Auch die in diesem Projekt untersuchten Filme greifen das Motiv der *Stadtflucht* häufig auf. Etliche Filme thematisieren das Gefangensein in öden Städten und trostlosen Häusern, den Drang auszubrechen und wegzufahren und sei dies nur für einen Tag oder ein Wochenende. Immer wieder überschreitet die Unzufriedenheit der Protagonisten das erträgliche Mass und zwingt sie, sich Alternativen auszudenken, die allerdings nur in seltenen Fällen realisiert werden.

3.9 Von der Stadt zum Grossdorf Schweiz

Kleinstadt, Großstadt, Metropole: Was haben diese Begriffe heute noch an Aussagekraft? Die demographische und wirtschaftliche Entwicklung der letzten Jahrzehnte haben die Identität unserer Städte massgeblich verändert. Auch die Filme geben Zeugnis von diesen Veränderungsprozessen. In einigen davon werden Stadt und Land eher als dynamischer Gegensatz dargestellt, die sich gegenseitig bedingen und ergänzen: Die Stadt als Arbeits-, das Land als Erholungsraum, die Stadt als Produktions- und Arbeitszentrum, das Land als Absatzmarkt, die Stadt als Bildungs- und Kulturzentrum, das Land als Freizeit- und Erholungszone. In anderen, vor allem den neueren Filmen, erscheinen Stadt und Land zunehmend als zerfliessende undefinierbare Gebilde. Die Grenzen zwischen Gross-, Mittel- und Kleinstädten einerseits, bzw. Stadt - Land andererseits verschwinden. Das ganze Mittelland scheint auf dem Weg zum Grossdorf Schweiz. Zumindest den jungen Filmemachern scheint diese Perspektive eines zusammenwachsenden Grossdorfs (vielleicht auch im Hinblick auf gesamteuropäische Entwicklungen) keineswegs ungewohnt.

3.10 Vom Sonderfall Schweiz zur multikulturellen Weltgesellschaft

In der Vorstudie 2 zum NFP 25 postuliert E. Walter-Busch eine zunehmende Entwicklung zu einer weltweit vernetzten, exotischen, multikulturellen Weltgesellschaft, welche sich auch in den Schweizer Städten bemerkbar machen wird. Von dieser Entwicklung ist allerdings, von Ausnahmefällen abgesehen, in den Schweizer Stadtfilmen noch wenig zu erkennen. Zwar war das Fremde (der Ausländer, der Immigrant, der Unbekannte) seit jeher ein beliebtes Thema im Schweizer Filmschaffen. Aber der tiefgreifende multikulturelle Wandel, der sich in allerneuester Zeit vollzieht mit der massierten Einwanderung von Leuten aus bislang völlig fremden Kulturen und der Bildung von eigentlichen Subkulturen findet in den untersuchten Filmen (noch) kaum einen Niederschlag. Die entsprechenden Ansätze in Schweizer Spielfilmen stehen weit hinter den Umsetzungen in ausländischen Filmen zurück, in denen multi- und subkulturelle Realitäten oft einen zentralen Stellenwert haben. Bereits die im Ausland tätigen Schweizer Filmer/innen scheinen diesen Themen gegenüber zugänglicher als Filmschaffende in der Schweiz.

3.11 Zwischen Moloch und Zauberwelt

Es war Ziel dieser Studie, sich dem *Atmosphärischen* anzunähern, das unsere Einstellung zur Stadt massgeblich prägt. Wie sind sie denn, diese geliebten, gehassten Städte, die vor allem in der Frühgeschichte des Schweizer Films primär in ihren düsteren Seiten dargestellt wurden?

Welche Qualitäten stellen die Filme der letzten zwanzig Jahre in den Mittelpunkt?

Das in den Filmen untersuchte Stadtbild zeigt viele Nuancen zwischen Bedrohung, Zerstörung und Aggression einerseits und Charme, Faszination und Bereicherung andererseits. Diese emotionalen Botschaften werden in den meisten Fällen durch den gezielten Einsatz dramaturgischer Techniken vermittelt. Hier zeigt sich die Stärke des Mediums Film, auf mehrdimensionale Weise komplexe Realitäten zu erschaffen und ebenso komplexe Stimmungen zu erzeugen. In dieser Hinsicht zeigt sich auch die ganze Bandbreite von Stilformen und je nach Autor unterschiedlichen Gestaltungsmöglichkeiten. Diese Qualität des Spielfilms ist es wohl, was die Menschen immer wieder dazu bringt, ins Kino zu gehen, um die tägliche Realität einmal durch die Optik eines Films bzw. Filmemachers anzusehen.

4. Ausblick

Zusammenfassend ist festzustellen, dass der Schweizer Spielfilm von 1970-1990 zahlreiche aktuelle Entwicklungstrends und Lebensformen im städtischen Raum aufgreift, allerdings nur in dem Masse, als es das Interesse des Autors / der Autorin bzw. die Grundregeln dramaturgischen Gestaltens zulassen. Das heisst, dass insbesondere Themen aufgegriffen werden, die sich dazu eignen, Geschichten von Menschen zu erzählen. Die untersuchten Filme veranschaulichen in erster Linie den aktuellen *Individualisierungstrend* und die damit in etlichen Fällen verbundene *Marginalisierung*. Auch andere Entwicklungstrends wie der soziodemographische Wandel und die *Veränderung der Arbeitswelt* haben im Filmschaffen ihren Niederschlag gefunden. Schliesslich werden die zunehmende *Technologisierung* und der *Wandel der politischen Kultur* aufgegriffen, wobei auch diese abstrakten Sachverhalte dem Medium entsprechend in impliziter Form thematisiert werden. *Mobilität und Verkehr* spielen in den untersuchten Filmen eine wichtige Rolle, dies nicht nur, weil sie die Stadtentwicklung der letzten Jahrzehnte entscheidend geprägt haben, sondern weil Mobilität seit jeher ein filmspezifisches Thema war, das sich in unendlichen Variationen auf wirkungsvolle Weise ins Bild setzen lässt.

5. Quelle

Margret Bürgisser: *Zwischen Heimat und Niemandland*. Zum Bild der Stadt im Schweizer Spielfilm 1970-1990. ISBN 3-907118-05-7, SFr. 28.-- Zu beziehen bei NFP "Stadt und Verkehr", Postfach 4925, CH-8022 Zürich.