

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Band: 72 (1985)
Heft: 11: Material und Detail = Matériaux et détail = Material and Detail

Artikel: Architektur und Film : Isomorphismen
Autor: Büchi, Georg
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-54842>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 19.11.2024

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

Architektur und Film: Isomorphismen

Das Medium des «bewegten Bildes» hat in den wenigen Jahrzehnten seiner Existenz alle Lebensbereiche gründlich beeinflusst inklusive die Architektur. Architekturtheorie und -geschichte haben dem Film bislang wenig Aufmerksamkeit geschenkt, wenn von gelegentlichen Hinweisen auf einzelne Filme und von einzelnen Filmbildern als Architekturillustrationen abgesehen wird. In diesem Artikel, der auf einer umfangreicheren Forschungsarbeit basiert, soll ein systematischer Einstieg in das Thema versucht werden, der sich des Begriffes Isomorphismus bedient.

«Isomorph» ist definiert als gleiche oder ähnliche Form oder Struktur aufweisend. Die Gestaltpsychologie braucht Form und Struktur als im wesentlichen synonyme Begriffe, die die Erfahrungstatsache beschreiben, dass Wahrnehmungsobjekte auf Elementen aufgebaut sind, welche eine spezifische Ordnung aufweisen. Wahrnehmung organisiert die chaotische Fülle der Sinnesdaten in spezifischer Art und Weise, die durch das «Gesetz der Nähe», das «Gesetz der Ähnlichkeit», das «Gesetz der geschlossenen Form», das «Gesetz des «guten» Umrisses», das «Gesetz der gemeinsamen Bewegung» und das «Gesetz der Erfahrung» beschrieben werden kann (Katz 1950). Wahrnehmung teilt das Wahrnehmungsfeld in Figur und Grund auf, wobei die Figur immer anhand formaler Eigenschaften beschrieben werden kann. Form und Struktur ist jedem Wahrnehmungsobjekt eigen, sei es konkret oder abstrakt, sei es das Resultat eines oder mehrerer Sinnesorgane, sei es das Resultat des Denkens, des Fühlens, der Einbildung oder des Gedächtnisses. Nicht nur materielle Dinge, sondern auch abstrakte Ideen, Konzepte und Gefühle haben Form. Die meisten Gestaltungsgesetze beschreiben objektive, allgemein wahrgenommene Eigenschaften von Form und Struktur. Das letzte Gesetz der Erfahrung beschreibt den subjektiven Aspekt der Wahrnehmung, der durch die persönlichen Perzeptionsschematas, die Absichten und Wünsche des

Wahrnehmenden bedingt ist. Form und Struktur ist in diesem «phänomenologischen» Sinne keine absolute, immanente Eigenschaft des Objektes, sondern das Resultat der dynamischen Beziehung von Subjekt und Objekt.

Isomorphismen spielen in manchen modernen Wissenschaften eine hervorragende Rolle. Die Isomorphismus-Theorie in der Gestaltpsychologie postuliert die formale Entsprechung zwischen Wahrnehmungsobjekten und den damit verbundenen psychophysiologischen Vorgängen. Die Beziehung, die eine mathematische Formel in einen sinnvollen Zusammenhang zur Wirklichkeit bringt, kann ebenso als Isomorphismus verstanden werden wie die Beziehung zwischen dem wörtlichen Sinn einer Metapher und ihrer übertragenen Bedeutung. Erkenntnis und Sprache basieren ebenfalls auf Isomorphismen, wenn wir L. Wittgensteins «Tractatus Logico-Philosophicus» folgen wollen. Ein Gedanke, nach Wittgenstein, ist ein «logisches Bild der Tatsachen». «Was das Bild mit der Wirklichkeit gemein haben muss, um sie auf seine Art und Weise – richtig oder falsch – abbilden zu können, ist seine Form der Abbildung.» (Wittgenstein, 1961.) Gedanke und Tatsachen müssen demnach isomorph sein. Gedanken auszudrücken ist Aufgabe der Sprache. Zwischen Satz und Gedanke muss nun ebenfalls eine formale Entsprechung bestehen. «Im Satze kann der Gedanke so ausgedrückt werden, dass den Gegenständen des Gedankens Elemente des Satzzeichens entsprechen.» (Wittgenstein, 1961.) Was für den Satz gilt, gilt jedoch nicht für die «einfachen Zeichen» der Sprache, die Namen. Namen vertreten Gegenstände. Ihre Beziehung ist durch das Lexikon und durch den Kontext bestimmt. Auch wenn Wittgenstein seine Theorie auf die Sprache beschränkt sehen wollte, wurde sie von anderen Philosophen auf andere Ausdrucksformen übertragen. Die amerikanische Philosophin Suzanne Langer postuliert in «Philosophy in a New Key» die Musik als eine «Sprache der Gefühle». Nach Langer besitzt das Medium Musik ein formales Potential, welches erlaubt, zu den typischen Formen von Gefühlen und Emotionen isomorphe Entsprechungen herzustellen. Musikalische Formen können durchaus als «Bilder» von Gefühlen im Wittgensteinschen Sinne erlebt werden. Ein Isomorphismus stellt keine mechanistische, ein-

dimensionale Beziehung zwischen Zeichenträger und seiner Bedeutung her. «Das Bild kann jede Wirklichkeit abbilden, deren Form es hat...» (Wittgenstein, 1961.) Isomorphismen strukturieren die Wahrscheinlichkeit im Bedeutungsfeld eines Zeichenträgers, ohne es endgültig zu determinieren.

In der Architektur finden wir den Begriff Isomorphismus in den frühen Schriften von C. Norberg-Schulz, der in «Intentions in Architecture» von einem architektonischen Entwurf fordert, dass er seine spezifischen Funktionen, seine soziale Rolle und seine kulturellen Werte in den architektonischen Formen von Raum, Masse und Flächen isomorph, d.h. durch formale, strukturelle Ähnlichkeiten ausdrückt. Architektur wird hier im wesentlichen als «ikonische» Zeichenfunktion (icon) im Sinne des amerikanischen Semiotikers Charles Morris definiert, in denen Zeichenträger und Bedeutung durch formale Übereinstimmung verbunden sind.

Im Film haben Isomorphismen ebenfalls eine herausragende Bedeutung. Die Beziehung zwischen den Lichtmustern auf der Leinwand, den Schallwellen der Lautsprecher und den wahrgenommenen Inhalten von Bild und Ton ist durch ihre formalen Ähnlichkeiten gegeben. Das Filmbild ruft auf der Netzhaut ein Muster von Reizen hervor, das jenem Muster ähnlich ist, das von den im Filmbild erkannten Objekten der Wirklichkeit auf der Netzhaut erzeugt wird. Im Unterschied zur Sprache, die durch isomorphe Beziehungen auf einer relativ abstrakten Ebene charakterisiert ist, liegen die Isomorphismen zwischen Filmbild und Realität auf einer relativ konkreten, physiologischen Ebene. Diese direkte formale Entsprechung, die durch die technische Entwicklung des Filmes vom Stumm- zum Tonfilm, vom Schwarzweiss- zum Farbfilm und immer raffiniertere Trickmethoden konstant vorangetrieben wurde und wird, ermöglicht die Konstruktion eines Bildes, das für den Zuschauer dem Erfahrungswert der Realität sehr nahekommt. In der Erzeugung dieser imaginären Realität liegt eines der Hauptmerkmale des Mediums Film.

Film als quasi mechanische Abbildung der Wirklichkeit ist nur eine unvollständige Beschreibung seines formalen Potentials. Mit M. Merleau-Ponty müssen wir Film nicht nur als eine Summe von Bildern, sondern

als eine geschlossene «Zeitgestalt» verstehen, die im Tonfilm auf einer Bild- und einer Tondimension aufgebaut. Ihre formalen Gesetze sind unheimlich komplex, da sie simultan im Raum und in der Zeit angesiedelt sind. Eine umfassende Beschreibung eines Filmes muss alle diese Dimensionen umfassen. Sie muss auch über die wörtliche Aussage des Filmes, seine Story, hinausgehen und nach den zeitlichen Formen und ihren Bedeutungen forschen. S. Eisensteins Theorien haben hierfür die Grundlage gelegt. Aus der Sicht der Architektur ist es daher auch ungenügend, in einem Film nur nach Abbildungen von Gebäuden und Räumen zu suchen. Über den Begriff Isomorphismus können potentiell alle formalen Dimensionen von Film mit Architektur in Zusammenhang gebracht werden.

Wenn hier nach Isomorphismen zwischen Film, Architektur und abstrakten Ideen und Konzepten gesucht wird, geschieht das mit einem doppelten Ziel. Wie einleitend erwähnt, basiert das Verständnis komplexer Zeichensysteme vielfach auf Isomorphismen. Es ist besonders verlockend, Film und Architektur in Verbindung zu bringen, da dies noch kaum versucht worden ist. Dieses Vorgehen erlaubt aber auch, Film in den architektonischen Entwurfsprozess einzuführen. Filmformen können als analoge Modelle für den Entwurf auf einer Ebene verstanden werden, die die direkte Abbildung übersteigt. Die Grundlage für beide Unternehmungen müssen jedoch genaue Beschreibungen einzelner Filmwerke bilden.

S. Eisensteins «Potemkin» (1925)

Eisensteins Meisterwerk, dem die Rebellion der Matrosen des Panzerkreuzers Potemkin 1905 und die anschließende blutige Konfrontation der Bürger Odessas mit der zaristischen Armee zugrunde liegt, kann als idealer Einstieg dienen. Die Struktur in «Potemkin» basiert auf den fünf Akten der klassischen Tragödie. Dieser fünfteiligen Struktur ist eine weitere Struktur unterlegt, welche den Film als Ganzes und die einzelnen Akte in zwei Hälften mit klar verschiedenem Inhalt und verschiedener Form teilt. Akt I springt vom Aufgehren der Matrosen über das wurmige Fleisch zum missmutigen Putzdrill über, Akt II von der Hinrichtungsszene zur Rebellion, Akt III vom Trauermarsch der Bürger Odessas

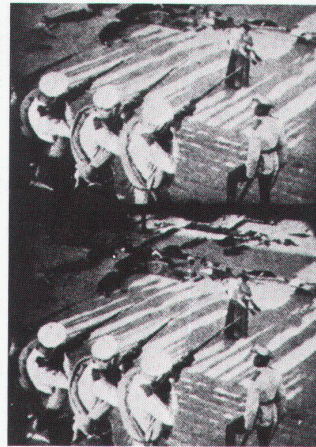
vor Vakulinchuks Leiche zu ihren revolutionären Forderungen, Akt IV von der Verbrüderungsszene zwischen Bürgern und Matrosen zur Schlächtereier auf den Treppen. Akt V zeigt die dramatische Konfrontation des Panzerkreuzers mit der zaristischen Flotte, in der das rebellierende Schiff vom Opfer zum Sieger wird. Eisensteins Montage-Theorie, die er mit «Montage als Konflikt» umschreibt, basiert ebenfalls auf dem formalen Prinzip gegenteiliger Elemente. «Potemkin» enthält zahlreiche Beispiele dafür, wie die Einstellung in der Treppensequenz mit den sich kreuzenden Diagonalen eines toten Körpers auf den Treppenstufen und eine weitere Einstellung derselben Sequenz mit der Gegenüberstellung der Mutter mit dem toten Kind in den Armen im Hintergrund zu der Soldatenreihe mit geschulterten Gewehren im Vordergrund.

Die Philosophie des dialektischen Materialismus ist für Eisenstein die «bewusste Umsetzung des dialektischen Ablaufes der äusserlichen Tatsachen der Welt», während «im Bereiche der Kunst das dialektische Prinzip im Konflikt als dem fundamentalen Prinzip für die Existenz jeden Kunstwerkes und jeder Kunstform verkörpert ist...» (Eisenstein, 1949.) Kunst und Philosophie sind parallele isomorphe Formulierungen der äusseren Tatsachen in verschiedenen Medien. Eisensteins Filmsprache basiert auf dem Bewusstsein und Ausdruck des Filmes als einer additiven Konstruktion, in der Grundelemente, die einzelnen Einstellungen, zu einem Ganzen zusammengefügt werden. Die Individualität und Singularität der Grundelemente werden durch die extrem raschen Schnitte und die stark betonten Rhythmen in Eisensteins Filmen ausgedrückt. Eisenstein zitiert in «Film Sense» einen Artikel von R. Guilleré, der dasselbe formale Prinzip als eine Grundregel der modernen Ästhetik beschreibt: «Die moderne Ästhetik baut auf der Trennung der Elemente auf, welche ihre Kontraste unterstreicht. Repetition gleicher Elemente, welche dazu dient, die Intensität der Kontraste zu verstärken (...). In der Form des Jazz, wenn wir auf ihre musikalische Form und Kompositionsmethode schauen, finden wir einen typischen Ausdruck dieser neuen Ästhetik. Ihre Grundelemente: Synkopen und die Dominanz des Rhythmus...» (Eisenstein, 1942.)

Jazz, Rhythmus, Elementarismus: wir werden an Mondrians



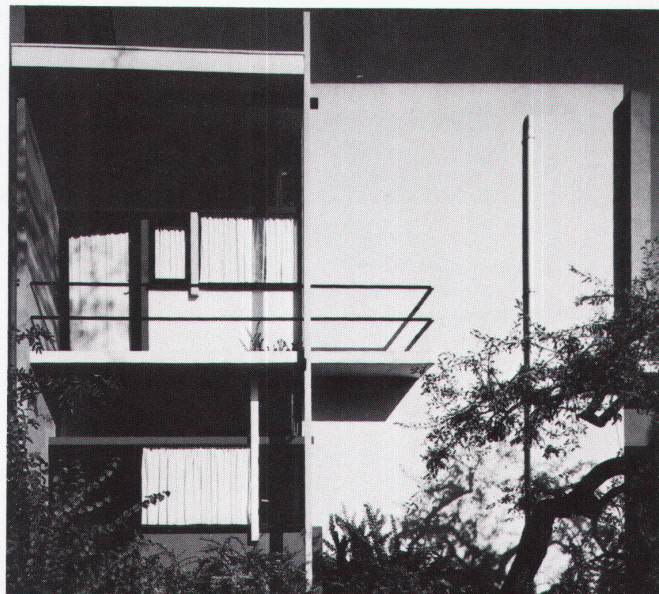
1 Grafic conflict



2 Conflict et planes

Malerei, an seine elementaren Flächen, Farben und Linien und besonders an die 1940–1944 in New York entstandenen Gemälde «Broadway Boogie Woogie» und «Victory Boogie Woogie» erinnert. Sinnverwandt ist Van Doesburgs Definition der Grundelemente der Architektur. «Die elementaren Mittel des architektonischen Ausdruckes: Positiv: Linie, Fläche, Volumen, Raum, Zeit – Negativ: Leere, Material.» (Van Doesburg, 1968.) Als gebautes architektonisches Beispiel dieser Ästhetik kann das Schröder-Haus von G. Rietveld dienen. Wände und Wandelemente, Decken, Fenster, Metallstützen und -träger, Rohrgeländer sind

die Elemente, aus der die Raumhülle konstruiert ist. Ihr auffallendster formaler Ausdruck ist durch die visuelle Unabhängigkeit und Definition der einzelnen Elemente gegeben. Die formalen Mittel sind Überlappen, Trennen und Farbe. Wandflächen überschneiden sich an den Verbindungsstellen, Stützen und Träger ragen über die zu tragenden Elemente hinaus. Rot, Blau, Gelb, Braun und Schwarz definieren die Einzelteile. Das Kompositionsprinzip des Schröder-Hauses betont den Ausdruck des mechanischen Zusammenfügens, der Konstruktion eines Ganzen mittels formal und materiell verschiedener Fragmente in einer Art und Weise,



3

die an filmische Konstruktion in «Potemkin» erinnert. Wir können im Schröder-Haus aber auch das Prinzip der gegenteiligen Hälften finden. Die Südwestfassade ist vertikal in eine offene und eine geschlossene Hälfte geteilt. Die offene Fläche ist in ein Ober- und ein Erdgeschoss, die Öffnungen auf jedem Geschoss sind in einen Tür- und Fensterteil geteilt, die selber je zweigeteilt sind. Die Südostfassade ist mittels einer vertikalen Wandfläche als Zäsur in zwei Hälften geteilt. Beide Fassadenteile können, jede für sich, in zahlreichen Schritten weiter zweigeteilt werden. Zusätzlich finden wir in dem geschlossenen kubischen Volumen des Schröder-Hauses eine formale Entsprechung zur geschlossenen Fünf-Akte-Struktur in «Potemkin». Trotz aller Unterschiede materieller, funktioneller und ideologischer Art, die hier nicht gelegnet sein wollen, können das Schröder-Haus und «Potemkin» als Werke gesehen werden, die ein gleiches formales Prinzip in verschiedenen Medien konkretisieren. Dies kann zu interessanten interpretativen Spekulationen führen, denen hier jedoch nicht nachgegangen werden soll.

Orson Welles' «Citizen Kane» (1941)

Ein anderes Monument der Filmgeschichte, «Citizen Kane», ist für unsere Untersuchung besonders fruchtbar. Die Geschichte des Filmes ist die Lebensgeschichte des Charles Foster Kane. Die Eingangssequenz des Filmes macht den Zuschauer zum Zeugen von Kanes einsamem Sterben. Die anschließende «News on the March»-Sequenz erzählt die Geschichte Kanes im Stil der damals populären Filmmachrichten in prägnanten Titeln und sensationellen Bildern. Die Sequenz endet im Projektionsraum der Filmredaktoren, wo der Journalist Thompson beauftragt wird, nach der Bedeutung von Kanes letztem Wort, «Rosebud», zu forschen. Die Geschichte folgt Thompson auf seinen Erkundungen und Interviews. Szenen mit Thompson eröffnen und beschliessen die Interview-Sequenzen, während die Erzählungen der fünf Personen, die befragt werden, direkt und gegenwärtig im

1 2

Bildanalyse, aus: S. Eisenstein, Film, Form, 1949

3

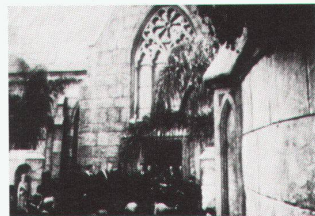
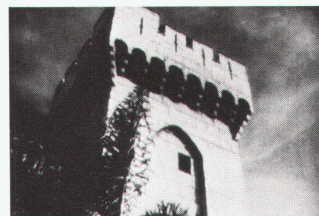
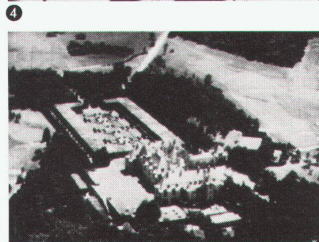
Schröder-Haus, Südostfassade, Architekt: G. Rietveld

Bild erscheinen. In den Übergängen von Thompson zu den Berichten erfolgt jedesmal ein Zeitsprung. Die wiederkehrenden Szenen mit Thompson definieren im Filmablauf eine erste Zeitebene. Kanes Lebensgeschichte, die aus den Berichten der fünf Personen chronologisch zusammengesetzt ist, läuft in ihrer eigenen Zeitebene ab, welche «hinter» der ersten liegt. Beide Zeitebenen erscheinen im Filmablauf gegenwärtig, simultan und ineinander verflochten. Die daraus resultierende erzählerische Spannung, Verständniskonflikte und Ambivalenzen sind einige der auffallendsten formalen Charakteristiken des Filmes.

Eine ähnliche formale Struktur von überlagerten Ebenen in Gemälden von Cézanne und Léger und in Entwürfen von Le Corbusier beschreibt Colin Rowe in seinem Essay «Transparency: Literal and Phenomenal». Was in Rowes Verständnis den Gemälden, der Villa Stein und dem Völkerbundsprojekt gemeinsam ist, ist die Überlagerung verschiedener räumlicher Ebenen, die simultan wahrgenommen werden können und dem Auge eine endlose Serie von formalen Systemen offerieren, welche einmal flächig, einmal räumlich gelesen werden können. Die daraus resultierenden räumlichen Spannungen und Ambivalenzen entsprechen, wenn wir Raum für Zeit vertauschen, jenen von «Citizen Kane».

Das formale Spiel von widersprüchlichen Ebenen kehrt in zahlreichen typischen Einstellungen in «Citizen Kane» wieder. In diesen Einstellungen wird die Bildfläche durch angeschnittene Figuren in Nahaufnahme, durch das Scharfstellen aller Tiefenebenen, durch das frontale Ausrichten von bildbestimmenden Figuren und Rückenbeleuchtung betont, während die Tiefenillusion des Bildes durch Weitwinkelaufnahmen, durch architektonische Elemente, durch die Choreografie der Spieler in variablen Entfernungen zur Kamera und mit Bewegungen in der Kameraachse verstärkt wird. Das Resultat ist eine ähnliche Ambivalenz von Bildfläche und Tiefenwirkung, wie sie Rowe in den kubistischen Gemälden findet. Das Prinzip der «phänomenalen Transparenz» erlaubt nicht nur, Malerei und Architektur, sondern in diesem Falle, Malerei, Architektur und Film in Verbindung zu bringen.

Auf einer weniger abstrakten Ebene sticht in «Citizen Kane» zusätzlich die filmische Konstruktion



von Kanes Schloss Xanadù hervor. In der Eingangssequenz erscheint Xanadù in Nachtaufnahmen auf gemaltem Hintergrund als romantisches Märchenschloss auf dem Berge. Ausser dem vage gotischen Umriss mit zahlreichen Spitztürmen ist vom Gebäude wenig auszumachen. Anders ist die Präsentation Xanadùs in der «News on the March»-Sequenz. Aufnahmen von verschiedenen, auffallend «echten» Gebäuden werden hier aneinandergereiht: eine gotische Kapelle, eine kolonial-barocke Kirchenfassade, Türme und Mauern, Tiergehege, ein Garten mit Swimmingpool,

Flugaufnahmen verschiedener Landhäuser mit formal ausgelegten Parks und Gärten. Diese Aufnahmen folgen sich in anscheinend zufälliger Manier ohne grossen Anspruch auf Kohärenz und Einheitlichkeit. Der aufmerksame Zuschauer ist verblüfft. Vertraut Welles so sehr der synthetischen Macht der Filmsequenz? Oder der Leichtgläubigkeit des Zuschauers? Ist die Ambivalenz zwischen der imaginären Realität von Xanadù und der transparenten Mechanik der filmischen Konstruktion etwa gewollt? Die Sequenz kann zusätzlich auch als Parodie eines berühmten existieren-

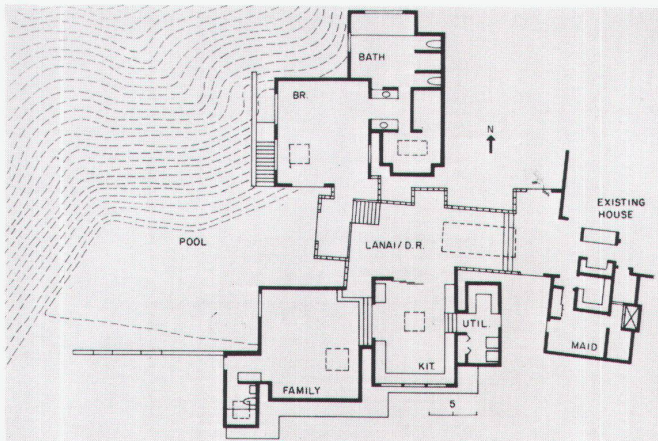
den Gebäudes verstanden werden, das heute eine der populärsten Touristenattraktionen Kaliforniens ist. Es handelt sich um das Schloss San Simeon des Pressekönigs William Randolph Hearst, der Kane zum Vorbild gedient haben soll und der für sein Schloss zahlreiche historische Gebäude in Europa und Asien kaufte, abbrechen, verschiffen und als Fragmente in sein Schloss einbauen liess.

«Citizen Kane's» Xanadù ist nicht zuletzt auch ein frühes Modell für zwei typische Vertreter des «post-modernen» Bauens, der Piazza d'Italia und dem Wonder-Wall der Weltausstellung 1985 in New Orleans von Charles Moore. Beide Entwürfe entnehmen Formen und Motive aus den traditionellen Baustilen, integrieren sie als Fragmente in ähnlich nonchalanter Manier wie «Citizen Kane» ohne grossen Anspruch auf klassische Geschlossenheit. Der Filmcharakter von Moores Projekten ist weiterhin durch die flächige Konstruktion, die «billigen» Materialien und ihre Funktion als städtische Kulissen unterstrichen. In Form, Ausführung und Funktion unterscheiden sich diese Entwürfe kaum von Filmarchitektur.

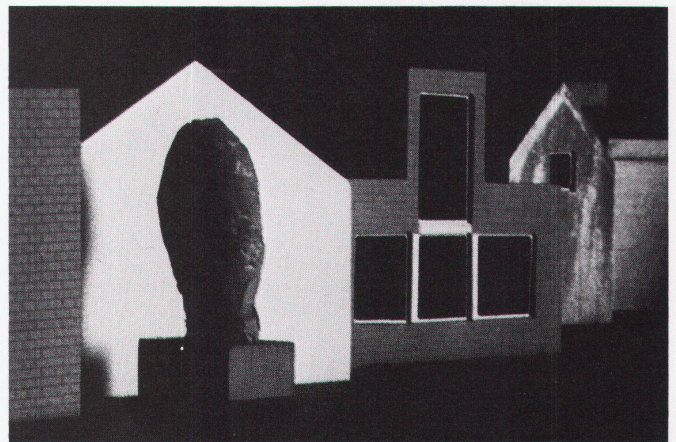
Federico Fellinis «8½» (1962)

Im Unterschied zum umfassenden und vielseitigen Lebensbild, das «Citizen Kane» darstellt, zeigt «8½» nur einen Ausschnitt aus dem Leben seines Protagonisten. Der Zuschauer folgt den Erlebnissen Guidos in Unkenntnis seiner Vorgeschichte und ohne am Ende des Filmes die Fortsetzung zu erahnen. Die Geschichte von «8½» ist die Suche Guidos nach der verlorenen Kreativität und nach der Liebe. Die Erlebnisse Guidos spielen wechselnd und mit gleichem Anspruch auf Realität auf den Ebenen von Wirklichkeit, Traum, Erinnerung und Phantasie. Ihre scheinbar chaotische und fragmentarische Abfolge scheint durch keine logische Struktur geordnet. Einzig das Band von Guidos Individualität hält sie zusammen. Er erscheint in allen Szenen.

Die Form von «8½» ist eine Folge von 28 Sequenzen in einer offenen Kette, deren Anfangs- und Schlussglieder nicht schliessen. Sie verbinden vielmehr den Film mit Fellinis vorangegangenen Werk, «La Dolce Vita», und mit dem nachfolgenden, «Giuglietta degli Spiriti». Der Film als Ganzes hat weder Zentrum noch Höhepunkt, weder einen klaren Anfang noch ein klares Ende, keine klare Entwicklung, keine ge-



10



11

geschlossene Form.

Die Übergänge zwischen den Sequenzen sind abrupt, überraschend, mit zeitlichen, räumlichen und formalen Kontrasten unterlegt. Die einzelnen Sequenzen sind in sich dagegen formal kohärent und geschlossen und zeigen zeitliche und räumliche Kontinuität. Die Einstellungen innerhalb der Sequenzen sind in «realistischer» Manier geschnitten, welche ihre natürliche Kontinuität unterstreicht. Die einzelnen Sequenzen erscheinen als Filme im Film.

Indem «8½» die Individualität und Unabhängigkeit von Guidos einzelnen Erlebnissen heraushebt und ihre persönlich motivierte, letztlich arationale Folge unterstreicht, folgt der Film einem phänomenologischen, existentialistischen Weltbild, das auf dem Primat der Erfahrung fundiert ist. Die Geschichte von «8½» findet in der zeitlichen Struktur der Sequenzen, in ihrer Geschlossenheit und ihrer freien Abfolge, eine direkte formale Übersetzung. «8½» zeigt eine klare formale Entsprechung zwischen Idee, Story und filmischer Form.

Eine Verbindung zur Architektur kann in Frank Gehrys Arbeit gefunden werden. Der Entwurf für den Anbau an das Smith-Haus, ein früheres Gehry-Projekt, besteht aus sechs einzelnen Volumen, die durch eine Galerie verbunden sind. Die Volumen erscheinen von aussen als Kuben mit verschiedenen Dachformen und sind aus verschiedenen Materialien konstruiert. Diese Volumen haben eine betonte formale Geschlossenheit. Sie sind klar voneinander getrennt und stehen in verschiedenen Winkeln zum bestehenden Haus und zur Galerie. Die Galerie schliesst am einen Ende an das Smith-Haus an und öffnet am andern Ende auf den Swimmingpool und den Garten. Im Gegensatz zur äusserlichen Trennung und Fragmentierung der Volumen ist der Innenraum kohärent und fließend gestaltet. Der Entwurf für das Smith-Haus erscheint in manchen Beziehungen als isomorphes Bild von «8½». Beiden Werken gemeinsam ist

die lineare, offene Struktur und das kontrastreiche Verbinden von formal geschlossenen Einzelementen. Den Sequenzen von «8½» entsprechen die Einzelvolumen des Smith-Hauses. Ebenso gemeinsam ist ihnen die äussere willkürliche Anordnung und die versteckte innere Logik. Gehrys Entwurf, der beispielhaft für sein Werk ist, antwortet auf den fragmentären, arationalen Aspekt der zeitgenössischen städtischen Umwelt, der Ordnung nur im kleinen Massstab zulässt. «8½», geformt von einem ähnlichen existentiellen Lebensverständnis, erscheint als entsprechendes filmisches Modell.

Folgerungen

Architektur und Film können auf einer formalen Ebene in Verbindung gebracht werden, die jene der direkten Abbildung übersteigt, wofür die beschriebenen Beispiele als «Beweismaterial» dienen. Für die schlüssige Diskussion einer Fragestellung, die dieser Arbeit ebenfalls zugrunde liegt, dass nämlich die moderne Architektur vom Film geprägt wurde, ist das vorliegende Material ungenügend, obwohl es die Hypothese teilweise unterstützen könnte. Zusätzliche systematische Forschung wird zweifellos interessante Schlüsse erlauben. Eine weitere Idee, die hier angetönt wird, Filmformen in den ar-

chitektonischen Entwurfsprozess einzuführen, hat durch die beschriebenen Beispiele einige konkrete Illustrationen gewonnen. Die Absicht ist hier, nicht nur das formale Potential der Architektur zu erweitern, sondern Formen in die Architektur einzuführen, denen ein ähnliches Interpretationsfeld eigen ist wie den analogen Filmformen.

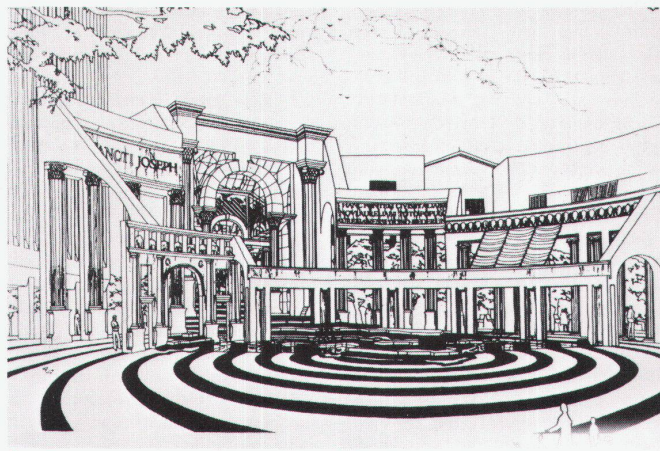
Die aufgeführten Beispiele beschreiben nur einen kleinen Teil der möglichen Verbindungen zwischen Architektur und Film. Weitgehend übergangen wurde der «abbildende» Aspekt des Films. Film kann als ein besonders wirklichkeitsnahes Repräsentationsmedium verstanden werden, das imstande ist, Architektur als ein Kontinuum von Objekt, Raum und Ereignis darzustellen, im Sinne etwa eines Aldo Rossi, der in «A Scientific Autobiography» sein einziges Filmexperiment beschreibt: «Der Film trug den Titel von Loos' wunderbarem Architekturessay «Ornament und Verbrechen» und war eine Collage von Architekturwerken und Stücken verschiedener Filme, welche versuchte, den Architekturdiskurs in das Leben einzuführen und gleichzeitig Architektur als Hintergrund für menschliche Ereignisse zu sehen...» (Rossi, 1981.) Weitere Vergleiche können aber auch zwischen Produktions- und Entwurfs-

praktiken, zwischen Wahrnehmung und Interpretation von Architektur und Film gezogen werden, in der Nachfolge von W. Benjamin etwa, der als gemeinsames Kennzeichen beider Medien ihre «Rezeption in der Zerstreuung und durch das Kollektivum» erkannt hatte. (Benjamin, 1963.) Architektur und Film müssen auf verschiedenen Ebenen in Beziehung gebracht und von verschiedenen Standpunkten aus verglichen werden, um das Potential der Fragestellung annähernd zu erschöpfen.

Georg Büchi, Berkley

Literatur:

Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main, 1963, (zuerst publiziert 1936).
 Eisenstein, Sergei, *The Film Sense*, trans. by Jay Leyda, New York, 1942.
 Eisenstein, Sergei, *Film Form*, trans. by Jay Leyda, New York, 1949.
 Katz, David, *Gestaltpsychology*, trans. by Robert Tyson, New York, 1950 (zuerst publiziert 1942).
 Langer, Suzanne, *Philosophy*, Cambridge, 1942.
 Merleau-Ponty, Maurice, «The Film and the New Psychology», in *Sense and Non-Sense*, trans. by Hubert L. Dreyfus and Patricia Allen, Chicago, 1964 (zuerst publiziert 1945).
 Norberg-Schulz, Christian, *Intentions in Architecture*, Cambridge, 1965.
 Rossi, Aldo, *A Scientific Autobiography*, trans. by Lawrence Venturi, Cambridge, 1981.
 Rowe, Colin, with Robert Slutzky, «Transparency: Literal and Phenomenal», in *The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays*, Boston, 1976 (zuerst publiziert 1963).
 Van Doesburg, Theo, *Principles of Neo-Plastic Art*, trans. by Janet Seligman, New York, 1966 (zuerst publiziert 1925).
 Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus Logico-Philosophicus*, trans. by D.F. Pears and B.F. McGuinness, London, 1961, (zuerst publiziert 1921).



12

4-9

«Citizen Kane» von Orson Welles, Bilder des Films

10 11

Smith-Haus, Architekt: F. Gehry

12

Piazza d'Italia, Architekt: Ch. Moore