



Szenenbild. Entstehung und Verbindung zur Architektur

Schwerpunktarbeit FS 11, ETHZ, Architektur Professur Mateo

Essay von Yann Bachofner und Matthias Bellmann, 01.07.11

Inhalt:

Essay	S.2-7
Interview	S.8-14
Bildnachweis	S.14

Das Szenenbild ist die bewusst gestaltete Umgebung eines Films. Es dient als Hintergrund einer Geschichte und stellt den Handlungsspielraum dar. Der Beruf des Szenenbildners entspricht im Bezug auf Theaterinszenierungen dem des Bühnenbildners. Diese Arbeit befasst sich mit dem Begriff des Bühnenbildes und dessen Schaffenden. Bewusst unabhängig weiterer wichtiger Bestandteilen des Films, wie die Filmmusik, werden die Thematiken erläutert. Der Aufgabenbereich des Szenenbildners wird beschrieben. Die Bestimmung des „Looks“ und des Gesichts des Films, spielen eine wichtige Rolle. Das Szenenbild übernimmt teilweise eine dramaturgische Aufgabe. Es kann Vorgeschichten und Eigenschaften der Protagonisten im Film darstellen und verstärken. Methoden wie Modellbau oder Computeranimation bieten Vor- und Nachteile. Trotzdem bewährt sich anscheinend seit eh und je das Filmen vor „echten“ Szenenbildern. Filme wie „Sunrise“ von Friedrich Murnau, schliessen schon früh Brücken zwischen den Fachgebieten des Films und der Architektur. Robert Venturi schafft mit „Learning from Las Vegas“ eine theoretische Verschmelzung von dynamischer Wahrnehmung und dem Film. Die gegenseitige Beeinflussung von Architektur und Film nimmt ihren Lauf. Markante architektonische Elemente übernehmen verschiedene Funktionen im Film. Sie werden oft bei „establishing shots“ und als „landmarks“ eingesetzt. In Filmen wie „Blade Runner“ von Ridley Scott entstehen visionäre Architekturformen. Auf welcher Grundlage entstehen diese Visionen und wer entwickelt sie? Diese und weitere Fragestellungen sind Themen des folgenden Essays. Durch das Experteninterview mit Herrn Bringolf, Szenenbildner und Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste, konnten wir unsere Arbeit mit direkten Informationen einer Fachperson bereichern.

Der Anfang eines Szenenbildprojektes bildet die Einarbeitung in die zu veranschauliche Handlung, in das Drehbuch. Die Tätigkeit des Szenenbildners bildet die Schnittstelle zwischen einer grösstenteils vordefinierten Idee und deren materialistischen Umsetzung. In enger Zusammenarbeit mit dem Regisseur muss ermittelt werden, was eigentlich seine Vorstellungen und Ansprüche von der darzustellenden Umgebung sind. Seine teilweise sehr konkreten Ideen prägen die ersten Entwürfe und Umsetzungsvorschläge des zuständigen Szenenbildners. In einem ersten Schritt wird der „Look“ des Films definiert. Der Szenenbildner legt dem Regisseur mehrere Bilder oder Skizzen vor. Stimmungsbilder und Beispiele aus bestehenden Filmen helfen, das Erscheinungsbild des entstehenden Films festzulegen. Durch diesen Prozess der Stilfindung, gibt man dem Film ein Gesicht. „Alle grafischen Stielelemente, die Farbigkeit, die Texturen und schlussendlich die Situierung des Films, werden bestimmt.“¹ Der Suche nach dem „Look“ geht also eine Recherche voraus. Ausserdem gibt es die Möglichkeit, das entstandene Filmmaterial nach zu bearbeiten, um z. B. die Farben zu verstärken. Das Gesicht des Films prägen Fragen wie: In welcher Zeit spielt der Film? Welche sozialen Schichten werden im Film dargestellt? Soll der Film gesamthaft positiv, negativ, freundlich oder gar abstossend wirken? Eine weitere wichtige Aufgabe ist, falls der Film ausserhalb eines Studios gedreht wird, die Drehortsuche. Die meistens zahlreichen Drehorte müssen die vorbestimmten Kriterien erfüllen, um der Handlung den gewünschten Hintergrund zu bieten. Der Szenenbildner schlägt mögliche Orte vor. Bei grossen Filmproduktionen werden sogenannte „Location Scouts“ eingesetzt. Ausserdem bietet oder besorgt der Szenenbildner Requisiten. Vom Auto bis zu alltäglichen Gebrauchsgegenständen, ausgewählt anhand des Filmstils und der dargestellten Zeitepoche. „In meiner Verantwortung liegen alle Elemente der Szenerie und der Ausstattung. Die ganze Umgebung, in der sich die Schauspieler bewegen, wird vom

¹ Interview Antwort 1.1

Szenenbildner entwickelt. Das ist mein Arbeitsfeld. Jedoch alle Aspekte, welche die Schauspieler und ihre Kostüme betreffen, liegen ausserhalb meines Zuständigkeitsbereiches.“²

Die Schauspieler stehen normalerweise bei einem Spielfilm im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit. Mit dem Szenenbild kann man Teile ihrer Vorgeschichte darstellen und ihre persönlichen Eigenschaften verstärken. Während den klassischen neunzig Minuten Filmlänge hat man zu wenig Zeit, um einen oder mehrere Charakteren umfangreich zu beschreiben. Ein detailliertes Szenenbild eines persönlichen Raums eines Protagonisten, ist für den Zuschauer eine grosse Hilfe, zum Verständnis dessen Charakters. Das ist die dramaturgische Aufgabe der Drehorte, des Szenenbildes.

Ihre Wirksamkeit, kann u.a. anhand von Modellen überprüft werden. „So können die Regisseure und Kameraleute vor der eigentlichen Aufnahme Vieles erkennen und verbessern. Es ist nicht oft möglich, mit Modellen zu arbeiten. Man hat teilweise bis zu hundert verschiedene Drehorte für einen Film. Das heisst: Man ist immer unterwegs.“³ Neben diesem logistischen Aufwand sind in der schweizer Filmbranche die Mittel teilweise sehr begrenzt. Der Einsatz von Modellen ist deswegen oft nicht möglich. Doch schon früh in der Geschichte des Kinos wurden beispielsweise futuristische architektonische Visionen mit Hilfe von Modellen verfilmt. Später wurde der Einfluss des Computer gestützten Designs immer stärker. Aber die physischen Miniaturen haben trotzdem nie an Wichtigkeit verloren. Der Einsatz von Animation durch Computerprogramme wird durch die Tatsache gefördert, dass es immer mehr Möglichkeiten gibt. Ausserdem sind die Kosten verhältnismässig tief. Grosse Hollywood Produktionen werden ausschliesslich vor grünem Hintergrund gefilmt. Man nutzt oft den Vorteil der Flexibilität und der besseren Möglichkeit zur Nachbearbeitung. Die Methoden bieten scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten, in der die Filmschaffenden ihrer Phantasie völlig freien Lauf lassen können. So entstanden beispielsweise Filme wie James Cameron's „Avatar.“ Es wurden real gefilmte- und computeranimierte Szenen vermischt. Ein grosser Teil des Films wurde in einem virtuellen Studio mit neu entwickelten digitalen 3D-Kameras gedreht. Nie da gewesene Universen, Landschaften, Architekturen, Kreaturen usw. können generiert werden. Es gibt aber anscheinend nicht nur Vorteile der neuen „materiallosen“ Technologien. Für die Schauspieler ist es sicherlich nicht einfacher, vor grünem Hintergrund zu spielen. Die normalerweise materialisierte Szenenbild beeinflusst das Schauspiel. Der Schauspieler interagiert mit seiner Umgebung und kann sich an ihr orientieren. Die Umgebung wird durch den Menschen im Film geprägt und er prägt wechselwirkend seine Umgebung.⁴ „Die Computeranimation ist sicherlich sinnvoller um stimmungsvolle Elemente im Film zu schaffen oder zu verstärken. Sobald es aber um den Dialog zwischen zwei Menschen geht, muss eine gewisse Materialität vorhanden sein, um es authentisch wirken zu lassen“⁵

Das ist einer der Hauptgründe für die Verwendung einer „echte“ Kulisse. Man unterscheidet hauptsächlich zwischen zwei Arten: Man baut Szenenbilder neu auf. Das geschieht meistens bei grossen Filmprojekten, welche in Studios gedreht werden. Die zweite Variante heisst: „On Location.“ Es wird an bestehenden Orten gefilmt. Die meisten schweizer Filme entstehen auf diese Weise. Das führt zu hohen Logistikkosten, da meistens von Drehort zu Drehort viel Material transportiert werden muss. Ausserdem müssen auch an diesen Orten immer Anpassungen getätigt werden, um den Anforderungen einer guten Wirkung im Film

² Interview Antwort 1.1

³ Interview Antwort 1.5

⁴ Die Stadt im Film, Georg Bringolf, Publikation, Desorientierung/Orientierung Kolloquium, Advanced Studies des Instituts Design2context, ZHdK, Lars Müller Verlag, 2008

⁵ Interview Antwort 2.7

gerecht zu werden. „Das ist meistens ein sehr aufwendiger Vorgang. Zum Beispiel sind normalerweise die Wände eines Innenraums weiss gestrichen. Diese Farbe ist als Hintergrund zum Filmen nicht optimal und muss in den meisten Fällen geändert werden. Ein Motiv kann man also höchst selten im Originalzustand übernehmen. Im Film sieht es einfach anders aus, als in der Realität.“⁶ Das bedeutet, dass vom Szenenbildner trotzdem Veränderungen vorgenommen werden müssen, auch wenn im Film „nur“ die Realität dargestellt werden soll. Nur so kann die Szene auf der Leinwand realistisch erscheinen.

„In dem Moment, in welchem die Kamera aufgestellt wird, entsteht Fiktion. Auch wenn es teilweise als Zeitdokumentation wirken sollte, ist es künstlich erzeugt. Die narrativen- und visuellen Mittel müssen abgestimmt sein.“⁷

Ein Meister der Szenenbildes war Stanley Kubrick. Er gilt als Vorbild für viele Szenenbildner. Zur Erstellung des Szenenbildes für seinen bekannten Film „Clockwork Orange,“ ging eine präzise Recherche voraus. Das gesamte Szenenbild ist auf einem sehr hohen künstlerischen Niveau und kann mit einer Designstudie verglichen werden. Architektonische Aspekte hingegen, erlangten erstmals im Film „Sunrise“ von Friedrich Murnau grosse Bedeutung. Er baute 1927 auf einem Backlot eines Studios in Los Angeles Teile einer deutschen, klassisch modernen Stadtarchitektur nach. „Bis zu diesem Zeitpunkt hatte es eine solche Architekturform in den USA noch nicht gegeben. So wurde also anhand eines Filmprojekts etwas, damals futuristisches, interkontinental importiert. Ein typisches Beispiel für die Überschneidung der Fachgebiete Architektur und Film.“⁸ Wie stark sich diese zwei Themen beeinflusst haben, sieht man an Werken wie zum Beispiel „Learning from Las Vegas“ von Robert Venturi. Seine Arbeit bewirkte u.a., dass die Stadt und die Umgebung nicht wie bis anhin ausschliesslich als Standbild wahrgenommen wurde. Die Idee des fahrenden Autos und der bewegten Wahrnehmung, führte zur Thematik des Films. Diese dynamische Sichtweise hatte sich anschliessend u.a. auf die Gestaltung architektonischer Elemente ausgewirkt und tut es bis heute. Weiter tragen unterschiedliche Architekturen zur allgemeinen Situierung eines Ortes im Film bei oder tauchen als sogenannte „Landmarks“ auf. Vor allem die „establishing shots,“ d.h. weite Einstellungen in der Totalen, bieten einen Überblick der Schauplätze. Dadurch können in Filmen allgemein bekannte Architekturen als Bezugspunkt der Ansicht in der Handlung eingeflochten werden. So wird der Wiedererkennungswert des jeweiligen Ortes für den Zuschauer erhöht. In diesem Falle hat die Architektur also keinen direkten Bezug zur Filmhandlung. Somit werden die signifikanten Landmarks einzig auf Grund ihrer Sichtbarkeit zum Merkzeichen der Stadt.⁹ Es handelt sich um visuell prägnante Elemente, die darauf hinweisen, wo sich die Geschichte im Film abspielt. Zum Beispiel in der deutschen Kriminalserie „Tatort“ wird dieses Prinzip sehr bewusst eingesetzt. Im Film gibt es eine Imbissbude, wo die Kommissare regelmässig über den Stand der Ermittlungen debattieren. Für diese Einstellung ist der Schnellimbiss selbst weder von besonderem narrativen oder ästhetischen Interessen. Er liegt aber gerade zu ideal, um vom Rheinufer aus, einen Blick auf die Silhouette der Stadt Köln zu ermöglichen. „Die weitergehende Funktion der Imbissbude besteht somit darin, den Dom aus seiner Alltäglichkeit herauszuheben und die Aufmerksamkeit auf ihn zu leiten.“¹⁰ Landmarks, wie der Kölner Dom, sollten einen narrativen und identitätsstiftenden Charakter aufweisen. Sie dienen zur Orientation und Situie-

⁶ Interview Antwort 2.5

⁷ Interview Antwort 2.6

⁸ Interview Antwort 3.1

⁹ Geographien des Fernsehens, der Kölner Tatort als mediale Verordnung kultureller Praktiken, Björn Bollhöfer, Bielefeld, Transcript, 2007

¹⁰ Geographien des Fernsehens, der Kölner Tatort als mediale Verordnung kultureller Praktiken, Björn Bollhöfer, Bielefeld, Transcript, 2007

rung. Mit Hilfe der gewählten Architektur, kann auch eine gewisse Stimmung im Film erzeugt werden. Der Kontext einer Architektur ist wichtig. Wirkt sie eher fröhlich oder soll sie die Stimmung trüben?

Neben bekannter, bestehender Architektur werden immer wieder neue, phantasievolle oder sogar visionäre Architekturen geschaffen, um als Kommunikationselement für den cineastischen Ausdruck zu dienen. „Die architektonische Moderne der 20er und 30er Jahre mit ihren utopischen Visionen schlug sich in Filmen wie „Metropolis“ von Fritz Lang nieder. Diese Werke stehen auch für den Beginn des Science Fiction Films, dessen Faszination bis heute ungebrochen ist und dessen Möglichkeiten durch Computer generierte Bilder in den letzten Jahrzehnten nahe zu unbegrenzt wurden.“¹¹

„Ein berühmtes Beispiel ist der Film „Blade Runner.“ von Ridley Scott. Das Szenenbild besteht aus einer Mischung aus Jahrhundertarchitektur und „Sciencefiction-Elementen.“ In diesem Film besteht eine frei erfundene Stil Mischung.“¹² Es wird Los Angeles im Jahre 2019 dargestellt. Es ist zu dieser Zeit eine 90 Millionen Metropole. Der Film setzt sich stark mit der Architektur und dem Urbanismus auseinander. Das Stadtbild ist geprägt von einem anhaltenden urbanen Zerfall. Diese Spuren geben dem Film eine gewisse Glaubwürdigkeit und verstärken das vorwiegend düstere Ambiente. Man bezieht sich auf real existierende Gebäude und erweitert die Zukunftsform durch hochtechnisierte, futuristische Bauten. „Das Erscheinungsbild einer futuristischen Architektur entstehen meistens durch die Zusammenarbeit des Regisseurs mit einer Fachperson aus dem visuellen Bereich. Es gibt eine Recherche- und eine Entwurfsphase. Der Szenenbildner bedient sich natürlich einer größeren Freiheit, als das für einen rein architektonischen Entwurf möglich ist. Die Phantasie spielt eine wichtige Rolle. Jedoch werden für umfangreiche Gestaltungsaufträge Fachpersonen gesucht, die durchaus Qualitäten aufweisen, die für den architektonischen Entwurf auch nötig sind. Es geht nicht „nur“ um Stimmungen in Innenräumen zu erzeugen, sondern um die Neuschaffung ganzer Städte oder Landschaften. Solche Aufträge sind stark mit dem Fachgebiet der Architektur verknüpft. Der vorher erwähnte Ken Adam war ursprünglich Architekt, kam dann aber in den 50er Jahren als Szenenbildner in die Filmbranche. Die Werdegänge waren unterschiedlich und sind es noch heute. Bis zum Jahre 2008 gab es an der Hochschule für Fernsehen und Film in München einen Studiengang für Szenenbildner. Es waren nur Architekten oder Architekturstudenten zugelassen. Dieser Studiengang existiert heute leider nicht mehr.“¹³

Ein weiteres Beispiel für ein futuristisches Szenenbild ist der Film „Brasilia.“ „Auch hier besteht eine freie Mischung aus teilweise bizarren Requisiten. Von hypermodern bis zum Stil der 20er Jahre. Die Hauptsache ist, dass es glaubwürdig wirkt. Es muss zur Geschichte passen, die sich im Film abspielt.“¹⁴

¹¹ Die Stadt im Film, Georg Bringolf, Publikation, Desorientierung/Orientierung Kolloquium, Advanced Studies des Instituts Design2context, ZHdK, Lars Müller Verlag, 2008

¹² Interview Antwort 3.4

¹³ Interview Antwort 3.6

¹⁴ Interview Antwort 3.4



Damit diese Glaubwürdigkeit während des ganzen Films aufrecht erhalten bleibt, orientiert man sich an den wichtigsten Grundwerten des Films. „Das Geheimnis des Films“ wird genutzt, um Fragen, z.B. der Ausstattung zu regeln. „Beispielsweise im Film „Chinatown“ von Roman Polanski besteht im Hintergrund der Szenen eine Fülle von Symbolen. Es erscheinen vermehrt Metaphern zum Thema Wasser. Das sind einzelne Hinweise, die bis zum Ende auf die Hauptthematik des Filmes hinweisen: Ein Betrug der Wasserwerke. Um diese Symbolik zu erkennen, muss man den Film sehr aufmerksam anschauen. Diese kleinen Hinweise helfen der Geschichte sich zu entfalten und steuern zur Entdeckung des Geheimnisses des Filmes bei.“¹⁵

Zusammenfassend ist zu erwähnen, dass anhand des Szenenbildes viel „getäuscht“ wird. „In Filmen werden Häuser von Aussen gezeigt. Ein Protagonist betritt das Haus und befindet sich anschliessend in einem Innenraum, der offensichtlich nicht zum vorher gezeigten Gebäude gehört. Solche Momente kommen oft vor. Doch der Zuschauer realisiert sie selten, da sie für die Handlung des Films ziemlich irrelevant sind.“¹⁶

Vom Szenenbildner wird meistens verlangt, Emotionen und Stimmungen zu erzeugen. Zum Beispiel im Film „Pans Labyrinth“ vom mexikanischen Regisseur Guillermo del Toro: Dieser Film schöpft das riesiges Potential der Ausstattung aus, um eine ganz spezifische Stimmung zu generieren. Jedoch wird mit einer solch üppigen Ausstattung die Handlung des Films teilweise in den Schatten gestellt. Nicht zu vergessen ist, dass im Allgemeinen der Hauptemotionsträger die Filmmusik ist. Der Ton hat den Vorteil, dass er das Bild ergänzen und die Distanz zwischen Bild und Zuschauer überwinden kann. Bei fesselnden Bilder kann man eher von einer „Sogwirkung“ sprechen.

Das Fachgebiete Film und Architektur beeinflussen sich schon seit langem. Durch Werke wie „Learning from Las Vegas“ von Robert Venturi wurde gezeigt, dass das Element des Films als geeignetes Instrument zur Wahrnehmung einer Architekturlandschaft dienen

¹⁵ Interview Antwort 3.4

¹⁶ Interview Antwort 3.6

kann. Die dynamische Art der Wahrnehmung stand damals ganz im Zeichen der aufkommenden mobilen Gesellschaft. Jedoch bleibt sie bis heute ein sehr wichtiger Faktor vor allem bei der Umsetzung von Animationen. Gebäude oder Landschaften können auf eine spektakuläre Weise gezeigt werden und ermöglicht einen Gesamteindruck zum Beispiel eines Architekturentwurfes. Die Architektur prägt den Film meistens in der Funktion von „Landmarks“ und dient vor allem zur allgemeinen Situierung des Films. Die Ausdrucksweise der verschiedenen Architekturen erwecken beim Zuschauer Erinnerungen oder bewirken metaphorische Gedanken. Auf diese Weise kann die Grundstimmung der Filmszenen bedeutend beeinflusst und verstärkt werden. Diese wechselwirkende Beeinflussung führt immer wieder zur gegenseitigen Inspiration. Im Film bestehen teilweise Phantasiewelten, welche bei Architekten ein Umdenken bewirken können und sich durchaus innovativ auf den Architekturentwurf auswirken. Hingegen dient die bestehende Architektur meistens als Inspirationsquelle der Gebäuden, welche im Film als Szenenbild dienen. Mit den heutigen Möglichkeiten der visuellen Technologien, verschmelzen die zwei Fachgebiete immer weiter. Wie weit diese Beeinflussung zwischen Fiktion und Realität gehen kann und wird, werden unter anderem die Tendenzen der zukünftigen Architektur zeigen. Vor allem die Frage ihrer Visualisierung und auf welche Art sie der Gesellschaft vermittelt werden soll, eher realistisch, futuristisch oder sogar ein wenig utopisch, wird in der Zukunft wegweisend sein.



Herzlichen Dank an Herrn Bringolf. Er stellte sich für ein Experteninterview zu Verfügung.

Interview mit Herr Georg Bringolf

Szenenbildner, Dozent an der Zürcher Hochschule der Künste.

Interviewt in Zürich am 10.6.11 von Matthias Bellmann

1) Fragen zum Szenenbild des Kinofilms Snow White aus dem Jahre 2005:

1.1) Was waren Ihre Verantwortungsbereiche, Tätigkeiten zur Erstellung des Szenenbildes?

„Am Anfang der Tätigkeit als Szenenbildner, liest man das Drehbuch des Films. Dann arbeitet man in zwei folgenden Schritten: Mein Arbeitsprozess beginnt oftmals damit, heraus zu finden, was dem Regisseur eigentlich gefällt. Er hat meistens genaue Vorstellungen, wie die Szenen genau aussehen sollten. Ich lege ihm meistens eine Vielzahl von Bildern vor um heraus zu finden, was er sich vorstellt. Dann versuche ich mit dem Art Department, d.h. mit dem Regisseur und dem Kameramann, den Look des Films zu definieren. Bildrecherchen, „Mood-Bilder“ [Stimmungsbilder], und andere Filmbeispiele helfen, um zu erkennen, welche Art von Film man erstellen will. Man gibt auf diese Weise dem Film ein Gesicht. Die Entwicklung vom Drehbuch zum Film basiert auf einer Stilfindung. Alle grafischen Stilelemente, die Farbigkeit, die Texturen und schlussendlich die Situierung des Films werden bestimmt. In welcher Zeit, welche sozialen Schichten werden im Film dargestellt? Soll er positiv, negativ, freundlich, oder abstossend wirken? Das sind alles Faktoren, die das Gesicht eines Filmes prägen.

Der zweite Schritt ist die Drehortsuche. Sie verläuft parallel zum Prozess der Definierung des „Film-Looks.“ Die gesuchten Drehorte müssen die bestimmten Kriterien erfüllen, um den Film in der gewünschten Erscheinungsform möglich zu machen. Prag ist in dieser Hinsicht sehr beliebt. Man findet Häuser oder Strassenzüge aus fast allen Epochen.

Das Drehbuch definiert, wie der Film auszusehen hat, wie er gefilmt wird, wie er geschnitten wird. Wie soll er wirken? Künstlich, realistisch, dokumentarisch usw.? Als Szenenbildner biete ich Vorschläge für mögliche Drehorte und Requisiten an. Das sind z. B. Fahrzeuge oder alle anderen Objekte, die es für den Film benötigt. In meiner Verantwortung liegen alle Elemente der Szenerie und der Ausstattung. Die ganze Umgebung, in der sich die Schauspieler bewegen, wird vom Szenenbildner entwickelt. Das ist mein Arbeitsfeld. Jedoch alle Aspekte, welche die Schauspieler und ihre Kostüme betreffen, liegen ausserhalb meines Zuständigkeitsbereiches.“

1.2) Welche Aspekte wurden als besonders positiv gewertet?

„Bei „Snow White“ war die soziale Situierung der Hauptfiguren gut gelungen. Es war einer der wichtigsten Aspekte des Films. Wir mussten kommunizieren, dass der Film die Problematik des Zusammentreffens von unterer- und oberer sozialer Gesellschaftsschicht thematisiert. Der „Crash“ der sozialen Schichten. Es ist eine Art Romeo und Julia Geschichte. Dieser Aspekt der sozialen Situierung wurde in der Laudatio besonders hervorgehoben. Die Figuren wurden gut verstanden, da ihre Umgebung ihrem Charakter und ihrer Situation gut angepasst waren. Die Drehorte haben eine dramaturgische Aufgabe. Man hat in neunzig Minuten zu wenig Zeit, um die Figuren und ihr voriges Leben vollständig zu beschreiben. Die „Backgroundstory“ einer Person, kann anhand der Darstellung ihres Wohnorts oder ihrem Zimmer zu einem grossen Teil erzählt werden. Ein Zimmer muss also sehr bewusst eingerichtet werden, um den Filmzuschauer nicht zu irritieren.“

1.3) *Wurden teilweise spezielle Techniken verwendet? (Modelle, Animationen, usw.)*

Modelle wurden nicht verwendet. In einer Animation wurde ein Haus hinzugefügt, wo in Wirklichkeit keines war. Es gibt einige „Specialeffekte“ im Film. Durch „Poste“ [Nachbearbeitung] wird ausserdem der „Look“ des Films bearbeitet. Die Sättigung und die Farben werden nochmals eingestellt. Das fällt aber nicht in meinen Arbeitsbereich. Meine Arbeit ist mit Drehschluss beendet.

1.4) *Wo ist für Sie die Grenze zwischen Ausstattung und Szenenbild?*

„Eine Grenze existiert eigentlich nicht. Früher wurde mein Beruf als Ausstattungsleiter bezeichnet. Heute bezeichnet man ihn als Szenenbildner, in Englisch: „Production Designer.“ In Französisch: „Chef décorateur.“ In jeder Sprache ein anderer Begriff, welcher aber den selben Beruf bezeichnet.“

1.5) *Ich habe von dem Beruf Filmarchitekt gelesen. Was unterscheidet ihn vom Szenenbildner?*

„Es gibt auch hier eigentlich wenig bis keine Unterschiede. Es spielt hingegen eine Rolle, in welchem Land man tätig ist. Die meisten Szenenbildner wollen verständlicherweise für entstehende Filme neue Kulissen bauen. Es gibt einem die Möglichkeit, Etwas herzustellen, was es in der Realität nicht gibt. In der Schweiz sind einfach die Mittel sehr begrenzt. Ich hatte das Glück bei meinem letzten Projekt das Innere einer Bank aus den 70er Jahren nachbauen zu dürfen. Nur schon die Recherche war höchst interessant. Wir arbeiteten ausserdem mit Hilfe eines Modells. So können die Regisseure und Kameraleute vor der eigentlichen Aufnahme vieles erkennen und verbessern. Es ist nicht oft möglich, mit Modellen zu arbeiten. Man hat teilweise bis zu hundert verschiedene Drehorte für einen Film. Das heisst: Man ist immer unterwegs.“

2) Allgemeine Fragen zum Thema Szenenbild:

2.1) *Welche Inspirationsquellen benutzen Sie als Szenenbildner, um ein Szenenbild zu schaffen, welches die gewünschte Stimmung vermittelt?*

„Wo sie existiert, hole ich sie mir. Kunst, Architektur, vor allem Bilder und Photos inspirieren mich. Am Besten geht man möglichst aufmerksam gegenüber virtuellen Aspekten durch die Welt. Es geht darum, möglichst viel zu erkennen und zu sammeln.“

2.2) *Arbeiten die Sie nach bestimmten Regeln um eine gesuchte Stimmung oder Atmosphäre in einem Szenenbild umzusetzen?*

„Eigentliche Regeln gibt es nicht. Für das sind die Umstände von Film zu Film zu unterschiedlich. Aber jeder Szenenbildner hat seinen eigenen Stil. Hier in der Schweiz muss man die Angebote annehmen, die man bekommt. Man wird selten ausgewählt, anhand seinem persönlichen Stil. Man sollte Allrounder sein und sich nicht auf die Darstellung nur einer gewissen Räumlichkeit spezialisieren.“

2.3) *In Filmen wird oft in bestehender Umgebung gefilmt. Welche Gründe gibt es, um in einer nachgebauten Umgebung zu filmen?*

„Das ist primär eine Frage des zu Verfügung stehenden Budgets. Die meisten schweizer Filme sind in „Original Locations“ gedreht, in welchen man Anpassungen macht. Das führt zu hohen Logistikkosten. Es würde sich lohnen, ab zirka vier Drehtagen, in einem Studio zu produzieren. Das Hauptproblem sind die hohen Mieten der benötigten Hallen. Man bräuchte für einen Dreh die Halle ungefähr zwei Wochen. Die Filmschaffenden in Zürich zogen den ungenutzten Industriebauten nach. Zum Beispiel die Toni Molkerei, das Sulzerareal in Winterthur usw. wurden als Filmproduktionsstätten genutzt. Momentan steht in Zürich nur noch die Papierfabrik an der Sihl zu solchen Zwecken zur Verfügung. Es gibt kommerzielle Studios, doch solche Produktionen sind sehr kostspielig. Zum Beispiel in Deutschland sieht es anders aus, da dort die Produktionsvolumen meistens grösser sind und die benötigte Infrastruktur vorhanden ist. Zum Beispiel die Hallen der Bavaria Filmstudios.“

2.4) *Wenn vom Drehbuch eine gewünschte Stimmung vorgegeben wird, wie findet man den optimalen Drehort?*

„Durch die Zusammenarbeit mit einem „Location Scout,“ findet man meistens den richtigen Drehort. Sie bekommen Vorgaben, welche Eigenschaften der gesuchte Ort besitzen sollte. Die endgültige Wahl entsteht dann durch enge Zusammenarbeit mit dem Szenenbildner. Ich gehe teilweise auch selber auf die Suche, wenn ich genau weiss, was wir brauchen. Manchmal sind auch vom Drehbuch konkrete Orte vorgeschrieben. Zum Beispiel der Film "die Schwarzen Brüder" benötigte unbedingt dieses bestimmte Dorf namens Sonogno im Tessin als Drehort.“

2.5) *Wie weit werden noch echte Kulissen verwendet, ab welchem Umfang wird Computeranimation angewendet?*

„Filmen in echter Umgebung, nennt man „on location.“ Es sind immer irgendwelche Anpassungen zu machen, um den gewünschten Vorstellungen gerecht zu werden. Das ist meistens ein sehr aufwendiger Vorgang. Zum Beispiel sind normalerweise die Wände eines Innenraums weiss gestrichen. Diese Farbe ist als Hintergrund zum Filmen nicht optimal und muss häufig geändert werden. Ein Motiv kann man also höchst selten im Originalzustand übernehmen. Im Film sieht es einfach anders aus, als in der Realität. Deswegen muss man es anpassen. Es ist mir schon oft passiert, dass ich in eine Räumlichkeit eingetreten bin und überzeugt war, dass jener Raum genau unseren Vorstellungen entspricht. Man hat also vor der Aufnahme sehr wenig am Erscheinungsbild verändert. Auf der Leinwand war dann das Ergebnis enttäuschend und wieder unserer Erwartungen. Die Produktionsverantwortlichen möchten natürlich meistens die Kosten tief halten. Dadurch pochen sie auf möglichst unveränderte Drehorte. Da muss man als Szenenbildner meistens um die Mittel kämpfen, um den Ort optimal herrichten zu können. Teilweise geht es dann wirklich um Details. Wenn es zum Beispiel historisch erscheinen soll, probiert man, jeden Lichtschalter auszuwechseln.“

2.6) *Heisst das auch wenn man die Realität darstellen will, muss trotzdem noch viel verändert werden, um es realistisch erscheinen zu lassen?*

„In dem Moment, in welchem die Kamera aufgestellt wird, entsteht Fiktion. Auch wenn es teilweise als Zeitdokumentation wirken sollte, es ist künstlich erzeugt. Die narrativen - und visuellen Mittel müssen abgestimmt sein.“

2.7) *Welche Vor- und Nachteile haben Ihrer Meinung nach virtuell nachgebildete Räume im Film?*

„Für die Schauspieler ist es meiner Meinung nach nicht einfach, vor grünem Hintergrund zu spielen, wie das bei der Methode für virtuell nachgebildeten Räume üblich ist. Der Schauspieler kann sich nirgends orientieren. Es ist sicherlich besser, wenn die Umgebung mit der darzustellenden Szene übereinstimmt. So kann der Schauspieler auf die umgebende Materialität reagieren und mit ihr interagieren. Heutzutage wird in den grossen Hollywood Produktionen fast ausschliesslich vor grünem Hintergrund gefilmt. Die Technik ist sehr weit entwickelt und auch das Auge eines Experten kann den Unterschied zwischen echter Kulisse und virtueller Nachbildung meistens nicht erkennen. Häufig werden klassische Dialogszenen vor echter Kulisse gefilmt. Sie bestehen aus Grossaufnahmen der Gesichter der jeweiligen Schauspieler. Die Animation ist sicherlich sinnvoller um stimmungsvolle Elemente im Film zu schaffen oder zu verstärken. Sobald es aber um den Dialog zwischen zwei Menschen geht, muss eine gewisse Materialität vorhanden sein, um es authentisch wirken zu lassen“

2.8) *In welchem Film finden Sie das Szenenbild besonders gelungen? Warum?*

„Ein weitverbreitetes Vorbild der Szenenbildschaffenden ist das Werk von Stanley Kubrick. Eines seiner Paradebeispiele ist der Film „Clockwork Orange“. Durch die Ausstattung wird in diesem Film sehr viel nebenbei erzählt. Dieser Arbeit ging eine präzise Recherche voraus. Die Übersetzung in das Szenenbild ist auf einem sehr hohen künstlerischem Niveau gelungen. Zahlreiche Varianten von Innenräumen, viele verschiedene Kostüme. Man könnte es mit einer Designstudie vergleichen. Es gibt momentan eine Ausstellung zu seinem Gesamtwerk in der Cinemathek in Paris.

Ein weiteres gutes Beispiel ist der deutsch-britische Szenenbildner Ken Adams. Er hat in mehreren James Bond Filmen das Szenenbild erstellt. Typisch sind die imposanten Kommandozentralen der Bösewichte. Ein aktuelleres Beispiel ist das Szenenbild von „The Curious Case of Benjamin Button.“ In diesem Film werden mehrere Zeitepochen dargestellt. Es wurde sehr viel Geld investiert, um wirklich jedes kleinste Detail der jeweiligen Zeitepoche nachzubilden oder zu beschaffen.

Im letzten Film, an welchem ich mitarbeitete, schufen wir Szenenbilder betreffend das Jahr 1978. Es war sehr aufwändig. Man findet fast nicht mehr originale Gegenstände oder Requisiten aus dieser Zeit. Auch Hausfassaden oder ganze Strassenzüge sind natürlich sehr rar. Je weiter die darzustellende Zeit zurück liegt, desto schwieriger wird die Suche. Wenn man nichts passendes findet, bildet man die gesuchten Fassaden nach. Das ist jedoch sehr kostspielig. Deshalb wird oft die Option der Nachbearbeitung des Films gewählt. Sie ist oft billiger und mit den heutigen technischen Möglichkeiten sind sehr realitätsnahe virtuelle Nachbildungen umsetzbar.“

3) Szenenbild und Architektur

3.1) *Befassen Sie sich bei Ihrer Tätigkeit als Szenenbildner oftmals mit „architektonischen“ Fragen? (Z.B. Monumentalität, moderne Architektur usw.)*

„Wichtig ist die Beziehung der Architektur zum Film. Die beiden Fachgebiete haben sich während langer Zeit stark beeinflusst. „Learning from Las Vegas“ von Robert Venturi war eine solche verbindende Arbeit der zwei Themen. In diesem Beispiel wurde die Stadt nicht, wie bis Anhin, aus der Perspektive des Fussgängers wahrgenommen, sondern aus dem fahrenden Auto. Die architektonische Wahrnehmung wandelte sich vom Standbild zum bewegten Bild, zum Film. Diese Tatsache hatte sich dann anschliessend auf die Gestaltung architektonischer Elemente ausgewirkt.

Ein weiteres Beispiel ist der Film „Sunrise“ von Friedrich Wilhelm Murnau. Im Jahre 1927 baute er eine deutsche, klassisch moderne Stadtarchitektur in einem Studio in Hollywood nach. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte es eine solche Architekturform in den USA noch nicht gegeben. So wurde also anhand eines Filmprojekts etwas, damals futuristisches, importiert. Ein typisches Beispiel für die Überschneidung der Fachgebiete Architektur und Film. Heutzutage spielt der Aspekt der „bewegten Wahrnehmung“ sicherlich eine Rolle und beeinflusst teilweise die Architektur. Bei meiner Arbeit geht es vor allem um die Situierung eines Ortes. Für diesen Zweck verwendet man vor allem Landmarks. Visuell prägnante Elemente, die im Film wiederholt darauf hinweisen, wo sich die Geschichte abspielt. Ich möchte das Beispiel nennen, auf welches ich mich auch in meiner Arbeit „Die Stadt im Film“ beziehe: Es gibt für mehrere grössere deutsche Städte jeweils eine Folge der Kriminalserie „Tatort“. In der Folge, deren Handlung sich in der Stadt Köln abspielt, treffen sich die Protagonisten anfangs in einer Würstchenbude. Diese befindet sich im Film direkt gegenüber vom Kölner Dom. In Wirklichkeit befindet sich an diesem Standort keine solche Würstchenbude. Aber für den Film und seine Handlung braucht es sie genau an diesem Ort, damit der Kölner Dom mehrmals im Hintergrund erscheint. So wird der Zuschauer immer wieder darauf hingewiesen, wo sich die Geschichte abspielt. Diese Landmarks sollten einen narrative und identitätsstiftenden Charakter aufweisen. Sie sind ein Element im Film, welches unter anderem jene Fakten kommuniziert, für die man in der eigentlichen Filmlänge keine Zeit findet. Das heisst um „establishing Moments“ zu schaffen, wird im Film sehr oft bekannte, markante Architektur eingesetzt. Sie dient ausserdem zur Orientation und Situierung.“

3.2) *Szenenbild als Verstärker von Emotionen/ Stimmungen. Spielt die Frage der Architektur überhaupt eine wichtige Rolle oder kann mit guter Ausstattung schon viel erreicht werden?*

„Oft wird vom Szenenbildner viel verlangt, um Emotionen und Stimmungen zu erzeugen. Zum Beispiel im Film „Pans Labyrinth“ vom mexikanischen Regisseur Guillermo del Toro: Dieser Film schöpft das riesiges Potential der Ausstattung aus um eine ganz spezifische Stimmung zu generieren. Jedoch wird mit einer solch üppigen Ausstattung die Handlung des Films teilweise in den Schatten gestellt. Das kann sich negativ auf die Handlung des Films auswirken und sollte eigentlich nicht passieren. Die Glaubwürdigkeit der Handlung ist in meinen Augen in einem solchen Fall in Frage gestellt. Allgemein ist der Hauptemotions-träger die Filmmusik, die Vertonung. Der Ton hat den Vorteil, dass er das Bild ergänzen und die Distanz zwischen Bild und Zuschauer überwinden kann. Bei fesselnden Bilder kann man eher von einer „Sogwirkung“ sprechen. Beispielsweise beim Film „der Mieter“ von

Roman Polanski wird durch die spezielle Belichtung des Treppenhauses eine sehr eindrückliche, fesselnde Szene geschaffen.“

3.3) *Besteht normalerweise eine enge Zusammenarbeit zwischen dem Szenenbildner und dem Lichttechniker?*

Der Lichttechniker unterliegt den Anweisungen des Kameramanns. Ich arbeite dann mit dem Lichttechniker zusammen, wenn in dem Szenenbild eingebaute Lichter bestehen. Es handelt sich meistens um Lampen, die zum Dekor dazu gehören. In diesem Fall werden Absprachen mit dem Lichttechniker und dem Kameramann getätigt. Alle Lichter, die ausserhalb des Filmdekors installiert werden, liegen nicht in meinem Zuständigkeitsbereich. Wie das Szenenbild schlussendlich genau ausgeleuchtet wird, sieht man erst am Tag des Filmdrehs. Auch die Handlungen der Schauspieler und die jeweiligen Kostüme die sie tragen, sieht man erstmals bei der Aufnahme. Das gehört zu den spontanen und kurzlebigen Aspekten dieses Geschäfts. Man hat sehr selten die Möglichkeit einen Test mit Kamera und Beleuchtung im Szenenbild durch zu führen.

Während meiner Tätigkeit als Szenenbildner hatte ich einmal die Möglichkeit, einen solchen Test durch zu führen. So kann man viele Schwachpunkte erkennen und anschliessend korrigieren. Das hat sehr grosse Vorteile für den Entstehungsprozess eines Films. In den meisten Fällen ist aber ein solcher Probelauf aus finanziellen Gründen nicht möglich.“

3.4) *Welches sind die „architektonischen Vorbilder“ für bestimmte Szenenbilder und weshalb?*

„Ein berühmtes Beispiel ist der Film „Blade Runner.“ Das Szenenbild besteht aus einer Mischung aus Jahrhundertarchitektur und Sciencefiction-Elementen. In diesem Film besteht eine frei erfundene Stilmischung. Der Film ist insgesamt aber sehr glaubwürdig. Der Film „Brasilia“ ist ein weiteres Beispiel. Auch hier besteht eine freie Mischung aus teilweise bizarren Requisiten. Von hyper-modern bis zum Stil der 20er Jahre. Die Hauptsache ist, dass es glaubwürdig wirkt. Es muss zur Geschichte passen, die sich im Film abspielt. Man muss das Geheimnis des Films kennen. Nach diesem richtet sich anschliessend alles. Wenn man die Quintessenz der gespielten Geschichte verstanden hat, werden eigentlich alle weiteren Fragen, z.B. der Ausstattung, beantwortet. Das ist natürlich nicht immer einfach, da die Geschichten nicht immer ganz klar sind und viel Spielraum für Interpretation bleibt. Beispielsweise im Film „Chinatown“ von Roman Polanski besteht im Hintergrund der Szenen eine Fülle von Symbolen. Es erscheinen vermehrt Metaphern zum Thema Wasser. Das sind einzelne Hinweise, die bis zum Ende auf eine wichtige Hauptthematik des Filmes hinweisen: Ein Betrug der Wasserwerke. Um diese Symbolik zu erkennen, muss man den Film sehr aufmerksam anschauen. Diese kleinen Hinweise helfen dann der Geschichte sich zu entfalten und steuern zur Entdeckung des Geheimnisses des Filmes bei.“

3.5) *Werden gezielt bestimmte Architekturstile eingesetzt um im Film gewisse Stimmungen zu bewirken?*

„Es ist vor allem der Kontext einer Architektur wichtig. Wirkt sie eher fröhlich oder erweckt sie finstere Erinnerungen? Faschistische Bauten werden natürlich ganz anders eingesetzt als die niedlichen kleine Häuschen der Hobbits im Film „Herr der Ringe.“

3.6) *Woher stammt, Ihrer Meinung nach, die Vision für zukünftige Architektur, die in Filmen dargestellt wird? Wer entwickelt sie?*

„Sie entstehen meistens durch die Zusammenarbeit des Regisseurs mit einer Fachperson aus dem visuellen Bereich. Es gibt eine Recherche- und eine Entwurfsphase. Da bedient sich der Szenenbildner natürlich einer grösseren Freiheit als das für einen rein architektonischen Entwurf möglich ist. Die Phantasie spielt natürlich eine wichtige Rolle. Jedoch werden für umfangreiche Gestaltungsaufträge Fachpersonen gesucht, die durchaus Qualitäten aufweisen, die für den architektonischen Entwurf auch nötig sind. Es geht dann nicht um Stimmungen in Innenräumen zu erzeugen, sondern um Neuschaffung ganzer Städte oder Landschaften. Solche Aufträge sind natürlich stark mit dem Fachgebiet der Architektur verknüpft. Der vorig erwähnte Ken Adam war ursprünglich Architekt, kam dann aber in den 50-er Jahren als Szenenbildner in die Filmbranche. Bis zum Jahre 2008 gab es an der Hochschule für Fernsehen und Film in München einen Studiengang für Szenenbildner. Es waren nur Architekten oder Architekturstudenten zugelassen. Dieser Studiengang existiert heute leider nicht mehr. Es ist von Land zu Land unterschiedlich, welche Ausbildung ein Szenenbildner absolviert. Es gibt keinen typischen Werdegang“

Allgemein kann man sagen, dass beim Szenenbild viel „getäuscht“ wird. In Filmen werden Häuser von Aussen gezeigt. Ein Protagonist betritt das Haus und befindet sich anschließend in einem Innenraum, der offensichtlich nicht zum vorig gezeigten Gebäude gehört. Solche Momente kommen oft vor. Doch der Zuschauer realisiert sie selten, da sie für die Handlung ziemlich irrelevant sind. Man kann sich in dieser Hinsicht als Szenenbildner sehr viel erlauben.“

Bildernachweis

Titelbild: Filmstudios Babelsberg: http://www.morgenpost.de/berlin/article995521/Flughafen_Tempelhof_soll_Berliner_Hollywood_werden.html

Bild 2: Szenenbild „Blade Runner“: <http://banzaibill.ba.funpic.de/blog/review-blade-runner-1982>

Bild 3: Democracy, New York World's Fair , 1939, Henry Dreyfuss, Designer: <http://www.morrischia.com/david/portfolio/boozy/research/democracity.html>