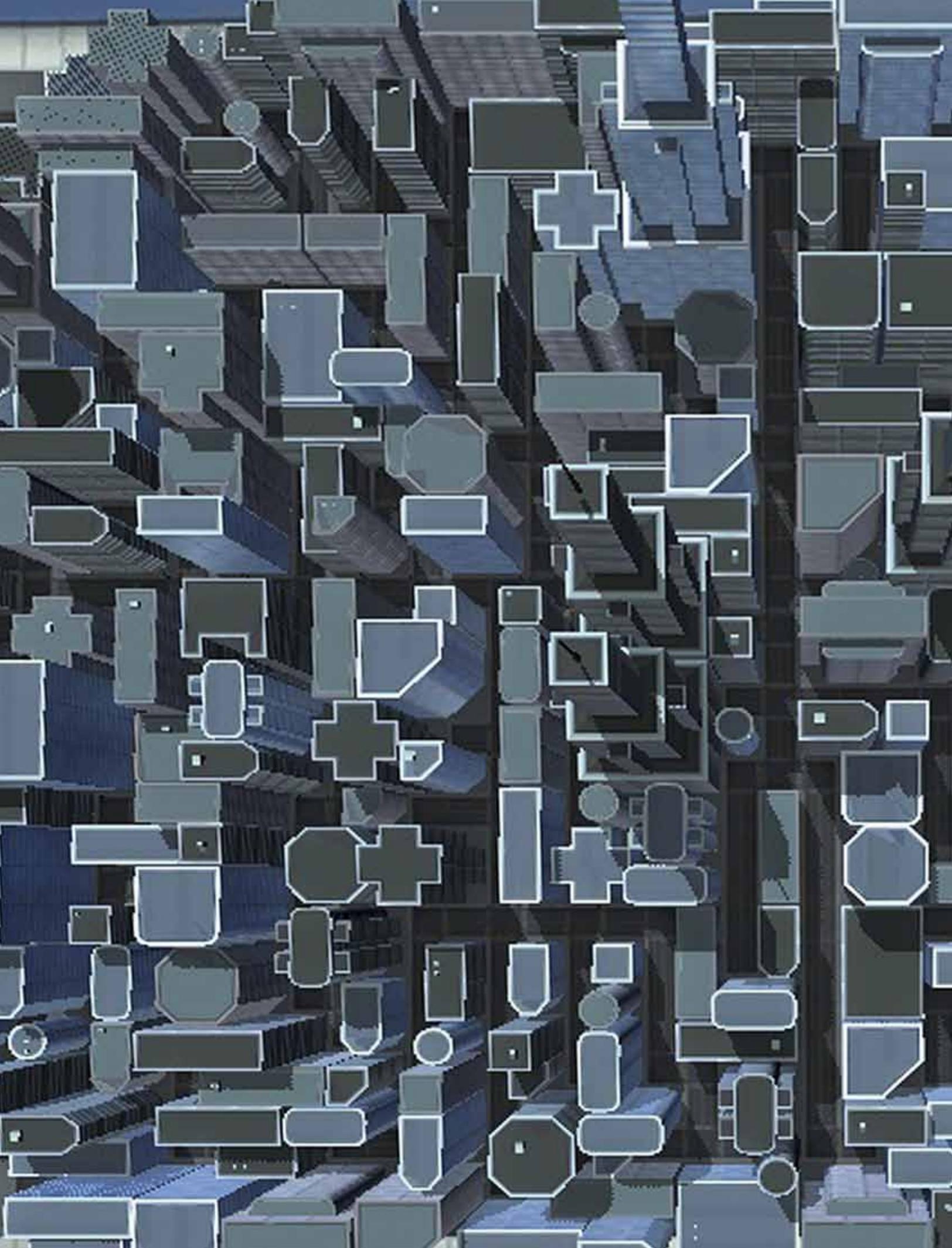


Berührungspunkte



[bildbewegung]





screenshot inception computerspiel

Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten

Arbeitstitel für diese Ausgabe war ursprünglich 2-D – 3-D – 4-D. In den ersten Redaktionssitzungen reichte die Themenauswahl vom Bild über den Film bis hin zur philosophischen Betrachtung des Faktors Zeit. Recherchen führten uns zu Hyperräumen und zu Robert A. Heinlein. Der Tesseract als architektonisches Fantasiegebilde schien uns erwähnenswert – schließlich jedoch zu weit entfernt von der Architektur, wie wir ihr begegnen. Die Arbeiten von Katharina Hinsberg begeisterten uns durch die Sichtbarmachung der Verschmelzung von Zweidimensionalität, Dreidimensionalität, Kunstwerk und architektonischem Raum.

Als adäquaten Titel und Thema wählten wir schließlich „Bildbewegung“ – in der Folge der vergangenen 19 Magazintitel ein Oberbegriff, der wieder eine maximale Schnittmenge von Architektur und den Künsten wie auch Inspirationen zum wunderbaren Thema Film zuließ.

Architektur im Film, Film über Architekten, Filmarchitektur, Image und Standbild – diese Themen finden Sie auf den folgenden Seiten. Dem Essay des Regisseurs Henk Drees über die „Darstellung von Architektur im Dokumentarfilm“ folgt ein Vortrag aus der Architekturlehre. Science-Fiction von Heinlein findet den Kontrast im Beitrag über die Tradition der indischen Plakatmalerei, die Architektin und Szenenbildnerin Sabine Rudolph lässt uns hinter ihre Arbeitskulissen schauen.

Bonus: Auf zusätzlichen 4 Seiten finden Sie eine Übersicht über architekturrelevante Filme der Kategorien Dokumentation, Klassiker, Kult und Blockbuster – eine Gelegenheit, die nächsten Programmkinos oder das Internet nach dem einen oder anderen bekannten oder bis dato unbekanntem Titel zu durchforsten.

Schließlich zieht mittendrin eine Fotostrecke mit seltsam unbeweglichen Darstellungen von Häusern durch ihre architektonisch-gestalterische Grausamkeit und die unwirkliche Inszenierung in den Bann. Eine Besonderheit dieser Ausgabe ist der erstmalige Einsatz von QR-Codes. So können Sie sich direkt in den aufgeführten Filmausschnitt zappen.

Also bleiben Sie in Bewegung und machen Sie sich ein Bild von alldem!

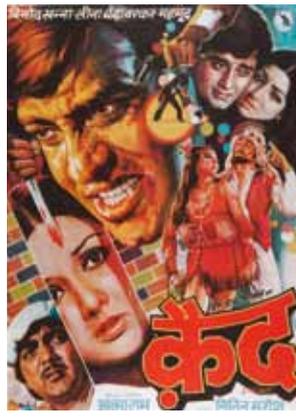
Die Herausgeber

Und: Es herrscht Bewegung auf unserer neu aufgelegten Website: www.beruehrungspunkte.de – beobachten Sie den Szenenwechsel!

INHALT



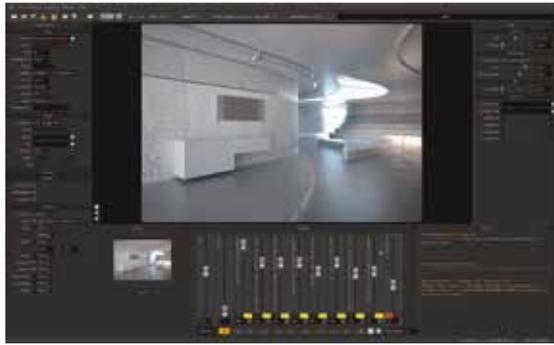
[8]



[44]



[26]



[14]



[22]



[16]

[38]



[4]



[36]

- [6] **„AND HE BUILT A CROOKED HOUSE“**
Robert A. Heinlein

- [8] **ARCHITEKTUR ZEIGEN**
Wie die Architektur im Dokumentarfilm erscheint

- [12] **NEUE DIMENSIONEN FÜR DAS HOTEL DER ZUKUNFT**
KEUCO

- [14] **EDITION 11. ECHTES BAD-DESIGN IN VIRTUELLEN RÄUMEN**
KEUCO

- [16] **STILLSTAND, DER BEWEGT**
Fotostrecke von Fee Hollmig

- [22] **GEFÜHLTE STADTLANDSCHAFT**
Die Rolle von Stadt und Landschaft im narrativen Film

- [26] **WERBUNG VON FSB**
FSB

- [30] **GIBT ES DEN ARCHITEKTURLOSEN FILM?**
Das Genre Architekturfilm

- [31] **FILMTIPPS**
Dokumentation, Klassiker, Kult

- [35] **IMAGEPFLEGE**
Architekten im Film

- [36] **DREIDIMENSIONAL ZEICHNEN**
Arbeiten der Künstlerin Katharina Hinsberg

- [38] **TRAUMHAUS**
GIRA

- [42] **WWW.BERUEHRUNGSPUNKTE.DE**
Bewegung im Netz

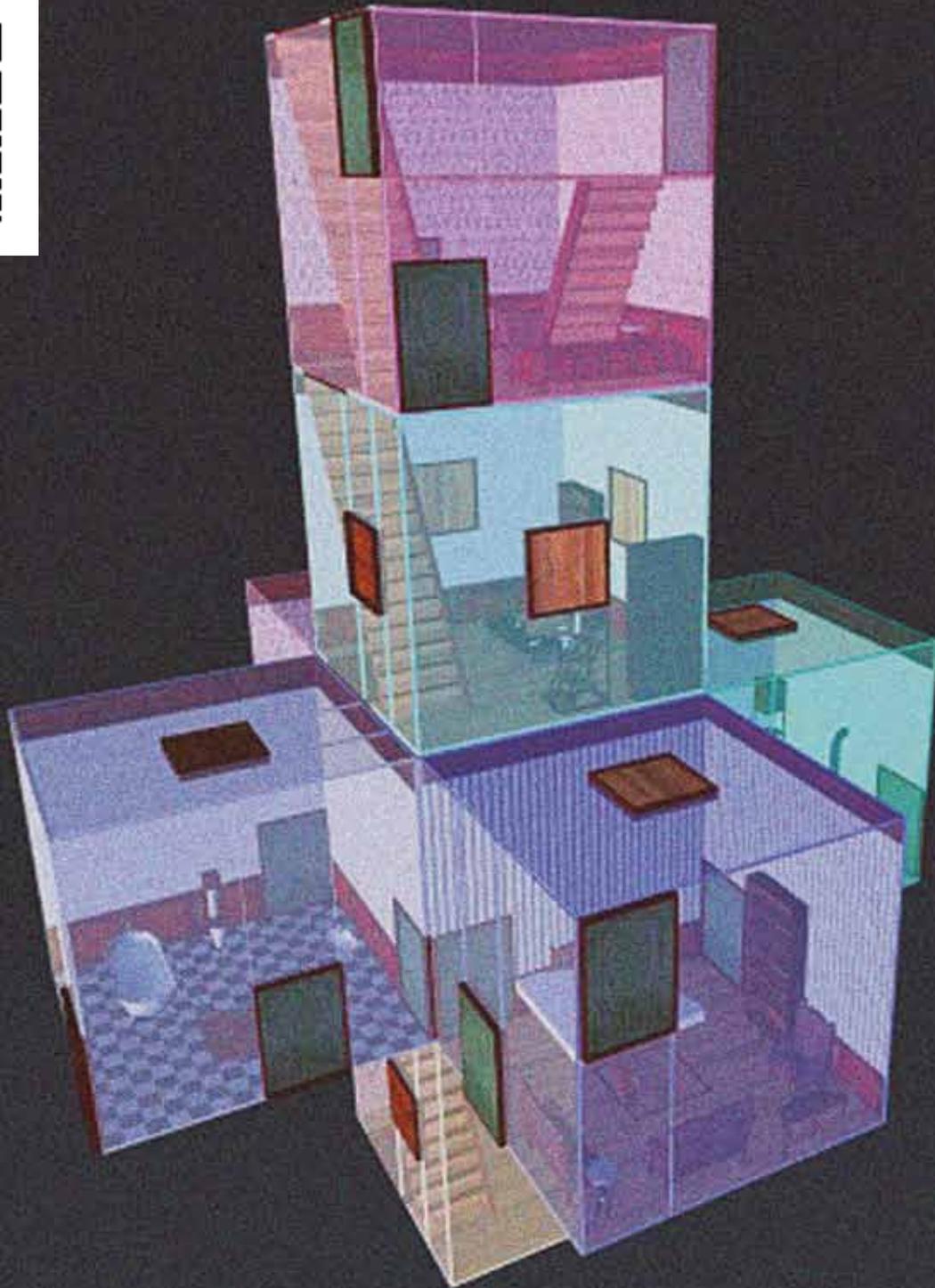
- [44] **PLAKATIVE EIGEN-ART**
Traditionsreiche Kunst in Indien

- [47] **EINE BAUSTELLE, VERTEILT ÜBER DEN GANZEN PLANETEN**
Interview mit der Szenenbildnerin Sabine Rudolph

- [50] **KURZ NOTIERT**



Tesseract — 6 Rotations
www.youtube.com/watch?v=t-WyreE9ZkI&feature=related



Robert A. Heinleins „Crooked House“ in Second Life
Visual von Seifert Surface

ROBERT A. HEINLEIN

„AND HE BUILT A CROOKED HOUSE“

Dimensionen, Bezüge und Perspektivwechsel – Begriffe, die einem bei dem Stichwort Bildbewegung, gerade im architektonischen Kontext, schnell in den Sinn kommen. Architektonischer Kraftakt ist und bleibt sicher der Umgang mit Bewegung – sei es, um Bewegung entgegenzuwirken oder aber gar metamorph die Verwandlung eines Baukörpers zu erwirken. Willkommen im totalen Wahnsinn und an den Grenzen jeglicher Vorstellungskraft.

Robert A. Heinlein ist so jemand, der die Vorstellungskraft seiner Leser überdurchschnittlich fordert. Heinlein lebte von 1907 bis 1988 und war ein – teilweise umstrittener – amerikanischer Science-Fiction-Schriftsteller. Wer sich einmal darangemacht hat, die Welt der 4. Dimension für sich zu begreifen, kennt das Gefühl des Scheiterns. Eigentlich ist es für uns dreidimensionale Menschen unmöglich, sie zu erfassen. „And he built a crooked house“ ist eine Geschichte aus dem Jahr 1940 und bildet an dieser Stelle die Schnittmenge zwischen Architektur, Bewegung und Literatur.

Eine Zusammenfassung:

Wie heißt es im Land der begrenzten Bauvorschriften: „The limit is the sky“. Diesem Motto hat sich Architekt Quintus Teal voll und ganz verschrieben. Teal, ein Träumer und Visionär seiner Zukunft, erörtert mit seinem Freund Homer Bailey in einem ebenso tiefgründigen wie brandytrunkenen Disput Sinn und Zweck menschlicher Behausungen. Für Teal ist ein Haus „eine Maschine zum Leben, ein vitaler Prozess, eine dynamische Sache, die sich mit der Stimmung der Bewohner ändert“. Sein anfangs skeptischer Gesprächspartner, der sein zukünftiges Haus ganz im archaischen Sinne des zweckmäßigen Unterschlupfs sieht, lässt sich – dem Weinbrand sei Dank – dazu hinreißen, Teal mit Planung und Ausführung eines etwas anderen Eigenheims zu beauftragen. Ein Eigenheim in Form eines Tesseracts. Mit dem Elan des erhörten und verstandenen Künstlers macht Teal sich ans Werk. Das „Haus der Zukunft – moderner als TV, aktueller als nächste Woche“ – nimmt Formen an und kann den Baileys schon bald zur Besichtigung vorgeführt werden.

Doch was es an Ort und Stelle zu bestaunen gibt, schockiert nicht nur die den neomodischen Bau argwöhnisch betrachtende Mrs. Bailey: Das Haus ist offenbar geschrumpft! Nur sechs der ursprünglichen sieben Quader sind sichtbar. Diebe am Werk, wie Teal vermutet? Um der Sache auf den Grund zu gehen, beschließen die Baileys, zusammen mit ihrem Architekten die Umgebung vom Dach des Hauses aus zu begutachten.

Der Eingangsbereich, der nun den Zugang zum Dach des verbliebenen Geschosses ermöglichen soll, erscheint zuerst völlig normal und Teal führt seinen Begleitern die verborgenen Gadgets des bahnbrechenden Projektes vor – Treppen etwa, die per Knopfdruck erscheinen. Zur Verblüffung aller führt der Aufgang allerdings nicht auf das Dach, sondern in die hochmoderne Küche. Um endlich nach oben zu gelangen, erklimmen sie Raum für Raum auf dieselbe Weise, um sich – schlussendlich – erneut in der Eingangshalle wiederzufinden. Mr. und Mrs. Bailey haben genug gesehen, verlassen – vermeintlich – das Haus und stehen verblüfft im 1. Stockwerk. Ein Blick aus dem dortigen Panoramafenster, der ebenso wie jener die Treppe hinunter erstaunlicherweise in den Eingangsbereich geht, bringt Teal zur einzig möglichen Lösung des Problems – oder besser gesagt zu dessen Ausgangspunkt: Ein leichtes Erdbeben muss den ausgefalteten Tesseract in seine vierdimensionale Form versetzt haben, welche die Besucher am Entkommen hindert. Zwar gelingt es Teal ein einziges Mal, das Haus zu verlassen, doch scheitert jeder Ansatz einer Wiederholung.

Die allgemeine Verwirrung findet in einer wilden Verfolgungsjagd, bei der der bemitleidenswerte Teal fieberhaft – und selbstverständlich erfolglos – versucht, sich selbst einzuholen, einen ersten Höhepunkt. Nicht nur die Räume scheinen sich zum selben Zeitpunkt an verschiedenen Orten zu befinden – das Gleiche gilt also auch für die Personen in ihnen. Übertroffen wird jene doch einigermaßen schockierende Tatsache durch die Erkenntnis, dass sich selbst Ausrichtung und Position des Raumes unbemerkt verändert haben: Aus dem Arbeitszimmer im Zentrum des Objekts schaut man nicht, wie angenommen, in die Küche, sondern aus schwindelerregender Höhe in die Tiefe. Und als wäre das nicht genug, eröffnet ein anderes Fenster die Aussicht auf Downtown Manhattan – von oben. Ein weiteres zeigt den offenen Ozean – anstelle des Himmels, und das dritte – quasi als Krönung – das pure Nichts! Ein letztes Fenster bleibt – und mit ihm die Hoffnung. Ein erster Blick lässt wenig Gutes erahnen. Ein fremder Planet, gar ein anderes Universum? Immerhin scheint die unwirtliche Szenerie auf einer Ebene mit den Protagonisten zu sein und – wie sich nach Öffnen des Fensters herausstellt – eine lebensfreundliche Atmosphäre zu besitzen. Ein einsetzendes starkes Erdbeben zwingt die drei zum Springen.

Erleichtert finden sie sich tatsächlich im Sand der Wüstenlandschaft wieder, doch das Haus, es ist verschwunden. Noch immer nicht sicher, sich auf ihrem Heimatplaneten zu befinden, und völlig orientierungslos, vernehmen sie das Geräusch eines Trucks, dessen Fahrer sich bereit erklärt, sie nach Hause zu fahren. Er erklärt ihnen, dass sie sich inmitten des „Joshua-Tree National Forest“ gut 200 Kilometer entfernt von L.A. befinden. Angekommen am Ursprungsort des Geschehens, finden sie auch dort kein Haus mehr vor. Es muss durch das Beben in einen anderen Raumabschnitt befördert worden sein. Teal folgert daraufhin lapidar, er müsse sein nächstes Gebäude wohl fest am Boden verankern, denn er hat aufgrund des Erlebten bereits eine „neue revolutionäre Idee für ein Haus“.



Henk Drees, 1968, Studium der Film- und Fernsehwissenschaften, Philosophie und Musikwissenschaften in Bochum. Heute ist er überwiegend als Cutter und Film-Dramaturg tätig. Henk Drees hat bereits alle Formate vom Dokumentarfilm über den Magazinbeitrag bis hin zum Spielfilm geschnitten. Filmmusik ist ein weiteres Spezialgebiet von ihm, das er neben der Montage zum Inhalt seiner Lehrtätigkeit an verschiedenen Hochschulen gemacht hat. In mehreren Filmprojekten hat er sich seit seinem Studium mit Architektur beschäftigt, so auch in dem 2011 fertiggestellten Film „Work Hard – Play Hard“. 2010 hat er für den Film „Rich Brother“ den Deutschen Kamerapreis in der Kategorie „Bester Schnitt“ erhalten. Henk Drees lebt und arbeitet in Köln.

WIE DIE ARCHITEKTUR IM DOKUMENTARFILM ERSCHEINT

ARCHITEKTUR ZEIGEN

Die Rahmenbedingungen: Es ist heutzutage nicht einfach, für Gegenstände der Architektur zu interessieren. Lediglich Raumexperten (Architekten, Stadtplaner oder sensible User) haben offenbar eine (professionelle) engere Bindung an diese Thematik.

Auch der engagierte Filmemacher, der einen Film über Architektur plant, macht vielfach diese Erfahrung, denn schon die Hürden in den Fernsehredaktionen sind fast unüberwindlich: Die Architektur gilt als nicht narrativ, sie ist keine Zeitkunst. Damit ist sie für eine herkömmliche Film- und Fernseh-dramaturgie denkbar ungeeignet. Entsprechend findet Architektur ohne visuell-dramaturgische Kommentierung selten den Weg in den Film.

Ist ein Gebäude ohne Zusatzinformation tatsächlich nicht verstehbar? Ist die Abbildung des bloßen Raumes zu langweilig?

Die Wirklichkeit der Architektur im Film – die Fabrik der Fakten

Beginnen wir mit der Frage nach der bloßen Abbildung des gebauten Raumes. Dziga Vertov, ein früher sowjetischer Filmtheoretiker, hat das „Kameraauge“ – von ihm Kinoglaz genannt – zum Ausgangspunkt seiner Überlegungen gemacht: „Ziel ist: die Nutzung der Kamera als Kinoglaz, das vollkommener ist als das menschliche Auge, zur Erforschung des Chaos visueller Erscheinungen, die den Raum füllen.“ Ein paar Zeilen später schreibt er dazu euphorisch: „Ich zeige euch die Welt so, wie nur ich sie sehen kann. Von heute an befreie ich mich von der menschlichen Unbeweglichkeit ... ich nähere mich den Gegenständen und entferne mich von ihnen, ich krieche unter sie, ich klettere auf sie ...“ Mit dieser „Fabrik der Fakten“ sollte für die „Dechiffrierung

des Lebens, wie es ist“ gesorgt werden, um damit auf das „Bewußtsein der Werktätigen“ einzuwirken.

Wenn man das revolutionäre Pathos von diesen Worten abzieht, dann bleibt immer noch die Idee einer Wirklichkeitsabbildung, die dem Zuschauer die Wirklichkeit näher vor Augen bringt und entschlüsselt. In diesem Sinne stellt der Film anscheinend die beste Form der Medialisierung von Bauten dar, sie scheint dem direkten eigenen Erleben sogar überlegen: Die Kamera kann sich im Raum bewegen, sie kann sich Details näher anschauen und dann wieder totale Ensembles einfangen. Und heutzutage kann sie uns sogar Helikopterflüge durch Hochhausschluchten und irre Fahrten aus dem Weltraum bis hinein ins Wohnzimmer bieten. Aber ist das Ergebnis wirklich real? Ist es nicht schon hyperreal oder gar unreal? Verklärt eine wunderschöne Helikopteraufnahme von nächtlich illuminierten Wohntürmen in Köln-Chorweiler oder Berlin-Marzahn nicht deren eigentliche Unwirtlichkeit zu ästhetisierten Raumkunstwerken?

So stößt man als Filmemacher früher oder später auf die Frage, wie man die Wirklichkeit eines Gebäudes nicht nur am besten, sondern am wahrhaftigsten darstellt.

Die Frage nach der Wirklichkeit

Hier kommen wir an den kritischen Punkt jeder Dokumentation von Architektur und von Realität im Allgemeinen: Welches Wirklichkeitsbild, welches Erkenntnisinteresse bildet die Grundlage für die filmische Auseinandersetzung?

Von diesem Punkt aus möchte ich hier grob zwei gegensätzliche Wege beschreiben: Der eine führt ins Formatfernsehen, das mittlerweile auch bei den „Kultursendern“ vorherrschend ist, der andere zum Kunstfilm – im positiven wie im negativen Sinne.

Die Formatierung von Sendeinhalten gibt feste Schablonen für die Aufbereitung vor – angefangen bei der Sendelänge, über die Erzähl- und Dramatisierungsstrategie bis hin zur Protagonisten- oder Expertenein-



bindung. Der Vorteil für den Zuschauer ist ein Wiedererkennungswert und ein Gefühl der Vertrautheit, sodass eine festere Bindung an Sendung und Sender messbar wird. Der Nachteil liegt in einer Verpackung der Welt, die jedes Thema einkapselt in Wort-, Bild- und Musikschemas, die nicht selten ins Klischee abrutschen. In einem aktuellen Beispiel einer Arte-Reihe über sakrale Räume führt das dann zu Sätzen wie „... er gilt als so etwas wie der Immanuel Kant unter den Baumeistern...“, wenn Meinhard von Gerkan charakterisiert werden soll. An anderer Stelle ist die Rede von der „faszinierenden Kraft des Raumes“ oder einer „sphärischen Illumination“. Vieles wird so behauptet und kommentiert, ohne wirklich erfahrbar und sinnhaft zu sein. Überhaupt zeichnen sich diese Formate durch einen Zwang zum Text, zur illustren Visualisierung und zur musikalischen Überzeichnung aus, sodass man im Endergebnis ein feuilletonistisches Produkt zu sehen bekommt, das Daten, Fakten und architektonische Merksätze aneinanderreihet. Die größte Gefahr liegt letztlich darin, dass solche Dokumentarstückchen als Surrogat für echte Auseinandersetzung dienen. Der Zuschauer bekommt das Gefühl, irgendwie Bescheid zu wissen, doch eine echte Beschäftigung mit Raum, Architektur und Stadtlandschaft hat ganz andere Dimensionen.

Film als Erfahrung

Das genaue Gegenteil dieser Formate sind Filme, die sich jeden Kommentars und jeder musikalischen Beifügung enthalten und den Zuschauer tatsächlich zu einer Konfrontation zwingen. Der Filmemacher Heinz Emigholz ist sicherlich einer der konsequentesten Verfechter dieser Haltung und seine Filme können mitunter durchaus als Zumutung verstanden werden, denn sie lassen den Zuschauer ganz allein mit den Aufnahmen von Gebäuden – ohne jegliche Information, ohne jegliches Interview, ohne jegliches Drama.

Seine Architekturfilme, die zumeist einem bestimmten Architekten gewidmet sind („Schindlers Häuser“, „Sullivans Banken“ usw.) sind

letztlich Bilderreihen, die in sehr strenger Form verschiedene Gebäude eines Architekten in chronologischer Reihenfolge vorstellen. Jedes Gebäudeporträt wird dabei aufgeschlüsselt in ca. 30 bis 40 feste Einstellungen. Im Grunde genommen handelt es sich um „bewegte Fotografie“ und man fragt sich nach einer gewissen Zeit, ob für dieses Konzept eine Präsentation in Buch- oder Ausstellungsform nicht adäquater gewesen wäre. Doch bei noch längerem Hinschauen wird man – die entsprechende Offenheit und Ausdauer vorausgesetzt – einer Reihe sehr spezifischer filmischer Erkenntnisprozesse teilhaftig.

Letztlich sind Emigholz' Filme eine Art von Architektur- und Filmpädagogik, die anstrengend, aber zugleich sehr sinnlich ist. Sinnlich deshalb, weil hier überhaupt keine verbale Symbolschicht über die Bauten gezogen wird, keine Fakten zum Architekten, keine Anekdoten zur Entstehungsgeschichte des Gebäudes. Der Zuschauer wird zurückgeworfen auf seine eigene Wahrnehmung und Urteilskraft, aber eine Urteilskraft, die sich auf Bilder und Eindrücke bezieht und nicht auf Versprachlichung zielt.

Der Modus des Zeigens

Emigholz verwendet eine derart pure Filmsprache, dass man an ihr zwei Grundcharakteristika des Films gut erfahren kann: die Kadrage (die Bestimmung des Bildausschnittes) und die Montage. Es kommt sogar noch ein drittes Charakteristikum dazu, das so grundlegend und selbstverständlich ist, dass es normalerweise übersehen wird: das Charakteristikum des bewegten Bildes. Denn das Filmbild macht einen Unterschied im Gegensatz zur Fotografie, es fixiert und konserviert nämlich nicht einen abstrakten fotografischen Augenblick aus der Zeit, sondern bildet durch die technische Illusion des Bewegtbildes (24 Bilder in der Sekunde) quasi ein Stück Leben ab (so hieß das Kino in seinen Anfangstagen auch Vitascope – Lebensbild). Deleuze spricht diesbezüglich von einem Bild der Dauer, und man spürt entsprechend in den Emigholz-Filmen, wie wichtig in dieser Abbildung von Zeitdauer der Umgebungston eines vorbeifahrenden Autos ist, oder die vielen



Work Hard - Play Hard

Der im August 2011 fertiggestellte Film behandelt das Thema des modernen Human Resource Management. Es geht um die Arbeitswelten von morgen, die bereits im Heute sichtbar sind: Neben psychologischen Techniken der Effizienzsteigerung und Mitarbeiterführung geht es auch um die Architektur von hierarchiearmen, non-territorialen Office Spaces. Leistungsbereite Mitarbeiter sollen in einer Umgebung, die im besten Falle nicht an Arbeit erinnert, kreativer, kommunikativer, schneller und dennoch zufriedener werden. Ob das tatsächlich eine Win-Win-Situation zwischen Arbeitgeber und Arbeitnehmer ist oder doch ein weiterer Anlauf zur Quadratur des Kreises, bleibt in dem Film letztlich offen. Kühl und unkommentiert wird lediglich die Realität der modernen Wissens- und Dienstleistungsarbeit gezeigt. Die Schlüsse daraus muss der Zuschauer selbst ziehen.

Premiere: 18., 20. und 21.10.2011 auf dem Dokumentarfilmfestival in Leipzig
Und: 09.11.2011 auf dem Dokumentarfilmfest in Kassel.

TV-Ausstrahlung 2012 bei ARTE

Buch und Regie: Carmen Losmann
Kamera: Dirk Lütter, Gerardo Milzstein, Matthias Schellenberg
Ton: Ulla Kösterke, Andreas Hildebrandt, Frank Bubbenzer
Schnitt, Dramaturgische Beratung: Henk Drees
Redaktion: Anne Even, ZDF/ARTE

kleinen Bewegungen der Blätter, der Vorhänge und der offenen Türen im Wind, so als ob jeden Augenblick jemand die Szenerie betreten könnte. Wir werden Zeugen eines Stückes Gegenwart, das uns tiefer und intensiver in die Realität eines Raumes oder einer Situation hineinzieht, als es der stillstellenden Fotografie möglich ist.

In der Aneinanderreihung all dieser Momente kommt schließlich auch die filmische Montage zu ihrem Sinn. Durch sie ist es möglich, verschiedene Ansichten, Perspektiven, Räume und gar Orte unmittelbar miteinander zu verknüpfen, und zwar in einer Dichte, die allen anderen Wahrnehmungsformen überlegen ist. Ohne selbst einen Ortswechsel vollziehen zu müssen, setzt man in der konzentrierten Rezeption ein Mosaik zusammen, das tatsächlich eine Annäherung an die physische Präsenz eines Raumes darstellt. Allein durch den Modus des Vergleichens und Nebeneinanderstellens in der Montage entstehen „Aha“-Effekte: „Aha, hier ist die Fassade aus Holz, dort gibt es eine Glasfront; die Bäume reichen direkt ins Schlafzimmer, Holz trifft auf Sichtbeton, Stahl oder Stein.“ Fast unmerklich bildet man so einen Horizont dafür, wie spezielle Merkmale die Wirkung eines Raumes oder einer Situation bestimmen.

All diese Effekte ergeben sich natürlich nur, wenn der Zuschauer sich tatsächlich auf so eine recht sperrige Filmform einlässt. Dabei gibt es einen Zeitpunkt im Rezeptionsprozess, an dem er bemerkt: Hier wird nicht erzählt, sondern nur gezeigt. An diesem Punkt trifft er eine Entscheidung: entweder vor Langeweile auszusteigen oder auf einen anderen Sehmodus umzuschalten, einen Modus, der eher reflektiv und meditativ ist. Im Kino mit seiner recht „zwanghaften“ Rezeptionssituation sind die Chancen, dass der Zuschauer mitgeht, weitaus größer als im Fernsehen – die Fluktuation ist hier durch die zwanglose Zapping-Situation sehr viel größer.

Die Zuschauerführung in der Filmpraxis Der Film „Work Hard – Play Hard“

Man kann das Formatfernsehen auf der einen Seite und die Kunstfilme von Heinz Emigholz auf der anderen Seite als zwei Pole betrachten, zwischen denen ein Film über Architektur sich positionieren muss. Auch Filme wie die von Emigholz stellen nicht das Ideal des Architekturfilms dar, denn zumeist ist nur ein sehr willensstarker Zuschauer bereit, sich dieser filmischen Meditationserfahrung auszusetzen. Deswegen muss man einen Weg finden, den Zuschauer durch Informationen und die Montage-Dramaturgie in einen Wahrnehmungsfluss zu bringen, der dessen Aufmerksamkeit weckt und über und die gesamte Filmlänge erhält.

Auch bei der Arbeit am Film „Work Hard – Play Hard“ ging es um die Frage, ob die bloße Abbildung eines Raumes genügt, um dessen „Ideologie“ auf nachvollziehbare Weise sichtbar zu machen, oder ob es dafür weiterer Hinweise und Informationen bedarf. Die Gratwanderung besteht dabei darin, dem Zuschauer einerseits eine eigene Beurteilung der Architektur zu ermöglichen, ihm andererseits aber auch Informationen an die Hand zu geben, die ihm den gezeigten Raum tiefer erschließen.

In dem genannten Film geht es um die modernen Methoden der Arbeitnehmerführung und -formung. Ein integraler Bestandteil dieser neuen Management-Methoden ist auch der gestaltete Arbeitsraum (von den Raum-Consultants im Film auch vielsagend Workplace 2.0 genannt); so werden neben psychologischen und organisatorischen Faktoren auch architektonische vorgestellt, mit deren Hilfe der Arbeitnehmer effektiver, innovativer und trotzdem zufriedener werden soll. Zwei Firmenzentralen werden im Film vorgestellt: die neue Zentrale von Unilever (Behnisch Architekten, Stuttgart), die in der neuen Ham-



burger HafenCity entstanden ist, und die deutsche Zentrale der globalen Consulting-Firma Accenture in Kronberg bei Frankfurt (Kaspar Kraemer Architekten, Köln). Die primäre Idee der Regisseurin Carmen Losmann war es, die „schöne neue Welt der Arbeit“, aufgezeichnet in sehr hoch auflösenden Bildern und Breitwandästhetik (Seitenverhältnis 1:2,35), ganz für sich allein sprechen zu lassen. Die architektonische Realität sollte – wie bei Emigholz – nur gezeigt werden und die eingebaute Ideologie quasi unter dem Druck des Kameraauges (und des Bildformats) preisgeben. Doch das bloße Zeigen kommt hier an seine Grenzen: Für ästhetische Beschaffenheiten von Materialien und Raumdimensionen kann es durchaus funktionieren, doch auf der Ebene des ideellen Hintergrunds eines Gebäudes greift es offenbar zu kurz. Auch die immer wiederkehrenden Diskussionen um Nazi-Ästhetik oder Arbeiter-und-Bauern-Baukunst drehen sich um diese Frage: Sieht man einem Gebäude dessen Intention und Manipulationswillen wirklich an? Vereinfacht gefragt:

Gibt es das Böse in der Architektur und kann man es sehen?

Ich bezweifle, dass man diese Frage mit einem schlichten „Ja“ oder „Nein“ beantworten kann. Auch die Erfahrung dieses Films hat mich in dieser Vorsicht bestärkt, denn man kann die gezeigten Arbeitsquartiere durchaus als einladend, lichtdurchflutet, kommunikativ und offen – ganz im Sinne der Bauherren – charakterisieren; erst der distanzierte, kritische Blick auf die dahinterstehende Systematik und Arbeitsphilosophie lässt die Räume in einem zweifelhaften, mitunter düsteren Licht erscheinen. Dabei wird in „Work Hard – Play Hard“ kein Material verwendet, das nicht der Primärrealität entstammt, d.h. es handelt sich um Originalaufnahmen der Gebäude und Akteure. Es gibt keinen externen Kommentar und keine Experten-Interviews, die die

Meinungsbildung des Zuschauers leiten könnten. Alle Kritik, die man gegenüber diesen Bauformen am Ende üben kann, ergibt sich nur aus der Auswahl und der Montage des Ursprungsmaterials. Insofern bezeichnet der Film eine Schnittstelle zwischen bloßem Darstellen und erzählerischer Aufladung. Diese Aufladung erreiche ich als Cutter nur, wenn ich durch Auswahl und Montage bestimmte Schwer- und Reibungspunkte herausarbeite, wie zum Beispiel – wie in diesem Falle – die Austauschbarkeit und Oberflächlichkeit der modernen Consulting-Terminologie, die durch eine verdichtete Aneinanderreihung der ihr eigenen Worthülsen entlarvt wird. Diese Konturierungen und Verdichtungen bedeuten nicht, den Klischees und Kommentaren des durchformatierten Fernsehens wieder Tür und Tor zu öffnen, vielmehr weisen sie darauf hin, dass man eine Position finden muss zwischen der reinen Wirkung der Bilder und künstlerischen Eingriffen.

Ein Film kann (und will) niemals Realität sein, aber er sollte versuchen, dem realen Gegenstand einen Raum zur Befragung und zur Entfaltung zu geben. Doch wie in jeder Auslegungs- und Interpretationsdisziplin werden die Fragen bei entsprechender Vertiefung leider nicht weniger, sondern mehr. Ein gelungener Einstieg in ein Thema wie das der Architektur führt den Zuschauer so in eine Spirale, die ihn tiefer und tiefer in das Thema hineinzieht und ihn schließlich in eine eigenständige Denk- und Fragebewegung versetzt. Ein Dokumentarfilm sollte also eben nicht fertige, vorgekaute Sinnstückchen zur bequemen Verdauung anbieten, sondern die Neugierde der Autoren auf den Zuschauer übertragen. Das klingt recht utopisch, denn es ändert leider nichts daran, dass man trotz allem auf einen geneigten Zuschauer, wie den eingangs erwähnten sensiblen User, treffen muss. Ob es davon letztendlich genug gibt oder man sie erst noch (oder wieder) anlernen muss, das ist eine weitere große Frage, und die steht auf einem anderen Blatt.

NEUE DIMENSIONEN FÜR DAS HOTEL DER ZUKUNFT

Ein vielversprechendes Projekt ist die HotelDesign Werkstatt in Salzburg, entstanden in den Hallen einer ehemaligen Glockengießerei. Seit November letzten Jahres beherbergt sie ein modernes Schauhotel und dient als Plattform für Industrie, Handel und Handwerk.

50 namhafte Firmen, darunter auch KEUCO, haben in der HotelDesign Werkstatt in Salzburg eine außergewöhnliche Ausstellungsfläche kreiert. In themenbezogenen Zimmern, verschiedenen Lounges und Seminarräumen präsentieren die Partnerfirmen ihre Produkte. Interessenten aus der Hotellerie können in den Schauräumen, die voll funktionsfähig ausgestattet sind, auch probeweise übernachten.



KEUCO ist in der HotelDesign Werkstatt nicht nur mit einer für den Hotelbereich spezifischen Ausstellung präsent, sondern auch der Firmensitz der österreichischen Tochtergesellschaft ist dort ansässig. In kompletten Bädern kann sich der Hotelier umfassend über die Hoteleinrichtungen und -ausstattungen von KEUCO beraten lassen und sich von der Qualität der Produkte überzeugen. Denn die Anforderungen an Design, Qualität und Wertigkeit sind im Tourismussektor in den letzten Jahren deutlich gestiegen, speziell im 4- und 5-Sterne-Bereich. Der Gast informiert sich heute vor einer Buchung umfassend im Internet über das Hotel und die Zimmerausstattung. Dabei kommt dem Bad eine besondere Bedeutung zu.

KEUCO bietet spezielle Sanitärkonzepte für Hotels, die den Anforderungen eines modernen Hotelbetriebs gerecht werden. Das geht weit über Qualität, Design und Langlebigkeit hinaus. Es betrifft auch Themen wie Wasser sparen, Reinigungsfreundlichkeit, Vandalismuschutz und Barrierefreiheit. In der HotelDesign Werkstatt kann sich der Hotelier eingehend über KEUCO Serien für die gehobene Hotelausstattung informieren – angefangen bei den Gestaltungsmöglichkeiten mit den Colorboards bis hin zu kompletten Hotelbädern mit den Serien ELEGANCE oder PLAN.

Auch für das Thema Barrierefreiheit bietet KEUCO Lösungen, die nicht nur funktional, sondern auch ästhetisch sind. Somit können Hotelbäder von höchstmöglicher Individualität und in jeder Komfortstufe geschaffen werden. Damit einher gehen wirtschaftliche Vorteile für den Hotelier. Denn mit einer „unsichtbaren“ bzw. nachrüstbaren Komfortausstattung kann der Hotelier auch in diesen Zimmern eine hohe Auslastungsquote erzielen.

„In der HotelDesign Werkstatt finden Hoteliers zahlreiche Beispiele und Anregungen, um ihren eigenen Stil verwirklichen zu können – vom edlen bis hin zum barrierefreien Hotelbad“, so Peter Würmer, Geschäftsführer KEUCO Österreich.



EDITION 11

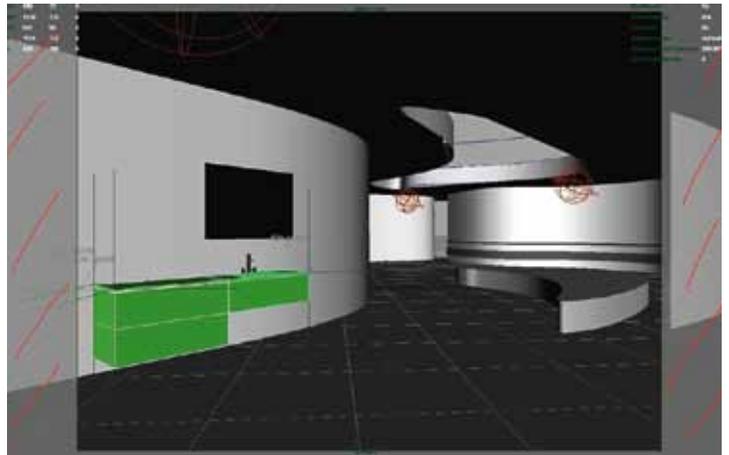
ECHTES BAD-DESIGN IN VIRTUELLEN RÄUMEN

Freiheit ist die Vielfalt der Möglichkeiten – so lautet der Produkt-Claim des neuen KEUCO Badeinrichtungskonzepts EDITION 11. Wie setzt man eine solche Botschaft für Anzeigen und Kataloge visuell in Szene?

KEUCO entschied sich, für die visuelle Umsetzung der ISH-Neuheit EDITION 11 einen neuen Weg zu beschreiten: Nicht bei einem klassischen Studio-Fotoshooting sollten die Milieubilder entstehen, sondern mittels Computer Generated Imagery (CGI), also auf Basis digitaler 3-D-Grafiken.

Christian Vöttner, Kreativchef bei Kontrast, der Kommunikationsagentur von KEUCO, erläutert, wie es zu diesem Entschluss kam: „Die EDITION 11 bietet eine außergewöhnliche Vielfalt, auch bei den Formaten – sie reichen bis zu Waschtischlösungen mit 2,80 Meter Breite. So entstand die Idee, die Produkte in eine Architektur einzubinden, die ebenso weitläufig und individuell ist wie die Edition selbst. Wir wünschten uns eine Überhöhung. Räume, die real sein könnten, die man aber so nirgendwo findet und die man in einem Studio nicht mit vertretbarem Aufwand bauen könnte. Also mussten wir sie virtuell erzeugen.“

Vöttner wandte sich an Tino Schaedler, einen international bekannten Produktionsdesigner und ausgebildeten Architekten, der unter anderem bereits für den Architekten Daniel Libeskind gearbeitet hat. Heute ist Schaedler auf die Erstellung digitaler Filmsets spezialisiert. Neben seiner Arbeit für TV-Commercials realisiert Schaedler regelmäßig auch Sets für monumentale Kinoproduktionen wie zum Beispiel die Harry-Potter-Reihe. Schaedler arbeitete in enger Abstimmung mit der Werbeagentur und Christian Stoll, Architektur- und Interior-Fotograf. Drei Räume wurden entworfen: ein Bad mit gläserner Kirchturmuhren in einem hoch über einer Stadt gelegenen Gebäude, ein weitläufiger, durch natürliche Materialien geprägter Sanitärbereich in einem Atriumhaus und schließlich ein futuristisch wirkendes, ganz in Weiß gehaltenes Spa mit künstlichem Wasserfall. Die Entwürfe sind, was Baustatik und Materialien betrifft, plausibel, dabei aber von bewusst überzeichneter Ästhetik.



Die EDITION-11-Produkte sollten, wie auch die Models, klassisch fotografiert und in die CGI-Composings hineinretuschiert werden. Damit alle Objekte perspektivisch korrekt und mit realistischem Lichteinfall aufgenommen werden konnten, erhielt Fotograf Stoll genaue Angaben über Entfernungen, Winkel und Lichtquellen in den virtuellen Räumen. Im Studio entstanden dann die darauf abgestimmten Produkt- und People-Aufnahmen. Inzwischen wurden die gerenderten Milieu-Composings final bearbeitet. Dabei erforderte allein die Berechnung der Strahlenbrechung der virtuellen Lichtquellen eine Rechenzeit von mehr als 24 Stunden.





KEUCO Geschäftsführer Hartmut Dalheimer zeigt sich sehr zufrieden mit den Ergebnissen. „Die EDITION 11 wird in den Bildern sehr wirkungsvoll präsentiert. Wir erzielten beachtliche Aufmerksamkeit und bekamen von vielen Seiten positives Feedback“, sagt er. Wegen der praktisch unbegrenzten Möglichkeiten, die CGI eröffnet, sehe er in Zukunft viele weitere Einsatzmöglichkeiten für dieses Verfahren.

Von der Idee bis zum virtuellen Spa – die Entstehung einer 3-D-Computergrafik. Fotografiert wurden nur die abgebildeten EDITION 11-Produkte und das Model.

Alle Bilder und mehr zu den Produkten jetzt in der kostenlosen iPad®-App KEUCO EDITION 11.





FEE HOLLMIG

STILLSTAND, DER BEWEGT

Die Fotografin Fee Hollmig hat sich nachts mit ihrer Kamera im ländlichen Deutschland auf die Pirsch begeben. Entstanden ist die Bildserie „Wo Fuchs und Hase“.

Durch den Titel der Bildserie schlägt Fee Hollmig die Brücke ins Unreale, und genau dieser Brückenschlag ist das Irritierende an den Bildern. Auf den ersten Blick vermutet man kein reales Leben in den Häusern und ihrem Umfeld. Vielleicht stammen sie aus einem Modell, einer vergessenen Filmkulisse oder einem längst verwaisten Straßenzug. Nein, die Fotos dokumentieren die Wirklichkeit. Auffallend ist neben der Akkuratess auch eine Distanziertheit, die sich bis zur Kälte weitet. Stellt sich die Frage: Kann so ein Umfeld etwas in einem Menschen bewegen? Fee Hollmigs Bilder tun es auf jeden Fall.











Fee Hollmig, geb. 1974, ist im niedersächsischen Braunschweig aufgewachsen. Nach einem Abstecher in die Welt des Theaters und des Films studierte sie Fotografie in Berlin. Ihre Arbeiten wurden bereits vielfach ausgestellt, veröffentlicht und ausgezeichnet.
www.feehollmig.de

DIE ROLLE VON STADT UND LANDSCHAFT IM NARRATIVEN FILM

GEFÜHLTE STADTLANDSCHAFTEN



Volker Kleinekort ist Architekt und Stadtplaner in Düsseldorf. Studium der Architektur an der Hochschule Bochum und der Kunstakademie Düsseldorf, Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Fakultät für Architektur der TU München und seit 2009 Professor für Städtebau an der Hochschule RheinMain in Wiesbaden.

Was hat Architektur mit Film gemeinsam? Im Rahmen einer Vorlesungsreihe zum Thema „Stadt in der Kunst – gelebte Stadt“ stellte sich Prof. Volker Kleinekort in seinem Vortrag dieser Frage und formulierte die daraus resultierenden Konsequenzen auf Entwurfsmethoden in der Architektur.

Das Auseinandersetzen mit Stadt ist seit jeher nicht nur eine isolierte Disziplin der Architektur – Stadtsoziologen, Geografen, Schriftsteller und viele andere nutzen Stadt als Sujet ihrer eigenen Betrachtungen und Interpretationen.

Städte und Landschaften im Film verorten die Erzählung, sie setzen narrative Knotenpunkte und verknüpfen dadurch den Erzählstoff, sie spiegeln innere Zustände und können Genremerkmale sein, wie z.B. beim Science-Fiction-Film oder Roadmovie. Allen diesen Aspekten ist die Tatsache zu eigen, dass der Begriff Stadt oder Landschaft die „Trennung von betrachtendem Subjekt und beschreibendem Objekt“ voraussetzt – meinen die Filmwissenschaftlerinnen Barbara Pichler und Andrea Pollach in ihrer Publikation „Moving Landscapes“.

Was hat Architektur, also Urban Landscape, mit Film gemeinsam?

Film und Architektur bedingen sich. „Ich kann nur abfilmen, was ich vorher erschaffen habe.“ Diese Aussage von Fritz Lang (Metropolis) macht deutlich, dass eine enge Verbindung besteht zwischen dem Entwerfen und der Utopie. Man kann diese Aussage aber auch umdrehen und behaupten, dass man nur das erschaffen kann, was man imstande ist, vorab zu imaginieren, sich also bildhaft vorzustellen. Da rückt das Entwerfen dann sehr nah an den Film.



Metropolis

Fritz Lang

[www.youtube.com/
watch?v=cj8pmovHLvQ](http://www.youtube.com/watch?v=cj8pmovHLvQ)



A Space Odyssey

Stanley Kubrick

[www.youtube.com/
watch?v=j0Fd3YcsaPo&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=j0Fd3YcsaPo&feature=related)
ab Min 04:50

Wahrnehmung von Stadt und Landschaft im Film

„Nimmt der moderne Mensch Landschaft wahr, ist er normalerweise in Bewegung“, schreibt Udo Weilacher in seinem Essay „Bildwelten in Bewegung“. Diesen Aspekt der „Bewegung zur Wahrnehmung“ hat bereits Ludwig der XIV. vorweggenommen. Er hat die Bewegung der Kamera, die es noch gar nicht gab, durch den Raum erlebt, wenn er sich mit einem Rollstuhl durch sein Versailles hat fahren lassen. Diese Fahrten sind aufs Kleinste in Beschreibungen gleich einem Drehbuch festgehalten worden. Bewegung wird hier so schon sehr früh zum Raumgenerator. Selbst seine Gäste erlebten Versailles so in einer festgelegten Choreografie durch seine Augen – durch die eines Regisseurs.

Bei der Betrachtung von Film sind die Eigenarten dieses Mediums zu beachten. Film ist eine Reihung von Bildern, in den meisten Fällen 24 Bilder pro Sekunde. Dadurch hat der Regisseur, im Gegensatz zur Malerei oder Fotografie, die Möglichkeit, Informationen auf verschiedene Einzelbilder zu verteilen. In der Landschaftsmalerei ist Sujet, Oberfläche, Farbe je direkt als Information vorhanden. Der Film hingegen kann zunächst einen groben Überblick über den Schauplatz geben – unter Experten als „Establishing Shot“ bekannt: ein übliches Verfahren, in dem der Schauplatz für den Zuschauer etabliert wird – und im Folgenden mehrere Details zeigen. Der Zuschauer integriert die Informationen dieser unterschiedlichen Bilder selbst zu einem Ganzen.

Ein weiterer bedeutender Punkt ist die Bewegung der Kamera – also die Bewegung des Betrachters – und der Schauspieler. Durch ebendiese Bewegung der Kamera wird Raum anders behandelt als in der 2-D-Welt, in der Raum meistens durch die Perspektive konstruiert wird. Im Film erfolgt der räumliche Eindruck in der Regel durch sich überlagernde Ebenen und Körper. Hiermit ist auch gleich eine erste Verwandtschaft zur Arbeit der Architekten genannt: das Konstruieren von Raum – und das Konstituieren von Raum durch Handlungen des Menschen.

Aber die natürliche menschliche Wahrnehmung kann für den Film nicht Modell sein, denn die Kamera ist sehr viel beweglicher als das Auge. Im Film sind Schnitte, Zeitlupe und Montage möglich. Es gibt also eine andere, offenere und totale Wahrnehmung. Der Film ist nicht einfach Kamera, er ist Montage. „Er befestigt jeden beliebigen räumlichen Punkt an jedem beliebigen Punkt der zeitlichen Ordnung“ (Gilles Deleuze in „Das Bewegungsbild“). Das verdeutlicht das vielleicht extremste oder zumindest das bekannteste Raum-Zeit-Schnitt-Beispiel: Stanley Kubricks „2001 – A Space Odyssey“ von 1968. In einem Schnitt werden ein Zeitsprung von Tausenden von Jahren und eine Verortung ins All vorgenommen. Ein Ur-Affe wirft einen Knochen in die Luft, der schließlich im kommenden Schnitt zum Raumschiff im All wird.

Was kann Architekten und Planern der Blick auf das Genre Film also zeigen?

Ausgehend von der Behauptung, dass „Landschaft im Film nicht darstellbar ist“, da die Bewegung des Sujets nicht die Bewegung des Film ist (Marcus Andrew Doel in Cinematic Geography) und es darüber hinaus weder in der Landschaftstheorie noch in der Filmwissenschaft einen Terminus für die Betrachtung der Zusammenhänge von Landschaft und Film gibt, nutzen Pollach und Pichler den Begriff „soulcape“. Diese „Seelenlandschaft“ wird gleichgesetzt mit dem filmischen Darstellen einer inneren Verfassung der Protagonisten. So ist die äußere Welt der Spiegel der inneren Welt.

In diesem Zusammenhang wird Stadtlandschaft auch als „sentimentale Kartografie“ bezeichnet. Ein beispielhafter Film für diese Begriffspaare ist u.a. „Stromboli“ von Rossellini: Die Landschaft transportiert die Seele der Protagonistin (gespielt von Ingrid Bergmann) nach außen. Der Horizont ist nicht sichtbar – ein Ausweg unmöglich. Erst der Sternenhimmel verspricht Erlösung und erzeugt neue Zuversicht. Das ziellose Umherschweifen eines Täters in der Großstadt im Genre der Gangsterfilme der 30er-Jahre oder, aktueller in Ang Lees Meisterwerk „Brokeback Mountain“, beschreibt die geradezu endlose Erhabenheit der Landschaft im Stil der Fotografien



Stromboli

Rosselini

[www.youtube.com/](http://www.youtube.com/watch?v=8u3NWCvBFaE)

[watch?v=8u3NWCvBFaE](http://www.youtube.com/watch?v=8u3NWCvBFaE) stromboli

ab min 00:50



Brokeback Mountain

Ang Lee

[www.youtube.com/](http://www.youtube.com/watch?v=u4j1WhV8aq0)

[watch?v=u4j1WhV8aq0](http://www.youtube.com/watch?v=u4j1WhV8aq0)

Ansel Adams' und damit die Ausweglosigkeit der zwischenmenschlichen Beziehungen der Protagonisten des Films. Für die Architektur bedeutet dies, dass der „Raum“ über unsere Aneignung zum Träger unserer Stimmung und damit zur Seelenlandschaft wird. Stadtlandschaften sind so auch das freieste Element zum Transport von Gefühlen.

Wer sich Filme anschaut und sich die Reaktionen, welche die Bilder hervorrufen, vergegenwärtigt, dem stellt sich die Frage, ob diese Sinneswahrnehmungen für Architekten nutzbar gemacht werden können: Wie ist mein Projekt inszeniert? Wo befindet sich der „Establishing Shot“ – der Punkt also, der den Betrachter in der Filmhandlung positioniert? Dieser Eintritt in eine Film-Welt und die Orientierung darin sind Parallelen, die jede klassische Filmhandlung mit Architektur im weitesten Sinne hervorbringt.

Hintergrund dieses Ansatzes ist der Begriff des „gelebten Raumes“ von Henri Lefebvre, in dem Raum nicht physisch gegeben, sondern kulturell produziert wird. Lefebvre entwickelt in „The Production of Space“ von 1974 drei Raumbegriffe: den wahrgenommenen Raum, den konzipierten Raum und den gelebten Raum, die Architektur und Film nah aneinanderrücken lassen.

In diesem Sinne bleibt es den Architekturschaffenden überlassen, Schnittstellen oder aber Schnittmengen zu definieren, sich über Inszenierungen oder „Establishing Shots“ zu positionieren und Haltung einzunehmen gegenüber der gebauten Umwelt und dem kulturellen Stellenwert ihrer architektonischen Räume.

Weiterführende Literatur:

Martin Lefebvre, *Landscape and Film*, London: Routledge Publishers 2006

Siegfried Krakauer, *Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit*,

Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1964





EMOTIONEN: BEWEGTE BILDER ODER MIT BILDERN BEWEGEN

WERBUNG VON FSB

Was die Werbekampagnen betrifft, die in den letzten 20 Jahren realisiert wurden, blickt FSB auf eine recht ansehnliche kreativ geprägte Vergangenheit zurück.

All unseren Kampagnen gemein ist dabei, dass sie nicht vordergründig die neuesten (Produkt-)Botschaften und Innovationen aus dem Produktmanagement oder den Entwicklungsabteilungen zum Thema hatten, sondern es immer gewagt haben, mit wechselnden Schwerpunkten ästhetische und/oder intellektuell motivierte Motive aufzugreifen. Gleichzeitig haben wir geflissentlich darauf geachtet, dass sie bei Architektinnen und Architekten in der von uns erhofften Weise rezipiert werden konnten. Durchaus gewiss waren wir uns auf der anderen Seite einer gewissen Erwartungshaltung unserer Rezipienten.

Unsere Kampagne Evolution, die aktuell mit drei neuen Motiven „on Air“, ist nun doch – wie keine FSB-Kampagne zuvor – in ausgewiesener Weise produktlastig geraten. Aber in bester FSB-Tradition soll es hier weniger um die hier und da mit den Motiven zusammenhängenden Produktbotschaften gehen, sondern ein wenig veranschaulichen, wie die Kampagne zustande kam, wer die Macher sind, was es mit den Motiven im Einzelnen auf sich hat. Rückblickend betrachtet war im Grunde alles ganz einfach – so einfach, dass sich die Grundidee mit wenigen Worten beschreiben lässt. Es ging uns darum, die Besonderheiten von FSB oder auch unsere

Wahrnehmung seitens der Architektur mit dem einen oder anderen Vorzug unseres Sortiments zu kombinieren. Insofern mussten Produkte zwangsläufig auch eine Rolle spielen. Selbstredend konnten das – was sicher recht einfach gewesen wäre – keine unverblühten Appelle in Textform kombiniert mit den üblichen ästhetischen Produktfotos sein. Darüber hinaus hätte der Bezug auf einzelne konkrete Produkte die Bandbreite sowohl an formalen Gestaltungen als auch technischen Lösungen beschnitten, aus denen Planer im FSB-Sortiment schöpfen können, und sehr wahrscheinlich nur isolierte Einzelthemen gezeigt. Irgendwann im Spätherbst 2008 platzte dann der Knoten mit der Frage: „Können wir nicht unsere Produkte in einen quasi evolutionären Status erheben, was deren Relevanz in der Architektur betrifft?“ – so wie die Eames es einst mit ihrem Wort „The detail makes the design“ auf den Punkt gebracht hatten. Postwendend spielte unsere Agentur die Idee „DNA!“ zurück – wobei zu diesem Zeitpunkt nicht mehr existierte als der Begriff an sich und einige Kopien aus Biologiebüchern.

Jedoch war allen Beteiligten von diesem Punkt an klar, dass sich anhand biologischer Phänomene – ganz egal ob von Mendel oder Darwin erarbeitet oder auf universellen oder mikrobiologischen Erkenntnissen basierend – Grundlegendes und Evolutionäres so aufarbeiten lassen könnte, dass gleichermaßen unserer Grundhaltung gerecht werden würde wie es vielschichtige Bedeutungsebenen, Bezugnahmen, Assoziationen, Ideen etc. in der Wahrnehmung bei Architektinnen und Architekten eröffnete. Im Nachhinein gerieten diese Motive (unsere „strategischen“ und diejenigen, die als Anzeigenmotiv letzt-

lich entstanden sind) teilweise so kohärent und schlüssig, dass wir durchaus bei einzelnen Motiven Sorge hatten, ob unsere Themen nicht schlicht zu banal oder zu naheliegend sein könnten.

Der Baum, mit dem wir dezent auf unser im Jahre 2011 20-jähriges – wie man heute sagt – „grünes“ Engagement hinweisen wollen, ist so ein Beispiel. Wir haben Ökologie nie als Marketingthema verstanden und haben es beispielsweise in den 1990er-Jahren (als erst recht in Unternehmen „Ökologie“ nur müde belächelt wurde) schlicht abgelehnt, unsere Umwelterklärung in Hochglanzaufmachung aufzubereiten geschweige denn zu drucken. Wir haben uns stattdessen auf unsere drei Buchstaben gesetzt und darauf konzentriert, für die nächste Zertifizierung nach DIN ISO 14001/EMAS neue, selbst gesteckte Ziele zu formulieren. Eine damals so noch nicht bezeichnete „nachhaltige“ Unternehmensphilosophie prägte darüber hinaus schon in den 1980er-Jahren das Unternehmen, als wir mit AGL® unsere nach wie vor unerreichte Objektlagerung schufen, von der wir verlangten, dass sie doch bitte wenigstens für den Zeitraum einer Generation klaglos ihren Dienst verrichten solle. Heute wissen wir, dass dies gelungen ist. Dies zu verifizieren haben Sie beispielsweise auf dem Petersberg bei Bonn Gelegenheit – einem der ersten Objekte, das wir mit AGL®-Garnituren ausgestattet haben. Im Jahre 1995 wurde uns angetragen, ob es nicht möglich sei, die Anfang der 1980er gelieferten und mit Lack überzogenen Messingklinken aufzuarbeiten. Es war möglich – die Klinken wurden neu lackiert und öffnen und schließen dort nach wie vor Türen – wenn auch nicht mehr im Dienste der Bundesregierung.



Interkulturelles Missverständnis: Mit diesem Motiv zu AGL® der zweiten Generation wollten wir auch in Südostasien vermitteln, dass wir den Objektbeschluss über seine eigentliche Funktion hinaus – im Sinne eines praktischen und ästhetischen Mehrwerts – weitergedacht haben. Die Reaktion der Menschen dort fiel allerdings weniger positiv aus – wollten die Europäer ihnen etwa unterschwellig mitteilen, dass sie ihr Gehirn lieber selbst nutzen sollten, anstatt Produktinnovationen zu kopieren? So kompliziert kann Globalisierung manchmal sein...



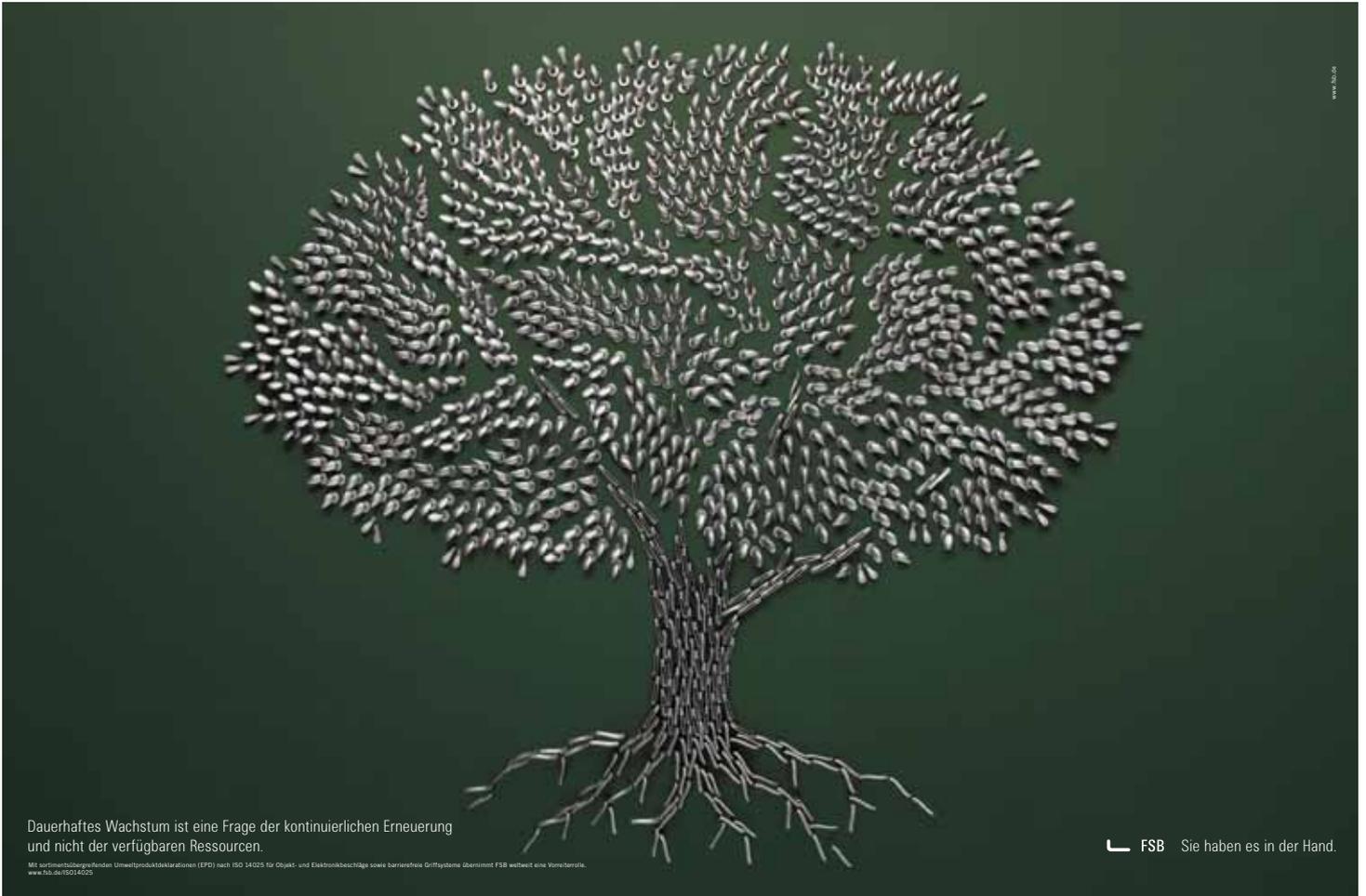
在越发严峻的环境条件下，洞察力有利于发挥一种类型的效能。

第二代的AGL®是解决门上物体的结构：1. 确保水平的门把手 2. 依据EN 15683的要求，具备较高机械性的形式类型A/B 3. 由于采用深滚配件方案，安装简便
4. 滚配时扭矩有100N

FSB 一切尽在您手中。



Wir hatten es in der Hand. Nicht nur im Werk bei der Herstellung der für die einzelnen Motive teilweise speziell vorgerichteten Einzelteile, sondern auch beim Arrangieren der diffizilen Gebilde, die im Fotostudio entstanden sind. Gina – der Hund von Sarah Illenberger – überwachte regelmäßig den ordnungsgemäßen Fortschritt unserer Aktivitäten.



Dauerhaftes Wachstum ist eine Frage der kontinuierlichen Erneuerung und nicht der verfügbaren Ressourcen.

Mit umweltbezogenen Umweltproduktbescheinigungen (EPD) nach ISO 14025 für Objekt- und Elektronikbeschläge sowie barrierefreie Griffsysteme übernimmt FSB weltweit eine Vorreiterrolle. www.fsb.de/95014625

FSB Sie haben es in der Hand.

Wir dürfen uns heute ein Stück weit darin bestätigt sehen, dass der Nachhaltigkeitsbegriff nicht nur in der Architektur Fuß gefasst hat, sondern mittlerweile globale gesellschaftliche Relevanz erlangt hat. Zugegebenermaßen hatten wir uns das seinerzeit nicht erträumt, geschweige denn hätten wir es uns schon aufgrund unserer mittelständischen Größe leisten können, zu dieser letztlich auf einer ultimativen Qualitätsauffassung fußenden Haltung eine globale Kampagne auszurufen. Im Jahre 2006 fassten wir dann im Zuge des Reifens des „grünen“ deutschen DGNB-Zertifizierungssystems die Entscheidung, für das gesamte objektbaurelevante FSB-Sortiment – also unsere klassischen Objektbeschläge, das barrierefreie ErgoSystem und die elektronische Zutrittslösung System EZK – materialspezifische Umweltproduktdeklarationen (EPD) nach ISO 14025 anzustreben.

Heute registrieren wir nicht nur, dass Marktbegleiter ebenfalls für das eine oder andere Produkt die Existenz zugehöriger EPD proklamieren, sondern um diese Einzelprodukte globale Kommunikationskampagnen betreiben, die dem Tanz um das goldene Kalb gleichen – im Grunde passiert also genau das, was wir uns schon zu Beginn der 1990er-Jahre kategorisch ausgeschlossen haben. So nun auch von FSB ein „grünes“ Anzeigemotiv? Die Antwort ist einfach: Die Zeiten haben sich gewandelt. Auch Unternehmen in der ostwestfälischen Provinz sehen sich immer kürzeren Innovationszyklen und einem stetig wachsenden Innovationsdruck, anspruchsvoller werdender Technologie und einem insgesamt schärfer werdenden globalen Wettbewerb gegenüber. So wäre es schlicht verfehlt, wenn wir unsere Allein-

stellung unkommentiert ließen und nur darauf hoffen würden, dass sicher früher oder später hier und da geneigte Architekten auf uns stießen und unser nach ISO 14025 zertifiziertes Vollsortiment adäquat zu argumentieren und zu nutzen wüssten. Und dass sowieso jedermann nachhaltig oder „grün“ baut. Insofern sind wir über unseren Baum nicht nur glücklich aufgrund seiner visuellen Kraft oder wegen des stimmigen Artwork, sondern sind uns gleichzeitig darüber im Klaren, dass er einereits – im wahrsten Sinne des Wortes – auf unserem traditionellen Nachhaltigkeitsverständnis im Sinne der bereits kommentierten Qualitätsauffassung wurzelt. Als Symbol wiederum geht er auf das ursprünglich forstwirtschaftlich geprägte Nachhaltigkeitsprinzip zurück, nach dem in Teilen der heutigen Bundesrepublik bereits im 15. oder auch in Japan im 16. Jahrhundert gewirtschaftet wurde. Bezeichnenderweise stieß man auf diese Notwendigkeit auch damals schon, weil Holz in vielfältiger Weise genutzt (und knapp) wurde und die Konsequenz eines regional abgeholzten Waldes – unabhängig von Bildungsgrad oder gesellschaftlichem Stand – für jedermann klar und offensichtlich war. Insofern haben wir so viel nicht dazu gelernt ...

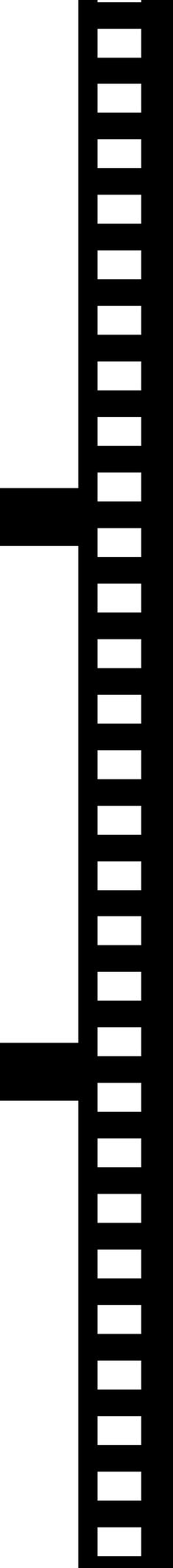
Äpfel und Birnen

In den meist recht simplen und niederkomplexen Produkten der sogenannten (Bau-) Beschlagbranche paaren sich zudem grunddeutsche Wesenszüge, anhand derer wir weitere Facetten unserer Kampagnenmotive veranschaulichen wollen: einerseits das demokratisch motivierte Bestreben, es jedem recht machen zu wollen, was

dazu führt, dass die Baubeschlagnorm EN 1906 hinsichtlich des technischen Niveaus nach dem kleinsten gemeinsamen Nenner innerhalb aller beteiligten Interessengruppen sucht. Der zweite Aspekt ist, dass wir Deutsche dies mit der sprichwörtlichen deutschen Gründlichkeit und aller juristischen Konsequenz – insbesondere im Zuge öffentlicher Ausschreibungen – mit einem enormen Bürokratieapparat in der Lage sind durchzusetzen.

Zu allem Überfluss schreckt man nicht davor zurück, Äpfel mit Birnen zu vergleichen: so kommt es immer wieder vor, dass sogar in Südostasien gefertigte Türdrücker in der klassischen Gehrungsform (das Frankfurter Modell, FSB 1076 bzw. als EN 179-Modell 1016) gleichgesetzt werden mit AGL®-Objektgarnituren von FSB. Dies geschieht schlicht aufgrund formaler Vergleichbarkeit, gleicher Materialität (meist Edelstahl) sowie wenig aussagekräftiger technischer Parameter der bereits erwähnten Norm. Genauso wie Dauerfunktion und Nutzungsdauer aufgrund der kurzen Gewährleistungsfristen gleichgesetzt werden, versteht sich. Wir meinen, dass es lohnt genauer hinzuschauen – nicht nur weil unsere Produkte akkurater gefertigt sind oder sich durch ein besonders feines Oberflächenfinish auszeichnen, sondern weil sie die entsprechenden Gene mitbringen. Nicht nur aufgrund 130-jähriger Erfahrung. Vielleicht sind es auch die technischen – oder kulturellen und kreativen – ganz wie Sie mögen.

www.sarahillenberger.com
www.attilahartwig.com
www.realgestalt.com
www.fsb.de/evolution



DAS GENRE ARCHITEKTURFILM

GIBT ES ÜBERHAUPT DEN ARCHITEKTURLOSEN FILM?

Wenn wir von Naturfilmen in der Wildnis einmal absehen und von Tieren geschaffene Nester, Höhlen und unterirdische Gänge ausklammern, gibt es praktisch keinen Film, in dem keine Architektur auftaucht. Keine städtische Struktur, kein Innenraum, kein Ausblick, kein Betreten und Verlassen ... Selbst sogenannte Unorte sind Räume, die sich architektonisch fassen lassen, und selbst der nicht verortete Straßenraum ist ein architektonischer Raum.

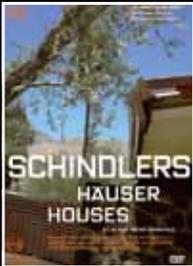
Ebenso wie Dekoration, Kleidung, Geräusche, Lichtwirkungen und natürlich der Ausdruck der Protagonisten spielt er seine Rolle: der Raum durch Architektur. Er kann sich kaum wahrnehmbar im Hintergrund halten und eine harmonische Kulisse für die Handlung bieten, er kann Stimmungen betonen, den Betrachter mitnehmen, einlullen, ablenken oder schmerzhaft emotionale Abgründe untermauern.

Architektonische Klischees können bewusst eingesetzt werden, um gesellschaftliche zu verdeutlichen, Architekturen können Vergangenes aufzeigen und Visionäres darstellen. Die Tatsache, dass ein bewegtes Bild, eine mobile Kamera ein Gebäude umwandern, auf die Umgebung schwenken und Details fokussieren kann, bedient den Anspruch der Allansichtigkeit – wenn man es denn so will. Ge- und umbauter Raum im Film helfen beim Verorten der Handlung, beim Übergang zwischen wechselnden Szenarien und beim Transportieren der Message.

So vielschichtig die Wirkungsweise von Architektur ist, so groß ist ihr Einfluss auf das bewegte Bild. Ob in Dokumentationen über Architekten, ihre Werke und ganze Epochen oder in Spielfilmen, in denen das Schaffen von Architektur, die Besonderheit der Architekturdarstellung oder der Beruf des Architekten eine gesonderte Rolle spielt ... Ob heute zum Kultfilm erkoren oder als Klassiker schon in die Architekturlehre an Hochschulen aufgenommen: Ein breites Feld, vielschichtig in seinen möglichen Kategorisierungen und höchst subjektiv in seiner Wirkung, endet nicht wirklich und wird leicht unübersichtlich. Berührungspunkte hat sich getraut und mit unterschiedlichsten Experten verschiedener Fachrichtungen Filme zusammengestellt, die – je nach Gusto und Anspruch – sehenswert sein könnten unter verschiedenen Gesichtspunkten.

Unter www.beruehrungspunkte.de finden Sie diese Aufstellung ebenfalls – mailen Sie uns Ihre Favoriten und ergänzen Sie unsere Sammlung durch weitere Titel inkl. Inhaltsangabe, Jahr und Bewertung/Kategorisierung: info@beruehrungspunkte.de

DOKUMENTATION



SCHINDLERS HÄUSER

2006, Regie: Heinz Emigholz. Heinz Emigholz' Filme werten und kommentieren nicht, sondern beobachten einfach. Für den Betrachter entfaltet sich das Lebenswerk des porträtierten Architekten dadurch, dass der Regisseur dessen gebaute Hinterlassenschaft sprechen und ihre Geschichte erzählen lässt: in diesem Fall 40 Wohnhäuser des österreichisch-amerikanischen Architekten aus den Jahren 1921 bis 1952.

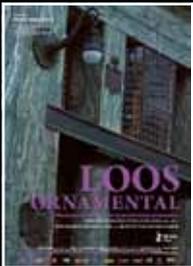
INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



GOFF IN DER WÜSTE

2003, Regie: Heinz Emigholz. In der für ihn typischen Art und Weise zeigt Heinz Emigholz 62 Bauten von Bruce Goff (1904-1982), des Begründers des „alternativen Bauens“ – vom kleinen Tankstellenhäuschen bis zum repräsentativen Museumsbau. Damit ist der 110 Minuten lange Streifen die bis heute einzige filmische Dokumentation fast aller noch existierenden Gebäude des in Europa wenig bekannten Architekten.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	**



LOOS ORNAMENTAL

2008, Regie: Heinz Emigholz. 27 noch existierende Wohn- und Bürobauten des österreichischen Architekten Adolf „ornament und verbrechen“ Loos (1870-1933) aus den Jahren 1899-1931, aufgenommen im Kontext ihrer baulichen Umgebung des Jahres 2006. „Loos Ornamental“ dokumentiert damit auch das Schicksal der architektonischen Moderne und den – mal mehr, mal weniger respektvollen – Umgang der Nachwelt mit ihr.

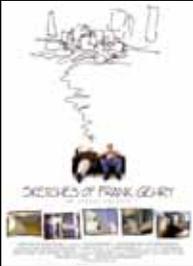
INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	**



MAX BILL – DAS ABSOLUTE AUGENMASS

2008, Regie: Erich Schmid. Porträt des Schweizer Künstlers, der als Architekt, Bildhauer, Designer, Maler, Typograf und Gründungsrektor der hfg ulm einer der wichtigsten Vertreter der Konkreten Kunst war. Der Film zeigt einen ebenso couragierten wie politisch engagierten Menschen, für den Kunst und Design nie nur reiner Selbstzweck waren, sondern auch moralischen und gesellschaftlichen Zielsetzungen zu gehorchen hatten.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	**



SKETCHES OF FRANK GEHRY

2006, Regie: Sidney Pollack. Für seinen Film begleitete der Oscar-Preisträger den mit ihm befreundeten Architekten über fünf Jahre mit einer Handkamera. Das Porträt vermittelt neben biografischen Skizzen sehr persönliche Einblicke in das Leben eines außergewöhnlichen Architekten. Immer wiederkehrendes Motiv sind dabei die schnellen Entwurfsskizzen, mit denen Gehry bis heute die Arbeit am Computer verweigert.

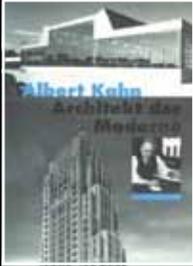
INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



DETONATION DEUTSCHLAND

1996, Regie: Piero Steinle, Julian Rosefeldt. Julian Rosefeldt und Piero Steinle erzählen vom Ende des Zweiten Weltkriegs bis Mitte der 90er-Jahre die Chronologie einer elementaren Leidenschaft, und sie lassen es dabei donnern, splintern und bersten: In „Detonation Deutschland“ werden nacheinander und perfekt choreografiert historische Gebäude, Brücken, Industrieanlagen und Wohnblöcke dem Erdboden gleichgemacht.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



ALBERT KAHN – ARCHITEKT DER MODERNE

1993, Regie: Dieter Marcello. Der Architekt, der eigentlich gar keiner war und lieber Pianist geworden wäre: Als Anfang des 20. Jahrhunderts die Automobilindustrie in Detroit boomte, baute der Autodidakt und Pionier des Stahlbetons ihr die Fabriken, Bürotürme und Verwaltungsgebäude, die sie brauchte – und später dem „Klassenfeind“ Sowjetunion gleich 530 komplette Fabrikkomplexe. Die Biografie eines unermüdeten Arbeiters.

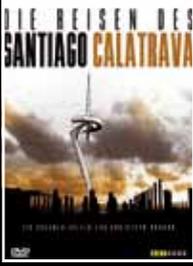
INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



DAS LEBEN IST EIN HAUCH

2007, Regie: Fabiano Maciel. Für seine Dokumentation über den letzten noch lebenden Vertreter der klassischen Moderne neben Ieoh Ming Pei begleitete Fabiano Maciel seinen Hauptdarsteller ganze zehn Jahre lang. Dabei entwickelte der Regisseur eine Nähe zu Niemeyer, die dem Film stets anzumerken ist. Unterbrochen werden seine Erinnerungen lediglich von historischen Aufnahmen seiner Bauten – eine wunderschöne Hommage zum 100. Geburtstag.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



DIE REISEN DES SANTIAGO CALATRAVA

1999, Regie: Christoph Schaub. Der Dokumentarfilm „Die Reisen des Santiago Calatrava“ erzeugt durch eindringliche visuelle Kontraste eine intensive, geradezu sinnliche Spannung, die ihn zu einem beeindruckenden Stück des Genres macht. Zugleich ist es ein filmisches Denkmal für den hochdekorierten Ausnahmearchitekten, der bei den meisten seiner weltweit gefeierten Werke Anleihen aus der Natur in Form filigraner, organischer Strukturen nutzt.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



BUILDING THE GHERKIN

2005, Regie: Mirjam von Arx. Eine Hommage an ein Gebäude. Dabei stehen weniger gestalterische oder baukonstruktive Aspekte im Mittelpunkt der Dokumentation als vielmehr die Emotionen und Motivationen aller Beteiligten – vom Einwohner Londons über die Eigentümer und ihre Vertreter bis zu Sir Norman Foster mit seinem Team. Diese Herangehensweise verdeutlicht einmal mehr: Architektur ist auch ein Gefühl.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***

KLASSIKER



ARCHITEKTUR DES UNTERGANGS

1989, Regie: Peter Cohen. Dokumentarfilm über die Ursprünge und Auswirkungen nationalsozialistischer Kunst, deren Ästhetik das Dritte Reich als „Gesamtkunstwerk“ etablieren sollte. Es gelingt dem Regisseur dabei mit Hilfe von bis dato unbekanntem Bildmaterial, die selbstmörderische Vernichtungsideologie und die Verbrechen des Regimes aus dem Schönheitsbedürfnis seiner geistigen Führer abzuleiten.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	***



BERLIN – SINFONIE EINER GROSSSTADT

1927, Regie: Walther Ruttmann. Der als dokumentarisches Kunstwerk konzipierte Film stellt Berlin – neben New York die Großstadt des 20. Jahrhunderts – als lebenden Organismus dar. Filmschnitt und Klavierbegleitung betonen die im langsamen Erwachen der Stadt, in der Hektik des Tages und im langsameren Ausklingen am Abend liegende Analogie zu einer Sinfonie. Wunderschöne Aufnahmen eines technischeuphorischen, noch unzerstörten Berlin.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



METROPOLIS

1927, Regie: Fritz Lang. Architektur als Mittel, um gesellschaftliche und politische Unterschiede darzustellen: Während die Oberschicht in Prunk schwelgt, atmet die unterirdische Arbeiterstadt Geist und Ästhetik des Bauhauses. Der Stummfilm-Klassiker des deutschen Expressionismus zeigt eine technokratisch-futuristische Großstadt mit Hochhauskulisse und ausgeprägter Zweiklassengesellschaft als Schauplatz einer marxistisch geprägten revolutionären Erhebung.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



BLADE RUNNER

1982, Regie: Ridley Scott. Die Geschichte eines Spezialdetektivs, der künstliche Menschen unschädlich machen soll, spielt in einer Megalopolis im Jahre 2019. Die Architektur betont das Nebeneinander von Versatzstücken verschiedener Kulturkreise und Epochen. Gedreht wurde die Mischung aus Film Noir und Science-Fiction u.a. im 1893 errichteten Bradbury Building, in Frank Lloyd Wrights Ennis House und in der LA Union Station.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



THE FOUNTAINHEAD

1949, Regie: King Vidor. Keine Kompromisse: Die Parabel über den Siegeszug der Moderne schildert die Lebensgeschichte eines Architekten, dessen Entwürfe zunächst auf wenig Gegenliebe treffen, der sich aber dennoch hartnäckig durchsetzt. Film und Romanvorlage sind an die Lebensgeschichte Frank Lloyd Wrights angelehnt, der eigentlich als Szenenbildner verpflichtet werden sollte, was an seinen überzogenen Gagenforderungen scheiterte.

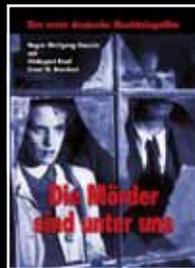
INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	**	**	***



ÉTUDES SUR PARIS

1928, Regie: André Sauvage. Der Stadtporträt-Klassiker nähert sich dem Zentrum der französischen Metropole auf dem Wasser über die Vororte und registriert die vielfältigen Milieus von Paris aus der Perspektive des Flaneurs. Filmisch mit gewissen Ähnlichkeiten zu „Berlin – Die Sinfonie einer Großstadt“, allerdings ohne die rasanten Tempowechsel, spielt der Stummfilm „Études sur Paris“ virtuos mit den damaligen Möglichkeiten des Mediums.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



DIE MÖRDER SIND UNTER UNS

1946, Regie: Wolfgang Staudte. Weihnachten 1945, Architektur nach dem Untergang: In Berlin begegnet ein ehemaliger Unterarzt jenem Hauptmann wieder, der drei Jahre zuvor in Russland die Erschießung von Frauen und Kindern veranlasste. Staudtes in ausdrucksstarkem Helldunkel gefilmtes Meisterwerk, die erste deutsche Nachkriegsproduktion überhaupt, ist bis heute ein Mahnmal dafür geblieben, was Kriege mit Städten anrichten.

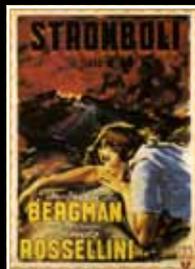
INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	**



A FOREIGN AFFAIR

1948, Regie: Billy Wilder. Die junge republikanische Kongressabgeordnete Phoebe Frost kommt als Mitglied einer Delegation in das kriegszerstörte Berlin, um die Moral der dort stationierten US-Truppen zu überprüfen. Die Originalaufnahmen der zerbombten Stadt, darunter die beeindruckende Opening Scene der DC-3 im Anflug auf Berlin-Tempelhof über einem Meer von ausgebrannten Häusern, drehte Wilder bereits 1945.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



STROMBOLI

1949, Regie: Roberto Rossellini. Landschaft als Psychogramm: Ein Flüchtlingsmädchen aus Litauen sieht in der Ehe mit einem Fischer die Gelegenheit, aus dem Lager zu kommen. Trotz aller Demütigungen durch ihn und die Frauen des Dorfes entschließt sie sich zu bleiben. Der Film, ein Meilenstein des Neorealismus, beeindruckt neben Aufnahmen des Vulkanausbruchs mit den für die Liparischen Inseln typischen weiß getünchten, würfelförmigen Häusern.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	*	***	**



THE BLACK CAT

1934, Regie: Edgar G. Ulmer. Moderne Architektur als Chiffre europäischer Dekadenz: Das auf einer Geschichte von Edgar Allan Poe basierende B-Movie schildert die bizarren Erlebnisse eines jungen Paares auf Hochzeitsreise im Landhaus eines abgrundtief bösen Architekten. Der Regisseur nutzt hinterleuchtete Glaswände und bewegliche Raumelemente zur schrittweisen Enthüllung der im Haus verborgenen Schrecken.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
*	***	**	***

KULT



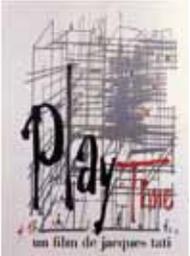
2001: A SPACE ODYSSEY
 1968, Regie: Stanley Kubrick. Der Sci-Fi-Klassiker: Das fantastische Abenteuer vereint technische Utopie und kulturphilosophische Spekulation zu einer überwältigenden Weltraumoper. Der Plot, eine Entwicklungsgeschichte der Menschheit voller Skepsis und Ironie, wird mit optischen Effekten und einer Tricktechnik umgesetzt, die das filmische Genre und unsere Vorstellung von „Weltraum“-Architektur über Jahre hinweg prägten.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



DER ARCHITEKT
 2009, Regie: Ina Weisse. Distanzierter Intellekt („Der Architekt hat den einzigen Beruf, der es erlaubt, durch die eigenen Gedanken zu gehen“) vs. elementare Kraft der Natur: Die Fahrt zur Beerdigung seiner Mutter in ein Tiroler Bergdorf gerät für den Hamburger Architekten Georg Winter zu einer Konfrontation mit den Abgründen eigener Vergangenheit: Am Ende scheitern alle Versuche, die Kontrolle zu be- und die Fassade aufrechtzuerhalten.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	***	**



PLAYTIME
 1967, Regie: Jacques Tati. Modernismuskritik: Playtime spielt in einem nicht nur für die 60er-Jahre futuristisch wirkenden Paris, das nur noch aus uniform-sterilen Glas-Stahl-Konstruktionen und Büroblocks zu bestehen scheint. Der Film – Tati ließ dafür eigens eine riesige Kulissenstadt errichten – war sehr teuer und aufwendig, scheiterte aber trotz brillantem Produktionsdesign, visionärer Kameraführung exzellenter Kritiken an der Kinokasse.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	***	***	***



SPUR DER STEINE
 1966, Regie: Frank Beyer. DDR-Ästhetik der 60er-Jahre: Auf der Großbaustelle „Schkona“ gerät der Gang der Dinge aus dem Lot, als eine Ingenieurin und ein neuer Parteisekretär mit neuen Ideen für frischen Wind im Bauwirtschaftsfunktionalismus sorgen. 25 Jahre lang verbotene, respektlos-humorvolle Auseinandersetzung mit Plattenbauten, Planwirtschaft und Partei, getragen von einem pointierten Buch und brillanten Darstellern.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	***	***	***



ALLE ANDEREN
 2009, Regie: Maren Ade. Der Architekt zwischen (erfolglosem) Sensibelchen und (erfolgreichem) Macker: Während ihres Urlaubs wird die Liebe von Gitti und Chris brüchig, als die Begegnung mit Sana und Hans die eigenen Lebensentwürfe in Frage stellt. Der Film verfolgt die Zersetzung einer Beziehung im Spannungsfeld zwischen Sehnsüchten und Erwartungen, Hauptdarsteller Lars Eidinger kommt gänzlich ohne Designerbrille und Rollkragenpullover aus.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	***	***	**



MY ARCHITECT – A SON'S JOURNEY
 2003, Regie: Nathaniel Kahn. Ein Sohn auf Spurensuche nach seinem Vater, den er nie richtig kennengelernt hat: Dazu unternimmt Nathaniel eine Reise zu denen, die Louis I. Kahn kannten; Gebäuden, die ihn bekannt gemacht hat. Mit dezent-ironischer Distanz dekonstruiert er in ruhigen Einstellungen und langen Fahrten den „Mythos Kahn“ so, dass dahinter ein widersprüchlicher, dennoch liebenswerter Mensch zum Vorschein kommt.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	**	**	***



NEW YORK PORTRAIT
 1979 | 1981 | 1990, Regie: Peter B. Hutton. Sorgfältig komponierte Experimentalfilm-Trilogie: Während Kapitel I die Stadt in mehreren kalten Winternächten zeigt, entstand Kapitel II über einen längeren Zeitraum zwischen 1980 und 1981. Kapitel III schließlich integriert auch ältere Filmsequenzen. Gemeinsam ist allen drei Stummfilm-Stadtporträts ihre formale Strenge: 16 mm, schwarz-weiß, keine Schwenks, keine Tonspur.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	*	***	**



LA HAINE
 1995, Regie: Mathieu Kassowitz. Der mehrfach ausgezeichnete, schnell geschnittene und teils mit Handkamera gedrehte Schwarz-Weiß-Film basiert auf einer wahren Begebenheit. Er zeigt die französischen Banlieues als trostlose Orte von Hass und Gewalt. Die Handlung: 24 Stunden im Leben der drei jugendlichen Hauptdarsteller, des Arabers Saïd, des Juden Vinz und des Schwarzen Hubert, deren Welt von Drogen und Schikanen durch die Polizei geprägt ist.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



SOUS-SOLS DE PARIS
 1977, Regie: Gordon Matta-Clark. In diesem in Super 8 gedrehten, auf 16 mm vergrößerten Film erforschte Konzeptkünstler Matta-Clark das unterirdische Paris. „Sous-sols de Paris“ zeigt die Komplexität der unterirdischen Räume in Bildern von Architekturruinen, Tiefgaragen, Beinhäusern, Krypten und Kellern im 2. Arrondissement. Zuvor hatte Matta-Clark bereits einen Rundgang durch den New Yorker Untergrund gemacht.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	**



ANDREAS SCHLÜTER
 1942, Regie: Herbert Maisch. Auf Tatsachen basierend: Der preußische Architekt Andreas Schlüter (Heinrich George) erhält auf dem Höhepunkt seiner Karriere einen königlichen Bauauftrag: die Errichtung eines Turms von Rekordmaßen. Das Projekt ist nicht realisierbar. Der Turm stürzt ein, Schlüter fällt in Ungnade, weiß aber: „Ewig ist das Werk.“ Tatsächlich steht der „Schlüterhof“ im Berliner Stadtschloss heute vor der Wiedererrichtung.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	**	***	**

BLOCKBUSTER



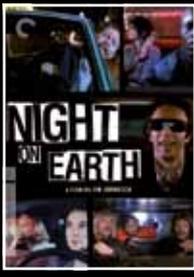
THE UNTOUCHABLES
 1987, Regie: Brian de Palma. Die Geschichte des Mannes, der Al Capone wegen Steuerhinterziehung ins Gefängnis brachte. Inszeniert als moderner Großstadt-Western im Chicago der 30er-Jahre, der Stil über Authentizität stellt. Der Showdown in der Union Station ist eine Hommage an Sergej Eisensteins Filmklassiker „Panzerkreuzer Potemkin“. Die Stadtführung zu den Originalschauplätzen wird heute als „Untouchables Tour“ angeboten.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	***	**	**



GATTACA
 1997, Regie: Andrew Nichol. In the not too distant future: Film über eine Gesellschaft, in der Gentechnologie und Präimplantationsdiagnostik die Auswahl von Kindern nach Maß ermöglicht. Die in Braun-Gelb-Sepia-Tönen gehaltene Optik und die meist mit Weitwinkel aufgenommenen Räume verstärken den Eindruck des Unheimlichen, die Architektur ist geschmackvolle Moderne, gedreht in einer Ästhetik der frühen 60er-Jahre, u. a. am Marin County Civic Center.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	**



NIGHT ON EARTH
 1991, Regie: Jim Jarmusch. Architektur aus der Perspektive des Taxi(fahren)s: Der Episodenfilm erzählt Geschichten aus Los Angeles, New York, Paris, Rom und Helsinki, die alle in derselben Nacht, zur selben Zeit, aber in verschiedenen Zeitzonen spielen – und zeigt, wie sehr sich europäische und amerikanische Städte unterscheiden. Um Atmosphäre und Stimmung möglichst zu erhalten, drehte Jarmusch die Episoden in der jeweiligen Landessprache mit Untertiteln.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	***



DIE TRUMAN SHOW
 1998, Regie: Peter Weir. Böse Satire auf die Macht der Medien: Das Leben des Versicherungsagenten Truman Burbank ist ohne dessen Wissen seit 30 Jahren Gegenstand einer weltweit live übertragenen „Seifenoper“, für die eigens eine unter einer Kuppel gelegene, von Wasser umgebene Kleinstadt im Stil der 50er-Jahre errichtet wurde. „Seahaven“ heißt in Wirklichkeit Seaside, liegt in Florida und wurde von Robert. Davis konzipiert.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	***	**



DAS HAUS AM SEE
 2006, Regie: Alejandro Agresti. Ein Haus als Hauptdarsteller in einer Romanze: Für einen neuen Job zieht Dr. Kate Forster nach Chicago. Zu ihrem Nachmieter, dessen Vater das Haus einst baute, entwickelt sich eine Brieffreundschaft, aus der schließlich Liebe wird. Das namensgebende Haus am See, ein gläserner Bungalow auf Stelzen direkt am Maple Lake in Illinois, wurde nach den Dreharbeiten wieder abgerissen.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
**	***	**	**



EINS, ZWEI, DREI
 1961, Regie: Billy Wilder. Architektur als Distinktionsmerkmal im Klassenkampf: Schauplatz der Komödie ist das geteilte Berlin im Sommer 1961 – hier vorwärtsgewandte Wiederaufbau-Dynamik, dort ruinöse Stagnation. Als noch während der Dreharbeiten die DDR mit dem Bau der Mauer begann und nicht mehr am Brandenburger Tor gedreht werden konnte, wurde es aufwendig als Kulisse auf dem Gelände der Bavaria Film nachgebaut.

INTELLEKT	UNTERHALTUNG	KUNST	KULT
***	***	**	***

ARCHITEKTEN IM FILM

IMAGEPFLEGE



Es gibt, im Großen und Ganzen, zwei Sorten von Filmarchitekten. Zum einen den schwarz bebrillten „Mann“(!) im schwarzen Anzug mit schwarzem Rollî, der geschäftig riesige Papierrollen mit sich herumträgt. Der mit Helm im Baustellenmatsch watend den Bauarbeitern sagt, wo es langzugehen hat.

Kaum eine Daily-Soap, ein triviales Beziehungsdrama, in dem kein (erfolgreicher) Architekt bis spät in die Nacht Modelle baut, sie am nächsten Tag dem Bürgermeister persönlich erläutert, zunächst scheinbar gegen den Baulöwen der Gemeinde scheidet, schließlich aber mit der Ökosiedlung, nachhaltig, kinderfreundlich, das Rennen macht. Und obendrauf die attraktive Tochter des Bürgermeisters ehelicht.

Zum anderen gibt es die Sinnenden, die Zweifler und Ideologen. Sie skizzieren (meist) hemdsärmelig während der Nacht – mit Wein und Zigarette – ihre hochfliegenden Visionen und leben lieber am Existenzminimum, als sich und ihre Vorstellung von guter Architektur verbiegen zu lassen. Oft wissen sie allerdings selbst gar nicht so genau, was das denn eigentlich sein soll.

Im Film „Alle Anderen“ der Regisseurin Maren Ade aus dem Jahr 2009 verkörpert der Architekt Chris so etwas wie eine Mischung aus beidem: Er gibt sich intellektuell – in einem Haus, selbstverständlich weitab von touristischen Zentren Sardinien, strahlt er bücherlesend einen Hauch von Existentialismus aus. Auf eine verkopfte und eher wortkarge, durchaus auch überhebliche Art lässt er seine Freundin Gitti häufig dumm dastehen. Er scheint sich aber nur zaghaft selbst zu verwirklichen –



Trailer zu „Alle Anderen“

banale, dafür existenzsichernde Bauaufgaben, wie der Umbau eines Ferienhauses auf der Insel, reizen ihn kaum. Ohne seine eigentlichen Ziele ernsthaft zu verfolgen, dümpelt er in seinen architektonischen Idealvorstellungen herum.

Seine charakterlich mehr als ungleiche Partnerin führt ihm seine Unzulänglichkeiten offen vor Augen und kritisiert seine Ambivalenz, sein Zögern und Abwägen: „Ich glaub, du musst mal was riskieren – du bist so ängstlich ...“ Sie sprechen miteinander, gegeneinander, übereinander. Chris wirkt auf Gitti unnahbar, unflexibel und mit Problemen behaftet, die für sie keine sind. Sie wiederum vermeidet es, Chris zu hinterfragen – sie zieht ohne jede Sensibilität ihre, vielleicht voreiligen, Schlüsse über ihn.

Als Chris seinem alten Studienkollegen Hans über den Weg läuft, tut er erfreut – obwohl ihm dessen angeberische und selbstgefällige Art gegen den Strich geht. Doch auch hier fehlt ihm das nötige Rückgrat sich zu behaupten. Er lässt aus Prahlerei ab von seiner zuvor zumeist vertretenen Einstellung, geradezu aus Idealismus arm an Aufträgen zu sein, und stellt sie von jetzt auf gleich in Zweifel. Gitti ist auf der einen Seite beeindruckt, auf der anderen aber auch äußerst befremdet vom veränderten Gebaren ihres Lebensgefährten.

Beiden gemein ist die Unsicherheit, die sie im Verlauf der Handlung auf höchst unterschiedliche Weise zu verdecken suchen. So wird die Situation immer verfahrenener, immer auswegloser – jede Äußerung wird missverstanden, überbewertet und als Anklage ausgelegt; wohlmeinende Kommunikation untereinander wird beinahe unmöglich.

Vielleicht macht gerade diese Gemengelage die Figur des Architekten so geeignet für diesen Film: den Vertreter einer Berufsgruppe, die sich in gewisser Eitelkeit gern als missverständene, idealistische Künstler sieht, die sich notwendigen Kompromissen verschließt und so immer und immer wieder auf kaum aufzubrechende Widerstände trifft – im Beruf wie im Privaten. Es sei denn, er schafft es schlussendlich, den oft notwendigen Pragmatismus aufzubringen, ohne dabei sich selbst zu verraten.

KATHARINA HINSBERG

DREIDIMENSIONAL ZEICHNEN

Eine Linie – ein Schnitt – vermag es, aus einem zweidimensionalen Stück Papier ein dreidimensionales Objekt zu machen. Dieses wiederum kann eingebettet in eine raumfüllende Installation eine neue – vierte? – Dimension spürbar werden lassen. Auch wenn die Künstlerin Katharina Hinsberg für die meisten ihrer Arbeiten keinen Stift in die Hand nimmt, ist doch die Beschäftigung mit dem Medium Zeichnung allgegenwärtig. Sie untersucht die materiellen Voraussetzungen und Beschränkungen des Zeichnerischen, die sie konsequent hinterfragt oder außer Kraft setzt. Ihre Werke und ihre konzeptionellen Vorgehensweisen, die auf sachlichen Parametern beruhen, stehen bewusst im Kontrast zu der individuellen Handschrift und der spontan gestischen Ausdrucksqualität der Linie. Und trotzdem wohnt den Rauminstallationen eine Poesie inne, die jedem Betrachter die Freiheit zur eigenen Interpretation lässt.



Katharina Hinsberg, geb. 1967, studierte bildende Kunst in München, Dresden und Bordeaux. Neben der Arbeit als freischaffende Künstlerin unterrichtet sie seit 2003 als Professorin an verschiedenen Hochschulen und verfasst Texte, die sich mit ihrer künstlerischen Arbeit und der Auseinandersetzung mit dem Medium Zeichnung beschäftigen. Katharina Hinsberg lebt und arbeitet auf der Raketenstation Hombroich, Neuss.





TRAUMHAUS



In einem Hamburger Vorort erfüllte sich ein Bauherr den lang gehegten Wunsch nach einem Atrium-Haus. Entstanden ist eine Stadtvilla mit höchsten architektonischen Ansprüchen.

Im oberen Stockwerk befinden sich zwei großzügig gestaltete Badezimmer. Auch hier spielt Offenheit eine wesentliche Rolle.

Die Planung zog sich über mehrere Jahre hin, gebaut wurde dagegen nur ein knappes Jahr: In einem Hamburger Vorort erfüllte sich ein Bauherr den lang gehegten Wunsch nach einem Atrium-Haus. Entstanden ist eine Stadtvilla mit höchsten architektonischen Ansprüchen, ausgestattet mit modernster Gebäudetechnik.

Zugegeben – ein ganz bisschen Glück gehörte dazu. Zum einen das schmale, lange Grundstück in einem der schicken Vororte von Hamburg. Zum anderen der Freundeskreis des Bauherrn, zu dem ein namhafter Architekt gehört. Gemeinsam mit ihm entwickelte der Bauherr Ideen zu einem Atrium-Haus, das sich dem Grundstück anpassen und familiengerecht sein sollte.

Entstanden ist eine moderne Stadtvilla, ein am Bauhausstil orientiertes Gebäude: offen, reduziert und funktional, dabei sehr hell und mit fließenden Übergängen von innen nach außen, realisiert auf nur zwei Ebenen und ohne Keller. Die Grundstücksform gab einen lang gestreckten Baukörper vor, der im Erdgeschoss von einer Längsachse dominiert wird. Sie beginnt in der Eingangshalle, von der zwei Treppen ins Obergeschoss führen und in einem offenen Raum mit Billardtisch. Die zentrale Achse zieht sich über den offenen Kochbereich mit großzügigem Küchenblock, der auch als Theke genutzt werden kann,

daran schließt sich der Esstisch an. Hier zweigt – abgesetzt und etwas tiefer gelegen – das ebenfalls offene Fernseh- und Kaminzimmer ab. Den Abschluss bildet ein Swimmingpool, abgetrennt allein durch eine Glaswand – auf Wunsch des Bauherrn wurde er optisch in die Wohnlandschaft integriert.

Zwischen der Küchenzeile und dem Essbereich liegt der eigens klimatisierte Weinraum mit integrierter kleiner Bar. Linksseitig der Längsachse befinden sich ein Gästezimmer mit Gästetoilette, eine separate Einliegerwohnung, außerdem verschiedene Wirtschaftsräume und eine Wirtschaftsküche. Im oberen Stockwerk sind die Kinderzimmer, zwei große Badezimmer, ein Elternschlafzimmer sowie weitere Wirtschaftsräume. Sie sind über einen langen Flur miteinander verbunden.

Die Nutzfläche des Hauses beträgt etwas über 800 qm. Dass das Gebäude dennoch an keiner Stelle wuchtig wirkt, liegt an seinem Atrium-Charakter: An markanten Stellen öffnet sich das Erdgeschoss zum Obergeschoss, sodass die Raumhöhe ständig variiert und viel Licht einfällt. Vom oberen Stockwerk öffnen sich immer wieder Durchblicke in die ebenerdigen Wohnlandschaften, beispielsweise auf den Esstisch und ins Kaminzimmer. Wie eine Brücke verläuft ein Steg über den Eingangsbereich hinweg.

Große Glasfassaden mit raumhohen Glasschiebetüren an der Süd- und Westseite holen ebenfalls Licht ins Gebäude und eröffnen fast überall spannende Aus- und Einblicke. Insgesamt sechs Terrassen und Balkone heben den Gegensatz zwischen innen und außen weitgehend auf, im Sommer erweitert sich der Wohn- und Lebensbereich



Für die Familie wie auch für Freunde lädt die offene Küche zum Verweilen ein.

Kontrolliert und gesteuert wird die Technik auch über Gira Tastsensoren im Schalterprogramm Gira Esprit mit Rahmen aus schwarzem Glas.

bis weit in den Garten hinein. So wirkt die Stadtvilla insgesamt luftig und trotz ihrer formalen Strenge fast leicht, auf jeden Fall sympathisch und vor allem: sehr wohnlich.

Als Gestaltungselemente dominieren Glas und Beton sowie weiße Wandflächen und Decken. Im Erdgeschoss werden sie ergänzt durch dunkle Steinfliesen auf dem Boden, die je nach Lichteinfall auch kupferfarben schimmern, im Obergeschoss überwiegen dunkle Hölzer als Bodenbeläge. Schwarze Fenster- und Türenelemente, Möbel und die anthrazitfarbene Küchenzeile sorgen für starke Kontraste zum dominierenden Weiß. Kräftige und eigenwillige Akzente setzen farbige Wandpartien, im Erdgeschoss beispielsweise in Rosa und Lila. Den großzügigen Eingangsbereich beherrscht eine über beide Geschossebenen reichende Wandskulptur aus poliertem Sichtbeton.

Ein Wohnhaus dieser Dimension ist ohne intelligente Gebäudetechnik nicht bewohnbar. Der technikaffine Bauherr entschied sich deshalb für das leistungsfähige und jederzeit erweiterbare KNX/EIB System. Über den Gebäudesystemanbieter Gira, der mit dem Schalterprogramm Gira Esprit mit Rahmen aus schwarzem Glas bereits die exklusiven und zum Ambiente perfekt passenden Schalter geliefert hatte, war ein Fachmann schnell gefunden, der die anspruchsvollen Wünsche des Bauherrn umsetzen konnte: System-Integrator Christian Berg.

Herzstück der Gebäudetechnik ist der Gira HomeServer 3, er fungiert als Gateway für die gesamte KNX/EIB-Installation und vernetzt verschiedene Funktionen intelligent miteinander. Sie garantieren mehr Sicherheit, höheren Komfort und eine effiziente Nutzung von

Energie. Angezeigt, kontrolliert und gesteuert wird die Technik über zahlreiche Gira Tastsensoren, ein zentraler Zugriff ist über den Gira Control 19 Client möglich, der neben der offenen Wohnküche installiert wurde – an einer zentralen Stelle im Haus. Die Visualisierung auf dem Touchscreen hat Christian Berg individuell für die Hamburger Stadtvilla entworfen. Um das Haus aber auch extern steuern zu können, sind alle Funktionen der Gebäudetechnik auch über das iPhone abrufbar.

Weil der Hausherr keine Lichtschalter betätigen wollte, hat System-Integrator Christian Berg die Steuerung der Lichtszenen per KNX/EIB System realisiert. Programmiert hat er für jeden Wohnraum in der Villa jeweils vier individuelle Lichtszenen. Eine davon ist als Sammelszene hinterlegt, die für das gesamte Gebäude gilt – bei einem Empfang beispielsweise wird in jedem Zimmer die entsprechend dafür programmierte Szene abgerufen. Gesteuert werden die Szenarien über die Tastsensoren oder den zentralen Touchscreen.

Ein besonderes Feature ist die „Licht-Welle“ auf dem langen Flur im Obergeschoss. Der Flur ist in zahlreiche Einzelleichtkreise unterteilt, wobei jedem Lichtkreis ein separater Präsenzmelder zugeordnet ist. Registriert er eine Bewegung, strahlt die mit ihm gekoppelte Leuchte hell auf. Zur gleichen Zeit dimmt die davor liegende Leuchte bereits auf, während die dahinter liegende schon wieder abdunkelt. Läuft eine Person durch den Flur, läuft das Licht quasi mit – das funktioniert auch, wenn auf halber Strecke eine Kehrtwendung erfolgt. In dieses Feature fließen zudem verschiedene Helligkeitsstufen im Haus mit ein: Bei Sonnenschein, also bei ausreichender Helligkeit,



Ebenso offen gestaltet ist das Fernseh- und Kaminzimmer. Abgesetzt und etwas tiefer liegt der Swimmingpool. Dieser ist lediglich durch eine Glaswand vom Wohnbereich getrennt.

reagiert die Lichtwelle nicht, bei Dämmerung und Dunkelheit wird sie dagegen voll aktiviert, in der Nacht werden alle Leuchtstufen in ihrer Helligkeit entsprechend abgesenkt, sodass ein Gang zum Kühlschrank möglich wird, ohne unnötig geblendet zu werden. Die Lichtwelle verläuft nicht nur im Flur, sondern auch auf den beiden Treppen zum Erdgeschoss, außerdem über den Brückensteg in der Eingangshalle.

Ebenfalls an das KNX/EIB System angebunden ist die Fußbodenheizung, die separaten Zimmer werden einzeln geregelt. Ein zweiter Regelkreis sorgt in den Übergangszeiten dafür, dass die Steinfußböden vortemperiert werden können, auch wenn sonst noch keine Heizenergie benötigt wird. Die Handtuchheizkörper lassen sich individuell steuern, sodass ein mollig warmes Handtuch auch im Sommer garantiert ist. Über das KNX/EIB System sind zudem die Verschattungen im Obergeschoss mit Windwächtern und Helligkeitsreglern gekoppelt, sie können natürlich auch manuell gefahren werden.

Komfort bringt das Gira Audiosystem WHD in alle Räume. Separate Schaltungen zentraler Audioquellen sind in jedem Raum möglich, aber auch eine Einstellung für das ganze Haus. In jedem Zimmer lassen sich bestimmte Features per Gira Tastsensoren einzeln regeln, beispielsweise die Lautstärke. Über das Audio System WHD können verschiedene Quellen angesteuert werden, darunter Radio und iTunes via iPhone. Auf dem Gira Control 19 Client wurde zusätzlich eine komplette iTunes-Bedienfunktion eingerichtet, die vom Design her der Apple-Welt angeglichen ist – von dort aus lassen sich alle abgespeicherten Titel und Wiedergabelisten ebenfalls abrufen.

Im Wohnzimmer hat Christian Berg zusätzlich eine Highend-Audioanlage der schottischen Edelmarke Linn installiert, die bidirektional steuerbar ist: Wenn Einstellungen am Gerät selber oder über die Infrarot-Fernbedienung vorgenommen werden, folgt dieser Status auf dem Touchscreen des Gira Control 19 Client. Umgekehrt kann die Anlage auch über den Touchscreen gesteuert werden, Grundfunktionen lassen sich zudem über die Gira Tastsensoren einstellen.

Auch in punkto Sicherheit wurden diverse Features realisiert. Insgesamt sechs Überwachungskameras sind in die Visualisierung auf dem Touchscreen integriert, wobei 24 Bilder pro Sekunde ein echtes Streaming garantieren – ein fließender Bilddurchlauf wie beim Fernsehbild. Die Mobotix-Kameras archivieren bei Bewegungserkennung entsprechende Filmsequenzen. Gleiches passiert, wenn die Klingel betätigt wird.

Die Haustür lässt sich über eine biometrische Zutrittskontrolle öffnen. Auf dem HomeServer werden die Daten gespeichert, wer den Fingerprint wann aktiviert hat. Über den Touchscreen lassen sich Zugangsberechtigungen unkompliziert und schnell freigeben oder sperren, selbst Zeitschienen lassen sich dort einrichten – nach 18 Uhr kommt die Reinemachfrau nicht mehr ins Haus. Die Zutrittskontrolle wiederum lässt sich mit Funktionen im Gebäude koppeln. Auch wenn der Hausherr sich verspätet, können Gäste schon ins Haus und werden mit entsprechenden Lichtszenen und Musik empfangen. Denn alle Eingangstüren und Tore sind in den Bus eingebunden, sie lassen sich über das Handy fernbedienen und mit weiteren Funktionen koppeln.

Wenn der Postbote Briefe einwirft, erscheint im Touchscreen ein entsprechendes Symbol. Leert der Hausherr den Briefkasten, verschwindet es wieder vom Display. Das Symbol ist mit einem Zeitstempelarchiv verbunden – auf der Visu, aber auch aus der Ferne ist ersichtlich, wann der Postbote am Kasten war bzw. wann dieser zuletzt geleert wurde.

In das KNX/EIB System integriert ist außerdem eine Alarmanlage mit verschiedenen Szenarien sowie eine Brandmeldeanlage: Mehrere Rauchmelder sind miteinander vernetzt und lösen im Fall der Fälle einen Sammelalarm aus. Gleichzeitig zeigt der Touchscreen an, wo es im Haus brennt, dazu geht die Panikbeleuchtung an, sodass eine Orientierung im Gebäude auf jeden Fall gewährleistet ist.



GIRA BEDIENPANELS FÜR DIE GEBÄUDEAUTOMATION

INTUITIVE HANDHABUNG

Energetisches Bauen und Sanierung ist ohne eine intelligente Gebäudesteuerung kaum noch denkbar. Heute lassen sich viele Funktionen problemlos realisieren und auch komplexe Aufgaben sinnvoll lösen. Wichtig ist, dass die Gebäudetechnik einfach zu überschauen und zu steuern ist. Hierzu bietet Gira zwei große Bedienpanels zur Wandmontage an.

Die Touchpanels Gira Control 9 Client und Gira Control 19 Client sind Bediengeräte für das KNX/EIB System. Die Bezeichnungen 9 bzw. 19 geben dabei die Bildschirmdiagonale in Zoll an, dies entspricht 22,9 cm bzw. 47 cm. Beide Geräte müssen entweder mit dem Gira HomeServer 3 oder mit dem Gira FacilityServer verbunden sein.

Über die beiden kapazitiven Touchscreens hat der Nutzer die gesamte Gebäudesteuerung im Blick – und im Griff, denn sie lässt sich intuitiv mit nur einem Finger bedienen. Das Gira Interface stellt die einzelnen Funktionen übersichtlich und anschaulich dar und sorgt so für einen guten Überblick und einen leichten Zugang. Durch ein sachtes Berühren des TFT-Touchdisplays lassen sich Vorgänge wie Lichtschalten, Dimmen oder Jalousiesteuern durchführen sowie Lichtszenen speichern und abrufen oder Musik hören. Die Menüführung ist leicht verständlich und erlaubt auf beiden Geräten einen schnellen Zugriff auf jede gewünschte Funktion.

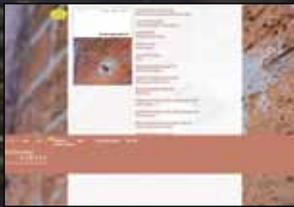
Sämtliche Funktionen lassen sich innerhalb von nur zwei Menü-Ebenen aufrufen. Detailinformationen und einzelne Bedienelemente werden in zusätzlichen Pop-up-Fenstern angezeigt. Das Display ist aus allen Richtungen gut ablesbar. Eine LED-Hintergrundbeleuchtung garantiert zudem, dass es auch bei ungünstigen Lichtverhältnissen gut sicht- und lesbar bleibt.

Der Gira Control 19 Client ist nicht nur größer, sondern in Teilbereichen auch leistungsstärker als sein „kleiner“ Bruder. Mit ihm lassen sich Alarmmeldungen und Verlaufsdiagramme anzeigen – zum Energieverbrauch etwa –, außerdem E-Mails abrufen sowie Internetanwendungen nutzen und einbinden.

Der Gira Control 9 Client und der Gira Control 19 Client werden in die Wand montiert. Der Rahmen aus Aluminium umfasst eine Glasfläche – das Glas ist in den Farben Schwarz, Weiß, Mint und Umbra erhältlich. Damit passen die beiden neuen Touchpanels optisch zur hochwertigen Schalterserie Gira Esprit Glas und Gira Esprit Glas C.

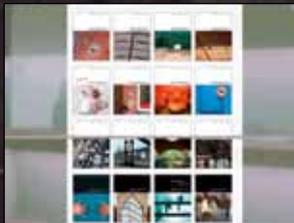
Durch die Integration von Mikrofon und Lautsprecher lassen sich der Gira Control 9 Client und der Gira Control 19 Client auch als Wohnungsstationen für die audiovisuelle Türkommunikation nutzen. In diesem Fall ergänzen oder ersetzen die neuen Touchpanels die herkömmlichen Gira Wohnungsstationen. Voraussetzung ist die Installation eines Gira TKS-IP-Gateways, das die Signale des TKS-Busses in IP-Netzwerkprotokolle umsetzt. Über ein Plug-in lässt sich das Gira TKS-IP-Gateway zudem an den Gira HomeServer 3 anbinden. Damit wird das Gira Türkommunikations-System in die Bedienoberfläche des Gira Interface integriert.





Publikationen online!

Alle Magazine chronologisch im Überblick – mit Inhaltsverzeichnis und Autoren! Jeder Beitrag, jede Fotostrecke ist anklickbar, auf allen Endgeräten lesbar, abzuspeichern und druckbar.



FSB | GIRA | KEUCO | **neu**

Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten

Magazin
Aktuelle Ausgabe
Alle Magazine
Bücher

Idee
Philosophie
Geschichte

Veranstaltungen
Ausstellungen
Wettbewerbe
Architektur im Bau
Messen

Themen
Architektur
Philosophie
Literatur
Dokumentation
Kunst
Gesellschaft
Fotografie
FSB
GIRA
KEUCO

Service
Kontakt
Bestellung
Anmeldung

Veranstaltungen gestern, heute und übermorgen

Chronologisch sind sie übersichtlich aufbereitet: ob Messen, AiBs oder Ausstellungen, ob Architektur oder Fotografie, ob BerührungsPUNKTE oder FSB, GIRA und KEUCO. Bebildert und mit allen notwendigen Informationen und Kontaktdaten.



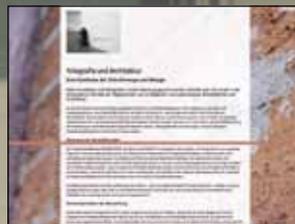
MEHR THEMEN, MEHR ARCHIV, MEHR WERT ...

Nun steht Ihnen das ganze Potenzial von BerührungsPUNKTE auch im Netz voll zur Verfügung. Ohne Kompromisse. Ob zum Nachlesen, zum Wiederfinden, zum Neuentdecken... klicken Sie sich durch und freuen Sie sich über die Menge an Themen. Unsere Hefthemen und Inhalte sind nun aufbereitet für die direkte Online-Nutzung, Sie finden die Fotos unserer Veranstaltungen und alles, was hier so an relevanten Texten oder gern gehörten Vorträgen in der BerührungsPUNKTE-Redaktion auf die Publikation wartet.

Künftig können Sie einfach beides haben: die analoge Magazin-Sammlung und die BerührungsPUNKTE-Inhalte online stets verfügbar.



Unser Störer! Er weist Sie bereits beim ersten Klick auf Neues hin. Ob ein neues Magazin zu bestellen ist, zu Veranstaltungen geladen wird oder eine BerührungsPUNKTE-Aktion Ihre Aufmerksamkeit verdient ...



Alles (wieder-)finden

Zeitlos, inspirativ und manchmal recht bedeutungsvoll sind viele der Themen der nun mittlerweile 20 Hefte, die Sie als einzelne Beiträge unter folgenden Kategorien finden:

- > Architektur
- > Philosophie
- > Literatur
- > Dokumentation
- > Kunst
- > Gesellschaft
- > Fotografie
- > FSB
- > GIRA
- > KEUCO

So lässt sich wild stöbern, gezielt suchen und recherchieren. Einige Beiträge sind unter zwei oder sogar drei Kategorien verortet: die Schnittmengen sind eben manchmal komplex und die Zuordnung mannigfaltig – wie die Facetten von Architektur eben auch.

TRADITIONSREICHE KUNST IN INDIEN

PLAKATIVE EIGEN-ART

Wer die vielbeschworene Traumfabrik immer noch bei den neun Buchstaben in den Hügeln Kaliforniens sucht, sollte seine Perspektive ändern – und den Blick nach Osten wenden.

Kein anderes Land der Welt hat das Kino zu einem solch organischen Bestandteil seiner Kultur, zur zweiten Realität erhoben wie Indien. Bollywood – viel zu kurz greift diese inzwischen gängige Vokabel, denn obwohl indische Filme von Anfang an die gängigen Hollywood-Genres dem lokalen Geschmack angepasst haben, kann von Kultur-Kolonialismus keine Rede sein. Nicht die kritiklose Übernahme westlicher Bilder steht im Mittelpunkt der indischen Filmproduktion – vielmehr werden diese Bilder nur in Anspruch genommen, um sie in gänzlich neue Zusammenhänge zu stellen.

Dies zeigt sich nirgendwo eindrucksvoller als in der Kunst der indischen Plakatmalerei, einem einzigartigen Genre, das die visuelle Kultur des Subkontinents im 20. Jahrhundert auf unvergleichliche Weise geprägt und seine ganz eigene Bildsprache entwickelt hat. Entstanden aus der Notwendigkeit, ein Massenpublikum mit oft niedrigem Bildungsstandard zu erreichen, der Hindi-Schriftsprache häufig nicht mächtig, verwandelte diese Kunstform ganze Städte in Galerien, riesige, meterhohe Schautafeln bestimmten das Bild der Großstädte.

Vor dem Aufkommen der indischen Filmindustrie wurde die Bildsprache der indischen Kunst entscheidend geprägt durch die kolonialen

Einflüsse; perspektivische Elemente der Renaissance flossen ebenso ein wie naturalistische Methoden. Die indischen Eliten passten ihren Geschmack dem der Engländer an; Schulen wurden gegründet, deren Ziel es war, das Kunsthandwerk und die Kunst Indiens durch das wissenschaftliche Studium westlicher Techniken zu verbessern. Die Absolventen nutzten die neu erworbenen Kenntnisse für Gemälde, Lithografien, Illustrationen und Bühnenbilder. In der Folge bildete sich eine neue populäre visuelle Kultur aus, deren kommerzielle Ausrichtung perfekt zum am Beginn des 20. Jahrhunderts aufkommenden Stummfilm passt. Die charakteristischen Farben, die man heute mit den filmi-Plakaten verbindet, sucht man damals allerdings noch vergebens – die ersten Plakate zu den hauptsächlich importierten Filmen dieser Ära sind im monochromen Stil gefertigt.

Zu seiner wahren Bestimmung finden das indische Kino und seine Plakatmalerei erst mit dem Aufkommen des Tonfilms. Die Plakate weisen eine breitere Farbpalette auf, die immer zahlreicheren Lichtspielhäuser bieten dem Publikum neben den nun immer häufiger im eigenen Land produzierten Filmen eine eigenartige Variante der Art-déco-Architektur, die aufgrund ihres eigenwilligen Stils auch als Indo déco bekannt wurde. Auch die Filmwerbung nimmt Aspekte dieses Kunststils auf: Die schnittige Typografie und das modische Design werden in erster Linie für Filme verwendet, die moderne Technologien und die industrielle Entwicklung zum Inhalt haben – natürlich immer vor dem Hintergrund der indischen Kultur. Die Frau im Sari, die in ein Mikroskop schaut, gehört zu den typischen Motiven dieser Zeit.

unten: INDIA..Bombay, 1993, Poster Studio.
Steve McCurry / Magnum Photos / Agentur Focus





Filmplakat-Workshop in Bombay 1980: Jedes einzelne von ihnen ist handgemalt und direkt von am Set geschossenen Fotos übertragen. Seit 1896, als die Brüder Lumière ihren ersten Film in Bombay vorführten, hat sich die Stadt zum Zentrum der indischen Filmindustrie entwickelt. Das heutige Mumbai ist verantwortlich für 30 % der weltweiten Filmproduktionen. Schätzungen zufolge entstehen in den dortigen Hindi-Studios jährlich etwa 200 Filme.
Bruno Barbey / Magnum Photos / Agentur Focus

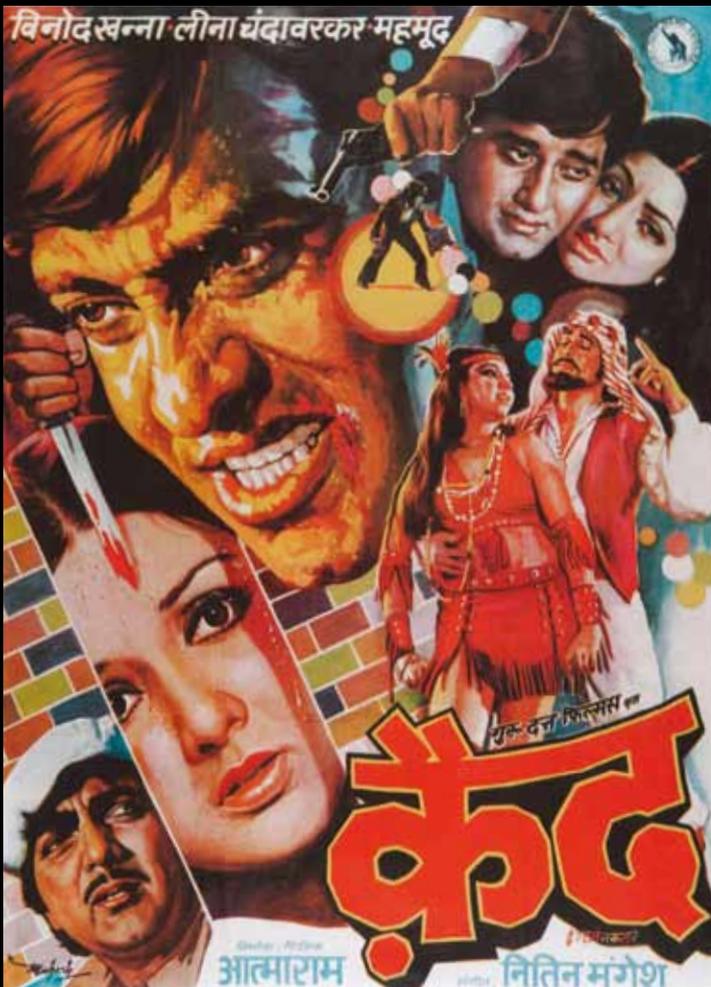
**„WENN ES EINEN ORT GIBT, WO ALLE TRÄUME
SEIT DEN ERSTEN TAGEN, DA DER MENSCH ZU
TRÄUMEN BEGANN, EINE HEIMAT GEFUNDEN
HABEN, DANN IST ES INDIEN.“**

Romain Rolland, französischer Schriftsteller (1866 – 1944)

Die Blütezeit des indischen Kinos, gleichsam sein Goldenes Zeitalter, beginnt nach der Unabhängigkeit im Jahre 1947. Die indische Filmproduktion, deren Zentrum sich in Mumbai befindet, entwickelt zunehmend ihren eigenen Stil, die begeisterte Hinwendung zu Musik und Tanz, die das indische Kino noch heute bestimmt, macht aus jedem Film ein spektakuläres Musical. Die Filmplakate werden in dieser Zeit glamouröser – Liebespaare, die Andeutung von Sinnlichkeit und Erotik bringen einen Hauch Hollywood auf den Subkontinent. Die Bildsprache der Plakate wird deutlicher – die dargestellten Schauspieler zeigen plakative Posen des Erschreckens, schreiende Münder und kullernde Tränen springen dem Betrachter überlebensgroß ins Auge. Der Hintergrund der Plakate zeigt symbolbefrachtete Motive – der verdorrte Baum, das einsame Haus auf der Klippe, der Zug, der durch die dunkle Nacht rast, lassen keinen Zweifel am melodramatischen Inhalt der Filme aufkommen. Viele traditionelle Plakatmaler verlassen zu dieser

Zeit das grelle Bollywood und wenden sich religiösen Motiven, häufig im Rahmen der traditionellen Kalendermalerei, zu. Dies ist einer der Gründe, warum viele Darstellungen von Gottheiten aus dieser Zeit eine auffällige Ähnlichkeit mit Filmstars aufweisen! Der filmi-Touch beeinflusst die indische Kultur weit über die eigentlichen Grenzen des Genres hinaus.

Zunehmend entwickelt der indische Film eine eigene Handschrift, die Filmplakate verwenden immer häufiger Symbole aus der indischen Kultur und Gesellschaft. Die oft trostlose Gegenwart führt zu einer Hinwendung zu Historien- und Kostümfilmern, die Indiens Vergangenheit als glanzvolle Zeit großen Wohlstands zeigen, dabei aber eher auf volkstümliche Legenden als auf die Realität zurückgreifen. Die Plakate zu diesen Filmen schwelgen in der Darstellung opulent ausgestatteter Paläste, kostbarer Gewänder und prunkvoller Darstellungen einer Zeit,



Plakat für „Quaid“, 1975
Künstler: Mahesh
National Film Archive of India

gewinnen nicht zuletzt dadurch an Lebhaftigkeit, dass anstelle der bisher im Mittelpunkt stehenden Methode der Lithografie nun häufig die Offset-Technik eingesetzt wird. Der Fortschritt ist auch in diesem traditionellen Genre nicht aufzuhalten.

Trash – nichts trifft die Entwicklung des indischen Kinos und seiner Plakatkunst in den 70er-Jahren des letzten Jahrhunderts besser! Die Masala-Filme erleben in dieser Zeit ihren Höhepunkt – Masala, vielen aus dem Gewürzregal vertraut, bezeichnet in der Tat eine Art „würzige Mischung“ und umschreibt das Bemühen der Filmproduzenten, so viele Elemente wie möglich in einem Film – und natürlich auch auf dem Werbeplakat – unterzubringen. Der Zuschauer soll das Gefühl haben, für sein Geld möglichst viel zu bekommen. Liebe, Verbrechen, Intrigen, Action und natürlich Tanz und Gesang – die Plakate quellen fast über bei all den Motiven. Alle Darsteller, jede Attraktion des Filmes wird auf die Leinwand gebracht, selbst der Raum zwischen den Motiven wird angefüllt mit Actionszenen und Songsequenzen. Jedes nur vorstellbare Element, das in der Geschichte der Bollywood-Plakate jemals Bedeutung hatte, taucht in den Bildern auf. Darüber hinaus kennzeichnet ein fast lächerlicher Farbcode die Charaktere als gut oder böse – der grünliche Bösewicht bedroht die rotwangige Heldin. In grobem Pinselstrich, mit brachialer Energie kommen diese bildlichen Katastrophen daher, selbst die Titelzeilen enthalten oft noch symbolische Elemente wie blutige Dolche oder Rosen. Selbst kitschbegeisterte Europäer stehen wohl in ratloser Verwunderung vor diesem optischen Overload.

die es so nie gegeben hat und die wohl deshalb in umso stärkerem Maße die Fantasie der Maler beflügelt! Große Schlachtengemälde von oft gigantischen Ausmaßen entstehen – und enden manchmal nach kurzer Zeit als Abdeckung für Kamerawagen oder ganz einfach auf dem Müll. Denn – Kunst hin oder her – die indische Plakatmalerei ist nicht für die Ewigkeit geschaffen. Sie ist eine klassische Gebrauchs- und eben manchmal auch Verbrauchskunst. Auch die Künstler selbst ernten nur selten Ruhm für ihre Werke. Die meisten von ihnen, oft Autodidakten, bleiben anonym, nur wenige Namen ragen aus der großen Masse heraus.

Obwohl die grellbunten Plakate dies kaum vermuten lassen, gibt es den Farbfilm in Indien erst seit den 60er-Jahren. Dann aber heißt die Devise: „Bollywood Goes Pop!“ Stand in den 50ern noch die Bemühung der indischen Filmindustrie im Mittelpunkt, eine eigene Identität zu entwickeln und koloniale Einflüsse abzuschütteln, so entstehen in den 60ern Filme für eine junge Generation, die sich für die Konsumkultur des Westens begeistert, diese als erstrebenswert und kosmopolitisch empfindet. Die entsprechenden Plakate sind ein Meer aus Farben, mit neuen Gestaltungselementen wie Blumen und Herzen, eingerahmt von geometrischen Mustern und wirbelnden Wellenformen. Als Schauplätze der Filme, auf den Plakaten oft stereotyp dargestellt, dienen westliche Metropolen wie Paris und London. Die visuell spektakulären Plakate

Wie ein letztes Aufbäumen jedoch erscheinen diese visuellen Exzesse. In den 80er-Jahren beginnt der Niedergang der Plakatmalerei, der Wechsel vom gemalten Bild zur Fotografie zeichnet sich ab. Im digitalen Zeitalter ist das handgemalte Plakat nicht gänzlich ausgestorben, aber zur nahezu völligen Bedeutungslosigkeit verurteilt. Ausgefällte Hochglanzbilder der Stars haben die Kitsch-Sinfonien in Öl abgelöst, Fernsehwerbung das Straßenplakat ersetzt.

Dennoch lebt die Tradition in gewisser Weise fort. Die Kalendermalerei, die stark von der Plakatmalerei beeinflusst ist, erfreut sich ungeminderter Beliebtheit, übrigens auch in Europa, wie eine gut besuchte Ausstellung in Wien vor einigen Jahren zeigte. Auch die Straßenkunst und -werbung Indiens trägt Züge des überlebten Genres. Filmi-Motive dienen als Werbeschilder für Werkstätten und Friseursalons, finden sich auf Streichholzschachteln und Feuerwerkskörper-Verpackungen. Ein bekanntes Plakatmotiv mit dem Bild eines beliebten Schauspielers ziert gar einen Eiswagen – der Dolch in seiner Hand wurde kunstvoll durch ein Eis am Stiel ersetzt!

Quelle: „The Art of Bollywood“ von Paul Duncan, Edo Bouman, Rajesh Devraj; Taschen Verlag, 2010

INTERVIEW MIT DER SZENENBILDNERIN SABINE RUDOLPH

EINE BAUSTELLE, VERTEILT ÜBER DEN GANZEN PLANETEN

Stars und Sternchen, exzentrische Regisseure, Produzenten am Rande des Nervenzusammenbruchs und eine ganze Entourage an Helfern und Helfershelfern – so stellt sich der Laie den Filmzirkus vor. Mittendrin im scheinbaren Chaos Sabine Rudolph, studierte Diplom-Ingenieurin mit Fachrichtung Architektur und seit über 20 Jahren als Szenenbildnerin beim Film.

Und tatsächlich scheint sich die Vermutung zu bestätigen, denn Frau Rudolph steckt gerade mitten in den Vorbereitungen für einen neuen Film, und diese Phase gleicht, so sagt sie selbst, der Situation vor einer Wettbewerbsabgabe in einem Architekturbüro. Als es dann aber zu einem Gespräch kommt, überrascht die Ruhe und Gelassenheit, die Frau Rudolph ausstrahlt. Wahrscheinlich eines ihrer Erfolgsgeheimnisse, denn der Job einer Szenenbildnerin ist tatsächlich nichts für schwache Nerven, wie wir im Gespräch feststellen.

BerührungspUNKTE: Sie haben Architektur studiert und beschäftigen sich täglich mit Räumen – allerdings mit Räumen, die den meisten Architekten fremd sind: Sets für Filmproduktionen. Nehmen Sie uns ein Stück weit mit, erklären Sie uns Ihre Arbeit und lassen Sie uns Außenstehende hinter die Kulissen schauen.

Sabine Rudolph: Da geht es Ihnen wie den meisten. Grundlage für jeden Film – und daher auch für meine Arbeit als Szenenbildnerin – ist das Drehbuch. Allerdings besteht es überwiegend aus Dialogen, Angaben zum Ort und eventuell ein bis zwei Beschreibungen dessen, was dort passiert. Da muss ein visuelles Konzept erstellt werden, das den Film bildlich trägt. Das ist meine Aufgabe. Der Regisseur entwickelt die Personenbeschreibung zu den einzelnen Figuren. Alles, was räumlich zu sehen ist, kommt vom Szenenbildner. Daher ist das Szenenbild sehr stark davon abhängig, wer Regie führt. Denn jeder Regisseur will seine Filme seiner Person entsprechend dargestellt haben.



Sabine Rudolph, geb. 1961, studierte Architektur an der FH in Köln. Nach ihrem Studium ging sie als Autodidaktin zum Film, zuerst als Assistentin von Norbert Scherer, später als selbstständige Szenenbildnerin. Werke, die durch ihre Arbeiten geprägt sind gewannen unter anderem den Publikumspreis der „Marler Gruppe“ des Grimme-Preises und wurden für den deutschen Filmpreis nominiert.

Entwickeln Sie also das visuelle Konzept zusammen mit dem Regisseur?

Ja und nein. Der Regisseur erzählt mir im Vorfeld, wie er seine Figuren anlegen möchte. Ich versuche dann, mit meinen Bildern seine Vorstellung zu treffen. Ich baue ihm dann Räume, die am besten die Emotionen transportieren, die für die jeweiligen Szenen notwendig sind. Bei mir entsteht alles immer erst einmal im Bauch und wandert dann in den Kopf. Wenn man mit Oskar Roehler dreht, wird es natürlich ein anderer Film, als wenn man mit Wim Wenders arbeitet, da man es mit zwei völlig unterschiedlichen Charakteren zu tun hat.

Was ist das Besondere bei der Erstellung dieses visuellen Konzepts? Wie gehen Sie da vor, und wo kommt die Architektur ins Spiel?

Wie gesagt, es geht darum, eine Emotion zu unterstützen, ohne jedoch plakativ zu werden. Daraus wird dann ein Raum, ein Bild.



Oskar Roehler
 Agnes und seine Brüder
 Trailer zum Film
 (Trailer: www.youtube.com/watch?v=Ns-zwWwoVyg)



Otto Alexander Jahrreis
 Die Relativitätstheorie der Liebe
 Trailer zum Film
 (Trailer: www.youtube.com/watch?v=LoYyo1je05E)



Die Toten Hosen
 Warum werde ich nicht satt
 Videoclip
 (www.youtube.com/watch?v=VC6953FYkke)

Perfekt ist es, wenn der Schauspieler die Stimmung, die er für seine Szene braucht, beim Betreten des Raumes empfindet. Im Film geht es darum, emotionalen Welten Räume zu schaffen, die einen ganz bestimmten Moment unterstützen. Anders als in der Architektur – dort muss ein guter Raum, ein gutes Gebäude, allen Lebenssituationen standhalten. Architektur ist nicht so punktuell, gute Architektur spiegelt das ganze Leben wider.

Bei historischen Filmen muss man sich natürlich an die Fakten halten. Da ist ganz viel Recherche gefragt, um die Räume korrekt nachzubilden. Ich mache gern historische Filme, doch viel lieber mache ich Gegenwartsfilme. Die große Herausforderung liegt dabei in den wenigen Vorgaben. Da kann man kreativer sein, mein Gestaltungsspielraum ist größer. Gerade der moderne Film geht ja dahin, dass man sich neue Welten anguckt.

Oskar Roehler, mit dem ich beispielsweise den Film „Agnes und seine Brüder“ gemacht habe, lässt einem große visuelle Spielräume, da er sehr außergewöhnliche Figuren in seinen Filmen spielen lässt. Die Räume kommen zwar aus der Gegenwart, haben aber mit der Realität nicht viel zu tun. Jeder einzelne Raum ist im Grunde ein Kunstwerk. Auch die Räume in den Filmen von Otto Alexander Jahrreis, mit dem ich viel zusammenarbeite und der aus der Werbung kommt, sind keine Räume, in denen man im normalen Leben wohnen würde.

Sie sagten, Sie finden es besonders spannend, mit nur ganz wenigen bis keinen Vorgaben zu arbeiten. Was genau reizt Sie daran?

Mir reichen zwei bis drei Stichworte und in meinem Kopf entstehen Welten mit Bildern. Dieses Talent, unheimlich schnell kreativ zu sein, ist meiner Meinung nach auch eine Grundvoraussetzung für den Beruf als Szenenbildner, da man ja oft unter einem hohen Zeitdruck arbeitet. In der Regel hat man für die Vorbereitung eines Kinofilms zehn Wochen Zeit. TV-Filme dagegen werden in vier bis fünf Wochen vorbereitet. Dann ist schon der erste Drehtag. Man kann dieses Tempo kreativ zu sein bis zu einem gewissen Grad lernen und professionalisieren, doch wer nicht schon in Kindertagen unter „Kopfkino“ gelitten hat, ist hier sicherlich falsch aufgehoben.

Da sprechen Sie ein grundsätzliches Problem bei Literaturverfilmungen an. Man liest das Buch, hat selber Bilder im Kopf und wird dann womöglich vom Film enttäuscht.

(lacht) Wenn es richtig schöne Bücher waren, die ich gelesen habe, gehe ich oft auch nicht in die Kinoverfilmung.

Zurück zum Film. Nicht nur in der Wirkung unterscheiden sich Sets von realen Räumen – auch die Nutzung ist sozusagen erweitert. Sie müssen ja nicht nur Raum für die Handlung bieten, sondern auch noch genug Platz für Kamera etc. Wie muss man sich das vorstellen?

Gerade bei Drehs in kleinen Räumen oder Häusern kann es schon mal eng werden, und die ganze Mannschaft drängelt sich dann im Treppenhaus. Im Raum sind der Regisseur und der Kameramann. Danach gibt es noch die Continuity und die Regieassistenten, insgesamt vielleicht sechs bis sieben Leute vor Ort, die gebraucht werden. Zwischendurch wurden dann Maske, Garderobe und Innen-Requisite hereingeschickt, um drehfertig zu machen. Der Oberbeleuchter hat bereits im Vorfeld mit dem Kameramann die gewünschte Lichtstimmung gebaut. Alle, die außerhalb des Raumes stehen, überwachen das Geschehen auf einem Monitor, um einschreiten zu können, wenn ihre Arbeit vonnöten ist.

Was sind die nächsten Schritte nach dem visuellen Konzept? Wie entsteht ein Drehort, ein Set?

Wenn wir von Kinofilmen ausgehen, gibt es ungefähr 40 bis 45 unterschiedliche Motive mit diversen Setups, zu denen wir Grundrisse und Baupläne erstellen. Dabei gibt es sogenannte Hauptmotive, in denen länger als drei, vier Tage gedreht wird. Diese werden aus Kostengründen im Studio gebaut. Dass eine Wohnung gebaut worden ist, darf man natürlich nicht sehen. Es ist also die Kunst des Szenenbilds, die Techniken zu beherrschen, die notwendig sind, um eine absolute Scheinwelt real erscheinen zu lassen.

Können Sie dabei von Ihrem Architektur-Background profitieren?

Ja, ich bin sehr froh, dass ich Architektur studiert habe. Gerade wenn man große Bauten oder Außenfassaden macht, ist es ganz hilfreich, sich mit Statik und Baukonstruktion auszukennen.

Meine Assistenten sind auch alle Architekten oder Innenarchitekten, denn sie müssen in der Lage sein, nach meinen Vorgaben Baupläne zu erstellen. Die Art des Bauens ist zwar unterschiedlich, das Hand-

werk ist jedoch dasselbe. Szenenbildner, die keine Architekten sind, haben immer Architekten an ihrer Seite, um die Baupläne zu erstellen.

Oft wird ja auch in bestehender Architektur gedreht. Welche Herausforderungen warten dort?

Bei historischen Filmen sucht man sich Stellen aus, bei denen möglichst wenig verändert werden muss. Alles, was fehlerhaft ist, wird der Historie angepasst. Die Motive eines Gegenwart-Kinofilms haben eine ganz spezielle Anforderung an die Räumlichkeiten. Da werden Original-Wohnungen oder -Häuser komplett ausgeräumt und entsprechend der Situation im Film umgebaut, Wände eingezogen und alles Mögliche verändert, damit es zur Szene passt. Man findet ja nicht genau die Situation, die man braucht, um die Szene zu filmen. Das ist sehr aufwendig – auch logistisch. Die Bewohner etwa müssen ausziehen und im Hotel untergebracht werden. Ich gehe dann mit meiner Abteilung schon Tage oder Wochen vorher in die Motive, um alles umzubauen und dann der Situation entsprechend einzurichten. Darauf folgt die Anzahl der Drehtage. Und erst wenn alles wieder so ist wie vorher, kommen die Bewohner zurück. Und das passiert dann an 40 oder 45 verschiedenen Stellen.

Sind Sie während des Drehs vor Ort?

Ein Teil meiner Abteilung – Stand by Baubühne, Innenrequisite plus Assistenten – betreut die Dreharbeiten. Ich lasse mir am Vortag des ersten Drehtages das Motiv vom Regisseur abnehmen (Motivabnahme). Zu diesem Abnahmetermin erscheinen der Regisseur und der Kameramann. Danach hat man noch Zeit, falls gewünscht, kleine Änderungen vorzunehmen. Im Vorfeld jedes Films wird natürlich ein gemeinsames Licht- und Farbkonzept erarbeitet. Ich bespreche mit dem Kameramann die Lichtstimmung, die ich mir vorgestellt habe. Am ersten Drehtag eines neuen Motivs bin ich etwa eine Stunde vor Ort, um dem Regisseur die nötige Sicherheit zu geben. Jetzt braucht man mich nicht mehr vor Ort und ich fahre zu den parallelen Baustellen, an denen die kommenden Motive vorbereitet werden. Manchmal wird an einem Tag an drei verschiedenen Motiven (Sets) gedreht. Da ist man gut unterwegs.

Vergleichbar mit einer Baustelle, die in der ganzen Stadt verteilt ist?

Manchmal auch über den ganzen Planeten (lacht). Es gibt ja auch Filme, in denen man in anderen Ländern oder Städten dreht. Als ich beispielsweise den Fernsehweiteiler „Zeit der Wünsche“ gedreht habe – einen Spielfilm, in dem die Einwanderung der türkischen Gastarbeiter nach Deutschland thematisiert wurde –, hatte ich auch eine große türkische Abteilung und bin zwischen Deutschland und der Türkei gependelt.

All dies lässt sich am Computer von vornherein verhindern. Werden virtuelle Räume die klassischen Drehorte in Zukunft weitgehend ablösen?

Das war die große Angst, als dieser Trend aufkam. Damals habe ich mit Wim Wenders einen der ersten Versuche in Deutschland gestar-

tet, Szenen in virtuellen Räumen spielen zu lassen. Um sich an die neue Herausforderung zu wagen, wählte Wim die Erstellung eines Videoclips für die Band „Die Toten Hosen“ zum Stück „Warum werde ich nicht satt“. Wir haben in einem riesigen Blue-Box-Fotostudio gedreht, in dem nur die Möbel auf Position gestellt wurden. Mit Laserpunkten wird dann der Raum bestimmt. Alles andere wurde später digital gebaut. Ich habe dann die Vorgaben gemacht, wie die Wände, der Boden etc. aussehen sollen. Für viele Bereiche im Film ist diese Form der Darstellung ein großer Schritt in ein neues Zeitalter, ansonsten aber hat sich diese Technik im Studiobau nicht durchgesetzt, da zum Beispiel Moderatoren in einer virtuellen Deko – aufgrund der fehlenden Anhaltspunkte – kein normales Verhalten an den Tag legen.

In Filmen wie beispielsweise „Das fünfte Element“ kommt diese Technik zum Einsatz, um die Szenenbilder mit virtuellen Elementen zu ergänzen. Oder bei Massenszenen wie im Tom-Tykwel-Film „Das Parfum“. Dort hatte man 1.000 Komparsen, es sollten im Film allerdings 5.000 sein. Dann wird das Ganze vor einer Blue-Box-Leinwand gedreht und hinterher digital vervielfacht. Grundsätzlich ist das Arbeiten mit diesem technischen Aufwand sehr teuer. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass Amerika – das mit seinen Filmen einen Weltmarkt bedient – hier ganz weit vorne liegt.

Was ist Ihr Worst-Case-Szenario als Szenenbildnerin?

Immer wenn Abläufe ineinandergreifen, die so eng getaktet sind, wo viele Gewerke zusammenarbeiten müssen, die sich gar nicht kennen, ist jeder außerplanmäßige Vorfall schwierig. Beispielsweise wenn in einem angemieteten Objekt der Eigentümer – aus welchem Grund auch immer – nicht ausziehen kann. Dann ist mein Drehort weg und der Adrenalinspiegel steigt, bis ich eine neue Lösung gefunden habe. So gibt es eigentlich täglich Situationen, bei denen man schnell reagieren muss, um alles wieder in die richtige Spur zu bekommen. Aber das betrachte ich eher als Herausforderung und es entspricht wohl auch meinem Naturell.

In den Anfängen meiner Arbeit als Szenenbildnerin habe ich einmal geträumt, meine Studiodeko für eine Unterhaltungsshow wäre während der Sendung zusammengebrochen. Das ist Gott sei Dank nie passiert, und heute träume ich auch nicht mehr von meiner Arbeit.

Die Schnelligkeit in meinem Job hat auch Vorteile: Idee, Entwurf und Ergebnis liegen ganz nah beieinander. In der Architektur sind die Prozesse langwieriger. Steht das Gebäude einmal, muss der Architekt damit sein ganzes Leben lang klarkommen. Ich dagegen kann mich immer wieder neu erfinden. Um ehrlich zu sein, wäre ich bestimmt nur ein mittelmäßiger Architekt geworden, da ich immer schnell zu einem Ergebnis kommen möchte.

Und Ihr Traum, Hollywood vielleicht?

Nein, Hollywood nicht. Ich mag die europäischen Filme. Wenn ich einen Wunsch frei hätte, würde ich gern einmal einen Film mit dem spanischen Regisseur Pedro Almodóvar drehen.

FSB

Das Piktogrammsystem von Otl Aicher

Hinter der Artikelnummer FSB 4059 verbirgt sich ein System von Hinweiszeichen, das perfekt mit sämtlichen Produkten des FSB-Sortiments harmoniert und die ideale Lösung für alle denkbaren Orientierungsaufgaben bietet. Zum Einsatz kommt dabei das etablierteste Piktogramm-System, das auf dem Markt verfügbar ist und mittlerweile zum Kulturgut der visuellen Kommunikation avanciert ist: Ursprünglich von dem Entwerfer Otl Aicher für die Olympischen Spiele in München und zur Beschilderung des Frankfurter Flughafens entwickelt, gilt es bis heute nicht nur als vorbildhafte Lösung, sondern ist auch nach drei Jahrzehnten immer noch en vogue.



Die Qualität eines Piktogramms erweist sich vor allen Dingen in seiner Einfachheit und der Vollständigkeit seines Systems. Fernab von Moden und Trends greifen Otl Aichers Piktogramme auf eine klare und eindeutige visuelle Sprache zurück. Die kontinuierliche Erweiterung mit neuen Piktogrammen berücksichtigt technische Innovationen wie auch das Zusammenwachsen der internationalen Märkte. In einem Sortiment von über 400 Zeichen finden sich Piktogramme für nahezu jede denkbare Anwendung im öffentlichen oder gewerblichen Umfeld. Unsere Experten entwickeln auf Anfrage Piktogramme für individuelle Einsatzzwecke. Sämtliche Bildzeichen basieren auf einer einheitlichen und lizenzrechtlich geschützten formalen Sprache. Das gewährleistet eine freie Kombinierbarkeit innerhalb des Systems.



Die zugehörige Broschüre mit mehr als 400 Piktogrammen – nach den verschiedenen Anwendungen kategorisiert – senden wir Ihnen gern kostenfrei zu (info@fsb.de); sie steht zum Download bereit unter www.fsb.de/piktogramme

GIRA

Immer informiert

Neuer Gira Newsletter für Architekten



Durch zukunftsorientierte Technik, intelligente Lösungen rund um die Gebäudetechnik und hohe Designqualität überzeugt Gira Architekten und Planer. Speziell für diese Zielgruppe präsentiert Gira ab sofort einen neuen kostenlosen Newsletter mit vielen kompakten Informationen: Referenzberichte zu Objekten, in denen Produkte und Lösungen von Gira installiert sind, Seminare für Architekten, aktuelle Gira Revox Studios, die auch von Architekten genutzt werden können, sowie Produkte und Lösungen, die Gira zur Gebäudetechnik anbietet.

Durch das klare und übersichtliche Design können Architekten mit einem Blick erkennen, was wichtig und interessant ist. Wer einzelne Aspekte detailliert nachlesen will, wird direkt auf die Gira Homepage weiterverlinkt – hier finden sich ausführliche Informationen zu den jeweiligen Themen. Der Newsletter lässt sich bequem auf der Gira Website abonnieren. Durch die automatische E-Mail-Zustellung sind die Abonnenten künftig immer up to date.

Interessenten können den Gira Newsletter abonnieren unter: www.gira.de/service/architekt/abo/abo.html. Das Abo lässt sich jederzeit einfach wieder abbestellen.

KEUCO

Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten

Die iPad®-App KEUCO EDITION 11 macht Lust auf Bad-Design.

Der Designbad-Ausstatter KEUCO aus Hemer bringt seine neueste Bad-Collection aufs iPad. Für die EDITION 11 ließ das Unternehmen eine Anwendung entwickeln, die in gelungenem Design und mit übersichtlicher Struktur die Serie eingehend vorstellt. Neben Inhalten wie einem Interview mit den Designern und einem Making-of-Video über die teilweise virtuell erstellten Katalogbilder bietet die App zudem einen kompletten Produktüberblick inklusive technischer Informationen. Diese App macht nicht nur Endkunden Lust auf die Produkte. Sie ist außerdem ein nützliches Tool für Architekten und Installateure sowie eine effiziente Unterstützung bei Verkaufsgesprächen in Vertrieb und Handel. KEUCO zeigt hier Möglichkeiten auf, die in Zukunft wohl eine immer größere Rolle spielen werden. Die App KEUCO EDITION 11 nutzt die technischen Möglichkeiten des iPad sinnvoll. Die Bedienung ist intuitiv und macht Lust auf mehr – wer mit dem Gedanken spielt, sein Bad zu renovieren, oder wer sich generell für Wohn-Design interessiert, dem sei die iPad®-App KEUCO EDITION 11 hiermit wärmstens empfohlen. Die iPad®-App KEUCO EDITION 11 ist ab sofort im App StoreSM erhältlich.



Available on the
App Store



Übrigens: Die KEUCO EDITION 11 ist mit dem „Plus X Award“ ausgezeichnet und die Armaturen haben darüber hinaus die Auszeichnung „Bestes Produkt des Jahres“ erhalten.

Optimiert für alle Endgeräte www.beruehrungspunkte.de

BerührungsPUNKTE hat sich einem Relaunch unterzogen: Seit September befinden sich alle Inhalte, internettauglich aufbereitet, im Netz. Und ob nun nach Magazintiteln, nach feuilletonistischen Themen oder nach Firmenbeiträgen der Kooperationspartner gesucht wird: Die einfache wie komfortable Navigation macht das gezielte Suchen wie auch das Stöbern leicht – zu Hause oder unterwegs auf iPad oder iPhone ...



Das großformatige Bild im Hintergrund bezieht sich stets auf das Thema des gerade erschienenen Magazins, der Navigationsriegel passt sich farblich dem Hintergrund an.



Der kleine gelbe Störer verweist immer auf die neueste Nachricht – ob Magazinerscheinung, Veranstaltung oder andere Aktionen. So finden sich Fotografie und Wettbewerbe, Messeauftritte und Vorträge, freie Beiträge und Produktinformationen ganz nah beieinander und gleichzeitig gut strukturiert.

An die 150 Beiträge der vergangenen Jahre sind Themen wie Architektur, Kunst, Literatur, Fotografie, FSB, GIRA und KEUCO etc. zugeordnet und geben dem interessierten User auf einen Klick unendlich viel Inspiration und Information. Über eine einfache Bestell- und Anmeldemaske unter „Service“ kann Analoges bestellt und sich komfortabel angemeldet werden.



Das BerührungsPUNKTE-Magazin
[bildbewegung]
gibt es ab Dez. 2011 auch als App!

FSB

GIRA

KEUCO

Berührungs PUNKTE

Die Kommunikationsinitiative für Architekten

FSB

FSB
Franz Schneider
Brakel GmbH+Co KG
Nieheimer Straße 38
33034 Brakel
Telefon +49 (0) 5272 608-0
Telefax +49 (0) 5272 608-300
www.fsb.de
wolfgang.reul@fsb.de
Architektenbetreuung:
Wolfgang Reul
Telefon +49 (0) 5272 608-127

GIRA

Gira
Giersiepen GmbH & Co. KG
Postfach 12 20
42461 Radevormwald
Telefon +49 (0) 2195 602-0
Telefax +49 (0) 2195 602-339
www.gira.de
info@gira.de
Architektenservice:
Telefon +49 (0) 2195 602-342

KEUCO

KEUCO GmbH & Co. KG
Postfach 13 65
58653 Hemer
Telefon +49 (0) 2372 904-0
Telefax +49 (0) 2372 904-236
www.keuco.de
Objektbetreuung:
objektmanagement@keuco.de
Telefon +49 (0) 2372 904-346
Telefax +49 (0) 2372 904-7346

Herausgeber:

FSB, GIRA, KEUCO
»BerührungsPUNKTE –
Die Kommunikationsinitiative für Architekten«
c/o gambit marketing & communication,
Westfalendamm 277, 44141 Dortmund

Redaktion:

gambit marketing & communication
Westfalendamm 277, 44141 Dortmund
Ann-Kristin Masjoshusmann
Telefon +49 (0) 231 95 20 53-30
Telefax +49 (0) 231 95 20 53-20
masjoshusmann@gambit-do.de

Kontakt:

Michael Rahmfeld
Telefon +49 (0) 231 95 20 53-16
Telefax +49 (0) 231 95 20 53-20
rahmfeld@gambit-do.de

Idee, Konzeption, Realisation:

gambit marketing & communication,
Dortmund (www.gambit-do.de)
Lithografie: Divis, Hagen
Druck: color-offset-wälter, Dortmund

Hotline +49 (0) 700.33378245

www.beruehrungspunkte.de
mail@beruehrungspunkte.de