

„Von Filmstädten über reale Städte lernen“: Stadt und/im Film

Henry Keazor

Der Titel des Beitrags ist – leicht modifiziert – einer Passage entlehnt, die im Ganzen wie folgt lautet:

Man kann aus Filmstädten über reale Städte lernen. Man kann umfassendere, medienübergreifende narrative und metaphorische Verweisungszusammenhänge analysieren. Und man kann gefilmte Städte wie reale Städte behandeln und Filmanalysen unmittelbar für urbanistische Fragestellungen nutzen.

Die Sätze stammen aus einer von den Soziologen Matthias Horwitz, Bernward Joerges und Jörg Potthast herausgegebenen, mitverfassten und 1996 vorgelegten Studie mit dem Titel *Stadt und Film. Versuche zu einer „Visuellen Soziologie“*. Die konkreteren Fragen, die sich aus der von den drei Autoren mit den zitierten Sätzen grob umrissenen Perspektive ableiten lassen, formulieren sie im Anschluss wie folgt:

Wie werden Aspekte der Ordnung und Unordnung großer Städte in Filmen präsentiert? Welche Ordnungs- und/oder Chaosvorstellungen verbinden sich mit bestimmten Bildern von großer Stadt? Welche Erwartungen über Tendenzen großstädtischer Entwicklung stecken in solchen Filmen? Welche Metaphern und ‚master stories‘ der großen Stadt werden in vielbeachteten Stadtfilmen angeboten?

Auf den ersten Blick scheinen solche Fragen überraschend, da das Medienformat des Films doch die breiteste Rezeption in der Gattung des fiktionalen Formats erfährt – und dies nicht in dem sich scheinbar um Objektivität bemühenden Dokumentarfilm, von dem man am ehesten erwarten könnte, dass er als Mittel zur Beantwortung der von den drei Autoren gestellten Fragen dient. Insofern verwundert es

zunächst, dass sie allgemein von „Film“ sprechen, anstatt ihre Aussagen auf den Dokumentarfilm zu beschränken.

Tatsächlich aber scheint schon die Unterscheidung zwischen dem objektiven, rein dokumentarischen Film auf der einen und dem fiktionalen, die Fakten im Zuge der intendierten Narration manipulierenden Film auf der anderen Seite problematisch: Von der Entscheidung einer Regisseurin bzw. eines Regisseurs für ein bestimmtes Thema, über die Überlegung, wie dieses zu gestalten ist, wo, wann und wie die Kamera aufgestellt und wer und was wie gefilmt werden soll (ganz abgesehen davon, dass der/die Filmemacher*in schon durch das bloße Aufstellen der Kamera die von ihr/ihm gefilmte Realität sehr wahrscheinlich beeinflusst und verändert), bis hin zu der Entscheidung, was davon wie im Filmschnitt zueinander montiert werden soll, trägt dazu bei, dass das behandelte Thema nicht mehr „objektiv“, sondern vielmehr bereits durch den Filter einer persönlichen Interpretation dargeboten wird. Insofern ist auch Dokumentarfilmen in gewisser Weise ein fiktionalisierendes Narrativ inhärent, da in ihnen Zusammenhänge erst gestiftet werden, die so in der Realität gar nicht vorhanden sind.

Von daher plädierte schon John Grierson, der die Bezeichnung *documentary* („Dokumentarfilm“) 1926 im Rahmen einer Rezension eines entsprechenden Films eingeführt hatte, für einen pragmatischen Umgang mit diesem Begriff, als er 1932 schrieb: “Documentary is a clumsy description, but let it stand.”¹

Umgekehrt könnte man wiederum sagen, dass der fiktionale Film, also der Spielfilm, ebenfalls Dinge dokumentiert: Er dokumentiert unsere Einstellung zu gewissen, zudem von uns offenbar als relevant erachteten Themen, er dokumentiert kollektive Verlangen (z. B. Publikumserwartungen, Sehgewohnheiten oder Musikgeschmäcker) und dokumentiert eventuell auch die Zustände von Schauplätzen zu einem bestimmten Moment (z. B. Spielfilme der 1970er Jahre, die das damalige Stadtbild von New York überliefern).

Insofern ist dem Philosophen Martin Seel zuzustimmen, der 2013 in seinem Buch *Die Künste des Kinos* schreibt:

Aller Purismus ist hier fehl am Platz. „Fiktional“ oder „dokumentarisch“ sind Filme, die *vorrangig* auf die eine oder andere Weise ope-

¹ „Dokumentarfilm“ ist eine unbeholfene Beschreibung, aber belassen wir es dabei“ (bzw., weil im Englischen „let it stand“ diese Bedeutung ebenfalls mitschwingt: „lassen wir sie stehen“ oder „lassen wir sie gelten“).

rieren. *Elemente* der einen Verfahrensweise können auch in der anderen vorkommen, ohne dass es sich gleich um einen Grenzfall handelt. (Die Hervorhebungen finden sich schon bei Seel.)

In gewisser Weise kann der Spielfilm zudem vielleicht sogar insofern noch entlarvender in Bezug auf bestimmte Orte oder Räume sein, als bei deren Auswahl für den Filmdreh meistens keine direkten Absichten in Bezug auf die Art und Weise der Interpretation der gezeigten Schauplätze um derentwillen vorliegen, sondern sie nur Mittel zu einem bestimmten Zweck sind, nämlich der adäquaten Verortung einer zu erzählenden Handlung. Gerade aber dieser Zweck lässt dann zuweilen interessante Rückschlüsse auf die Art und Weise zu, wie die jeweiligen Orte auch und gerade unterbewusst wahrgenommen werden. Ich werde später ein konkretes Beispiel für eine solche unterbewusste Interpretation und Beurteilung von Stadt und Architektur im Spielfilm erörtern und zeigen, dass demgegenüber der Dokumentarfilm oftmals bewusster und damit eben auch „kontrollierter“ verfährt, weshalb er in Bezug auf die angesprochenen unterbewussten Wahrnehmungen gegebenenfalls weniger entlarvend ausfallen kann.

Schließlich wurden auch und gerade der narrative, fiktionale Spielfilm und die Gattung der Architektur von Anbeginn des Films an in direkten Bezug zueinander gestellt: „Film has been compared to architecture almost since its inception“, formulierte dies die amerikanische Architekturtheoretikerin Joan Ockman im Jahr 2000.²

Und in der Tat postulierte bereits der italienische Futurist und Filmtheoretiker Ricciotto Canudo in seinem *Manifest der sieben Künste* von 1911 eine Hierarchie, in der die vereinzelt Künste wieder (wie einst bei der mittelalterlichen Kathedrale) im Gesamtkunstwerk des Films aufgehen. In seinem Schema (Abb. 1) befinden sich Architektur und Musik nicht nur auf einer Ebene, da Erstere auch immer wieder als „gefrorene“ (Friedrich von Schlegel), „erstarrte“ (Friedrich Wilhelm Joseph von Schelling) oder „versteinerte Musik“ (Arthur Schopenhauer) bezeichnet worden war, sondern beide werden dem Film auch als am nächsten stehend zugeordnet: Dies ist sicherlich zum einen auf den Umstand zurückzuführen, dass ein Film in jedem Fall eines konkreten, zumeist architektonisch durch Filmkulissen gestalteten Schauplatzes bedarf bzw. Musik den in dessen Frühzeit ansonsten noch stummen Film begleitete.

² „Fast seit seinen Anfängen wurde Film mit Architektur verglichen.“

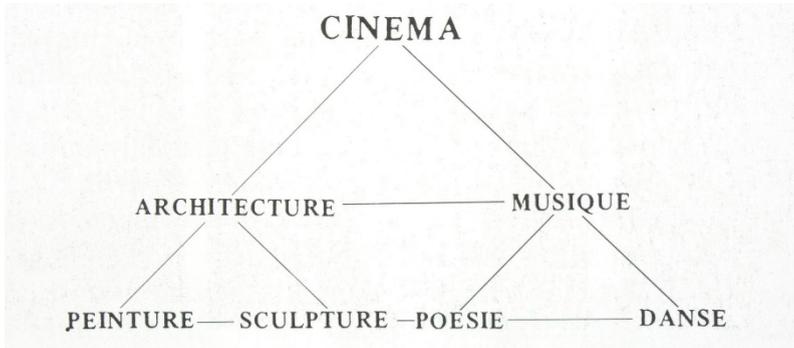


Abb. 1: Aus: Ricciotto Canudo: „Sept arts“, in: *Gazette des sept arts*, Paris 1923.

Wie aber muss man sich nun das Verhältnis zwischen den im Film gezeigten Städten und Architekturen auf der einen und deren in der Realität zu sehenden Pendants auf der anderen Seite vorstellen, wenn man „aus Filmstädten über reale Städte lernen“, „gefilmte Städte wie reale Städte behandeln“ und „Filmanalysen unmittelbar für urbanistische Fragestellungen nutzen“ kann?

Hier kann ein Verweis auf die Architekturen in einem Film des Regisseurs Marcel L’Herbier instruktiv sein. L’Herbier befolgte in gewisser Weise Canudos indirekten Aufruf zu einer Synthese der Künste in einem einzigen Film, als er 1922 eine Annonce schaltete, in der er die Poeten, Maler und Musiker seiner Generation dazu aufrief, sich mit Projekten zu melden, die von seiner Filmproduktionsfirma „Cinégraphic“ gefördert und unterstützt werden sollten. Er lockte dabei u. a. auch mit der Aussicht, dass der Film ihnen eine Plattform bieten würde, um sich mit ihren Arbeiten vor einem großen Publikum zu präsentieren. Frucht dieses Appells war schließlich der von L’Herbier 1924 realisierte Film *L’Inhumaine*, der vor diesem Hintergrund als der bewusste Versuch gelten kann, moderne Kunst und Architektur mit den Mitteln des Films zu propagieren. Tatsächlich liest sich die Liste der daran Beteiligten dann auch wie ein „Who is who“ der damaligen Avantgarde: Der Modeschöpfer Paul Poiret z. B. gestaltete die Kostüme, die Architekten Pierre Chareau (der sieben Jahre später durch sein revolutionäres Glashaus, das *Maison de Verre* in Paris, berühmt werden sollte) und Michel Dufet entwarfen das Mobiliar für die Ausstattung, der Art-déco-

und Art-nouveau-Schmuck- und Glaskünstler René Lalique steuerte dekorative Objekte bei, die Komponisten Georges Antheil und Darius Milhaud (der ein Jahr später jene Anteile der Filmmusik Antheils ergänzen sollte, die inzwischen verloren gegangen waren) schrieben die Musik und der Maler Fernand Léger gestaltete ebenso für einzelne Szenen die Bauten wie der Architekt Robert Mallet-Stevens. Vor allem deren Entwürfe für die Innenausstattung eines futuristischen Laboratoriums (Léger) sowie für die Wohnhäuser der beiden Protagonist*innen des Films (Mallet-Stevens) fanden hierbei nach der Premiere des Films besondere Beachtung.

Mallet-Stevens und seine Architekturen sind hierbei aus mehreren Gründen besonders interessant. Zum einen, weil sie zeigen, dass die Mitarbeit von Architekten im frühen Film keine Seltenheit war: Die ökonomische Krise der Nachkriegszeit zwang die Architekten dazu, u. a. Beschäftigungen beim Film zu suchen, was – wie gleich zu sehen sein wird – zu einem beiderseitigen Innovationsschub führte.

Denn, und dies ist der zweite Grund für das Mallet-Stevens zukommende erhöhte Interesse, seine Filmbauten spiegeln zum anderen zwar in ihren Formen seine „reale“ Architektur wider, der Architekt hatte jedoch stets präzise über die Unterschiede zwischen Film und Realität reflektiert. Mallet-Stevens hat die Lehren seiner während der Filmarbeit gemachten Erfahrungen 1925 in einem „Le cinéma et les arts“ betitelten Aufsatz zusammengefasst, wo er zu dem Schluss kommt:

Es ist unzweifelhaft, dass das Kino einen deutlichen Einfluss auf die moderne Architektur ausübt; umgekehrt leistet die moderne Architektur ihren künstlerischen Beitrag für das Kino. Die moderne Architektur dient nicht nur als Kino-Dekor, sondern prägt auch die Inszenierung, sie überschreitet ihren Rahmen, sie ‚spielt‘ mit.

Mallet-Stevens bezieht sich hier zunächst auf die Filmsets, die jedoch – da sie auf den Prinzipien der realen Architektur basierten – auch seiner Charakterisierung der modernen Baukunst gehorchten:

Die moderne Architektur ist im Wesentlichen fotogen: große Flächen, gerade Linien, Nüchternheit der Ornamente, vereinigte Oberflächen, klare Gegenüberstellungen von Licht und Schatten; was für einen besseren Hintergrund kann man sich für bewegte Bilder, welch besseren Gegensatz träumen, um das Leben Gestalt gewinnen zu lassen?

Mallet-Stevens erkannte dabei dem Film das Verdienst zu, die Fortschritte in der Architektur zu befördern, denn dort zu sehende neue Dekors und Ideen würden durch den Film verbreitet und fänden schließlich einen Niederschlag im „reellen Leben“ und an den dort anzutreffenden „wirklichen Gebäuden“.

Als Kehrseite dieser Verbreitung empfindet Mallet-Stevens jedoch die Unsitte, die Unterschiede zwischen als Filmbauten entworfenen und realen Architekturen zu verkennen, gehörten beide doch ganz unterschiedlichen Anforderungen: Was unter grellen Scheinwerfern gut aussehe, müsse im Sonnenlicht noch lange nicht den gleichen positiven Eindruck erwecken, denn wo der Film z. B. starker Farben bedürfe, wirke dies in der Realität oft übertrieben.

Just Mallet-Stevens Beitrag zu *L'Inhumaine* jedoch fungiert gewissermaßen auch und gerade als Gegenbeispiel zu seiner stark differenzierenden Position. Zur gleichen Zeit als der Architekt die Häuser der beiden Hauptcharaktere des Films entwarf, baute er nach eigenem Entwurf im Auftrag des Vicomte Charles de Noailles eine Villa an der französischen Riviera, in Hyères an der Côte d'Azur, die mit ihren streng geometrischen, kubischen und ineinander versenkten Formen unzweifelhaft Parallelen zur Filmarchitektur von *L'Inhumaine* aufweist (Abb. 2 und 3 – auch Ausstattungsdetails wie die im Stile der Malereien von Piet Mondrian oder Theo van Doesburg gehaltene Tür gab es sowohl bei dem Filmhaus wie auch an der Villa Noailles).

Dies erklärt auch, wieso Mallet-Stevens geradezu zum Inbegriff des sowohl zuvor als auch insbesondere danach propagierten Wechselverhältnisses zwischen den beiden Gattungen Architektur und Film wurde. L'Herbiers Film steht jedoch zugleich am Beginn einer sich durch die weitere Filmgeschichte ziehenden Tradition, in der modernste Architektur mit problematischen menschlichen Charakteren assoziiert wurde, denn sowohl bei der Bewohnerin des einen wie dem Bewohner des anderen Hauses handelt es sich um exzentrische, extravagante, jenseits der Norm lebende Menschen. *L'Inhumaine* ist eine Mischung aus Melodram, Märchen und Science-Fiction-Film und erzählt von der spannungsvollen Beziehung zwischen dem Erfinder Einar Norsen und der Opernsängerin Claire Lescot: Norsen ist zwar ein technisches Genie, aber in seinen Gefühlen so extrem, dass er sogar einen spektakulären Selbstmord vortäuscht, um die von ihm angebetete Sängerin für sich zu gewinnen, die sich ihrer Umgebung gegenüber sonst stets kalt und unmenschlich gibt (sie ist auch die titelgebende „Inhumaine“).



Abb. 2: Robert Mallet-Stevens: Die Villa der Opernsängerin Claire Lescot in dem Film *L'Inhumaine*, 1924.



Abb. 3: Robert Mallet-Stevens: Villa Noailles, Hyères, ab 1924.

Mallet-Stevens steht damit am Anfang einer Tradition, die mit Regisseuren wie z. B. Alfred Hitchcock oder Tom Tykwer ihre prominentesten Fortsetzungen hatte: In Hitchcocks Film *North by Northwest* von 1959 residieren die Schurken just in einer Villa im Stile Frank Lloyd Wrights, in Tykwers *The International* aus dem Jahre 2009 werden gleich zwei moderne Architekturen zum Sitz von Kriminellen gemacht: Zaha Hadids *phæno*-Bau in Wolfsburg von 2005 (Abb. 4a) fungiert hier als Villa einer italienischen Waffenhändlerfamilie mit Mafia-artigem Ehrencodex, und der Hauptdrahtzieher der meisten in dem Film gezeigten Morde wohnt (Abb. 4b) – wie sein Pedant in Hitchcocks *North by Northwest* – in einer modernen, an Frank Lloyd Wrights Bauten inspirierten Villa. Hadids *phæno*-Bau kam zudem vier Jahre später die zweifelhafte Ehre zuteil, in dem von Hansjörg Thurn gedrehten und 2013 ausgestrahlten RTL-Fernsehfilm *Helden – Wenn dein Land dich braucht* als Sitz jener unheilbringenden „Gottesmaschine“ des Genfer Forschungszentrums, des weltweit größten Teilchenbeschleunigers, einstehen zu müssen (Abb. 4c), in dem dann durch ein außer Kontrolle geratenes Experiment ein die Erdgravitation veränderndes Schwarzes Loch entsteht – auch hier wird der futuristisch anmutende Bau also negativ konnotiert.

Auch die berühmten Entwürfe des Architekten Ken Adam für die Hauptquartiere der Schurken in den *James-Bond*-Filmen erinnern stets an modernistische Architektur, was u. a. dazu geführt hat, dass Adams ähnlich aussehende Entwürfe für reale Architektur sofort mit den „Schurken“-Bauten der *Bond*-Filme assoziiert wurden: Als das schwedische Architekturbüro Albert France-Lanord Architects 2008 seine Entwürfe und Realisierungen für das größte Rechenzentrum des schwedischen Internet Service Providers *Bahnhof AB* – untergebracht in dem während der 1970er Jahre für die schwedische Regierung errichteten, atombombensicheren früheren Zivilschutzbunker *Pionen*, geschützt von einer 30 Meter dicken Felsenschicht unterhalb des Parks *Vita bergen* (Weiße Berge) im Stockholmer Innenstadtbezirk Södermalm – vorlegte, wurden diese sofort mit den typischen Hauptquartieren der *Bond*-Schurken (wie z. B. der gleichfalls unterirdischen Raketenbasis des Verbrechers Ernst Blofeld in dem *Bond*-Film *You Only Live Twice* von 1967) verglichen.



Abb. 4 a–c: a: Zaha Hadid/Mayer-Bährle: *phäno*, Wolfsburg 2005 b: Tom Tykwer: *The International*, 2009 c: Hansjörg Thurn: *Helden – Wenn dein Land dich braucht*, 2013.

Als Beispiel für die zuvor thematisierte „entlarvende“ Nutzung einer Stadt und ihrer Architekturen für einen Film kann hingegen der Science-Fiction Film *Total Recall* des niederländischen Regisseurs Paul Verhoeven aus dem Jahre 1990 dienen. Auf sie hat bereits 2003 der mexikanische Kunsthistoriker Cuauhtémoc Medina in einem Artikel hingewiesen.

Zur adäquaten Kontextualisierung seiner Darlegungen ist es hilfreich, sich einige (idealistische) Postulate von Philosophen und Architekten in Bezug auf das zu betrachten, was Architektur leisten, was sie „verbauen“ und darstellen soll. So schreibt der US-amerikanische Philosoph und Pädagoge John Dewey 1954 in seinem Buch *Kunst als Erfahrung*:

Architektur [...] bringt auch dauernde Werte des menschlichen Gemeinschaftslebens zum Ausdruck. Sie repräsentiert Erinnerungen, Hoffnungen und Ängste, Zwecke und heilige Werte derer, die bauen [...]. Von Gedankenträumereien abgesehen ist es augenscheinlich, daß jedes bedeutende Bauwerk ein Schatz geschichtlicher Erinnerungen und eine monumentale Aufzeichnung von gehegten Zukunftserwartungen ist.

Bereits 30 Jahre zuvor hatte der Architekt Ludwig Mies van der Rohe in seinem in der Zeitschrift *Der Querschnitt* 1924 erschienenen Aufsatz „Baukunst und Zeitwille“ postuliert: „Erst dann werden unsere Nutzbauten ins Baukünstlerische hineinwachsen, wenn sie bei ihrer Zweckerfüllung Träger des Zeitwillens sind.“ Und sein Kollege Jean Nouvel scheint 72 Jahre später beide Positionen zusammenzufassen, wenn er sagt: „Architektur heißt, die Werte der Kultur und der Zivilisation in das Gebaute einzubringen.“

Kehrt man diese Sichtweise um, so könnte man sagen, dass man an der Architektur vielleicht auch die *tatsächlichen* Werte der Gesellschaft ablesen kann, die sie gebaut hat, d. h. auch eventuell jene Werte, die im Widerstreit zu dem stehen, was offiziell als „Programm“ dieser Architektur postuliert wird. Die Architektur würde hier also sozusagen als „Verräter“ und „Whistleblower“ fungieren, da sie aufrichtiger Auskunft über das gibt, was hinter ihr steht, als die sie begleitenden offiziellen Verlautbarungen und Absichtsbekundungen – ein Phänomen, das der zuvor erwähnte Medina eindrucklich anhand des Films *Total Recall* aufzeigt.

Dieser Film wurde in Mexiko gedreht – die Gründe für die Wahl der dort ausgesuchten Drehorte waren dabei primär wirtschaftlich bedingt: Mexiko bietet aufgrund niedrigerer Preise günstigere Produktionsbedingungen als Hollywood.

Mit der Wahl dieses Drehortes werden jedoch zugleich die unterschwellig politischen Bezüge der in dem Film erzählten Geschichte deutlicher, denen zufolge sich der Film auch als ein Echo auf die problematischen Beziehungen zwischen Amerika (im Film repräsentiert durch die Erde) und Mexiko (im Film vertreten als auf dem Mars gelegene Erd-Kolonie), von wo ein wertvoller Rohstoff (lies: Erdöl) entgegen dem Widerstand marxistischer Kräfte (im Film: der Mars-Rebellen) ausgebeutet wird.

Am Ende erweisen sich die Rebellen als siegreich, zumal sie ein Komplott zwischen einem skrupellosen Industriegiganten und der offenbar korrupten und totalitären Erd-Regierung enthüllen können.

Das u. a. als Drehort gewählte Mexico City bedingt laut Medina, dass „the dialogue of ‘Total Recall’ is not with Mexico City, but rather with a certain period architecture and its aesthetics and political values”.³ Damit deutet der Autor zum einen eine Einschränkung an, auf die gleich noch einmal zurückzukommen sein wird; zum anderen betont er damit, dass es *Total Recall* natürlich nicht um eine Auseinandersetzung mit dem tatsächlichen Mexico City geht, sondern um die signifikante Fokussierung auf eine bestimmte Architektur, die sich für die von dem Film verfolgten Zwecke als geeignet erweist. Tatsächlich ist es hierbei auffällig, dass *Total Recall* für die auf der Erde spielenden Szenen (für die Mars-Szenen wurden Studiobauten genutzt) fast vollständig auf Gebäude rekurriert, die unter dem Regime der „Partido Revolucionario Institucional“ (der „Partei der Institutionellen Revolution“) in den 1960er bis 1990er Jahren errichtet wurden.

Ich möchte hier nur zwei Beispiele herausgreifen, nämlich Architekturen von Agustín Hernández Navarro sowie von Abraham Zabladovsky und Teodoro González de León, die im Film als Schauplätze einer Welt dienen, die von einer totalitären Allianz aus skrupellosen Wirtschaftsmächten und korrupten Politikern kontrolliert wird: Agustín Hernández Navarros 1974/76 erbaute Militärakademie „Heroico Colegio Militar“ fungiert hier als Komplex, in dem sich das Wohnquartier des Protagonisten befindet. Abraham Zabladovskys und Teodoro

³ „Der Dialog von ‚Total Recall‘ wird nicht mit Mexico City geführt, sondern mit der Architektur einer bestimmten Zeit sowie deren ästhetischen und politischen Werten.“

González de Leóns „Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores (Infonavit)“ wiederum war als Sitz einer Behörde gebaut worden, die Arbeitnehmern Darlehen gewährt, so dass die Empfänger sich Eigenheime leisten bzw. sich jene Ersparnisse auszahlen lassen können, die sie in eine Altersrentenkasse eingezahlt haben. Im Film hingegen hat eine Firma hier ihren Sitz, bei der man sich künstliche Erinnerungen z. B. an perfekte und erholsame Urlaube implantieren lassen kann, die man tatsächlich gar nicht gehabt hat, so dass man sowohl die dafür eigentlich aufzuwendende Zeit wie auch das Geld spart: Aus einer Zukunftsträume verwirklichenden nationalen Behörde wird mithin ein Illusionen verkaufendes privatwirtschaftliches Unternehmen.

Die im Film anhand der Gebäude gezeigte totalitäre, durch künstliche Erinnerungen erträglicher gemachte Welt steht selbstverständlich im krassen Gegensatz zu den von der „Partei der Institutionellen Revolution“ für sich reklamierten ästhetischen und politischen Werten wie gesellschaftlicher Einheit und Gleichheit sowie allgemeiner Wohlfahrt.

Der Film als „Übersetzung der Realität“, wie der Architekt Jean Nouvel dies formuliert, macht so im Verlauf des von Medina erwähnten Dialogs deutlich, dass hinter diesen vorgeblichen Werten – gerade mittels derer architektonischer Interpretation – die Kehrseite dieser Ideale zutage tritt: Modernität kann hier in einen Futurismus umschlagen, der geschichtslos erscheinen will und daher jegliche historische Orientierung verweigert, während sich der Wunsch nach dem Ausdruck von „Wohlfahrt“ in brutal erdrückende Monumentalität verkehren kann – und als treibende Kraft hinter der in farblos-monotonen Formen artikulierten Einheit und Gleichheit scheint die totalitäre Gewaltherrschaft einer wirtschaftlichen und politischen Elite zu stehen.

Da diese Gegensätze jedoch weniger in der Alltagsrealität Mexikos als vielmehr mittels des durch den dramaturgischen Kontext pointierenden Films zutage treten, kann Medina folgern:

It is only through the reflection of these spaces that the film may perhaps allow us to comment on the imaginative processes [...] of the society that produced them.⁴

⁴ „Es ist dem Film nur mittels der Reflexion dieser Räume möglich, es uns vielleicht zu erlauben, die imaginativen Prozesse [...] jener Gesellschaft zu kommentieren, welche diese Räume hervorgebracht hat.“

Medina artikuliert hierbei zugleich auch die Hoffnung, dass die besagten Architekturen vorerst nur Tendenzen darstellen und noch nicht die ganze Stadt prägen, daher auch die zuvor zitierte Einschränkung, dass der von dem Film geführte Dialog noch nicht mit ganz Mexico City, sondern mit einzelnen Gebäuden darin geführt wird, die gleichwohl dazu gedacht gewesen waren, irgendwann den Stil für die ganze Stadt vorzugeben.

Das Beispiel zeigt, dass eine mit Architekturen und Städten intendierte Utopie jederzeit auch in deren Gegenteil, die Dystopie umschlagen kann. Im heutigen Sprachgebrauch wird „Utopie“ dabei als ein von der aktuellen Realität noch mehr oder weniger weit entfernter Idealzustand definiert, von dem ungewiss ist, ob und wann man ihn jemals erreichen wird. Tatsächlich bedeutet der Begriff aber zunächst einmal nur „Nicht-Ort“ – sein Schöpfer, der Humanist Thomas Morus, verquickte mit ihm aber zugleich auch schon den Gedanken eines Idealortes, als er eine von ihm in seinem 1516 erstmals veröffentlichten philosophischen Dialog *De optimo rei publicae statu deque nova insula Utopia* („Vom besten Zustand des Staates oder von der neuen Insel Utopia“) entwarf, ein mehr oder weniger ideales Gemeinwesen beherbergende Insel auf eben jenen Namen taufte. Der somit beschriebene Idealstaat stellt ein „Eutopia“, also einen guten Ort, dar, von dem Morus, indem er ihn auf einer „Utopia“ benannten Insel ansiedelt, deutlich machte, dass es dieses ideale Staatswesen aber noch nicht gibt. Da „Utopia“ sich im Englischen ähnlich ausspricht, wie „Eutopia“, schwingt im Namen der Insel mithin beides mit: Sie steht für einen Idealort, von dem jedoch zugleich deutlich gemacht wird, dass es ihn (noch) nicht gibt. Die von Ambrosius Holbein, dem Bruder Hans Holbeins, 1516 und 1518 gefertigten Holzschnitt-illustrationen zu Morus' *Utopia* umreißen dabei noch einen zusätzlichen Aspekt (Abb. 5a und 5b). Denn schaut man sich die Formen der dort gezeigten Insel genau an, so wird deutlich, dass diese die Umrisse eines Totenschädels aufweisen. Dass dies Holbein und wohl auch Morus ein besonderes Anliegen gewesen zu sein scheint, kann daran ersehen werden, dass diese Ähnlichkeit der Inselform zu einem Totenschädel in dem überarbeiteten Holzschnitt von 1518 (Abb. 5b) gegenüber der Erstversion (Abb. 5a) sogar noch eigens betont wird. Die erwünschte visuelle Assoziation der „Utopia“ mit einem typischen Vergänglichkeitsmotiv scheint dabei mehrere Gründe zu haben: Zum einen scheinen Holbein und Morus vor einem zu großen Stolz auf ideal entworfene Staatsformen zu warnen, da auch diese, als

letzten Endes menschliche und nicht göttliche Hervorbringung, mit Mängeln behaftet und vergänglich sind; zum anderen wird, damit verbunden, angedeutet, dass eine solche von Menschen entwickelte Utopie stets auch die Gefahr in sich birgt, sich in ihr Gegenteil, eine Dystopie, zu verkehren.



Abb. 5a: Ambrosius Holbein: Illustration zu Thomas Morus: *Utopia*, 1516.



Abb. 5b: Ambrosius Holbein: Illustration zu Thomas Morus: *Utopia*, 1518.

Eben diese Kippfigur einer in die Dystopie umschlagenden Utopie ist auch das zentrale Motiv des 2015 von Brad Bird gedrehten Science-Fiction-Films *Tomorrowland*, der zwar hinsichtlich dieses Themas grundsätzlich sehr ambitioniert ist, dessen ungelöstes Problem aber ein wenig darin besteht, dass er die drei Begriffskonzepte von „Utopie“, „Eutopie“ und „Dystopie“ zum einen auf der Ebene der Metapher umsetzt: Das titelgebende „Tomorrowland“ steht somit für einen nur gedachten bzw. erträumten Ort, der symbolisiert, wie die Zukunft für den

Menschen aussehen könnte. Zum anderen aber wird eben dieses „Tomorrowland“ im Film zugleich auch als ein realer physischer Ort in Form einer futuristischen Stadt gezeigt, die zwar jenseits unserer Realitätsdimension existiert, von den Protagonisten des Films jedoch aufgesucht werden kann. Der Film versucht nun, das komplexe Geflecht und Ineinander von Uto-, Eu- und Dystopie anhand dieser Stadt zu veranschaulichen. Ihr treibendes Moment gewinnt die Handlung hierbei daraus, dass „Tomorrowland“ zunächst eine Eutopie ist, ein Ort großer technologischer Fortschritte, die dem Menschen eine fröhliche und unbeschwerter Existenz ermöglichen. Gerade aber die als wachsend empfundene Diskrepanz zwischen diesem idealen Nicht- bzw. Zukunftsort auf der einen und der besorgniserregenden Realität auf der anderen Seite ist es, welche die Regierenden von „Tomorrowland“ (interessanterweise sind es keine Politiker, sondern allesamt Wissenschaftler) dazu bringen, warnende Signale und Bilder in unsere Realität zu senden, die die Menschen eigentlich dazu motivieren sollen, den von ihnen eingeschlagenen Pfad der Selbstzerstörung durch Kriege und Umweltverschmutzung zu verlassen. Damit aber setzt ungewollt eine Art von Loop ein: Die gesendeten Warnungen werden von den Menschen als eine Art von Prophezeiung verstanden, angesichts derer sie jede Hoffnung verlieren und sich einer Abwärts- und Untergangsspirale ergeben, die letzten Endes dazu führt, dass die eigentlich als Mahnung konzipierte Dystopie nun auch verwirklicht wird. Dies wiederum hat zur Folge, dass auch das Erscheinungsbild der Stadt „Tomorrowland“ diese Zukunft spiegelt und zu einem düsteren Ort verkommt: Aus der ursprünglichen eutopischen Utopie wird eine Dystopie. Erst als eine Gruppe von Menschen aus unserer Realität in die metaphorische Welt von „Tomorrowland“ aufbricht, um die Sendeanlage zu zerstören, welche die warnenden dystopischen Bilder verschickt, können sowohl in „Tomorrowland“ wie auch in der realen Welt wieder Hoffnungen entstehen. In der Folge verwandelt sich die Stadt von „Tomorrowland“ wieder in eine eutopische Utopie, von der aus am Schluss Boten in die Realität entsandt werden können, mit dem Ziel, weitere Unterstützer und Mitarbeiter für das Projekt zu gewinnen, bei dem die Eutopie aus dem Zustand der Utopie in die Realität überführt werden soll – und zwar nun nicht motiviert durch Warnungen, sondern durch das gute Vorbild der eutopischen Utopie. Das Schlussbild des Films zeigt, wie diese Geworbenen in der utopischen Realität von „Tomorrowland“ ankommen und sich auf die Stadt zubewegen.

Der Film wird seiner anspruchsvollen Thematik letzten Endes leider nicht gerecht, zumal er sich nicht entscheiden kann, ob er Thesenfilm, Science-Fiction-, Abenteuerfilm oder Komödie sein will. Doch trotz der überwiegend ablehnenden Kritiken, die er u. a. auch deshalb in der Folge erhielt, verdient er es doch, als ein interessanter Versuch gewürdigt zu werden, um auf die komplexe Verbindung von eutopischer Utopie und Dystopie, deren konkrete Veranschaulichungen (in Form der Stadt, der damit verbundenen Träume wie auch Schreckensbilder) und den daraus resultierenden Wechselwirkungen von Hoffnung und Angst hinzuweisen: Auch und gerade die eutopische Utopie muss verteidigt werden, sonst kann sie in eine jede Hoffnung ertötende Dystopie umkippen.

Während in *Tomorrowland* aus dramaturgischen Gründen zwischen auf der einen Seite der Alltagsrealität und auf der anderen Seite der eutopischen Utopie unterschieden wird, trifft man bei in „realen“ Städten angesiedelten Filmen häufig auf eine eigene Mischung von Realität und U-/Eutopie, denn die Topographien der Städte werden dort für den Film zuweilen so verändert und angepasst, dass so etwas wie idealisierte Chimären entstehen, also utopische Eutopien bzw. Dystopien, die vielleicht auch durch das just dort Ausgeblendete und Weggelassene viel darüber aussagen, wie wir uns Städte wünschen bzw. vorstellen.

Aspekte wie die Relevanz der Imagination einer Stadt für die Wahrnehmung von deren Identität und der Film als Erkundung eben dieser Stadt und ihrer Identität werden in dem 1981 erschienenen ersten Roman *Lanark* des 1934 geborenen schottischen Schriftstellers Alasdair Gray anhand seiner Heimatstadt Glasgow thematisiert. Der Autor schrieb den Roman über einen Zeitraum von 30 Jahren und kombiniert darin realistische Beobachtungen von Glasgow mit fiktiven dystopischen Darstellungen derselben. An einer Stelle des Romans heißt es:

“Glasgow is a magnificent city”, said McAlpin. “Why do we hardly ever notice that?” “Because nobody imagines living here”, said Thaw. [...] ,[...] think of Florence, Paris, London, New York. Nobody visiting them for the first time is a stranger, because he’s already visited them in paintings, history books and films. But if a city hasn’t been used by an artist not even the inhabitants live there imaginatively. What is Glasgow to most of us? A house, the place we work, a football park or golf course, some pubs and connecting streets. That’s all. No, I’m wrong. There is also the cinema and the library. And when our imagination needs exercise we use these to visit London, Paris, Rome [...]. Imaginatively Glasgow exists as a

music-hall song and a few bald novels. That's all we've given to the world outside. That's all we've given to ourselves."⁵

Eine Stadt ist also mehr als nur die Orte, die man im Rahmen seines Alltagslebens frequenziert, sondern sie umfasst z. B. mit dem Kino und der Bibliothek auch jene Orte, an denen man von der Stadt mental weg und in seine Vorstellung z. B. nach London, Paris oder Rom geht – klassischen Filmstädten, d. h. nicht nur: Städten, die häufig Schauplätze von Filmen sind und daher selbst demjenigen vertraut erscheinen, der noch nie zuvor dort gewesen ist, sondern deren Gebäude durch ihre häufige Präsenz in Filmen neue, zusätzliche, künftig mit assoziierte Bedeutungen gewinnen. Dies ist es auch, was Gray meint, wenn er beklagt, dass niemand „imaginatively“ in Glasgow lebe: Eine Stadt kann folglich auch versuchen, sich durch filmische Narrationen weiteren Bedeutungsschichten zu geben oder geben zu lassen.

Ein solcher Effekt wurde bereits für Romane untersucht – in Nathaniel Hawthornes in Rom spielendem Roman *The Marble Faun* von 1860 z. B. wurden einzelne Gebäude aufgrund der Popularität nicht nur mit den Schicksalen der dort im Roman lebenden Figuren assoziiert (seit dem 19. Jahrhundert und bis heute verwenden amerikanische Touristen den Roman als regelrechten „Rom-Reiseführer“, da Hawthorne für die Niederschrift stark auf sein eigenes römisches Reisetagebuch rekurriert hatte), sondern die Gebäude wurden schließlich sogar offiziell nach diesen Figuren benannt: Der mittelalterliche „Torre della scimmia“ („Affenturm“) in der Via dei Portoghesi wird heute in Rom auch auf Englisch als „Hilda's Tower“ bezeichnet, weil dort im *Marble Faun* die engelspeiche Malerin Hilda lebt.

Analoge Prägungen von Orten durch einen Film kann man z. B. anhand der *Harry-Potter*-Filme beobachten: An der Londoner King's

⁵ „Glasgow ist eine großartige Stadt“, sagte McAlpin. „Warum nehmen wir dies so gut wie nie wahr?“, weil sich niemand vorstellt, hier zu leben, sagte Thaw. [...] Denk an Florenz, Paris, London, New York. Niemand, der diese Städte das erste Mal besucht, kommt sich dabei fremd vor, weil er mittels Gemälden, Geschichtsbüchern und Filmen diese Orte bereits besucht hat. Aber wenn eine Stadt nicht von einem Künstler verwendet wurde, leben nicht einmal ihre Einwohner in ihrer Imagination dort. Was bedeutet Glasgow für die meisten von uns? Ein Haus, der Arbeitsplatz, ein Fußball- oder Golfplatz, einige Pubs und die alles verbindenden Straßen. Das ist alles. Nein, stimmt nicht. Da sind auch das Kino und die Bibliothek. Und die nutzen wir, wenn unsere Vorstellungskraft etwas Übung braucht, um London, Paris, Rom zu besuchen [...]. In der Vorstellung existiert Glasgow als ein Lied aus dem Varieté und in Form von ein paar schlechten Romanen. Das ist alles, was wir der Welt da draußen gegebenen haben. Das ist alles, was wir uns selbst gegeben haben.“

Cross Station baute man, nachdem 2001 der Film *Harry Potter and the Philosopher's Stone* in die Kinos gekommen war, das zum „Hogwarts Express“ führende Gleis $9\frac{3}{4}$ nach (und zwar in zwei Schüben: 2005 ließ man erst nur einen einfachen Gepäckwagen halb in die Wand ein; seit 2013/14 ragt dort ein Gefährt aus der Wand, das dem im Film zu sehenden Modell angepasst wurde).

Angesichts der damit gegebenen Möglichkeiten kann man sich fragen, ob und inwiefern zeitgenössische Architektur vielleicht auf solche Prägnanzen rekurren kann, um weitergehende Zusammenhänge innerhalb einer Stadt zu stiften.

Dass hierbei sogar auf filmische Dystopien zurückgegriffen werden kann, um positive Verknüpfungen zu bewirken, vermag das folgende Beispiel veranschaulichen: In seinem 1967 fertig gestellten Film *Playtime* ironisiert der französische Filmregisseur Jacques Tati den damals seitens der Architekten des Internationalen Modernismus propagierten architektonischen Fortschritt, indem er ein zukünftiges Paris entwirft, das nur noch von den Bauten des Internationalen Modernismus beherrscht wird; die der Stadt eigentlich in der allgemeinen Wahrnehmung ihre Identität verleihenden historischen Gebäude, wie z. B. der Eiffelturm, der Arc de Triomphe oder die Kirche Sacré-Coeur, sind demgegenüber so von den neuen Architekturen zugebaut, dass sie kaum noch wahrgenommen werden können – nur in den zufälligen Spiegelbildern von bewegten Glastüren blitzen sie ganz kurz auf, um sogleich darauf wieder zu verschwinden (Abb. 6).

Der französische Architekt Jean Nouvel hat dies nun in zweifacher Weise in einigen seiner Projekte aufgegriffen: Inspiriert durch Tatis Film ermöglicht er z. B. in einem Gebäude wie seiner 1994 fertig gestellten *Fondation Cartier* in Paris dank entsprechend positionierter, halbtransparenter Glasflächen einkalkulierte Spiegelbilder von Gebäuden, die sich mit dem direkten Anblick weiterer Bauten in einer Art und Weise kombinieren, dass ältere wie modernere Wahrzeichen von Paris scheinbar nebeneinander zu stehen kommen, obwohl sie tatsächlich weit voneinander entfernt sind. So scheinen der *Tour Montparnasse* und der Eiffelturm nicht nur viel näher beieinander zu liegen, sondern sie werden auch in einem Arrangement zusammengespiegelt, das ihrer tatsächlichen Position zueinander nicht entspricht (der Eiffelturm müsste eigentlich links von dem Montparnasse-Turm stehen, erscheint jedoch rechts davon).



Abb. 6: Jacques Tati: *Playtime*, 1967.

Für ein späteres Projekt in Köln hatte Nouvel, passend zur Bauaufgabe eines zu errichtenden Mediaparks (ausgeführt zwischen 1987 und 2004), ursprünglich für die Gebäude von Bildschirmen geprägte Medienfassaden nach Art von Ridley Scotts Science-Fiction-Film *Blade Runner* von 1982 geplant. Da sich dieses Vorhaben jedoch als technisch nicht wirklich realisierbar und ferner als zu teuer erwies, sann er darauf,

die Idee der „Medialisierung“, d. h. der Vermittlung, auf eine alternative Weise architektonisch zu artikulieren, die zudem den vom Stadtzentrum entfernten Mediapark visuell an dieses anbindet. Geht man heute auf den Mediapark-Turm zu, so hat man den Eindruck, der Kölner Dom spiegele sich darin. Dies ist topographisch aber eigentlich gar nicht möglich, da sich der Kölner Dom, wie schon angedeutet, tatsächlich recht weit entfernt vom Mediapark befindet. Je näher man nun dem Mediapark-Turm kommt, umso mehr erkennt man, dass es sich bei den scheinbaren Spiegelbildern tatsächlich um in die Glasfassade eingelegte Fotografien handelt, die so gestaltet sind, dass sie wie Spiegelbilder wirken.

Neben weiteren historischen Bauten Kölns wie Groß Sankt Martin spiegelt die Fassade zudem scheinbar auch Wolken und Flugzeuge wider – es handelt sich bei ihnen um eine Hommage an das Vorbild, denn in Tatis *Playtime* sind nicht nur die Sehenswürdigkeiten von Paris lediglich in Form von Spiegelungen präsent, sondern zu Beginn des Films wird auch das Flughafengebäude von Paris-Orly als eine anscheinend von Wolken durchzogene und so geradezu aufgelöste Struktur gezeigt (Abb. 7). Mit diesem Bild artikuliert sich auch die von Tatis Film vermittelte Botschaft, dass die Internationale Moderne, wenn sie in Kontakt mit der Natur und den Menschen tritt, poetisiert werden kann, d. h. wenn der Mensch sie sich aneignet, anstatt sich von ihr unterwerfen zu lassen, können aus dieser Konstellation durchaus poetische Momente entstehen und die Straßen säumenden modernistisch-gebogenen Straßenlaternen visuell mit Schneeglöckchen assoziiert werden.



Abb. 7: Jacques Tati: *Playtime*, 1967.

Dass Städte jedoch durchaus auch visuell Resistenzen gegen eine bestimmte Interpretation an den Tag legen können, mag ein letztes Beispiel demonstrieren.

In Anlehnung an Gray könnte man in Bezug auf die Stadt Heidelberg sagen: „Imaginatively Heidelberg exists as a romantic place in poems, novels and movies”,⁶ d. h., die Stadt ist dort stets ein mit „Romantik“ (im umgangssprachlichen und weniger literaturhistorischen Sinn gemeint) assoziierter Ort. Wie beharrlich sich dies selbst gegenüber anders ausgerichteten Deutungsversuchen behauptet, kann anhand der 1968 vorgelegten Verfilmung *Girl on a Motorcycle* von André Pieyre de Mandiargues‘ fünf Jahre zuvor veröffentlichtem Roman *La motocyclette* (1963) ersehen werden. In diesem von Jack Cardiff inszenierten und auch fotografierten Film verkörpert die britische Musikerin und Schauspielerin Marianne Faithfull die Titelfigur Rebecca, eine Motorradfahrerinnen, die im ersten Drittel des Films ihren Geliebten Daniel (gespielt von Alain Delon) in Heidelberg (genauer: im Gartenpavillon der Villa in der Albert-Ueberle-Straße 20 in Neuenheim) aufsucht.

Die Romanvorlage galt aufgrund der Thematik (eine an die deutsche Rennfahrerin Anke-Eve Goldmann angelehnte junge, verheiratete Frau fährt, nur mit einem Lederoverall bekleidet, durch Deutschland und lässt dabei ihre Geliebten Revue passieren) bereits als gewagt. Cardiffs filmische Adaption wurde dann (wohl nicht zuletzt auch wegen des

⁶ „In der allgemeinen Vorstellung existiert Heidelberg in Gedichten, Romanen und Filmen als ein romantischer Ort.“

englischen Alternativtitels und dessen deutscher Übersetzung *Naked Under Leather – Nackt unter Leder*) zu einem Skandalfilm.

Obleich es in Roman wie Film um eine Frau geht, die gegen die bürgerlichen Moralvorstellungen rebelliert und zum Zeichen ihrer Abkehr von der Tradition im Buch z. B. das Brückentor der Alten Brücke in Heidelberg respektlos mit einem „Haufen Innereien auf einer Schlachterplatte“ vergleicht, porträtiert der Film Heidelberg weiterhin in idyllischen Bildern: In deutlicher Differenz zu den in der unmittelbar vorangegangenen Sequenz gezeigten modernen und bei nebliger Witterung gefilmten Stadtlandschaften, durch die Rebecca fährt, wird Heidelberg als ein sonniger, von warmen Farben geprägter Ort präsentiert. Auch die Tonspur trägt dabei ihr Übriges dazu bei, denn ausgerechnet ab dem Moment, in dem die Motorradfahrerin durch das (im Roman von ihr so geschmähte) Brückentor fährt, rhythmisiert der regelmäßige Schlag einer Kirchenglocke Rebeccas weitere Bewegung durch die Stadt, begleitet sie bis zu ihrem Ziel in Neuenheim und suggeriert damit, durch den vermittelten Einklang von Bild und Ton, beim Publikum ein Gefühl von Ordnung und Harmonie. Dieses wird zum einen durch Ausblicke verstärkt, in denen Zooms, Schwenks oder Schnitte münden und welche so das sich idyllisch darbietende Stadtbild Heidelbergs im Hintergrund der jeweiligen Szenen als deren Höhepunkte inszenieren; zusätzlich unterstützt wird dies durch die Musik, die zuvor von spannungsvollen, dynamisch-treibenden Rhythmen geprägt war, mit der Ankunft aber idyllisch-schwärmerische Züge annimmt.

Mit dieser „Romantisierung“ bleibt Cardiff der filmischen Heidelberg-Tradition von früheren Filmen wie der *The Student Prince in Old Heidelberg* (1927; Regie: Ernst Lubitsch), *Heidelberger Romanze* (1951; Regie: Paul Verhoeven, nicht identisch mit dem zuvor genannten Regisseur von *Total Recall*) oder *The Student Prince* (1954; Regie: Richard Thorpe) durchaus treu (oder auch: verhaftet) – man kann sich darüber vielleicht einerseits freuen, andererseits sich aber auch fragen, ob und inwiefern dies, wie es z. B. aktuell auch in der seit 2016 laufenden Fernsehfilmreihe *Hotel Heidelberg* wieder aufgegriffen und fortgeführt wird, zu einer sich selbst auch als modern wahrnehmenden, internationalen und dem Zukünftigen gegenüber offenen Universitätsstadt passt.

Literatur

- Boissière, O. (1996): Jean Nouvel. Basel.
- Canudo, R. (1975): Manifesto of the Seven Arts (Documents of Film Theory, bearbeitet von J[ames] M. W[elsh], übersetzt von Steven Philip Kramer), in: *Literature/Film Quarterly*, vol. 3, no. 3, S. 252–254 (www.jstor.org/stable/43795626)
- Dewey, J. (1988): Kunst als Erfahrung (1954). Frankfurt.
- Grierson, J. (1932): First Principles of Documentary, in: *Cinema Quarterly* 1, No. 2, Winter, S. 67–72.
- Hawthorne, N. (1860): The Marble Faun. Boston.
- Hnilica, S. (2012): Metaphern für die Stadt: Zur Bedeutung von Denkmodellen in der Architekturtheorie. Bielefeld.
- Horwitz, M., Joerges, B. und Potthast, J. (auch Hrsg.) (1996): „Zur Einleitung“, in: *Stadt und Film. Versuche zu einer „Visuellen Soziologie“* (Schriftenreihe der Forschungsgruppe „Metropolenforschung“ des Forschungsschwerpunkts Technik – Arbeit – Umwelt am Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung, Discussion Paper FS-II 96–503). Berlin (<https://philarchive.org/archive/JOESUF>).
- Keazor, H. (2011): ‘L’architecte fait son spectacle’ – Medienrekurse in der Architektur Jean Nouvels, in: Andreas Beyer, Matteo Burioni und Johannes Grave (Hrsg.): *Das Auge der Architektur*, München. S. 376–420.
- Mallet-Stevens, R. (1925): „Le cinéma et les arts: L’architecture“ (im Inhaltsverzeichnis auch als „Architecture et cinéma“), in: *Les cahiers du mois*, No. 16/17: Cinéma, S. 95–98.
- Medina, C. (2003): La lección arquitectónica de Arnold Schwarzenegger, in: *Arquine. Revista Internacional de Arquitectura* 23, S. 68–85.
- Mies van der Rohe, L.: „Baukunst und Zeitwille!“, in: *Der Querschnitt*, Nr. 4, 1924, S. 31–32.
- Morus, T. (1516): *Utopia*. Löwen.
- Ockman, J. (2000): Architecture in a Mode of Distraction. Eight Takes on Jacques Tati’s *Playtime*, in: Mark Lamster (Hrsg.): *Architecture and Film*, Princeton, S. 171–195.
- Puaux, F. (1995): Entretien (Interview mit Jean Nouvel), in: *CinémAction* 75, S. 104–106.
- Seel, M. (2013): Die Künste des Kinos. Frankfurt am Main.