



Gegenwartskunst + Theorie

/ eins

**Mikrolandschaften**  
Landscape Culture on the Move  
**Microlandscapes**



# Inhalt

11 Vorwort

12 Brigitte Franzen und Stefanie Krebs  
Einleitung

20 Frank Werner

Von ›Makro‹ zu ›Mikro‹: Randnotizen zur Veränderung des  
Landschaftsbegriffes im Kontext städtebaulicher bzw.  
architektonischer Diskurse

From ›Makro‹ to ›Mikro‹: Marginal Notes concerning the  
Transformation of the Concept of Landscape in the Context  
of the Urban Planning and Architectural Discourse

**Bewegung als Raumgenerator – Annäherung an  
eine performative Ästhetik der Landschaft**  
Motion as a Generator of Space – Approaching a  
Performative Aesthetics of the Landscape

32 Hildegund Amanshauser

Bewegung als Raumgenerator – Annäherung an eine  
performative Ästhetik der Landschaft

Motion as a Generator of Space – Approaching a  
Performative Aesthetics of the Landscape

- 38 Doris Kolesch  
Spaziergänge im Park von Versailles  
Zum Zusammenspiel von Motion und Emotion im  
klassischen französischen Garten  
Promenades in the Park of Versailles  
On The Interplay of Motion and Emotion in the  
Classical French Garden
- 52 LIGNA - Ole Frahm, Michael Hueners, Torsten Michaelsen  
Unsichtbare Übertragungen  
Zur Situation städtischer Landschaften  
Invisible Transfers  
On the Situation of Urban Landscapes
- 80 Valerie Jouve  
Grand Littoral  
Grand Littoral

### **Durchquerte Landschaften – Landschaftsentwürfe des Reisens**

#### **Crossing Landscapes – Modeling Landscapes of Travel**

- 88 Christof Mauch  
Gehen – Fahren – Reisen oder warum es in Amerika  
keine Spaziergänger gibt  
Walk – Ride – Travel, Or Why Nobody Goes for a Stroll  
in America

100 Ina-Maria Greverus

Landschaftsreisen: Imagination – Erfahrung –  
Repräsentation

Zur Ästhetik der Landschaft

Landscape Passages: Imagination – Experience –  
Representation

On the Aesthetics of Landscape

138 Stefanie Krebs

Beiläufige Landschaften

Choreografische Entwurfsstrategien zwischen  
Landschaftsarchitektur und Theater

Landscapes by the Way

Choreographic Design Strategies between Landscape  
Architecture and the Theatre

158 Paul Groth

Ideas along the Road

Official and Vernacular as Lenses of Analysis

Ideen entlang der Straße

Offizielle und vernakuläre Analysewerkzeuge

172 Sverker Sörlin

The *Field* Landscape

Travel and Practice in Science

Das *Feld* Landschaft

Forschungsreisen und -praktiken



**Dynamisierte Landschaftskonzepte – Dynamik  
in Ökologie und Gestaltung**

**Mobilizing Concepts of Landscape – The Dynamics  
of Ecology and Design**

- 184 Udo Weilacher  
Bildwelten in Bewegung  
Be- und entschleunigte Landschaften  
Image Worlds in Motion  
Landscapes Accelerated and De-accelerated
- 200 Undine Giseke  
Landschaft im Wandel – eine dynamische  
Tagebaufolgelandschaft für Welzow-Süd  
A Landscape in Transformation – a Dynamic Post-mining  
Landscape for Welzow-Süd
- 206 Lisa Switkin  
Slowness, Distraction and the Otherworldly  
– the High Line, New York  
Langsamkeit, Ablenkung und das Anderweltliche  
– die High Line, New York
- 220 a42.org – Arno Brandhuber, Bruno Ebersbach und  
Philipp Reinfeld  
Zelluläre Landschaften – kontinuierliche Differenz  
Eine oberflächliche Betrachtung des Ruhrgebiets  
Cellular Landscapes – Continuous Difference  
A Superficial Inspection of the Ruhr Region
- 236 Christophe Girot  
Landscape without a Frame – a Matter of Taste?  
Landschaft ohne Rahmen – Geschmackssache?

**Bewegte Landschaftsbilder – Landschaft als  
Setting und Emotion**

**Moving Landscape Images – Landscape as  
Setting and Emotion**

- 254 Anton Escher und Stefan Zimmermann  
Visualisierungen der Landschaft im Spielfilm  
Landscape Visualization in Feature Films
- 266 Barbara Pichler und Andrea Pollach  
Landschaft als Symptom  
Notizen zum Begriff Seelenlandschaft  
Landscape as a Symptom  
Notes on the Term Soulscape
- 278 Bregtje van der Haak  
Lagos Wide and Close  
An Interactive Journey into an Exploding City  
Lagos Wide and Close  
Eine interaktive Reise in eine explodierende Stadt
- 296 Brigitte Franzen  
Dan Grahams Lofoten Arbeit  
Dan Graham's Lofoten Work
- 318 Scott MacDonald  
Cinematic Edens: The Garden as Time  
Filmisches Eden: Der Garten als Zeit
- 329 Kurzbiografien
- 346 Abbildungsnachweis
- 351 Danksagung

## Landscape Visualization in Feature Films

A cinematographic landscape can be read as a representation of material, real-life and subjectively organized sceneries on earth that are charged with cultural attributions. Imaginary landscapes contribute, in different positions and through different mechanisms, to the success of feature films. Landscape in this context frames the action, sets the stage, is an actor and icon. Cinematographic landscapes guarantee authenticity and genuineness. They convey the mood and transmit the myth. The diversity of the representation and the narrative function of the landscape in feature films is, thus, being visualized in the field of tension between setting and emotion.

## Visualisierungen der Landschaft im Spielfilm

Eine filmische Landschaft kann als Repräsentation einer materiellen, lebensweltlichen und subjektiv organisierten Szenerie auf der Erdoberfläche, die durch kulturelle Zuschreibungen aufgeladen ist, verstanden werden. Diese imaginierten Landschaften tragen im Spielfilm in unterschiedlichen Positionen und Wirkmechanismen zum Gelingen des Spielfilms bei. Dabei funktioniert Landschaft als Handlungsrahmen, Bühnenbild, Schauspieler und Symbol. Filmische Landschaft garantiert Authentizität und Echtheit. Sie vermittelt Stimmung und transportiert Mythos. Die vielfältige Repräsentation und narrative Funktion der Landschaft im Spielfilm wird somit im Spannungsfeld von Setting und Emotion visualisiert.

Eine filmische Landschaft oder die Darstellung einer Landschaft im Spielfilm kann als Repräsentation oder Abbildung einer materiellen, lebensweltlichen und subjektiv organisierten Szenerie auf der Erdoberfläche, die durch kulturelle Zuschreibungen aufgeladen ist, oder einer fiktiven Umgebung, in alltäglicher Dimension, verstanden werden. Aufgrund des benutzten Mediums – der *laufenden Bilder* – tritt das, als das Bild einer Landschaft wahrgenommene Phänomen besonders raffiniert und stark überhöht hervor.<sup>1</sup> Die filmtechnische Grundlage bietet die schnelle Folge fotografisch exakter Bilder, durch welche die Illusion von dreidimensionaler Tiefe entsteht. Dies geschieht in Verbindung mit räumlichem Ton und alltagsrealen Bewegungen, die in der Kombination mit gesprochenem Dialog, dramatischer Musik und strategischen Soundeffekten eine Welt erschaffen und in der die Grenzen zwischen Imagination, Lebenswelt und Phantasie, zwischen Fakt und Fiktion verschwimmen. Auf der anderen Seite sind es die kulturellen Komponenten der erlernten Zuschreibungen von Landschaft, die erst während der Rezeption zum Tragen kommen. Die Verwendung visueller Vorstellungsbilder – nichts anderes sind filmisch verwendete Landschaften – dient in

<sup>1</sup> Hopkins, Jeff (1994): A Mapping of Cinematic Places: Icons, Ideology, and the Power of (Mis)representation. In: Aitken, Stuart C. und Zonn, Leo E. (Hg.): Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film, Boston, S. 47-65

der Regel der Emotionalisierung und Unterstützung narrativer Funktionen im Rahmen der filmischen Erzählung.<sup>2</sup>

Diese imaginierten Landschaften tragen im Spielfilm in unterschiedlichen Positionen und Wirkmechanismen zum Gelingen bzw. zum Funktionieren des Spielfilms bei, das heißt zahlreiche Menschen wollen den Film sehen; sie übertragen und vermischen die Imagination der Landschaft im Film mit der alltagsweltlichen Wahrnehmung der jeweiligen Landschaften.

Repräsentierte Landschaften – und streng genommen ist jede Landschaft bereits eine Repräsentation – werden als Metaphern, Symbole oder Zeichen betrachtet, interpretiert und analysiert. Dies passiert nicht zuletzt, um Einblicke in verborgene und in die Landschaft eingeschriebene Vorstellungen von Orten zu erhalten, die von Bildern vermittelt werden und wurden. Landschaft ist demnach nicht nur eine visuelle Repräsentation, sondern vielmehr ein System verschiedenster Repräsentationstechniken auf unterschiedlichsten Ebenen. Diese werden jedoch mittels bildhafter Informationen und deren kultureller Zuschreibungen erkannt und verstanden. Ähnlich den Motiven und Gegenständen der Malerei, der Literatur, der Fotografie und damit auch dem Film, funktioniert dies, weil es keine Landschaft gibt, die zum ersten Mal gesehen wird.<sup>3</sup> Stilisierung und symbolische Überformung bestimmen die medial aufbereitete Landschaft, und was die Zuschauer im Film zu sehen bekommen, ist bereits von einem Konzept geprägt. Das Gelingen der filmischen Repräsentation hängt folglich von zahlreichen Faktoren ab: vom sozialen Milieu, in dem der Film entstanden

<sup>2</sup> Escher, Anton und Zimmermann, Stefan (2001): Geography meets Hollywood: Die Rolle der Landschaft im Spielfilm. In: Geographische Zeitschrift, 89. Jg., H. 4, S. 227-236

<sup>3</sup> Vgl. Koebner, Thomas (1997): Lehrjahre im Kino: Schriften zum Film, St. Augustin

ist<sup>4</sup>, den kulturellen und ideologischen Einstellungen des Filmmachers<sup>5</sup>, vom Bedürfnis, den Film als kommerziell erfolgreiche Unterhaltung zu konzipieren<sup>6</sup>, von Farbgebung und Beleuchtung<sup>7</sup> und natürlich von der Thematik und dem Genre des Films.

Die Frage ist demnach nicht, ob die dargestellte Landschaft tatsächlich so dargestellt wird, wie die physische Welt erscheint, sondern ob der Rezipient der Darstellung vertraut.

Mit dem Zugang zu Film über die Konzeption des Realismus im Sinne Kracauers<sup>8</sup> könnte sich ein Ansatzpunkt zum geografischen Verständnis von Filmen finden. Dieser filmische Realismus bezieht sich ausschließlich auf die Qualität eines Films, was wiederum die authentische Orientierung an der alltagsweltlichen, materiellen Welt meint. Realismus, im Zusammenhang mit Film, beinhaltet sowohl die realistische Qualität der dargestellten Land-

<sup>4</sup> Lukinbeal, Christopher und Kennedy, Christina (1993): Dick Tracy's Cityscape. In: Association of Pacific Coast Geographers' Yearbook 55, S. 76-96; Gold, John Robert (1985): From Metropolis to The City: Film Visions of the Future City, 1919-1939. In: Burgess, Jacqueline und Gold, John Robert (Hg.): Geography, the Media & Popular Culture, London, S. 123-143

<sup>5</sup> Aitken, Stuart C. (1991): A Transactional Geography of the Image-Event: The Films of Scottish Director, Bill Forsyth. In: Transactions, Institute of British Geographers 16, S. 105-118; Jenkins, Alan (1990): A View of Contemporary China: A Production Study of a Documentary Film. In: Zonn, Leo E. (Hg.): Place Images in Media, N.J., Totowa, S. 207-229

<sup>6</sup> Liverman, Diana und Sherman, Douglas (1985): Natural Hazards in Novels and Films: Implications for Hazard Perception and Behaviour. In: Burgess, Jacqueline und Gold, John Robert (Hg.): Geography, the Media & Popular Culture, London, S. 86-95

<sup>7</sup> Ford, Larry (1994): Sunshine and Shadow: Lightning and Color in the Depiction of Cities on Film. In: Aitken, Stuart C. und Zonn, Leo E. (Hg.): Place, Power, Situation, and Spectacle: A Geography of Film, Boston, S. 119-136

<sup>8</sup> Kracauer, Siegfried (1964): Theorie des Films: Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt am Main

schaft als auch die realistische Qualität der erzählten Geschichte. Eine *reale*, das heißt lebensweltlich wahrgenommene Landschaft und ihr wiedergegebenes Bild in einem Film sind ontologisch identisch, wenn der Zuschauer seinen Argwohn gegenüber der filmischen Landschaft ablegen und diese als für ihn lebensweltlich existent ansehen kann.<sup>9</sup> Nur dann ist der Zuschauer bereit und in der Lage, der Geschichte zu folgen und sich auf sie zu konzentrieren.<sup>10</sup> Doch müssen wir uns bewusst sein, dass filmischer Realismus in hohem Maße an die Rezeptionserwartung des Publikums gebunden ist; wird diese befriedigt, gelingt die Imagination und der Film wird von den Zuschauern als realistisch eingestuft. Greifen wir das Konzept eines geografischen Realismus auf, lassen sich aus filmgeografischer Sicht drei Aussagen treffen: die dem Film zugrunde liegende Geschichte, die narrative Vorlage dominiert immer die filmische Geografie, sofern Darstellungs- und Produktionsort identisch sein sollen. Ferner dominieren ökonomische Gesichtspunkte der Produktion des Films die erzählerische Praxis. Diesem übergeordnet ist jedoch die persönliche Absicht und Vorstellung der Regisseure, welche die beiden erstgenannten jederzeit in ihrem Interesse durch geeignete Strategien untergraben können.<sup>11</sup> So genügen einige wenige Kameraeinstellungen, um einen Ort zu erschaffen und wenige Referenzen genügen, um diese Informationen in unser Verständnis der Welt einfließen zu lassen. Bei Orten, die jenseits der normalen Erfahrungswelt der Zuschauer liegen, bieten Filme häufig vereinfachte Symbole und

<sup>9</sup> Vgl. Bazin, André (1967): *What is Cinema? Volume II*, Berkeley

<sup>10</sup> Lukinbeal, Christopher (1998): *Reel-to-Real Geographies: The Top Five Cinematic Cities in North America*. In: *The California Geographer* 38, S. 64-78

<sup>11</sup> Vgl. Lukinbeal, Christopher (2006): *Runaway Hollywood: Cold Mountain, Romania*. In: *Erdkunde* 60/3, im Druck



260 ausgesuchte Erkennungsmuster zur Identifikation an. Das bedeutet, dass der Zuschauer seine Umwelt mit den filmischen Vorgaben abzugleichen sucht und damit eine Verbindung zur Lebenswelt schafft.<sup>12</sup>

Die filmische oder erzählte Landschaft kann auf der Ebene wissenschaftlicher Reflexion jedoch nicht mit einer lebensweltlichen Landschaft gleichgesetzt werden. Allein dass eine bestimmte Landschaft Teil eines Films ist, enthebt sie der Neutralität, denn es ist nicht zufällig, dass die gezeigte Landschaft im Film präsent ist. Der Zuschauer nimmt eine bereits gesehene Landschaft und damit ein zielorientiert gestaltetes Produkt wahr und verarbeitet dieses Surrogat zu seinem subjektiven Wahrnehmungsbild. Jeder Kinobesucher und Fernsehzuschauer gestaltet sich aufgrund seiner Sozialisation, seiner lebensweltlichen Kenntnisse, seiner kulturellen Prägung und seiner bereits vorhandenen Prädisposition seine eigene Geografie des gesehenen Spielfilms. Diese kognitive Wirklichkeit ist autobiografisch; sie fällt bei jedem Menschen unterschiedlich aus und dennoch werden bei vielen Menschen – zumindest im Großen und Ganzen – ähnliche Vorstellungen erzeugt. Ein und derselbe Film kann je nach Persönlichkeit des Zuschauers positive, negative oder neutrale Bewertungen hervorrufen, was auch für die Darstellung der Orte gilt. Die Frage ist also nicht, ob die dargestellte Landschaft tatsächlich so dargestellt wird wie die physische Welt für den Zuschauer erscheint, sondern ob der Rezipient der Darstellung vertraut und in welcher Art und Weise der Zuschauer selektiv bestimmte Landschaftselemente wahrnimmt. Filmische Landschaften können in den unterschiedlich-

<sup>12</sup> Vgl. Zimmermann, Stefan und Escher, Anton (2005): Spielfilm, Geographie und Grenzen: Grenzüberschreitungen am Beispiel von Fatih Akins Spielfilm *Gegen die Wand*. In: *Berichte zur deutschen Landeskunde*, Bd. 79, H. 2/3, S. 265-276

sten Ausprägungen auftreten<sup>13</sup>, doch scheinen die beiden folgenden die wichtigsten zu sein.

### Die Landschaft im Spielfilm als Setting

Landschaft kann als bloßer Rahmen der Handlung im Spielfilm fungieren, wobei die Landschaft als narrativer Raum einsteht, der für die Darstellung lediglich die räumliche Handlungsebene bzw. Bühne bietet. Die so eingesetzte Landschaft kann die Aussage einer Szene unterstützen oder einen zusätzlichen Kontrast zur Handlung schaffen (Schütte 1999).<sup>14</sup> Filmische Landschaft als bloßer Handlungsrahmen kann mit dem Bühnenbild des Theaters gleichgesetzt werden. Es gilt nur, die Geschichte in einem angemessenen Umfang zu verorten, ohne besondere Gewichtung auf die tatsächlichen, bzw. repräsentierten Orte zu legen. Landschaft ist dabei immer auch Ort des alltäglichen Handelns von Menschen und gleichzeitig das subjektiv erlebte Zentrum des Alltags und Stätte der emotionalen Bindung und Bedürfnisbefriedigung. Hier knüpft das Medium Spielfilm an, denn das Erkennen des Ortes und die Einbettung in eine filmische Landschaft durch den Zuschauer stehen an erster Stelle des kognitiven Prozesses. Dadurch entsteht z.B. die Möglichkeit, Authentizität zu gewährleisten. Auf diese Weise können Orte und Landschaften im Film als historische, als geografische oder als fiktiv identifiziert werden und der Erzählung des Films *Echtheit* verleihen. Dies funktioniert in der Regel auf zwei Ebenen: Entweder erkennt der Zuschauer den Ort als ihm tatsäch-

<sup>13</sup> Vgl. Higson, Andrew (1987): The Landscapes of Television. In: Landscape Research 12 (3), S. 8-13; Escher, Anton und Zimmermann, Stefan (2001): Geography meets Hollywood: Die Rolle der Landschaft im Spielfilm. In: Geographische Zeitschrift, 89. Jg., H. 4, S. 227-236; Lukinbeal, Christopher (2005): Cinematic Landscapes. In: Journal of Cultural Geography 23 (1), S. 3-22

<sup>14</sup> Schütte, Oliver (1999): Die Kunst des Drehbuchlesens, Bergisch Gladbach

lich bekannten Ort, oder er bewertet den Ort als authentisch umgesetzten Ort und weist ihm damit die Bedeutung eines lebensweltlichen oder zumindest der Geschichte dienlichem lebensweltlichen Ort zu.<sup>15</sup> Eine ebenfalls häufig anzutreffende Funktion der Landschaft im Spielfilm ist die Rolle des Schauspielers oder die Rolle als (Natur-) Schauspiel.<sup>16</sup> Landschaft wird um ihrer selbst willen im Spielfilm präsentiert. Einzigartigkeit, Schönheit und Ästhetik der Landschaft stehen ohne Bezug zur Handlung des Films im Vordergrund. Lacoste<sup>17</sup> sieht in der vorrangigen filmischen Ablichtung von Landschaften die Bedeutung allein in der Inszenierung der Landschaft, verweist aber gleichzeitig auf die möglichen Manipulationsmöglichkeiten, die in der technischen Aufbereitung solcher Repräsentationen liegen.

### Die Landschaft im Spielfilm als Emotion

Landschaft dient im Spielfilm auch dazu, Stimmungen zu unterstützen oder Dispositionen der Rezipienten hinsichtlich der Raumbewertung aufzubauen oder zu verstärken. Koebner<sup>18</sup> zeigt anhand des Beispiels von *Insel und Dschungel*, dass dem jeweiligen Landschaftstyp spezifische Motive, Konflikte, Abläufe, Schlüsse und Gefühle im Film zugeordnet werden. Voraussetzung ist, dass die Landschaft im Film als Handlungsraum für die Akteure definiert ist

<sup>15</sup> Escher, Anton und Zimmermann, Stefan (2001): Geography meets Hollywood: Die Rolle der Landschaft im Spielfilm. In: Geographische Zeitschrift, 89. Jg., H. 4, S. 227-236

<sup>16</sup> Lacoste, Yves (1990): Wozu dient die Landschaft? Was ist eine schöne Landschaft? In: Lacoste, Yves (Hg.): Geographie und politisches Handeln, Berlin, S. 63-91

<sup>17</sup> Lacoste, Yves (1990): Wozu dient die Landschaft? Was ist eine schöne Landschaft? In: Lacoste, Yves (Hg.): Geographie und politisches Handeln, Berlin, S. 68

<sup>18</sup> Koebner, Thomas (1997): Lehrjahre im Kino: Schriften zum Film, St. Augustin

und nicht als beliebiger Hintergrund fungiert. Die symbolhafte Funktion der filmischen Landschaft eint Menschen unter einem Zeichen, das für Zusammenhänge, Werte und Ziele einer Gruppe von Menschen steht, z.B. in Form nationaler Zuschreibungen, es entstehen imaginierte Gemeinschaften über filmisch transportierte Symbole, die entsprechend zu lesen und zu fühlen sind und die herangezogen werden, um zu zeigen, wie wir zu fühlen, zu denken und zu reagieren haben.<sup>19</sup> Eine ähnliche Bedeutung hat die Verwendung der Landschaft als Mythos bzw. als Transporteur eines Mythos im Spielfilm, wie wir es z. B. aus dem Genre der Western-Filme kennen. In diesen Filmen dient Landschaft dazu, den *Wilden Westen* als klassisch männlichen Raum zu definieren, der nicht zuletzt den *frontier myth* zu tragen hat. Die Filmproduzenten Hollywoods suchten für die Aufnahmen zu den Western-Filmen spektakuläre Landschaften, die Einsamkeit, Kargheit und Wildheit dem Betrachter vermitteln. Kein geringerer als der Filmschauspieler John Wayne brachte beim wiederholten Drehen von Westernfilmen in der Landschaft um Moab in Utah, wo inzwischen auch viele Tabak-Commercials gedreht wurden, die Bedeutung Hollywoods mit dem Ausruf: „This is the place where God put the West!“ zum Ausdruck.<sup>20</sup> Damit verdeutlicht der Schauspieler die sinnstiftende Wirkung der Filmindustrie Hollywood für die Landschaft.

Die dargelegten Aspekte filmischer Landschaft zeigen, dass diese Form der Repräsentation in Dimensionen von Setting und von Emotion visualisiert wird. Diese Strukturierungshilfen werden in unsere Alltagswelt integriert, was sie zum Gegenstand kultur-

<sup>19</sup> Escher, Anton und Zimmermann, Stefan (2005): Drei Riten für Cairo: Wie Hollywood die Stadt Cairo erschafft. In: Escher, Anton und Koebner, Thomas (Hg.): Mythos Ägypten: West-Östliche Medienperspektiven II, Remscheid, S. 156-168

<sup>20</sup> Stanton, Bette (1994): Where God put the West, Moab

264 geografischer Forschung machen. Die moderne Alltagswelt besteht aus *Mischräumen*, die sich aus Erlebtem und im Spielfilm Gesehenem zusammensetzen und die man auch als *Zwischenwelten*<sup>21</sup> bezeichnen kann. Die Wechselwirkung von Spielfilm, Lebenswelt, Orts- und Raumwahrnehmung sowie die Settings der Landschaft und die Emotionen der Landschaft im Spielfilm fordern vielfältige entsprechende Antworten auf geografische Problem- und Fragestellungen.

### **Literatur**

Cosgrove, Denis (1984): *Social Formation and Symbolic Landscape*, Madison

Kennedy, Christina und Lukinbeal, Christopher (1997): *Towards a Holistic Approach to Geographic Research on Film*. In: *Progress in Human Geography* 21, S. 33-50

<sup>21</sup> Blothner, Dirk (1999): *Erlebnisswelt Kino: Über die unbewußte Wirkung des Films*, Bergisch Gladbach