

DISS. ETH Nr. 19676

Ästhetisierte Imagination des Realen.  
Konstruktionen urbaner Landschaft im Spielfilm  
und ihre Implikation für die gestalterische Praxis

ABHANDLUNG  
zur Erlangung des Titels

DOKTORIN DER WISSENSCHAFTEN  
der  
ETH ZÜRICH

vorgelegt von  
IRIS SABINE WOLF

Dipl.-Ing. Raum- und Umweltplanung, TU Kaiserslautern

geboren am 24. September 1972  
von Deutschland

Angenommen auf Antrag von

Prof. Christophe Girot  
Prof. Dr. Susanne Hauser

2011

## **Kurzfassung**

Die transdisziplinäre Studie diskutiert die Konstruktionen urbaner Landschaft im Spielfilm und ihre Implikationen für die gestalterische Praxis. Sie definiert die urbane Landschaft als ein veränderliches kulturelles Konstrukt, das aus physisch-räumlichen Tatbeständen der sogenannten Kulturlandschaft im weitesten Sinne und imaginären immateriellen Aspekten der Wahrnehmung und des kollektiven Gedächtnisses besteht.

Für die mediale Repräsentation von Landschaft wurden seit jeher verschiedenste Bildmedien beigezogen. Sie dokumentierten entweder eine äussere physische landschaftliche Realität oder aber sie veranschaulichten abstrakte Ideen und immaterielle Vorstellungen. Die physische Landschaft, besonders die zeitgenössische urbane Landschaft, weist einen gesteigerten Komplexitätsgrad auf, der sich im statischen Bild nicht mehr gültig repräsentieren lässt. Die gegenseitige Bezugnahme von urbaner Landschaft und Spielfilm als kulturelle Konstruktionen eröffnet einen Raum für eine erweiterte Wahrnehmungs- und Bildbeziehung. Der Spielfilm ist ein breitenwirksames Unterhaltungsmedium, das mit den Vorgaben des kollektiven Gedächtnisses und den technischen Möglichkeiten des bewegten Bildes, das bildtheoretisch einen hohen Simulationsgrad ermöglicht, einen entsprechenden fiktionalen und medialen Raum erzeugt. Solch mediale fiktive Narrationen beziehen sich audio-visuell nicht nur auf die physische Umwelt wie Stadträume und Landschaften, sondern sie schreiben sich auch in die Wahrnehmungsgewohnheiten der Zuschauer ein und generieren einen filmischen Blick, der ein neues Verständnis für die urbane Landschaft begründen kann.

Indem sich der Spielfilm narrativ mit der urbanen Landschaft auseinandersetzt, verbindet er Orte mit Geschichten. So können Filmbilder einen einst unspektakulären realen Ort durch die Filmhandlung zu etwas Besonderem machen. Der Spielfilm vermag Orte mit Bedeutung aufzuladen, die über das künstlerische Werk hinaus erhalten bleibt. Der filmische Blick kann auf diese Weise auch Bilder für die bisher wenig thematisierten Orte an den Rändern gesellschaftlicher Wahrnehmung generieren und identitätsstiftend wirken.

Die Repräsentation urbaner Landschaft im Spielfilm erweist sich damit als ein Erkenntnisinstrument für die planerische und gestalterische Praxis.

## **Abstract**

This transdisciplinary study discusses the construction of urban landscapes in feature films and their implications for design practice. It defines the urban landscape as a changing cultural construct comprising the spatio-physical facts of manmade landscape in the broadest sense, along with imaginary immaterial aspects of perception and of the collective memory.

For as long as anyone can remember, a whole variety of pictorial media have been adduced for the media representation of landscape. They either documented an external physical landscape reality, or else they illustrated abstract ideas and immaterial notions. The physical landscape, particularly the contemporary urban landscape, evinces an increased degree of complexity which can no longer be validly represented by a still picture. The mutual referencing of urban landscape and feature film as cultural constructions opens up a space for an extended relationship to image and perception. The feature film is a mass entertainment medium that uses the givens of the collective memory and the technical possibilities of the moving picture, allowing a high degree of simulation to generate a corresponding fictional and media space. Fictive narratives like this relate audio-visually not only to the physical environment, such as urban spaces and landscapes, but also inscribe themselves into the perceptual habits of the viewer and create a filmic way of seeing, which can provide the foundation for a new understanding of the urban landscape.

To the extent that the feature film confronts the urban landscape in a narrative fashion, it connects places and stories. Thus film pictures can turn what was once an unspectacular actual location into something special by dint of the film action. The feature film can charge places with meaning that remains behind when the art-work has come and gone. In this way, the filmic gaze can also generate images for hitherto little-noticed sites on the fringe of society's perception, and contribute to giving them an identity.

The representation of urban landscape in the feature film thus proves to be an instrument that can provide insights for planning and design practice.