

# Einleitung

**U**nterirdische Bunker, künstliche Inseln im Meer, tiefe Vulkankrater und ferne Weltraumstationen – es sind Orte abseits der Zivilisation, die Dr. No, Blofeld, Stromberg und Drax zu ihrem Refugium erklären, um sich von der Gesellschaft und ihrer Alltagswelt abzugrenzen. Sie bieten das ideale Versteck für das Schmieden geheimer Welt-herrschaftspläne. Nur auf Umwegen gelangt man in diese Kommandozentralen, sie bleiben für die Außenwelt meist unsichtbar. Erst James Bond gelingt es, sie aufzuspüren und zu zerstören. Für ihn wird die Architektur des Bösen zum größten Gegner, der besiegt werden muss.

Der Erbauer dieser verborgenen Welten, der zweifache Oscarpreisträger Sir Ken Adam, errichtet in den James-Bond-Filmen ein Denkmal für die Räume der Macht. Ihre Gestaltung gehört für viele Jahre zu seinen Hauptaufgaben auch außerhalb der Londoner Pinewood Studios. Seine Designideen sind fast jedem geläufig, auch wenn längst nicht jeder den Namen ihres Erfinders kennt. Sie ebnen die Karriere des Production Designers, der zu den berühmtesten Filmarchitekten im 20. Jahrhundert zählt. Adam entwirft jedoch nicht nur die Architektur und Ausstattung von sieben James-Bond-Filmen und prägt mit seiner Handschrift lange Zeit das optische Erscheinungsbild der Serie, die den Mythos vom Superhelden in extravaganter Architektur glorifiziert. Die Arbeiten des gebürtigen Berliners mit jüdischen Wurzeln sind ein kulturelles Zeitdokument, dessen Bedeutung über die reine Filmarbeit hinausgeht. Es sind visuelle und architektonische Zeugnisse der sich konstituierenden Konsum-

gesellschaft und Nachkriegsgeneration, die nicht nur einen politischen und soziokulturellen, sondern auch einen ästhetischen Wertewandel durchlebt. Adams Filmarchitektur transportiert groß ächig und in populärem Format Bildbotschaften, die mit der Kino-reihe weltweit bekannt werden. Ihr internationaler Durchbruch etabliert den englischen Film und sichert der Serie seit 1962 einen festen Platz im Unterhaltungskino.

Trotz des großen öffentlichen Interesses am Geheimagenten ist zunächst nicht erkennbar, dass die positive Resonanz auch mit dem ästhetischen Konzept zusammenhängt. Dabei lenkt die ungewöhnliche Optik die Wahrnehmung des Betrachters, der in seiner Vorstellung von Macht und Hierarchie grundlegend beeinflusst wird. Adams Bild- und Raumgestaltung hat somit großen Anteil am Phänomen James Bond: Sie reflektiert den Zeitgeist und liefert wichtige Erkenntnisse über die Synthese von architektonischer Gestaltung und räumlicher Identität sowie über die Wirkungsmechanismen spezifischer Architektur- und Designformen.

Filmarchitektur wird erst seit Kurzem als eigenständige Kunstform wahrgenommen. Trotz der über 100-jährigen Geschichte des Mediums gibt es bis heute nur wenige Forschungsarbeiten über das Thema Production Design. Meist für den Hintergrund konzipiert, können Kulissen mehr Aussagekraft besitzen als zunächst erkennbar. In vielen Filmen ist die Ausstattung zwar reduktiv angelegt, das heißt, das Unwesentliche wird ausgespart, um den Bildaufbau zu vereinfachen und die Handlung hervorzuheben.<sup>1</sup> Dennoch ist Szenographie nicht selten direktes Abbild ge-

## Einleitung

sellschaftlicher Zusammenhänge. Ihr temporäres, auf die Betrachtungsdauer im Film festgelegtes Erscheinen und ihr visuell neben-sächlichlicher Charakter ließen die ephemeren Bauten lange unentdeckt bleiben. Nach Fertigstellung eines Films fällt es zudem schwer, die einzelnen sinnlich wahrnehmbaren Beiträge getrennt voneinander zu betrachten, da Drehbuchautor, Regisseur, Szenenbildner, Kameramann, Kostümbildner, Cutter, Komponist und Schauspieler zum Gelingen des Gesamtwerks beitragen. Obwohl Filmarchitektur zu den neuen Kunstgattungen im 20. Jahrhundert zählt und sie als die »hervorragendste [...] der verschiedenen Künste im Film«<sup>2</sup> bezeichnet wird, richtet sich der Blick der Kunstwissenschaft, die erst seit wenigen Jahren das Thema Film ernsthaft aufgreift, meist auf den künstlerischen Anspruch des Filmwerks an sich. Es fehlt die umfassende, sowohl fachspezifische wie interdisziplinäre Sicht auf kunsthistorische und kulturwissenschaftliche Aspekte von Kulissenbauten, mit Fragen zu ihrer stilistischen Zuordnung, ihren sozialhistorischen Begleitumständen, ihrer Bedeutung im Filmkontext sowie ihrer Wirkung auf den Betrachter.

Welche Beziehung entsteht zwischen Filmarchitektur und Film, und was kann oder darf Production Design leisten? Welche Erkenntnisse liefert der Entwurf über die kulturellen Zusammenhänge der Zeit? Um Antworten auf diese Fragen zu finden, widmet sich dieses Buch dem architektonischen Konzept für die Räume der Macht in den James-Bond-Filmen von 1962 bis 1979. Die Entstehung und Entwicklung eines festen ästhetischen Prinzips, das über Jahrzehnte hinweg die Serie prägt, wird anhand von sieben Filmen vorgestellt: DR. NO (James Bond – 007 jagt Dr. No; 1962; R: Terence Young), GOLDFINGER (1964; R: Guy Hamilton), THUNDERBALL (Feuerball; 1965; R: Terence Young), YOU ONLY LIVE TWICE (Man lebt nur zweimal; 1967; R:

Lewis Gilbert), DIAMONDS ARE FOREVER (Diamantenfeber; 1971; R: Guy Hamilton), THE SPY WHO LOVED ME (Der Spion, der mich liebte; 1977; R: Lewis Gilbert) und MOONRAKER (1979; R: Lewis Gilbert). Die Machtzentralen dieser Filme unterscheiden sich optisch von den übrigen Räumen, was eine ikonographische und stilistische Deutung innenarchitektonischer Insignien der Macht nahelegt, die aber in der wissenschaftlichen Diskussion bisher wenig Beachtung gefunden hat. Ausnahmen bilden die Arbeiten Sonja Günthers, Søren Nagbøls und Angela Schönbergers. Ihre Ausführungen, die sich auf die Bauten des Nationalsozialismus beschränken, werden in die folgende Analyse einbezogen, um gemeinsame Gestaltungsprinzipien und Bildsymbole in Machträumen zu entziffern. Wie lässt sich Herrschaft in Architektur und Design darstellen, und was bestimmt die Perspektive oder den Raumeindruck des Betrachters? Kann Ausstattung zum Ausdruck von Macht und Selbstinszenierung werden? Diese Fragen drängen sich bei eingehender Betrachtung der Bauten Adams für James Bond geradezu auf, da der Production Designer mit der engen Verflechtung von räumlicher Darstellung und Schauspielrolle nicht nur handlungsrelevante Vorgänge visualisiert, sondern gleichzeitig Bezug auf die charakterlichen Eigenschaften der Protagonisten nimmt.

Grundlage der Gesamtanalyse ist zunächst die Dokumentation der drei Quellen Roman, Drehbuch und Film, die eine Verbindung zwischen den schriftlichen und filmischen Medien herstellt. Welche Informationen stehen Adam im Vorfeld zur Verfügung, und wie wirkt sich das auf seinen Entwurf und seine Arbeitsweise aus? Welchen Wert legen die Autoren auf die Darstellung der räumlichen Situation in ihren Werken, und was setzt der Production Designer davon in seinen Bauten um? Die Untersuchung der Machtraumkon-



1. Ken Adam am Set: Fort Knox aus GOLDFINGER (1964)

zepte in den Bond-Filmen erfordert neben der Einsicht in die jeweiligen Textvorlagen auch den Vergleich mit verschiedenen Architektur- und Raummodellen, die real-existent oder fktiv, als Kriegsbau oder Kommando-zentrale, für die Auswertung von Bedeutung sein könnten. Gerade die Geheimhaltung politischer Führungsräume vor und nach 1945 hat zu zahlreichen Phantasiekulissen der Macht im Film geführt. Wichtig für die künstlerische Einordnung der Räume Adams ist zudem die Suche nach architekturstilistischen Vorbildern. Hier liefert der *american style* mit Vertretern wie Frank Lloyd Wright (1867–1959), Bruce Goff (1904–82), John Lautner (1911–94) und Buckminster Fuller (1895–1983) zahlreiche Motive, die als einzelnes Bauelement oder gesamtes Natur-Raum-Erlebnis in das Designkonzept Adams Eingang finden.

Im Rahmen der kunstwissenschaftlichen Diskussion darf der soziokulturelle Kontext nicht unberücksichtigt bleiben, um den Zusammenhang zwischen Zeitstimmung und innenarchitektonischer Gestaltung aufzuzeigen. Die Räume des Production Designers in

den James-Bond-Filmen spiegeln eine gesellschaftliche Stimmung wider, die dem veränderten Lebens- und Wohngefühl der 1960er und 70er Jahre entspricht. Doch welche Rolle spielt das persönliche Wohnumfeld und die ästhetische Gestaltung in den Nachkriegsjahrzehnten tatsächlich? Und welchen Einfluss nehmen die *swinging sixties*, eine der führenden englischen Kulturströmungen der 1960er Jahre, auf die Arbeiten Ken Adams? Das Interesse an räumlicher Veränderung wächst nach 1945 zunehmend. Um diesen Trend einordnen zu können, ist die Analyse zeitgleicher Einrichtungsstile unabdingbar, aber auch die Untersuchung des ästhetischen Wertempfindens einer Gesellschaft, die sich vom *American Way of Life* angesprochen fühlt.

Adams Werke für James Bond stellen mit ihrer Popularität und Beständigkeit ein einzigartiges Phänomen in der Geschichte der Filmarchitektur dar, die durch DAS CABINET DES DR. CALIGARI (1920; R: Robert Wiene) oder METROPOLIS (1927; R: Fritz Lang) erste Aufmerksamkeit erfährt. Die Kulissen dieser beiden Stummfilme initi-

## Einleitung

ieren eine neue Auffassung vom Bildraum und führen zum Wendepunkt für die gesamte Bildgestaltung im Film. In diesem Zusammenhang steht die von Adam bevorzugte Studioarbeit der in den 1960er Jahren aufkommenden Realkulisse gegenüber. Sein Konzept der *stilisierten Realität* übernimmt sowohl in der Atelierarbeit als auch im gesamten Œuvre eine entscheidende Aufgabe, um der Frage von Glaubwürdigkeit, einer Dialektik zwischen Wahrheit und Täuschung, nachzugehen, was sich bereits im zeichnerischen Entwurf andeutet und im späteren Raumbild konfiguriert. Ergänzend zur Auswertung der schriftlichen Vorlagen werden die Zeichnungen und Skizzen für die Bond-Filme, die sich heute auch in Adams Privatbesitz befinden, als wichtiges Quellenmaterial zur Gesamtanalyse hinzugezogen, um den Wandel in der Gestaltung, aber auch im Duktus zu dokumentieren.

Die Internationalisierung prägt den englischen Film der 1960er Jahre, was sich auch auf die Entstehung der James-Bond-Filme auswirkt. Umfangreiche Investitionen der USA im Filmgeschäft spielen dabei eine nicht unerhebliche Rolle, wobei sich der amerikanische Einfluss in Kultur und Gesellschaft auf vielfältige Weise bemerkbar macht. Obwohl sich James Bond innerhalb weniger Jahre zum Aushängeschild des britischen Exports entwickelt und neue Konsummärkte eröffnet, begünstigen nicht nur ökonomische Faktoren den raschen Erfolg und großen Unterhaltungswert der Filme. Der Aufstieg Bonds zum kulturellen Phänomen trägt zum Wandel der gesamten Medien- und Kunstlandschaft bei, die Serie nimmt Bezug auf den Lifestyle einer ganzen Generation. Hierbei müssen die künstlerischen Rahmenbedingungen im Kreise der Pop Art in gleichem Maße wie die Auswirkungen der Konsumgesellschaft berücksichtigt werden.

## Forschungsstand: Quellen- und Literaturbericht

Das Œuvre Ken Adams wurde mehrfach mit Ausstellungen und Katalogen gewürdigt. Im Fokus der Präsentationen stehen vor allem seine Arbeiten für die James-Bond-Filme, da sie den größten Teil der zeichnerischen Sammlung, aber auch den längsten Entwurfszyklus seiner Tätigkeit als Production Designer umfassen. James Bond zählt zu den wichtigsten Stationen der beruflichen Laufbahn Adams, und seine Mitarbeit an der Serie – von Anfang der 1960er bis Ende der 70er Jahre – bildet den Grundstock seiner weiteren Karriere, die mit der steigenden Popularität der Filme ebenfalls einen Aufschwung erfährt.

Seit Mitte der 1990er Jahre sind verschiedene Monographien zum Lebenswerk des Filmarchitekten erschienen. Die erste Wanderausstellung im Jahr 1994 wird mit der Schrift *Production Design: Ken Adam: Meisterwerke der Filmarchitektur* dokumentiert. Sehr ausführlich widmet sich Christopher Frayling der Arbeit des Designers. Seine Bücher *Moonraker – Strangelove and other celluloid dreams: the visionary art of Ken Adam* (1999), *Ken Adam: The Art of Production Design* (2005) und sein jüngster Band *Ken Adam designs the Movies: James Bond and Beyond* (2008) befassen sich mit dem zeichnerischen Werk und dem beruflichen Werdegang Adams. 2002 veröffentlicht Alexander Smoltczyk die Biographie *James Bond – Berlin – Hollywood: Die Welten des Ken Adam*. Allen Werken gemeinsam ist die chronologische Aufistung des Gesamtwerks, was durch zahlreiche Zitate des Filmarchitekten ergänzt wird. Adams Lebensgeschichte, seine Erlebnisse und Erfahrungen im Filmgeschäft, aber auch seine Konzeptvorstellungen und Anekdoten stehen im Mittelpunkt der Publikationen. Interviews und Zeitschriftenartikel lassen diese Themen-

schwerpunkte auch erkennen, wobei sich die Fragestellungen auffallend oft wiederholen. Trotz ausführlicher Dokumentation nimmt keiner der Autoren zu den architekturhistorischen und soziokulturellen Begleitumständen Stellung, die aber, wie dieses Buch zeigen will, auf die Entstehung und Umsetzung der Werke Adams wesentlichen Einfluss genommen haben. Die kunsthistorische und kulturwissenschaftliche Einordnung der Arbeiten Adams für James Bond bleibt randständig, ebenso der Vergleich mit möglichen Architekturvorbildern. Obwohl Adams Leistungen auch in einigen Überblickswerken zur Filmwissenschaft Erwähnung finden, fehlt bislang eine gründliche Analyse seiner charakteristischen Architekturen der Macht in den Bond-Filmen. Eine eingehende wissenschaftliche Aufarbeitung wird in keinem der Werke vorgenommen, auch wenn Jürgen Berger, David Sylvester und Donald Albrecht erste Versuche hierzu unternehmen. Um die Macht(r)äume des Production Designers im Kontext der Zeit jedoch besser verstehen und beurteilen zu können, ist es notwendig, die Voraussetzungen, Entstehungsbedingungen und Hintergründe für sein Designkonzept näher zu beleuchten.

Der Beziehung zwischen Film und Architektur widmen sich auch Dietrich Neumann und Hans Dieter Schaal. Neumanns Katalog *Filmarchitektur: Von Metropolis bis Blade Runner* entsteht im Rahmen der gleichnamigen Ausstellung 1996 im Deutschen Filmmuseum in Frankfurt am Main. Seine Bemühungen, auf die Kunstgattung Production Design aufmerksam zu machen, bezeugen den kurzweiligen Aufschwung der filmarchitektonischen Forschung in den 1990er Jahren. Dies belegen auch Beiträge von Peter Ettedgui, Vincent LoBrutto, Georg Seeßlen und Helmut Weihsmann. Neumanns Versuch, einen chronologischen Überblick filmischer Architekturvisionen vom expressionistischen deutschen Film bis

zur amerikanischen Hollywoodproduktion am Ende des 20. Jahrhunderts zu erstellen, bleibt ein Einzelfall, so dass die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Thema Filmarchitektur weitestgehend auf einzelne Aufsätze beschränkt bleibt. Und das, obwohl die Filmdekoration schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts mit der Entdeckung des filmischen Mediums als künstlerisches Ausdrucksmittel ins Blickfeld der Diskussion gerät. Die bewegten Bilder bieten Künstlern die Möglichkeit, neue, avantgardistische Ideen in Kunst und Baukultur zu erproben. Es sind vor allem Architekten, die sich erstmals theoretisch mit dem Thema Filmarchitektur befassen. Zu ihnen gehört Heinrich de Fries, der in seinem Aufsatz *Raumgestaltung im Film* (1920/21) von der neuen Auffassung des Bildraums in der »siebten«<sup>3</sup> und jüngsten aller Künste berichtet. Seine Theorien sowie die seiner Zeitgenossen Robert Mallet-Stevens und Walter Reimann bleiben für lange Zeit ohne Nachfolge. Erst 1977 beschäftigt sich Helmut Färber in *Baukunst und Film* erneut mit den ephemeren Architekturbauten. Trotz früher Forschungsansätze sind bis zum heutigen Zeitpunkt nur wenige Schriften zum Thema Filmarchitektur entstanden, wobei auch die Notwendigkeit eines interdisziplinären Ansatzes ein Hindernis darstellen kann: Es müssen Fragen aus Kunst, Film und Kultur miteinander vereint werden – Fachdisziplinen verzichten jedoch meist auf fächerübergreifende Forschungswege. Nach wie vor besteht Bedarf an wissenschaftlichen Untersuchungen zum Thema Filmarchitektur, dies setzt jedoch voraus, dass die kunsttheoretische Diskussion den Stellenwert architektonischer Filmräume verstärkt wahrnimmt.

Um das visuelle Konzept Ken Adams für James Bond einordnen zu können, ist es notwendig, die literarische und filmische Agentenfur kennenzulernen. Das Buch *Der Fall James Bond 007: Ein Phänomen unserer Zeit*

## Einleitung

von Oreste del Buono und Umberto Eco aus dem Jahr 1966 sowie Kingsley Amis' Werk *The James Bond Dossier*, das im Jahr 1965 zeitnah zu den ersten Produktionen der Serie veröffentlicht wird, bieten hierfür noch immer die beste Grundlage. Die Schriften belegen das frühe – bereits mit der Entstehung der Filme aufkommende – Interesse an James Bond und seiner Entwicklung zum »kultursoziologischen Phänomen«<sup>4</sup>. Nur im Kontext des kulturellen Zusammenhangs und unter Berücksichtigung der großen Popularität des Helden vom Secret Service lässt sich die Entwicklung der Filmbauten vom Low-Budget-Unternehmen zum überdimensionalen Millionenprojekt nachvollziehen.

Zahlreiche Autoren haben sich in den letzten Jahrzehnten mit der Geschichte der Bond-Filme beschäftigt. Sobald ein neues Agentenabenteuer im Kino startet, findet eine Neuerscheinung über James Bond ihren Platz auf dem Buchmarkt. John Brosnan und Steven Jay Rubin gehören zu den Ersten, die sich monographisch mit den Filmen auseinandersetzen. Rubins Werk *The James Bond Films* von 1981 und *The complete James Bond movie encyclopedia* aus dem Jahr 1995 berichten dem Leser die wichtigsten Anekdoten zu den einzelnen Produktionen. Auf dem deutschen Buchmarkt erscheinen seit 1982 Erich Kocians *Die James Bond Filme* und seit 1995 *Das große James-Bond-Buch* von Siegfried Tesche in beständiger Neuaufage. Besonders hervorzuheben ist John Corks und Bruce Scivallys Bildband *James Bond: Die Legende von 007* (2002), mit dem die Autoren eine kultursoziologische Einordnung der Filme wagen. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt auch James Chapmans Schrift *Licence to Thrill: A Cultural History of the James Bond Films* von 1999. Der aktuellste Band, der sich wissenschaftlich mit dem Phänomen James Bond auseinandersetzt, stammt von Andreas Rauscher, Bernd Zywiets und Georg Mannsperger: *Mythos 007:*

*Die James-Bond-Filme im Fokus der Popkultur* aus dem Jahr 2007.

Obwohl das Interesse an den 1960er Jahren zunehmend steigt und das Jahrzehnt mittlerweile ein feststehender Begriff der sozialgeschichtlichen und politikwissenschaftlichen Forschung ist, fehlen fundierte kunsthistorische und kulturwissenschaftliche Arbeiten zu diesem Zeitraum vor allem in Bezug auf seine Bedeutung für die Wohnwelt. Adams Machträume in den James-Bond-Filmen dokumentieren den ästhetischen Zeitgeist, seine Kulissen stehen im Kontext der *swinging sixties*. Für die Analyse seiner Räume ist es wichtig, die Designentwicklung seit 1950 näher zu verfolgen, um sich ein Bild von den gesellschaftlichen Zusammenhängen zu machen. Hierfür bieten vor allem die Werke von Elain Harwood und Alan Powers (*The Sixties, life: style: architecture*; 2002), Lesley Jackson (*The Sixties: Decade of Design Revolution*; 1999) und Nigel Whiteley (*Interior Design in the 1960s: Arenas for Performance*; 1987) eine Grundlage.

Vereinzelt finden sich auch deutsche Autoren, die sich mit den Wohnmodellen und kulturellen Veränderungen der Nachkriegsjahrzehnte befassen. Dazu zählen unter anderem Susanne Holschbach mit ihrem Aufsatz *Wohnen im Reich der Zeichen: Wohnmodelle der 70er, 80er und 90er Jahre* (1995) und Hans Veigl mit seinem Text *Geplantes Glück zwischen Motorroller und Minirock* (1996). Das Themengebiet Innenarchitektur und Wohnen in den 1960er Jahren ist dennoch weitestgehend unerforscht, was noch viel Raum für wissenschaftliche Abhandlungen bietet. Das vorliegende Buch möchte seinen Beitrag dazu leisten.

Nicht zuletzt liefern die zahlreichen Gespräche und Interviews mit Ken Adam aufschlussreiche Informationen über die Entstehung seiner architektonischen Träume. Die Erläuterungen des Production Designers die-

nen als wichtige Quelle, um seine konzeptuelle Arbeitsweise kennenzulernen. Im Anhang dieses Bandes befinden sich Auszüge aus zwei Interviews der Autorin mit Ken Adam, die im November 2001 und März 2006 in London geführt wurden. Diese Gespräche widmen sich Teilaspekten seiner Arbeit für James Bond sowie seinem beruflichen und privaten Werdegang.

Je nach Quellenlage erscheinen die Zitate Adams in Englisch oder Deutsch. Da er beide Sprachen fließend beherrscht, werden seine Aussagen entsprechend der Vorlage im Original wiedergegeben.

### Der Filmarchitekt Ken Adam: Notizen zu Leben und Arbeit

»Film ist mein Leben geworden. Jeder Film ist ein neues Abenteuer mit neuen Menschen, mit denen man sich verstehen muß, um zusammenarbeiten zu können. Dadurch habe ich Erfahrung sammeln können und interessante Menschen in der ganzen Welt kennengelernt. [...] Man muß aber nicht nur Talent haben, um in meinem Beruf erfolgreich zu sein. Man braucht auch viel Glück und vor allem Mut, seine Ideen durchzusetzen und mit neuen Konzepten zu experimentieren [...].«<sup>5</sup>

### Die Flucht aus Berlin nach London

Ken Adam wird am 5. Februar 1921 als Klaus Hugo Adam in Berlin geboren. Er verbringt seine Kindheit in der pulsierenden Metropole an der Spree, der damals größten Filmstadt Deutschlands. Das elegante Apartment der jüdischen Familie Adam in der Tiergartenstraße Nr. 8 liegt im vornehmsten Viertel der Stadt. Klaus genießt eine großbürgerliche Erziehung mit Gouvernante und Hauslehrerin, bis er im Alter von neun Jahren in das Französische Gymnasium eintritt.<sup>6</sup> Sein Vater Fritz Adam, der das große exklusive Sportgeschäft *S. Adam* an der Ecke Leipzigerstraße/Friedrichstraße in Berlin-Mitte be-

sitzt, beteiligt sich in den 1920er Jahren als Ausstatter und Finanzier an Filmproduktionen wie *DAS WUNDER DES SCHNEESCHUHS* (1920; R: Arnold Fanck), *SCHLOSS VOGELÖD* (1921; R: Friedrich Wilhelm Murnau), *DIE WEISSE HÖLLE VOM PIZ PALÜ* (1929; R: Arnold Fanck, Georg Wilhelm Pabst) oder *SILBERKONDOR ÜBER FEUERLAND* (1929; R: Gunther Plüschow),<sup>7</sup> durch die auch der Sohn früh mit dem Filmgeschäft in Berührung kommt.

Aufgrund des zunehmend antisemitischen Klimas in Deutschland und der verstärkten Repressionen gegen jüdische Unternehmen flieht die Familie 1934 nach England. Der Terror der Nationalsozialisten, die Vertreibung aus der Heimat und der Verlust der Lebensgrundlage zeichnen den Vater, der wenig später im Alter von 56 Jahren stirbt. Kurz darauf wird die Familie offiziell als »refugees from Nazi oppression«<sup>8</sup> anerkannt. Der 13-jährige Emigrant, der sich nun Ken Adam nennt, besucht die Schule in Edinburgh und London. Seine Mutter Lilli eröffnet eine Pension, in der der ungarische Kameramann Gabor Pogany zu Gast ist. Durch ihn erhält Ken Einblick in die Dreharbeiten für den Film *KNIGHT WITHOUT ARMOUR* (1937; R: Jacques Feyder) mit Marlene Dietrich. Fasziniert von den Sets und überzeugt davon, Filmarchitekt werden zu wollen, besucht Adam als 17-Jähriger die Bartlett School of Architecture am University College. Begleitend sammelt er praktische Erfahrungen im Architekturbüro und Bauunternehmen C.W. Glover & Partners.<sup>9</sup> Gelegentlich zeichnet er für eine Splittergruppe des Bauhauses, die sogenannte *MARS Group*.<sup>10</sup> Bereits vor Antritt des Studiums lernt Adam den berühmten Filmarchitekten Vincent Korda (1897–1979)<sup>11</sup> kennen, der ihm zum Architekturstudium rät. Seiner Ansicht nach vermittele es die besten Grundlagen für den Beruf des Filmdesigners. Der junge Student ist beeindruckt von Kordas

## Einleitung

Studiobauten und bekräftigt später: »Vincent Korda definitely influenced my decision to become a film designer«. <sup>12</sup> Ken Adam nutzt das Studium, um Theorie und Praxis des Architektenberufs zu erlernen. Im Laufe seiner Tätigkeit als Production Designer erweist sich sein Wissen in Kunst- und Baugeschichte als unerlässlich. <sup>13</sup>

Zu Kriegsbeginn zeichnet er Pläne für Luftschutzkeller und illustriert Gebrauchsanweisungen für Gasmasken. <sup>14</sup> Ken Adam, der sich mittlerweile als Engländer und nicht mehr als Deutscher fühlt, unterbricht sein Studium und meldet sich im Oktober 1940 freiwillig zum Auxiliary Military Pioneer Corps, einer Spezialeinheit für wehrdienstleistende Emigranten, die Uniformen, aber keine Waffen tragen dürfen. Nach zweijähriger Ausbildung in England, Schottland, Kanada und den USA nimmt er als einer der wenigen deutschen Piloten in der Royal Air Force aktiv am Kriegsgeschehen teil. <sup>15</sup> Keith Howard, wie er sich nun aus Sicherheitsgründen nennt, fliegt eine Hawker Typhoon, die als stärkstes und schnellstes Kampfflugzeug der britischen Luftwaffe gilt. Als Officer-in-Charge für deutsche Dienstgruppen verlässt er schließlich im Oktober 1946 die R.A.F. als Acting Flight Lieutenant. <sup>16</sup>

### Der Weg zum Production Designer

Der Einstieg ins Filmgeschäft gelingt Ken Adam 1947 mit Hilfe seiner Schwester Loni, die für die Beschaffung von Requisiten einer Filmproduktion verantwortlich ist. Sie vermittelt die Bekanntschaft mit Andy Massey, dem Art Director der Riverside Studios in Hammersmith. Er ist es, der Ken Adam als Zeichner für die Filme *THIS WAS A WOMAN* (1948; R: Tim Whelan) und *BRASS MONKEY* (1948; R: Thornton Freeland) engagiert. <sup>17</sup> Die Begegnung mit Massey und dem Bühnenbildner Oliver Messel (1904–78) erweist sich für den jungen Adam als Glücksfall, da für viele in dieser Zeit eine berufliche Zu-

kunft im Filmgeschäft attraktiv erscheint, aber nur wenige die Chance zum Einstieg erhalten. <sup>18</sup> Von ihnen lernt der junge Schüler Grundlegendes über Stilgeschichte und den eigenen zeichnerischen Ausdruck. Aufträge großer Filmstudios wie der Warner Brothers folgen, bei denen Adam sich vor allem als Spezialist für Schiffsbauten einen Namen macht. Seinen ersten Credit <sup>19</sup> als Assistant Art Director erhält Adam schließlich für *OBSESSION* (Der Wahnsinn des Dr. Clive; 1949) von Edward Dmytryk.

1952 heiratet Ken Adam Letizia Moauro, die er kurz zuvor während der Dreharbeiten zum Film *THE CRIMSON PIRATE* (Der rote Korsar; 1952; R: Robert Siodmak) auf Ischia kennenlernt. Mit ihr kehrt er nach London zurück und entwirft zunächst die Inneneinrichtung einer der ersten Coffee Bars der Stadt, das Cul-de-Sac in der Brompton Road. Weitere Aufträge beim Film folgen für *HELEN OF TROY* (Die schöne Helena; 1956; R: Robert Wise) und *BEN-HUR* (1959; R: William Wyler). <sup>20</sup> Zu Beginn seiner Karriere werden die Erfahrungen als Assistent verschiedener Designer die entscheidenden Lehrjahre seiner kreativen Entwicklung. Richtungsweisend wird vor allem die Begegnung mit seinem späteren Mentor, dem Begründer des modernen Production Designs, William Cameron Menzies (1896–1957), der durch sein Dekor für den Film *GONE WITH THE WIND* (Vom Winde verweht; 1939; R: Victor Fleming) berühmt wird. Art Direction gewinnt seit den 1920er Jahren zunehmend an Bedeutung. Der gemalte Hintergrund des Bühnenbildners wird von den aufwendigen Studiobauten des Filmarchitekten abgelöst. Außergewöhnliche Talente vom Broadway und aus den Studios Europas strömen nach Hollywood, um in der Traumwerkstatt des künftigen Production Designs mitzuwirken. Viele der dort produzierten Werke gehen schließlich in die Geschichte der Filmarchitektur ein, auf die auch Menzies großen



Einfluss nimmt. Seine Arbeit etabliert die Szenographie endgültig als eigenständige Kunstform. 1939 erhält er für Victor Flemings legendäres Filmepos *GONE WITH THE WIND* erstmals einen Credit als Production Designer. Die Auszeichnung verleiht ihm der Produzent David O. Selznick, der seine Komposition und die neuartige Gestaltung in Technicolor würdigt. Menzies ist für alle visuellen Aspekte des Films verantwortlich: Er überwacht nicht nur die Kostüme und Kulissen, sondern auch die Kameraarbeit, die Special Effects und die Qualität der Filmkopien.<sup>21</sup> Für ihn muss ein Production Designer die unterschiedlichsten Aufgabenfelder beherrschen:

»He must have a knowledge of architecture of all periods and nationalities. He must be able to picturize and make interesting a tenement or a prison. He must be cartoonist, a costumer, a marine painter, a designer of ships, an interior decorator, a landscape painter, a dramatist, an inventor, a historical and now, an accoustical expert.«<sup>22</sup>

1928 gewinnt Menzies den ersten Academy Award für die beste Innendekoration in *THE DOVE* (1927; R: Roland West). Später entwirft Ken Adam mit ihm zusammen die Studiobauten für die Michael-Todd-Produktion *AROUND THE WORLD IN EIGHTY DAYS* (In 80 Tagen um die Welt; 1956; R: Michael Anderson), für den Adam seine erste Academy-Award-Nominierung erhält.<sup>23</sup> Menzies bestärkt den jungen Designer in seinen experimentellen und ausdrucksstarken Entwürfen, die in ihrer stilisierten Realität von starken Farbkontrasten geprägt sind. Seine Ratschläge befähigen die Kreativität des Schülers.<sup>24</sup> Auch Filmarchitekten wie Alfred Junge (1886–1964), Hein Heckroth (1901–70), Paul Sheriff (1903–60) und John Bryan<sup>25</sup> (1911–69) geben Adams Zeichnungen entscheidende Impulse. Mit ihrer Unterstüt-

zung gelingt es dem aufstrebenden Künstler, seine eigenen Ideen zu formulieren und sich seinen weniger geometrischen und im Strich freieren *scribbles* zuzuwenden.<sup>26</sup> Mit der neu gefundenen Freiheit im zeichnerischen Ausdruck verabschiedet sich Adam endgültig von seiner akademischen Vergangenheit. Das präzise Skizzieren des Architekten weicht der dramatischen Strichintensität eines Filmdesigners, der Charakter und Atmosphäre in seine Entwürfe einbringt.

### »The most brilliant and masterly designer in British films«

Ken Adams Filmographie<sup>27</sup> umfasst rund 90 internationale Produktionen, ein Gesamtwerk von eigenem filmhistorischem Rang. Regisseure wie Jacques Tourneur (1904–77), John Ford (1894–1973), Ken Hughes (1922–2001), John Frankenheimer (1930–2002), Robert Wise (1914–2005), Robert Aldrich (1918–83), Stanley Kubrick (1928–99), Terence Young (1915–94), Guy Hamilton (geb. 1922), Bruce Beresford (geb. 1940), Joseph L. Mankiewicz (1909–93) und Herbert Ross (1927–2001) verlassen sich in ihren filmischen Werken auf das visuelle Konzept des Deutschen.

Nachdem 1979 der letzte Bond-Film unter der künstlerischen Leitung Adams abgedreht ist, bietet England dem längst international bekannten Production Designer wenig Perspektiven. Schon zu Beginn der 1970er Jahre strebt Adam in die Welt von Hollywood. Trotz seiner beständigen Bemühungen um Produktionen außerhalb Großbritanniens bilden die James-Bond-Verfilmungen das Fundament seiner abwechslungsreichen Karriere. Die Realisation der Filmbauten für diese langlebigste Serie aller Zeiten<sup>28</sup> stellt gleichzeitig die kontinuierlichste Entwurfsarbeit dar, die sein Œuvre verzeichnet. Zwischen dem ersten Film *DR. NO* und seiner letzten Mitarbeit an *MOONRAKER* liegen mehr als 17 Jahre, in denen der Wandel der

## Einleitung

Formensprache in Architektur und Design erkennbar ist. Da Motive, Handlung und Figuren meist große Ähnlichkeiten aufweisen, gehört es zu Adams Aufgaben, die optische Ästhetik zu verändern und zu variieren. Die Architektur, die der Production Designer für die Bond-Filme der 60er und 70er Jahre des 20. Jahrhunderts entwirft, begründet schließlich seinen Ruf als »the most brilliant and masterly designer in British films«. <sup>29</sup>

Ken Adams Experimentierfreude und künstlerischer Tatendrang werden mehrfach ausgezeichnet. Zweimal nominiert für den British Academy Award, <sup>30</sup> erhält er 1964 für DR. STRANGELOVE OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (Dr. Seltam oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben; 1964; R: Stanley Kubrick) und 1965 für THE IPCRESS FILE (Ipcress – streng geheim; 1965; R: Sidney J. Furie) die begehrten Preise. 1975 und 1994 werden ihm für die beste Art Direction und Set Decoration je ein Oscar für BARRY LYNDON (1975; R: Stanley Kubrick) und THE MADNESS OF KING GEORGE (King George – Ein Königreich für mehr Verstand; 1994; R: Nicholas Hytner) überreicht. Seit 1995 ist Adam Mitglied im

Order of British Empire, und im selben Jahr verleiht ihm das Royal College of Art in London die Ehrendoktorwürde für seinen herausragenden Beitrag zum britischen Film. <sup>31</sup> 2008 wird er mit dem Lucky Strike Designer Award für sein Lebenswerk geehrt. Die Arbeit des gebürtigen Berliners fördert die Wiederbelebung der englischen Filmbranche, und das in einer Zeit, in der ihr der Verlust eines eigenständigen nationalen Charakters droht. Doch Adams Kulissen in James Bond sind mehr als ein Bildnis seines großen Erfolgs, sie zeichnen sich als bedeutendes architektonisches Zeitzeugnis aus, das zugleich die gesellschaftliche Modifikation widerspiegelt.

### Die Aufgaben eines Production Designers

Auf die Frage, was einen Production Designer <sup>32</sup> auszeichnet, antwortet Ken Adam, »daß man Talent und Phantasie braucht, aber auch Glück, Mut, zu seinen Überzeugungen zu stehen, und die Fähigkeit zur Kommunikation«. <sup>33</sup> Seine Worte verdeutlichen, dass der Weg zum Production Designer nicht linear vorgegeben ist. Kreative Begabung ist nicht akademisch erlernbar. Die Berufsbezeichnung Production Designer trägt Ken Adam

bereits 1959 in mehreren Filmen, nachdem er zuvor als Zeichner, Assistant Art Director und Art Director für berühmte Regisseure wie John Ford (1894–1973), Robert Aldrich (1918–83) und Jacques Tourneur (1904–77) gearbeitet hatte. <sup>34</sup>

Auf den ersten Blick lässt sich die Tätigkeit des Production Designers keiner künstlerischen Berufsgruppe eindeutig zuordnen. Das Aufgabengebiet vereint die verschiedenen Arbeitsfelder eines Architekten, bildenden Künstlers, Designers und



2. Ken Adam im War Room, DR. STRANGELOVE (1964)

Zeichners miteinander. Der Filmarchitekt entwirft in Absprache mit dem Regisseur und dem Produzenten das visuelle Konzept des Films.<sup>35</sup> Als »Auge des Regisseurs«,<sup>36</sup> wie Ken Adam seine Aufgabe als Production Designer bezeichnet, setzt er seine räumlich-ästhetischen Vorstellungen in Filmbauten um. In Zusammenarbeit mit dem Art Director<sup>37</sup> sucht er die Schauplätze aus oder baut die verschiedenen Sets. Zuvor müssen die Mitwirkenden von den visuellen Ideen überzeugt werden.<sup>38</sup> Vergleichbar mit der Tätigkeit eines Bühnenbildners am Theater, erarbeitet der Filmarchitekt den optischen Eindruck in allen Details. Dabei liegen Stilkontinuität und technische Praktikabilität in seinem Verantwortungsbereich.<sup>39</sup> Seine Tätigkeit beginnt mit der Umsetzung des Drehbuchs in Szenenbilder. In Gesprächen mit dem Regisseur über Bildinhalte und Bildstimmungen wird das Konzept entwickelt. Zeichnungen und Skizzen setzen die gedanklichen Vorstellungen anschließend in bildhafte um. Bereits Monate vor Drehbeginn treffen sich Regisseur, Produzent, Drehbuchautor und Production Designer, um ein gemeinsames Filmkonzept zu entwickeln. Ihre enge Zusammenarbeit ist unerlässlich für das Gelingen des Films. Nur dieser Austausch ermöglicht auch dem Production Designer, seine eigenen Ideen und Vorstellungen in das Filmkonzept einzubringen. Seine Beratung ist bereits während der Entstehung des Drehbuchs und der personellen Besetzung, aber auch bei den Kameraeinstellungen und beim Schnitt notwendig. Dabei kann der Regisseur dem Designer freiere Hand lassen, um sich selbst besser auf die Schauspielerführung zu konzentrieren. Noch in der Vorbereitungszeit, vor den Proben und Dreharbeiten, müssen möglichst alle Fragen und Probleme geklärt sein, damit ein reibungsloser Ablauf am Set gewährleistet ist.<sup>40</sup>

Der Production Designer entwirft das gesamte Erscheinungsbild des Films. Er verleiht

ihm einen Stil, eine Stimmung, die seiner künstlerischen Ausdrucksweise entspricht. Er ist zuständig für die Farbdramaturgie und die Drehorte, er bestimmt, welche Sets gebaut werden müssen, und entscheidet mit, wer für Kamera und Kostüme engagiert wird.<sup>41</sup> Oft sind die Schauplätze auf der ganzen Welt verteilt: »Drehorte zu finden verlangt eine ganz bestimmte Geisteshaltung«, erklärt Adam, »Du musst wie ein Jäger sein, der seiner Beute aufauert. Auch wenn man eine sehr schöne location entdeckt hat, glaubt man immer, dass hinter dem Hügel noch viel sensationellere liegen.«<sup>42</sup> Zunächst wählt Adam die geeigneten Außen- und Innenmotive, um auf dieser Grundlage Skizzen und Zeichnungen für Bauten und Studiodekors anzufertigen. Ihm zugeordnet ist die Abteilung des Art Department,<sup>43</sup> die seine Entwürfe in Modelle, farbige Grundrisse, Konstruktions- und Ausführungspläne übersetzt. Im Anschluss können die Filmkulissen gebaut und die Requisiten ausgesucht werden.<sup>44</sup> Da Adam für den visuellen Gesamteindruck im Film verantwortlich ist, übernehmen Mitarbeiter im Art Department die detaillierte Umsetzung der Entwürfe. Während der Dreharbeiten befindet sich der Production Designer in der Nähe des Regisseurs, um auf die Kamerapositionen Einfluss nehmen zu können, die seine Bauten in Szene setzen.<sup>45</sup> Der Oscarpreisträger Harry Horner, Production Designer für THE HEIRESS (Die Erbin; 1949, R: William Wyler) und THE HUSTLER (Haie der Großstadt; 1961; R: Robert Rossen), bemerkt hierzu kritisch:

»Ein Produktionsdesigner, der jede Kameraeinstellung plant, kann gefährlich werden – er tut so, als ob seine Entwürfe zusammen schon den Film ergeben würden. Ein Regisseur, der leicht zu beeindrucken ist, läuft dann Gefahr, sich mehr an diesen visuellen Vorgaben zu orientieren als an der Entwicklung der Filmfiguren. Andere Regisseure wehren sich, wenn es zu dieser Situation kommt.«<sup>46</sup>

## Einleitung

Der Production Designer verantwortet dem Produzenten gegenüber das Budget. Er hat die Aufgabe, dem Film innerhalb eines abgesprochenen Kostenrahmens ein spezifisches Erscheinungsbild zu verleihen. Die Höhe der Ausgaben entscheidet auch darüber, wann an Originalschauplätzen oder im Studio gedreht wird. Wird an einem Set mehr als drei Tage gefilmt, kann es wirtschaftlicher sein, im Studio zu arbeiten, da der Stab, den man am Set benötigt, zu groß ist. Herausnehmbare Wände (*wild walls*) erlauben der Kamera am Set zudem mehr Bewegungen, die in einem engen realen Raum nicht möglich sind.<sup>47</sup>

Die Suche nach geeigneten Drehorten und nach Informationen über die Zeit, in der ein Film spielt, kann mit Hilfe eines Research Department erfolgen. Der Production Designer Lawrence G. Paull stellt hier eine Analogie zur Schauspieltechnik des Method Acting her:

»Am Anfang steht die Recherche. [...] Ich arbeite mit dem Research Department bei MGM zusammen, und auf Anfrage bekomme ich jede Menge Bücher und Fotografien aus der jeweiligen Epoche zugeschickt. Mit meinen Recherchen will ich die richtige Atmosphäre für den Film schaffen. Zweck hat das aber nur, wenn man sich dabei auf die Hauptfigur konzentriert. Durch die Vorbereitung findet man heraus, wer diese Person ist, und erst dann entwirft man die dazugehörige Ausstattung. Wie es das Method acting gibt, so gibt es auch ein Method design: Man entwickelt eine Figur auch durch die Umgebung. Dabei stelle ich bestimmte Fragen: Wie würde diese Person leben? Mit welchen Gegenständen und Möbeln umgibt sie sich? Alle diese Elemente versuche ich in der Abteilungsabteilung in die Gestaltung einfließen zu lassen.«<sup>48</sup>

Ken Adams Entwürfe entstehen meist erst im Verlauf der Produktion. Dies ermöglicht

ihm, spontan auf neue Gestaltungsideen einzugehen: »In a Bond film, we create the design of the film as we go along. [...] We start out with a basic story line, and as location ideas and stunts come our way, we develop the finished film.«<sup>49</sup> Da die Figur James Bond bei jeder Produktion von Beginn an feststeht, entwickelt Adam für sie stets einen neuen Handlungsrahmen. Gleichzeitig müssen sich aber auch die Schauspieler den Räumen des Production Designers fügen, der durch seine Architektur die Bewegungen der Personen vorgibt.

### Die Funktion von Production Design im Film

Die Qualität eines Films entscheidet sich für Ken Adam an der Zusammenarbeit aller am Film beteiligten künstlerischen Gruppen und Gewerke. Film ist die »einzig wirkliche kollektive Kunstform«,<sup>50</sup> bei der alle Mitwirkenden in ihren Aufgaben aufeinander angewiesen sind. Auch der spanische Regisseur Luis Buñuel (1900–83) weist bereits 1927 auf das komplexe Zusammenwirken der verschiedenen Künste hin. Film müsste seiner Ansicht nach »namenlos sein, wie eine Kathedrale. Eine so große Schar von Mitarbeitern, Künstler der verschiedensten Sparten, waren am Bau dieser monumentalen Kathedrale des modernen Kinos beteiligt, alle Werkstätten, alle Techniker, Menschenmassen, Schauspieler, Szenaristen [...]. Der Dekorateur, letztes Überbleibsel aus dem Erbe, das das Theater dem Kino vermachte, tritt hier kaum in Erscheinung.«<sup>51</sup> Die meist ungenannt gebliebenen Talente hinter den Kulissen kennen die wenigsten mit Namen, obwohl jeder ihre Arbeit wahrnimmt. »Unser Auge, das Auge des Zuschauers«, betont Adam, »richtet sich häufig nur auf den Regisseur oder die Schauspieler, und wir vergessen dabei, daß ein Film das Endprodukt eines kollektiven Arbeitsprozesses ist, an dem viele »unbekannte« und »unsichtbare« Berufe

beteiligt sind. [...] Einer dieser unsichtbaren Berufe ist der des Filmarchitekten und Production Designers, obwohl sein ›Produkt‹ jedem ins Auge fällt: Es ist die Realität, die wir auf der Leinwand sehen.<sup>52</sup> Adam bekräftigt, dass alle mitwirkenden Personen »innerhalb eines übergreifenden Designstils arbeiten, wobei der Production Designer im Kopf behält, daß das Design dem Film zu dienen hat.«<sup>53</sup> Filme und ihre Architektur sind für ihn keine autonomen Kunstwerke, ihre Entstehung ist auf eine Vielzahl von Randbedingungen angewiesen. So besteht auch für Dietmar Steiner »beim Kino wie bei der Architektur, beim Film wie beim Bauwerk, keine reine Autorenschaft, keine reine Authentizität des künstlerischen Werks«.<sup>54</sup>

Die Diskussion über den Stellenwert von Set Design zeigt, dass ein stimmiges Gestaltungskonzept den Entstehungsprozess eines Filmwerks maßgeblich prägt. Seine Bedeutung darf nicht unterschätzt werden, da der Aussagewert von Filmarchitektur weit über ihre dekorative Funktion hinausgeht. Schon Walter Reimann erwähnt 1926 die steigende Publikumswirksamkeit von Dekorationen im Film. Ihre Präsenz bereichere die Ausdruckskraft der bewegten Bilder:

»Wenn nun die Stärke des Films in seiner Vielseitigkeit beruht, warum wird dann immer wieder, bewußt und unbewußt, das Interesse nur auf den Menschen, den Darsteller konzentriert? Warum beschneidet man dadurch die Wirkung des Films um die Hälfte seiner Kraft! Warum setzt man sich nicht mit der gleichen künstlerischen Energie und Überzeugung für die andere Hälfte des Films, für die Welt der leblosen Dinge und der Stimmungen, also für das, was einfach Dekoration und Ausstattung genannt wird, ein?«<sup>55</sup>

Mit seiner Aussage, ein Film sei ohne Ausstattung nicht realisierbar, deutet Reimann auf die Wechselbeziehung zwischen Schauspieler

und Kulisse hin: »Der Mensch alleine führte im Film ein nacktes Dasein, er wäre nichts ohne die dekorative Umwelt.«<sup>56</sup> □

## Anmerkungen

- 1 Webb 1996, S. 45.
- 2 Corliss/Clarens 1978, S. 27.
- 3 Die Organisatoren der *Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes* in Paris erklärten das bewegte Bild 1925 zum Kunstwerk. Zur Bezeichnung »siebte Kunst« vgl. auch Gance 1977, S. 91f; Albrecht 1989, S. 38f; Toepflich 1973, S. 12f.
- 4 Die Bezeichnung *kultursoziologisches Phänomen* prägt Schröder 1964, näheres dazu siehe auch Kapitel *Das kulturelle Phänomen James Bond*; Schröder 1964, S. 16.
- 5 Adam 2000, S. 141.
- 6 Berger 1994, S. 33.
- 7 Ebd., S. 16; vgl. auch Smolczyk 2002, S. 38.
- 8 Adam in: Ebd., S. 34.
- 9 Ebd., S. 34.
- 10 Die *MARS Group* (Modern Architectural Research Group), die sich 1933 gründet, ist eine Organisation von jungen britischen Architekten, Designern, Ingenieuren und Journalisten. Sie formen die britische Gruppe der CIAM. Gründungsmitglieder sind Wells Coates, E. Maxwell Fry, David Pleydell-Bouverie, Philip Morton Shand, Hubert de Cronin Hastings und John Gloag. CIAM und MARS Group lösen sich 1957 auf; siehe auch *The Dictionary of Art* 1996, S. 475; Frayling 1999, S. 49.
- 11 Vincent Korda wird 1910–15 an der Kunstgewerbeschule und der Kunstakademie in Budapest ausgebildet. Im Anschluss lebt er als Maler zwölf Jahre in Paris; vgl. auch Frayling 1999, S. 50; siehe auch *International Dictionary of Films and Filmmakers* 1997, S. 450.
- 12 Adam in: Frayling 1999, S. 49.
- 13 Noch heute setzt das Studium der Szenographie ein Studium der Architektur voraus. Viele Filmdesigner oder Regisseure wie z.B. Fritz Lang (1890–1976) beginnen ihre Karriere als Architekten; siehe auch Grigor 1994, S. 18; Adam 2000, S. 129; Ettetdgui/Bunstead 2000, S. 26.
- 14 Adam 2000, S. 129.
- 15 Walker 1974, S. 195; Berger 1994, S. 36.
- 16 Berger 1994, S. 36.

## Einleitung

- 17 Ebd., S. 36.
- 18 Die besseren Arbeits- und Verdienstmöglichkeiten fördern das Interesse am Beruf des Production Designers. Als neues ästhetisches Experimentierfeld bieten sich bereits den Filmarchitekten der 1920er und 30er Jahre, die mit Ausnahme von Architekten wie Hans Poelzig als Bühnen- bzw. Theatermaler begonnen haben, interessante zukunftsreiche Perspektiven. Philip French weist darauf hin, dass Art Direction ein ökonomisch wichtiger Faktor im Filmgeschäft wird. Nach Kriegsende verlagert man viele amerikanische Produktionen aufgrund des geringeren Kostenaufwands nach Europa. Junge Talente werden gesucht, die für wenig Geld eine Chance bekommen; vgl. Arns 1996, S. 8; French 1999, S. 19; LoBrutto 1992, S. 37; Riedl 1994, S. 39.
- 19 Credit bezeichnet die Liste der Beteiligten an einer Filmproduktion mit Angabe ihrer Funktion; siehe auch Rother 1997, S. 50; Berger 1994, S. 38.
- 20 Ebd., S. 38.
- 21 Siehe auch French 1999, S. 23f; Albrecht 2000, S. 119; Albrecht 1994, S. 8; LoBrutto 1992, S. 38; Ettetdgui/Bunstead 2000, S. 26; International Dictionary of Films and Filmmakers 1997, S. 560f; Corliss/Clarens 1978, S. 30; Manthey 1996, S. 188.
- 22 Menzies in: Webb 1986, S. 87.
- 23 Albrecht 2000, S. 120; French 1999, S. 25.
- 24 Albrecht 2000, S. 120; Adam 2000, S. 131; LoBrutto 1992, S. 38; Frayling 1999, S. 54.
- 25 Die Emigration kontinentaler Designer wie Alfred Junge und Lazare Meerson geben dem britischen Filmdesign neue Impulse. Auch sie fördern wie die ins Exil geflüchteten Künstler Lázló Moholy-Nagy, Marcel Breuer und Walter Gropius die Entwicklung der modernen Architektur in England; vgl. auch Albrecht 1987, S. 127; näheres über Filmdesigner aus Großbritannien in Carrick 1948.
- 26 Adam 2000, S. 131.
- 27 Zur genauen Aufistung seiner Filme siehe Anhang, S. 242.
- 28 Siehe dazu auch Helbig 1999, S. 166; vgl. auch Richards 1992, S. 231.
- 29 Sylvester 1999, S. 13.
- 30 Für GOLDFINGER und THE SPY WHO LOVED ME.
- 31 Siehe auch International Dictionary of Films and Filmmakers 1997, S. 3; LoBrutto 1992, S. 36; Goldstein 2000, S. 35.
- 32 Der Titel Production Designer setzt heutzutage eine gezielte Berufsausbildung voraus. In den angelsächsischen Ländern gibt es in der Ausbildung Design for Film and Television, Art Direction oder Production Design eine Spezialisierung für Szenenbildner. In Deutschland spiegeln die mannigfaltigen Begriffsmöglichkeiten die wenig einheitliche Ausbildungssituation wider. Es werden Bezeichnungen wie Filmbildner, Filmarchitekt, Bühnenbildner, Szenenbildner, Ausstatter, Art Director und Production Designer verwendet. Weitere Informationen über die Aufgaben eines Filmarchitekten siehe Lüdi 1994, S. 67f; vgl. auch Lüdi/Lüdi 1992, S. 45; Lüdi 2010, S. 197ff.; Seeßlen Epd 1994, S. 16f; Adam 1995, S. 49.
- 33 Adam in: Ettetdgui/Bunstead 2000, S. 25.
- 34 LoBrutto 1992, S. 35.
- 35 Adam 2000, S. 130.
- 36 Adam 1995, S. 15.
- 37 Der Unterschied zwischen Art Director und Production Designer besteht in der Verantwortung und den Aufgabengebieten. Der Production Designer berät den Regisseur nicht nur bei der ästhetischen Gestaltung des Filmraumes, sondern auch bei der Belichtung und den Kamerapositionen. Seine Aufgaben und Kenntnisse sind umfangreicher, vgl. hierzu Webb 1986, S. 87.
- 38 Adam 2000, S. 130.
- 39 Greisenegger 1982, S. 2.
- 40 Vgl. auch Hudson 1964/65, S. 27; Adam 2000, S. 130; Lüdi/Lüdi 1992, S. 43.
- 41 Vgl. Rost 1995, S. 17.
- 42 Adam in: Smoltczyk 2002, S. 134.
- 43 Zum Art Department gehören sämtliche Mitarbeiter, die bei der Ausführung des visuellen Konzeptes nötig sind: der Art Director, der als persönlicher Assistent für die praktische Organisation und das Budget verantwortlich ist. Er überwacht die »physische« Ausführung der Entwürfe, also die benötigten Bauten, und leitet das Ausstattungsteam. Hinzu kommen Zeichner, Modellbauer, Konstrukteure, Set Dresser, Maler, Stukkateure, Tischler und Kostümbildner. Der Set Designer ist im amerikanischen Filmstab für bauliche Details am Drehort verantwortlich. Der Scenic Artist

- (Kulissenmaler) fertigt nicht nur Laden- und Straßenschilder, sondern verleiht Kulissen ggf. ein älteres Aussehen. Der Set Decorator (Innenrequisiteur) kümmert sich um die Inneneinrichtung der Räume, um Möbel und Teppiche, wobei die Requisiten selbst vom Property Maker (Requisitenhersteller) angefertigt und vom Property Master (Requisiteur) verwaltet werden. Set Designer, Art Director und Production Designer übernehmen keine direkt abgegrenzten Aufgabengebiete. An einer großen Produktion sind in der Abteilungsabteilung ca. 25 leitende Mitarbeiter beschäftigt, die wiederum von über hundert Assistenten unterstützt werden; vgl. auch Neumann 1996, S. 8; Marner 1980, S. 53f; Manthey 1996, S. 188f.
- 44 Vgl. Adam 2000, S. 130f.
- 45 Ebd., S. 119.
- 46 Horner in: Manthey 1996, S. 187.
- 47 Ebd., S. 194.
- 48 Lawrence G. Paull in: Ebd., S. 181f.
- 49 Adam in: Rubin 1981, S. 153.
- 50 Adam in: Hudson 1964/65, S. 27; Adam 2000, S. 130; Berger 1994, S. 38.
- 51 Siehe Buñuel 1991, S. 105; siehe auch International Dictionary of Films and Filmmakers 1997, S. 121f.
- 52 Adam in: Rost 1995, S. 15. Wichtig erscheint in diesem Zusammenhang der Aufsatz von Greisenegger 1982, S. 1f und die Ausführungen von Leven 1978, S. 36.
- 53 Adam in: Etedgui/Bunstead 2000, S. 35.
- 54 Steiner 1994, S. 415.
- 55 Reimann 1926, S. 11.
- 56 Ebd., S. 11.