

MASSTAB UND MACHT

MOCK-UPS IN CLOSE-UP:
ARCHITEKTURMODELLE IM FILM 1927–2010

GABU HEINDL & DREHLI ROBNIK

Von den physischen Architekturmodellen, die in den derzeit 141 Spielfilmszenen in *Mock-Ups in Close-Up* auftauchen, werden auffallend viele im Szenenverlauf zerstört. Solch brachiale Zugriffe sind allerdings wohl die direkteste Form, Machtfragen zu verbildlichen, die durch das filmische Erscheinen von Modellen aufgeworfen werden: Kaputt gemacht wird hier oft, was zuviel Macht ausdrückt. Die szenische und motivische Rolle des Modells als Mittel (Instrument wie auch Medium) prospektiver Planung, also von Verfügungsmacht, ist klassischer Weise männlich definiert. So steht etwa der Protagonist von *The Fountainhead* (USA 1948), Gary Cooper, in einer Rolle, die auf Frank Lloyd Wright anspielt, vor seinem immensen Wohnturm; der radikale Individualismus, dem der Film huldigt, ist verdichtet zum Bild „ein Haus wie ein Mann“ (und umgekehrt). Einen satirischen Nachhall dieses Anblicks bietet etwa die Hawk Plaza des Bau- und Abbruch-Unternehmers Alonzo Hawk im Disney-Realfilm *Herbie Rides Again* (USA 1972): Bei der Enthüllung des H-förmigen Doppelturmmodells wird dieses von der Filmregie wie auch vom Bauherrn in Szene gesetzt, und die Kamera muss sich per Schwenk gleichsam bemühen, das viel zu große Modell eines viel zu großen Baus (dem noch dazu ein altes Feuerwehrhaus weichen soll) ins Bild zu kriegen. Die kahlen „Schuhschachtelmodelle“ in diesen und anderen Filmen muten wie Blaupausen für einen in Spielfilmbildern von Architekturmodellen auffällig häufigen Typus an: Ist für ein Massenpublikum an diesem kargen Anblick am schnellsten ablesbar, dass es um ein modernistisches Bauprojekt *en miniature* geht? Oder ist eine mit Fenstern bemalte Schuhschachtel die filmausstatterisch billigste Lösung? Vielleicht beherzigen die spartanischen Mock-ups – als solche werden Architekturmodelle bezeichnet, die im Film-Set eher Modelle darstellen, als tatsächlich solche zu sein – in diesen Filmen bloß eine Einsicht, die Beatriz Colomina in ihren Studien zu Architektur Fotografien und -modellen wie folgt formuliert: dass nämlich die Eliminierung des Details im modernen Bauen der Detailarmut von Modellen entgegenkommt. Ein prominentes Filmbild paternalistischer Machtanmaßung gegenüber einer ganzen Stadt im kleinen Maßstab bietet Francesco Rosi's *Politikrimi zur Städtebauspekulation im Nachkriegsitalien*: Ein Kollektiv der Planer, Patriarchen, Politiker und Profiteure versammelt sich in *Le mani sulla città* (I 1963) vor dem Modell eines neuen Viertels von Neapel. Schon allein mit seinem Titel bietet dieser Film eines der vielen ins Skeptische umspringenden Kippbilder zum

SCALE AND POWER

MOCK-UPS IN CLOSE-UP:
ARCHITECTURAL MODELS IN FILM 1927–2010

A conspicuously large number of the architectural models which are physically present in *Mock-Ups in Close-Up*, a video compilation currently numbering some 141 film sequences, are destroyed in the course of the clip. As drastic as such a demise may be, it is actually only an extreme visualization of the questions of power that models on celluloid raise: the ones that are destroyed are the ones that seek to demonstrate too much power. The scenographic role of the model as an instrument or medium of prospective planning, which is itself an exercise of power, has traditionally been a purely male role. The protagonist of *The Fountainhead* (USA 1948) modeled on Frank Lloyd Wright and played by Gary Cooper, for example, is shown standing in front of a colossal high-rise apartment block; the radical individualism celebrated by the film coalesces in the image of “a house like a man” (and vice versa). The Hawk Plaza built by ruthless property developer Alonzo Hawk in Disney's *Herbie Rides Again* (USA 1972) offers a satirical take on the same scene: the unveiling of the model of the H-shaped twin towers is so overdramatized by both the director and by Hawk himself that the camera has to pan out in an effort to squeeze this excessively large model of an excessively large building (which to cap it all will necessitate the demolition of an old fire station) into the frame. The bare “shoebox models” of both these movies and others like them look rather like blueprints for a type of model that is remarkably common in movies featuring architectural models. Is the minimalist appearance intended as a tip-off to the uninitiated audience that this is a modernist building project *en miniature*? Or is the main advantage of a shoebox with windows painted onto it the fact that it is cheap? Perhaps the spartan mock-ups—since these really are mock-ups of models rather than actual models—in these films simply bear out what Beatriz Colomina, in her studies of architectural photography and models, describes as modern buildings' elimination of detail, which accords very well with the dearth of detail that is a quintessential characteristic of models. One famous sequence that captures in small the paternalistic presumption of power over a whole city is to be found in *Le mani sulla città* (I 1963), Francesco Rosi's political thriller on property speculation in postwar Italy. It shows us a whole bevy of planners, patriarchs, politicians, and profiteers gathered around the model of what is to be a new quarter of Naples. Even the title of the movie marks it out as one of many skeptical takes on the iconic photograph of Le Corbusier holding his hand over a model of his Ville Radieuse and hence on the power to lay hands on the city both literally and metaphorically.

ikonisch gewordenen Foto von Le Corbusiers Hand über dem Modell der Ville Radieuse. Souveräne „Handlungsmacht“ im buchstäblichen Sinn. Kritik an der rationalistischen Planung, versinnlicht in „modellhaften“ Filmszenen: In einem britischen Krimi von 1960 führt der steife Architekt in den eigenen vier Wänden der Ehefrau das esstischgroße Modell seiner „City 2000“ vor, einer an den Plan Voisin angelehnten Idealstadt, in der der Hauptgrund moderner Neurosen – „too much contact with other people“ – eliminiert sei. Auf den Sermon des Planers reagiert dessen Teenie-Tochter mit Verachtung („that crazy city of yours – what’s it got to do with me and my life?“): In dieser Figur, dem titelgebenden *Beat Girl*, bildet sich, eben auch im Film, ein Subjekt der Kritik, das einen neuen Habitus verkörpert, jenen der planungsskeptischen Jugend-, Protest- und Gegenkulturen der 1960er. Das *Beat Girl* rückt 1960 das Architekturmodell in ein schiefes Licht. Von hier ließen sich drei historische Richtungen verfolgen: erstens die Frage des Gendering von Architektur, die in den wenigen Szenen mit Architektinnen und Modellen (wie Michelle Pfeiffer in *One Fine Day*, USA 1996) virulent wird; zweitens die in den 1960ern sich verdichtende Nutzung filmischer Mock-ups in Projekten nicht nur baulicher Art – in Planungsbesprechungen für Coups in Gangster- und für Missionen in Kriegsfilmern; drittens eine nicht pro-, sondern retrospektive Funktion von Modellen, in Filmen, die weniger auf die Planung von Wohn- als auf die Rekonstruktion von Tatorten zielen.

Wiederaufbau und Vermeidung der Konfrontation mit Schuld, verschobene Äußerungen schlechten Gewissens im postnazistischen Alltag: nicht Bauplatz, sondern Tatort. In Luis Trenkers *Schicksal am Matterhorn* (1956) streiten Sachverständige vor dem im Gerichtssaal aufgestellten Modell (samt Schluchtquerschnitt) einer Gebirgsbrücke, deren Einsturz einen Eisenbahnzug in die Schlucht gerissen hat: Konstruktionsfehler?, Materialfehler? Was ist schuld? „Papa ist doch nicht schuld an dem Unglück!“ sagt (auch in unserer Montage) quasi vorbeugend der Sohn des Brückenbauingenieurs im Off, bevor mit einem Close-up des Modells die Rekonstruktionszene beginnt, an deren Ende der Ingenieur vor lauter Schuldgefühl dem Gericht alle Auskunft verweigert.

Fritz Lang ist in der Kompilation mit gleich drei Filmen vertreten. Deren Architekturmodellenszenen führen, rückwärts gelistet, von *Das indische Grabmal* (1959) über *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931) zu *Metropolis* (1927). In *Das indische Grabmal* spricht ein deutscher Architekt mit einem Maharadscha vor dem Modell eines stadtviertelgroßen Palasts, den er ihm bauen soll, wobei er merkt, dass er sich schuldig macht: Anders als Idealstädte und Regierungsbauten, die Le Corbusier oder Louis I. Kahn für junge Demokratien auf dem indischen Subkontinent bauten, ist dieser Palast Grab und Mordinstrument (für die einzumauernde Maharani) einer monströsen Despotie. Das winzige Mordtatort-Modell in der Mitte eines von Kreisen segmentierten Fahndungsstadtplans in Langs *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* bildet als Ikone moderner, souveräner auf Lebenswelten zugreifender Staatsmacht das Bindeglied zu der Lang-Szene, mit der unsere Kompilation einsetzt: *Metropolis* – orientalische Potentaten sitzen sinnierend vor dem Modell eines Turms, der jenem auf dem Brueghel-Gemälde nachgebaut

Many “model-like” movie scenes function as critiques of rationalistic planning. In one British crime thriller of 1960, for example, a rather uptight architect presents a model of his “City 2000” to his wife in the privacy of their own four walls. The model, which fills the dining table and was clearly inspired by notions of the ideal city as in the Plan Voisin, claims to have eradicated one of the main causes of modern neurosis: “too much contact with other people.” The planner’s teenaged daughter responds to his sermon with utter contempt: “That crazy city of yours—what’s it got to do with me and my life?” This figure, the *Beat Girl* of the title, represents a new source of criticism: the skeptical student protesters and counterculture of the sixties.

Beat Girl sheds a dubious light on the architectural model and from this starting point we can make out three distinct lines of historical development: first, the usually male gendering of architecture, which becomes especially strident in those few scenes that feature female architects with their models (such as Michelle Pfeiffer in *One Fine Day*, USA 1996); second, the increasing use of mock-ups throughout the sixties for projects that are not architectural at all, such as the planning of bank robberies in gangster movies and of missions or campaigns in war movies; third, a retrospective function for models which has less to do with the planning of new housing than with the reconstruction of crime scenes.

Reconstruction coupled with the constant lame excuses of a gnawing conscience and the rigorous avoidance of all direct confrontations with guilt—aspects of everyday life in post-Nazi Germany. In *Luis Trenker’s Schicksal am Matterhorn* (1956), two experts quarrel in court in front of a model of a viaduct (which includes a cross-section of the mountainous gorge it once traversed), whose collapse resulted in a horrendous train wreck. Was it a design fault? A material weakness? Who is to blame for the disaster? “It wasn’t Papa’s fault!” the engineer’s son cautions us off screen just as the court is getting down to the job of reconstructing what went wrong. At the end however, the engineer will be so crippled with guilt that he refuses to say anything at all.

There are three sequences from movies by Fritz Lang in the compilation: one from *Das indische Grabmal* (1959), another from *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931), and one from *Metropolis* (1927). The scene from *Das indische Grabmal* shows a German architect talking to a maharajah in front of the model of a palace that he is to build for him—an edifice the size of a whole neighborhood. The architect seems to be aware of his own complicity, for unlike the ideal cities and government buildings which Le Corbusier and Louis I. Kahn were then building for the Indian subcontinent’s fledgling democracy, his palace is to serve his cruel and despotic client as both mausoleum and murder weapon (for the maharani who is to be immured there). As an icon of the modern-day state that has complete power over the world’s people inhabit, the tiny model crime scene in the middle of the street plan used for the frantic manhunt in Lang’s *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* serves as a link to the sequence with which our compilation begins, which is drawn from Lang’s *Metropolis*. This shows a group of oriental potentates sitting meditatively in front of a model of a tower, which in turn is modeled on the famous *Tower of Babel* painting by Pieter Brueghel. Our *Mock-Ups in Close-Ups*, in other words, begins with the hubris that drew the wrath of God in the form of linguistic confusion.

ist: der *Turmbau zu Babel* – mit Sündenfall und Sprachverwirrung beginnt *Mock-Ups in Close-Ups*. Auch heutige Filme bieten uns Modelle, die als Gedächtnis problematischer oder gar blutiger Vergangenheit fungieren. In Takashi Shimizus *Reincarnation* von 2005 soll ein Film in einem Hotel, das einst Mordschauplatz war, gedreht werden; das Filmteam trifft sich zur Planung vor einem Modell des Hotels, das später unsere Wahrnehmung und die der Helden in Form einer verschlungenen Kamerafahrt in sich einsaugt: Die Fahrt führt in das Mock-up und endet übersinnlich vor dem Foyer des echten Hotels. Das Modell als *mind machine*, Schnittstelle zu verräumlichter Vergangenheit: Architekturmodelle in neueren Spielfilmen, wie *The Lovely Bones* (USA 2009), *Iron Man II* (USA 2010), haben oft ein „Bewusstsein“ oder sind ein solches; allerdings so, dass ununterscheidbar ist, wo die Grenzen von Traum und Alltag, Gestern und Heute, Drinnen und Draußen verläuft. Die Inszenierung von Ununterscheidbarkeit bewirkt Orientierungskrisen im Verhältnis von Drinnen-Sein und Maßstab. Unsere Kompilation versammelt ausschließlich Spielfilmszenen mit Modellen, die als solche (und nicht als Miniatur-Trickaufnahmen) ins Bild kommen, und diesbezüglich gibt es immer wieder Momente einer erst nachträglichen Größen- und Standortbestimmung. So etwa in einer Kamerafahrt in *The Last King of Scotland* (UK 2006): Zuerst scheint es, als würden wir mit der Kamera durch Großstadtneubauten in Uganda fliegen; als jedoch plötzlich das gebäudehohe Gesicht von Diktator Idi Amin hinter der Fassade hervortritt, wird klar, dass wir in einem Modell waren – dass wir unversehens Teil von Amins Machttraum afrikanischer Modernisierung waren, wie der anfangs allzu faszinierte und seine Schuldgefühle besänftigende junge schottische Arzt, der sich ihm als Planungsberater andient. Idi Amin wird in dem Film als gefährliches Kind angesprochen (das mit einem Land wie mit Modellhäuschen spielt). Der Typus des Kind-Mannes scheint als zeitgemäßer neoliberaler Männlichkeitsentwurf generell die alten (Bau-)Patriarchen abzulösen – zumindest in Szenen, in denen John Goodman und Ben Stiller jeweils nicht kapieren, dass das ihnen bei der Firmensitzung oder Bauherrenpräsentation vorgeführte Modell (Einfamilienhausfabrik in *The Flintstones*, USA 1994, Schulungszentrum „for kids who can't read good“ in *Zoolander*, USA 2001) nur eine Miniatur ist. Sie sehen im Modell die objektivierte Planungsmacht nicht, weil sie das Prinzip des Maßstabs nicht verstehen. Allerdings: Dass Spielen mit Häusern und der Sichtbarkeit oder Ununterscheidbarkeit ihres Maßstabs nicht bloß Jux, sondern unmittelbar eine (Macht-)Frage erneuerter Urbanität ist, das verbildlicht Jacques Tati schon 1967: Am Ende von *Cours du soir* – einem Kurzfilm-Nebenprodukt seines Hauptwerks *Playtime* (F, I 1967), gedreht in dessen „Tativille“ benannter Kulissenlandschaft bei Paris – erweisen sich die monotonen Hochhausfassaden rund um das Bürohausfoyer, aus dem Tati tritt, als acht Meter hohe Kulissen auf Rädern. Zweifellos Grenzfälle von „Architekturmodell im Film“; jedenfalls aber eine Ausformung baulicher Moderne, die sich effektiv und verblüffend wegschieben lässt. Auch das ist eine Frage von Handlungsmacht.

Many contemporary movies also feature models which act as reminders of a problematic or even bloody past. In Takashi Shimizu's *Reincarnation* of 2005, for example, a film is to be shot in a hotel that was once the scene of a murder; the crew meets for a planning session in front of a model of the hotel, which thanks to the twists and turns of the camera will later suck both us and the female protagonist into its dark heart. Our journey into the mock-up ends miraculously in front of the foyer of the real hotel. The model as "mind machine," as gateway to a three-dimensional past like in more recent movies such as *The Lovely Bones* (USA 2009) and *Iron Man II* (USA 2010) is often endowed with, or actually is a "consciousness"; yet this is always handled in such a way that it is impossible to say where the dividing line between dream and reality, yesterday and today, inside and outside actually runs. The dramatization of blurred boundaries triggers a crisis of orientation in relation to interiority and scale. Our compilation brings together movie sequences in which models or mock-ups are used for what they are, and not for special effects, for example. Yet there are several occasions on which the exact size or location of the mock-up becomes apparent only later on. A tracking shot in *The Last King of Scotland* (UK 2006), for example, at first gives us the impression that we are flying through the high-rises of modern-day Uganda—until the skyscraper-sized face of Idi Amin suddenly emerges from behind a façade. It is then that we realize that we were the ones in the model, that we have inadvertently become part of the dictator's dream of the modernization of Africa (just like the young Scottish doctor whose fascination with him led him to serve him for far too long).

The movie treats Amin like a dangerous child who plays with his country like with little model houses. The type of the child-man appears to have usurped the patriarchal property developer as today's template of neoliberal masculinity—at least in those scenes in which John Goodman and Ben Stiller fail to understand that the model presented to them at the board meeting or at the client presentation (the family home factory in *The Flintstones*, USA 1994, in the former case and the training center "for kids who can't read good" in *Zoolander*, USA 2001, in the latter) is only a miniature. Their inability to understand the principle of scale means that they fail to see the model as an objectification of planning intentions. That playing with houses and a disregard for scale is not just a gag, but a question of power (one connected to issues of urban renewal) was brought to our attention by Jacques Tati as long ago as 1967. At the end of *Cours du soir*, a short film made almost as a byproduct of his magnum opus *Playtime* (F, I 1967) and shot in "Tativille," the movie set that he had built near Paris, the monotonous high-rise façades surrounding the office block out of which Tati himself emerges turn out to be eight-meter-high backdrops mounted on wheels. These are certainly borderline cases of "architectural models in film"; but they are also manifestations of a modernist architecture that can be miraculously pushed aside—which of course is also a question of power.



VIII1

Poster zum Film *Mock-Ups in Close-Up: Architekturmodelle im Film 1927–2010* (141 Spielfilmszenen mit Architekturmodellen)

Poster for the Film *Mock-Ups in Close-Up: Architectural Models in Film 1927–2010* (Scenes from 141 Feature Films showing architectural models)



Mock-Ups in Close-Up

Gabu Heindl & Drehli Robnik
2008-2012