

DIE BERLINER
PHILHARMONIE

WIM
WENDERS

DIE RUSSISCHE
NATIONALBIBLIOTHEK

MICHAEL
GLAWOGGER

DAS HALDEN
GEFÄNGNIS

MICHAEL
MADSEN

DAS SALK
INSTITUT

ROBERT
REDFORD

DAS OSLO
OPERNHAUS

MARGRETH
OLIN

DAS CENTRE
POMPIDOU

KARIM
AINOUZ

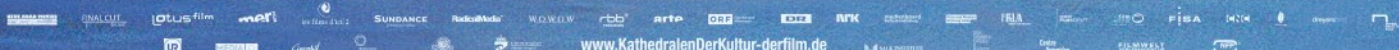
„Ein visueller Genuss“
BERLINER ZEITUNG

 **64^{te}** Internationale
Filmfestspiele
Berlin
Berlinale Special

KATHEDRALEN DER KULTUR

IN 3D
IN AUSGEWÄHLTEN KINOS AUCH IN 2D

NFP MARKETING & DISTRIBUTION * PRÄSENTIERT "KATHEDRALEN DER KULTUR" eine NEUE ROAD MOVIES PRODUKTION IN KOPRODUKTION MIT FINAL CUT FOR REAL LOTUS-FILM MER FILM LES FILMS D'ICI 2 SUNDANCE PRODUCTIONS / RADICALMEDIA WOWOW RUNDfunk BERLIN BRANDENBURG
IN ZUSAMMENARBEIT MIT ARTE ORF FILM / FERNSEHABKOMMEN DR NRK MIT UNTERSTÜTZUNG VON MEDIENBOARD BERLIN-BRANDENBURG FILM- UND MEDIENSTIFTUNG NRW DANISH FILM INSTITUTE ÖSTERREICHISCHES FILMINSTITUT NORWEGIAN FILM INSTITUTE NORDISK FILM & TV FOND FILMSTANDORT AUSTRIA
AIDE AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES DU CNC FRUIT D'OR DREYERS FOND MEDIA PROGRAMME OF THE EUROPEAN UNION PRODUZENTEN ERWIN M. SCHMIDT GIAN-PIERO RINGEL EXECUTIVE PRODUCER WIM WENDERS KOPRODUZENTEN ANNE KÖHNCKE SIGNE BYRGE SØRENSEN TOMMY PRIDONIC PETER WIRTHENSOHN
MARIA EKERHÖVD CHARLOTTE UZZI LAURA MICHALCHYSZYN SIDNEY BEAUMONT NOBUYA WAZAKI KAYO WASHIO STEPHENGRAPHE JOSEPHINE DERÖBE REGIE WIM WENDERS MICHAEL GLAWOGGER MICHAEL MADSEN ROBERT REDFORD MARGRETH OLIN KARIM AINOZ

 www.KathedraledenKultur-derfilm.de

KATHEDRALEN DER KULTUR

... ist ein 3D Filmprojekt, das sechs herausragende Bauwerke in Europa und den USA vorstellt

KATHEDRALEN DER KULTUR

... ist ein internationales Projekt, das durch seinen visionären Stil Dokumentarfilme einem großen Publikum nahe bringt

KATHEDRALEN DER KULTUR

... vereint sechs preisgekrönte Filmemacher aus Europa und den USA zu einem kreativen Team

KINOSTART 29. MAI 2014

im Verleih von NFP marketing & distribution*

DETAILS

LÄNGE **156 MIN.**

FORMAT **2D UND 3D DCP**

Als Kinofassung wird »Kathedralen der Kultur« in zwei Versionen gezeigt:

VERSION A 1 X 6 EPISODEN (156 MINUTEN MIT PAUSE)

1. WIM WENDERS / MICHAEL GLAWOGGER / MICHAEL MADSEN / ROBERT REDFORD / MARGRETH OLIN / KARIM AINOUC

VERSION B 2 X 3 EPISODEN (2 X 78 MINUTEN)

1. WIM WENDERS / MICHAEL GLAWOGGER / MICHAEL MADSEN

2. ROBERT REDFORD / MARGRETH OLIN / KARIM AINOUC

VERLEIH

NFP MARKETING & DISTRIBUTION*

KANTSTRASSE 54

10627 BERLIN

T. 030 232 55 42 13

F. 030 232 55 42 19

WWW.NFP.DE

VERTRIEB

FILMWELT VERLEIHAGENTUR GMBH

RHEINSTRASSE 24

80803 MÜNCHEN

T. 089 27 77 52 0

F. 089 27 77 52 11

INFO@FILMWELTVERLEIH.DE

PRESSEBETREUUNG

FILMCONTACT

JULIA KAINZ / KATHARINA REICHE

KASTANIENALLEE 79

10435 BERLIN

T. 030 27 90 87 00

F. 030 27 90 87 95

M. 0163 250 85 78

JULIAKAINZ@FILMCONTACT.DE

INFO@FILMCONTACT.DE



KATHEDRALEN DER KULTUR

... ist eine Produktion von Neue Road Movies (Berlin)

unter der Regie von Wim Wenders, Michael Glawogger, Michael Madsen, Robert Redford, Margreth Olin, Karim Ainouz

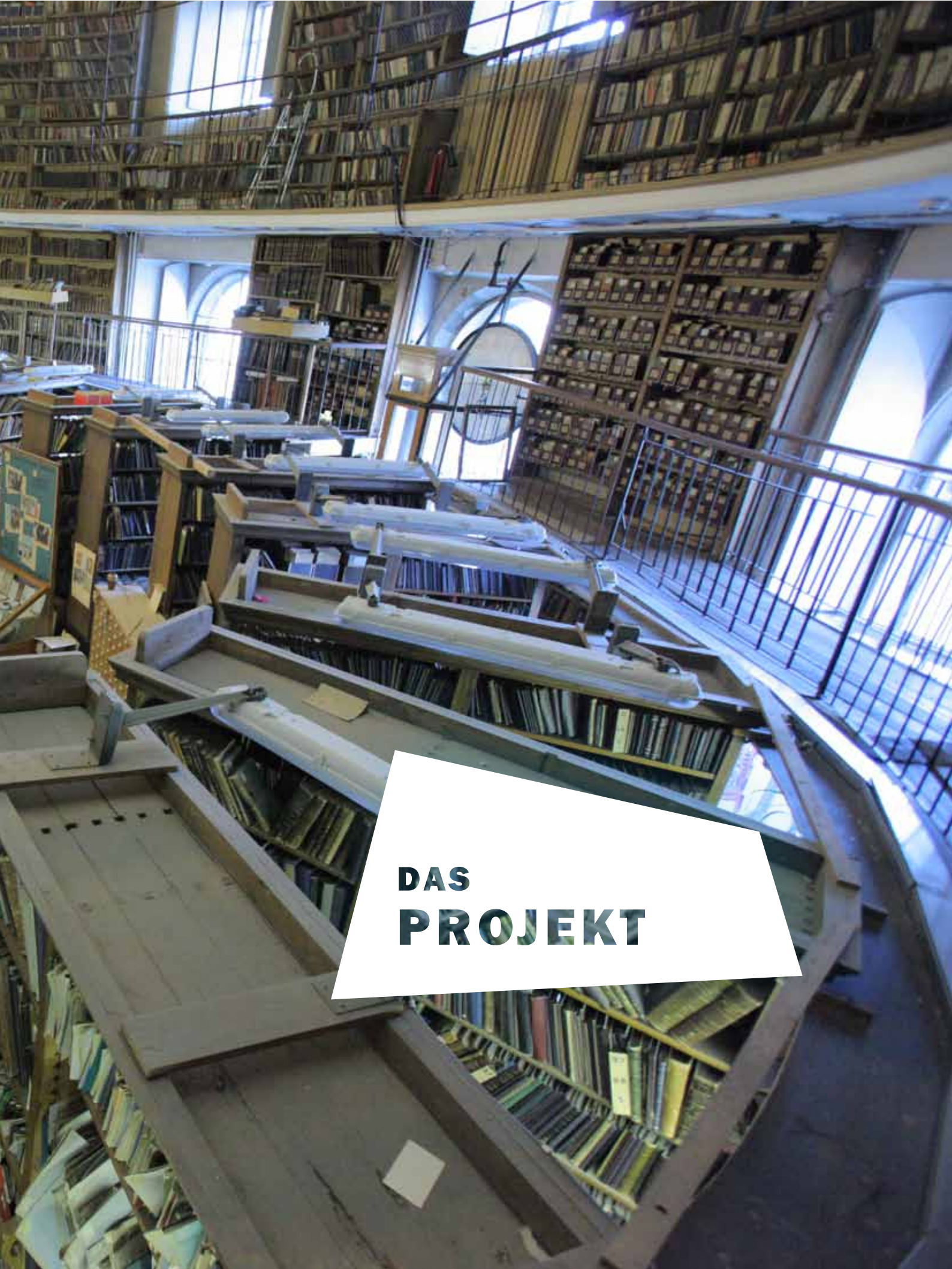
produziert von Erwin M. Schmidt, Gian-Piero Ringel **Executive Producer** Wim Wenders **koproduziert von** Anne Köhncke,

Signe Byrge Sørensen, Tommy Pridnig, Peter Wirthensohn, Maria Ekerhovd, Charlotte Uzu, Laura Michalchyslyn,

Sidney Beaumont, Nobuya Wazaki, Kayo Washio **Stereographie** Joséphine Derobe

in Koproduktion mit Final Cut for Real (Kopenhagen), Lotus Film (Wien), Mer Film (Oslo), Les Films d'Ici 2 (Paris), Sundance Productions/RadicalMedia (New York), WOWOW (Tokyo), Rundfunk Berlin-Brandenburg **in Zusammenarbeit mit** Arte, ORF Film/Fernsehabschluß **mit der Unterstützung von** Medienboard Berlin-Brandenburg, Film- und Medienstiftung NRW, Danish Film Institute, Österreichisches Filminstitut, Norwegian Film Institute, Nordisk Film & TV Fond, Filmstandort Austria, Aide aux Nouvelles Technologies du CNC, Fritt Ord, Dreyers Fond, MEDIA Programme of the European Union

Weltvertrieb Cinephil **Deutschland** NFP marketing & distribution*



DAS PROJEKT



DAS PROJEKT

Synopsis

KATHEDRALEN DER KULTUR lässt sechs hervorragende und höchst unterschiedliche Bauwerke für sich selbst sprechen. Das 3D-Filmprojekt erkundet, wie Gebäude unsere Kultur reflektieren. Aufgeladen mit den Gedanken und Gefühlen der Personen, die sie erbauten und die sie benutzen, sind diese Gebäude voller Zeugnisse der Vergangenheit, der Gegenwart und sogar der Zukunft. Sie besitzen ein Gedächtnis und sind ein Abbild unserer Gesellschaft.

Sechs renommierte internationale Regisseure verleihen dem Projekt ihren jeweils eigenen Stil und beantworten in einer unverwechselbaren Handschrift die Frage: "Wenn Gebäude sprechen könnten, was würden sie uns erzählen?"



WIM WENDERS (D)

Geboren 1945 in Düsseldorf. Medizin- und Philosophiestudium in Freiburg und Studium an der HFF in München. Gründungsmitglied und seit 1996 Präsident der European Film Academy. 2011 wurde sein 3D-Tanzfilm *Pina* im Wettbewerb der Berlinale (Außer Konkurrenz) uraufgeführt und erhielt eine Oscar-Nominierung. Dreht augenblicklich in Montreal seinen 3-D-Spielfilm *Every Thing Will Be Fine*.



Die Berliner Philharmonie

Drehbuch und Regie Wim Wenders
Produzenten Erwin M. Schmidt, Gian-Piero Ringel
Kamera Christian Rein
Schnitt Toni Froschhammer
Voice over Meret Becker
Musik Claude Debussy, Johann Sebastian Bach

Anfang der 1960er-Jahre standen sich am Potsdamer Platz zwei Bauwerke als konkurrierende Visionen für die Zukunft gegenüber: die Berliner Philharmonie, ein Zeichen der Offenheit und des Aufbruchs und die Berliner Mauer, ein Symbol der Angst und Unterdrückung. Ein halbes Jahrhundert später steht im Herzen von Berlins kulturellem Zentrum, in der einst vom Krieg verwüsteten Stadtlandschaft, nur noch Hans Scharouns legendäre Philharmonie, eine atemberaubende Ikone der Moderne.

In Wim Wenders' *Die Berliner Philharmonie* erleben wir das Gebäude durch die Augen etlicher seiner Besucher und Mitarbeiter, die alle auf ihre Art tief mit ihm verbunden sind. Wir lauschen den Orchesterproben im Konzertsaal, wo Scharoun die Bühne radikal neu erfand, indem er es wagte, sie mitten im Publikum zu platzieren. Der Film erlaubt uns Blicke und Einblicke in das Innenleben dieses legendären Hauses. Debussys »Jeux« bildet den Soundtrack für die bis heute wegweisende Architektur der Philharmonie.

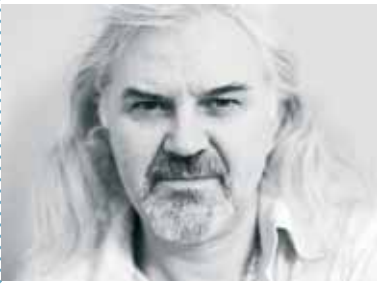
Interview

Warum haben Sie die Berliner Philharmonie für Ihren Beitrag zu »Kathedralen der Kultur« ausgewählt?

In Berlin hatte ich die Wahl zwischen zwei Gebäuden, die beide Hans Scharoun entworfen hat: die Philharmonie und die Nationalbibliothek, in der ich bereits Teile von *Der Himmel über Berlin* gedreht hatte. Ich habe mich dann liebend gerne für die Philharmonie entschieden – nicht nur ist das 1963 fertiggestellte Gebäude wunderschön (wir drehten den Film also 50 Jahre nach der Eröffnung), sondern es beruhte auch auf einem bahnbrechenden Konzept: zum allerersten Mal wurde in einem Konzertsaal die Bühne mitten im Publikum platziert. Ein halbes Jahrhundert später wirkt die Philharmonie immer noch wegweisend und außergewöhnlich und ist eine unbestrittene Ikone der Moderne. Aber auch in anderer Hinsicht war der Entwurf visionär, denn er wurde am Potsdamer Platz realisiert, im ehemaligen Zentrum der Stadt, einem nach dem Krieg völlig zerstörten Niemandsland. Während des Baus wurde plötzlich die Berliner Mauer errichtet, und damit war die Philharmonie für die nächsten Jahrzehnte isoliert. Auch das macht sie historisch so interessant.

Wie hat 3D die Schaffung dieses Films beeinflusst?

3D und Architektur ergänzen sich hervorragend. 3D lässt uns in den Raum eintauchen und als Zuschauer können wir das Gebäude, seine Architektur und die Räumlichkeiten auf eine Art erleben, die mit 2D einfach nicht zu erreichen ist. Die Beziehung zwischen dem Medium 3D und dem Gegenstand seiner Betrachtung ist aber fragil. Man kann die 2D-Filmsprache nicht einfach in 3D übersetzen, sondern muss tatsächlich eine neue Sprache entwickeln. Auch die akustische Wahrnehmung verändert sich durch 3D. Lange Zeit war der Kinoklang sehr viel komplexer als das Bild. Durch die Erfindung von Stereo wurde das Klangerlebnis räumlich. Doch erst im 3D-Kino bekommen unsere Augen endlich die Freiheit, an die unsere Ohren schon so lange gewöhnt sind. Der kreative Einsatz von 3D steckt noch in einer sehr frühen Entwicklung, und mit *Kathedralen der Kultur* wollen wir die kreativen Möglichkeiten dieses neuen Mediums weiter ausloten.



MICHAEL GLAWOGGER (A)

Geboren 1959 in Graz. Studium am San Francisco Art Institute und an der Wiener Filmakademie. Arbeitete als Filmemacher, Fotograf und Autor und pendelte zwischen filmischen Formen und Genres. Mit *Whores' Glory* vervollständigte er 2011 seine Trilogie zum Thema Arbeit. Michael Glawogger verstarb am 22. April 2014 bei den Dreharbeiten zu seinem neuen Dokumentarfilm *Untitled in Liberia*. Sein Beitrag über *Die Russische Nationalbibliothek für Kathedralen der Kultur* ist eines seiner letzten filmischen Projekte.



Die Russische Nationalbibliothek

Drehbuch und Regie Michael Glawogger
Produzenten Tommy Pridnig, Peter Wirthensohn
Kamera Wolfgang Thaler
Schnitt Monika Willi
Voice over Gennadi Vengerov
Musik Wolfgang Mitterer
Künstlerische Mitarbeit Viola Stephan

Seit ihrer Einweihung im Jahr 1814 hat die von Yegor Sokolov entworfene Russische Nationalbibliothek in St. Petersburg die turbulente Geschichte des Landes miterlebt. Ihre Mauern behüten ein Reich der Gedanken, das mit großer Sorgfalt und Zärtlichkeit von den meist älteren Bibliothekarinnen gepflegt wird. Das Echo ihrer Schritte in den labyrinthartigen Gängen unterstreicht die Stille in den meist leeren Lesesälen.

In Michael Glawoggers *Die Russische Nationalbibliothek* kommt die ehrwürdige Bibliothek durch Auszüge aus einigen ihrer größten Schätze zu Wort. Jenseits ihrer Mauern allerdings pulsiert eine Welt, die mehr und mehr auf die virtuelle Speicherung von Daten und Information vertraut und in der Bibliotheken und Buchläden langsam an Bedeutung verlieren. Der Film setzt der vergänglichen Schönheit der Bücher und ihrer Schutzräume ein Denkmal.

Interview

Warum haben Sie die Russische Nationalbibliothek für Ihren Beitrag zu »Kathedralen der Kultur« ausgewählt?

Als ich die Einladung bekam, einen Film zum Projekt Kathedralen der Kultur beizusteuern, war mein erster Gedanke: Ich will eine Bibliothek filmen. Bibliotheken sind vollgepackt mit allem Möglichen an Ideen und Gedanken; sie sind materialisierte Mannigfaltigkeit, Verkörperung einer Geistesgesamtheit. Bibliotheken sind mehr als bloße Gebäude. Bibliotheken sind selbst wie Bücher mit sehr vielen vollgeschriebenen Seiten. Als wir dann anfangen darüber nachzudenken, welche Bibliothek es denn sein solle, hatten wir bald ein Problem: Jede Bibliothek mit einem gewissen Rang und Klang (Vatikan, Oxford...) wirkte so, als könne man sie nicht angemessen filmen – zu viele Verbote. Also näherten wir uns dem Ganzen von der Größenfrage her. St. Petersburg streitet sich mit Peking darüber, wessen Sammlung die meisten Bände umfasst, wobei beide wahrscheinlich gar nicht wissen, wie viele es jeweils wirklich sind. Ich hatte dann eine Reise zu diesen beiden sowie noch einigen anderen riesigen Bibliotheken geplant, begann in St. Petersburg, und blies den Rest des Trips gleich ab – diese Bibliothek ist ein offenes Buch, die war perfekt.

Neue Road Movies **KATHEDRALEN DER KULTUR**

Wie hat 3D die Schaffung dieses Films beeinflusst?

Als ich die ersten Muster sah, fiel mir auf, dass es zwei Arten von Bildern gab, die wirklich fabelhaft funktionierten: das waren die Entdeckungsreisen durch das Labyrinth sowie die Nahaufnahmen. Wenn man den Büchern mit der 3D-Kamera nahe kommt, dann sieht man selbst die winzigsten Details: den kleinsten Knick, die leichteste Bräunung – das Alter dieser Objekte wird gegenständlich, greifbar – die Bücher werden Lebewesen. Als wir dann diese wunderschöne alte Bibel mit ihren unglaublich ausdrucksstarken Farbdrucken von der Schöpfungsgeschichte filmten, dachte ich plötzlich: 3D darf nicht nur die Räume erforschen, in denen die Bücher stehen – 3D muss in die Bücher selbst hinein und diese erforschen. Und so nahmen wir uns einen dieser Drucke – wie Gott den Menschen erschafft –, verwandelten ihn in ein 3D-Bild und fügten das dann im Film in die Bibel ein. Da hatten alle das Gefühl: dafür ist 3D da, nämlich Räume zu erschließen, wenn nicht gar zu schaffen, die es vorher noch nicht gab.



MICHAEL MADSEN (DK)

Geboren 1971 in Kopenhagen. Studierte Kunstgeschichte und ist tätig als Regisseur und Konzeptkünstler; Gründer und künstlerischer Leiter der Sound/Gallery in Kopenhagen. Sein Dokumentarfilm *Into Eternity* (2010) porträtiert das weltweit erste nukleare Endlager. *The Visit: A Film On The Ultimate Copernican Revolution* befindet sich derzeit in Postproduktion.



Das Halden Gefängnis

Drehbuch und Regie Michael Madsen
Produzenten Anne Köhncke, Signe Byrge Sørensen
Kamera Wolfgang Thaler
Schnitt Janus Billeskov Jansen
Voice over Benedicte C. Westin
Musik Karsten Fundal

Das norwegische Halden Gefängnis wurde vom dänischen Architekturbüro EMA entworfen und vom Time Magazine als „das humanste Gefängnis der Welt“ bezeichnet. Seit der Eröffnung 2010 sitzen in dem Hochsicherheitsgefängnis einige der gefährlichsten norwegischen Kriminellen ein. Doch können gitterlose Fenster und Panoramablicke auf die umgebende Natur knallharten Kriminellen wirklich helfen? Kann ein Gefängnis überhaupt jemals »human« sein?

Traditionell werden Gefängnisse als Bestrafungsinstitutionen gestaltet – in ihnen drückt sich das Limit der gesellschaftlichen Toleranz aus. Doch Michael Madsen zeigt in *Das Halden Gefängnis* wie diese Anstalt diesen Trend umkehrt und »normales Leben« imitiert. Seine frei schwebende Kamera bildet einen Gegenpol zur Haftsituation der Insassen – so zeigt Madsen die dünne Trennlinie zwischen dem humanistischen Konzept der Rehabilitation und dem Bedürfnis nach Rache und Bestrafung innerhalb der Gesellschaft.

Interview

Warum haben Sie das Gefängnis Halden als »Kathedrale der Kultur« porträtiert?

In einem Gefängnis zeigt sich, wie die Gesellschaft die eigene Bevölkerung mit dem extremen Mittel der erzwungenen Ausgrenzung bestraft. Das Gefängnis Halden entstand 2010 in Norwegen, und interessant daran ist, dass das gesamte Design von dem Gedanken der Rehabilitation ausgeht: die Kriminellen, die hier inhaftiert sind, sollen bessere Menschen sein, wenn sie entlassen werden. In diesem speziellen Gefängnis, das vom Time Magazine als »das humanste Gefängnis der Welt« bezeichnet wurde, wird dieses Ideal bis an seine Grenzen ausgereizt. Dieses Gesamtkunstwerk der Resozialisierung ist ein Beispiel dafür, wie dieser Staat sich ausdrücken möchte. Vor 100 Jahren waren Haftanstalten in erster Linie Demonstration der Macht, der Autorität. Das Halden Gefängnis ist das Gegenteil davon. Was nicht heißen soll, dass hier keine Macht ausgeübt wird. Was sagt aber eine solche Darstellung der Macht und der Autorität über das Selbstverständnis einer Gesellschaft aus?

Wie hat 3D die Schaffung dieses Films beeinflusst?

Ich habe bereits einen Film in 3D gedreht (*The Average of the Average*), in dem ich auch historische 3D-Bilder (1880er – 1910er Jahre) verwendet habe. Mich interessiert die seltsame körperlich-visuelle Präsenz von 3D wirklich sehr. Beim Halden Gefängnis bietet sich 3D besonders an: Architektur ist hier räumlich gewordene Psychologie. Das Ideal der Architektur besteht eigentlich darin, die Grenzen zwischen dem Drinnen und dem Draußen aufzuheben – letztlich vielleicht auch zwischen Kultur und Natur. Doch ein Gefängnis ist genau das Gegenteil. Der Film ermöglicht den Zuschauern, einen Raum zu betreten, den die Gesellschaft abgegrenzt und verschlossen hat – im Gegensatz zu ihren anderen architektonischen Ausdrucksformen, deren gemeinsamer Nenner ja meist darin besteht, dass sie der Öffentlichkeit dienen. Ich hoffe das 3D die Zuschauer in das Reich modernster Rehabilitationstechnologie versetzt. Mit diesem Film habe ich versucht das Unsichtbare zu zeigen – was mich als Filmmacher besonders herausfordert – und damit die Frage nach dem Sichtbaren in einer Gesellschaft zu stellen.



ROBERT REDFORD (USA)

Geboren 1936 in Santa Monica, USA. Tätig als Schauspieler, Regisseur, Produzent und Umweltaktivist. 1981 erhielt er einen Oscar für sein Regiedebüt *Ordinary People* und 2001 den Ehren-Oscar für sein Lebenswerk und seine Arbeit als Gründer des Sundance Institute. Mit dem Sundance Institute und Film Festival fördert er innovative unabhängige Filmemacher. In J.C. Chandors Überlebensdrama *All Is Lost* ist er derzeit in den Kinos zu sehen.



Das Salk Institut

Regie Robert Redford
Produzenten Laura Michalchyshyn, Sidney Beaumont
Executive Producers Robert Redford, Jon Kamen, Justin Wilkes
Drehbuch Anthony Lappé
Kamera Ed Lachmann
Schnitt Jim Helton
Voice over Jonas Salk, Louis Kahn, Clodagh O'Shea, Thomas D. Albright, Greg Lemke, Jessie Vermillo
Musik Moby

1959 bat der berühmte Virologe Jonas Salk den Architekten Louis Kahn, seinen Traum von einer neuen Art Forschungsinstitut zu entwerfen – er wünschte sich einen Ort, wie er sagte, an dem sich Picasso zu Hause fühlen würde. Salk stellte sich ein „Kloster“ an der kalifornischen Küste vor, wo die Wissenschaftler im Einklang mit der Natur und weit abseits der Ablenkungen durch die moderne Welt arbeiten konnten. So ergab sich die einzigartige Zusammenarbeit zweier Männer, die zu den außergewöhnlichsten Köpfen des 20. Jahrhunderts zählen.

Robert Redfords *Das Salk Institut* offenbart Kahns außergewöhnlichen Entwurf als modernes Meisterwerk, als Hommage an den rechten Winkel. Der Film ist eine Reflexion über die existenzielle Qualität eines Ortes. Kann die Seele eines Bauwerkes die Menschen, die in ihm arbeiten so beeinflussen, dass sie Außergewöhnliches vollbringen? Untermalt von Mobys Musik porträtiert der Film auf meditative Weise einen monumentalen Ort und zwei Denker, deren Überzeugung es war, dass Gestaltung den humanistischen Idealen dienen kann.

Interview

Warum haben Sie das Salk Institut als »Kathedrale der Kultur« porträtiert?

Für mich kamen eine Reihe Bauwerke in Frage, aber das Salk Institut in La Jolla beeindruckt mich besonders. Ich hatte mich schon früher mit dem Bauwerk beschäftigt, weil ich in Los Angeles gar nicht weit davon aufgewachsen bin – ich habe miterlebt, wie die Polio-Epidemie damals bedrohliche Auswirkungen annahm. Als Elfjähriger war ich selbst davon betroffen, aber ich war kein schwerer Fall. Als Jonas Salk dann den Polio-Impfstoff entwickelt hat war das eine bahnbrechende Nachricht. Das Gebäude ist sehr euklidisch, sehr geometrisch, es hat spitze Winkel, die sehr kraftvoll, sehr dynamisch wirken. Besonders beeindruckend ist die Öffnung zwischen den beiden Flügeln, denn sie führt in die Unendlichkeit des Meeres und des Raumes. Also wandte ich mich an den kreativen und experimentierfreudigen Kameramann Ed Lachman und fragte ihn: Können wir das Gebäude mit all seinen Winkeln filmisch einfangen und würdigen?

Wie hat 3D die Schaffung dieses Films beeinflusst?

Ich erlebe 3D mit gemischten Gefühlen. Als ich 14 oder 15 war, überschlug sich Hollywood förmlich wegen des ersten 3D-Films *Bwana Devil*. Darin geht es um Afrika, um Eingeborene mit Speeren und so weiter. Also wollten mein Bruder und ich heimlich ins Kino gehen. Wir liehen uns Smokings, versteckten uns in der Herrentoilette bis der Film angefangen hatte und schlichen dann in den Saal, um den Film zu sehen. Der Film war furchtbar – wir haben es beide nicht ausgehalten. Aber wir warteten ja auf den Augenblick, in dem ein Speer direkt in die Kamera geschleudert wird. Natürlich zuckten alle Zuschauer zurück – und das war es auch schon. Das war mein Erlebnis mit 3D. Hier wollte ich einen Film machen, nicht in erster Linie einen Dokumentarfilm. Mein Ansatz und meine Erwartung an 3D war, dass es mir helfen würde die außergewöhnliche Architektur, die spitzen Winkel, intensiv erlebbar zu machen. Das war eine Herausforderung und ich liebe Herausforderungen.



MARGRETH OLIN (NO)

Geboren 1970 in Stranda, Norwegen. Journalismus- und Filmstudium in Bergen und Oslo. Dreht und produziert Dokumentar- und Spielfilme, inszeniert Theaterstücke. Der Fokus ihrer Arbeit liegt auf sozialen und politischen Themen. Ihr Spielfilmdebüt *The Angel* war der norwegische Oscar-Beitrag 2010. Ihr Dokumentarfilm *Nowhere Home* erhielt den norwegischen Filmpreis 2013.



Das Oslo Opernhaus

Regie Margreth Olin
Drehbuch Margreth Olin, Bjørn Olaf Johannessen
Produzentin Maria Ekerhovd
Kamera Øystein Mamen
Schnitt Michal Leszczyłowski
Voice over Margreth Olin
Musik Christoph Willibald Gluck, Igor Strawinsky, Olga Wojciechowska

2008 etablierte sich ein elegantes neues Bauwerk in dem von Problemen belasteten Hafen im Zentrum von Oslo. Das vom Architekturbüro Snøhetta gestaltete Opernhaus erwächst aus dem Fjord und beherbergt die Norwegische Oper und das Ballett. Sein scheinbar endloses, schneeweißes Marmordach und das elegante Interieur ziehen gleichermaßen Besucher an. Die Architektur lässt hier die üblicherweise strikte Trennung zwischen innen und außen verschwimmen – und bietet so eine einzigartige Mischung aus Hochkultur und Naherholung.

Margareth Olins *Das Oslo Opernhaus* dokumentiert die zahllosen Menschen, die das schneeweiße Dach täglich überqueren, und Hunderte von Mitarbeitern und Performern des Hauses, die das Leben „dort oben“ auf die Bühne übertragen. Olin zeigt mit ihrem Film, wie sehr dieses Gebäude eine Symbiose von Kunst und Leben darstellt.

Interview

Warum haben Sie das Oslo Opernhaus als „Kathedrale der Kultur“ ausgewählt?

In der Stadt steht ein neues Gebäude, das in aller Munde ist. Wer Oslo besucht, muss es sich einfach ansehen, es betreten, über das Dach gehen, darum herumgehen, das Innere erkunden. Ankunft und Abreise. Dies ist das Viertel der Träume. Exit Oslo. All jene auf der Flucht, die Obdachlosen, Prostituierten und Drogenabhängigen, die in diesem Viertel wohnten – sie sind verschwunden. Oslos dunkles Herz ist verschwunden und wurde durch diese weiße Kathedrale ersetzt. Deshalb wollte ich in meinem Film auch den Tod ansprechen und das, was danach kommt. Die Snøhetta-Architekten wollen mit diesem Gebäude die Werte der norwegischen Sozialdemokratie ausdrücken. Und einer dieser Werte ist die Gleichheit. Die Einzigartigkeit dieses Opernhauses sehe ich darin, dass das Draußen und das Drinnen gleich wichtig sind – beides kann man unabhängig voneinander erfahren. Das Bauwerk ist nicht nur dazu da, dass die Menschen dort Kunst erleben oder den Ausblick auf den Fjord und die Stadt genießen – das Gebäude selbst ist ein Kunstwerk.

Wie hat 3D die Schaffung dieses Films beeinflusst?

3D hat für mich einen emotionalen Anteil. Ich wollte mich auf die Menschen konzentrieren, auf ihre Gesichter und Körper, auf ihren Blick in die Kamera, auf ihre Beziehung zum Gebäude – und nicht auf das Gebäude an sich. Bei den Dreharbeiten haben mich die Aufnahmen des Balletts »Cygne« sehr berührt, in denen auf der Bühne der Schwan stirbt. Ich spürte wirklich, dass wir der Tänzerin auf eine Weise nahe kommen, die für mich ein völlig neues Erlebnis darstellt. Möglich wurde das durch 3D. Auch meinen nächsten Dokumentarfilm möchte ich in 3D drehen. Ich will in dieser Richtung weiterarbeiten und dieses neue Ausdrucksmittel erforschen. 3D hat mir neue Werkzeuge an die Hand gegeben, um auszudrücken, was ich sehe. Es ist magisch.



KARIM AÏNOUZ (BR/D)

Geboren 1966 in Fortaleza, Brasilien. Studierte Architektur in Brasilia und Film in New York. Er dreht Spiel- und Dokumentarfilme und unterrichtet Drehbucharbeit. Seine Kunstinstallationen wurden weltweit ausgestellt. Sein Spielfilmdebüt *Madame Sata* hatte 2002 in der Reihe »Un Certain Regard« in Cannes Premiere. Sein Spielfilm *Praia Do Futuro* läuft im diesjährigen Berlinale Wettbewerb.



Das Centre Pompidou

Drehbuch und Regie Karim Aïnouz
Produzentin Charlotte Uzu
Kamera Ali Olcay Gözkaya
Schnitt Toni Froschhammer
Voice over Deyan Sudjic
Musik Al Laufeld

Das Centre Pompidou wurde 1977 von Renzo Piano und Richard Rogers gebaut und stellt ein demokratisches Versprechen als eine verspielte Utopie dar, die einer großen Bandbreite von Besuchern ein ebenso breites Kulturangebot bietet. Das Centre Pompidou erinnert an einen geschäftigen Flughafen, der von der Energie erwartungsvoller Reisender aufgeladen ist. Ähnlich begeistert strömen hier die Besucher durch die Kunstgalerien, Archive und Bibliotheken, Veranstaltungsräume und Kinos, ins Restaurant und auf die Aussichtsplattform.

Karim Aïnouz' *Das Centre Pompidou* zeigt einen Tag im Leben dieses Pariser Wahrzeichens, gleitet durch die futuristischen, gläsernen Rolltreppenröhren, hält inne beim dramatischen Blick über Paris und in den reichen Sammlungen moderner Kunst und führt uns in die verborgenen Räume. Das Centre Pompidou ist wie ein Riesenmagnet im Zentrum der Stadt und der Film fängt die magische Anziehungskraft ein, die das Gebäude auf Einheimische und Fremde, Routiniers und Erstlinge ausübt.

Interview

Warum haben Sie das Centre Pompidou als „Kathedrale der Kultur“ ausgewählt?

Ich wollte meinen Film über ein Gebäude machen, zu dem ich eine persönliche Beziehung habe, und als ich mich schließlich für das Centre Pompidou entschied, lag das eigentlich auf der Hand. Als ich Mitte der 1980er-Jahre nach Paris zog, als 17-jähriger, spielten das Gebäude und der Platz davor eine große Rolle für mich, den Ort empfand ich immer als einladend und offen. Die große Eingangshalle erinnert mich immer wieder an den Ankunfts und Abflugbereich eines außergewöhnlichen Flughafens – von hier aus können wir Reisen in die vielfältige und komplexe Welt unserer heutigen Kultur unternehmen. Von hier aus bekommen wir Zugang zu den Kunstgalerien, den Kinos und den Veranstaltungssälen des Centre. Ich empfinde das Centre als Startplattform für diese Reisen, als Hort moderner, zeitgenössischer Kunst und als Ort kultureller Experimente. Ich wollte das Centre wie eine Person in einem Film zeigen, in all seiner Komplexität und Widersprüchlichkeit.

Wie hat 3D die Schaffung dieses Films beeinflusst?

Einer der interessantesten Aspekte an 3D ist die Illusion, die es uns bietet, tatsächlich an einem Ort zu sein. Die Wahrnehmung etwas zu sehen, verwandelt sich also in die Illusion, es tatsächlich zu erleben. Vor Beginn dieses Projektes konnte ich mir das noch nicht vorstellen. Mich interessierte ein Gebäude, das in 3D sehr fotogen wirken würde und das Centre Pompidou hat etwas, das sehr gut zu diesem Medium passt: seine Transparenz, seine ausladenden und farbenfrohen Ausmaße, seine exponierte Struktur. Ich möchte, dass der Film das Gefühl vermittelt, durch den Körper des Centre zu schweben, dass er Innen und Außen verbindet. Ich möchte den Kontrast und die Reibungen zeigen, die sich durch die Begegnung der Stadt mit der industriell anmutenden Architektur des Gebäudes ergeben – diese Möglichkeit eröffnet sich mir durch 3D. Außerdem kann 3D dem Inhalt des Films eine emotionale Dimension geben. Wenn man das kreative Potenzial von 3D ausschöpft, ergibt sich das Gefühl, das Bild fast berühren zu können. Das Bilderlebnis gewinnt buchstäblich an Tiefe. Ich erlebe 3D als eine besondere Farbe auf meiner Palette.



DAS KONZEPT

Umkehrung der Perspektive

In **KATHEDRALEN DER KULTUR** sind die Bauwerke nicht mehr passive Gehäuse für Besichtigungen, Arbeitsplätze, Forschungsarenen oder einfache Unterhaltungsschauplätze. Vielmehr entwickeln die Gebäude ein Eigenleben und übernehmen selbst eine Hauptrolle, um die Zuschauer durch die Räume zu führen. Die Filme vermeiden die Perspektive von Menschen, die sich das Bauwerk ansehen: Es geht umgekehrt um den Blickwinkel des Gebäudes, das die Menschen beobachtet.

Ähnlich wie viele andere Dokumentarfilme kommen in **KATHEDRALEN DER KULTUR** sowohl fiktive als auch dokumentarische Elemente zum Einsatz. Der Film entwickelt seine emotionale Erzählstruktur aus der Hauptfigur – dem Gebäude, das seine Geschichte aus der eigenen Perspektive darstellt.

In jedem Film beantwortet der Filmemacher die Frage: »Wenn Gebäude sprechen könnten, was würden sie uns erzählen?« Aus den Antworten ergibt sich eine Persönlichkeit, und der Dialog entsteht aus der Funktion des Gebäudes und des architektonischen Raums. Entsprechend ist die Seele des Bauwerks männlich oder weiblich, jung oder alt, leidenschaftlich oder distanziert, sanft oder mitreißend...

»Baukunst ist immer
raumgefasster
Zeitwille.« LUDWIG MIES VAN DER ROHE

Sechs Stilrichtungen, eine künstlerische Vision

Die sechs Filmemacher gestalten ihren jeweiligen Film in ihrem eigenen visuellen Stil und mit ihrer eigenen künstlichen Handschrift. Sie haben sich das Bauwerk ausgesucht und bestimmen auch den Blickwinkel, aus dem sie es betrachten. Der Schwerpunkt jedes Films ergibt sich aus dem persönlichen Interesse des Filmemachers und betont somit unterschiedliche Aspekte im Verhältnis zwischen Bauwerk und Gesellschaft.

Alle sechs Filme sind in 3D gedreht und für eine Präsentation in 3D konzipiert. Die Kamera bewegt sich durch das Gebäude, die Wiedergabe in 3D vermittelt das Gefühl, sich tatsächlich im Raum zu bewegen. In den Zuschauern entsteht der Wunsch, die Leinwand zu durchdringen und die vom Filmemacher geschaffene atemberaubende Tiefe auszuloten. Auch in 2D entwickeln die Filme durch die dramatische Kameraführung und die Gestaltung eine außergewöhnliche Nähe zum architektonischen Objekt.

KATHEDRALEN DER KULTUR vereint als 3D-Filmprojekt sechs renommierte Regisseure unter einem kreativen Dach.



DER **PRODUZENT**

Neue Road Movies (Berlin)

Neue Road Movies wurde 2008 von Wim Wenders und Gian-Piero Ringel in Berlin gegründet.

Unser Ziel ist es, mit innovativen Filmemachern zu arbeiten. Wir konzentrieren uns dabei auf internationale Koproduktionen mit einem crossover Potential. Der Erfolg von Wim Wenders' 3D Tanzfilm *Pina* hat die *Neue Road Movies* als einen europäischen Vorreiter im Bereich 3D Film etabliert. Ungeachtet dessen gilt unser Interesse weiterhin guten Geschichten, individuellen Handschriften und neuen Erzählformen.

Die Produzenten der *Neuen Road Movies* sind Wim Wenders, Gian-Piero Ringel und Erwin M. Schmidt; unterstützt werden sie von Martina Hedwig, Stefanie Röders, Claire Brunel und Christine Rennert.