

**Annette Dorgerloh und
Marcus Becker (Hg.)**



Alles nur Kulisse?!

**Filmräume aus der
Traumfabrik Babelsberg**

Alles nur Kulisse?!

Copyright © VDG-Weimar

Annette Dorgerloh und Marcus Becker (Hg.)

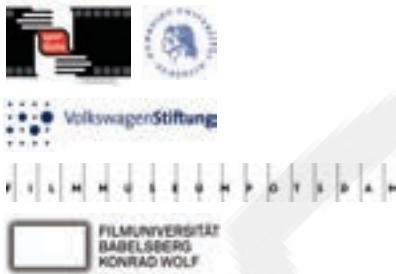
Alles nur Kulisse?!

Filmräume aus der Traumfabrik Babelsberg

SCENOGRAPHICA. Studien zur Filmszenographie 1

SCENOGRAPHICA. Studien zur Filmszenographie,
hg. von Annette Dorgerloh und Marcus Becker, Bd. 1

Dieser Band erscheint anlässlich der gleichnamigen Ausstellung im Filmmuseum Potsdam (4. Dezember 2015 bis 4. Dezember 2016), konzipiert vom Filmmuseum Potsdam in Kooperation mit dem Forschungsprojekt *Spielräume. Szenenbilder und -bildner in der Filmstadt Babelsberg* am Institut für Kunst- und Bildgeschichte der Humboldt-Universität zu Berlin, gefördert durch die VolkswagenStiftung, Kulturland Brandenburg und die Stadt Potsdam.



© Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, Weimar 2015

Besuchen Sie uns im Internet unter
→ www.vdg-weimar.de

VDG Weimar startete 2000 den täglichen Informationsdienst für Kunsthistoriker
→ www.portalkunstgeschichte.de

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme digitalisiert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Die Angaben zum Text und Abbildungen wurden mit großer Sorgfalt zusammengestellt und überprüft. Dennoch sind Fehler und Irrtümer nicht auszuschließen, für die Verlag und Autor keine Haftung übernehmen. Verlag und Herausgeber haben sich nach besten Kräften bemüht, die erforderlichen Reproduktionsrechte für alle Abbildungen einzuholen. Für den Fall, dass wir etwas übersehen haben, sind wir für Hinweise der Leser dankbar.

Gestaltung & Satz: Monika Aichinger, Weimar
Umschlaggestaltung: hesign, 2015, Titelbild: Mitarbeiter der Kunststoffabteilung der DEFA, 1950er Jahre (Foto: Herbert Fiebig).
Druck: Westermann Druck Zwickau GmbH

Gedruckt mit Mitteln, die die VolkswagenStiftung dem Forschungsprojekt *Spielräume. Szenenbilder und -bildner in der Filmstadt Babelsberg* zur Verfügung gestellt hat.

ISBN 978-3-89739-845-0

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

Inhalt

Ursula von Keitz

Zum Geleit

9

Annette Dorgerloh und Marcus Becker

Schwellenzauber, Imaginationen. Eine Einführung

10

Dorett Molitor

Kunsträume

17

Der Szenenbildbestand im Filmmuseum Potsdam

Beruf: Szenenbildner

Dorett Molitor

**„Und ich dachte: Du musst es unbedingt schaffen,
später auch Szenenbildner zu werden“**

24

Interview-Collage unter Verwendung von Zeitzeugengesprächen mit Heike Bauersfeld (Szenograph), Peter Wilde (Maler und Szenograph) und Gisela Schultze (Architektin)

Dorett Molitor

Der schwierige Weg

31

Ein Ausbildungsplan für Filmbildner von 1961

Atelier und Freigelände

Corinna A. Rader

Das Atelier und der Märchenfilm

38

Von künstlichen Welten unter künstlichem Licht

Marcus Becker

**Zeichnung, Spielraum, Körper – und der Neoexpressionismus
von *Der junge Engländer* (1958)**

45

Dorett Molitor

...wie zu Ufa-Zeiten

50

Eine Französische Straße auf dem DEFA-eigenen ‚Mont Klamott‘

Kathrin Nachtigall

Berliner Metropol flair – Raketenstart am Potsdamer Platz

54

Anett Werner Szenographie des Monumentalen F. W. Murnaus <i>Faust – Eine deutsche Volkssage</i> (1926)	58
<i>On location</i>	
Anett Werner Görliwood und Weimar Originalschauplätze zwischen Identifikation und Illusion	66
Birgit Schapow Ein originaler Drehort – nichts zu tun fürs Szenenbild? Paulas Haus in <i>Die Legende von Paul und Paula</i> (1973)	72
Annette Dorgerloh Potsdamer Schlösser und Gärten als Drehorte für Spielfilme	76
Annette Dorgerloh „Tragischer Optimismus“ Zur Szenographie des Films <i>Der verlorene Engel</i> (1970)	86
<i>Bilderwelten für den Film</i>	
Das Bild- u. Motiv-Archiv des VEB DEFA-Studio für Spielfilme Dorett Molitor Heiligenbilder, Portale und Küchen Marcus Becker Auf Streifzug durchs archivierte Bildgedächtnis	94
Kristina Jaspers Papierfilme, optische Drehbücher und Storyboards Vom Drehen auf Papier	102
Marcus Becker In the Mood Georg Wratsch und die Entwurfszeichnung als Stimmungsbild	112
Corinna A. Rader Heike Bauersfeld und Dornröschen (1970) Raumexperimente in 2D	114
Corinna A. Rader Alfred Hirschmeier und Das Licht der Liebe (1991) Ein modulares Raummodell macht Schule	118

Anett Werner „Alles in Grau“ Farbdramaturgie in <i>Jakob der Lügner</i> (1974)	121
<i>Szenenbild und Kamera</i>	
Peter Badel Eine geschenkte Dekoration, Sprungwände und Schwindeldecken Kamera und Szenenbild im Dialog	124
Ulf Jensen Kamerawinkel Die Spuren der Apparatur im Grundriss	129
Uwe Fleischer Die Kunst der perspektivischen Vereinigung Streiflichter auf die Babelberger Tricktechnik	135
Luisa Feiersinger Räumliches Erzählen Filmszenographie in stereoskopischer Technik	140
<i>Kostümbild und Szenographie</i>	
Stella Donata Haag Statement Pieces Vier Anmerkungen zum Verhältnis von Filmkostüm und Geschichte	148
<i>Szenenbild und Filmgenre</i>	
Marcus Becker Die Sache mit dem Weltniveau Die DEFA-Science-Fiction und das Szenenbild eines Filmgenres	158
Anett Werner Western aus der Babelberger Traumfabrik Heinz Röskes Schautafeln zu <i>Apachen</i> (1973) und <i>Kit & Co</i> (1974)	168
Annette Dorgerloh Genre Gegenwartsfilm Architekt(inn)en zwischen Glücksversprechen und Enttäuschung	172

Das dritte Leben der Filmstadt Babelsberg

Michael Wedel Facetten einer Filmkulisse Das Außenset „Berliner Straße“ auf dem Studiogelände Babelsberg 1998–2013	182
Dorett Molitor Ich brauche eine Straße wie in München!	186
Sebastian Krawinkel Hollywood made in Babelsberg	189
Sebastian Krawinkel <i>Anonymous</i> (2011) Mehr als nur ein paar Hecken und Mauern	192
Angelica Böhm <i>Sushi in Suhl</i> (2012) Kochen für den Weltfrieden	196
Anett Werner Hat die Zeichnung im digitalen Zeitalter ausgedient? Ausstattungsentwürfe von Susanne Hopf zu <i>Die Friseurin</i> (2010)	202
<i>Anhang</i>	
Zitierte und weiterführende Literatur	206
Abbildungsnachweis	208
Die Autorinnen und Autoren	209
Register der erwähnten Personen	210
Register der erwähnten Filme	214

Zum Geleit

Szenographie, Set Design, Filmarchitektur – welche Nuancen für die Benennung der Gestaltung des szenischen Raums in Spielfilmen sich international auch eingebürgert haben mögen – die Kunst der Raumgestaltung ist für die fiktionalen Welten des Films und das Eintauchen der Zuschauerinnen und Zuschauer in die filmische Illusion von elementarer Bedeutung. Dabei war das gebaute Set seit den 1910er Jahren immer schon mehr als Kulisse (deren dünne Wände in manchen frühen Filmen, wenn ein Schauspieler zufällig dagegen stieß, auch schon mal ins Wanken geraten konnten). Filmische Räume und ihre Elemente sind aktive Mitspieler der Handlung, und sie sind dies um so mehr, je ausgearbeiteter und detailreicher das Set geformt ist und je mehr mit ihm interagiert wird. Länge und Steilheit einer Treppe können nicht nur das in einem Film herrschende Machtgefüge sinnlich erfahrbar machen, sie fordern den Schauspielern auch einen bestimmten Bewegungsmodus ab. Die Einrichtung und räumliche Proportion einer Wohnküche, die Anmutung ihrer Wände, der Charakter ihrer Oberflächen und Objekte können auf einen Blick den sozialen und ökonomischen Status ihrer Bewohner veranschaulichen. Aber auch vorgefundene, reale Außenräume jenseits des Studios werden

erst durch die Mitwirkung der Szenographie filmfähig, d. h. für eine dramaturgisch wirksame Bildkomposition verdichtet. Ebenso muss der Bau eines Filmsets die besonderen Erfordernisse berücksichtigen, die sich aus der Kamerabewegung und -position ergeben.

Das Filmmuseum Potsdam, das über eine bedeutende Sammlung an szenographischen Entwürfen verfügt, freut sich, in enger Zusammenarbeit mit dem an der Humboldt-Universität zu Berlin durchgeführten Forschungsprojekt *Spielräume* eine Ausstellung präsentieren zu können, welche die Kreativität in der Gestaltung von Filmräumen mit einem besonderen Fokus auf die Babelsberger Studiotradition würdigt. Der vorliegende Begleitband spannt einen Bogen von der Stummfilmperiode der Ufa über die Betrachtung szenographischen Arbeitens im Märchenfilm, Western- und Science-Fiction-Genre der DEFA in den 1970er Jahren, die Analyse des legendären Außensets „Berliner Straße“ bis hin zu aktuellen internationalen Produktionen von Studio Babelsberg und zu Fragen der digital-analogen Kombinatorik in der Konstruktion filmischer Räume. Hinzu kommen Beiträge, die lebendige Einsichten in Ausbildung und Alltag von Szenenbildnern bieten und Schlaglichter auf den Wandel werfen, den ihre Tätigkeit erfahren hat.

Ursula von Keitz

Direktorin des Filmmuseums Potsdam

Annette Dorgerloh und Marcus Becker

Schwellenzauber, Imaginationen. Eine Einführung

Eingangstore verbreiten ihren eigenen Zauber. Hinter den Toren eines großen Filmstudios beginnt ein ausgedehntes Gelände mit Filmateliers, mit *backlots*, in denen Außensets auf die Dreharbeiten warten, mit Werkstattkomplexen, Funden und Verwaltungsbauten – eine Traumfabrik, in der Geschichten und bewegte Bilder noch in digitalen Zeiten auf metaphorisches Celluloid gebannt werden, um die Imagination von abertausenden, zuweilen gar Millionen von Menschen zu beflügeln. Jedes Filmstudio dieser Welt weiß den Schwellenzauber seiner Tore anders in Szene zu setzen. Beim 1919 gegründeten Filmgelände der Bavaria in Geiselgasteig bei München gibt man sich nüchtern und überdacht die Zufahrt mit einer schlichten weißgestrichenen Stahlkonstruktion. Paramount Pictures in Hollywood setzen im 1926 erworbenen Gelände auf die Aura ihres alten Eingangstors im Spanish Colonial Revival Style: ein Triumphbogen, der den Hintergrund für ungezählte Fotoaufnahmen von mythischen Stars (und heutigen Touristen) abgibt.

Wohl um 1992/94 herum spielte Alfred Hirschmeier in fünf erhaltenen Varianten Entwürfe für einen neuen Zugang zum Studiogelände in Potsdam-Babelsberg durch (Abb. 1–2).¹ Das älteste Großatelier-Filmstudio der Welt und heute größte Filmstudio Europas stand wieder einmal an einem entscheidenden Schnittpunkt seiner Geschichte.² Im Winter 1911/12 hatte die Filmgesellschaft Bioscope auf dem Gelände ein Gläsernes Filmatelier errichtet. Die 1917 gegründete Ufa (Universum Film AG) baute Babelsberg in den 1920er Jahren und im Nationalsozialismus zum Zentralort des deutschen Films aus; die 1946 entstandene

DEFA (Deutsche Film AG) produzierte hier in der DDR über 700 Spielfilme. Nach der Wende verkaufte die Treuhandanstalt 1992 das Filmgelände an die französische CGE (Compagnie Générale des Eaux), die den Standort in den folgenden Jahren zum Studio Babelsberg umgestalten sollte.

In einer Umbruchzeit, die von vielen ehemaligen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des VEB (volkseigenen Betriebes) DEFA-Studio für Spielfilme als krisenhaft erlebt wurde, griff Hirschmeier, einer der führenden Szenographen der soeben abgewickelten DEFA und 1990–94 Chefszenenbildner sowie Leiter des Ausstattungszentrums, für seinen Portal-Entwurf auf eine Ikone der deutschen Filmgeschichte zurück: Fritz Langs *Metropolis* von 1927. Die Blätter im A3-Querformat sind in einer für Hirschmeier charakteristischen Technik ausgeführt. Die Fotografie eines realen Ortes – hier die vorhandene Situation des Studioeingangs – wird mit weiteren fotografischen Motiven collagiert und das Ergebnis in einer Fotokopie festgehalten, über der eine durchsichtige Spiegelfolie liegt, auf der Übermalungen in Filzstift die Komposition ergänzen und die einzelnen Bildelemente strukturierend und deutend zusammenfassen. In allen Entwurfsvarianten bildet der gläserne Schneewittchensarg der echten, ‚guten‘ Maria das Dach einer Durchfahrt, die auf fünf stämmigen Rundpfeilern ruht, deren mittlerer als Pfortnerloge fungiert. In einem der Entwürfe erhebt sich links davon die von Walter Schulze-Mittendorff kreierte künstliche, ‚böse‘ Maschinen-Maria als kolossales Standbild von etwa zwölf Meter Höhe. Das Dach des Tores wird wiederum bekrönt vom *neuen Turm Babel*, für den Otto Hunte, Erich Kettelhut und Karl Vollbrecht



Abb. 1-2 Alfred Hirschmeier: Zwei von fünf Entwürfen für den Eingangsbereich des Studios Babelsberg, frühe 1990er Jahre, Fotokopien von Fotocollagen und Spiegelfolie mit Einzeichnungen in Filzstift.

Formen und Assoziationsfelder von deutschem Expressionismus, New Yorker Art-déco-Wolkenkratzern und Pieter Bruegels *Turmbau zu Babel* verschmolzen und der in *Metropolis* über den Straßenschluchten der Stadt aufragt. In einer zweiten Variante erscheint der Turm noch monumentaler, und eine kleinere Maschinen-Maria fügt sich seiner Fassadengliederung in der Art einer Bauplastik ein.³

Abgesehen vom visuellen Wortspiel eines Babelsberger Babel-Turms, tritt die Botschaft der einzelnen Torelemente hinter die Aussagekraft der Gesamtkomposition zurück. Hirschmeier überspringt mit seiner *Metropolis*-Retrospektive die Geschichte der DEFA und verankert das Studio der frühen 90er Jahre mit einem nostalgischen kleinsten gemeinsamen Nenner in der gesamtdeutschen und internationalen Filmgeschichte. Zugleich vermitteln die Entwürfe aber auch die kreative Kompetenz der verbliebenen gegenwärtigen Mitarbeiter und verweisen, für den Kenner der Studiogeschichte, sogar auf die personellen und künstlerischen Kontinuitätslinien: war Otto Hunte zumindest am Beginn noch beteiligt, so sollte Schulze-Mittendorf einer der herausragendsten Kostümbildner der jungen DEFA werden. Vor allem aber bediente sich Hirschmeier für die selbstversichernde Überwältigungsästhetik, mit der er im Eingangstor Traditionen vorschlug und veräumlicht wissen wollte, nicht der Gesichter des Films, sondern vertraute selbstbewusst auf die Überzeugungskraft *filmszenographischer* Reminiszenzen.

Die Sache, um die es im folgenden Buch geht, hat im Laufe der Filmgeschichte viele Namen erhalten. Sprach man zunächst – so auch bei der Ufa – von *Dekorationen*, (*Film-*) *Bauten*, *Filmarchitektur* und *Filmbildnern* oder auch, in Erinnerung an das Bühnenbild des Theaters, von (*Film-*) *Kulissen*, so setzte sich im deutschsprachigen Raum schließlich der schon früh belegte Begriff des (*Film-*) *Szenenbilds* durch. Auch die Mitarbeiter der DEFA verstanden sich nach den Anfangsjahren mit ihrer Weiterführung von Ufa-Usancen als

Szenenbildner bzw. als (*Film-*) *Szenographen* – ein Begriff, der sich von der *skenographia* des antiken griechischen Theaters herleitet. Nach dem Modell Hollywoods und mit dem Vormarsch des internationalen Englisch ist heute meist vom *production designer* die Rede. Das *production design* (selten auch deutsch: *Produktionsdesign*) taucht erstmals für *Gone with the Wind* (1939) und die Arbeit von William Cameron Menzies auf, vermittelt wie die deutsche, bald verpönte *Ausstattung* einen Begriff vom konzeptionellen Umfang der Aufgaben und hat heute den einstmaligen synonymen Tätigkeiten eines *set designer* oder *art director* nachgeordnete Funktionen im ausdifferenziert arbeitsteiligen Entstehungsprozess des Szenenbildes zugewiesen.⁴

Die Szenographie – egal ob in aufwendigen Bauten errichtet, *on location* gefunden oder am Computer generiert – stellt den Raum bereit, in dem sich das Spiel der Darsteller entfaltet. Dabei ist das Szenenbild, ebenso wie das Tun der Schauspieler, von vornherein darauf angelegt, von der Kamera fotografisch verbildlicht zu werden. Szenenbildner schaffen Schauplätze im doppelten Sinne: in der sogenannten profilmischen Anordnung (dem aufnahmebereiten Drehort bzw. Set) einen Aktionsraum für die Handlung, und im fertigen Film eine vom Zuschauer betrachtete Darstellung von Räumen, in denen sich Handlung in bewegten Bildern vollzieht. Im Unterschied zum Bühnenbild des Theaters ist alles, was sich am Set dem Auge der Kamera darbietet, nur eine Zwischenstufe auf dem Weg zu diesem Filmbild. Im Film verbinden sich Darsteller und Raum zu einer bildlichen Einheit. Das Szenenbild definiert nicht nur die Orte, an denen die Handlung vor sich geht, sondern legt in dieser bildlichen Verschmelzung interpretierende Charakterhüllen um Schauspieler und Vorgänge. Die mit Geräuschen, Dialog und Musik audiovisuelle Dimension des Films, die Beleuchtung, die Kameraarbeit und der Schnitt definieren dabei auch die räumlichen Verhältnisse immer wieder neu.

Da sich Handlung in dieser Welt nicht im Irgendwo abspielen kann, machten sich die Bedingungen und Möglichkeiten der Szenographie sofort geltend, als die Bilder laufen lernten. 1895, vor genau 120 Jahren, stellten die Gebrüder Lumière ihren Kinematografen vor, doch bereits einige Jahre zuvor wandelten in der *Roundhay Garden Scene*, Louis Le Princes nur wenige Sekunden langem Filmexperiment von 1888, vier Personen in einem Vorortgarten – im Vordergrund der Rasen, im Hintergrund dichtes Buschwerk und Bäume, links der Fenstererker der Villa. Alles ist da: der Raum des gepflegten Gartens und das Verhalten der feingekleideten Personen motivieren und erklären sich wechselseitig, die Kamera fixiert den realen Garten in einem konventionell wohlkomponierten (bewegten) Gartenbild, und die apparativen Möglichkeiten des Filmmemachens bedingen die Konzeption dieses Szenenbilds – der Garten an diesem mitelenglischen 14. Oktober war hell genug für den nur wenig lichtempfindlichen Papierfilm der Aufnahme (aus ähnlichen Gründen sehen wir bis heute oft nicht die Decken der Räume im Film: dort hingen am Set die Scheinwerfer).

Dieselben zentralen Aspekte des Filmszenenbildes reflektiert Urban Gad – Regisseur auch von *Der Totentanz*, dem ersten in Babelsberg gedrehten Film von 1912 mit Gads zeitweiliger Gattin Asta Nielsen in der Hauptrolle – 1920 in seinem Buch *Der Film. Seine Mittel – seine Ziele*: „Wenn man Dekorationen aufbaut, muß man zweierlei beachten: daß sie zu dem Drama passen und sich zur Aufnahme eignen.“⁵

Die Wirkung des Szenenbilds entfaltet sich in jedem Spielfilm, ob in regelrechten Ausstattungsfilmern, in denen seine Pracht alle Aufmerksamkeit auf sich zieht und manchmal gar die Handlung in den Hintergrund verweist, oder in Kammerspielen, bei denen uns die Räume um die Darsteller kaum bewusst werden. Wie die Inspirationsquellen für den Babel-Turm von *Metropolis*, der über dem Babelsberger

Studioeingang thronen sollte, erahnen lassen, bedient sich das Szenenbild aus einem Bilderschatz aller Zeiten und Länder.

Die Schöpfer dieser Wunderwelten, die Filmarchitekten, waren bereits in der Stummfilmzeit hoch anerkannte Spezialisten, deren Werke in den Rezensionen, aber auch in eigenen Berichten entsprechend gewürdigt wurden. Ein anlässlich der Dreharbeiten für den Film *Asphalt* (1929, R: Joe May) publizierter Bericht über die grandiose Nachbildung einer belebten und vor allem stark befahrenen Berliner Straße in den Babelsberger Ateliers führte dazu, dass der Drehort von den Reportern geradezu überrannt wurde.⁶ Da es nicht möglich war, eine verkehrsreiche Berliner Hauptstraße mehrere Tage und Nächte als Originaldrehort zu bekommen, wurden sämtliche Hallen des neuen Atelierbaus in die Dekoration einbezogen; schließlich fuhren sogar Busse und Straßenbahnen durch das Gelände, das als „größte Atelierdekoration, die bis dato in einem europäischen Atelier gebaut“ wurde, in die Geschichte einging.⁷

In seinen Erinnerungen an Robert Herlth formulierte sein Kollege Hermann Warm die besondere Rolle der Szenographen rückblickend so: „Damals gab es noch eine enge Zusammenarbeit zwischen Regisseur, Filmbildner und Kameramann, besonders in der Stummfilm-Ära. Das Bild war die Sprache des Films; die Komposition des Bildes, der Stil waren vom Filmbildner abhängig.“⁸ Warm hatte 1919 zusammen mit Walter Reimann und Walter Röhrig das Raumkonzept für den Film *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920, R: Robert Wiene) mit seinen verzerrten, verwinkelten Räumen und den gemalten Schatten entworfen.

Auch Urban Gad hatte bereits 1920 auf den immensen Einfluss von Filmdekorationen verwiesen, auf eine Wirkung, die er mit dem unmittelbar wertenden Blick der Zuschauer begründete: „Kein erklärender Dialog kann zum Verständnis des Geschauten beitragen oder die Eindrücke vertiefen, die das Auge empfängt.“⁹

So waren es die Filmarchitekten, die das Bild auch der Babelsberger Filmstudios und ihrer Bauten seit den Anfängen maßgeblich mitbestimmten. In seinen Erinnerungen beschrieb Erich Kettelhut, der über viele Jahre mit Regisseuren wie Joe May und Fritz Lang zusammenarbeitete, die einschneidenden Veränderungen, die der Tonfilm auch für die Szenographen mit sich brachte: „Die Wände sollten zum Beispiel mit einer drei bis vier cm starken Putzschicht versehen sein, jeder Hohlraum, sei es eine Treppe oder ein Praktikabel, musste mit Sägespänen, Sand oder Tüchern ausgefüllt sein, sogar die Hohlräume in den Möbeln mussten gefüllt werden.“¹⁰

Trotz aller Umstellungen und Neuerungen gelang dieser um 1890 geborenen Szenographen-Generation der Umstieg auf den Tonfilm weitgehend unproblematisch; der größte Teil von ihnen war auch in den Jahren des Nationalsozialismus erfolgreich tätig und setzte dies nach 1945 im Nachkriegsdeutschland fort. Im Gegensatz zu den Regisseuren waren sie, darin den technischen Mitarbeitern der Ufa vergleichbar, allenfalls als Mitläufer eingestuft worden. Als die Filmproduktion in Ost und West allmählich wieder anlief, wurden sie daher als erfahrene Spezialisten sofort wieder gebraucht. Mit Carl Haacker, vor allem aber mit Willy Schiller, dem Lehrer Alfred Hirschmeiers, gehörten Szenenbildner zu den Mitbegründern der DEFA, die bereits während der Ufa-Zeit in Babelsberg aktiv waren. Zu dieser älteren Generation zählen auch weitere wichtige Filmszenenbildner wie Otto Erdmann, Emil Hasler, Rochus Gliese, Wilhelm Depenau, Willi Eplinius, Artur Günther oder Herbert Nitzschke.

Ihnen folgte eine ebenso starke mittlere Generation der in den 1920er Jahren Geborenen, die das Filmszenenbild der DEFA bis zum Jahrhundertende weitgehend bestimmt hat. Dazu gehören die Szenographen-Persönlichkeiten Oskar Pietsch, Paul Lehmann, Harald Horn, Gerhard Helwig, Harry Leupold, Hans Poppe, Georg Wratsch und die häufig als Duo aktiven Werner Pieske und

Erich Krüllke. Im Unterschied etwa zu den Cutterinnen bzw. Schnittmeisterinnen finden sich in diesem Fach über eine lange Zeit nur sehr wenige Frauen, darunter Senta Ochs aus der älteren Generation, und Regina Fritzsche, Marlene Willmann und Gisela Schultze. Sie gehören bereits einer dritten kraftvollen Kohorte an, die in den 1930er Jahren geboren ist und die als Nachkriegsgeneration in der jungen DDR startete. Unter ihnen ist Alfred Hirschmeier vielleicht der Bekannteste und Vielseitigste, doch jeweils charakteristische künstlerische Profile entwickelten ebenso Persönlichkeiten wie Dieter Adam, Heike Bauersfeld, Georg Kranz, Dieter Döhl, Jochen Keller, Günter Petzold, Heinz Röske, Peter Wilde, Christoph Schneider, Joachim Otto, Hans-Jürgen Deponte, Lothar Holler oder Klaus Winter.

Sie alle prägten die Babelsberger Spielfilm-Produktionen seit der späten Ufa-Zeit, vor allem aber während der DEFA-Jahrzehnte mit ihren unterschiedlichen Handschriften und Stilen auf vielfältigste Weise. Ohne alle die ausführenden Gewerke bis hin zur Malwerkstatt unter der Leitung von Alfred Born, der allein für Konrad Wolfs *Goya* (1971) Dutzende von Gemälden des spanischen Malers kopierte, wären die Entwürfe freilich Papier geblieben: erst das Zusammenspiel aller Beteiligten ermöglicht das Gemeinschaftsprodukt Film.

Zu den eigenen Spielfilmproduktionen kam noch eine große Zahl von Produktionen des DDR-Fernsehens hinzu, die durch die DEFA realisiert wurden. Nach dem Ende des DEFA-Staatsbetriebes gelang es nur einigen Szenographen, ihre Arbeit unter den neuen Bedingungen in gewohnter Weise fortzusetzen.

Mit Susanne Hopf, Sebastian Krawinkel, Udo Kramer, Uli Hanisch und Albrecht Konrad – um nur einige zu nennen – ist eine neue Generation von Szenenbildnern bzw. Production Designern aktiv, die heute auch den Produktionen des Studios Babelsberg (seit 2004 in neuem Besitz, seit 2005 an der Börse) ein spezifisches Gesicht, eine besondere Bildlichkeit zu geben vermögen. So setzt das