«Die Arbeit wird nie fertig sein»

Das Berner **Lichtspiel** ist mehr als ein etwas spezielles Kino: Es ist mit einer einzigartigen kinematographischen Sammlung das Langzeitgedächtnis der Kinogeschichte.

TOBIAS GRADEN

Dem Artisten passt es nicht, was seine Partnerin anstellt. Sie lässt sich in die Höhe katapultieren, macht einen Salto und sollte auf den Schultern ihres Partners zu landen kommen. Versuch um Versuch misslingt. Der Artist tut seinen Unmut kund: In Schwarzweiss sehen wir sein Stirnrunzeln, hören staunend seine Anweisungen – in Tschechisch.

Wir sitzen in roten, ausladenden, weichen Kinosesseln, in Kinosesseln, wie es sie heute nicht mehr gibt. Das Berner Lichtspiel ist eben kein herkömmliches Kino, und vieles, fast alles eigentlich, was es hier gibt, gibt es heute nur noch hier. Das Lichtspiel ist Kino, Veranstaltungsraum, Museum, Archiv, Trouvaillensammlung, Idealistenhort. Und jeden Sonntagabend lässt es das Publikum an seinen Schätzen teilhaben, die Mitarbeiter bereiten jeweils zwei Filmrollen mit Beiträgen aus der Sammlung vor.

Projektoren im Schoggiduft

David Landolf aber sagt bestimmt: «Wir sind kein Museum.» Der gelernte Elektroingenieur betreut diesen film- und kinohistorisch magischen Ort, er ist ihm in den letzten Jahren zur Heimat geworden. Er ist gewissermassen der Nachfolger des Berner Kinotechnikers Walter A. Ritschard. Dieser hatte die zahlreichen Projektoren, Filmrollen, Scheinwerfer, Plakate, Schilder, Kameras und andere Utensilien zusammengetragen und sie in der ehemaligen Chocolat-Tobler-Fabrik gestapelt.

In diesem verwinkelten Gebäude zwischen Güterbahnhof und Kehrichtverbrennungsanlage wurden bis in die 1980er-Jahre Kakaobohnen geröstet. Noch heute riecht es in den Räumen nach Schokolade, «wenn wir in einen Balken bohren, strömt einem der Duft geradezu entgegen», sagt Landolf. Ritschard hatte mit seiner Frau gleich inmitten seiner Sammlung gewohnt, 1998 verstarb er, die unzähligen Exponate sollten liquidiert werden, die Zersplitterung der einzigartigen Sammlung drohte.

Landolf aber war schon immer vom Film fasziniert gewesen. In letzter Minute fand sich eine Einigung mit der Erbengemeinschaft, im Jahr 2000 konnte der Verein Lichtspiel das Material dank eines Nutzungsvertrags übernehmen. Ziel ist nicht nur, die Exponate zu bewahren, sondern möglichst viele davon in funktionstüchtigen Zustand zu bringen oder zu erhalten. «Dass jedes Gerät gut funktioniert, ist aber schlicht nicht möglich», sagt Landolf, der das Lichtspiel am ehesten als Archiv definiert. Zu zahlreich sind die Exponate, zu exotisch zum Teil auch: «Wir haben schon Dinge in den Händen gehalten, von denen wir nicht wussten, wozu sie gedient hatten.»

Wie Chaplin gefilmt hat

Ohnehin wartete auf die engagierten Kinoliebhaber ein gewaltiger Brocken Arbeit. Ritschard hatte seine Sammlung unsystematisch angehäuft, die Geräte auf einer Fläche von über 1000 Quadratmetern gestapelt. «Innert weniger Monate haben wir das Kino eingerichtet und mit Aufräumen begonnen», erinnert sich Landolf. Heute ist die Fülle der Sammlung zwar nach wie vor imposant, doch herrscht Ordnung, Landolf und die Mitarbeiter finden sich zurecht. Die Zahl der Exponate hat nicht abgenommen, im Gegenteil. Das Lichtspiel hat sich europaweit einen Namen gemacht, und es kommt vor, dass Landolf am Morgen, wenn er zur Arbeit kommt, vor der Türe neues Material findet: «Manchmal rufen die Leute zuerst an, manchmal nicht.» Das gebe schon zu tun, überdies wolle man die Sammlung «im Fluss» halten: «Wir werden mit der Arbeit gar nie fertig sein, aber das ist auch nicht das Ziel.»

Die Sammlung dokumentiert einen breiten Zeitraum der Kino- und Filmtechnik: Die Geburtsstunde des Kinos datiert aufs Jahr 1895, das älteste Exponat im Lichtspiel stammt von 1900, der grösste Teil aus der Zeit von 1940 bis 1970. Landolf verdeutlicht: «Wir haben zwar nicht Chaplins erste Kamera, können aber dokumentieren, wie zu seiner Zeit aufgenommen wurde.» Auch einzelne digitale Maschinen sind vorhanden, Landolf ist kein starrer Traditionalist: «Wir digitalisieren alte Filme und laden durchaus auch Filmemacher zu Aufführungen ein, die digital arbeiten.»

«Schafzucht im Lötschental»

Das Zentrum der Kinemathek bildet das Kino mit Bar, inmitten von Projektoren, Arbeitsplätzen und Ersatzteilregalen. Thematische Zyklen, Klassiker der Filmgeschichte und Perlen aus dem Archiv gelangen hier zur Aufführung.

Dieses Archiv befindet sich zwei Stockwerke weiter unten. Es besteht aus einem Kühlraum mit vielen Lagerregalen, in denen mittlerweile 8000 Filmrollen gestapelt sind. Landolf rechnet vor: «Wir haben etwa 8000 erfasste Titel mit einer durchschnittlichen Länge von einer Viertelstunde, total also etwa 2000 Stunden Film.» Die Erfassung und Archivierung einer Viertelstunde Film nimmt eine Stunde Arbeit in Anspruch.

Fein säuberlich sind die Rollen nummeriert und beschriftet: Nummer 351: «Skifrühling in Grindelwald», 186693: «Schafzucht im Lötschental», 188287: «Bauern backen Brot», 491: «Am Korallenriff». Es finden sich alte Filmwochenschauen, private Aufnahmen, Werbefilme, Dokumentar- und Musikfilme. Ungelöste Kriminalfälle hat Landolf mit den Forschungen im Filmarchiv noch nicht aufklären können, kuriose Entdeckungen sind nicht auszuschliessen. Es sei allein spannend zu erfahren, was wohl eine Filmrolle zeige, die beispielsweise mit dem Titel «Bienenfleiss» beschriftet sei, schwieriger sei aber die Einordnung eines Filmdokuments geworden, das offensichtlich aus der chinesischen Botschaft stamme, dessen Dialoge aber nicht untertitelt gewesen seien.

Es wird ihm nicht zu viel

Wie das so ist mit solchen idealistischen Projekten, die im weiteren oder engeren Sinne einen kulturellen Zweck verfolgen: Sie kosten, und sie rechnen sich nicht. Die Kinemathek Lichtspiel ist als Verein organisiert, dessen Einnahmen stammen aus öffentlichen Vorstellungen, Privatanlässen, Mitgliederbeiträgen und erbrachten Dienstleistungen. Das reicht aber zurzeit nur für die Finanzierung von 150 Stellenprozenten – 100 für Landolf als Leiter, 50 für die Administration. Der grosse Teil der Arbeit wird darum vom Vereinsvorstand in der Freizeit geleistet, aber auch von Arbeitslosen, Zivildienstleistenden, Personen im alternativen Strafvollzug und Pensionierten.

Nein, über den Kopf wachse ihm das Lichtspiel nicht, sagt Landolf, «an so etwas darf ich gar nicht denken». Und im sechsten Anlauf schafft es auch die tschechische Artistin im Zirkus-Kurzfilm, den Salto auf den Schultern ihres Partners zu stehen.

Inmitten der **Fülle an Exponaten** leistet Adrian Nobs seinen Zivildienstleist. Bilder: Daniel Bernet

Der **Projektor für Werbedias** ist eine der vielen Trouvaillen der Sammlung.

David Landolf hat den Überblick über tausende Filmrollen.

Die Vorbereitung alter Filme für die Aufführung geschieht nicht am Computer, sondern ist Handarbeit.

Die Kinemathek Lichtspiel

- **Lage:** Bahnstrasse 21, 3008 Bern.
- **Verein:** 570 Mitglieder, Beitrag ab Fr. 30.-/Jahr
- **Dienstleistungen:** Reparaturen, Verkauf, Vermietung, Filmüberspielung, Privatanlässe, Kurse
- **Programm:** Informationen auf der Homepage (tg)

LINK: www.lichtspiel.ch

GAME-TIPPS

Es ist Drachenzeit

jcz. Erst vor einem Jahr wieder auferweckt und gleich als Trilogie angelegt, kämpft der kleine Drache Spyro wieder auf mehreren Konsolen. Die Fortsetzung knüpft nahtlos an den Vorgänger an. Spyro muss deshalb zu Beginn seine Fähigkeiten zuerst wiedererlangen, um gegen Affenkönig Gaul bestehen zu können. Seine bereits bekannten Elementarangriffe Blitz, Feuer, Erde und Eis wurden um die «Dragontime» erweitert. Wie die bereits fast standardisierte «Bullet Time» in Shootern ermöglicht diese Funktion das Verlangsamen der Zeit. Schwierige Hüpfpassagen oder Kämpfe erhalten dadurch eine taktische Note. Die an sich spannende Ausgangslage im neuen Spyro geht leider im zu hohen Schwierigkeitsgrad und in der Monotonie mancher Kämpfe unter.

INFO: The Legend of Spyro: Eternal Night. Genre: Action. Spieler: 1. Sprache: Deutsch. Alter: Ab 7. Für: PS2, Wii, NDS. Online: Nein. Vertrieb: Vivendi.

Zeit der Titanen

jcz. Crash Bandicoot, der gewiefte Nasenbeutler, ist zurück! Mit ihm Widersacher Dr. Neo Cortex und dessen oberfiese Nichte Nina. Nach dem gemeinen Schwesternraub nimmt Crash die Dinge selber in die Hand und sieht sich bald mit den mutierten Bewohnern seiner Heimatinsel konfrontiert. In gewohnter Manier hüpft der Spieler durch die bunten Levels. Eine Besonderheit sind jedoch die Titanenkämpfe. Durch seine Schläge benommen gemacht, schwingt sich Crash auf die Schultern seiner Gegner und benutzt sie als Räumungsgerät für Hindernisse. Ein Mitspieler kann dabei jederzeit einsteigen. Diverse freispielbare Inhalte steigern den Langzeitspass, allerdings ist der Titel für das Genre etwas gar actionlastig ausgefallen.

INFO: Crash of the Titans. Genre: Jump'n'Run. Spieler: 2. Sprache: Deutsch. Alter: Ab 7. Für: Xbox360, PS2, PSP, Wii, NDS. Online: Nein. Vertrieb: Vivendi.

Spiel mit der Zeit

jcz. Nach vielen Querelen, einer optischen Totalrenovation und einem Publisherwechsel ist «TimeShift» über ein Jahr später als ursprünglich geplant erschienen. Atmosphärisch gegen «Half-life 2» oder «F.E.A.R.» angesetzt, machen dem Titel aber vor allem die seit kurzem erhältlichen Shooter «Halo 3» oder «Call of Duty 4» Konkurrenz. Hauptelement des ansonsten recht konventionellen Spielablaufs ist die Möglichkeit der Zeitmanipulation. Zeit anhalten, zurückspulen oder verlangsamen, für Rätseleinlagen oder grosse Gegneraufkommen ist unabdingbar. Ein spezieller Anzug regeneriert zudem die eigene Lebensenergie. «TimeShift» ist insgesamt ein spannender Vertreter seines Genres, wird es aber trotz Edeloptik schwer haben gegen die Konkurrenz.

INFO: TimeShift. Genre: Action. Spieler: 16. Sprache: Deutsch. Alter: Ab 18. Für: PC, Xbox360, PS3. Online: Ja. Vertrieb: Vivendi.