

# Architektonische Reise durch die Filme von Michelangelo Antonioni

Luzian Choffat



Eingereicht bei:  
Birgit Glombitza  
Silke Fischer  
Georg Bringolf

Thesisarbeit  
Zürcher Hochschule der Künste  
Bachelor Production Design Film HS 2019

Herbstsemester 2021  
1. Dezember 2021

## Kurzfassung

Die Arbeit ist eine kurze Reise durch einige der wichtigsten Werke des italienischen Regisseurs Michelangelo Antonioni, in der ich hauptsächlich auf die Architektur zu sprechen komme. Beim Durchgehen der einzelnen Filme werden die Stilbildenden und prägnantesten Beispiele aufgezeigt. Auch wird versucht einen Bezug der Figuren zu den Bauten und deren Umgebung, in denen sie sich bewegen, herzustellen. Der besondere Fokus der Arbeit liegt auf der Vertiefung zu dem *EUR* Quartier in Rom, das Antonioni in seinem Film *L'eclisse* von 1962 ablichtete und einen wichtigen Teil des Films bildet. Beim Durchsehen der Filme wird bewusst, wie die Architektur in den Filmen von Antonioni oftmals die Hauptdarstellerin ist.

### **Schlagwörter:**

Michelangelo Antonioni, Architektur, Film, Production Design, Rom, *EUR*-Quartier, *L'eclisse* 1962.

# Inhaltsverzeichnis

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Kurzfassung</b>   | <b>2</b>  |
| <b>Inhaltsverzeichnis</b>  | <b>3</b>  |
| <b>Einleitung</b>  | <b>4</b>  |
| <b>Kurze architektonische Reise<br/>durch die Filme von Michelangelo<br/>Antonioni</b> | <b>5</b>  |
| <b>Das römische Quartier EUR</b>   | <b>22</b> |
| Geschichtlicher Abriss   | <b>22</b> |
| Das <i>EUR</i> im Film <i>L'eclisse</i> (1962)   | <b>23</b> |
| Das <i>Centro Storico</i> in <i>L'eclisse</i>  | <b>28</b> |
| <b>Schlussteil</b>   | <b>30</b> |
| <b>Filmverzeichnis</b>   | <b>31</b> |
| <b>Literaturverzeichnis</b>  | <b>32</b> |
| <b>Abbildungsverzeichnis</b>   | <b>33</b> |
| <b>Erklärung</b>   | <b>34</b> |

## Einleitung

In meiner Arbeit „Architektonische Reise durch die Filme von Michelangelo Antonioni“ wollte ich untersuchen wie Antonioni die Architektur in seinen Filmen einsetzt. Antonioni, der selbst ein grosser Liebhaber von Architektur war, setzte diese ganz bewusst ein und gibt ihr eine eigene Rolle in seinen Filmen. Anhand von sieben unterschiedlichen Filmen von Antonioni schaute ich, wie er dort die architektonischen Elemente einsetzt und wo sie eine wichtige Stellung bekommt. Ich bin die Filme durchgegangen und habe meines Erachtens die prägnantesten Gebäude, Orte oder Landschaften untersucht. Die einzelnen Filme wurden nur kurz beleuchtet, da es sonst eine grössere Arbeit geworden wäre oder mehr interpretations Spielraum gebraucht hätte. Trotzdem wollte ich eine gewisse Quantität aufzeigen, damit sich ein Überblick über die Architektur in seinen Filmen besser veranschaulichen lässt.

Anhand von vielen Stils aus den Filmen sollten wir uns verbildlichen können, wovon die Rede ist und auch besser in die Zeit, aus welcher der Film stammt, eintauchen zu können, da der erste Film den ich hier untersuchte von 1960 stammt und der letzte von 1974.

Es werden auch Querbezüge zur Kunstgeschichte unternommen, welche sich Antonioni sicher bewusst war, da er selbst ein grosser Kunstliebhaber und Maler war. In einem weiteren Teil der Arbeit beschäftige ich mich mit dem *EUR* Quartier in Rom, das für Antonioni sehr wichtig war in seinem Film *L'eclisse* von 1962, der zum grössten Teil in diesem Quartier gedreht wurde. Nach einem kurzen geschichtlichen Abriss über die Geschichte und Entstehung dieses Quartiers kommt der Film *L'eclisse* selbst zu Wort und wir begeben uns an die unterschiedlichen Drehorte und sehen die architektonischen Bauten in diesem Quartier, die als besonders wichtig gelten.

Im Gegensatz zu dem modernen *EUR* Quartier steht das *Centro Storico*, der alte Teil Roms wo weitere Szenen des Films

gedreht wurden und einen spannenden Kontrast zum *EUR* bilden.

Anhand von den Filmen die ich schaute, der Literatur und bereits vorhandene Arbeiten über dieses Thema, versuchte ich mir ein Bild über die genannten Themenbereiche zu machen und zu untersuchen. Mein Interesse galt in erster Linie der Architektur selbst, deren Ästhetik, Baustil und deren Verortung.

Sowie der eigene Charakter der Gebäude in Bezug zu den Figuren in den Filmen und wie sie mit den Figuren interagieren und sie beeinflussen können.

## Kurze architektonische Reise durch die Filme von Michelangelo Antonioni

In *L'avventura* von 1960 geht es um eine Gruppe Menschen, die mit einer kleinen Jacht zwischen den Liparischen Inseln umherkreuzt. Als sie auf einer kleinen unbewohnten Insel, *Lisca bianca*, Halt machen, verschwindet eine Frau Anna spurlos, ihre Freundin Claudia und Annas geliebter Sandro suchen lange nach ihr. Sie wird jedoch nie gefunden. Darauf hin macht sich Claudia auf die Suche nach Anna durch ganz Sizilien, Sandro begleitet sie und es entwickelt sich zwischen ihnen eine Beziehung. In *L'avventura* ist die Episode auf der Insel *Lisca Bianca* mit ihrer archaischen Landschaft sehr schön gezeigt und später wird uns die Architektur und Landschaft in Sizilien und die Figuren, die sich darin bewegen vermittelt.

Zu Beginn des Films sind wir noch in Rom und sehen Anna, die mit ihrem Vater spricht. Rechts hinter Anna sehen wir die Kuppel des Peterdoms und links neu entstehende Blockwohnungen (Abb.2).

Anna wird von ihrer Freundin Claudia abgeholt und sie fahren hinein nach Rom wo Anna ihren Freund Sandro trifft, der in einer Wohnung direkt am Tiber lebt (Abb.3).

Kurz darauf fahren sie mit einer Jacht im Mittelmeer und wir sehen die schönen Insellandschaften der Liparischen Inseln. Als Anna auf der Insel *Lisca Bianca* verschwindet kommen Sandro und Claudia zu einer kleinen Hütte, die in den Felsen gebaut ist und von einem alten Mann bewohnt wird.

Es scheint der einzige Bewohner der Insel und das einzige architektonische Gebilde auf der Insel zu sein (Abb.4). Sowieso scheint die Insel als extremer Kontrast zu der Stadt und dem Leben dieser Leute. Die Insel wirkt wie eine Geisterinsel

und besticht durch ihre karge archaische Landschaft, in denen sich die Leute, die nach Anna suchen im wahrsten Sinne des Wortes zu verlieren scheinen. Der Medienwissenschaftler Karl Prümm beschreibt die Architektur der Insel wie folgt:

„Ort einer demaskierenden Eigentlichkeit. Dieser bizarre Raum mit seinen schroffen Oberflächen, steil abfallenden Hängen, mit den Felsekanten, die die Sicht versperren und plötzliche Abgründe eröffnen, diese extreme Szenerie verhindert die Normalität, denn aufrechten Gang, die zielgerichtete Beherrschung des Raums. Stattdessen gibt es nur das langsame ertasten, das halb gebrochene Anlehnen an die bedrückenden Felswände, das sich abstützen und sich anschmiegen, das die Figuren ihrer Selbstmächtigkeit und ihrer zivilisatorischen Routinen berauben. Die Felsinsel wird daher zum labyrinthisch-unbezwingbaren Raum, zum Raum des Verschwindens und Vergessens, zur Wildnis, aber auch zu einem Raum, der die Wünsche und das Begehren in hemmungsloser Radikalität enthüllt.“<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Prümm Karl: „Antonioni auf Weltreise. Bilder-Bewegungen in *Blow-up* und *Zabriskie Point*“, in: Koebner, Thomas; Schenk, Irmbert (Hg.): *Das goldene Zeitalter des italienischen Films. Die 1960er Jahre*. München 2008, S.114f.

Die Insel wirkt im Film als eigene Protagonistin und hat mit dem Verschwinden von Anna eine wichtige Schlüsselrolle zu Beginn des Films.

Bei der Weiterreise von Claudia und Sandro durch Sizilien kommen sie an den unterschiedlichsten Orten vorbei. Es sind wunderbare Impressionen vom Sizilien Ende der 1950er Jahre. Antonioni zeigt uns Küstenstriche, Meeresbuchten, Barock- oder auch zeitgenössische Bauten, Stadtlandschaften und Plätze.

Sandro hält sich eine Zeitlang in Messina am Tor zum italienischen Festland auf wo eine grosse Menschenmenge sich auf der

Strasse versammelt. Als Sandro mit einem Mann eine Strasse entlang läuft sehen wir im Hintergrund die Meerenge zwischen Messina und Kalabrien. Im Palazzo eines Bauunternehmers, den Sandro kennt spielen auch einige Szenen, der Palazzo hat Merkmale die an die Renaissance erinnern.

Auf der Fahrt mit dem Auto kommen Sandro und Claudia in die Geisterstadt Schisina im Nord-Osten Siziliens. Schisina ist eine aufgegebene Siedlung die zu Beginn der 1950er Jahre gebaut wurde und war als Neuansiedlung für Arbeiter gedacht, die im Zusammenhang mit der Industrialisierung nach dem zweiten Weltkrieg kam. Die Planung versagte jedoch und bis heute ist Schisina ein unbewohntes Dorf geblieben (Abb.5-7).

Wenn wir uns die Architektur und die Einstellungen anschauen, die uns Antonioni in Schisina zeigt, muss man einen kleinen Bogen zur Kunstgeschichte machen, der Antonioni als Kunstliebhaber sich sicher bewusst war. Der Griechisch/Italienische Maler Giorgio de Chirico vermittelt uns in seinen Bildern der *Pittura metafisica* eine Stimmung wie sie Antonioni in den Szenen in Schisina gedreht hat (Abb.8). Sie vermitteln etwas unheimliches und gleichzeitig etwas idyllisches. Und auch das gespenstische, was wir bereits auf der Insel erfahren haben, kehrt zurück.

Claudia und Sandro kommen nach Noto, ganz im Süden Siziliens. In Noto sehen wir viel vom Stadtbild und der Architektur. Als Claudia und Sandro auf dem Dach einer Kirche sind sehen wir über Noto und an die grosse Kathedrale *San Nicolò* die von 1694 bis 1703 erbaut wurde (Abb.9&10). Der Film endet auf der Terasse des *San Domenico Palace Hotels* in Taormina wo die bekannteste Einstellung zum Schluss mit Blick auf den Etna zu sehen ist (Abb.11&12).



Anna zu Beginn des Films. Im Hintergrund Rom. Abb.2



Die kleine Hütte auf der Insel *Lisca Bianca*. Abb.4



Vor der Wohnung Sandros in Rom. Abb.3



Claudia und Sandro kommen in Schisina an. Abb.5



Der Blick aus einer Gasse auf die Piazza. Abb.7



Die Piazza vor der Kirche. Abb.6



„Melancholia“ 1916 von Giorgio de Chirico. Abb.8



Die Kathedrale *San Nicolò* in Noto. Abb.9



Claudia auf der Terasse des *San Domenico Palace Hotels* in Taormina. Abb.11



Die Piazza vor der Kathedrale. Abb.10



Das Schlussbild mit Blick auf den Etna. Abb.12



Antonionis Film *La Notte* kann man fast als dokumentarischer Architekturfilm über Mailand zu Beginn der 1960er Jahre verstehen. Die Modernität, die nach dem zweiten Weltkrieg in der wirtschaftlich aufschwingenden Stadt Mailand zu spüren war, sieht man auch durch die Architektur, mit ihren in den Himmel wachsenden Gebäuden aus Stahl und Glas.

Bereits im Vorspann sehen wir das Stadtbild von Mailand, wo die Kamera den Pirelli-Turm von Pier Luigi Nervi und Gio Ponti entworfen und 1958 fertig gestellt wurde, hinunter fährt. Mit seinen gut 127 Metern galt der Turm damals als einen der höchsten in Europa.<sup>2</sup> Er hebt sich mit seiner modernität und Eleganz zu dem damaligen Stadtbild von Mailand ab (Abb.13).

Der Film handelt von einem Paar, Lidia und Giovanni, dass Probleme miteinander hat, trotzdem aber zusammenbleibt. Giovanni ist ein erfolgreicher Schriftsteller und lässt sich nicht ungern auch mit Frauen auserhalb seiner Ehe ein. Lidia ist gelangweilt von ihren gesellschaftlichen Verpflichtungen und ihrer „Rolle“ als Ehefrau von Giovanni. Lidia und Giovanni gehen gemeinsam an eine Party eines einflussreichen, reichen Mailänder Industriellen. Beide lassen sich beinahe mit anderen Partnern ein, was aber beide schlussendlich nicht tun. Die Nacht endet mit dem Morgen auf dem Golfplatz des Industriellen, wo sich Lidia und Giovanni wieder näherkommen.

Zu Beginn des Films Besuchen Lidia und Giovanni einen Bekannten im Krankenhaus, der im Sterben liegt. Als Giovanni und Lidia im Alfa Romeo vor das Krankenhaus fahren, dass ein moderner Bau ist sehen wir, dass an das Krankenhaus angrenzende Haus, dass ein Altbau ist (Abb.14). Ein Bagger reißt gerade ein altes Haus ab, der Kontrast zwischen alter und neuer Architektur wird uns hier zu Beginn sehr bildlich gezeigt (Abb.15). Durch die Aussicht aus dem Krankenzimmer sehen

wir an weitere Neubauten, die zum Teil aus den goldenen Wirtschaftsjahren nach dem zweiten Weltkrieg stammen (Abb.16). Als Lidia durch Mailand spaziert, sehen wir viel von der Architektur und dem Stadtbild von Mailand. Von dem von Menschen wimmenden Zentrum mit moderner Architektur bis zu den auslaufenden Strassen der Vororte mit Gebäuden die verfallen und verwahrlost sind (Abb.17-21).

Ein weiterer Aspekt, den uns Antonioni durch die Architektur zeigt, ist die Anonymität des modernen Menschen in der modernen Architektur. Schluchten von Fassaden und hunderten von Fenstern die alle in eine eigene individuelle Welt hinter den Mauern eines Gebäudes führen. Als Giovanni auf dem Balkon der Wohnung weit oben steht wird uns das sehr gut verbildlicht (Abb.22&23).

Durch die architektonischen Bilder, die uns Antonioni in *La Notte* näherbringt, kriegen wir ein Gefühl des Erdrücktwerdens durch die vielen Gebäude und Strassen. Wo man hinsieht im Stadtzentrum von Mailand, umgeben uns Beton, Glas, Stahl, Stein und Teer.

Dies sieht man sehr gut wenn die bildfüllende Mehrheit Architektur ist und die Figur zur Nebensache wird, wie in einer Einstellung von Lidia schön zu sehen ist (Abb.24).

<sup>2</sup> Bauer, Matthias.  
*Michelangelo Antonioni*  
*Bild-Projektion-Wirklichkeit.*  
 München: edition text + kritik  
 im Richard Boorberg Verlag GmbH & Co KG 2015  
 S.281/282



Im Vorspann fahren wir den Pirelli-Turm hinunter mit Blick über Mailand. Abb.13



Das Krankenhaus wo Lidia und Giovanni zu Besuch sind. Abb.14



Neu und Alt durch die Architektur gezeigt. Abb.15



Milands Strassen zu Beginn der 1960er Jahre. Abb.17



Die Aussicht aus dem Krankenhauszimmer auf die modernen Bauten von Mailand zu Beginn der 1960er Jahre. Abb.16



Das Motiv Alt/Neu taucht mehrmals auf. Abb.18



Lidia in den Vororten Mailands. Abb.19



Anonymität aus Beton. Abb.21



Lidia wandert durch Mailands Architektur. Abb.20



Die modernen Häuserschluchten. Abb.22



Giovanni beobachtet einen Nachbarn in einem der hundert Fenstern auf die er sieht. Abb.23



Lidia scheint durch die Architektur erdrückt zu werden. Abb.24

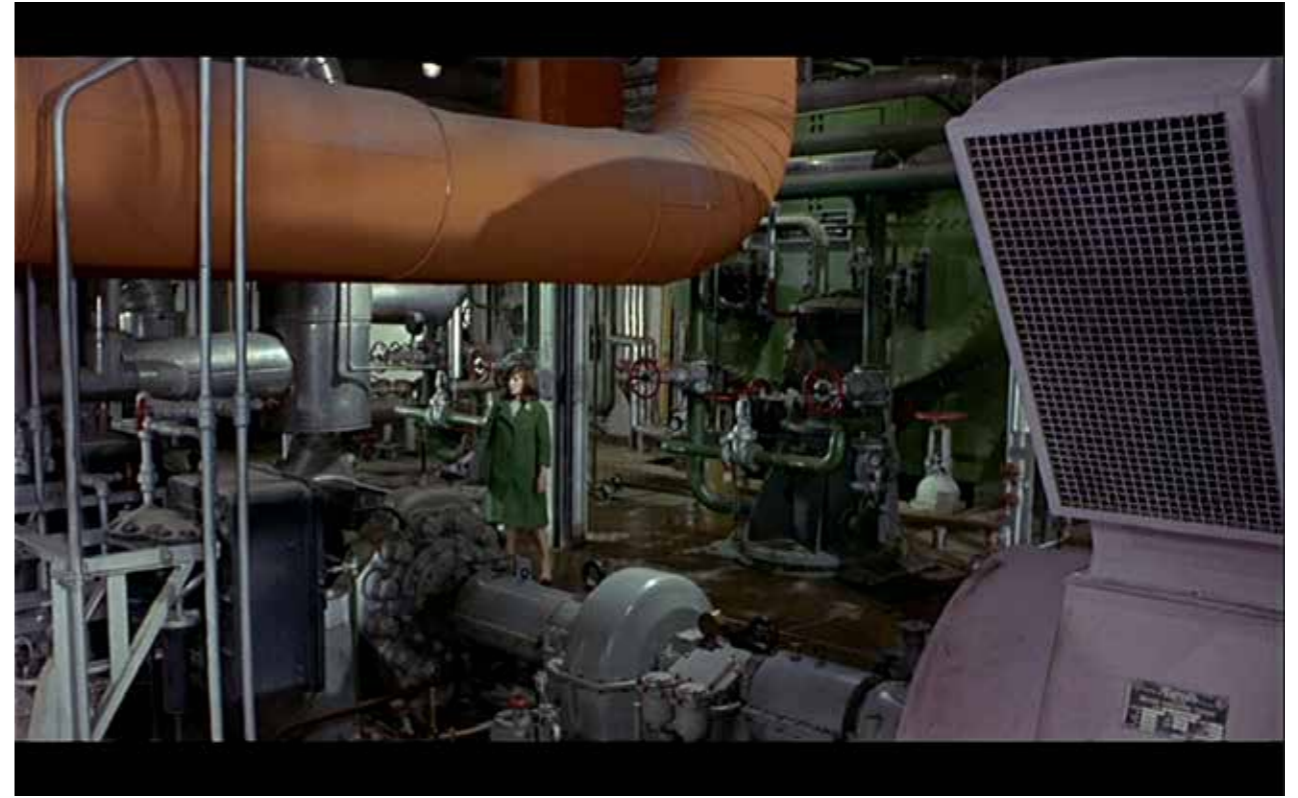
In seinem ersten Farbfilm *Il deserto rosso* von 1964 beschäftigt sich Antonioni mit der Industrie-Architektur um Ravenna (Abb.25,26,27,32). Seine farblichen Kompositionen verwicklicht Antonioni als wäre es ein Gemälde. Die Farben stehen in diesem Film auch eher für die Gedankenwelt der Hauptprotagonistin Giuliana oder zumindest wie ihr ihre Umwelt vorkommt. Das sehen wir an der Surrealität von Objekten und ihren Farben. In der Architektur setzt Antonioni auf die Elemente der Schwerindustrie mit all ihren Verbrennungskaminen, Leitungen, Behältern und Dampf, der sich in bestimmten Einstellungen fast zur Bewegenden Architektur entwickelt (Abb.28).

Im Film geht es auch um die Verantwortungslosigkeit des Menschen der Natur gegenüber und wie sich der Mensch die Industrie und die Wissenschaft zu Untertan und zu Nutzen macht. Die Landschaft wie auch die Industrie liegen oftmals im Nebel und das Licht ist Grau und entsättigt. Das Wetter scheint feucht und rau (Abb.29). Durch dies und die Brutalität der Architektur scheint ein Leben in dieser Umgebung ziemlich gefangen und verloren, so wie es Giuliana zu ergehen scheint.

Blauer Himmel scheint es im ganzen Film nie zu geben. Die grossen Industriebauten, die sich in den Himmel heben, scheinen sich mächtig über die Menschen zu erheben und ihnen überlegen zu sein (Abb.30-31). Als Giuliana ihrem Sohn eine Geschichte erzählt, sehen wir einen reinen weissen Strand und azurblaues Meer, dass in Sardinien aufgenommen wurde, diese Sequenz im Film steht in starkem Kontrast zu den verregneten, verseuchten und grauen Industrielandschaft Norditaliens.



Die bedrohlichen Industrieanlagen. Abb.25



Im Innern der Industrie. Abb.27



Die Verschmutzung der Umwelt durch die Industrie. Abb.26



Der Dampf entwickelt sich fast zur bewegenden Architektur. Abb.28



Grau zieht sich durch den ganzen Film. Abb.29



Radioteleskop vom *Istituto nazionale di astrofisica* in Medicina. Abb.31



Der gelb eingefärbte Rauch. Abb.30



Die letzte Einstellung im Film. Abb.32

1966 begibt sich Antonioni nach London um dort seinen zweiten Farbfilm *Blow-Up* zu drehen. Zu Beginn des Films befinden wir uns auf der *Smithons Plaza* oder auch „*Economist*“ genannt, des Architektur Duos Alison und Peter Smithson<sup>3</sup> (Abb.33). Eine Gruppe junger Leute fahren mit einem alten Armee Jeep provokativ über den Platz und schreien umher. Heute befinden sich Büros und Wohnungen vor Ort. Auch in *Blow-Up* geht Antonioni mit den Farben sehr behutsam um, so dass gewisse Strassenzüge von einer Farbe geprägt sind, was man auf den Autofahrten gut sieht. (Abb.37). Der Film spielt zum grossen Teil in einem Fotostudio und in einem Park in London. Auf den Autofahrten sieht man aber eine ganze Menge der Architektur Londons (Abb.34&36). Wenn wir mit dem Auto durch London fahren, sehen wir, dass viel gebaut wird, es ist der wirtschaftliche Aufschwung der 1960er Jahre (Abb. 35&38).



Die Smithons Plaza. Abb.33



Die Strasse an dem sich das Fotoatelier befindet. Abb.34

3 Krucker, Bruno.  
*Komplexe Gewöhnlichkeit.*  
*Der Upper Lawn Pavillon von Alison und Peter Smithon*  
Zürich: gta Verlag 2002.  
S.13/14/15



London im Bauboom der 1960er Jahre. Abb.35



Der Blick aus dem *Rolls Royce* auf Londons Strassen. Abb.37



Übergänge von Hausfassaden. Abb.36



Plattenbau in London. Abb.38



1970 dreht Antonioni seinen Film über die USA *Zabriskie Point*. In diesem Film setzt sich Antonioni stark mit der amerikanischen Gesellschaft und Lebenskultur auseinander. Der Film wurde in Los Angeles und in der Wüste östlich von Los Angeles gedreht wo die Landschaften des *Zabriskie Point* im *Death Valley* aufgenommen wurden.

In einer Szene des Büros eines Grundstücksmaklers setzte Antonioni ganz Bewusst die Turmspitze des *Richfield Towers* ein (Abb.39). Das Gebäude wurde von 1928 bis 1929 im Art Deco Stil gebaut und war das Hauptquartier der *Richfield Oil* in Los Angeles und steht für die goldenen Jahre des Kapitalismus, was im Film gerade das Thema ist. Eine junge Generation, die sich auflehnt gegen die traditionellen Werte und den Machtapparat Staat. Das Gebäude war 113 Meter hoch und wurde 1969, also nur wenige Wochen nach Dreh, abgerissen.<sup>4</sup> Im Film steht es ganz klar für die Macht und das Geld dieser Firma und dieses Mannes. Die US-amerikanische Flagge weht zynischer Weise nebenbei auch noch im Bild.

Zu erwähnen ist auch das Stadtbild von Los Angeles, das als wichtige Protagonistin im Film agiert und zu unserem Verständnis vom modernen Amerika beiträgt. (Abb.40-43). Die mit Fahrzeugen vollgestopften Strassen, riesige Autobahnüberführungen, die sich durch das Stadtbild zwängen. Dies sehen wir sehr schön als Mark, der männliche Hauptprotagonist, mit einem Kleinflugzeug über Los Angeles und die kalifornische Landschaft fliegt. Bei Autofahrten durch die Innenstadt sehen wir die Omnipräsenz von Werbung die zum Konsum verleiten soll.

Im starken Kontrast zum Stadtbild von Los Angeles steht die beinahe unberührte Landschaft des *Death Valley*, wo sich auch der *Zabriskie Point* befindet (Abb.44). Hier, fern von Autos, Werbeschildern, Ampeln, Menschen, Gebäuden und all den „Problemen“ der Gesellschaft, scheinen die zwei Hauptcharaktere des Films eine Oase der Ruhe, des fast schon ursprünglichen Lebens ausserhalb aller Gesellschaftlichen Konventionen gefunden zu haben. Im Sommer zählt das *Death Valley* als

einer der heissesten Orte der Erde. Die bekannteste Szene des Films ist die Schlusssequenz, als eine Villa, in der Wüste von Arizona, in die Luft gesprengt wird. Es handelt sich um ein in Realgrösse gebautes Gebäude des italienischen Architekten Paolo Soleri, der schon früh in die USA ausgewandert ist und als Initiator der *Arcology*-Bewegung, einer ökologischen Architektur gilt.<sup>5</sup>

Die Innenaufnahmen und die Aufnahmen am Pool wurden im Haus *Boulder reign* von Hiram Hudson Benedict, einem ehemaligen Schüler von Frank Lloyd Wright gedreht, das für die Aufnahmen gemietet wurde und sich ebenfalls in Arizona befindet (Abb.45&46). Bei der Explosionszene liefen bis 17 Kameras, teils mit Teleobjektiven ausgestattet. Die Explosion findet in Daris Kopf statt und steht für die Zerstörung einer Welt, gegen die sie kämpft und die ihren Freund umgebracht haben. (Abb.47&48).

4 Richfield Tower, 9. Mai 2021  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Richfield\\_Tower](https://en.wikipedia.org/wiki/Richfield_Tower)  
Datum des Zugriffs: 12.11.2021.

5 Soleri Paolo, 18. November 2020  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Paolo\\_Soleri](https://de.wikipedia.org/wiki/Paolo_Soleri)  
Datum des Zugriffs: 21.11.2021.



Im Hintergrund der *Richfield Tower*. Abb.39



Büro und Stadtbild von Los Angeles. Abb.40



Los Angeles aus der Luft. Abb.41



Daria auf dem Weg in die Wüste. Abb.43



Stadtbild von Los Angeles. Abb.42



Das *Death Valley* in Kalifornien. Abb.44



Die Villa *Boulder reign* von Hiram Hudson Benedict. Abb.45



Das in Realgrösse gebaute Haus von Paolo Soleri kurz vor der Sprengung. Abb.47



Daria betritt die Villa. Abb.46



Die Sprengung des Hauses in Darias Gedanken. Abb.48

*Professione: Reporter* den Antonioni 1974 drehte, kann als Reisefilm betrachtet werden. Wir gehen von der Sahara Algeriens über London nach München und über Barcelona nach Südspanien weiter. Die Architektur und Landschaft gehen in diesem Film parallel miteinander einher und verschmelzen immer wieder. Im Film zeigt uns Antonioni sehr unterschiedliche Aspekte der Architektur. Vom Beginn in Algerien wo wir einfache der Hitze angepasste Gebäude sehen. In London sehen wir neue Bauten des *Brutalismus* und Einfamilienhäuser in Nothing Hill.

In München eine altmodische Kirche und in Barcelona Bauten von Antoni Gaudí. In Südspanien schliesst sich der Kreis wieder mit den weissgetünchten, der Hitze ausgesetzten Häusern. Die Figuren, scheinen etwas verloren zu sein in der Landschaft der Architektur, was bei Antonioni so typisch ist. Zu Beginn befindet sich der Fernsehreporter David Locke in der Sahara von Algerien, wo er mit seinem Jeep stecken bleibt. Das Hotel wo Locke abgestiegen ist, ist ein weisser, länglicher, einstöckiger Bau (Abb.49).

Zurück in London sehen wir Locke, der über den Platz beim *Brunswick shopping centre* läuft (Abb.50). Und das erste mal die junge Frau trifft mit der er später weiterreist. Das *Brunswick shopping centre* wurde 1972 eröffnet und von einem Britischen Architekten namens Patrick Hodgkinson entworfen. Der Baustil des *Brutalismus*, der ab den 1950er Jahren bis in die 1980er Jahre praktiziert wurde, ist durch viel roher Beton und eine gewisse Rauheit auffallend, was Locke die nötige Anonymität gibt, da er in London bereits als Toter gilt.

In Barcelona sehen wir das *Casa Milà* von Antoni Gaudí, dass von 1906 bis 1912 erbaut wurde (Abb.51).

In Südspanien hält Locke in Algeciras, einer leer zu scheinenden Geisterstadt in der Provinz Cádiz (Abb.52&53). Er wirkt verloren in dieser Architektur, die stark an *L'avventura* im Sizilianischen Städtchen Schisina erinnert.



Das Hotel von Locke in Algerien. Abb.49



Das Brunswick shopping centre in London. Abb.50



Das Casa Milà von Antoni Gaudí in Barcelona. Abb.51



Locke in Algeciras. Abb.53



Algeciras in der Provinz Cádiz. Abb.52

## Das römische Quartier EUR

### Geschichtlicher Abriss

Das römische Quartier *Esposizione Universale di Roma* kurz *EUR* genannt liegt im Süden Roms.

Das Quartier wurde unter Benito Mussolini (1883-1945) in einem grossen Städtebauprojekt gegründet. Italien war die erste europäische Diktatur, die in der Zwischenkriegszeit eine Architektur- und Städtebaupolitik betrieb. Für den Faschismus war die Architektur ein wichtiger Bestandteil für eine neue Gesellschaftsutopie.

Es wurde hauptsächlich im Stile des monumentalen neoklassizistischen-, des razionalismo-, und des neofuturismusstiles gebaut.

Zu Beginn hiess das Projekt noch *E42* (*Esposizione del 1942*). Man wollte ein neues monumentales Gelände schaffen, für die Weltausstellung, die 1942 stattfinden sollte; Und auch war es ein langer Traum Mussolinis, Rom ans Meer anzubinden. 1937 wurden alle Grundstücke des zukünftigen Geländes enteignet und gleich einer Grundsteinlegung pflanzte Mussolini am 28. April 1937 die ersten drei Pinien auf dem *E42* Gelände, das ungefähr 400 Hektar umfasste.

Nach Italiens Eintritt in den Zweiten Weltkrieg im Juni 1940 wurde die Ausstellung bis auf weiteres verschoben, was dann zur Umbenennung von *E42* auf *Esposizione Universale di Roma (EUR)* führte. Gebaut wurde noch weiterhin, aber als es mit dem Fortschreiten des Krieges immer schwieriger wurde, wurden die Bauarbeiten zu Beginn des Jahres 1943 eingestellt. Nur wenige Gebäude waren bis dahin gebaut. Im Herbst des selben Jahres wurde das Gelände von deutschen Truppen besetzt und ab Juni 1944 von den Alliierten. Nach Kriegsende fanden italienische

Flüchtlinge, Obdachlose und Evakuierte in den Halbfertigen Gebäuden Unterschlupf.

Nach dem zweiten Weltkrieg wurden die Bauarbeiten am *EUR* fortgesetzt unter der damals stärksten Partei im Lande der *Demokrazia Cristiana*, es wirkten weiterhin einige der Architekten der Mussolini Ära mit. 1955 erhielt das *EUR* einen Zuschlag für die 1960 stattfindenden Olympischen Sommerspiele und es sollten neue Städtebauliche Projekte verwirklicht werden. Eines der bekanntesten Beispiele, das *Palazzo dello sport* (1956-60) von Pier Luigi Nervi (1891-1979) und Marcello Piacentini. Seit den Olympischen Sommerspielen von 1960 wurde das *EUR* zu einem angesehenen Quartier, das auch Verwaltungsgebäude, Kultureinrichtungen und Wohnungen in der höheren Preisklasse beherbergte. Das *EUR* wird sehr unterschiedlich bewertet. Einerseits gilt es als architektonisches und städtebauliches Musterbeispiel aus der Zeit des Faschismus, andererseits wird es auch kritisch betrachtet wenn man den historischen Hintergrund mit seiner Entstehung und den Produktionsverhältnissen berücksichtigt.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Maurer, Jaqueline.  
*Filmische Raumkonstruktion und Inszenierung städtischen Raums*  
*Michelangelo Antonionis L'eclisse (1962) und das römische Quartier EUR.*  
Stuttgart: Ibidem-Verlag 2019.  
S.82-94



Der Plan des *E42* später zu *EUR Esposizione Universale di Roma* umgenannt. Abb.54

## Das EUR im Film *L'eclisse* (1962)

Die im Film *L'eclisse* von 1962, gezeigte Handlung, spielt hauptsächlich im römischen Quartier EUR und im *Centro Storico*, um die Börse, im Stadtkern von Rom.

Der Film beginnt mit der Trennung von Vittoria der Hauptfigur und Riccardo, ihrem Freund, in dessen neuer Wohnung im EUR Viertel an der *Via dell'Antartide*. Bei dem ersten Blick nach draussen sehen wir an den Wasserturm den *Fungo* (Abb.55) der aussieht wie ein Pilz oder Atompilz, wie man am Ende des Filmes sehr wohl als Anspielung auf die damalige Zeit und die Angst vor einem Atomkrieg lesen kann.

Als Vittoria das Haus von Riccardo verlässt und nach Hause spaziert sehen wir im Hintergrund den *Palazzo dello sport* (Abb.56) und nochmals den *Fungo*. Als Vittoria von Riccardo mit dem Auto eingeholt wird sehen wir sehr gut, dass das EUR noch baulich erschlossen wird.

Als Vittoria und Riccardo vor Vittorias Wohnung in einem modernen Wohnblock in der *Viale dell'Umanesimo 307* ankommen ist im Hintergrund von Riccardo das *Palazzo della Civilita del lavoro* (1938-43) zu sehen, das bekannteste Bauwerk des EUR Viertels. (Abb.57). Dass von den Architekten Giovanni Guerini (1887-1972), Ernesto La Padula (1902-1968) und Mario Romano (1998-1987) entworfen worden war. Vom Formalen her sollte es eine Anlehnung an das Kolosseum in Rom sein. Er besteht aus einer Stahlbeton-Konstruktion und ist mit Travertin verkleidet, der typisch für Rom und das EUR Viertel steht.

In einer Szene als ein Betrunkener mit dem Alfa Romeo von Piero, einem neuen Bekannten von Vittoria den sie an der Börse kennen lernt, in den *Lago Artificiale* fährt und tags darauf hinausgezogen wird, sieht man im Bild hinten links der Bau des werdenden ENI-Hauptsitzes, erbaut von

1959-62. (der grösste Mineralöl- und Energiekonzern Italiens). (Abb.58).

1955 bis 1960 wurde der *Lago Artificiale* erbaut. Ursprünglich war seine Form unregelmässig gedacht und wurde später als geometrische Form verwirklicht. Das künstliche Seebecken war gut einen Kilometer lang und in der Breite variierte er zwischen 60 und 130 Metern. Er sollte auch für die Olympiade 1960 fertiggestellt werden. Am Ende des Beckens steht der ENI Bau und oberhalb des Sees der *Palazzo dello sport*. Vom See aus sieht man auch an die *Basilica dei Santi Pietro e Paolo* (Abb.59), die 1938 bis 1943 erbaut wurde.

Bei einem Spaziergang den Vittoria und Piero gemeinsam durch das EUR Quartier unternehmen, sehen wir weitere Bauten des Viertels.

Wie das unfertige Amphitheater von Giovanni Michelucci (Abb.60), das eine Anspielung auf die Antike ist.

Vittoria und Piero kommen an einer Bar mit Terasse vorbei, gesäumt von einer Jukebox, Tischen und Sonnenschirmen mit Coca-Cola aufschriften.

Weiter geht es am *Velodromo Olimpico* vorbei, von den Architekten Cesare Longini, Dagoberto Ortensi und Silvano Ricci (Abb.61).

Am Ende des Spazierganges kommen sie an der Kreuzung *Via del Ciclisimo/ Viale della Tecnica* (Abb.62). an, der zu ihrem Treffpunkt wird. Es steht dort ein noch im Bau befindlicher Block, der von einem Gerüst und abschirmmatten umgeben ist (Abb.63).<sup>7</sup>

In der rund siebenminütigen Schlusssequenz des Filmes bricht die Abenddämmerung herein und wir sehen verschiedene Orte und Details des EUR Quartiers. Die Verabredung von Vittoria und Piero an ihrem Treffpunkt wird von keinem der beiden eingehalten, der Treffpunkt bleibt einsam und verlassen.

Wir sehen aber die anderen Bewohner und Bewohnerinnen des Quartiers, die mit

dem Bus nach Hause kommen, über die Strasse flanieren oder Zeitung lesen. Die Strassenlaternen gehen an und die Abendbricht herein.

Hier endet der Film mit einer Strassenlampe die ausgeschaltet wird, wir bleiben in der Finsternis zurück (Abb.64-66).

<sup>7</sup> Maurer, Jaqueline.  
*Filmische Raumkonstruktion und Inszenierung städtischen Raums*  
Michelangelo Antonionis *L'eclisse* (1962)  
und das römische Quartier EUR.  
Stuttgart: Ibidem-Verlag 2019.  
S.94-116



Der Wasserturm *Fungo* Abb.55



Hinten Links der *Palazzo della Civilita del lavoro* Abb.57



Der *Palazzo dello sport*. Abb.56



Der *Lago Artificiale* und links der *ENI Bau*. Abb.58





Oben auf dem Hügel die *Basilica dei Santi Pietro e Paolo*. Abb.59



Links das *Velodromo Olimpico*. Abb.61



Im Hintergrund das unfertige Amphitheater. Abb.60



Der Treffpunkt an der Kreuzung *Via del Ciclismo/Viale della Tecnica*. Abb.62



Der sich im Bau befindliche Wohnblock. Abb.63



Die Strassenlaternen gehen an. Abb.65



Die Schlussequenz des Films. Abb.64



Das letzte Bild des Films. Abb.66



## Das Centro Storico in L'eclisse

Neben dem EUR Quartier wurden noch einige Szenen im historischen Teil von Rom gedreht, im *Centro Storico*. Die Szenen die an der Börse spielen, das Büro von Piero an der *Via Po*, wie die Szenen in der Wohnung von Vittorias Mutter und in der Wohnung der Eltern von Piero. Als Vergleich zu dem, für seine Zeit sehr modernen, EUR Viertel ist es ein spannender Vergleich, der auch mit den Figuren ihren Handlungen und deren Gefühlen zu tun haben.

An der Börse lernen sich Vittoria und Piero kennen. Vittorias Mutter spekuliert ebenfalls an der Börse und kennt Piero bereits, der ihr immer wieder Tipps gibt.

Die Börse befindet sich im ehemaligen Hadrian-Tempel von 145 v. Ch. an der *Piazza di Pietra*. Die Aussenansicht besteht aus elf Marmorsäulen im Korinthischen Stil (Abb.79).

Im Film, wie im echten Leben steht die Börse für den Kapitalismus und das rege Treiben wird höchstens durch eine Schweigeminute unterbrochen, für einen verstorbenen Kollegen, um nach einer Minute aber wieder von neuem loszugehen. Die Wohnungs Szenen von Vittoria und Piero spielen hauptsächlich in Innenräumen mit Blicken nach aussen auf die Strassen, Kirchen und Plätze vor den Gebäuden.

In der Szene, die in der Wohnung von Vittorias Mutter an der *Via della Stazione di San Pietro 40* im Borgo-Quartier spielt sehen wir im Hintergrund von Vittoria, die am Fenster lehnt, links die *Chiesa santa Maria delle Grazie alle Fornaci* (1694-1717) und rechts durch das Fenster die Kuppel des *Petersdoms* im Vatican (1506-1626) (Abb.80).

Die Wohnung von Piero befindet sich im Ghetto unweit des Tibers im *Palazzo Patrizi-Clementi Ascarelli a Santa Caterina* an der *Via dei Deflini 12* (Abb.81). Die Wohnung wirkt schon fast als Museum mit

ihren antiken Möbeln und vielen Gemälden an den Wänden. Durch einen Blick auf die Piazza vor dem Haus sehen wir an die Fassade der *Chiesa di santa Maria in Campitelli* von 1662 bis 1667 (Abb.82).<sup>8</sup>

Die Umgebung um das Haus sehen wir durch den Blick Vittorias, der über die Strassen schweift und ein Café, zwei Nonnen und einen Soldaten sieht.

Der Kontrast zwischen dem EUR Viertel und dem *Centro Storico* fällt durch die weitläufigen Aufnahmen der Wiesen und Hügel auf und der noch im Bau befindlichen Gebäuden. Im *Centro Storico* hingegen befinden wir uns in Gassen auf Strassen oder Plätzen und haben ein Gefühl der Einengung und die Sonne scheint nicht richtig in die Gassen einzudringen. Die elterlichen Wohnungen von Vittoria und Piero vermitteln eine Tradition und Bürgerlichkeit, was man von den modernen Blockwohnungen im EUR nicht sagen kann.

Durch die Weise wie uns Antonioni im Film das Stadtbild zeigt, ist es ein schönes Zeitdokument über Rom in der damaligen Zeit und eben gerade auch was die Architektur anbelangt.

Das EUR Viertel verkörpert im Film wie auch zur damaligen Zeit, die Gegenwart und sogar die Zukunft. Das Quartier steht für einen Wohnort der jüngeren- und wohlhabenderen Generation, was man sehr gut an dem Kindermädchen mit Kinderwagen sieht, der wir auf Spaziergängen durch das Quartier immer wieder begegnen. Auch vermittelt das Quartier einen Ort der Freizeit, des Flanierens und des Nichtstuns.

Sagen muss man noch, dass die Orte die uns Antonioni im EUR zeigt, sich im südlichen und südwestlicheren Teil des Quartiers befinden, das sich zum grossen Teil erst nach dem zweiten Weltkrieg entwickelte.

Die Bauten des alten Teils, aus der Zeit des Faschismus, bleiben eher im Hintergrund. Was sicher ein wichtiger Aspekt ist,

um die Handlung und Gefühle der Figuren zu zeigen, da sich Häuser aus Glas, Stahl und Beton, Atompilzförmige Bauten, halbfertige Baustellen und leergefegte Strassen, besser zu den Figuren passen als schwere Materialien, wie Marmor und Travertin, die an den Antiken Baustil anknüpfen und so an eine längst vergangene Zeit erinnern.

<sup>8</sup> Maurer, Jaqueline.  
*Filmische Raumkonstruktion und Inszenierung städtischen Raums*  
Michelangelo Antonionis *L'eclisse* (1962)  
und das römische Quartier EUR.  
Stuttgart: Ibidem-Verlag 2019.  
S.117-120



Links die Börse an der *Piazza di Pietra*. Abb.67



Die Wohnung von Pieros Eltern. Aussenansicht. Abb.69



In der Wohnung von Victorias Mutter. Abb.68



Der Blick auf die Piazza vor Pieros Elternhaus. Abb.70

## Schluss teil

Beim genaueren Hinsehen, wie und wo Antonioni die Architektur in seinen Filmen einsetzt, wird bewusst, wie wichtig sie wirklich ist und eine eigene Rolle bekommt und manchmal sogar die Hauptrolle hat im Film.

In seinen frühen Filmen wie *L'avventura* ist ausschliesslich ländliche-, archaische Architektur oder ältere Baustile zu sehen. Während bereits in *La Notte* zeitgenössische, moderne Architektur zu sehen ist und das ganz bewusst zu den Figuren, die sich in einer modernen Welt bewegen. Hier zeigt er auf, wie das Stadtbild mit ihren Gebäuden die zunehmende Anonymität der Gesellschaft unterstreicht.

So auch in *L'eclisse*, das ein zu jener Zeit modernes Paar zeigt, welches sich in einer neuen modernen Welt zurechtfinden muss und die Gefühle durch die Umgebung, zu der die Architektur zählt stark beeinflusst werden und so das *EUR* Quartier zum wichtigsten Charakter des Films wird. In *Il deserto rosso* setzt sich Antonioni stark mit dem Stil der Industriebauten auseinander. Die Industrie und die surreale Farbgebung scheinen eins zu werden und eine Spiegelung zur Hauptfigur Giuliana zu sein.

Während bei *Zabriskie Point* die Gesellschaft Amerikas und der Konsum der westlich kapitalistischen Welt stark zum Zuge kommen. In *Professione: Reporter* gleicht die Handlung einer Reise, bei der wir von einer Architektur und Landschaft zur anderen gelangen, sei das durch den starken Kontrast von Stadt/Land oder durch unterschiedliche Länder und deren architektonische Kultur.

Antonioni hat durch seine Art und Weise, wie er mit einer baulichen Umgebung oder einer Landschaft spielt und sie zu einer Hauptprotagonistin macht, bis heute das Kino beeinflusst. Es ist nicht nur ein Dekor das im Hintergrund des Films

agiert, sondern ein fester Bestandteil von ihm.

Bei einer weiterführenden Arbeit würde mich interessieren wie die ganzen Orte und die Gebäude heute nach beinahe 50 Jahren, des letzten untersuchten Films, aussehen und wie sich die Umgebung und das Stadtbild dort verändert hat.

## Filmverzeichnis

**L'avventura**

Michelangelo Antonioni, I 1960

**La Notte**

Michelangelo Antonioni, I 1961

**L'eclisse**

Michelangelo Antonioni, I/F 1962

**Il deserto rosso**

Michelangelo Antonioni, I 1964

**Blow-Up**

Michelangelo Antonioni, I/GB 1966

**Zabriskie Point**

Michelangelo Antonioni, USA 1970

**Professione: Reporter**

Michelangelo Antonioni, I/F/ESP/USA  
1974

## Literaturverzeichnis

Maurer, Jaqueline.  
*Filmische Raumkonstruktion und Inszenierung städtischen Raums*  
*Michelangelo Antonionis L'eclisse (1962) und das römische Quartier EUR.*  
Stuttgart: Ibidem-Verlag 2019.

Bauer, Matthias.  
*Michelangelo Antonioni*  
*Bild-Projektion-Wirklichkeit.*  
München: edition text + kritik  
im Richard Boorberg Verlag GmbH & Co  
KG 2015.

Chatman, Seymour. & Duncan (Hg.), Paul.  
*Michelangelo Antonioni*  
*Sämtliche Filme.*  
Köln: Taschen GmbH 2004.

Stallmann-Steuer, Judith.  
*Roms Architektur im Spielfilm.*  
Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften - VDG 2001.

Schenk, Irmbert.  
*Natur und Anti-Natur in den Filmen von Michelangelo Antonioni.*  
Basel, Frankfurt am Main: Stroemfeld Verlag  
Aus *Cinema 40.*  
1. Oktober 1994.

Cairns, Graham.  
*The Architecture of the screen.*  
*Essays in cinematographic space.*  
*Venturi and Antonioni: The modern city and the phenomenon of the moving image.*  
*Zabriskie Point (1970).*  
Bristol, Chicago: Intellect Ltd 2013.

Richfield Tower, 9. Mai 2021  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Richfield\\_Tower](https://en.wikipedia.org/wiki/Richfield_Tower)  
Datum des Zugriffs: 12.11.2021.

Soleri Paolo, 18. November 2020  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Paolo\\_Soleri](https://de.wikipedia.org/wiki/Paolo_Soleri)  
Datum des Zugriffs: 21.11.2021.

Krucker, Bruno.  
*Komplexe Gewöhnlichkeit.*  
*Der Upper Lawn Pavillon von Alison und Peter Smithon*  
Zürich: gta Verlag 2002.



## Abbildungsverzeichnis

### **Abbildung 1, Cover Seite 1:**

© OTB48: L'eclisse - Random Thoughts.  
Lars Ingebrigtsen.  
<https://lars.ingebrigtsen.no/2020/04/06/otb48-leclisse/>

### **Abbildungen 2,3,4,5,6,7,9,10,11,12 Seiten 6,7,8:**

Bildschirmfotos *L'avventura*  
© Cino del Duca 1960 © Janus Films 1988  
© 2001 The criterion Collection All rights reserved.

### **Abbildung 8, Seite 7:**

© Pittura Metafisica and the secret behind it - Widewalls.  
<https://www.widewalls.ch/magazine/pittura-metafisica>

### **Abbildungen 13,14,15,16,17,18,19,20, 21,22,23,24 Seiten 9,10,11,12:**

Bildschirmfotos *La Notte*  
Movietime © 1961 Nepi Film/Silver Films/  
Sofitedip. © 2008 Eureka Entertainment Ltd.

### **Abbildungen 25,26,27,28,29,30,31,32 Seite 14,15:**

Bildschirmfotos *Il deserto rosso*  
© 2012 Studiocanal GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

### **Abbildungen 33,34,35,36,37,38 Seite 15,16:**

Bildschirmfotos *Blow-Up*  
© 2005 Süddeutsche Zeitung GmbH.  
Blow-Up © 1966 Turner Entertainment Co.

### **Abbildungen 39,40,41,42,43,44,45,46,47,48 Seiten 17,18,19:**

Bildschirmfotos *Zabriskie Point*  
Zabriskie Point © 1970 Supplementary  
Material Compilation. © Turner Entertainment Co.  
© 2009 Turner Entertainment and Warner Bros. Entertainment Inc.

### **Abbildungen 49,50,51,52,53**

#### **Seite 20,21:**

Bildschirmfotos *Professione: Reporter*  
© 1975 Renewed 2003 Proteus Films, INC.  
© 2010 Sony Pictures Home Entertainment INC. All rights reserved.

#### **Abbildung 54, Seite 22:**

© EUR, la moderna eternità dell'Urbe - Gazzetta Italia. 17 Oktober 2020.  
<https://www.gazzettaitalia.pl/eur-la-moderna-eternita-dellurbe/>

### **Abbildungen 55,56,57,58,59,60,61, 62,63,64,65,66,67,68,69,70**

#### **Seiten 24,25,26,28:**

Bildschirmfotos *L'eclisse*  
© 2012 Studiocanal GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

# Erklärung

---

Ort, Datum

---

Unterschrift