

Roms Architektur im Spielfilm

Die Piazza Navona, die Via Veneto oder die Fontana di Trevi – Rom ist reich an Schauplätzen, deren Magie in zahlreichen Filmen großer Regisseure eingesetzt wurde.

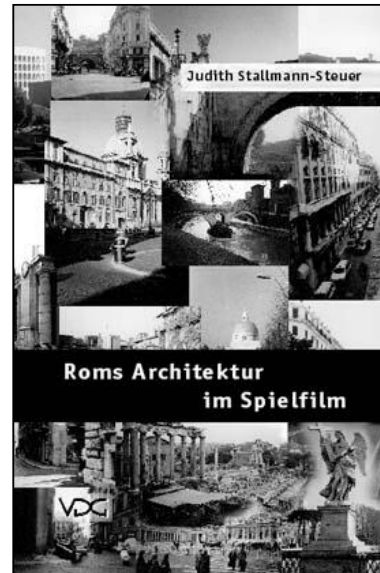
Diese Arbeit untersucht die Darstellungsweise und Wirkungsgeschichte von römischen Bauwerken in insgesamt 16 Filmen von Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, Pier Paolo Pasolini, Michelangelo Antonioni, Federico Fellini und Peter Greenaway. Die Faszination des Themas liegt in dem wissenschaftlich unberührten Terrain, für das es keine exakt passende methodische Schablone gibt, da bei der Untersuchung ein interdisziplinärer Ansatz verfolgt wird. Die angewandte Methode entwirft sich sozusagen selbst und zeigt im Ergebnis ein spannendes „Hand in Hand“ von Kunstgeschichte und Filmwissenschaft.

Die Autorin spürt in den Filmen Ansichten von Rom auf, identifiziert diese und prüft deren Bezug zur Handlung. Doch nicht nur die Rezeptionsgeschichte vieler berühmter „lieux de mémoires“ findet Eingang in die Untersuchung, es werden auch verschiedene Randgebiete tangiert und beleuchtet. Die urbanistische Entwicklung der römischen Borgate wird ebenso thematisiert wie die Entstehung des EUR-Viertels, wo sich Mussolinis Größenwahn architektonisch manifestierte. Im Hinblick auf die Verwendung solcher Schauplätze im Film ergeben sich interessante Thesen und Querverbindungen.

Durch diese Arbeit wird die Öffnung des Faches Kunstgeschichte hin zur allgemeinen Bildwissenschaft gefordert und gefördert. Es gelang der Autorin ein Stück Feldforschung, die dem Leser eine interessante Kunstgeschichte der verfilmten Stadt Rom präsentiert.

Diss. Bochum 1999.

Dem Buch liegen zwei CD-ROMs mit Filmsequenzen bei.



VDG Weimar

1. Auflage 2001

Band 0

Hardcover

252 Seiten

57 Abbildungen

Buchausgabe (D): 50,00 €

ISBN: 978-3-89739-222-9
