

Aysche Maren Landmann

# Die Rezeption römischer Schlachtenreliefs im Antikenfilm

Heidelberger  
Abschlussarbeiten  
zur klassischen  
Archäologie, Band 13

Daidalos





## **Die Rezeption römischer Schlachtenreliefs im Antikenfilm**

# Daidalos

Heidelberger Abschlussarbeiten  
zur Klassischen Archäologie

Herausgegeben von  
Diamantis Panagiotopoulos

Band 13

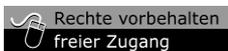
Aysche Maren Landmann

**Die Rezeption römischer Schlachtenreliefs  
im Antikenfilm**

Aysche Maren Landmann studierte Ägyptologie, Klassische Archäologie und Alte Geschichte an der Ruprecht-Karls-Universität und ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Rechtsmedizin und Verkehrsmedizin Heidelberg. In ihrer Dissertationsschrift verbindet die erklärte Cineastin und Filmschaffende ihre Leidenschaft für die Antike mit dem modernen Medium des Films.

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

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



Dieses Werk als Ganzes ist durch das Urheberrecht und bzw. oder verwandte Schutzrechte geschützt, aber kostenfrei zugänglich. Die Nutzung, insbesondere die Vervielfältigung, ist nur im Rahmen der gesetzlichen Schranken des Urheberrechts oder aufgrund einer Einwilligung des Rechteinhabers erlaubt.

## **Propylaeum**

FACHINFORMATIONSDIENST  
ALTERTUMSWISSENSCHAFTEN

Diese Publikation ist auf <https://www.propylaeum.de> dauerhaft frei verfügbar (Open Access).

urn: [urn:nbn:de:bsz:16-propylaeum-ebook-1088-6](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:16-propylaeum-ebook-1088-6)

doi: <https://doi.org/10.11588/propylaeum.1088>

Publiziert bei

Universität Heidelberg/Universitätsbibliothek, 2023

Propylaeum - Fachinformationsdienst Altertumswissenschaften

Grabengasse 1, 69117 Heidelberg

<https://www.uni-heidelberg.de/de/impressum>

Text © 2023, Aysche Maren Landmann

*Umschlagabbildung:* Filmstill aus THE EAGLE (Regie: Kevin MacDonald, 2011). Photo C5R8PR / Alamy Stock Photo, Editorial Website licence.

eISSN 2567-384X

ISBN 978-3-96929-178-8 (PDF)

## Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort .....	1
2	Einleitung .....	3
3	Antikenrezeption .....	7
3.1	Antikenrezeption: eine kurze Einführung .....	7
3.2	Die Antike im Film: ein Überblick über die Forschungsgeschichte .....	13
4	Schlachtendarstellungen I: Römische Kaiserzeit .....	19
4.1	Szene 24 der Trajanssäule .....	19
4.2	Exkurs 1: Das Alexandermosaik .....	21
4.3	Der große Trajanische Fries und seine Schlachtszene .....	25
4.4	Szene 49/50 der Säule des Marc Aurel .....	28
4.5	Der Bogen des Septimius Severus in Rom: Die Schlachtszene auf Panel I .....	30
4.6	Schlachtendarstellungen der Privatkunst .....	32
4.6.1	Der Sarkophag Portonaccio .....	32
4.6.2	Der große Ludovisische Sarkophag .....	34
5	Motive der Schlachtszenen I: Reliefs .....	37
5.1	Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung .....	37
5.2	Sichtbarkeit .....	42
5.3	Exkurs 2: Die Wechselwirkung von Bildraum und Figur .....	45
5.4	Mimik, Haltung und Gestik .....	48
5.5	Anordnungsmuster .....	57
5.6	Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild .....	62
5.7	Weitere Motive von Überlegenheit und Unterlegenheit .....	66
5.8	Gewalt .....	75
5.9	Das Motivspektrum der Hauptfigur .....	80
5.10	Zusammenfassung .....	88
6	Schlachtendarstellungen II: Filme .....	93
6.1	SPARTACUS (1960): Die Entscheidungsschlacht .....	93
6.2	GLADIATOR (2000): Die Anfangsschlacht .....	95
6.3	KING ARTHUR (2004): Die Entscheidungsschlacht .....	97
6.4	ROME (2005): Die Anfangsschlacht .....	99
6.5	THE EAGLE (2011): Die Entscheidungsschlacht .....	100

7	Motive der Schlachtszenen II: Filme .....	103
7.1	Die Figur im Film–Bild .....	103
7.2	Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild .....	111
7.3	Mimik und Haltung .....	122
7.4	Das Gemeinschaftsgefüge .....	127
7.5	Strategie und Taktik .....	132
7.6	Gewalt .....	134
7.7	Konnotation durch Sichtbarkeit und inhaltliche Motive .....	143
7.8	Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung .....	146
7.9	„Römische“ Motive der Schlachtszenen .....	155
7.10	Zusammenfassung .....	157
8	Der Teppich von Bayeux .....	161
8.1	Die Darstellung der Schlacht von Hastings .....	163
8.2	Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung .....	166
8.3	Ausrüstung und Ausstattung .....	167
8.4	Mimik, Haltung und Gestik .....	168
8.5	Bewegungsmuster und Sichtbarkeit .....	170
8.6	Exkurs 3: Der Ritter und sein prächtiges Ross .....	172
8.7	Die Pferde des Teppichs von Bayeux als Träger positiver Konnotation .....	174
8.8	Fallende und Gefallene – wer sind die Opfer der Schlacht von Hastings? .....	176
8.9	Das Motivspektrum des Protagonisten .....	177
8.10	Zusammenfassung .....	180
9	Exkurs 4: Das Bild des „Orients“ .....	183
10	Exkurs 5: Römische Motive unter Napoleon .....	193
11	La Bataille d’Aboukir, 25 Juillet 1799 .....	195
11.1	Das Gemälde .....	195
11.2	Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung .....	196
11.3	Mimik, Haltung und Gestik .....	197
11.4	Bewegungsmuster und Sichtbarkeit .....	199
11.5	Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild .....	201
11.6	Tote und Verletzte .....	203
11.7	Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung .....	203

11.8	Die Figuren der Türken als Träger negativer Konnotation .....	205
11.9	Zusammenfassung .....	210
12	Bilderschlachten und Filmschlachten: Gemeinsamkeiten und Unterschiede .....	213
13	Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen .....	217
13.1	Die Besetzung des Bildraums .....	217
13.2	Die Hauptfigur .....	220
13.3	Mimik, Haltung und Gestik .....	231
13.4	Verletzung und Tod .....	236
13.5	Sieg und Niederlage .....	244
13.6	Männliche Überlegenheit, weibliche Unterlegenheit .....	249
13.7	Der Blick in den Spiegel: Das Positiv des „Eigenen“ .....	269
13.7.1	Gemeinschaftlichkeit .....	270
13.7.2	Heer und Anführer .....	276
13.7.3	Kulturelle Überlegenheit .....	280
13.8	Die Rückseite des Spiegels? Das Negativ des „Anderen“ .....	286
14	Zusammenfassung .....	301
15	Literaturverzeichnis .....	331
16	Abbildungen .....	381
17	Tabelle .....	399
18	Abbildungsnachweis .....	401



## **1 Vorwort**

Die vorliegende Publikation ist die überarbeitete Version meiner Dissertation mit dem Titel „„Roma Victor“ – Die Rezeption römischer Schlachtenreliefs im Antikenfilm“, die im Jahr 2022 von der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg angenommen wurde. Schreiben musste ich diese Arbeit zwar allein – doch an ihrem guten Gelingen beteiligt waren viele mir nahestehende Menschen, bei denen mich an dieser Stelle herzlich bedanken möchte.

Besonders danken möchte ich Prof. Dr. Diamantis Panagiotopoulos und apl. Prof. Dr. Caterina Maderna für die ausgezeichnete Betreuung und enorme Unterstützung bei der Umsetzung der gesamten Arbeit. Die zahlreichen Gespräche werden mir immer als bereichernder Austausch in Erinnerung bleiben. Ich habe unsere Dialoge und Diskussionen stets als Ermutigung und Motivation empfunden.

Den Mitarbeitern von Propylaeum danke ich für die professionelle Unterstützung.

Des Weiteren danke ich Steffen Schanzenbach und Dr. Tom Sundermann, die mich auf meinem Weg unermüdlich mit Anmerkungen, interessanten Fragen und konstruktiver Kritik begleitet haben und immer zu Diskussionen bereit waren.

Tief verbunden und dankbar bin ich meinem Lebensgefährten, Dimitry Nagorny, für seine unglaubliche moralische Unterstützung bei der Anfertigung dieser Doktorarbeit.

Mein besonderer Dank gilt meiner Mutter, Dr. Angelika Landmann, die mir als Kind zahllose Reisen in die Länder des Mittelmeerraumes ermöglichte und damit meine Begeisterung für die antiken Kulturen weckte und meinen altertumswissenschaftlich orientierten Werdegang immer mit großer Anteilnahme begleitet hat.



## 2 Einleitung

Rom im Jahr 2004. Da mir während der Anreise mein kleiner, altgedienter Rucksack eingerissen war, wollte ich mir am ersten Tag nach der Ankunft in Rom einen Neuen kaufen. Klein sollte er sein, um Geldbeutel, Handy und eine Flasche Wasser mitnehmen zu können, und günstig sollte er sein, da ich zuhause noch einen guten und relativ neuen Rucksack hatte. Von früheren Romaufenthalten wusste ich, dass auf den Straßen in der Nähe der Touristenhotspots einige Händler Taschen und Rucksäcke anboten: auf auf den Bordstein gelegten Tüchern oder an Stellwänden wurden bereits in früheren Jahren Taschen und Rucksäcke für 10 DM angeboten, und etwa in dieser Preiskategorie wollte ich einen Rucksack oder eine kleine Tasche erstehen. Fündig wurde ich in einer der vielen kleinen Gassen in der Nähe des Pantheons. An einer Häuserwand außerhalb eines Geschäfts, dem ich keine weitere Beachtung schenkte, hing an einer Klappwand neben anderen Waren ein kleiner roter Rucksack, der mir sofort ins Auge fiel. Da mein Italienisch zu diesem Zeitpunkt nur sehr rudimentär vorhanden war, fragte ich auf Englisch nach dem Preis. Die Verkäuferin antwortete: „Seventeen Nine“. 17,90€ waren zwar etwas über dem Preis, den ich mir vorgestellt hatte, da mir der Rucksack jedoch wirklich gefiel und für diesen Preis ganz erstaunlich gut verarbeitet war, nickte ich und streckte der Verkäuferin einen 20€-Schein entgegen. Sie nahm ihn und sah mich erwartungsvoll an. Als ich nichts weiter unternahm, wiederholte sie sehr langsam und sehr deutlich: „It is seventy nine Euros.“

In diesem Moment erst sah ich, dass die Auslage, an der der Rucksack hing, zu einem Laden gehörte, der ausschließlich Ferrari-Merchandise verkaufte und dass es sich bei diesem kleinen Rucksack um einen Designerrucksack handelte. Meine Erwartungshaltung hatte mich alle anderen Eindrücke, wie z.B. den direkt daneben liegenden, großen Ferrari-Store voller roter Tassen, Zahnputzbecher, Handtücher, Bleistifte, Basecaps, Shirts und Modellautos übersehen lassen und die Information der Verkäuferin, die Angabe des Preises von 79€, zu der Information werden lassen, die ich hatte hören wollen. Da ich zu diesem Zeitpunkt nur nebenbei jobbte und nicht berufstätig war, konnte ich mir den Rucksack nicht leisten. Vergessen habe ich ihn und seine Geschichte jedoch nie. Im Gegenteil. Mein „Seventeen-Nine“-Erlebnis, das mir in unterschiedlichster Variation seitdem immer wieder im Alltag und im Berufsleben begegnet, nämlich die Einflussnahme der eigenen Erwartungshaltung auf die Wahrnehmung mit entsprechender Interpretation der vermeintlichen Lage, ist in der Psychologie seit langem als Phänomen bekannt und erforscht. So besagt z.B. die sog. Schematheorie, dass im Gedächtnis kognitive Strukturen vorhanden sind, die „Schemata“<sup>1</sup>. Diese sind mit genormten

---

<sup>1</sup> Bartlett 1932, 199ff., insb. 201. Bereits Nelson Goodman beschrieb das Phänomen, dass es kein „unschuldiges Auge“ im Sinne einer interpretationsfreien Wahrnehmung gibt: „The catch here, as Ernest Gombrich insists, is that there is no innocent eye. The eye comes always ancient to its work, obsessed by its own past and by old and new insinuations of the ear, nose, tongue, fingers, heart, and brain. It functions not as an instrument self-powered and alone, but as a dutiful member of a complex and capricious organism. Not only how but what it sees is regulated by need and prejudice.“

## 2 Einleitung

Vorstellungen verbunden, bringen einen Sachverhalt mit charakteristischen Eigenschaften in Verbindung und lassen eine schnellere Wahrnehmung und Verarbeitung der Informationen zu<sup>2</sup>. Dies bedeutet nichts anderes als eine Anwendung von Erlerntem und/oder Erfahrenem und daraus entwickelten Interpretationsschemata auf scheinbar ähnliche oder gleiche Eindrücke, um schneller und effektiver urteilen zu können: wenn ein Rucksack von einer Klappwand in Rom früher schon 10DM gekostet hat, dann wird er auch heute noch 10€ oder vielleicht ein klein wenig mehr kosten; wen schon einmal ein Hund gebissen hat, wird möglicherweise jedem noch so freundlichen Hund misstrauen.

Auch die Hypothesentheorie der sozialen Wahrnehmung<sup>3</sup> stellt Denken, Erinnern und Wahrnehmen in Bezug zueinander und besagt u.a., dass Menschen dazu neigen, durch Wahrgenommenes ihre Erwartungen tendenziell sehr gerne bestätigt zu sehen; je stärker eine Hypothese, also eine auf Erfahrungen, Bedürfnissen, Werten oder Wünschen basierende Erwartungshaltung, ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine Person den Eindruck hat, ihre Hypothese bestätigt zu sehen und desto geringer ist die benötigte Menge an unterstützenden Reizinformationen, die zu der Bestätigung der Hypothese notwendig ist. Ist eine Person also von irgendetwas sehr stark überzeugt, sind nur wenige unterstützende Informationen notwendig, um diese Person von dem Zutreffen ihrer Überzeugung zu überzeugen<sup>4</sup>. Umgekehrt werden sehr viel mehr widersprechende Informationen benötigt, um eine bestehende Hypothese in Frage zu stellen; in meinem Fall war ein benachbartes Geschäft voller knallroter Ferrari-Merchandiseartikel hierfür nicht ausreichend. Sowohl die Wahrnehmung und Einordnung von Informationen auf Basis von Schemata als auch die Notwendigkeit einer nur geringen Menge von unterstützenden Informationen zur Bestätigung einer Hypothese sind keine bewussten Vorgänge: wie Tachistoskoptests, mit denen die Fähigkeit zu Wahrnehmung und Reaktion auf nur kurz dargestellte, optische Reize untersucht wird, zeigen, benötigen Rezipienten nur eine Hundertstelsekunde, um Inhalte zu erkennen, zu erinnern und einzuordnen<sup>5</sup>. Wenn überhaupt eine bewusste

---

It selects, rejects, organizes, discriminates, as sociates, classifies, analyzes, constructs. It does not so much mirror as take and make; and what it takes and makes it sees not bare, as items without attributes, but as things, as food, as people, as enemies, as stars, as weapons. Nothing is seen nakedly or naked [...]. But reception and interpretation are not separable operations; they are thoroughly interdependent“ (Goodman 1968, 7–8).

<sup>2</sup> Vgl. Hochberg/Peterson 1989, 45.

<sup>3</sup> Zurückgehend auf Bruner 1951; Allport 1955; Bruner 1957.

<sup>4</sup> Paraphrasiert aus Raab/Unger/Unger 2010, 21.

<sup>5</sup> Geise/Brettschneider 2010, 72. Ab der Geburt werden statistische Regelmäßigkeiten gesammelt und als interne Abbildungen gespeichert. Diese Abbildungen werden verwendet, um aktuelle Eindrücke einzuordnen und vorherzusagen, wofür die Eindrücke in der Welt stehen. Das Gehirn formuliert eine Hypothese in Hinsicht auf Bedeutung und Wert, um darauf in der unmittelbaren Zukunft reagieren zu können. Es speichert jedoch noch viel mehr Informationen, z.B., ob die Stimme gefällt oder ob die zugehörige Person sympathisch ist – und zwar innerhalb kürzester Zeit: Untersuchungen von Gesichtserkennungen ergaben, dass es 200 bis 350 Millisekunden dauert, bis ein Gesicht als solches erkannt, dessen Ausdruck eingeordnet und eine Reaktion darauf getriggert ist (paraphrasiert aus Barrett/Moshe 2009).

kognitive Auseinandersetzung mit dem Gesehenen geschieht, dann erst nach dem ersten Eindruck, doch bis dahin ist die Situation längst eingeschätzt und das Urteil gefällt, das Gesehene auf Basis bereits bekannter Informationen und der Erwartungen dechiffriert: eine von einem Hundebiss traumatisierte Person entdeckt einen Hund, identifiziert ihn als mögliche Gefahr und reagiert auf Basis ihrer Konditionierung instinktiv, so dass eine potentiell notwendige, lebensrettende Flucht noch möglich ist<sup>6</sup>. Erst danach folgt (wenn überhaupt) die bewusste Einschätzung der Situation und die Erkenntnis, wie z.B., dass der Hund doch recht freundlich zu sein scheint und/oder sich hinter einem ausreichend hohen Zaun befindet.

Die auf (Seh-)Erfahrung und Hypothesen beruhende Wahrnehmung unserer Umwelt beeinflusst uns jeden Tag. Sie erleichtert uns den Weg durch den Alltag und schützt uns vor Gefahr, ist jedoch an die Umstände gebunden, unter denen sie erlernt wurde bzw. aus denen sie entstanden ist. Sie beeinflusst auch, wie wir Informationen beurteilen, die nicht im Rahmen unseres Alltags und unter den aktuellen Umständen entstanden sind. Sehen wir auf der Straße eine grimmig aussehende Person, die mit Rüstung, Helm und Schild ausgerüstet ist und ein Schwert in der Hand hält, fragen wir uns, ob in der Nähe ein Mittelaltermarkt stattfindet oder ein Film gedreht wird; die mögliche Gefahr, als die man eine solche Person vielleicht vor einigen Jahrhunderten noch empfunden hätte, wird nicht als solche wahrgenommen, da sie nicht erwartet wird. Während eine oder mehrere Schauspieler trotz ihrer martialischen Ausstattung durch den lokalen, modernen Kontext z.B. einer Stadt als künstliche, außerhalb des Alltags funktionierende Personen erkannt und in hypothetischen Zusammenhang gebracht werden können („Dreharbeiten“), fällt die Beurteilung von Eindrücken, die nicht aus unserem Alltag und unserer Zeit stammen und die nicht innerhalb unseres zeitlichen und kulturellen Rahmens entstanden sind und innerhalb dessen verständlich sind, schon schwerer. Dies gilt insbesondere dann, wenn die visuellen Informationen auf den ersten oder auch zweiten Blick scheinbar große Ähnlichkeiten mit Informationen aufweisen, zu denen wir bereits kognitive Strukturen mit entsprechender Bewertung entwickelt haben. Doch welche Rolle spielt all dies für die altertumswissenschaftliche Untersuchung der Antike und besonders für die Antikenrezeption?

---

<sup>6</sup> Zu den konditionierbaren, also erlernbaren Emotionen gehören neben Fracht auch Trauer, Wut und Überraschung. Diese werden durch Erfahrungen erlernt und sind im Folgenden an Erwartungen gebunden (Geise/Brettschneider 2010, 90).



### 3 Antikenrezeption

#### 3.1 Antikenrezeption: eine kurze Einführung

Die sog. Antikenrezeption ist die „Aufnahme antiken Gutes durch spätere Zeiten“<sup>7</sup>, wobei mit „Antike“ meist das griechisch/römische Altertum gemeint ist. Zunächst kann Antikenrezeption als eine Form des „Nachlebens“ der Antike verstanden werden, das sich etwa durch Erwähnung oder Bezug auf griechische oder römische Literatur, die Verwendung lateinischer Begriffe bzw. der fortgeführte Gebrauch von Altgriechisch oder Latein äußert<sup>8</sup>.

Antike Objekte oder Inhalte existieren nicht in einem hermetisch abgeriegelten, in der Urform ewig gleich bleibenden Bedeutungsvakuum, sondern wurden seit ihrer Entstehung in unendlicher Menge und Häufigkeit erneut aufgegriffen, interpretiert, variiert und weiter prozessiert, sind bis heute aufgrund dieser unablässigen Rezeption noch immer hochpräsent und durch ihre Wirkung auf die Gegenwart hochrelevant: das Bild der Antike lebt und ist einer Evolution unterworfen. Das Aufgreifen antiken Gutes erfolgte nie grundlos, sondern diente immer einem oder mehreren Zwecken und wurde von gewissen Umständen verursacht, die ebenfalls ihren Niederschlag im jeweiligen „Produkt“ fanden: die Antike diente als Projektionsfläche oder Instrument zur Vermittlung der jeweilig aktuellen Vorstellungen und Wünsche und war Triggerfaktor zum Hervorrufen einer Assoziation. Die Erforschung dieser Zwecke und Umstände ist ein bedeutender Teil des Diskurses der Antikenrezeption, die hier fragt: welche waren diese Zwecke? Was verrät uns die Verwendung antiker Inhalte oder das Zitat eines antiken Objektes über die Botschaft, die z.B. ein Künstler durch das Aufgreifen antiker Darstellungsschemata oder die Verwendung antiker Attribute in einem Gemälde vermitteln wollte? Was verrät uns ebendiese künstlerische Interpretation antiker Inhalte über die kulturellen Hintergründe und die Zeit desjenigen, der sich mit der Antike auseinandersetzte und diese rezipierte?

Einen der bedeutendsten Forschungsbereiche der Antikenrezeption stellt die Untersuchung des Antikenbildes ab dem 18. Jahrhundert dar. Insbesondere die Rolle von Johann Joachim Winckelmann, dessen Entwicklung des Stilbegriffs und der Stilkunde zur Einordnung und Interpretation antiker Denkmäler und Artefakte in ihrem historischen Kontext den Grundstein für die Klassische Archäologie als Wissenschaft legten, ist in ihrer Bedeutung kaum zu überschätzen. Winckelmanns Werke zur Rezeption der griechischen Antike und seine Idealvorstellungen zu Kunst und Kultur hatten darüber hinaus einen enormen Einfluss auf die gesamte europäische Kulturgeschichte, beeinflussten die Entwicklung des deutschen Klassizismus und inspirierten u.a. Goethe, Schiller, Hölderlin und

---

<sup>7</sup> Paraphrasiert nach Töchterle 2011, 9.

<sup>8</sup> Töchterle 2011, 9ff.

### 3 Antikenrezeption

Lessing<sup>9</sup>. Das auf Winckelmanns Wirken zurückzuführende Bild der Antike und seine Nachwirkung werden ebenfalls im Rahmen der Untersuchung der Antikenrezeption adressiert<sup>10</sup>. Zahlreiche wissenschaftliche Abhandlungen widmen sich auch dem Fragenkomplex, wie das Bild des antiken Griechenlands im 18. Jahrhundert auf das sich zum Nationalstaat formierende Deutschland einwirkte und die griechische Antike nach und nach zu einem Spiegel aktueller Vorstellungen und Werte konstituierte<sup>11</sup>.

Die Untersuchung der Antikenrezeption zeigt, dass ein antiker Inhalt eine unterste Schicht darstellt, die niemand unmittelbar, sondern immer nur durch zeitlich und kulturell eingefärbte Schichten hindurch betrachten und auf Basis der zu diesem Zeitpunkt verfügbaren Datenlage interpretieren kann, wodurch eine weitere Schicht entsteht. Jede folgende Untersuchung des aufgegriffenen antiken Inhalts, die neue Informationen oder Sichtweisen berücksichtigt, diesen im Rahmen einer anderen Fragestellung oder eines anderen Kontextes betrachtet, fügt dem Profil des ursprünglichen Inhaltes eine weitere Schicht hinzu: die Untersuchung der Wahrnehmung, Einordnung und Verarbeitung der Antike ist daher ein ausgesprochen vielschichtiges und komplexes Unterfangen. Sie ist jedoch auch äußerst lehrreich: die aktuelle Zeit selbst stellt die oberste Schicht der Antikenrezeption dar, die eben nicht direkt auf die Antike zurückschauen kann, sondern von allen anderen Schichten der Rezeption beeinflusst wird. Eine Identifizierung dieses „Erbes“ vorangegangener Vorstellungen begünstigt eine Bestätigung oder Abgrenzung von diesen und ermöglicht hierdurch eine komplementärere Sicht auf antike Darstellungen, die durch die traditionellen Methoden der Klassischen Archäologie gewonnen werden konnten<sup>12</sup>. Zudem gibt die Untersuchung der Antikenrezeption einer vergangenen Epoche auch Aufschluss über weitere gesellschaftliche, politische und künstlerische Entwicklungen, die ebenfalls ein Erbe der aktuellen Zeit darstellen, dessen Wirkung erst durch eine bewusste Adressierung entschlüsselt werden kann.

Eine Beschäftigung mit weiteren Bereichen der Antikenrezeption ist also ein fruchtbares Unterfangen, welches das Forschungsspektrum der Klassischen Archäologie erweitern und dazu beitragen kann, das Verständnis für antike Artefakte und Inhalte zu vertiefen, aber auch die Relevanz der Antike für die eigene Zeit aufzeigen kann.

---

<sup>9</sup> Bosco 2004; Kochs 2005; Schrader 2005; Hübener 2008; Forssman 2010; Hofmann 2011; Butler 2012; Harloe 2013; Klepacki 2014; Hase 2017; Tausch 2017; Philipsen/Bauer-Friedrich 2018; He 2019; Brinkmann/Brinkmann 2020.

<sup>10</sup> Rees 2002; Sünderhauf 2004; Heß 2008.

<sup>11</sup> Zum Einfluss der Idealvorstellungen der griechischen Antike auf die Entwicklung eines Nationalbewusstseins s. insb. Hobsbawm 1991; Landfester 1996; Vöhler/Cancik/Steiner 2009; Cancik 2011.

<sup>12</sup> Die vorliegende Arbeit versteht sich somit ganz im Sinne eines Strebens nach einer Erhöhung der Vielfalt der Forschungsansätze, wie sie von Panagiotopoulos (Panagiotopoulos 2017, 133) zur Ergänzung des traditionellen Kerns der Klassischen Archäologie angeregt wird.

Arbeiten der Rezeptionsforschung widmen sich in den letzten Jahren vermehrt auch der Untersuchung der in den Disziplinen der Altertumswissenschaften meist als weniger für das Verständnis der Antike als relevant angesehenen Verwendung antiker Inhalte in der Populärkultur. Diese legt ihren Fokus auf eine massentaugliche Darstellung, die sich am Unterhaltungswert und nicht an Genauigkeit orientiert, und von altertumswissenschaftlich belegter Realität oft so weit entfernt ist, dass die Antike nur mit sehr viel Toleranz oder nur noch der Bezeichnung nach als solche zu erkennen ist. Und dies, obwohl es den Filmschaffenden mit etwas Recherche ein Leichtes gewesen wäre, Inhalte der Antike, und seien es „nur“ Elemente der Ausstattung, korrekt darzustellen. Trotz der Verfügbarkeit von fachspezifischer Literatur und der Möglichkeit, Experten hinzuzuziehen<sup>13</sup>, entscheiden sich z.B. Produzenten und Regisseure immer wieder wissentlich aufs Neue dazu, die filmische Antike ihren eigenen Vorstellungen anzupassen und nicht umgekehrt: sie dient als Reservoir von Motiven und Ideen, derer sich Filmemacher nach Belieben bedienen. Die Darstellung der Antike im Film ist somit fast vollkommen ein Fantasieprodukt und damit das diametrale Gegenteil eines Werkes, das unter Beachtung der Grundsätze wissenschaftlichen Arbeitens entstanden ist.

Bei einem derartigen Desinteresse der Filmlandschaft an der „echten“ Antike und den daraus resultierenden Ergebnissen ist es mehr als verständlich, dass in den Fächern der Altertumswissenschaften in Bezug auf Antikenfilme schnell die Frage aufkommt, warum man sich überhaupt mit solchen Darstellungen beschäftigen sollte und welchen Mehrwert dies für die Forschung haben könnte<sup>14</sup>. Schließlich vermitteln sie der breiten Masse des Publikums ein völlig falsches Bild der Antike, sind daher pädagogisch kontraproduktiv und scheinen als intellektuell meist recht anspruchslöse Produkte auch kein lohnender Gegenstand für altertumswissenschaftliche Untersuchungen zu sein. Auch haben sie häufig ein action-orientiertes Narrativ, das eher selten aktuelle gesellschaftliche oder politische Diskurse aufgreift und sich zumindest auf diese Weise kritisch mit einer Form der Realität auseinandersetzt. Aufgrund einer abschreckenden Oberflächlichkeit bei der korrekten

---

<sup>13</sup> So wurde z.B. Kathleen M Coleman als *historical consultant* bei GLADIATOR hinzugezogen, half David H. Franzoni bei der Entwicklung eines Drehbuches, das das römische Kaiserreich adäquat wiedergab, um beim Ansehen des fertigen Films feststellen zu müssen, dass ihr Input nicht umgesetzt worden war (s. Coleman 2004; Junkelmann 2004, 44–46).

<sup>14</sup> Walter Benjamin zufolge löst die moderne Reproduktionstechnik „das Reproduzierte aus dem Bereich der Tradition ab. Indem sie die Reproduktion vervielfältigt, setzt sie an die Stelle seines einmaligen Vorkommens sein massenweises“ und aktualisiert das Reproduzierte durch Anpassung an den Aufnehmenden (Benjamin 2003, 13), was, insbesondere realisiert durch den „mächtigsten Agenten“ dieser Prozesse, den Film, zu einer „Liquidierung des Traditionswertes am Kulturerbe“ (Benjamin 2003, 14) und zum Verlust der Aura des originalen Kunstwerkes führe (Benjamin 2003, 15–16). Zur Aura eines Kunstwerkes tragen dessen Einzigartigkeit bzw. Echtheit (das „Hier und Jetzt“ des Werks, also das einmalige Dasein an einem Ort), dessen Einbindung in eine Tradition, wie etwa ein Ritual, „in dem es seinen originären und ersten Gebrauchswert hatte“ und aus diesen resultierend, dessen Kultwert maßgeblich bei (Benjamin 2003, 16ff.). Fotografien oder Filme hingegen, die eigens für ihre Reproduktion erstellt werden, so dass zwischen Original und Kopie kein Unterschied mehr besteht, haben einen hohen Ausstellungswert, da sie an vielen Orten, sichtbar für Menschenmassen und losgelöst von jedem Ritual zugänglich sind (Benjamin 2003, 21ff.).

### 3 Antikenrezeption

Umsetzung antiker Inhalte im Film und dem daher nicht auf den ersten Blick erkennbaren Mehrwert einer Beschäftigung mit diesen ist die weit verbreitete Zurückhaltung der Altertumswissenschaften, sich mit dem in der Populärkultur verbreiteten Bild der Antike eingehender zu beschäftigen, durchaus nachzuvollziehen. Ungenau bis falsch und offenbar oberflächlich – warum und inwieweit kann eine Untersuchung der Antike im Film doch für die Altertumswissenschaft erkenntnisreich sein?

Die Antwort darauf erschließt sich auch aus den eingangs vorgestellten Theorien zur Wahrnehmung, die von Erfahrung und Erwartung geprägt ist: die schiere Masse von „antikischen“ Inhalten ist nicht nur in Filmen, sondern dauerhaft in irgendeiner Form in den Medien und im Alltag präsent. In Form eines als Legionär verkleideten Italieners unter den Zuschauern eines Spiels der Fußball-Europameisterschaft 2020, in Form von Gesten, wie etwa dem nach oben oder unten gestreckten Daumen, in Form von Bezeichnungen der Alltagssprache, Begriffen der Medizin oder der Juristensprache oder in der Dekoration eines italienischen oder griechischen Restaurants. Versatzstücke der Antike begegnen in einem derartig überwältigenden Maß, welches eine bewusste und detaillierte Beschäftigung mit wirklich allen durch die wieder und wieder vorgenommene Übernahme transportierten Inhalten und eine gezielte Abgrenzung „eigener“ zeitgenössisch geprägter Vorstellungen von wissenschaftlich erfassten, antiken Vorstellungen, die eine unbewusste Übertragung eigener Vorstellungen auf die Antike verhindern würde, unmöglich macht. Dazu kommt, dass diese Flut von „antikischen“ Inhalten und damit die Verknüpfung von modernen Vorstellungen und Werten mit der Antike häufig von Kindheit an, also schon sehr lange vor einem Studium der Klassischen Archäologie und einer bewussten kritischen Auseinandersetzung mit der wissenschaftlichen Datenlage erfolgt und sich schon verselbständigt haben mag.

Insbesondere der Antikentfilm, also ein Film, dessen Handlung im griechisch/römischen Altertum angesiedelt ist, stellt für viele Menschen den ersten Kontakt mit der Antike dar und wurde wegen seiner extremen Popularität als „das vielleicht wirkungsmächtigste Rezeptionsmedium der Antike, das je existiert hat“, bezeichnet<sup>15</sup>. Eine besondere Herausforderung dürfte es darstellen, wenn in der Zeit des unbewussten Konsums unwissenschaftlicher Antikenrezeption Vorstellungen über die Antike mit Emotionen verbunden wurden. Wer als Kind Verfilmungen von Sienkiewicz' Roman „Quo Vadis?“ (1913, 1954, 1985 und 2001), SPARTACUS (1913, 1960, 2004, 2010), CALIGULA (1979) oder eine der zahlreichen Verfilmungen des Lebens und/oder Sterbens von Jesus Christus gesehen hat, dem dürfte sich die Vorstellung „der Römer“ als grausame, intrigante und intolerante Menschen

---

<sup>15</sup> Korenjak/Töchterle 2002, 8. Zudem ist der Antikentfilm als Genre beinahe seit der Geburtsstunde des Films präsent und prägt die Vorstellungen der Menschheit in Bezug auf die Antike somit bereits seit über einem Jahrhundert. Als erster Film gilt ROUNDHAY GARDEN SCENE aus dem Jahr 1888 (Dixon 2017, 23–33). LA PASSION DU CHRIST (1897) und LA VIE ET LA PASSION DU JÉSUS CHRIST (1897) stellen die ersten Antikentfilme dar.

eingepägt haben, deren Herrscher halb oder vollkommen wahnsinnig, aber auf jeden Fall dekadent sind. Diese in Filmen immer wiederkehrenden Klischees sind Teil des vielschichtigen Netzes der Antikenrezeption, die diese Vorstellungen in Gemälden, Filmen, Romanen, Comics, Werbung zitiert, variiert und immer wieder aufgegriffen hat. Die mentalen Bilder brennen sich auf emotionaler Ebene in das Bewusstsein ein, insofern sie nicht z.B. durch entsprechend (aus-)gebildete Eltern, Freunde oder Lehrer als solche kommuniziert werden, und müssen bewusst adressiert werden, wenn sie ihre unterschwellig vorhandene Wirkkraft verlieren oder zumindest einbüßen sollen. Doch selbst nach eingehendem Studium von Vorstellungen, Bräuchen und Werten der Antike und nach dem intellektuellen Verständnis von Aspekten der antiken Kultur dürfte es, zumindest in der aktuellen europäischen Kultur, schwerfallen, auch emotionales Verständnis für bestimmte Themen, wie Strategien römischer Kriegsführung (z.B. das Vorgehen gegen Städte, die nach vorausgegangener Belagerung eingenommen wurden), zu entwickeln. Auch mag eine unbewusst vorhandene, durch einen Antikentfilm verursachte Abneigung gegen solche heute vollkommen divergent bewertete Inhalte die Entwicklung von bestimmten Fragestellungen und damit eine rationale Annäherung an diese erschweren: erst ein Identifizieren und Hinterfragen vorhandener Denkmuster und Vorstellungen ermöglicht ein *thinking outside the box*. Eine gezielte Beschäftigung mit Produkten der Popkultur, auch mit unwissenschaftlichen und offenkundig falschen Darstellungen ist daher nicht nur für die klassische Archäologie ein äußerst vielversprechender Ansatz, um eine mögliche Trübung der Wahrnehmung und emotionalen Bewertung von Inhalten der Antike zu identifizieren und zu rationalisieren<sup>16</sup>. Bilder als Träger und Vermittler kultureller Überlieferung zu verstehen, ist Grundgedanke des sog. *pictorial turn*<sup>17</sup>, der spätestens seit Mitte der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts zentraler Bestandteil interdisziplinärer Forschung ist. Der *pictorial turn* ist „eine postlinguistische, postsemiotische Wiederentdeckung des Bildes als komplexes Wechselspiel von Visualität, Apparat, Institutionen, Diskurs, Körpern und Figurativität“<sup>18</sup>: Bilder bewahren zeitgebundene Vorstellungen, sind Träger von sozialen, gesellschaftlichen und kulturellen Phänomenen und haben daher einen mentalitätsgeschichtlichen, historischen

---

<sup>16</sup> So auch Riederer 2006, 97.

<sup>17</sup> Mitchell 1994; ein ähnlicher Ansatz bzw. der Begriff des *iconic turn* wurde fast zeitgleich von Boehm in dessen Werk „Die Wiederkehr der Bilder“ beschrieben (Boehm 1994; zum *iconic turn* auch eingehend Burda/Maar 2004), während der Begriff *imagic turn* von Ferdinand Fellmann geprägt wurde und sich auf „die Hinwendung der Kognitionswissenschaften zum Thema Bildlichkeit“ (Fellmann 1995, 21) bezieht. Der Begriff *pictorial turn* ist in Anlehnung an den sog. *linguistic turn* entstanden, der von Gustav Bergmann (Bergmann 1951, 417) geprägt wurde, sich auf Fragestellungen der Philosophie bezog und von Richard Rorty aufgegriffen wurde (Rorty 1967, 9), dann aber große Auswirkungen für die meisten Geistes- und Sozialwissenschaften hatte und eine Hinwendung zur Sprache im Sinne einer genaueren Untersuchung von Vermittlungsformen zum Verständnis der durch sie zum Ausdruck gebrachten Inhalte und das Verständnis der Sprache als Mittel zur Konstruktion von Wirklichkeit bedeutete.

<sup>18</sup> Mitchell 2008, 108.

### 3 Antikenrezeption

Quellenwert, der wissenschaftlich erforscht werden kann<sup>19</sup>; sie sind jedoch nicht einfach nur Reflektionen der Realität, sondern erschaffen eine Form der Wirklichkeit und beeinflussen hierdurch die Meinungsbildung<sup>20</sup>, aber auch die Weise, wie Ereignisse erinnert werden<sup>21</sup>.

Dies gilt auch für Filme, die, wie Riederer mit Rückgriff auf Kracauer<sup>22</sup> beschreibt, eine wertvolle Quelle für die Untersuchung von Zeitgeschichte darstellen, denn sie „konstruieren einen Bedeutungsrahmen, innerhalb dessen Menschen Geschichte wahrnehmen und sozialen Sinn konstruieren“<sup>23</sup>. Antikenfilme sind ebenso wie die staatlichen und privaten Schlachtendarstellungen der römischen Kaiserzeit Teil der gesellschaftlichen Repräsentationsordnung, Normen, Haltungen und Werte, innerhalb derer und für die sie entstanden sind. Über ihre Inhalte und die Art der Darstellung sind sie Bestandteil gesellschaftlicher Diskurse<sup>24</sup>, sie korrespondieren mit etablierten Strukturen, entsprechen Erwartungshaltungen und bestätigen aktuelle Vorstellungen: sie sind Bilder ihrer Zeit für „Kinder“ ihrer Zeit<sup>25</sup>. Worin sich die jeweilige Repräsentationsordnung und die darin eingebetteten oder daraus entstehenden Aussagen entsprechen oder unterscheiden, soll im Folgenden anhand von Schlachtendarstellungen untersucht werden. Hierbei soll ein von offensichtlichen Fehlern in der Darstellung der

---

<sup>19</sup> Zur Entwicklung und den verschiedenen Ansätzen dazu, Bilder als historische Quellen zu betrachten, s. zusammenfassend Paul 2006, insb. 8–11. Bereits Erwin Panofsky erkannte, dass Bilder in ihren zugrundeliegenden Prinzipien, die sich in Kompositionsmethoden und ikonographischer Bedeutung zeigen, auch „die Grundeinstellung einer Nation, einer Epoche, einer Klasse, einer religiösen oder philosophischen Überzeugung enthüllen, modifiziert durch eine Persönlichkeit und verdichtet in einem einzigen Werk“ (Panofsky 1975, 40), während schon Fritz Lang den Film als „Speicher des Zeitgeistes“ bezeichnete (Matzl/Timm/Wagner 2007, 8). Zum zeitdiagnostischen Charakter des Films s. Bohrmann 2018, 38.

<sup>20</sup> Talkenberger 1994, 312.

<sup>21</sup> Hier sind insbesondere die Begriffe des kulturellen Gedächtnisses und der Erinnerungskultur von Bedeutung, die von Aleida und Jan Assmann geprägt wurden (insb. Assmann 1988; Assmann 1992; Assmann 2018). Die Assmanns entwickelten ihre Theorien des kulturellen Gedächtnisses (und des kommunikativen Gedächtnisses) ausgehend von Maurice Halbwachs' Idee des kollektiven Gedächtnisses (Halbwachs 1950; Assmann 2005). Das kulturelle Gedächtnis ist nach Assmann und Assmann das Ergebnis des archäologischen und schriftlichen Nachlasses, aber auch von Bildern und Bräuchen, die das Zeit- und Geschichtsbewusstsein prägen. Zum kommunikativen Gedächtnis als „Generationengedächtnis“, das die Erinnerungen der rezenten Vergangenheit bzw. von drei bis vier Generationen umfasst und aus persönlicher, kommunizierter Erfahrung besteht, s. Assmann 1992, 50–52; zum kulturellen Gedächtnis als in Richtung der Vergangenheit und der Zukunft operierendes Prinzip, das durch Träger, wie etwa Lehrer, Künstler und „Wissensbevollmächtigte“ bewahrt und durch feste Formen (im Unterschied zu „flüssigen“ Formen, wie etwa der mündlichen Tradierung des kommunikativen Gedächtnisses) und durch Riten, Bilder, Räume und Plätze gepflegt wird s. Assmann 1992, passim, insb. aber 40–42 bzw. 52–59).

<sup>22</sup> Kracauer 1947.

<sup>23</sup> Riederer 2006, 99.

<sup>24</sup> Mikos 2013, 282.

<sup>25</sup> Irmgard Wilharm nennt Filme „Spiegelungen von kollektivem Bewusstsein, von Sehnsüchten, Ängsten, Tagträumen der Menschen und der Zeit, in der und für die sie gemacht wurden. Die Gründe hierfür sind: 1. Film als kommerzielles Produkt ist auf Massenzustimmung angewiesen und im Hinblick darauf konzipiert; 2. Film ist kein Werk *eines* Individuums, sondern eines Kollektivs und enthält immer schon eine Vielzahl sich überschneidender Vorstellungen; 3. die Kamera bildet aus der gewählten Perspektive unbewusst ein ‚Mehr‘ an ‚Realität‘ ab als intendiert. Auf diesem Vorgang beruht die Möglichkeit, Filme ‚gegen den Strich‘, über ihre offensichtliche Intention hinaus, zu interpretieren (z.B. Western der 50er Jahre als Produkt des Kalten Krieges, Heimatfilme als Muster für Flüchtlingsintegration)“, s. Wilharm 2006, 23.

### 3.2 Die Antike im Film: ein Überblick über die Forschungsgeschichte

Antike und möglicherweise enthaltenen Bezugnahmen auf aktuelle Ereignisse losgelöster Blick auf tiefer verwurzelte Vorstellungen geworfen werden. Zentrale Fragen werden sein, ob sich in den Schlachtendarstellungen ein Grundprinzip verbirgt und worin sich dieses äußert. Zudem soll adressiert werden, wie Überlegenheit und Unterlegenheit zum Ausdruck gebracht werden und welche Konnotation, also Bewertung, damit jeweils verbunden ist. Darüber hinaus wird untersucht, welche Werte und Vorstellungen der jeweils „eigenen“ Partei, also der Partei, die als Repräsentant der Gesellschaft, innerhalb derer bzw. für deren Augen das Werk entstanden ist, und der des Feindes aus den Schlachtszenen, die als Sichtbarmachung eines Konfliktes für die ostentative Abbildung zweier deutlich voneinander getrennter „Welten“ als Mittel geradezu prädestiniert sind, abzulesen sind und anhand welcher Motive und Kompositionsstrategien diese kommuniziert werden. Des Weiteren soll der Frage nachgegangen werden, ob anhand der Darstellungen auf die Grenzen des jeweils für Werte und Vorstellungen gültigen Akzeptanzsystems geschlossen werden kann und in Form welcher Darstellungsschemata sich dieses offenbart. Da Filme äußerst komplexe Produkte sind, die auf unterschiedlichsten Ebenen mit der Wahrnehmung des Zuschauers spielen, ihre Wirkung aber maßgeblich durch Manipulation des Unterbewusstseins des Zuschauers entfalten, ist es erforderlich, dazulegen, durch welche Strategien dies im Medium erreicht wird. Die vorliegende Arbeit hat daher einen filmtheoretischen Schwerpunkt, um die Schlachtendarstellungen der untersuchten Filme so deutlich zu „entschlüsseln“, dass die in ihnen verborgenen, zeitdiagnostischen Werte und Vorstellungen bewusst reflektiert und mit den den Reliefs hinterlegten Aussagen verglichen werden können.

Um zu untersuchen, ob in Bezug auf die genannten Fragestellungen eine Kontinuität oder Diskontinuität zwischen Antike und Gegenwart besteht und um eine mögliche Entwicklung der dargestellten Motive und der damit verbundenen Vorstellungen zu verfolgen, wurden als Zwischenstationen Szenen eines Bildwerks aus dem späteren 11. Jahrhundert, dem sog. Teppich von Bayeux, und ein Bildwerk aus dem frühen 19. Jahrhundert, ein Gemälde von Antoine-Jean Gros', in die Analyse mit einbezogen.

### **3.2 Die Antike im Film: ein Überblick über die Forschungsgeschichte**

Mit dem überragenden, weltweiten Erfolg des Films GLADIATOR im Jahr 2000 und dem dadurch verursachten Wiederaufleben des Antikenfilms rückte die Beschäftigung mit der Darstellung der Antike im Film in den Fokus vieler Forschungsarbeiten, die sich unterschiedlichsten Fragestellungen und Aspekten widmeten und hierdurch das Thema der Antikenrezeption im Film zu einem virulent verfolgten Sujet machten. Die überwiegende Anzahl altertumswissenschaftlicher Bearbeitungen der Antikenfilme widmet sich zumeist einem von drei immer wiederkehrenden, sich aber auch häufig überschneidenden, da eng miteinander verbundenen Themenbereichen: der Untersuchung der

### 3 Antikenrezeption

Authentizität des Dargestellten, die Untersuchung der Rezeptionsgeschichte einzelner Aspekte oder Motive, sowie der Frage danach, welche Funktion die Antike im Film erfüllt.

Das Verhältnis zwischen dargestellter Geschichte und wissenschaftlich erforschter und belegter Wirklichkeit wird z.B. in Publikationen von Junkelmann<sup>26</sup> oder Lindner<sup>27</sup> adressiert. Die Frage nach Vor- und Nachteilen einer solchen Behandlung antiker Inhalte bzw. nach dem Grund für die mangelhafte Darstellung auch ausreichend erforschter Sujets ist ebenfalls häufig Thema von Beiträgen, die sich mit Authentizität befassen. Laut Junkelmann ist der Antikentfilm ein Genre, dessen Umsetzung der historischen Wirklichkeit tatsächlich meist zu wünschen übriglässt und dem ungeübten Auge eines Nichthistorikers fehlerhafte bis völlig falsche Bilder der Vergangenheit vermittelt<sup>28</sup>, andererseits aber auch Neugier darauf wecken kann, sich mit den authentischen Hintergründen auseinanderzusetzen<sup>29</sup>. Als Gründe für das Abweichen von der historisch belegten Realität werden die Bedürfnisse des Mediums Film, denen auch der Antikentfilm begegnen muss bzw. darf (technische und finanzielle Sachzwänge, Einspielen der Produktionskosten, Unterhaltungswert, künstlerische Freiheit des Regisseurs<sup>30</sup>), sowie die Erwartungshaltung der Zuschauer<sup>31</sup>, genretypische und genrehafte Motive wiederzusehen und so die (zeit-)ferne Antike als vertrautes Terrain wahrnehmen zu können, genannt; so orientiert sich *GLADIATOR* durch die Übernahme objektiver und narrativer Elemente an vorhergehenden Antikentfilmen<sup>32</sup>, während die Schlachtsequenz zu Beginn des Films deutliche Parallelen zu Szenen moderner Kriegsfilme aufweist, wie etwa der Anfangsschlacht in *SAVING PRIVATE RYAN* (1998)<sup>33</sup> oder den durch Napalm in Brand gesteckten Bäumen in *PLATOON* (1986)<sup>34</sup>.

---

<sup>26</sup> Junkelmann 2000; Junkelmann 2004; Junkelmann 2008.

<sup>27</sup> Lindner 2005; Lindner 2007, 32–72.

<sup>28</sup> Junkelmann 2004, 32, 34ff., 54, 118ff., 215ff., 294.

<sup>29</sup> Junkelmann 2004, 14. Zu der letzteren Gruppe kann sich die Verf. zählen.

<sup>30</sup> Junkelmann 2004, 2–3, 34ff.

<sup>31</sup> Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei der Benennung des Zuschauers und des Betrachters auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Die Bezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

<sup>32</sup> Das Umrunden des finalen Zweikampfes durch die Prätorianergarde findet sich in *THE FALL OF THE ROMAN EMPIRE* (1964); der Minotaurus-Kopf eines Gladiators in der Arena von Zucchabar begegnet bereits in Fellinis *SATYRICON* (1969); die Gladiatorenschule sowie Juba, der Freund Maximus', erinnern an *SPARTACUS* bzw. *DEMETRIUS AND THE GLADIATORS* (1954); der Kampf gegen Tiere in der Arena begegnet in *DEMETRIUS AND THE GLADIATORS*, aber auch in *THE LAST DAYS OF POMPEI* (1959 und 1984); das inzestuöse Begehren des Commodus erinnert an *I, CLAUDIUS* (1976); das Schwert Maximus' besitzt große Ähnlichkeit mit dem Herkules' in *HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS* (1995–1999); der Tod des Protagonisten am Ende des Films erinnert an den Tod des Protagonisten in *SPARTACUS*. Vgl. Solomon 2001, 93; zum Heldentod s. Brink/Falkenhayner/von den Hoff 2019.

<sup>33</sup> Junkelmann 2004, 195.

<sup>34</sup> Junkelmann 2004, 200 mit Verweis auf MacGregor Jr 2001, 116.

### 3.2 Die Antike im Film: ein Überblick über die Forschungsgeschichte

Neben der Frage nach Authentizität im Antikenfilm und der mal mehr, mal weniger wohlwollend untersuchten Darlegung von Gründen für deren Nicht-Umsetzung widmen sich zahlreiche Publikationen der Untersuchung der Geschichte der Antikenrezeption, die sich u.a. im Film fortsetzt oder zu dieser in Bezug gesetzt wird. Auch hier erweist sich die Antike als Ausgangspunkt eines komplexen Netzes der Rezeption, über dessen vielschichtige Verzweigungen und Verbindungen das heutige Bild der Antike entstanden ist bzw. weiterhin in und durch die Medien entsteht.

Für die heutigen optischen Eindrücke der Antike im Film ist insbesondere das 19. Jahrhundert von Bedeutung: Historienmaler wie Jean-Léon Gérôme (1824–1904) oder Sir Lawrence Alma Tadema (1836–1912) behandelten in ihren Gemälden antike Sujets und bildeten darin ihre Vorstellungen von der Antike ab. Hierbei wurden aktuelle Elemente wie zeitgenössische Mode, Frisuren oder Schönheitsideale in einen antiken Rahmen, wie z.B. ein römisches Bad oder vor eine malerische, „klassisch“ weiße Architektur versetzt. Einige der Künstler, so z.B. Alma Tadema, wurden zudem mit dem Entwurf von Bühnenbildern und Kostümen für das Theater betraut und schufen mit dem Inszenierungsstil ihrer Gemälde und Bühnenbilder, gemeinsam mit Inhalten historischer Romane, die Basis für die Erwartungshaltung eines Publikums, der in den frühen Jahren des Films entsprochen wurde, so dass eine intensive gegenseitige Beeinflussung der Medien Gemälde, Bühnenbild, Literatur und Film stattfand: so wurde 1913 der Roman „Quo Vadis?“ von Henryk Sienkiewicz (veröffentlicht 1895) verfilmt und darin das 1872 entstandene Gemälde *Pollice Verso* von Gérôme nachinszeniert<sup>35</sup>. Folgende Verfilmungen antiker Sujets nahmen auf die entwickelten Darstellungskonventionen Bezug und perpetuierten Elemente und Vorstellungen von der Antike, wie etwa das Bild Roms als Ort des Lasters, der Dekadenz und Despotie, Ursprung brutaler Spiele, aber auch eines hohen Lebensstandards und technologischer Leistungen<sup>36</sup>, sowie Vorstellungen in Hinsicht auf Requisiten oder Dekor. Zusätzlich konnten im Antikenfilm jeweils aktuelle visuelle Elemente eingeflochten werden, wie etwa – und damit kongruent zu den Gemälden des 19. Jahrhunderts – die aktuelle Mode oder Schönheitsideale, aber auch gesellschaftliche und politische Diskurse und Strömungen. Zu der zugegebenermaßen äußerst verführerischen Inszenierung eines „antikischen“ Flairs dürften neben einer opulenten Ausstattung und der eindrucksvollen Rekonstruktion prächtiger antiker Bauwerke, die durch den konstant weiter entwickelten Einsatz von *computer generated imagery* immer noch monumentalerer Bilder entstehen lässt, als dies durch die Kulissen im Hollywood der 50er und 60er Jahre möglich war und doch bereits damals schon ein Faktor für die Bezeichnung von Antikenfilmen als

---

<sup>35</sup> S. Wyke 1997, 121, Abb. 5. 2 und 5. 3.

<sup>36</sup> Für Filme, die vor dem 18. Jahrhundert spielen und insbesondere für „Mittelalterfilme“ ist es üblich, Schmutz, Grausamkeit, Finsternis, Armut und Krankheit zu zeigen; das Paradebeispiel hierfür ist *DER NAME DER ROSE* (1986).

### 3 Antikenrezeption

„Monumentalfilme“ war, dürfte auch der Schauwert der zuvor genannten Klischees gehören, die bereits im 19. Jahrhundert die Leserschaft von Büchern wie „Quo Vadis“ oder die Betrachter von Gemälden wie *Pollice Verso* in ihren Bann zogen und bis heute einen so großen Reiz ausüben, dass Filme wie *GLADIATOR* ein Millionenpublikum in die Kinos lockten und die Produktion weiterer Antikenfilme nach sich zogen.

Die Frage nach der Funktion des jeweils dargestellten Geschichtsbildes, also danach, welche jeweils aktuellen Ereignisse und Diskurse „im antiken Gewand“ reflektiert und die Antike somit instrumentalisiert wird, um aktuelle Problematiken zu prozessieren, dürfte der am intensivsten adressierte Bereich der Antikenrezeption im Film sein. Es war Jon Solomon, der 1978 mit dem Buch *The Ancient World in the Cinema*<sup>37</sup> die erste altertumswissenschaftliche Untersuchung der Antikenfilme und, neben einer Einteilung der Filme in Kategorien<sup>38</sup>, der Einflüsse ihrer Entstehungszeit unternahm. Auch Maria Wyke konzentriert sich in *Projecting the Past*<sup>39</sup> auf die Frage danach, zur Vermittlung welcher aktuellen Diskurse man sich der Antike im Film bediente: so repräsentieren die Charaktere Lygia und Ursus in Henry Sienkiewicz' Roman *Quo Vadis?* das katholische Polen und das polnische Volk; Ursus als Repräsentant des Volkes ringt in der Arena nicht nur einen riesigen, übermächtigen Stier nieder, sondern mit ihm die Unterdrücker Polens. Besonders aufschlussreich sind auch Untersuchungen des Filmes *SPARTACUS* (1960), der sich gegen die politische Situation, den Antikommunismus und das *Blacklisting* der McCarthy-Ära stellt<sup>40</sup>. Facettenreiche und feinsinnige Analysen einzelner Filme<sup>41</sup>, aber auch die Untersuchung der Funktion antiker „Versatzstücke“ in Filmen einzelner Regisseure bzw. anderer Genres<sup>42</sup> sind häufiger Fokus von Einzelbeiträgen in Sammelbänden

---

<sup>37</sup> Solomon 1978.

<sup>38</sup> In nach den Musen benannten Kapiteln werden Filme der griechisch-römischen Geschichte, der griechisch-römischen Mythologie, des Alten und des Neuen Testaments und des Orients, sowie Sonderformen, wie Tragödien und Komödien untersucht. Weitere Untersuchungen von Tragödienadaptionen wurden von McDonald 1983 und MacKinnon 2013 unternommen. Weitere Untersuchungen des Bibelfilms erfolgten durch Campbell/Pitts 1981 und Babington/Evans 1993.

<sup>39</sup> Wyke 1997, 117–118.

<sup>40</sup> Zum Spartacusaufstand im Film u.a. Wyke 1997, 34–72; Winkler 2007; Späth/Tröhler 2008; Theodorakopoulos 2010, 51–76; Paul 2013b, 175ff.; Späth/Tröhler 2013. Der Aufstand ist ein äußerst beliebtes Sujet und wurde bereits zehn Mal verfilmt (1909, 1913, 1953, 1960, 1962, 1964 [2 Mal], 1965, 2004 und 2010). Auf die Rezeption des Spartacusaufstandes, die mehrfach und unter zahlreichen Aspekten in Publikationen adressiert wurde, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht eingegangen werden. Zur Darstellung eines „Mehr an Realität“ s. auch Wilharm 2006, 23.

<sup>41</sup> Viel Aufmerksamkeit haben des Weiteren Nero (Wyke 1997, 110–146; Henschel 2016) oder Cleopatra (Wyke 1997, 73–109; Pfrommer 2000; Cull 2001; Cyrino 2005, 121–158; Wenzel 2005a; Wenzel 2005b; Bronfen 2013; Farsen 2013, 109–121) erhalten; auch einzelne Filme, wie z.B. *THE FALL OF THE ROMAN EMPIRE* (1964; Winkler 2009; Paul 2013b, 134–171) oder *GLADIATOR* (MacGregor Jr 2001; Wilson 2002; Junkelmann 2004; Winkler 2004a; Theodorakopoulos 2010, 96–121; Solomon 2013) werden häufig in der Literatur adressiert.

<sup>42</sup> z.B. Eigler 2002; Korenjak/Töchterle 2002; Merten 2004. Der Sammelband von Lochman 2008 umfasst mehrere Beiträge zur Kulturgeschichte des Antikenfilms; der Sammelband von Meier/Slanička 2007 widmet sich Aspekten des Antiken- und Mittelalterfilms; zur Antike im Stummfilm s. den Sammelband von Michelakis/Wyke 2013.

### 3.2 Die Antike im Film: ein Überblick über die Forschungsgeschichte

oder Monografien. Die vorliegende Arbeit wird sich weder mit der Frage nach Authentizität im römischen Antikenfilm beschäftigen, noch die Funktion von Geschichtsbildern im Antikenfilm oder antiken Versatzstücken untersuchen, sondern widmet sich der Frage nach Werten und Vorstellungen, die in den Schlachtendarstellungen über bestimmte motivische und stilistische Konventionen zum Ausdruck gebracht werden und ein über die akute Situation hinausgehendes Bild der eigenen und der feindlichen Partei zeichnen, in dem sich wiederum die Grenzen eines jeweils gültigen gesellschaftlichen Akzeptanzsystems ablesen lassen. Die Herausarbeitung möglicher Kontinuitäten oder Diskontinuitäten von Darstellungskonventionen soll Rückschlüsse auf die durch diese zum Ausdruck gebrachten, intrinsischen Vorstellungen ermöglichen und diese von den ursprünglich intendierten Aussagen antiker Reliefs abgrenzbar machen. Nach einer kurzen Vorstellung der untersuchten Werke folgt eine systematische Analyse, in welcher die exemplarischen Bildwerke bzw. Filmszenen in Hinsicht auf optische und inhaltliche Muster untersucht werden. Als Muster werden regelmäßig auftretende, gleichbleibende Bildelemente und kompositorische Strategien verstanden, die wiederholt auftreten, so dass davon auszugehen ist, dass sie auf art- und zeitverwandten Darstellungen ebenfalls vorkommen und mit demselben oder einem sehr ähnlichen Sinngehalt verwendet werden.



## 4 Schlachtendarstellungen I: Römische Kaiserzeit

### 4.1 Szene 24 der Trajanssäule<sup>43</sup>

Laut Basisinschrift des Monuments wurde die Trajanssäule dem Kaiser von dem Senat und dem Volk von Rom geweiht; die Inschrift erwähnt mit keinem Wort die militärischen Leistungen und Kriege, anlässlich derer bzw. aus deren Beute die Säule errichtet wurde, sondern fokussiert den städtebaulichen Aufwand ihrer Errichtung<sup>44</sup>. Die Fertigstellung der Säule wird aufgrund der in der Basisinschrift genannten Ämter Trajans und einem Fragment der *fasti ostienses* in das Jahr 113 n. Chr. datiert<sup>45</sup>. Als Architekt der Säule bzw. des Trajansforums, in dessen Bauprogramm die Säule eingebunden war, wird häufig Apollodor von Damaskus angenommen<sup>46</sup>. Neben der Frage nach dem Architekten wird insbesondere die bis heute nicht abschließend geklärte Problematik der Sichtbarkeit aller Darstellungen für den Betrachter diskutiert, da insbesondere kleinfigurige Details ab einer Höhe von etwa 6 Metern mit dem bloßen Auge nicht mehr erkennbar sind<sup>47</sup>. Zwar konnten die höher gelegenen Darstellungen von den umliegenden Gebäuden des Trajansforums aus betrachtet werden, doch war auch von diesen aus immer nur eine ausschnittshafte Betrachtung des Reliefbandes möglich, weshalb neben der Lesung der horizontalen Szenenzusammenhänge auch die Bedeutung der Vertikalen für die Lesung der Darstellungen in der Literatur diskutiert wird<sup>48</sup>.

---

<sup>43</sup> Die Angaben der Szenen des Reliefbandes beziehen sich auf die Zählung von Cichorius 1896. Zur Trajanssäule s. Bartoli 1673; Cichorius 1896; Petersen 1899; Lehmann-Hartleben 1925; Lehmann-Hartleben 1926; Bartoli 1941; Florescu 1969; Rossi 1971; Gauer 1973, 318–350; Malissard 1975; Gauer 1977; Ohlsen 1981; Richmond 1982; Strobel 1984; Kenner 1985; Nardoni 1986; Leander Touati 1987; Agosti 1988; Lepper/Frere 1988; Settis 1988; Bergmann 1991, 201–224; Koeppl 1991, 135–198; Koeppl 1992, 61–122; Bode 1992, 123–194; Wilson Jones 1993; Veyne 1995, 310–313; 328–332; Davies 1997, 41–65; del Monte 1998, 403–412; Hölscher 1999; Coarelli 2000; Hölscher 2000, 92–94; Calcani 2003; Krierer 2004, 129–137; 213–214; Seelentag 2004, 297–408; Stefan 2005, 646–648; Beckmann 2005/06; Seelentag 2006; Galinier 2007, 41–163; Depeyrot 2008; Heitz 2009, 95–107; Meneghini 2009; Alexandrescu 2010, 192–200; 341–346; Richter 2010; Töpfer 2011, 226–236; 312–322; Stefan/Chew 2015; Mitthoff/Schröder 2017; Stein 2019; Pasquale 2019; Stefan/Chew 2020. Da die ikonographische und ikonologische Erfassung der einzelnen Werke bereits umfassend geleistet wurde und sich die hier vorgenommene Analyse nicht in einer Wiederholung des bereits Bekannten erschöpfen soll, wird im Folgenden auf eine detaillierte Beschreibung der untersuchten Werke weitgehend verzichtet.

<sup>44</sup> CIL 6.960=ILS 294. Zur Diskussion um die Hintergründe der zur Aufstellung notwendigen Erdverschiebungen s. insb. Weber 2017, 193–197. Der Sockel des Monuments enthielt laut Eutropius die Aschenurne des während des Partherfeldzuges verstorbenen Kaisers: „Inter Divos relatus est solusque omnium intra urbem sepultus est. Ossa conlata in urnam auream in foro, quod aedificavit, sub columna posita sunt, cuius altitudo CXLIV pedes habet“ (Eutrop., 8, 5).

<sup>45</sup> Aus dem beschädigten Fragment der *Fasti Ostienses* geht hervor, dass Trajan im Mai des Jahres 113 n. Chr. ein Bauwerk in seinem Forum weihte, bei dem es sich laut Calza (Calza 1932, 201) um die besagte Säule handelt.

<sup>46</sup> Grundlage der Vermutung ist Cass. Dio, 69,4.1; vgl. Scheiper 1982, 153–154.

<sup>47</sup> Die Höhenangabe resultiert aus einem autoptischen Versuch, die Darstellungen *in situ* zu studieren. Zur Lesbarkeit der Säule, die in einem engen Hof des Trajansforums aufgestellt war, s. die ausführlichen Diskussionen in Lehmann-Hartleben 1926, 1; Brilliant 1984, 114; Settis 1988, 87 und 202–206; Hölscher 2000, 90–91; Coarelli 2000, 19–21; Galinier 2007, 134–163; Hölscher 2017, 32–35; Coulston 2018; Settis 2019; Pastor 2019.

<sup>48</sup> Lehmann-Hartleben 1926; Gauer 1977, 45–46; Hölscher 1980a, 290–297; Brilliant 1984, 90–94; Settis 1988, 182–188, 202–220; Hölscher 2002.

#### 4 Schlachtendarstellungen I: Römische Kaiserzeit

Die Bilder der Trajanssäule dürften in ihren Grundelementen und in Hinsicht auf ihre zu vermittelnden Inhalte bereits von anderen Reliefs bekannt gewesen sein, so dass insgesamt weniger die einzelnen Darstellungen der Säule als das Monument selbst bzw. die Konzeption der Darstellungen als fortlaufendes Reliefband eine beeindruckende Wirkung gehabt haben dürften. Es ist gut denkbar, dass die Wirkung der Darstellungen auch ohne ihre vollkommene Sichtbarkeit und ohne die Entzifferung durch einen Betrachter allein durch dessen Bewusstsein der Existenz der Bilder erzielt wurde<sup>49</sup>.

Auf einem spiralförmigen Fries sind in 23 Windungen Szenen im Zusammenhang mit Feldzügen dargestellt, die sich auf die Kriege gegen die Daker 101/102 und 105/106 n. Chr. beziehen. Neben Szenen des Opfernens, von Bauarbeiten, dem Empfang von Gesandtschaften und Szenen des Marschierens sind auf der Säule zahlreiche Schlachten bzw. Kampfhandlungen zwischen römischen Truppen und Dakern dargestellt<sup>50</sup>.

Auf der Nordseite der dritten Windung ist die erste Schlacht römischer Soldaten gegen Daker zu sehen (**Szene 24, Abb. 1–3**)<sup>51</sup>. Die Szene kann in vier Abschnitte eingeteilt werden<sup>52</sup>. Die Komposition der Darstellung beginnt mit mehreren ruhig stehenden, vorwiegend nach rechts gerichteten Legionären und fünf Feldzeichenträgern, die sich vermutlich als Reserve für einen Einsatz in der Schlacht bereithalten. Der folgende zweite Szenenabschnitt ist in eine obere und eine untere Ebene gegliedert: Im oberen Bereich sind Trajan und ein Begleiter zu sehen, die Körper beider Figuren sind nach rechts in Richtung der Schlacht gewendet. Zwei Auxiliare halten ihnen die Köpfe besiegter

---

<sup>49</sup> Hölscher unterscheidet in der Diskussion um die Sichtbarkeit der Darstellungen zwei Arten von Perspektive, aus deren Zusammenspiel die Wirkung der Trajanssäule entstand. In der Marko-Perspektive erfasste der Betrachter laut Hölscher die Säule als Ganzes und nahm ihre eindrucksvolle Höhe und die zahllosen dargestellten Leistungen Trajans und des Heeres wahr. In der Mikro-Sicht der unteren Darstellungen hingegen konnten der Detailreichtum des Reliefbandes wahrgenommen werden. Das Wissen um die Existenz der Details (Mikro-Perspektive), das Wissen um die Kontinuität des Reliefbandes (Makro-Perspektive) in Kombination mit den Annahmen, dass 1. die Darstellungen den Bericht zweier Kriege zeigen („visuelle Intergration“) und 2. sich die Bilder in ähnlicher Detailliertheit bis ans obere Ende der Windungen fortsetzen („Überzeugung der Komplettheit“), beeinflussten den Eindruck der Säule als Gesamtmonument (Hölscher 2017, 34–35). Für die eindrucksvolle Wirkung der Säule war die vollständige Sichtbarkeit aller Darstellungen also nicht unbedingt erforderlich.

<sup>50</sup> Szenen 24, 29, 32, 37, 40/41, 54, 56, 66, 70/71, 72, 92, 93, 94, 95–96, 112, 113, 115, 116, 132–135, und 144 zeigen Schlachten. Zur Komposition der Schlachtenbilder der Trajanssäule s. Faust 2012, 35–91, der basierend auf den Ausführungen von Gauer 1977, 67–71 die Szenen in Hinsicht auf ihre narrative Struktur untersucht und diese in Kompositionsmuster aus Schemata verschiedener Komponenten eingeteilt hat (Schema A: römische Offensive; Schema B: Dakeroffensive und Reaktion der römischen Armee).

<sup>51</sup> Koeppl 1991, 152, Abb. 16 und 17. Als Ort der Schlacht wird meist Tapae angenommen, da nach Cass. Dio, 68, 8, 1–2 dort ein Gewittersturm (versinnbildlicht durch den Blitze schleudernden Jupiter in Szene 24) den Kampf für die römische Seite begünstigte (vgl. Cichorius 1900, 111–121; Hamberg 1968, 117–118; Bode 1992, 142).

<sup>52</sup> Faust 2012, 37.

Daker entgegen<sup>53</sup>. Im unteren Bereich der Szene galoppieren drei berittene Auxiliare in die sich anschließende Schlacht, dem dritten Szenenabschnitt. Der hinterste Reiter befindet sich noch zur Hälfte auf Höhe der *signiferi*, während der vorderste Reiter bereits den ersten in der Schlacht gefallenen Daker erreicht hat und zum direkten Angriff auf den Feind übergegangen ist. Die Schlacht selbst wird von weiteren Angehörigen der Hilfstruppen, unter diesen ein Soldat, der den Kopf eines Dakers mit den Zähnen hält und einer Figur, die aufgrund ikonographischer Merkmale (freier Oberkörper, bärtiges Gesicht, lange, weite Hose, Bewaffnung mit einer Keule) vermutlich als verbündeter Germane zu identifizieren ist, gegen die Daker geführt<sup>54</sup>. Eine Darstellung Jupiters, der mit einem nicht mehr erhaltenen Blitzbündel die Schlacht unterstützt, befindet sich im oberen Bereich. Auffällig ist die von zahlreichen Soldaten und von dem verbündeten Germanen repetierte Armhaltung Jupiters, der die unterschiedlichen Armhaltungen der Daker gegenübergestellt werden. Der vierte und abschließende Abschnitt der Szene zeigt ein durch Bäume gekennzeichnetes Waldgebiet, in das sich die Daker flüchten bzw. einen ihrer verletzten Männer tragen.

Bereits in dieser Szene zeigt sich ein Muster, das auch in den anderen Schlachtszenen der Säule zu beobachten ist: die Schlacht wird von Angehörigen der Hilfstruppen geschlagen, während die Legionäre als Reserve zur Verfügung stehen; diese werden in anderen Schlachtszenen nur für taktisch oder technisch anspruchsvolle Aufgaben wie z.B. das Bedienen von Kriegsmaschinen (Szene 40) oder das Ausführen einer Testudo (Szene 71) eingesetzt<sup>55</sup>. Außerhalb von Schlachten werden umgekehrt vorwiegend Legionäre dargestellt: sie werden beim Roden von Wäldern oder beim Bauen und Befestigen von Lagern und Straßen gezeigt<sup>56</sup>.

## 4.2 Exkurs 1: Das Alexandermosaik<sup>57</sup>

Obwohl das sog. Alexandermosaik (**Abb. 4**) ein „griechisches“ Thema zeigt, eine Schlacht Alexanders des Großen gegen Dareios, soll es im Rahmen dieser Arbeit vorgestellt werden, da im weiteren Verlauf der Ausführungen anhand des Bildwerkes aufgezeigt werden soll, dass zahlreiche Rezeptionsprozesse in der römischen Antike bereits abgeschlossen waren und die untersuchten Schlachtenreliefs Rückgriffe auf ältere Vorbilder vornahmen.

<sup>53</sup> Laut Seelentag dienen Darstellungen der Kopftrophäenjagd (und die des mit unbekleidetem Oberkörper kämpfenden Germanen) der Darstellung der Diskrepanz zwischen Legionären, die als hochwertige Spezialisten dargestellt werden und Angehörigen der Hilfstruppen, die als Halbbarbaren kenntlich gemacht werden sollten (Seelentag 2004, 383).

<sup>54</sup> Zur Bedeutung der partiellen Nacktheit des Germanen in Abgrenzung zu „griechischer“ Nacktheit s. Hölscher 2003, 8.

<sup>55</sup> Vgl. Seelentag 2017, 153.

<sup>56</sup> Strobel 2010, 311–312.

<sup>57</sup> Vgl. Fuhrmann 1931; Andrae 1959; Andrae 1977; Hölscher 1981; Cohen 1997; Hase 1997; Pfrommer 1998; Zevi 1998; Stähler 1999; Mielsch 2008; Pappalardo 2009, 18ff.; Stupperich 2011; Lorenz 2015.

#### 4 Schlachtendarstellungen I: Römische Kaiserzeit

Das 5,82 m breite und 3,13 m hohe Mosaik<sup>58</sup> wurde am 24. Oktober 1831 in der *Casa del Fauno* in Pompei wiederentdeckt. Großflächige, vermutlich durch das Erdbeben im Jahr 62 n. Chr. entstandene Schäden waren bereits in der Antike mit bräunlichem Stuck aufgefüllt worden, bevor das Mosaik bei der Zerstörung Pompeis am 24. August 79 n. Chr. verschüttet wurde. Das Mosaik gilt als Kopie eines Gemäldes<sup>59</sup>, als dessen Entstehungszeit meist das Ende des 4. Jahrhunderts angenommen wird<sup>60</sup>. Das Mosaik selbst wird in die zweite Hälfte oder an das Ende des 2. Jahrhunderts v. Chr. datiert<sup>61</sup>.

Unter einem grau-braunen Himmel und in karger, nur von einem blätterlosen Baum geprägten Landschaft entfaltet sich eine Reiterschlacht<sup>62</sup>. Auf dem Boden sind einige zerbrochene Rüstungsteile und Waffen zu sehen. Etwa das linke Drittel der Darstellung, das leider die größten zerstörten Bereiche aufweist, zeigte vermutlich das griechische Heer hinter und neben der teilweise erhaltenen Figur Alexanders, während im mittleren Bildfeld und im rechten Drittel der Darstellung das persische Heer und die Figur des Dareios zu sehen ist. Die Bewegungsrichtung der Schlacht verläuft von links nach rechts: von links erfolgt der Angriff Alexanders und vermutlich seiner Gefährten<sup>63</sup>, der die Flucht der Perser nach rechts zur Folge hat. Hinter der Figur Alexanders ist der Rest der Darstellung eines griechischen Soldaten zu sehen. Dieser hat seinen Arm erhoben, um die darin gehaltene Lanze, die etwa parallel zu der Lanze Alexanders verläuft, zu werfen. Alexander selbst stürmt auf seinem Pferd nach rechts. Er hat einen Perser, der im Begriff ist, von seinem bereits zu Boden gesunkenen Pferd zu fallen, mit seiner Lanze durchbohrt<sup>64</sup>. Der sterbende Perser hatte sich möglicherweise Alexander in den Weg gestellt, um seinen Herrn zu schützen und diesem die Flucht zu ermöglichen<sup>65</sup>. Das Alexandermosaik kann somit in die drei Handlungsteile Anfang (Angriff Alexanders), Mitte (Tod des Persers durch die Hand Alexanders und Reaktion des Dareios), und Ende (Chaos aufseiten der

---

<sup>58</sup> Abmessungen ohne den rahmenden Zahnschnitt: 5,12 m auf 2,71 m.

<sup>59</sup> Diese bereits von Pfuhl (Pfuhl 1923, 15) formulierte Einschätzung wird auch heute noch vertreten.

<sup>60</sup> So z.B. Hölscher 1973, 148; Andrae 1977, 26. 28; Stewart 1993, 131. S. Cohen 1997, 51–82 ausführlich zum Thema der Kopie. Zu den möglichen Künstlern des Gemäldes s. Cohen 1997, 138ff.; Pfrommer 1998, 13ff.

<sup>61</sup> So Hölscher 1973, 158; Andrae 1977, 11; Donderer 1990, 31; Cohen spricht sich für eine spätere Datierung (330–310 v. Chr.) aus (Cohen 1997, 2).

<sup>62</sup> Die Zuordnung der Darstellung zu einer der drei großen Schlachten Alexanders ist umstritten. Eine Zusammenfassung der verschiedenen Ansätze findet sich bei Hölscher 1973, 147ff.

<sup>63</sup> Die zerstörten Bereiche lassen eindeutige Aussagen nicht zu.

<sup>64</sup> Die Figurengruppe Alexanders, der von seinem steigenden Pferd aus mit einem Speer angreift und die seines Gegners, der von seinem bereits zu Boden gesunkenen Pferd halb herabfällt, halb herabsteigt und einen Arm über den Kopf erhoben hat, begegnen auch auf dem sog. Alexandersarkophag und dem Relief ehemals Sammlung Ruesch (s. Andrae 1956b).

<sup>65</sup> So z.B. Andrae 1959, 16; Hölscher 1973, 131–132; Andrae 1977, 18–19; Hölscher 1987, 21, 26; Philipp 1991, 20.

persischen Armee) gegliedert werden<sup>66</sup>. Die Darstellung erinnert diesbezüglich an die Vorgaben des Aristoteles für Tragödien<sup>67</sup>, wobei zu bedenken ist, dass es im Bild insofern keine Vergangenheit gibt, da alle Handlungen zeitgleich geschehen<sup>68</sup> und die Entwicklung der Handlung eines statischen Bildes in der Vorstellung des Betrachters stattfindet.

Alexander ist ohne Helm (dieser ist möglicherweise in dem Fragment eines goldenen Gegenstandes auf dem Boden der Darstellung zu erkennen), mit glattrasierten Wangen und fliegendem Haar dargestellt. Er blickt mit ruhigem Gesicht und festem Blick nach vorn. Seine konzentrierte Haltung und Mimik werden durch die stark bewegte Darstellung seines Pferdes kontrastiert. Dieses hat den Kopf nach oben geworfen, Augen und Maul sind geöffnet, die Hufe sind ebenfalls erhoben und erfassen beinahe die Körper des persischen Soldaten und seines zusammengesunkenen Pferdes, die sich vor ihm befinden.

Dareios steht auf einem prächtigen Wagen, dessen Wagenlenker mit hoch über dem Kopf geschwungener Peitsche die vier angespannten Pferde zu höchster Eile antreibt, um sich von der Schlacht zu entfernen, wobei er im Begriff ist, mit dem Wagen über einen am Boden kauern den Perser hinwegzufahren, der bereits unter die Hufe der Pferde geraten ist. Auch am Boden befindet sich ein Soldat (die Darstellung ist auch hier leider beschädigt), der ebenfalls von dem Wagen überrollt werden wird<sup>69</sup>. Dareios, der durch seine erhöhte Position alle anderen Figuren überragt, hat sich zu Alexander zurückgewandt. Sein Oberkörper ist weit nach vorn geneigt, der rechte Arm in Richtung Alexanders bzw. des sterbenden Soldaten ausgestreckt. Die Finger seiner rechten Hand sind gespreizt, während seine linke Hand einen Bogen umfasst. Im Vordergrund seines Wagens versucht ein persischer Soldat, ein scheuendes Pferd zu bändigen, das dem Betrachter die Kruppe zugewandt hat. Während in der rechten Bildhälfte im Vordergrund der Darstellung eine Bewegung von links nach rechts stattfindet (Ausrichtung von Dareios' Wagen, des Wagenlenkers und vor allem der Pferde) ist im Bildhintergrund eine Bewegung von rechts nach links zu sehen. Die persischen Soldaten blicken Alexander bzw. dem griechischen Heer entgegen; die Figur Dareios' bildet hier einen Angelpunkt, der die Bewegungsrichtungen, aber auch Vorder- und Hintergrund miteinander verbindet.

Mit Ausnahme des Wagenlenkers sind Mimik, Haltung und Gestik der Perser von starker Bewegung gekennzeichnet. Die Augen und die Münder sind geöffnet, die Arme bzw. Hände erhoben.

<sup>66</sup> Vgl. Cohen 1997, 95 mit Rückgriff auf Fehr 1988.

<sup>67</sup> Arist. Poet., 23.

<sup>68</sup> Vgl. Fehr 1988, 128–129.

<sup>69</sup> Hierzu s. Andreae 1961.

Insbesondere in ihrer Mimik sind sie dem Ausdruck der Pferde angeglichen, die ebenfalls weit geöffnete Augen und geöffnete Mäuler zeigen.

Inwiefern sich die griechischen Soldaten hinsichtlich ihrer Kleidung von den persischen Soldaten unterschieden, ist aufgrund des Zerstörungszustandes der Darstellung nicht mehr eindeutig feststellbar<sup>70</sup>. Zum direkten Vergleich kann daher nur die Kleidung Alexanders herangezogen werden. Alexander trägt eine reich gestaltete Rüstung, die mit einem Gorgonenhaupt verziert ist<sup>71</sup>. Neben vielen Details, auf die hier nicht eingegangen werden soll, fallen insbesondere die helle Farbgebung und Strukturierung der Rüstung auf: sie besteht, sieht man von den roten Binden ab, aus mehreren, durch klare Linien charakterisierten, geometrischen Teilen. Zur Ausstattung seines Pferdes gehören eine Schabracke<sup>72</sup> aus Raubkatzenfell, sowie ein detailliert gearbeitetes Zaumzeug. Die Perser hingegen tragen verzierte Hosen und langärmelige Obergewänder (einige tragen zudem einen Brustschutz), sowie eine Tiara<sup>73</sup>. Durch die gelbe Farbe ihrer Kopfbedeckungen sind sie als Männer Dareios' erkennbar, der eine hoch aufragende Tiara derselben Farbe trägt. Als Zeichen seiner Königswürde trägt Dareios zusätzlich einen dunklen Mantel, den Einzigen des Bildes, sowie Halsschmuck. Insgesamt sind die Kleidungsstücke der Perser und die Satteldecken ihrer Pferde reich verziert. Im Vergleich zu Alexanders Rüstung, die durch eine klare, parallelisierte Linienführung charakterisiert ist und dadurch sehr geordnet und strukturiert wirkt, wirkt ihre Kleidung jedoch unübersichtlich und sich in Details erschöpfend.

Auch wenn die Partie des Mosaiks, die vermutlich ursprünglich den Angriff der griechischen Reiterei zeigte, weitgehend zerstört ist, deutet ein Detail möglicherweise auf die Darstellung der Kampfweise der Griechen hin: der parallel zu Alexanders Vorstoß geführte Speer eines Gefährten könnte als Verdeutlichung eines geordnet verlaufenen Angriffs verstanden werden, der dem

---

<sup>70</sup> Es ist jedoch zu erwarten, dass die Kleidung der Makedonen vergleichbar zu der Bekleidung ausfiel, die in Darstellungen von Kriegerern in der makedonischen Grabkunst zu sehen ist. So ist nur äußerst schwer vorstellbar, dass die Makedonen im Mosaik Hosen trugen. Zur makedonischen Kunst s. Andronikos 1984; Brecoulaki 2006.

<sup>71</sup> Eingehend zum Panzer Alexanders (und zu allen weiteren Realien des Mosaiks): Pfrommer 1998, 19ff.

<sup>72</sup> In der Literatur wird dieses Ausstattungsmerkmal meist als „Schabracke“ bezeichnet. Wie jedoch Vacano bereits angemerkt hat, handelt es sich hierbei um eine Bezeichnung für eine Art von Satteldecke, die im 17. Jahrhundert aus dem Türkischen übernommen wurde (Vacano 1988, 379). Das Raubkatzenfell kann als Verweis auf den Pantherfellträger Dionysos verstanden werden, in dessen Tradition eines mythischen Eroberers des Ostens Alexander in diesem Werk, aber auch auf Münzen gestellt wurde bzw. dieser sich selbst gestellt hatte (zur Bildnisangleichung von Alexander und Dionysos zusammenfassend Neuffer 1929, 16 und 45ff.); als Beispiel einer aktiven Angleichung Alexanders an Dionysos kann der von Arrian und Curtius Rufus berichtete Festzug genannt werden, den Alexander 325 v. Chr. in Karmatien veranstaltete (Arr. an., 6, 28, 1–3; Curt. Ruf., 9, 42, 24–28). Das Konzept, das Fell eines gefürchteten Tieres als Zeichen oder Beweis der eigenen Stärke zu tragen, ist schlussendlich auch bedeutender Bestandteil der Mythen um Herakles (dem erklärten Ahnherrn Alexanders, s. Arr. an. 6, 3, 2) und entsprechender Abbildungen (Neuffer 1929, 16 und 47ff.; Schulze 2013). Zur Fellschabracke als Attribut Alexanders s. Vacano 1988, 379–381; Gabelmann 1996, 19; Kühnen 2007, 191. S. auch **Anm. 320**.

<sup>73</sup> Zum Ursprung der Bezeichnung „Tiara“ für die Kopfbedeckung der Perser zusammenfassend Lorenz 2015, 182.

### 4.3 Der große Trajanische Fries und seine Schlachtszene

chaotischen und ungeordnet dargestellten Rückzug der Perser gegenübergestellt wird. Das Prinzip von Ordnung und Chaos zeigt sich des Weiteren in der Darstellung der Speere im Hintergrund der rechten Bildhälfte: Während links des Kopfes von Dareios elf etwa diagonal dargestellte, parallel zu Dareios linkem Arm verlaufende Lanzen die Bewegungs- bzw. Fluchtrichtung des persischen Heeres anzeigen und betonen (diese wirken nicht wie zum Angriff gehalten, da alle ihre Spitzen weit über die Köpfe der griechischen Soldaten ragen), verdeutlichen die verschränkt und durcheinander ragenden Lanzen rechts des Wagens das Chaos der persischen Armee<sup>74</sup>. Die zuvor beschriebene Gegenbewegung, die in Bildvorder- und Hintergrund der rechten Hälfte zu sehen ist, verstärkt einerseits den Eindruck eines aufgelösten und in sich „uneinen“, da in unterschiedliche Richtungen gewendeten Heereskörpers, andererseits erhöht die Bewegungsrichtung der persischen Soldaten optisch den Druck, der von beiden Seiten auf die Figur Dareios' ausgeübt wird: von links stürmt die griechische Armee, allen voran Alexander, auf ihn ein, von rechts erfolgt die Bewegung des eigenen Heeres.

Verluste scheint es ausschließlich auf persischer Seite zu geben, obwohl diese Aussage aufgrund der fehlenden Bildpartien im linken Bereich nicht eindeutig zu treffen ist. Äquivalent zur Darstellung auf dem Alexandersarkophag und dem auch auf etruskischen Ascheurnen<sup>75</sup> begegnenden Motiv, unter dem Pferd des zukünftigen Siegers zu Boden gegangene Mitglieder der gegnerischen Partei darzustellen, sind unter dem Pferd Alexanders eher gefallene Perser als gefallene Griechen oder andere Darstellungen zu vermuten.

### 4.3 Der große Trajanische Fries und seine Schlachtszene

Der große Trajanische Fries (**Abb. 5–8**) besteht aus acht ca. drei Meter hohen Marmorplatten, die in vier jeweils aus zwei Platten zusammengefügt Bildern im mittleren Durchgang und an den Außenseiten der Attikazone des 314 v. Chr. fertiggestellten Konstantinsbogens in Rom verbaut wurden<sup>76</sup>. Der ursprüngliche Anbringungsort des Frieses, seine Zuordnung bzw. ursprüngliche Lokalisierung innerhalb eines übergeordneten baulichen Komplexes sind unbekannt; Theorien in Bezug auf den

---

<sup>74</sup> Wessen Lanzen in der Abbildung dargestellt sind, ist eine der vielen offenen und kontrovers diskutierten Fragen (s. Cohen 1997, 124–125).

<sup>75</sup> Vgl. Moreno 2001, 91–93; Moreno 2004, 305, Abb. 447; 307 Abb. 448; 309 Abb.449; 311 Abb. 450; 313 Abb. 451; 352 Abb. 452.

<sup>76</sup> Zum großen Trajanischen Fries vgl. Hamberg 1968, 56–63; Zanker 1970; Gauer 1973; Strobel 1984, 32–34; Koepfel 1985, 149–153; Leander Touati 1987, 13; Philipp 1991, 11; Lummel 1991, 120–124; Gauer 1995, 131–135; Krierer 1995, 159–163; Hölscher 2002, 140–141; Meneghini 2009, 154; Alexandrescu 2010, 197, 352–353; Bol 2010; Töpfer 2011, 41, 98, 228, 332–333.

#### 4 Schlachtendarstellungen I: Römische Kaiserzeit

möglichen ursprünglichen Anbringungsort beinhalten die nördliche Fassade der Basilika Ulpia<sup>77</sup> und das Trajansforum<sup>78</sup>.

Aufgrund stilistischer Merkmale und der Zuordnung von insgesamt 15 Fragmenten<sup>79</sup> zum ursprünglichen Fries kann vermutet werden, dass dieser in seinem Originalzustand aus mehr als den am Konstantinsbogen verbauten Platten bestand und daher um einiges länger war; vermutet werden ursprüngliche Längen zwischen 28 und 50 Metern<sup>80</sup>. Neben der noch immer offenen Frage nach dem ursprünglichen Anbringungsort und der Länge des Frieses ist auch die Zuordnung der Darstellungen nicht abschließend geklärt: Während sich einige Autoren für eine Zuordnung zu Trajan aussprechen<sup>81</sup>, ordnen andere Autoren die Darstellungen den Dakerkriegen Domitians zu<sup>82</sup>. Die verbleibenden und am Konstantinsbogen verbauten acht Reliefplatten zeigen *adventus*, Schlacht und Unterwerfung, wobei die Schlachtdarstellung den größten Teil einnimmt<sup>83</sup>. Betrachtet man den großen Trajanischen Fries ausgehend von der ursprünglich linken Seite bzw. die Platten I und II<sup>84</sup> (**Abb. 5**), ergibt sich folgende szenische Abfolge: die Darstellung beginnt mit einer *Adventus*-Szene (Platte I), in deren Mitte Trajan zu sehen ist; Platte II zeigt bereits die ersten Kampfhandlungen, die sich bis zu Platte VIII (**Abb. 6–8**) fortsetzen. Die Schlachtszene ist eine in sich geschlossene Komposition und dürfte somit vollständig erhalten sein<sup>85</sup>. Zu sehen ist eine Auseinandersetzung zwischen Römern und Barbaren<sup>86</sup> des „nördlichen“ Typus, die, wegen ihrer ikonographischen Ähnlichkeit zu den Darstellungen der Barbaren auf der Trajanssäule, vermutlich Daker darstellen<sup>87</sup>.

---

<sup>77</sup> Packer 2001, 198.

<sup>78</sup> Hölscher 2002, 141.

<sup>79</sup> Drei Fragmente befinden sich in der Villa Borghese in Rom, eines im Mauerwerk der Villa Medici in Rom, zahlreiche Kopffragmente befinden sich im Thermenmuseum und im Palazzo Poli in Rom, in den Staatlichen Museen von Berlin, im British Museum London; im Antiquario Forense befinden sich zwei Kopffragmente, sowie fünf kleinere Stücke, auf denen Rüstungsteile zu erkennen sind. Vgl. Koepfel 1985, 149–153, 189–195 Kat. Nr. 13–16 Abb. 20–25; Leander Touati 1987, 97–98, 104–110 Taf. 44, 1–2; 46, 3–5.

<sup>80</sup> Gauer 1973, 319; Schmitt 1997, 35 Anm. 91; Hölscher 2002, 140.

<sup>81</sup> Leander Touati 1987, 95.

<sup>82</sup> Heitz 2009, 92–95. Eine Zusammenfassung der Diskussion um die Zuordnung des großen Trajanischen Frieses zu spezifischen Kampagnen ist bei Faust 2012, 9 zu finden.

<sup>83</sup> Faust 2012, 9. Der Fries zeigt insgesamt 67 Figuren, von denen 54 aktiv an der Schlacht teilnehmen (31 Römer und 22 Daker), s. hierzu auch Leander Touati 1987, 13.

<sup>84</sup> Koepfel 1985, 176, Abb. 13. Die kompositorisch angelegte Hauptfigur des Frieses, der Kaiser, bewegt sich von links nach rechts. Somit liegt eine Betrachtungsrichtung des gesamten Frieses von links nach rechts nahe.

<sup>85</sup> Faust 2012, 9.

<sup>86</sup> An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass die Verwendung des Begriffes „Barbar“ in der vorliegenden Arbeit mit keinerlei Wertung verbunden ist.

<sup>87</sup> Heitz 2009, 93.

### 4.3 Der große Trajanische Fries und seine Schlachtszene

Die Schlacht lässt sich in drei Szenenabschnitte einteilen: Im ersten Teil (Platten II und III, **Abb. 5** und **6**)<sup>88</sup> bedrängen von rechts und von links jeweils zwei römische Reiter insgesamt sieben Daker, deren Körper in eine Dreieckskomposition eingebunden sind. Der chronologisch erste Daker, der innerhalb der Kampfhandlungen zu sehen ist, ist ein Gefallener, der unter den Hufen des vorderen der beiden linken römischen Reiter zu Boden gegangen ist. Auch die im rechten Teil dieses Abschnittes dargestellten Feinde befinden sich unterhalb der Hufe römischer Pferde, wobei der knieende, barhäuptige Daker, der sich nach rechts wendet, zwischen die Vorderbeine des Pferdes eines von rechts nahenden Reiters geraten ist: einer der Vorderhufe (leider fehlt hier ein Teil der Darstellung) war vermutlich im Begriff, den Kopf des Dakers zu berühren. Die parallele bzw. gestaffelte Aufwärtsbewegung der zu beiden Seiten über am Boden liegende Feinde hinwegsetzenden Pferde und die Körperhaltungen und Armbewegungen ihrer Reiter werden den uneinheitlichen Körperhaltungen und -richtungen der Daker gegenübergestellt und mit diesen kontrastiert.

Der zweite Abschnitt (Platten IV–VI, **Abb. 6** und **7**)<sup>89</sup> nimmt den größten Teil der Schlachtdarstellung ein. Im Zentrum dieses Abschnitts (Platten V und VI) ist eine Darstellung des sich persönlich an der Schlacht beteiligenden Kaisers zu sehen, der „an vorderster Front“ die Schlacht anführt<sup>90</sup>. Gefolgt von Heeresmusikern, Reitern und Feldzeichenträgern sprengt der Kaiser auf seinem Pferd mit erhobener (leider nicht erhaltener) Lanze nach rechts über einen gebeugt am Boden knieenden Feind. Die Figur des Kaisers wird von keiner anderen Gestalt überlagert, und auch der Körper seines Pferdes ist bis auf dessen Kruppe vollständig sichtbar. Neben der daraus resultierenden Großflächigkeit betonen auch die besondere Ausstattung Trajans und die seines Pferdes deren Einzigartigkeit und Bedeutung innerhalb der Gesamtdarstellung. Im Hintergrund ist ein frontal dem Kaiser bzw. dem Betrachter zugewandter Soldat zu sehen, der einen Helm in der Hand hält<sup>91</sup>. Das Heranstürmen bzw. der Anblick des Kaisers löst bei den Feinden einen regelrechten „Wirbel“ aus: die Wucht seines Ansturms sowie die ausholende Bewegung eines Soldaten, der einen Daker an den Haaren gepackt hat und der Trajans leicht nach vorn gelehnten Oberkörper und dessen Armbewegung repetiert und somit betont, bringen eine vormals möglicherweise vorhandene Schlachtordnung der Daker völlig durcheinander.

Der Blick des Betrachters wird durch die Bewegungslinien des Wirbels zu der Darstellung der direkten Folgen der Auseinandersetzung geleitet: drei römische Soldaten haben besiegte Daker

---

<sup>88</sup> Koeppel 1985, 176–177, Abb. 13 und 14.

<sup>89</sup> Koeppel 1985, 177–178, Abb. 14 und 15.

<sup>90</sup> In dieser Hinsicht stellt der große Trajanische Fries eine Ausnahme dar, da der Kaiser auf den konventionellen Staatsreliefs nicht persönlich am Kampf teilnimmt.

<sup>91</sup> Die Barhäuptigkeit und das Halten des Helmes sind ältere Motive, hierzu s. Kyrieleis 1971, 162ff.; Schäfer 1989, 297.

enthauptet und strecken deren Köpfe Trajan entgegen. Der dritte und letzte Abschnitt der Schlachtszene (Platten VII und VIII, **Abb. 8**)<sup>92</sup> wird durch die Verbindung zu den Linien des Wirbels, sowie die Verschränkung der Abläufe von Bildvorder- und hintergrund an die vorhergehende Szene angeschlossen. Die Figuren weiterer römischer Soldaten, eines gefangenen und eines noch mit Krumschwert und Schild bewaffneten Dakers bilden durch ihre vergleichsweise statische und strukturiert-senkrechte Darstellung einen wirkungsvollen Kontrapunkt zur Dynamik des vorhergehenden Wirbels. Drei von rechts herangaloppierende römische Kavalleristen – unter dem Vordersten befinden sich wieder zu Boden sinkende Daker – bilden den rechten Abschluss der Schlachtszene.

Generell können zwischen der Darstellung Alexanders auf dem Alexandermosaik (**Abb. 4**) und Trajans auf dem großen Trajanischen Fries zahlreiche Übereinstimmungen festgestellt werden, so dass hier von einer *imitatio Alexandri* Trajans im Fries gesprochen werden kann<sup>93</sup>. Neben der Darstellung des helmlosen Feldherrn „an vorderster Front“ sind hier vor allem die Komposition des mit dem Oberkörper dem Betrachter zugewendeten, nach vorn blickenden Feldherrn, dessen zum Stoß mit der Lanze ausholende Armbewegung, das Motiv des Pferdes, das mit seinen Hufen beinahe den von dem Reiter angegriffenen Gegner berührt, sowie Details in der Ausstattung des Reiters („Feldherrnbinde“) und des Pferdes („Raubkatzenfell“) zu nennen.

#### 4.4 Szene 49/50 der Säule des Marc Aurel<sup>94</sup>

Auch wenn keine Inschrift an der Marcussäule erhalten ist, die auf eine Finalisierung des Monuments hinweist, kann davon ausgegangen werden, dass dieses spätestens im Jahr 193 n. Chr. fertiggestellt war: ausschlaggebend für diese Datierung ist eine Inschrift<sup>95</sup>, aus der hervorgeht, dass dem Prokurator der Marcussäule, Adrastus, erlaubt wurde, das übrig gebliebene Material des Monuments für den Bau seines Hauses verwenden zu dürfen<sup>96</sup>. Der Zeitpunkt des Baubeginns der Säule wird noch immer

---

<sup>92</sup> Koeppel 1985, 177, Abb. 16.

<sup>93</sup> Vgl. Rizzo 1925, 540; Hamberg 1945, 169; Andreae 1956a, 73–74; Hölscher 1973, 123; Gauer 1977, 73; Leander Touati 1987, 40; Philipp 1991, 17–18; Hannestad 1993, 65; Gabelmann 1996, 11, 31–33; Cohen 1997, 38–39; Kühnen 2007, 191–192; Kovacs 2015, 59–60.

<sup>94</sup> Vgl. Petersen 1896; Mielke 1915; Wegner 1931; Fuhrmann 1937; Zwicker 1941; Hamberg 1968, 104–107; 141–145; 149–158; Caprino/Colini/Gatti 1955; Becatti 1957; Ryberg 1967; Koeppel 1969, 175–179; Morris 1979; Brilliant 1984, 90–123; Jordan-Ruwe 1990; Wolff 1990; Bergmann 1991; Wolff 1994; Pirson 1996; Elsner 2000; Ferris 2000; Hölscher 2000; Scheid/Huet 2000; Zanker 2000; Brilliant 2002; Clarke 2003; Krierer 2004, 137–142; Beckmann 2005; Claridge 2005; Beckmann 2005/06; Dillon 2006; Kistler 2006; Ferris 2009; Heitz 2009; Alexandrescu 2010, 346–348; Kovács 2009; Löhr 2009; Beckmann 2011; Colugnati 2011; Depeyrot 2011; Töpfer 2011, 332–338; Beckmann 2012; Griebel 2013; Barrett 2017; Wolfram Thill 2018.

<sup>95</sup> CIL VI 1585/ILS 5920.

<sup>96</sup> S. hierzu Petersen 1896, 1–2 bzw. Daguet-Gagey 1998; Moore 2012, 221–229.

diskutiert, wird aber im Allgemeinen um 176 n. Chr. angesetzt<sup>97</sup>. Auch die Umstände der Entwicklung des Monuments<sup>98</sup> bzw. dessen ursprünglicher Verwendungszweck sind noch nicht vollkommen geklärt; die Konzeption der Säule als Grablege des Kaisers, aber auch als Ehrenmal wurden in Erwägung gezogen<sup>99</sup>. Kongruent zu Trajanssäule ist auch der Schaft der Marcussäule mit einem Reliefband verziert, das bei diesem Monument jedoch nur aus 21 Windungen besteht<sup>100</sup>. Die Bilder des Reliefbandes zeigen Szenen der Kriege Marc Aurels gegen Fremdvölker im Norden des römischen Reiches, wobei Rückschlüsse auf spezifische Feldzüge jedoch nicht möglich sind<sup>101</sup>. Aufgrund mehrerer Kriterien, wie z.B. dem Fehlen von Darstellungen des Commodus, wird meist angenommen, dass sich die Darstellungen auf die *expeditio Germanica I*, die Kriege gegen Quaden, Markomannen und Sarmaten beziehen. Aufgrund des teilweise schlechten Erhaltungszustands des Reliefbandes sind nicht mehr alle Szenen lesbar. Auf der Marcussäule spielen, wie auch auf der Trajanssäule, neben Darstellungen von Opfern Marschszenen und *adlocutiones* auch Schlachtendarstellungen eine bedeutende Rolle. In zahlreichen Szenen sind Kampfhandlungen bzw. kämpferische Auseinandersetzungen zwischen Römern und ihren Feinden zu sehen<sup>102</sup>. Generell sind die Schlachtszenen auf der Marcussäule – im Vergleich zu denen der Trajanssäule – unbalancierter im Sinne von sehr viel weniger ausgeprägter oder überhaupt vorhandener Gegenwehr der Barbaren<sup>103</sup>: Die Mehrzahl der Barbaren auf der

<sup>97</sup> Griebel 2013, 23; eine umfassende Übersicht über die Argumente für und wider diese Datierung, sowie eine Analyse weiterer möglicher Daten für den Baubeginn ist bei Griebel 2013, 23–26 zu finden.

<sup>98</sup> Zur Frage danach, wer für den Entwurf des Frieses verantwortlich war, s. Jordan-Ruwe 1990, 67–69; Pirson 1996, 140–141; Clarke 2003, 45–46; Beckmann 2005, 308–312.

<sup>99</sup> Petersen 1896, 3; Griebel 2013, 23.

<sup>100</sup> Zu Übernahmen von Szenen der Trajanssäule s. Hölscher 2000; Krierer 2002, 161 ff.; Krierer 2004; Beckmann 2012, S. 256–257; Faust 2012, 92ff.

<sup>101</sup> Griebel 2013, 25. Auch die Zuordnung der auf der Marcussäule dargestellten Feinde der Römer zu bestimmten Gruppen nördlicher Völker ist noch nicht hinreichend geklärt; aufgrund physiognomischer Merkmale unterschied Petersen jedoch nicht nur Sarmaten und Germanen, sondern unternahm auch den Versuch, auf Basis historischer Quellen zu den Feldzügen Marc Aurels u.a. Quaden, Markomannen, Langobarden, Buri, Naristae und Jazygen in den Darstellungen zu identifizieren (Petersen 1896, 105–125).

<sup>102</sup> Szenen 8, 12, 15, 18/19/20, 23/24, 27, 28, 29/30, 35, 39, 43, 48, 50, 52, 54, 57, 63, 70, 72/73, 77, 79, 89, 92, 97, 99, 105 und 109.

<sup>103</sup> Die in der Literatur häufig vertretene Ansicht, die Schlachten der Marcussäule zeigten eine Auflösung in Einzelkämpfe (vgl. Lehmann-Hartleben 1926, 108; Wegner 1931, 141; Pirson 1996, 142; Heitz 2009, 122–123) mag auf den ersten Blick ein wenig irreführend sein. Es gibt Schlachtszenen, in denen sich die Barbaren in gegliederter Aufstellung den römischen Truppen entgegenstellen (z.B. Szenen 15 und 19) oder diese wiederum die Barbaren in Formation angreifen (z.B. Szene 39, 47 oder 50). Was im Vergleich zur Trajanssäule tatsächlich nicht mehr zu sehen ist, ist das Aufeinanderprallen von zwei Gruppen (wie etwa in Szene 24 der Trajanssäule). Wenn in Schlachtszenen der Marcussäule geordnete Gruppen von Barbaren zu sehen sind, so sind diese entweder sehr klein oder sie sind auf der Flucht vor den römischen Soldaten (z.B. Szenen 23 und 39). Worauf sich die Autoren vermutlich beziehen, ist ebendiese Auflösung des beiderseits formierten Angriffes, wie er auf der Trajanssäule beobachtet werden kann, und nicht das ausschließliche Bestehen einer Schlachtszene aus kämpfenden „Paaren“, wie es etwa auf Schlachtsarkophagen zu sehen ist.

Marcussäule ist in den Schlachtszenen nicht aktiv kämpfend, sondern fliehend, fallend, verletzt oder tot dargestellt<sup>104</sup>.

Die auf der Ostseite der Säule in der 10. Windung befindliche Schlachtszene (Szene 50, **Abb. 9** und **10**) ist eine der am besten und in ihrem vollständigen Zusammenhang erhaltenen Abbildungen des Monuments. Auch ist die Szene eine der wenigen Darstellungen, in denen die Feinde der Römer diesen zumindest minimal ausgeprägte Gegenwehr leisten.

Die Szene lässt sich in die zwei Abschnitte Verfolgung und Kampf unterteilen. Auf der linken Seite (**Abb. 9**) zeigt die Szene im Hintergrund ein befestigtes Lager und drei darinstehende Soldaten, im Vordergrund eilen drei weitere römische Soldaten in beinahe synchroner Körperhaltung nach rechts. Über ihnen sind zwei Barbaren dargestellt, die auf Pferden vor den heranrückenden Soldaten fliehen, sich während ihrer Flucht nach links umwenden und zurücksehen. Einer von ihnen hat in einer weit nach hinten ausholenden Geste, die seinen Oberkörper zum Betrachter hin ausrichtet, die Hand erhoben; die Finger der Hand sind ausgestreckt und gespreizt. Etwa ab einem auf der unteren Bildebene dargestellten Baum beginnt der rechte Szenenabschnitt. Mehrere Soldaten laufen bzw. reiten nach rechts, während die angegriffenen bzw. nach einer Verfolgung vermutlich eingeholten Barbaren nach links gewendet sind. Alle Barbaren sind im bereits besiegten Zustand zu sehen (**Abb. 10**). Nur einmal findet hier eine direkte Auseinandersetzung bzw. ein Zweikampf statt: Ein Gegner steht aufrecht und versucht, den von oben kommenden Lanzenstoß eines berittenen Soldaten abzuwehren. Sowohl der Reiter und sein Pferd als auch der noch stehende Barbar sind fast vollständig zu sehen und heben sich dadurch aus der Masse der sie umgebenden Figuren heraus. Eine weitere Figur, die wegen ihrer guten Sichtbarkeit auffällt, ist ein römischer Soldat, der auf seinem Pferd über zwei am Boden liegende Barbaren hinwegsetzt.

#### 4.5 Der Bogen des Septimius Severus in Rom<sup>105</sup>: Die Schlachtszene auf Panel I

Der dreitorige Ehrenbogen wurde 203 n. Chr. an der Nord-West-Ecke des Forum Romanum anlässlich der Beendigung der vorausgegangenen Bürgerkriege (193 und 195–197 n. Chr.) und der Parthersiege (195 und 197/198 n. Chr.) für Septimius Severus und seine Söhne Caracalla und Geta errichtet<sup>106</sup>. Der reiche Bildschmuck des Bogens nimmt auf den Krieg gegen und den Sieg über die Parther Bezug. Die Darstellung einmaliger Ereignisse, wie etwa die Einnahme oder Belagerung einer bestimmten Stadt anstatt ausschließlich allegorisch/symbolischer Bilder ist eine bis zu diesem Zeitpunkt

---

<sup>104</sup> Vgl. Pirson 1996, 158ff.

<sup>105</sup> Vgl. Brilliant 1967; Koeppel 1990; Schmölder 2000; Hinterhöller 2008; Faust 2012, 121–138; Lloyd 2013.

<sup>106</sup> CIL 6.1033 =ILS 425.

#### 4.5 Der Bogen des Septimius Severus in Rom: Die Schlachtszene auf Paneel I

unbelegte Neuerung im Bildprogramm<sup>107</sup>. Die Darstellung von narrativen Schlachtenbildern auf Reliefpaneelen eines Ehrenbogens gehen vermutlich auf die Tradition der Triumphalmalerei bzw. Einflüsse der Spiralreliefs der Säulen des Trajan und des Marc Aurel zurück<sup>108</sup>.

Auf Paneel 1 (Süd/Ost-Fassade bzw. Forumsseite, **Abb. 11**) und Paneel 3 (Nord/West-Fassade bzw. Kapitelseite) sind unter anderem Kampfhandlungen dargestellt; Paneel 2 und 4 zeigen zwar die Belagerung von Städten und Belagerungsmaschinen der Römer, aber keine Schlacht<sup>109</sup>. Die Reliefs sind zum Teil leider sehr schlecht erhalten, daher soll für die Untersuchung auf die Stiche von Bartoli zurückgegriffen werden<sup>110</sup>. Paneel 1 lässt sich in drei Register unterteilen, die durch wellenförmig-horizontale verlaufende Felsformationen gebildet werden. Die Erzählrichtung der Darstellung verläuft hierbei von unten nach oben<sup>111</sup>. Im untersten Register ist der Aufbruch römischer Soldaten aus einem befestigten Lager zu sehen<sup>112</sup>. Im mittleren Register ist eine Schlacht der Römer gegen die Parther dargestellt, und im oberen Register des Paneels ist eine *adlocutio* des Kaisers an seine Truppen, sowie eine Stadt, bei der es sich möglicherweise um Nisibis handelt, abgebildet<sup>113</sup>. Welche Schlacht der Partherkriege hier thematisiert wird, ist ungeklärt<sup>114</sup>.

Die römischen Soldaten kämpfen in dieser Schlachtdarstellung ohne erkennbare Formation, gemeinsam ist jedoch vielen, wenn auch nicht allen, dass sie ihren Feinden von einer erhöhten Position aus begegnen. Diese sind allesamt hoffnungslos unterlegen, was durch ihre Darstellung in diversen Stadien der Niederlage verdeutlicht wird. Alle Parther, die nicht fallen oder besiegt und wehrlos am Boden liegen, sondern noch zu einer Handlung in der Lage sind, haben eine oder beide Hände bzw. Arme ausgestreckt nach oben erhoben<sup>115</sup>. Kein Einziger unter ihnen (weder die noch Lebenden noch

---

<sup>107</sup> Der Severusbogen in Rom kombiniert die Darstellung einer Schlacht mit Triumphalsymbolik (Lusnia 2006, 290).

<sup>108</sup> Lusnia 2006, 290; Hinterhöller 2008, 54. Triumphalgemälde als Vorbilder der severischen Paneele: Bianchi Bandinelli 1971, 65; Künzl 1988, 62; Torelli 1992, 122; Holliday 2002, 110; Lusnia 2006, 284; Welch 2006, 11. Zu den Säulen des Trajan, aber insbesondere des Marc Aurel als Vorbilder der severischen Paneele: Picard 1962, 9; Brilliant 1967, 232–236; Bianchi Bandinelli 1971, 65; Coarelli 2002, 293. Zur Theorie der Paneele als flächige, „entrollte“ Version der Spiralreliefs: Brilliant 1984, 111–112.

<sup>109</sup> Hinterhöller 2008, 26–35.

<sup>110</sup> Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne ([arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)).

<sup>111</sup> Eine ausführliche Beschreibung des Paneels ist bei Brilliant 1967, 177–179 und 184–188 und Koeppel 1990, 10–15 zu finden.

<sup>112</sup> Bei dem dargestellten Lager könnte es sich laut Hinterhöller um das Heerlager bei Carrhae oder Zeugma handeln (Hinterhöller 2008, 26).

<sup>113</sup> Hinterhöller 2008, 27.

<sup>114</sup> Cassius Dio berichtet zwar von der Eroberung von Städten und Gebieten der Parther, unter anderem auch von Nisibis (Cass. Dio, 303, 21–304), aber ob ebendiese tatsächlich in Paneel I gezeigt wird, ist nicht mit Sicherheit feststellbar.

<sup>115</sup> Glaubt man den Details der Zeichnung, sind die Finger ihrer Hände gespreizt.

die bereits Getöteten) scheint eine Waffe in der Hand zu halten bzw. gehalten zu haben, und nur einer von ihnen besitzt einen Schild.

Die dargestellte Schlacht endet im rechten oberen Bildfeld, in dem die Gliederung der Fläche in Register nach oben und unten durch die Linien des felsigen Untergrundes geöffnet ist. Hier ist die Flucht eines einzelnen Reiters zu sehen, dessen Person und Bedeutung durch die unüberschnittene Darstellung seiner Figur und seines Pferdes, die unterhalb relativ frei gelassene Bildfläche, sowie die Körper und Armhaltungen der Parther im linken unteren Bereich herausgestellt wird.

### 4.6 Schlachtendarstellungen der Privatkunst

Ab dem frühen 2. Jahrhundert n. Chr. entwickelte sich in Rom, parallel zu der vermehrt aufkommen- den Form der Körperbestattung, eine rege Produktion von Sarkophagen<sup>116</sup>. Während der figürliche Reliefschmuck der erhaltenen Sarkophage vorwiegend ein breites Spektrum von Szenen aus dem täglichen Leben, Allegorien und Mythen zeigt<sup>117</sup>, ist auf 17 stadtrömischen Sarkophagen die Darstel- lung von Schlachten zu sehen. Diese Sarkophage wurden von Andreae in Sarkophage mit „Darstel- lung in Kampfgruppen“ bzw. „Massenkampfdarstellungen“ unterteilt<sup>118</sup>. Als Beispiele für Schlach- tendarstellungen der Privatkunst sollen im Folgenden zwei dieser Sarkophage untersucht werden.

#### 4.6.1 Der Sarkophag Portonaccio<sup>119</sup>

Der 1931 in Portonaccio in einem Grab an der Via Tiburtina gefundene Sarkophag (**Abb. 12**) ist einer der am besten erhaltenen stadtrömischen Schlachtensarkophage. Wie auch die übrigen der von An- dreae dokumentierten stadtrömischen Sarkophage mit Massenkampfszenen zeigt er eine Schlacht zwischen Römern und Nordbarbaren. Aufgrund stilistischer Merkmale der dargestellten Barbaren wird häufig ein Bezug zu den Kriegen Marc Aurels gegen die Markomannen hergestellt, in denen der auf diesen Sarkophagen als Feldherr erscheinende Grabinhaber eine bedeutende Rolle gespielt hat bzw. gemäß der Darstellung gehabt haben soll<sup>120</sup>.

---

<sup>116</sup> Koch/Sichtermann 1982, 27–30; Zanker/Ewald 2004, 28.

<sup>117</sup> Zanker/Ewald 2004.

<sup>118</sup> Andreae 1956a, 14–16 datiert die Sarkophage mit „Darstellung in Kampfgruppen“ (Nr. 1–9) zwischen 170 und 185 n. Chr., die Sarkophage mit „Massenkampfdarstellungen“ (Nr. 10–17) zwischen 185 und 260 n. Chr.

<sup>119</sup> Rom, Museo Nazionale Romano (Palazzo Massimo alle Terme); Andreae 1956a, 15 Nr. 13.

<sup>120</sup> Faust 2012, 197; die eindeutige Identifikation von jeweiligem Grabinhaber/Sarkophagbesitzer mit einem bestimmten Feldherrn, der an den Markomannenkriegen tatsächlich teilgenommen hat, steht bis heute aus; für eine Zusammenfassung der hierzu unternommenen Versuche und Ansätze s. Heitz 2009, 212 Anm. 1100. Zur Deutung der Sarkophage mit Mas- senkampfszenen als Medium der Konkurrenz einer Generation von Mitgliedern der militärischen Elite Roms s. Faust 2012, 208.

Der Sarkophag Portonaccio zeigt darüber hinaus ein weiteres, für die Massenschlachtsarkophag charakteristisches Merkmal: es herrscht dichtes, komprimiertes Schlachtengetümmel und ein „teppichartiger Gesamteindruck“<sup>121</sup>, bei dem nur am oberen Bildrand eine freigebliebene Fläche des Hintergrundes zu sehen ist<sup>122</sup>. Rechts und links des Schlachtgeschehens und dieses somit in der äußeren Vertikale begrenzend ist jeweils ein Tropaion und ein darunter befindliches, im Verhältnis zu den übrigen Figuren übergroß ausgeführtes Barbarenpaar (Mann und Frau) dargestellt<sup>123</sup>.

Zentral in der Mitte und als Ausgangsblickpunkt der Szene ist ein sich durch seine Ausstattung und relative Größe vom Umfeld abhebender Feldherr zu sehen, der auf einem nach rechts bzw. vorne sprengenden Pferd und mit erhobener Lanze einen Barbaren niederreitet. Der bereits zwischen die Vorderhufe des Pferdes geratene, im Fallen begriffene Barbar hat den rechten Arm flehend erhoben. Seine geöffnete Hand, deren Geste von einem weiteren Barbaren am rechten oberen Bildrand wiederholt wird, zeigt mit gespreiztem Daumen nach oben.

Rechts des Feldherrn bildet eine Reihe von vier weiteren Soldaten eine Diagonale, die sich bis zum oberen rechten Bildrand fortsetzt<sup>124</sup>. Links des Feldherrn hat sich ein Soldat von diesem abgewendet und wehrt einen Barbaren im Rücken des Anführers ab. Ob die beiden Darstellungen – die des Feldherrn und die des feindabwehrenden Soldaten – inhaltlich miteinander verknüpft sind und eine Reaktion des Soldaten auf die Anwesenheit eines Feindes „hinter“ dem Feldherrn darstellen, ist nicht mit Sicherheit zu sagen. Als weiterer Moment kämpferischen Zusammenwirkens römischer Soldaten könnte möglicherweise aber auch eine Figurengruppe links des rechten Tropaions interpretiert werden: hier ist ein römischer Soldat, von dem nur Oberkörper und der Kopf seines Pferdes zu sehen sind, scheinbar von einem von links oben angreifenden Barbaren in eine prekäre, abwehrende Haltung gedrängt worden. Dicht hinter bzw. links des vermutlich mit einem Schwert (Hand und Waffe sind leider verloren) zum Schlag ausholenden Barbaren befindet sich jedoch ein römischer Soldat, der eine Lanze in der Hand hält. Da ein Pferdekopf den weiteren Verlauf bzw. die Spitze der

<sup>121</sup> Vgl. den Ausdruck bei Künzl 2010, 49 im Zusammenhang mit dem Sarkophag Ammendola.

<sup>122</sup> Eine ähnliche Fülle einer Darstellung ist auf staatlichen Schlachtenreliefs eher selten zu finden; eines der wenigen Beispiele hierfür dürfte Szene 99 der Marcussäule sein, auch wenn hier das Bild hauptsächlich von römischen Soldaten beherrscht wird, da alle Barbaren bereits zu Boden gegangen sind.

<sup>123</sup> Die Haltung der beiden männlichen Gefangenen erinnert sehr an die Darstellungen der gefangenen Daker des Trajanforums: Pinkerneil 1982, 125; Hölscher 1984, 10; die verschränkte Armhaltung der Barbarin links und des Barbaren rechts erinnert an die Darstellung des Barbaren auf dem großen Ludovisischen Schlachtsarkophag, dessen Bart von einem römischen Soldaten erfasst wurde, und an die Darstellung der trauernden Frauen in Szenen 69, 85 und Szenen 69, 85 und 115 der Marcussäule (vgl. Faust 2012, 199). Die Armhaltung ist des Weiteren bei der Statue der Thusnelda in der *Loggia dei Lanza* zu finden. Die entblößte Brust der rechten Barbarin des Portonaccio-Sarkophags begegnet ebenfalls bei der Statue der Thusnelda und auf der Marcussäule (Szene 20).

<sup>124</sup> Diese Elemente – angreifender Reiter mit einer bzw. mehreren Figuren im Hintergrund, welche die Schlachtreihe in der Diagonale fortsetzen, sowie der angegriffene Barbar zu Fuß – finden sich auch auf dem großen Trajanischen Fries und Szene 50 der Marcussäule wieder. Zu der motivischen Schichtung s. auch Pardyová 2006, 138.

Lanze verdeckt und diese hinter dem Pferdekopf nicht ausgearbeitet ist, ist nicht zu sehen, ob der links befindliche Soldat den Barbaren tatsächlich angreift und somit seinem in Bedrängnis geratenen Kameraden hilft oder ob generell ein inhaltlicher Zusammenhang zwischen dem miteinander kämpfenden Paar und dem von hinten nahenden Soldaten intendiert war; dies wäre jedoch denkbar<sup>125</sup>.

Das Kampfgeschehen ist, sieht man von der prägnanten Linie der Reiterschlachtreihe ab, in kleinere, kompositorisch meist in Dreiecksformen gegliederte Kampfgruppen unterteilt, die jedoch durch parallele bzw. die Form fortführende Linien oder auch durch Blicke der Figuren aufeinander Bezug nehmen. Des Weiteren überwiegt in der oberen Bildhälfte die Anzahl der dargestellten römischen Soldaten, während nur wenige Barbaren in diesem Bereich zu sehen sind. In der unteren Bildhälfte überwiegt hingegen die Anzahl der Barbaren. Die Diagonale der mit der Figur des Feldherrn beginnenden Schlachtreihe vermittelt trotz zahlreicher Beispiele für eine Umkehrung der Bewegungsrichtung nach links den Eindruck einer generell nach rechts ausgerichteten Bewegung.

Bis auf wenige Figurengruppen befinden sich auch in diesem Bildwerk die römischen Soldaten in höherer Position als ihre Opponenten und agieren diagonal gegen diese nach unten. Mit Ausnahme des bereits beschriebenen römischen Soldaten, der direkt von einem Barbaren bedrängt wird, wird das Kampfgeschehen souverän von den römischen Soldaten beherrscht. Keiner von ihnen zeigt Anzeichen einer Verletzung oder ist gar gefallen. Verluste sind einzig und allein bei den Barbaren zu beobachten, deren zahlreiche Tote und Besiegte mit verdrehten Körpern am Boden liegen oder im Fallen begriffen sind.

#### 4.6.2 Der große Ludovisische Sarkophag<sup>126</sup>

Der große Ludovisische Sarkophag (**Abb. 13**) ist mit einer Herstellung um 260 n. Chr. der späteste Vertreter der Massenschlachtsarkophage<sup>127</sup>. Sowohl auf der Vorderseite als auch auf den Nebenseiten und dem Deckel des 1621 in der Vigna Bernusconi entdeckten Sarkophages ist eine Schlacht dargestellt, in welcher Römer gegen Feinde unterschiedlicher Volksgruppen kämpfen<sup>128</sup>. Bei diesen handelt es sich um Barbaren und Orientalen, wobei jedoch eine eindeutige Zuordnung aufgrund der uneinheitlichen Kleidung nicht möglich ist: zwei tragen eine phrygische Kappe (die meisten sind jedoch barhäuptig), teilweise sind sie mit einer Tunika bekleidet, einige kämpfen mit nacktem Oberkörper

<sup>125</sup> In diesem Sinne auch Parodyová 2006, 148.

<sup>126</sup> Vgl. Schreiber 1880, 189–194 Kat. Nr. 186; 261–264; 338; Heintze 1957, 69–91; Andreae 1968; Helbig 1969, Kat.Nr. 2354; Koch/Sichtermann 1982, 92 Kat.Nr. 77/78 Taf. 77/78; Reinsberg 2006, 88. 201 Kat. Nr. 31; Künzl 2010; Candilio 2011, 240ff.

<sup>127</sup> Rom, Museo Nazionale Romano (Palazzo Alttempo); Andreae 1956a, 16 Nr. 17; Andreae 1968, 633.

<sup>128</sup> Heitz 2009, 226.

und entsprechen hierin und in der Bekleidung mit einer faltenreichen Hose dem Typus des nördlichen Barbaren, wie er auch auf dem Sarkophag Portonaccio aufseiten der Feinde oder in Szene 24 der Trajanssäule in der Figur des verbündeten Germanenkriegers zu finden ist.

Zentrale Figur auf der Vorderseite ist ein in relativer Übergröße dargestellter Feldherr, der mit weit nach hinten bzw. links ausgestrecktem Arm und geöffneter Hand nach rechts reitet<sup>129</sup>. Ähnlich wie bei dem Sarkophag Portonaccio birgt das auch hier auf den ersten Blick „verworren“<sup>130</sup> erscheinende Bild eine durchdachte Komposition. Während der obere Bereich, also neben dem Feldherrn, maßgeblich von römischen Soldaten dominiert wird, ist der insgesamt mehr Figuren umfassende, untere Bereich vor allem der Darstellung von Barbaren vorbehalten<sup>131</sup>.

Des Weiteren ist der zentral dargestellte Feldherr an der Spitze eines gleichschenkligen Dreiecks dargestellt, das vornehmlich aus den Körpern besiegtter Gegner besteht<sup>132</sup>. Wie bereits Andreae beschrieben hat, ist jeder Figur in dem Kampfgetümmel eine Figur auf der gegenüberliegenden Seite zugeordnet<sup>133</sup>. So befinden sich z.B. am linken Bildrand zwei aufrechtstehende Figuren (hier zwei römische Soldaten), zwischen denen ein nach links gewendeter Kopf eines Feindes auftaucht. Dieser Gruppe entspricht am rechten Bildrand die eines römischen Soldaten und eines Feindes, zwischen denen ebenfalls der Kopf eines Feindes zu sehen, hier jedoch nach rechts gewendet ist; sowohl rechts als auch links des Feldherrn befinden sich am oberen Bildrand drei Figuren, deren Kopf- bzw. Bewegungsrichtung spiegelbildlich angeordnet sind.

Durch ihre wenig überschnittene Darstellung fallen (neben dem Feldherrn in der Mitte) drei Figurenpaare, jeweils bestehend aus einem römischen Soldaten und einem unterlegenen Feind, besonders auf: Auf der linken Seite hält ein römischer Soldat einen kniefälligen Orientalen an Bart und Haupthaar fest, der seine waffenlosen Hände überkreuzt nach vorne gestreckt hat; rechts neben dem Feldherrn reitet ein römischer Soldat einen am Boden stehenden Barbaren nieder; in der diagonalen Verlängerung der Lanze des Reiters befindet sich ein weiteres Figurenpaar: hier hat ein römischer

<sup>129</sup> Während der zentral inmitten des Schlachtgeschehens dargestellte Feldherr auf mindestens 10 weiteren römischen Sarkophagen begegnet, scheint der Feldherr des großen Ludovisischen Sarkophags aus dem Geschehen herausgenommen zu sein und über das Schlachtfeld zu schweben. Vgl. Andreae 1956a, 73; Brilliant 1984, 209; Künzl 2010, 62. Zur Deutung der waffenlosen Geste des Feldherrn als Ausdruck von Milde s. Heitz 2009, 226. Eine ähnliche Geste ist bei der Figur eines Kaisers auf einem römischen Pferdepektoral des 1. Jhdts. v. Chr. zu sehen (Abb. in Hölscher 2003, Pl. III.2).

<sup>130</sup> Helbig 1891, 127 (Nr. 884 [10]).

<sup>131</sup> Vgl. Brilliant 1984, 209.

<sup>132</sup> Maderna 2019, 120.

<sup>133</sup> Andreae 1956a, 85.

#### 4 Schlachtendarstellungen I: Römische Kaiserzeit

Soldat das Haar eines am Boden niedergesunkenen Barbaren ergriffen und ist vermutlich im Begriff, diesem mit dem erhobenen Schwert den Kopf abzuschlagen<sup>134</sup>.

---

<sup>134</sup> Laut Helbig waren zum Zeitpunkt der Entdeckung des Sarkophags noch Spuren von Vergoldung an einigen Figuren sichtbar, insbesondere an der des Grabherren, sowie am Zaumzeug der Pferde (Helbig 1891, 127–128, Nr. 884 [10]).

## 5 Motive der Schlachtszenen I: Reliefs

Um einem Betrachter die Differenzierung der an einer Schlacht beteiligten Parteien zu ermöglichen bzw. zu erleichtern, werden diese mit unterschiedlichen Merkmalen ausgestattet. Diese Charakteristika erfüllen jedoch nicht nur die Funktion, die römischen Soldaten von ihren Feinden auch im tiefsten Schlachtgetümmel optisch voneinander unterscheidbar zu machen; das verwendete Darstellungsvokabular ist mit etablierten und Konventionen entsprechenden Aussagen bzw. Werten besetzt, die dem Betrachter für das „Entziffern“ des Dargestellten bekannt sein müssen. Beide Parteien werden durch die verwendeten Motive charakterisiert und das Dargestellte in einem größeren Sinnzusammenhang verankert bzw. dieser durch die Darstellung affirmiert.

Römische Schlachtendarstellungen zeigen römische Siege; als Ausnahme könnte die Darstellung der Schlacht an der Milvischen Brücke auf dem Konstantinsbogen in Rom gelten, welche die Niederlage einer (oppositionellen) römischen Armee zeigt. Die Darstellung der Überlegenheit der römischen Armee und die Unterlegenheit ihrer Feinde, sowie die Darstellung von bestimmten Qualitäten und Werten sind zentrale Vermittlungsanliegen von Schlachtszenen; diese werden durch einzelne Motive, durch deren Kombination miteinander, sowie durch die Kontrastierung der den jeweiligen Gruppen zugeordneten Motiven formuliert<sup>135</sup>. Auf diese soll in den folgenden Kapiteln eingegangen werden.

### 5.1 Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung

Eines der prägnantesten kompositorischen Merkmale römischer Schlachtenreliefs sowohl der Staatskunst als auch der Privatkunst ist die unterschiedliche Verteilung der Figuren römischer Soldaten und ihrer Feinde im Bild. Unterteilt man in den Schlachtdarstellungen den zur Verfügung stehenden Raum, so sind die Angehörigen der römischen Armee vorwiegend, wenn auch nicht ausschließlich, in der oberen Bildhälfte bzw. im oberen Bereich dargestellt, von wo aus sie nach unten, in Richtung des Bild-„Bodens“, agieren. Ihre Feinde hingegen befinden sich wiederum meist im Bereich der unteren Bildhälfte, von wo aus sie nach oben agieren<sup>136</sup>.

---

<sup>135</sup> Vgl. Strobel 2017, 327.

<sup>136</sup> Es wäre korrekter, hier von einem Reagieren der Feinde zu sprechen, dazu s. **Kapitel 5.4**. Philipp 1991, 15 erkennt das Motiv übereinander angeordneter Gegner bereits in den Darstellungen des großen Frieses auf dem Pergamonaltar und vermutet in dem Motiv eine Erfindung des Phidias. Zur kompositorischen Verteilung von römischen Soldaten und ihren Feinden im Bild vgl. Faust 2012, 15. Diese parteiische Verteilung bzw. Prävalenz ist z.B. auch auf den Schlachtdarstellungen des Galeriusbogens in Thessaloniki (Pfeiler A II 5 und B II 24, s. Brilliant 1984, 118, Fig. 3.8) und auf dem *proelium* - Fries des Konstantinsbogens in Rom (Fries mit der Darstellung der Schlacht an der Milvischen Brücke, s. Giuliano 1955, 24 Abb. 32) zu finden. Auch ist diese Verteilung nicht auf Reliefs beschränkt, sondern ist auch auf anderen Medien zu finden, wie etwa einem Fries im Columbarium der Gens Statilia auf dem Esquilin aus augusteischer Zeit (Brilliant 1984, 30–31), sowie in verkürzter Form (römischer Reiter gegen am Boden liegenden Feind) auf römischen Grabstelen, Tonscheiben und Münzen (vgl. **S. 69** bzw. **Ann. 244**).

Durch diese Zuteilung einer auch strategisch vorteilhafteren Position wird die Überlegenheit der dort befindlichen römischen Soldaten vermittelt<sup>137</sup>. Dies ist z.B. in Szene 24 der Trajanssäule zu sehen: Ab dem Moment des ersten Aufeinandertreffens eines römischen Soldaten mit einem Daker (**Abb. 2**) wird die relative Positionierung über dem Feind bis zum Ende der Schlacht, der Flucht der Daker in den Wald, beibehalten. Die szenische Begründung der erhöhten Position wird hier dadurch erreicht, dass sich der römische Soldat auf einem Pferd befindet, und sich die beiden konfrontierten Daker unter ihm befinden. Ohne weitere szenische Begründung (z.B. durch Darstellung eines Hügels) führt die Diagonale der Körper dreier weiterer Soldaten nach oben, von wo aus diese nach unten agieren können. Ein Beispiel für die Verwendung einer sehr klar strukturierten vertikalen Unterteilung des Bildes in ein „römisches Oben“ und ein „barbarisches Unten“ ist Szene 68 der Marcussäule, in welcher sich Barbaren noch unterhalb der Fußlinie römischer Soldaten befinden, wobei hier der Kontrast zwischen den „säulenartig“<sup>138</sup> aufgerichteten Soldaten und den vollkommen in sich zusammengesunkenen Körpern der Barbaren stark betont ist und so das Ausmaß der Unterlegenheit der Gegner verdeutlicht.

Neben der Einnahme einer erhöhten Position kann auch die von römischen Soldaten beanspruchte Fläche, unabhängig von der tatsächlichen Personenanzahl, als kompositorisches Merkmal zur Verdeutlichung ihrer Überlegenheit verstanden werden. Szene 68 der Marcussäule ist auch hier wegen ihrer klaren räumlichen Struktur besonders aufschlussreich: die Körper der römischen Soldaten bedecken etwa zwei Drittel der Bildfläche, während ihre Feinde – sieht man von der Figur des noch aufrechtstehenden Barbaren ab, welche die Auswirkung der Handlung exemplarisch verdeutlicht und eine Vielzahl von weiteren Motiven zur Verdeutlichung der Unterlegenheit darstellt – im unteren Drittel zusammengedrängt sind. In Darstellungen, in denen römische Soldaten bzw. ihre Gegner nicht dem oberen bzw. unteren Bereich des Bildraumes zugeteilt sind, sondern Figuren beider Parteien im gesamten Raum verteilt sind, wie es auf den im Rahmen dieser Arbeit beschriebenen Sarkophagen der Fall ist, wird die Überlegenheit der römischen Soldaten durch eine relative Positionierung ihren Feinden gegenüber, also in Binnendarstellungen, verdeutlicht: auch ohne die Darstellung einer aktiv ausgeführten Handlung (z.B. eines Schwertstreichs) befindet sich der Körper oder die Waffe eines römischen Soldaten meist oberhalb von dem seines Feindes, so dass er „jederzeit“ nach unten agieren könnte<sup>139</sup>. Darüber hinaus wird in diesen Darstellungen der obere Bildraum durch die höhere Anzahl römischer Soldaten beherrscht.

---

<sup>137</sup> Vgl. Faust 2012, 39, 203.

<sup>138</sup> Vgl. den Ausdruck *pillar-like* bei Pirson 1996, 153.

<sup>139</sup> Vgl. Faust 2012, 112.

## 5.1 Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung

Ausnahmen von der regelhaften Darstellungsweise römischer Soldaten im oberen und der ihrer Feinde im unteren Bereich sind auf die Berücksichtigung von Realia bzw. auf bedeutsame, durch diese Abweichung besonders betonte, inhaltliche Aspekte zurückzuführen. So ist zum Beispiel in Szene 71 der Trajanssäule<sup>140</sup> und analog dazu in Szene 54 der Marcussäule<sup>141</sup> eine feindliche Festungsmauer dargestellt, welche von römischen Soldaten angegriffen wird, wobei sich diese auf Bodenniveau befinden und ihre Schilde zum Schutz gegen die von oben agierenden Feinde zu einer *testudo* erhoben haben<sup>142</sup>. Hier ist die Darstellung römischer Soldaten im unteren Bereich notwendig, um die szenischen (und logischen) Rahmenbedingungen für das Ausführen einer *testudo* zu schaffen. Ein weiteres Beispiel für das Abweichen von der konventionellen räumlichen Verteilung der Figuren im Bild ist Szene 40 der Trajanssäule<sup>143</sup>. Auch hier befinden sich römische Soldaten in der unteren Hälfte des Bildes, von wo aus sie sich gegen die von oben angreifenden Feinde zur Wehr setzen. Diese Szene beinhaltet kein spezifisches Detail, das, wie das Ausführen einer *testudo*, die umgekehrte Anordnung begründet; hier ist es die Besonderheit der Schlacht selbst, die u.a. durch die Abkehr von der kanonischen der Verteilung der Figuren im Bild zum Ausdruck gebracht wird.

Neben der Unterteilung der vertikalen Bildfläche in ein „römisches Oben“ und ein „gegnerisches Unten“ ist auch in der Horizontalen eine Differenzierung der Parteien während einer Schlacht zu beobachten. Die Bewegungsrichtungen der beiden Parteien auf den hier untersuchten Staatsreliefs sind meist klar voneinander getrennt: während sich die römischen Soldaten meist nach rechts bewegen, sind ihre Feinde dementsprechend meist nach links gewendet. Die Spiralreliefs sowohl der Trajanssäule als auch der Marcussäule entwickeln ihre Handlung gegen den Uhrzeigersinn, was eine Lesung der Szenen von links nach rechts bewirkt und die kompositorische Gliederung der Szenen selbstverständlich beeinflusst hat<sup>144</sup>. So ist ein Großteil der Handlungsabläufe dem Reliefband folgend von links nach rechts angelegt, und nur wenige Szenen haben eine Hauptbewegungsrichtung von rechts nach links. Die Darstellung einer vorwiegend von links nach rechts verlaufenden Bewegung der Soldaten folgt somit der Lese- bzw. Schreibrichtung und erleichtert das Nachvollziehen der gezeigten Handlung aus der Sicht der römischen Partei. Ihre Feinde kommen ihnen und dem Betrachter wiederum entgegen und stellen Figuren dar, die sich insbesondere auf den fortlaufenden Bändern der Kaisersäulen dem weiteren Verlauf der Handlung entgegenstellen und die besiegt werden müssen,

---

<sup>140</sup> Coarelli 1999, 124, Taf. 80.

<sup>141</sup> Wegner 1931, 281, Abb. 2.

<sup>142</sup> Zur ikonographischen Tradition des Motivs „Erstürmen/Verteidigen einer Festung“ s. Landskron 2017.

<sup>143</sup> Abb. in Koeppl 1991, 168–169, Abb. 28–30.

<sup>144</sup> Griebel 2013, 32. Die Zuteilung der Bewegungsrichtungen von Römern und ihren Feinden ist auch an den Schlachtfriesen der Attikazone des Bogens von Orange oder am *proelium*-Fries des Konstantinsbogens in Rom zu finden.

um das Narrativ weiter entwickeln zu können. Auch diesbezüglich stellt Szene 40 der Trajanssäule eine Ausnahme von dieser Darstellungsweise dar<sup>145</sup>. Hier ist nicht nur die vertikale Ordnung vertauscht, sondern auch die horizontale Bewegungsrichtung, da die Daker von links kommend angreifen.

Die Kombination beider kompositorischer Elemente bewirkt eine entsprechend häufig zu beobachtende diagonale Aktionsrichtung, die für die römischen Soldaten von links oben nach rechts unten verläuft, während ihre Feinde umgekehrt nach links oben gewendet sind oder sich bei ihrer Flucht selbst nach rechts bewegen. Unter den Figuren der Fliehenden sind häufig Gefallene dargestellt, welche durch ihre Verortung am oder in Richtung des Bodens einerseits die kompositorische Diagonale der römischen Angriffsbewegung fortführen und beenden, und andererseits das inhaltliche Ende der Flucht und ihr Resultat, den Tod im Kampf (die ultimative Ausprägung von Unterlegenheit) darstellen<sup>146</sup>. In der Darstellung des Alexandermosaiks (**Abb. 4**) verläuft die Bewegungsrichtung des griechischen Heeres ebenfalls nach rechts und wird von dem Motiv der diagonal verlaufenden Speere weitergeführt. Die gleichzeitige Ausrichtung der Perser nach links und rechts bewirkt eine spannungsgeladene Dynamik, welche die Dramatik des dargestellten Moments veranschaulicht.

Auf den Schlachtsarkophagen ist die Differenzierung der an der Schlacht beteiligten Parteien durch eine jeweilig einheitliche Bewegungsrichtung kaum zu beobachten, da das Motiv des geschlossenen, aufeinander abgestimmt agierenden Truppenkörpers nicht zu sehen ist<sup>147</sup>. Hier sind sowohl römische Soldaten als auch ihre Feinde in Bewegungen von rechts und von links dargestellt, so dass die „Leserichtung“ des Bildes maßgeblich durch die Bewegungsrichtung des zentral dargestellten Feldherrn, der nach rechts orientiert ist, bestimmt wird.

Des Weiteren können gerahmte und ungerahmte Darstellungen unterscheiden werden. So finden sich auf dem großen Trajanischen Fries, sowie auf Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**) am rechten und linken Bildrand Figuren, welche die Handlung eingrenzen: im Fall des Frieses sind dies die auf Platten II und VIII heransprengenden Reiter, auf dem Sarkophag handelt es sich um zwei übergroß dargestellte Paare besiegtter Barbaren. Die Schlachtszenen der Kaisersäulen, sowie Paneel I des severischen Bogens und die Darstellung des Sarkophags Ludovisi (**Abb. 13**) sind nicht durch rahmende Figuren begrenzt; die Dynamik der Darstellung wird nach rechts (Kaisersäulen, Sarkophag Ludovisi)

---

<sup>145</sup> Abb. in Koeppl 1991, 168, Abb. 28–30.

<sup>146</sup> Besonders eindrücklich auf Platten V und VI des großen Trajanischen Frieses, in Szene 24 der Trajanssäule, aber auch in Abschnitt D des Parthermonuments in Ephesus (Faust 2012, 148; Abb. in: Fuchs 2009b, 362 Abb. 7), oder den Metopen des Tropaion Traiani.

<sup>147</sup> Eine Ausnahme dürfte – neben der oben beschriebenen Schlachtreihe auf dem Sarkophag Portonaccio – die Schlachtdarstellung auf einem Sarkophagfragment (vormals Villa Guistiniani, vgl. Andrae 1956a, 15 Nr. 14) sein.

## 5.1 Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung

fortgeführt; auf Paneel I endet die Bewegung der Figuren der unteren beiden Register einerseits in der Figur des fliehenden Reiters am rechten oberen Bildrand, andererseits in der *adlocutio*- Darstellung im oberen linken Bildfeld: die Gabelung der Bewegungsdynamik wird von dem Figurenpaar eines römischen Soldaten und seines in Richtung der *adlocutio* ausgerichteten Gegners initiiert. Somit endet die Dynamik der Schlacht für die Gegner im Nichts. Der Reiter<sup>148</sup> flieht ins Leere, während die römischen Soldaten mit einer Ansprache des Kaisers, die eine inhaltliche Rahmung der Schlacht darstellt, belohnt werden.

Gerahmte und ungerahmte Darstellungen, insbesondere die von Schlachten, haben eine jeweils sehr eigene Wirkung und geben der Darstellung einen jeweils besonderen Akzent. Die zu beiden Seiten heransprengenden Reiter auf dem Großen Trajanischen Fries verleihen dem Reliefband nicht nur einen szenischen Rahmen, sie erhöhen auch die Intensität der Darstellung und den bildimmanenten Druck, die römische *power*, die auf die eingekesselten feindlichen Barbaren einwirkt. Die ins Innere der Darstellung gerichtete Dynamik verdeutlicht einerseits die konzentrierte Macht des römischen Angriffes, andererseits stellt sie das Gegengewicht für den ebenfalls mit geballter Energie durchgeführten Angriff des Kaisers dar. Würden insbesondere die Reiter am rechten Rand und die von ihnen in die statische Vertikale geschobenen Gefangenen fehlen, würde sich die Dynamik der Darstellung dadurch nach rechts weiterentwickeln; die aus dem von Trajan verursachten Wirbel entstandene Energie würde nach rechts in den nicht mehr vorhandenen (Bild-)Raum verschwinden und bei Weitem nicht so eindrücklich und kraftvoll wirken. Die Darstellung wirkt durch diese Rahmung wie eine komprimierte Aussage oder ein prägnantes Schlagwort. Ungerahmte Darstellungen zielen hingegen auf eine kontinuierliche Dynamik bzw. lassen die Möglichkeit offen, dass sich nach ihrem szenisch vorhandenen Ende weitere Szenen direkt anschließen. So hat z.B. Szene 24 der Trajanssäule kompositorisch keinen wirklich abschließenden Endpunkt, sie geht übergangslos in die nächste Szene über bzw. leitet zu dieser weiter: so wird z.B. die Diagonale, die sich aus den Körpern der fallenden/gefallenen Daker ergibt, durch ihre Parallelisierung mit dem ebenfalls diagonal verlaufenden Bauwerk, hinter dem sich die Figur Trajans befindet, kompositorisch verbunden und leitet zur nächsten Szene über. Auf der Säule, deren Szenen generell als Abfolge von Ereignissen dargestellt sind, folgt so einer gelungenen Aktion der römischen Armee die nächste gelungene Aktion. Harte Zäsuren gibt es nicht, da das Auge des Betrachters z.B. durch Figuren, die von einer Szene in die nächste wandern und hierbei zurückblicken, durch Bewegungsrichtungen, Blickkontakte, Formen oder

---

<sup>148</sup> Brilliant vermutete in der fliehenden Figur am rechten Bildrand den Partherkönig Vologaeses (Brilliant 1967, 176).

architektonische Elemente immer weitergeführt wird<sup>149</sup>. In unterschiedlicher Abfolge sind mit szenenbedingten Variationen immer wieder dieselben Inhalte zu sehen. So wird z.B. aus einem „nach der (erfolgreichen) Schlacht“ ein „vor der (erfolgreichen) Schlacht“<sup>150</sup>. Hier steht eine kontinuierliche Fortführung sowohl der Szenen als auch des Reliefbandes im Vordergrund, die somit auch kein Ende zu haben scheinen. Die Darstellungen des Reliefbandes wirken wie ein Kanon, das aus einer begrenzten Anzahl standardisierter Mantren besteht.

### 5.2 Sichtbarkeit

Im groß- bzw. langflächigen Bildprogramm der Kaisersäulen dominieren die Darstellungen von Handlungen der römischen Armee. Sieht man von Schlachtszenen ab, erscheinen die feindlichen Barbaren auch in anderen szenischen Zusammenhängen, wie etwa Verhandlungen mit dem Kaiser, Unterwerfung oder scheiternde Aktionen, doch sind ihre Handlungen weitaus seltener Gegenstand der Abbildungen als die der römischen Soldaten. Darstellungen der Feinde zeigen meist eine Reaktion auf eine römische Aktion und sind somit wieder Bestandteil römisch dominierter Handlung (z.B. Verhandlung, Unterwerfung); Szenen, welche eine Handlung der Feinde fokussieren, zeigen deren Scheitern, wie z.B. den verlustreichen Versuch, einen Fluss zu überqueren (Szene 31 der Trajanssäule). Auch die Seiten bzw. Deckelreliefs der Schlachtsarkophage zeigen Darstellungen von Feinden, das Bildprogramm konzentriert sich jedoch auf Handlungen, die von römischen Soldaten ausgeführt werden. Andere Abbildungen von unabhängig erfolgenden Tätigkeiten der Feinde, deren Ursache nicht in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Vordringen oder dem Kontakt mit Soldaten (oder in Hinsicht auf die Sarkophage: einem römischen Feldherrn) liegt, wie z.B. das Bauen von Hütten oder die Durchführung von Opfern, bleiben vollkommen aus. Der Fokus der Darstellungen liegt auf der Abbildung der römischen Armee, die alle Aufgaben und Pflichten – seien es Straßenbau, Festungsbau, Opfer, Marschieren, Kämpfen oder der Abtransport von Beute – optimal erledigt<sup>151</sup>. Die zahlreichen Darstellungen ermöglichen somit die Vermittlung einer Fülle von positiven Informationen.

---

<sup>149</sup> Im Fall von Paneel I des severischen Bogens wirkt der davonsprengende Reiter am rechten oberen Rand wie ein Druckablass der ansonsten stark bewegten Szene, so dass die links oben gezeigte *adlocutio* spannungsmäßig entlastet ist und in aller notwendigen Ruhe, Würde und vor allem Strukturiertheit stattfinden kann.

<sup>150</sup> Zur narrativen Struktur der Trajanssäule und der Abfolge der Szenen s. Faust 2012, 35ff.

<sup>151</sup> Das Ausführen von Handwerksarbeiten sollte laut Seelentag 2004, 383 der stadtrömischen Bevölkerung die Pendants zwischen zivilem und militärischem Lebensbereich aufzeigen und den kontrollierenden Einfluss des Kaisers (dargestellt durch dessen persönliche Anwesenheit bei vielen Arbeitsszenen) auf die Soldaten demonstrieren, um der römischen Zivilbevölkerung die Furcht vor einem Einsatz des Heeres gegen diese zu nehmen; Trajan präsentiert sich hierdurch der Plebs Urbana als „guter“ *princeps* (s. S. 88).

Dies gilt auch für die Schlachtszenen; auch hier beherrschen Angehörige des römischen Heeres das Bild. Ihre Figuren sind auffälliger und ziehen den Blick des Betrachters auf sich, während sich die Figuren ihrer Feinde erst bei eingehenderer, näherer Betrachtung des Bildwerkes erschließen. Hierbei dürfte zunächst die Truppenstärke eine entscheidende Rolle spielen: römische Soldaten sind meist in der Überzahl und/oder beanspruchen mehr Bildfläche, so dass die Wahrscheinlichkeit, bei Betrachtung einer Schlachtszene zuerst einen Angehörigen der römischen Armee zu erblicken, schlichtweg höher ist. Des Weiteren werden sie durch die Komposition des Bildes hervorgehoben. Die vermehrte Präsenz römischer Soldaten im oberen Bildraum scheint hierbei von besonderer Bedeutung zu sein. Neben der von den Körpern der Figuren vereinnahmten Bildfläche weist der den römischen Soldaten zur Verfügung stehende Bewegungsspielraum im Sinne der Fläche, innerhalb derer sie agieren können, auf sie hin. Auch die Darstellung von Figuren in relativer Größe bewirkt eine Hervorhebung. Dies wird insbesondere in der Gestaltung der Hauptfigur umgesetzt.

Als besonders bedeutendes kompositionelles Mittel zur Erhöhung der Sichtbarkeit römischer Soldaten dürfte jedoch der Einsatz von gleichförmigen Mustern bewertet werden. Diese entstehen durch die wiederholte Verwendung gleicher oder sehr ähnlicher Merkmale der Ausstattung, Ausrüstung, Haltung, Bewegung oder auch durch die Anordnung der Figuren neben- und zueinander. Durch die erkennbaren Gemeinsamkeiten mehrerer Figuren werden diese aufeinander bezogen und können als zusammengehörige Gruppe erkannt werden<sup>152</sup>. Die Gemeinschaft kann *en bloc* begriffen werden, ohne dass die Auseinandersetzung mit einzelnen Figuren für das grundlegende Verständnis des Dargestellten und des übergeordneten Sinnzusammenhangs unbedingt notwendig wäre. Derartig geordnete oder gegliederte Figurengruppen wirken durch die Verwendung eines oder mehrerer gleichförmiger Muster darüber hinaus auch insgesamt größer, da die Einzelfiguren als flächendeckende Einheit wahrgenommen werden<sup>153</sup>. Zudem wirken gerade bei mehrfigurigen Darstellungen größere, durch Muster geordnete Gruppen wie ein Ruhepol. Ein gleichförmiges Muster bei der Darstellung einer Gruppe von Personen ist somit nicht nur ein *Eyecatcher*, sondern begünstigt auch das Erfassen des so Dargestellten, insbesondere, wenn der Inhalt der Abbildung insgesamt komplex ausfällt, wie

---

<sup>152</sup> Die Reliefs kombinieren hierbei Strategien, die in der heutigen Wahrnehmungspsychologie als Prinzip der Ähnlichkeit (ähnliche Elemente werden in der Wahrnehmung gruppiert) und als Prinzip der stetigen Fortsetzung (Elemente, die in einer durchgehenden Linie angeordnet sind, werden als größere Einheit begriffen) bezeichnet werden (s. Breiner 2019, 140).

<sup>153</sup> Als Vergleich kann die Betrachtung von Tänzern herangezogen werden. Führen einzelne Tänzer gleichzeitig dieselben Bewegungen aus, werden sie als zusammengehörig verstanden, auch wenn sie weiter voneinander entfernt positioniert sind. Ein vorgegebener Raum, wie z.B. eine Bühne, wirkt von solchen Figuren ausgefüllt, selbst wenn nur wenige Tänzer vorhanden sind. Diese Phänomene werden in der Wahrnehmungspsychologie als Prinzip der Gleichzeitigkeit (Elemente, die sich gleichzeitig ändern, werden als Gruppe wahrgenommen) und als Prinzip des gemeinsamen Schicksals (Entitäten, die sich in dieselbe Richtung bewegen, werden als Gruppe wahrgenommen) bezeichnet (s. Breiner 2019, 142 bzw. 143).

es im Fall einer mehrfigurigen und von starker Bewegung charakterisierten Schlachtendarstellung der Fall ist (im Unterschied zu einer insgesamt relativ statischen und daher schneller „lesbaren“ *adlocutio*-Szene). Eine vormals vorhandene Bemalung der Reliefs dürfte die Anordnungsmuster der Figuren noch um ein Vielfaches betont haben.

Auf den römischen Schlachtenreliefs werden gleichförmige Muster in unterschiedlicher Häufigkeit verwendet. Hierbei fällt auf, dass insbesondere auf den Reliefs der Kaisersäulen die Anzahl der durch gleichförmige Muster hervorgehobenen und geordneten Figuren um ein Vielfaches höher ist als auf den Schlachtsarkophagen. So sind z.B. in Szene 24 der Trajanssäule die Figuren der wartenden Legionäre (**Abb. 1**) durch ihre gemeinsame Ausstattung mit Helmen und durch die klaren, parallel zueinander verlaufenden Linien der Rüstungen aufeinander bezogen. Während der folgenden Schlacht ist es vor allem die bereits beschriebene Armbewegung und Körperhaltung, die die einzelnen Figuren als Gruppe zusammenfasst und hervorhebt. Auf dem großen Trajanischen Fries hingegen werden gleichförmige Muster nur zur Betonung und Gliederung von Zweier- bzw. einer Dreiergruppe verwendet; bei diesen handelt es sich z.B. um die übereinander gestaffelt heransprengenden Reiter auf Platte II oder die durch die gleiche Form (und möglicherweise vormals gleiche Farbe) ihrer Instrumente als Gruppe erkennbaren Hornbläser. Während auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**) zwar durch die Diagonale der fünf Reiter ein gliederndes Muster vorhanden ist, tritt dieses Mittel – sieht man von dem den Feldherrn begleitenden Soldaten ab – zur Betonung und Hervorhebung von Figurengruppen ansonsten fast vollkommen zurück. Die Betonung von Angehörigen der römischen Armee wird auf den Sarkophagen durch andere und bereits erwähnte Mittel erreicht.

Die häufige Verwendung des Stilmittels „gleichförmiges Muster“ zur Gliederung und Sichtbarmachung größerer Gruppen auf den Kaisersäulen und dessen eher zurückhaltendes Vorkommen auf dem Trajanischen Fries oder den Schlachtsarkophagen könnte einerseits durch die Entfernung des Betrachters zum Bildwerk, andererseits in dem von den Künstlern intendierten Schwerpunkt des Bildwerkes begründet sein. So macht die Anbringung der Darstellungen auf den Säulen und die zunehmende Entfernung der Szenen zum Betrachter eine klare, auffällige und leichter erfassbare Gliederung notwendig, während im Fall des Frieses und der Sarkophage die Möglichkeit einer unmittelbaren Betrachtung gegeben war und die Verwendung komplexerer Konstellationen, die die Erfassung des Dargestellten (möglicherweise bewusst) zeitintensiver gestaltete, ermöglichte. Auch ist es denkbar, dass die durch die gleichförmigen Muster erreichte, besondere Auffälligkeit und Sichtbarkeit der Truppen auf dem Fries und den Sarkophagen den Betrachter von dem intendierten optischen Schwerpunkt der Darstellung, dem zentralen Feldherrn, zu sehr ablenken würde (auf die Mittel zur Hervorhebung dieser Figur ist später einzugehen).

Während Angehörige der römischen Armee also hervorgehoben werden und das Verständnis ihrer Handlungen innerhalb einer Szene durch die Komposition erleichtert ist, werden ihre Opponenten in den Wahrnehmungshintergrund gedrängt: das Entschlüsseln ihrer Figuren und das Nachvollziehen ihrer Handlungen ist erschwert. So nehmen diese aufgrund ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit weniger Bildfläche ein. Darüber hinaus scheint die vermehrte Darstellung ihrer Figuren im mittleren und vor allem unteren Bildbereich zu einer verringerten Präsenz innerhalb der Darstellung zu führen. Es ist jedoch die hohe Komplexität der Darstellung ihrer Figuren, die die Aufmerksamkeit des Betrachters immer wieder von ihnen entfernt. Diese Komplexität entsteht aus der Nicht-Verwendung von Mustern: so sind Ausstattung, Ausrüstung, Haltung, Bewegung oder auch die Anordnung der Figuren zueinander höchst heterogen; sie fällt interindividuell unterschiedlich aus. Zudem wird innerhalb jeder Figur eine Vielzahl unterschiedlicher Richtungen (Faltenwurf des Obergewandes, der Hose, der Haare, des Bartes, der Extremitäten oder des Ober- bzw. Unterkörpers) verwendet, die die „Lesung“ der Gestalt erschweren. Die ebenfalls uneinheitliche Überschneidung mit weiteren, häufig dicht nebeneinanderstehenden oder liegenden Angehörigen ihrer Gruppe führt dazu, dass eine unmittelbare Trennung der Figuren nur bei genauerem Hinsehen möglich ist. Dies führt dazu, dass jede einzelne Figur für sich entschlüsselt werden muss. Ein solcher Vorgang ist zeit- und aufmerksamkeitintensiv. Somit ist der Zugang zu Informationen zum Gegner erschwert, andererseits sind diese Informationen durchgehend negativ bzw. beinhalten das Gegenteil der für die römische Armee konstatierten positiven Eigenschaften und Tugenden.

### 5.3 Exkurs 2: Die Wechselwirkung von Bildraum und Figur

Bevor das Motivspektrum der Hauptfigur untersucht wird, soll nochmals auf das Prinzip der Sichtbarkeit eingegangen werden, die, neben den zuvor genannten Mitteln, auch aus der Größe des Raumes hervorgeht, der einer Figur im Bild zur Verfügung gestellt bzw. von ihr eingenommen wird.

Das wechselseitige Wirkungsgefüge einer Figur auf den sie umgebenden Raum bzw. die Beanspruchung von Raum zur Sichtbarmachung und Verdeutlichung der Bedeutung einer Figur kann am Beispiel von *adlocutio*-Darstellungen besonders gut beschrieben werden, da der Vergleich einer *adlocutio* Trajans (Szene 54) mit der Ansprache eines Gegners, vermutlich Decebalus (Szene 139), möglich ist.

In Szene 54 steht der Kaiser umringt von seinen Soldaten auf einem für den Betrachter nicht sichtbaren Podest und wendet sich mit nach vorne gestrecktem rechtem Arm und geöffneter Hand an seine Zuhörer (**Abb. 14**). Zwar wird er von zwei weiteren Figuren auf dem Podest begleitet, doch steht ihm nach vorne (die Figur des Kaisers ist vollständig zu sehen, während er selbst die Figuren der Begleiter leicht überdeckt) und zu den Seiten noch weiterer, unbesetzter Raum zur Verfügung.

Auch ist seine Figur die am höchsten stehende dieser Szene: nur noch die oberen Enden der *signa* befinden sich auf seiner Augenhöhe. Die Menge seiner Zuhörerschaft ist in mehreren Bildebenen dargestellt und die Anzahl der Soldaten so zahlreich, dass kaum noch weitere Figuren Platz gehabt hätten. Die dicht gedrängte Enge der Ansammlung wird mit dem Trajan zur Verfügung stehenden, freien Raum kontrastiert. Die Köpfe aller weiteren Anwesenden sind unterhalb der Augenhöhe des Kaisers abgebildet. Die Blicke und Körperhaltungen beinahe aller Zuhörer sind auf Trajan gerichtet, nur einer der am Boden stehenden Zuhörern blickt nach links und stellt hierdurch den Bezug zu den vorhergehenden Darstellungen her. Die Figur des stehenden Kaisers wird durch die gleichförmige Anordnung der drei parallel verlaufenden *signa* im oberen Bereich und eine fächerförmig zusammenlaufende Anordnung der Schilde im unteren Bereich betont, die sich links in den Köpfen der herangeführten Pferde und ihrer Führer fortsetzt. Die Geschlossenheit und Konzentration der Szene und der Gemeinschaft werden durch einen Baum und die mit Pferden herannahenden Soldaten auf der linken Seite und ein Bauwerk auf der rechten Seite, aus dem sich ein weiterer Soldat an dem Geschehen zu beteiligen scheint, betont.

Diese bildstrukturierenden Elemente verdeutlichen die hierarchische Position Trajans; der Trajan von seinen Soldaten zur Verfügung gestellte Raum wiederum kann jedoch auch als deren Reaktion auf seine Person zu verstehen sein, wobei es gerade der wohl dosiert freie Bildraum ist, der die eigentliche Leere in eine sichtbare Sphäre der Macht und Autorität transformiert: erst durch die Begrenzung und Kontrastierung des leeren Raumes mit den dicht gedrängt stehenden Soldaten erhält der freie Raum seine Größe und Wirkung. Zudem versetzt die freie Sicht auf Trajan auch den Betrachter in die Rolle eines Zuhörers, der diesen ebenfalls mit gebührendem Abstand, aber auch mit unmittelbarer Aufmerksamkeit erblicken kann. Hierdurch wird die Aura der Macht des Kaisers nicht nur aus der Zweidimensionalität in die Dreidimensionalität, sondern auch aus dem Bild in die Realität des Betrachters transferiert.

Die Szene zeigt somit ein reziprokes Wirken und Würdigen und kann als Versinnbildlichung und Bestätigung der angestrebten Ideale der *fides exercitus* einerseits und der *auctoritas* und *dignitas* des Kaisers andererseits verstanden werden, in das der Betrachter einbezogen wird. Ähnliche Umsetzungen zur Hervorhebung des Kaisers sind auch auf einem Monument Marc Aurels<sup>154</sup>, dem Revers

---

<sup>154</sup> Das Relief stammt von einem unbekanntem Ehrenmonument für Marc Aurel, das am Konstantinsbogen in Rom verbaut worden war und sich heute im Konservatorenpalast befindet (Ryberg 1967, Taf. 36 Abb. 37a). Auch die *adlocutio* auf Paneel 1 des Severusbogens lässt einen unverstellten Blick auf den Kaiser zu. Vor ihm und auf Augenhöhe befinden sich nur Feldzeichen, während die dicht gedrängte Menge seiner Zuhörer durch Blicke und Körperhaltung auf ihn ausgerichtet ist.

eines Bronzemedallions des Commodus<sup>155</sup>, dem Revers eines Sesterzes des Trajan<sup>156</sup>, in der *adlocutio*-Szene am Galeriusbogen in Thessaloniki<sup>157</sup> oder auf dem Revers eines Silbermedaillons Konstantin des Großen<sup>158</sup> zu sehen, in denen die Figur des Kaisers durch ihre relative Größe zunehmend betont bzw. die Zuhörerschaft der Soldaten immer kleiner wird, wobei eine Hinwendung zum oder eine frontale Ausrichtung auf den Betrachter eine noch unmittelbarere Wirkung erzielt<sup>159</sup>. Die Darstellung der Sphäre der Macht einer Figur durch den ihr gewährten Handlungsspielraum wird auch in Szene 24 der Trajanssäule in der Figur Jupiters hervorragend deutlich.

Die einzige (leider nicht vollständig erhaltene) Szene, die eine ähnliche Konstellation bzw. einen ähnlichen Szenenzusammenhang aufseiten der Daker auf der Trajanssäule beinhaltet, zeigt eine Gruppe von Männern, in deren Mitte eine Figur steht, die häufig als Darstellung des Decebalus identifiziert (und im Folgenden auch so benannt) wird (Szene 139, **Abb. 15**): In einem felsigen, bewaldeten Gebiet umringen mehrere Daker ihren Anführer, der mit angewinkelttem rechten Arm und zwei ausgestreckten Fingern zu ihnen spricht. Hierbei wird die Figur des Decebalus von mindestens zwei der Figuren überlagert. Die anwesenden Daker stehen dicht gedrängt vor ihrem Anführer, dessen Figur zwar leicht erhöht steht, aber durch die Staffelung der Zuhörer in die Raumtiefe die unterste der in der oberen Bildhälfte stehenden Figuren darstellt. Die Figur des Decebalus wirkt durch diese Anordnung in ihrem Handlungsspielraum begrenzt und in die Enge getrieben. Ähnlich den Darstellungen der Ansprachen Trajans sind auch Decebalus die Köpfe der (hier jedoch wesentlich weniger zahlreich) anwesenden Männer zugewendet.

Die Darstellung der Decebalus umgebenden Daker unterscheidet sich jedoch erheblich von der Darstellung der Zuhörer Trajans: der Redner wird nicht nur von seinen Zuhörern eingeengt, sondern seine Zuhörer verhalten sich unruhig und sind durch ausholende Gestik gekennzeichnet. Ein Mann auf der Bodenlinie hat den Arm nach oben gestreckt, ein weiterer hat, ähnlich wie der oberhalb stehende und sprechende Decebalus, den Arm angewinkelt, so dass eher der Eindruck einer unruhigen Diskussion als der einer Ansprache entsteht.

Die Szene hat keinen klar definierten Abschluss, sondern setzt sich fort, was zu einem aufgelösten Eindruck der Gruppe beiträgt: der Blick des Betrachters wird u.a. durch die Armhaltung des Decebalus, die sich bei einem sich auf etwa derselben Bildhöhe zur Flucht wendenden Daker und dem

---

<sup>155</sup> Hölscher 1980a, 295 Abb. 30.

<sup>156</sup> RIC II Trajan 553; Hannestad 1986, 146 Abb. 92.

<sup>157</sup> Das Relief befindet sich im obersten Register eines Reliefs an der Südostseite von Pfeiler B; s. Laubscher 1975; Raeck 1992, Taf. 3 Abb. 7; Mayer 2002; Landskron 2006, 148.

<sup>158</sup> RIC VII Ticinum 36; Hannestad 1986, 329 Abb. 200; Koepfel 1986, 59.

<sup>159</sup> Zu der Entwicklung der *adlocutio*-Darstellungen s. Sommer 2005, 343–349.

unter ihm stehenden Mann wiederholt, nach rechts gelenkt und verweist auf die nächste Szene. Hier sind mehrere Daker zu sehen, die flüchten, Selbstmord begehen oder sogar einen ihrer Mitstreiter/Kameraden töten. Bei dieser Ansprache ist also eine Umkehrung aller Merkmale der *adlocutio* Trajans zu beobachten; die unstrukturierten Bewegungen von Figuren, aber vor allem die Enge des ihn umgebenden Raumes verdeutlichen die Machtlosigkeit des Decebalus.

### 5.4 Mimik, Haltung und Gestik

Eines der charakteristischsten Merkmale in der Darstellung der Mimik römischer Soldaten dürfte deren von Ruhe geprägter Gesichtsausdruck sein. Dieser kann unabhängig von dem jeweiligen Szenenzusammenhang bei Handlungen aller Art, also im Rahmen einer *adlocutio*<sup>160</sup>, eines *adventus*<sup>161</sup>, von Bauarbeiten<sup>162</sup>, Empfangen von Gesandtschaften, in Unterwerfungsszenen<sup>163</sup> oder einer Schlacht, beobachtet werden: mit geschlossenen oder nur minimal geöffneten Mündern, nicht übermäßig geöffneten Augen und entspannter, von keinerlei Falten durchzogener Stirn gehen sie ihren jeweiligen Tätigkeiten nach. Ein wie unbeteiligt wirkender Gesichtsausdruck ist nicht nur bei den am linken Rand von Szene 24 der Trajanssäule wartenden Legionären zu sehen (**Abb. 1**), sondern auch bei den Angehörigen der Hilfstruppen, die Trajan die Köpfe getöteter Daker präsentieren (**Abb. 2**) oder ihre Feinde in der anschließenden Schlachtszene mit (heute in der Darstellung verlorenen) Speeren töten (**Abb. 2 und 3**).

Auch auf dem großen Trajanischen Fries (**Abb. 5–8**) und in Szene 49/50 der Marcussäule (**Abb. 9 und 10**) ist bei den Angehörigen der römischen Armee ausschließlich ruhige Mimik zu sehen: auf Platte IV des großen Trajanischen Frieses sprengt ein Soldat über einen am Boden liegenden Feind hinweg und zeigt dabei einen Gesichtsausdruck, der sich von dem des in Szene 50 der Marcussäule dargestellten Römers, der keine erkennbare Kampfhandlung ausführt, nicht unterscheidet. Auch auf den Sarkophagen Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) zeigen die römischen Soldaten keinerlei Regung, wobei auch zwischen der Mimik der Heeresmusiker und den aktiv kämpfenden Soldaten des Sarkophags Ludovisi keine signifikanten Unterschiede festzustellen sind.

Die Mimik der Feinde ist in Kontrast zu der der römischen Soldaten dargestellt, wobei hier auf den Monumenten graduelle Unterschiede feststellbar sind. Die Mimik der Daker in den

---

<sup>160</sup> z.B. Trajanssäule Szene 54; Marcussäule Szene 9, aurelisches Attikarelief am Konstantinsbogen (Abb. bei Ryberg 1967, Taf. 66 Abb. 1).

<sup>161</sup> z.B. auf Platte I des großen Trajanischen Frieses; aurelisches Attikarelief am Konstantinsbogen (Abb. bei Ryberg 1967, Taf. 36 Abb. 37a).

<sup>162</sup> z.B. Trajanssäule Szenen 11, 15, Marcussäule Szenen 82, 94.

<sup>163</sup> z.B. Trajanssäule Szene 28; Marcussäule Szene 66; Deckel des großen Schachtsarkophags Ludovisi (Abb. bei Reinsberg 2006, Taf. 47, 1).

Schlachtszenen der Trajanssäule und des großen Trajanischen Frieses wirken meist noch relativ beherrscht<sup>164</sup>. Das Antlitz der feindlichen Barbaren in den Szenen der Marcussäule zeigt in einigen (z.B. in Szene 68), und auf den Sarkophagen Portonaccio und Ludovisi in deutlich mehr Fällen eine expressive Mimik: die Augen sind aufgerissen, während der Mund wie zum Schrei geöffnet ist. Die expressive Darstellung auf den beiden hier exemplarisch untersuchten Sarkophagen, die sich auf vielen weiteren Massenschlachtsarkophagen wiederholt, ist möglicherweise der unmittelbaren Sichtbarkeit geschuldet, die dem Rezipienten der Staatsreliefs nicht möglich war. Kleinformatige Details wie eine vor Zorn oder Entsetzen gewölbte Braue dürften aufgrund der Höhe der Reliefs der Kaisersäulen und der Entfernung der Darstellung zum Betrachter kaum zu erkennen gewesen sein, weshalb hier die für die jeweiligen Feinde charakteristische Expressivität nicht durch die Mimik, sondern vielmehr durch die insgesamt großformatigeren Körperhaltungen und die Gestik kommuniziert wird.

Die Darstellung expressiv verzerrter Mimik der Barbaren, die den unbewegten Gesichtszügen der römischen Soldaten gegenübergestellt wird, hat nicht nur die Funktion, dem Betrachter die Unterscheidung der beiden Parteien zu ermöglichen, sondern vermittelt einen Sinngehalt, dessen Wurzeln bis in das 6. Jahrhundert v. Chr. zurückzuverfolgen sind<sup>165</sup>: während kompositorische Schemata wie die überwiegende Darstellung römischer Soldaten in der oberen Bildhälfte auf militärische Überlegenheit hinweisen, trägt die Darstellung ihrer unbewegten, Gelassenheit ausdrückenden Mimik der eigenen kulturellen Überlegenheit Rechnung, aus der letzten Endes auch ihre militärische Überlegenheit resultiert.

Die insbesondere in Szene 68 der Marcussäule, aber auch auf den Sarkophagen Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) beobachtete mimische Bewegtheit der Barbaren ist hingegen als Ausdruck hoher Emotionalität, von der diese aufgrund ihrer Kulturlosigkeit maßgeblich bestimmt werden, zu verstehen<sup>166</sup>. Der Topos des wilden, zügellosen, in seiner Unzivilisiertheit schon tierhaft anmutenden Barbaren, dessen Leidenschaft sich auch in seiner Mimik spiegelt, war ein weit verbreitetes, wohlbekanntes Motiv, das seinen Ausdruck in vielen Bildwerken und Schriften fand<sup>167</sup>. Den

<sup>164</sup> Ebenso auf dem Schlachtensarkophag von der Via Tiburtina (Andreae 1956a, 14 Nr. 4, Abb. bei Krierer 1995, Taf. 28 Abb. 99).

<sup>165</sup> Maderna 2009.

<sup>166</sup> Maderna 2009, passim; zur römischen „Barbarenikonographie“ insb. 25ff.

<sup>167</sup> Zur Physiognomie als Ausdrucksform der Stereotype „Schön=Verstand/Hässlich=Unverstand“ bzw. des ruhigen, gemäßigten mimischen Ausdruckes als Marker für hohen sozialen Status und positiv konnotierte Emotionen und entsprechend dem expressiven Ausdruck als Marker für niedrigen sozialen Status und negativ konnotierte Emotionen in der klassischen Antike s. Maderna 2019, passim. Wie Maderna treffend darlegt, wurde in der expressiven Mimik, aber auch in physiognomischen Charakteristika wie einer niedrigen Stirn oder struppigem Haar die Vorstellung des seit der Einwanderung der Kelten bis nach Kleinasien im späten 5. Jahrhundert v. Chr. und der Zerstörung von Teilen des Apollonheiligtums 279 v. Chr. als gefürchteten „wildem Krieger“ in Erinnerung behaltenen Kelten zum Ausdruck gebracht und weitertradiert. Diese bildlichen Clichés, so Maderna, wurden von den Römern zur Visualisierung der schlechten

ihre Gefühle ungebremst zeigenden Barbaren werden die in ihren Zügen ruhig-zurückhaltenden, sich nicht von Emotionen, sondern von kühler *ratio* bestimmten, kulturell und auch militärisch überlegenen Römer gegenübergestellt<sup>168</sup>.

Auch die Häufigkeit der Darstellungen von Barbaren auf der Trajanssäule und der Marcussäule, die aus einem bewaldeten Gebiet herauskommen oder sich nach verlorener Schlacht in ein solches zurückziehen, ist in diesem Zusammenhang interessant<sup>169</sup>. Der Wald Germaniens als bedrohliches, potentiell Feinde beherbergendes Gebiet, als schauerliche und schreckenerregende Landschaft voller Sümpfe oder als Ort, an dem durchaus mit unheimlichen Traumbildern oder Geisterstimmen zu rechnen war, war auch in der Literatur ein Topos, der in keiner Germanienerzählung fehlen durfte<sup>170</sup>. Auf den Kaisersäulen werden Darstellungen von aus dem Wald heraustretenden Barbaren häufig Szenen bzw. Abschnitte gegenübergestellt, die die kulturellen/kulturbringenden Errungenschaften der römischen Soldaten zeigen: z.B. ist in Szene 24 der Trajanssäule am linken Bildrand (**Abb. 1**) ein befestigtes römisches Lager zu sehen, dem wiederum die „barbarische“ Wildnis eines Waldes am rechten Bildrand (**Abb. 3**) gegenübergestellt wird. In der Folge der Szenen 39–41 gehen dem Wald als Zufluchtsort der besiegten (und medizinisch unversorgten) Daker auf römischer Seite Darstellungen von Bauarbeiten, dem Versorgen verletzter Soldaten, sowie von zwei Kriegsmaschinen voraus. Auch die Angabe der Herkunft der römischen Soldaten und die der Barbaren wird im größeren Szenenzusammenhang und unabhängig von dem innerhalb einer Szene angegebenen Ausgangspunkt unterschiedlich dargestellt; dieser kann für die römischen Soldaten im allgemeinen Sinn Rom oder eine befestigte Stadt sein, aus der eine *profectio* stattfindet oder im Verlauf der Feldzüge von den römischen Soldaten erbaute und befestigte Lager, von denen weitere Unternehmungen ausgehen<sup>171</sup>. Die Barbaren hingegen haben, insofern überhaupt angegeben, nur die diffuse, undifferenzierte Herkunft „Wald“ oder „Hütte“. Nur einmal ist auf der Trajanssäule eine größere dakische Wehranlage zu sehen

---

Eigenschaften der Fremdvölker, den Barbaren, übernommen, die sich der Romanisierung widersetzen und als Gegenbilder römischer Ideale verwendet. Der ursprünglich von den Griechen für Nicht-Griechen verwendete Begriff „Barbar“ wurde wegen der Wahrnehmung der römischen Kultur als positiv und jeder nicht-römischen (= fehlenden) Kultur als negativ ebenfalls mit einer negativen Wertung besetzt (Heitz 2009, 9). Zur Entstehung des Topos des wilden Nordvolkes zusammenfassend Heitz 2009, 34–43. Eine Auflistung der Belege zur Verwendung tierhafter Begriffe zur Beschreibung der Kelten ist bei Kremer 1994, 50ff. zu finden. Die Assoziation eines Kriegers, dessen Handlungen als übermäßig gewalttätig empfunden wurden, mit Tieren zugeschriebenen Eigenschaften geht ebenfalls auf griechische Vorbilder zurück und ist z.B. bei der Beschreibung des übermäßig gewaltsamen Achill, der wie ein wilder Berglöwe wütet, zu finden (Hom. II., 24, 41).

<sup>168</sup> Zum Topos des römischen Heeres bzw. Trajans als Kulturbringer s. Fehr 1985, 47–48; Bode 1992, 138–139 und Seelentag 2004, 409–410, Seelentag 2017, 158.

<sup>169</sup> So auch in Metope 34 des Tropaeum Traiani, Abb. in Florescu 1965, 444 Abb. 206.

<sup>170</sup> Vgl. Nenninger 2001, 29ff.

<sup>171</sup> Der Betrachter begleitet das Heer während seiner *profectio* z.B. in Szenen 3–5, 48–50, 101/102 der Trajanssäule, Szene 3 oder 78 Marcussäule, Panel I des Severusbogens. Zur generellen Bedeutung der *profectio* s. Köppel 1969.

(Szenen 113–115), die als Hauptstadt der Daker, Sarmizegetusa, gedeutet wurde<sup>172</sup>. Aufgrund des nur begrenzt für Darstellungen zur Verfügung stehenden Raumes und dem Fokus auf die Darstellung einer Schlacht ist das Motiv der Herkunft bzw. des Ausgangspunktes – sei es eine römische Festung oder eine Hütte der Barbaren bzw. der Wald – auf den Schlachtsarkophagen nicht zu finden. Auf den Paneelen des Severusbogens in Rom sind hingegen sowohl römische Kastelle als auch feindliche Städte als Ausgangspunkt oder Herkunftsorte dargestellt; ihre Darstellung dürfte darin begründet sein, dass hier der Fokus auf der Darstellung und Dokumentation der Eroberung spezifischer Städte durch die römische Armee lag.

In den Darstellungen spiegelt sich die Dichotomie von Natur und Kultur wider, wobei die feindliche Natur nicht als gleichwertiger Gegenpol, sondern als noch unromanisierter Bereich gesehen wurde, der eng mit der Eroberung des dort lebenden Feindes verbunden war. Der Aspekt des Bezwingens der feindlichen Natur als Gleichnis für das Besiegen des dort lebenden Volkes, der mit Beispielen für das erfolgreiche Vorgehen Trajans bei Plinius beschrieben ist<sup>173</sup>, spiegelt sich auch in der Darstellung der Legionäre, die auf der Trajanssäule nicht vorwiegend kämpfend, sondern rodend, bauend und hierin ihren Beitrag bei der Zähmung der feindlichen Natur leistend, dargestellt sind. Die Natur Dakiens in Form des Danuvius auf der Trajanssäule und auf Münzprägungen<sup>174</sup> wiederum begrüßt oder unterstützt das Vordringen der Römer und die daraus resultierende Kultivierung. In dem Sieg der römischen Armee über den gemäß seiner Natur tierhaft-wilden Feind kann so der Sieg der Zivilisation über das „barbarische Chaos“<sup>175</sup> gesehen werden. Gestik und Haltung der römischen Soldaten weisen ebenfalls so charakteristische Merkmale auf, dass diese deutlich von ihren Feinden abgrenzbar sind. Mit erhobenen Köpfen und senkrecht aufgerichteten bzw. nur leicht nach vorn gebeugten Oberkörpern strecken sie ihre Feinde nieder oder holen zum Schlag gegen diese aus. In Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 1–3**), Platte II des großen Trajanischen Frieses (**Abb. 5**), Szene 49/50 der Marcussäule (**Abb. 9 und 10**) und der Schlachtszene auf Panel 1 des Severusbogens sind ihre Oberkörper entweder vollkommen oder teilweise dem Betrachter zugewandt. Neben diesen Darstellungsmustern begegnet häufig auch eine Seitenansicht römischer Soldaten (z.B. die Darstellung des berittenen römischen Soldaten auf Platte IV des großen Trajanischen Frieses)<sup>176</sup>. Die frontale oder

<sup>172</sup> Vgl. Cichorius 1900, 221; Lehmann-Hartleben 1926, 105; gegen die Deutung der Anlage als Sarmizegethusa s. Gauer 1977, 37.

<sup>173</sup> Plin. paneg., 12.3–13.1 Zur Wahrnehmung von Bewohnern und Land als zu erobernde Einheit s. Seelentag 2004, 262 und 388.

<sup>174</sup> z.B. RIC II Trajan 100; zur Darstellung von Personifikationen von Flüssen s.a. Ostrowski 1990b; Ostrowski 1991.

<sup>175</sup> Philipp 1991, 29.

<sup>176</sup> So z.B. die beiden von rechts heransprengenden Reiter auf Platte VIII des großen Trajanischen Frieses, die Besatzung des Gebäudes in Szene 49 der Marcussäule.

halbfrontale Darstellung römischer Soldaten überwiegt jedoch in den Schlachtszenen der Staatsreliefs<sup>177</sup>. In den Sarkophagen Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) setzt sich dieses Darstellungsmuster fort, wenn auch – aufgrund des dicht gewobenen Bildes – die Mehrzahl der Oberkörper römischer Soldaten von anderen Figuren überdeckt ist, so dass nur vereinzelt Figuren unüberschnitten sind und durch die daraus resultierende erhöhte Sichtbarkeit aus der Masse der Figuren hervortreten.

Die Figuren der Feinde hingegen wenden dem Betrachter häufig den Rücken zu, während sie gegen die dem Betrachter zugewandten römischen Soldaten kämpfen, womit dem Betrachter nicht nur ein räumliches Verhältnis zwischen den Figuren vermittelt wird, sondern auch die Sichtbarkeit der Körper des Feindes verringert und damit die Entschlüsselung ihrer Figur und ihrer Handlung erschwert wird. Ein weiteres Charakteristikum für die Darstellung der Barbaren aller Schlachtszenen ist die Verdrehung und/oder Krümmung des Körpers von Figuren, die in sich zusammensinken, im Fallen begriffen sind, teilweise sogar kopfüber nach unten stürzen oder in verwinkelter Körperhaltung am Boden liegen<sup>178</sup>.

Möglicherweise ließ die Ausrichtung der Körper der Soldaten zum Betrachter diese aktiver, aber auch unmittelbarer wirken als die der meist vom Betrachter abgewendeten Figuren der Barbaren; zudem sind die dem Betrachter zugewendeten Figuren leichter zu entziffern und ihre Handlungen nachvollziehbarer. Durch die Frontal- oder Dreiviertelansicht ist zudem die (immer maßvolle) Mimik der Soldaten gut sichtbar; diese Zuwendung zum Betrachter ist somit auch ein Mittel, um mit diesem in direkten Kontakt zu treten bzw. die Figur zu offenbaren, während wiederum die Abwendung einer Figur diese optisch und inhaltlich eher verschließt. Szenen 24 (**Abb. 1–3**) oder 71 der Trajanssäule, aber auch einzelne Paare von römischen Soldaten und ihren direkten Opponenten, wie sie z.B. auf dem großen Trajanischen Fries (Platte VI, **Abb. 7**) zu sehen sind, stellen hierfür gute Beispiele dar. Umso auffälliger ist und wirkt es, wenn Körper und Gesicht eines angreifenden Römers vom Betrachter abgewendet sind, bzw. sich selbst verdecken, wie es in der Darstellung des Sarkophags Ammendola bei der Gestalt des zentralen Feldherrn zu sehen ist<sup>179</sup>. Frontale Darstellungen mit Ansicht des geöffneten Oberkörpers finden sich wiederum häufig bei gefallenem und/oder besiegt Barbaren<sup>180</sup>. Hier wird dem Betrachter in aller Deutlichkeit die Situation der Unterlegen „im Angesicht“ ihrer Niederlage präsentiert.

---

<sup>177</sup> Der Begriff „Frontalität“ sei hier nicht verwechselt mit dem Diskurs um die „Frontalität“ der kaiserlichen Darstellungen auf der Marcussäule (hierzu s. Elsner 2000).

<sup>178</sup> z.B. in Szenen 27 oder 34 der Marcussäule.

<sup>179</sup> Vgl. Wolf 2001.

<sup>180</sup> z.B. in Szenen 24 und 38 der Trajanssäule.

Ein weiteres Merkmal, das die Darstellungen der römischen Soldaten von denen ihrer Feinde in den Schlachten unterscheidet, ist die Ausrichtung und Konzentration ihrer Bewegungen: die Körper der römischen Soldaten weisen eine zielgerichtete, in ihrer Bewegung ausbalancierte Dynamik auf, die auf einen bestimmten Punkt oder auf eine spezifische Absicht konzentriert ist. Dies ist häufig das Niederstrecken eines Feindes, das in einer flüssigen, absichtsbestimmten Vorwärtsbewegung ausgeführt wird. Jeder einzelne der römischen Soldaten scheint ganz genau zu wissen, was er tut, und jeder einzelne erfüllt exakt die Aufgabe, die er im Moment der Darstellung erfüllen soll. Die gelungene Ausführung der der Schlacht zugrunde liegenden Planung bis hin zur Ausführung eines Schlags oder Hiebs wird im Detail jeder Körperhaltung sichtbar; nichts erfolgt zufällig, alles ist Absicht und gezielte Aktion.

Gestik und Körperhaltung des Feindes sind hingegen von expressiven, in den Raum ausufernden Bewegungen geprägt, die oftmals in mehrere Richtungen gleichzeitig erfolgen, was den chaotischen Zustand des Feindes nicht nur als Gruppe, sondern auch innerhalb einzelner Körper zeigt<sup>181</sup>. Im deutlichen Gegensatz zu den römischen Soldaten sind die Barbaren betont bewegt dargestellt. Sie zeigen die Auswirkungen einer stattfindenden Handlung, deren Verlauf durch das gezielte Vorgehen der römischen Soldaten bestimmt wird. Die Darstellung einer körperlichen Reaktion auf eine außer Kontrolle geratene Situation verweist nicht nur auf die Machtlosigkeit und die mangelnde militärische Ausbildung der Barbaren, sondern darüber hinaus auch auf ihre Unfähigkeit, ihre eigenen Affekte zu beherrschen<sup>182</sup>. Die physisch unkontrollierbare, reflexartig erfolgende Reaktion auf ein unerwartetes Ereignis, die sich z.B. in dem Hochwerfen der Arme und einem Ducken des Kopfes äußert, zeigt sich auch in der Darstellung der verzerrten Mimik der Feinde. Eine Kontrastierung der Haltung römischer Soldaten mit der Haltung mindestens eines ihm zugeordneten Feindes kann hierbei durch die direkte Gegenüberstellung körperlicher Dynamik erfolgen<sup>183</sup>. So ist z.B. am rechten Rand von Szene 50 der Marcussäule der in einer langen diagonalen Linie dargestellte Körper eines römischen Soldaten der Figur eines Feindes gegenübergestellt, der kraftlos in sich zusammensackt.

Neben der Verdeutlichung von Machtlosigkeit entmenschlicht die Darstellung der verwinkelten, gekrümmten Körper den Feind und rückt ihn noch weiter in den tierhaften Bereich, der auch durch das „barbarische“ Erscheinungsbild (Fellbekleidung, zotteliges Haupt- und Barthaar, diffuse

---

<sup>181</sup> z.B. auf Platte VI des Großen Trajanischen Frieses: ein Daker hat den Kopf nach hinten/links gewandt, während er versucht, nach vorne/recht zu reiten bzw. zu fliehen; diese Haltung und Gestik (nach hinten gewendeter Kopf und nach vorne gerichtete Bewegung) wiederholt sich in zahlreichen Beispielen auf der Trajanssäule (z.B. Szenen 37, 40/41, 76, 136), der Marcussäule (z.B. Szenen 40, 50, 79) und dem Sarkophag Portonaccio.

<sup>182</sup> Maderna 2009.

<sup>183</sup> Pirson 1996, 153.

Herkunft „Wald“), aber auch durch die von Wildheit verursachte Expressivität zum Ausdruck gebracht wird: wie bereits beschrieben, steht gerade die Emotionalität des Feindes, sei es die mit der (römischen) Bilderwelt der Barbaren eng verbundene Vorstellung der nördlichen Stämme als wilde, unbezähmbare, von ihrem *furor* beherrschte Gegner<sup>184</sup>, ihr Schrecken bei einer Niederlage in einer Schlacht oder – außerhalb von Schlachtendarstellungen – ihre Ratlosigkeit und Verzweiflung angesichts einer aussichtslosen Lage<sup>185</sup>, im Fokus der Darstellungen. Häufig wird die Wirkung, die das Realisieren der Niederlage auf die Barbaren hat, zudem durch eine das Geschehen beobachtende Figur, die sich am Rand des Schlachtfeldes aufhält und das Geschehen durch aufgeregte Gestik kommentiert, visualisiert und intensiviert<sup>186</sup>.

Nicht nur in der Körperhaltung, sondern auch in der Darstellung der Hände zeigt sich das Prinzip ziel- und handlungsgebundener Aktion der Soldaten: „römische Hände“ sind sowohl innerhalb der Schlachtszenen, aber auch in anderen szenischen Zusammenhängen meist nicht offen oder leer, sondern halten entweder eine Waffe, einen Schild, einen anderen Gegenstand (z.B. eine Standarte, ein Werkzeug, ein Musikinstrument) oder sind hinter einer anderen Figur verborgen; leere, offene Hände, wie z.B. eine Handinnenfläche mit zudem noch weit gespreizten Fingern, sind nicht zu sehen. In einigen Darstellungen ist zwar nicht mehr nachvollziehbar, ob die Figuren römischer Soldaten etwas in der Hand hielten bzw. um welchen Gegenstand es sich handelte, da dieser nicht erhalten ist, wie es z.B. bei den wartenden Soldaten am linken Rand von Szene 24 der Trajanssäule der Fall ist, doch lässt die Form der Hände in diesen Fällen vermuten, dass die Soldaten etwas in den Händen hielten (**Abb. 1**). Die Figur Trajans in Szene 24 der Trajanssäule zeigt zwar eine geöffnete Handinnenfläche, doch ist diese nach unten gerichtet und scheint eher auf die Befehlsgewalt Trajans, der auf diesem Monument als führender Kopf der Kampagne und nicht als aktiver Krieger dargestellt ist, hinzuweisen. Die Darstellung des rechten Armes und der Gestik des Feldherrn auf dem Sarkophag Ludovisi (**Abb. 13**, nach oben gerichteter Arm, Ansicht der Handinnenfläche mit leicht geöffneten Fingern) könnte, wenn man diesen bis zum Ellenbogen vom Rest der Figur optisch abtrennen würde, durchaus zu einem Barbarenkörper gehören und erinnert an Darstellungen wie die des fliehenden Barbaren am oberen Bildrand von Szene 49/50 auf der Marcussäule (**Abb. 9** und **10**) oder die des zentral

---

<sup>184</sup> Zum *furor teutonicus* s. Trzaska-Richter 1991; eines der beliebtesten Motive für die Vermittlung der (aus römischer Sicht selbstverständlich vollkommen irrationalen, aber durch ihren *furor* erklärbaren) Wildheit spiegelt sich in den zahlreichen Darstellungen der sich gegen ihre Fesseln und die nutzbringende Kultivierung wehrenden und in sich verdrehten Barbaren wie z.B. am linken Bildrand von Szene 40 der Trajanssäule (Abb. in Koeppel 1991, 168, Abb. 28–30).

<sup>185</sup> z.B. Szene 120–122 (Massenselbstmord der Daker).

<sup>186</sup> Diese Figuren finden sich z.B. in Szenen 72 und 93/94 der Trajanssäule (jeweils als Gruppe dargestellt), Szenen 20 und 68 der Marcussäule. In Szene 24 der Trajanssäule ist ebenfalls ein Beobachter zu sehen (am rechten Bildrand links eines Baumes), der sich jedoch nicht zu dem Geschehen äußert. Zur Deutung dieser Figur als Decebalus s. Lehmann-Hartleben 1925; Settis 1988, 145.

dargestellten Barbaren auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**)<sup>187</sup>. In Zusammenschau mit der übrigen Haltung und Positionierung des Feldherrn, der aufrecht und mit hoch erhobenem Kopf auf seinem Pferd sitzend dargestellt wird und bei dem die zum erhobenen Arm passende, verwinkelte Körperhaltung und Positionierung unterhalb des Opponenten, die bei den Darstellungen der Barbaren regelmäßig beobachtet werden kann, ausbleibt, ist eine Fehlinterpretation dieser Geste ausgeschlossen. Möglicherweise weist die geöffnete Hand des Feldherrn – wie dies bereits für die Darstellung Trajans in Szene 24 der Trajanssäule angesprochen wurde – auf die Rolle des Grabherrn als intellektuellem, nicht kriegerischem Lenker der Schlacht hin, der dem Betrachter das Ergebnis seiner Fähigkeiten präsentiert, was mit dem Gesamteindruck der wie aus dem Schlachtgeschehen herausgehobenen Figur vereinbar wäre.

Das Muster „gefüllter“ bzw. geschlossener Hände verdeutlicht neben der im aktuellen Moment der Darstellung ausgeführten Aktion mit z.B. Waffe oder Schild auch das Prinzip des Agierens und die Möglichkeit der römischen Soldaten, mithilfe des gehaltenen Gegenstandes etwas auszuführen, welches das Gelingen der jeweiligen Unternehmung, sei es ein Kampf, das Fällen von Bäumen oder Bauen von Festungen, bewirkt. Der Erfolg der z.B. mit einer Waffe ausgeführten Handlung wird durch andere Schemata, wie einen von oben nach unten, in Richtung der Bildbasis erfolgenden Angriff, verdeutlicht.

Die Hände ihrer Feinde können, müssen aber nicht leer sein. Abhängig von dem jeweiligen Bildwerk und dessen Akzentuierung erfolgt unter anderem durch die Darstellung von Waffen oder Schilden in den Händen der Barbaren die Darstellung von mehr oder weniger vorhandener Gegenwehr. Falls Waffen und Gegenwehr vorhanden sind, wird jedweder mögliche, daraus resultierende bedrohliche Eindruck jedoch durch andere, Unterlegenheit aufzeigende Motive außer Kraft gesetzt und die Situation dadurch entschärft. So waren auf dem Trajanischen Fries vermutlich ursprünglich nur insgesamt vier der Daker mit einer Waffe ausgestattet (Platten III, IV, VI, VII)<sup>188</sup>; ihre Mitstreiter werden entweder von dem kaiserlichen „Wirbel“ erfasst, sind gefallen oder gefangen; jeder der Daker, der über eine Waffe verfügt(e), wird bereits von einem römischen Soldaten angegriffen bzw. weicht vor dessen Angriff zurück. Wenn sich also Waffen in den Händen der Barbaren befinden, erweisen sich diese als nutzlos, da durch die Verwendung anderer Motive ihre bevorstehende (oder bereits eingetretene) Niederlage verdeutlicht wird. Dieser durch die Waffen zum Ausdruck gebrachte, dem Feind zumindest in Ansätzen zugestandene Widerstand gibt Gelegenheit, auf das Vermögen der römischen

<sup>187</sup> S. auch den fast vertikal nach oben ausgestreckten Arm mit dem Betrachter zugewandter, leerer Handinnenfläche und leicht geöffneten Fingern eines mittig positionierten Barbaren auf einem Sarkophag im Palazzo Giustiniani in Rom (s. DAI Rom, Rom, Neg. 36.467).

<sup>188</sup> Vgl. Faust 2012, 20.

Armee, ebendiesen Widerstand mit Leichtigkeit zu überwinden, zu verdeutlichen, während die Darstellungen der Feinde ohne Waffen und somit in vollkommen hoffnungsloser Unterlegenheit die absolute Übermacht der römischen Armee zeigt.

Die Darstellung von die Handfläche offenbarenden und somit ostentativ leeren Händen und gespreizter Finger verweisen wiederum auf die verschiedenen Ausprägungen gegnerischer Unterlegenheit: sie verdeutlichen ein aus dem Eingestehen der eigenen Niederlage resultierendes Flehen (wie z.B. bei dem Barbaren unterhalb des Feldherrn auf dem Sarkophag Portonaccio zu sehen ist, **Abb. 12**)<sup>189</sup>, allgemeine Handlungsunfähigkeit durch ein Greifen ins Leere oder durch gefesselte Hände (kniender Barbar auf dem Sarkophag Ludovisi, **Abb. 13**), bis hin zu schlaffem Herabhängen nach Eintritt des Todes (Szene 50 der Marcussäule, **Abb. 10**).

Der Gedanke kultureller Errungenschaften als Grundlage militärischen Könnens, besonders aber von Disziplin und Effizienz aufseiten der römischen Armee und das Fehlen dieser Grundlage und der daraus resultierende Mangel dieses Könnens bzw. dieser Eigenschaften wird nicht nur in der Mimik, sondern auch in den Charakteristika der bei den beiden Parteien jeweils zu beobachtenden Haltung und Gestik deutlich. Das repetitive Wiederholen von Darstellungen aus dem Motivcluster „wilder Barbar“ dient jedoch auch noch einem anderen Zweck: die Darstellungen bestätigen und erhöhen einerseits die Angst vor den Nordvölkern, verstärken aber gleichzeitig auch die Erleichterung über die – dank des Einschreitens des römischen Heeres – überstandene Gefahr, die diese darstellten. Die Abbildungen sind somit auch Aspekt der Strategie, den Feldzug als notwendig zu erklären.

Die römischen Soldaten sind von ihren Feinden durch ihre Mimik, insbesondere jedoch durch ihre jeweilige Haltung und Gestik eindeutig voneinander zu unterscheiden. Ausnahmen, in denen Angehörige der römischen Armee Motive übernehmen, die eigentlich der Darstellung ihrer Feinde vorbehalten sind, wie es z.B. bei dem Ausdruck expressiverer Gestik der Fall ist, stellen eine Besonderheit dar und betonen die Dramatik der Szene: In Szene 145 der Trajanssäule, in welcher der nicht mehr verhinderbare Selbstmord des Decebalus dargestellt ist, wendet sich ein Reiter nach hinten zu einem anderen Soldaten um, während sein Arm nach vorne weist, womit die Figur das Schema der einheitlich zielgerichteten Bewegung durchbricht (**Abb. 16**); ein anderer Reiter hat die Hand vor den Kopf erhoben (**Abb. 17**)<sup>190</sup>. Äquivalent dazu gibt es auch Szenen, in denen Barbaren Gestik bzw.

---

<sup>189</sup> Es wäre zu erwarten, dass auch der vor Trajan niedersinkende Daker auf Platten V/VI des Trajanischen Frieses eine leere Hand hatte; aufgrund der Haltung des Armes ist jedoch davon auszugehen, dass dem Betrachter der Handrücken zugewandt war.

<sup>190</sup> Die Hand am Kopf als den Barbaren oder generell besiegten Völkern zugeordnetes Bildmotiv ist z.B. in Szene 34 der Trajanssäule(?), Szenen 61, 69, 85 der Marcussäule oder auf Münzen (z.B. auf einem Aureus des Domitian [Numismatica Ars Classica, Auktion 62, 6.10.2011, Objekt Nr. 2030] zu sehen, vgl. Zanker 2000, 171). Das Motiv des nach vorne weisenden, sich mit dem Körper jedoch nach hinten drehenden Barbaren ist z.B. in Szene 37, 64, 112, 140 der Trajanssäule und auf Platte VI des großen Trajanischen Frieses zu finden.

Haltungsmotive der römischen Soldaten übernehmen, was ebenfalls auf die Besonderheit der dargestellten Begebenheit hinweist. Dies trifft insbesondere auf Szene 40 der Trajanssäule zu, in der gleich mehrere solcher Umkehrungen zu sehen sind: die Positionierung der Barbaren im oberen Bildfeld, ihre Angriffsbewegung von rechts nach links, ihre gleichsam ausgeführte, Szene 24 zitierende Armbewegung, ihre frontal dem Betrachter zugewandten Körper, sowie die Darstellung der römischen Soldaten in Rückenansicht und besonders die einmalige Darstellung von verwundeten römischen Soldaten im linken Bildfeld<sup>191</sup>. Dieses seltene Beispiel von Darstellungen „römischer“ Motive bei den Barbaren zeigt nicht nur die sprichwörtliche, die Regel bestätigende Ausnahme, sondern gibt dem Geschehen einen auf den besonderen Charakter der Szene hinweisenden Akzent. Aufgrund dieser Elemente wurde die hier dargestellte Schlacht als ein außergewöhnlich schweres Gefecht, und die Barbaren als in dieser Situation besonders gefährlich interpretiert<sup>192</sup>.

## 5.5 Anordnungsmuster

Auch die Darstellungen der Anordnung und des Vorgehens der römischen Soldaten und ihrer Feinde unterscheidet sich auf allen Reliefs voneinander. Die Soldaten werden auf der Trajanssäule und der Marcussäule häufig und in verschiedensten Szenenzusammenhängen mit parallel-gestaffelten oder symmetrisch bzw. aufeinander bezogenen Körperhaltungen gezeigt: in Darstellungen der *adlocutio*<sup>193</sup> und des Marschierens<sup>194</sup>, aber auch in Szenen des Straßen- und Wegebaus<sup>195</sup>. Dies wird durch parallelisierte Haltungen und Armbewegungen, aber auch durch die Darstellung gestaffelter Schilde oder gemeinsame Blickrichtungen formuliert. In Szenen, in denen die parallelisierte Anordnung weniger betont wird, lassen andere Motive, wie z.B. die rahmende Befestigungsmauer in Szene 32 der Trajanssäule, die Zusammengehörigkeit und den Zusammenhalt der römischen Truppen anklingen.

In dieser Szene befinden sich die römischen Soldaten zwar im oberen Bereich des Bildes, auch agieren sie wie gewohnt nach unten, doch beachte man hier die verhältnismäßige Größe der

---

<sup>191</sup> Die Darstellung der Versorgung umfasst insgesamt 5 Figuren; 2 Figuren scheinen verwundet zu sein, 3 Figuren sind damit beschäftigt, diese zu versorgen. Zur Deutung dieser Szene, insbesondere zur Frage nach dem Rang der helfenden Figuren zusammenfassend Aparaschivei 2017 mit weiterführender Literatur. Wie auch von Aparaschivei formuliert, dürfte der Fokus der Darstellung weniger auf der Abbildung von Fachpersonal einer spezifischen Spezialisierung liegen (z.B. *medicus*, *capsarius*, *chirurgus* oder *ocularius*), sondern eher auf der generellen bildlichen Erwähnung einer medizinischen Einheit (im Sinne einer weiteren Errungenschaft römischer Kultur) und auf dem Hinweis eines medizinischen Versorgungsrückhaltes für das römische Heer, was wiederum auf die vorausschauenden Führungsqualitäten Trajans als *optimus princeps* verweist.

<sup>192</sup> Vgl. Strobel 1984, 182–183; Baumer/Hölscher/Winkler 1991, 289–290.

<sup>193</sup> z.B. Szenen 27, 42, 54 der Trajanssäule; Szenen 4, 55, 96 der Marcussäule.

<sup>194</sup> z.B. Szenen 36, 57, 106 der Trajanssäule; 3, 67, 78 der Marcussäule.

<sup>195</sup> z.B. Szenen 57, 65/66, 92 der Trajanssäule; Szene 82 der Marcussäule.

barbarischen Angreifer und die synchron ausgeführte Bewegung der Bogenschützen im Vordergrund und dem rechten Rand der Szene. Hier liegt aufseiten des Feindes eine Darstellung (kurzfristig) erfolgreicher Zusammenarbeit vor: zwei der Barbaren tragen gemeinsam einen mit einem Widderkopf verzierten Rammbock herbei. Die Bedrohlichkeit der dargestellten Situation wird jedoch durch die bereits zu Boden gegangenen Barbaren im Bildvordergrund, sowie die schützende Wirkung der sorgfältig und in perfekter Regelmäßigkeit angelegten, hohen Mauer entschärft. Insbesondere jedoch in den Schlachtszenen zeigt sich das Agieren der Römer in aufeinander abgestimmten, synchron erfolgenden Bewegungen<sup>196</sup>. Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 1–3**) ist eines der besten Beispiele hierfür: auch wenn die Schlachtreihe der römischen Soldaten auf den ersten Blick ein wenig durch die großzügige Verteilung der Figuren in der Bildfläche aufgelöst zu sein scheint, zieht sich ihre gleichförmige Armbewegung wie ein roter Faden durch die Szene. Die Darstellung wird durch die nach rechts galoppierenden Reiter eingeleitet, deren Armbewegung von dem ersten Reiter (links) bis zum dritten Reiter die verschiedenen Stadien einer Aufwärtsbewegung zeigt. Diese wird von den oberhalb angrenzenden römischen Soldaten aufgenommen, sowie von dem dem vordersten Reiter begegnenden Daker durch eine ähnliche Bewegung beantwortet<sup>197</sup>. Das Leitmotiv „erhobener Arm“ wiederholt sich bei der Mehrheit der in dieser Szene dargestellten römischen Soldaten und gipfelt – bei Betrachtung der Szenen in ihrer Entwicklung von links nach rechts – in der Darstellung des *Jupiter Tonans*, der ebenfalls den Arm zu Wurf erhoben hat<sup>198</sup>. Auch auf dem großen Trajanischen Fries<sup>199</sup> und der Marcussäule<sup>200</sup> finden sich in den Schlachtszenen Parallelisierungen bzw. Staffellungen als Merkmal der römischen Soldaten<sup>201</sup>.

---

<sup>196</sup> z.B. Szenen 24, 40, 71 der Trajanssäule; 27, 50, 79 der Marcussäule.

<sup>197</sup> Die Ausrichtung des rechten Handrückens zum Betrachter verrät jedoch das Ausführen einer Defensivbewegung durch den Barbaren. Für eine Angriffsbewegung müsste die Innenseite der Hand zum Betrachter ausgerichtet sein, wie es etwa bei dem am oberen Bildrand dargestellten Barbaren der Fall ist. Möglicherweise hielt der untere Barbar aber auch niemals eine Waffe, sondern ist im Begriff, einen Stein zu werfen; in diesem Fall könnte die Bewegung als Angriff gewertet werden.

<sup>198</sup> Liest man die Szene von oben nach unten, scheint es, als würde sich die Macht Jupiters über das Motiv der Armbewegung auf die römischen Soldaten übertragen.

<sup>199</sup> z.B. die Paare der Kavalleristen auf Platten II, IV und VI, die beiden *tubicen* auf Platten III/IV, die Armbewegung bzw. Körperhaltung Trajans und des rechts davon befindlichen Reiters auf Platten V/VI, sowie die gleichförmige Armhaltung der Soldaten, die Trajan die Köpfe getöteter Daker entgegenstrecken auf Platte VI (das Motiv des Präsentierens zweier Köpfe wiederholt sich in Szenen 24 und 72, sowie – außerhalb einer Schlacht und aufgespießt auf Lanzen oder Stöcken – in Szene 57 der Trajanssäule).

<sup>200</sup> z.B. die gleichförmige Bewegung der drei im Gleichschritt laufenden Soldaten sowie die gestaffelte Diagonale der drei römischen Kavalleristen in Szene 50, die gestaffelte Darstellung der Pferde in Szene 27, 37 und 79, sowie die Darstellung der Testudo in Szene 54.

<sup>201</sup> Das Merkmal der Parallelisierung bzw. Staffellung von Körperhaltungen oder Bewegungen ist auch auf anderen Schlachtenreliefs zu finden, so z.B. auf den Darstellungen in der Attikazone des Bogens von Orange in Frankreich.

Ein Höhepunkt militärischer Abgestimmtheit und Fähigkeit, als Gemeinschaft zu kämpfen, dürften die Darstellungen der Testudo auf der Trajanssäule (Szene 71)<sup>202</sup> und Marcussäule (Szene 54)<sup>203</sup> sein. Das gleichförmige Ausführen von Bewegungen verweist nicht nur auf die zugrunde liegende militärische Ausbildung der Soldaten, sondern verdeutlicht auch die Bereitschaft und Fähigkeit des Einzelnen, sich zur Erreichung eines gemeinsamen Zieles in eine Gruppe zu integrieren und als solche zu agieren. Die abgestimmte Bewegung ist somit Zeichen des Zusammenhalts im Sinne eines vorhandenen Gemeinschaftsgefüges „Heer“. Darüber hinaus feiert diese ostentative Darstellung der technischen Überlegenheit die Errungenschaften der „höherrangigen“ Zivilisation Roms und verweist auf das Zugrunde liegen einer strategischen Kriegsordnung.

Der Darstellung der homogen agierenden römischen Soldaten wird das chaotisch-individuelle Agieren ihrer Feinde gegenübergestellt: aufseiten der Barbaren finden sich meist keine aufeinander abgestimmten Bewegungen, was dem auch bei Poseidonios begegnenden Topos des wilden, aber geistig schwerfälligen und unüberlegt handelnden Barbaren entspricht<sup>204</sup>. So scheint jeder von ihnen allein und ohne die Aktionen seines Nebenmannes zu beachten zu kämpfen; aufeinander abgestimmte Bewegungsmuster, wie etwa ein parallelisiertes Erheben der Arme zum Ausführen eines Schlages oder Schwertstreiches, sind selten, und begegnen, wenn überhaupt, nur bei vereinzelt Figuren in einer Schlachtszene; so z.B. am rechten Rand von Szene 70 der Trajanssäule, in der sich drei Daker mit beinahe synchroner Armbewegung gegen die nahende römische Schlachtreihe zur Wehr setzen, während der Rest der Gruppe mit heterogenen Bewegungen und in unterschiedlichen Haltungen dargestellt und die Szene durch die Darstellung Gefallener entschärft ist, so dass die gemeinsam ausgeführte Bewegung der Arme nicht bedrohlich wirken kann.

Die Verwendung des Motivs der synchron erfolgenden Bewegung kann interessanterweise bei ehemaligen Feinden beobachtet werden, welche die römischen Soldaten nun in den dargestellten Schlachten unterstützen und sich in deren Bewegungsmuster einreihen. So ist in Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 2**) der keulenschwingende, mit nacktem Oberkörper kämpfende Germane mit derselben Armbewegung dargestellt wie die übrigen Soldaten und Jupiter<sup>205</sup>; sein leicht nach vorn gebeugter Oberkörper korrespondiert wiederum mit dem des rechts von ihm befindlichen Auxiliars,

<sup>202</sup> Coarelli 1999, 124, Taf. 80.

<sup>203</sup> Wegner 1931, 281, Abb. 2.

<sup>204</sup> „Die aber in kalten Gegenden geboren werden, sind mehr zu heftigem Waffengang bereit. Sie sind sehr tapfer ohne Furcht, aber infolge der Schwerfälligkeit ihres Geistes stürmen sie ohne Überlegung vor und stehen, weil ihnen die Verschlagenheit fehlt, der Durchführung ihrer eigenen Pläne im Wege“ (Vitr., 6, 1, 9–10).

<sup>205</sup> Weitere Szenen, in denen eine gleichförmige Haltung oder Darstellung gestaffelter Schilde die Bewegungen der römischen Soldaten synchronisiert, sind z.B. Szenen 31/32, 70/71, 145 der Trajanssäule, auf Paneel III des Bogens von Septimius Severus.

der den Kopf eines Dakers mit den Zähnen hält. Auch die maurische Reiterei in Szene 64<sup>206</sup>, die balearischen Schleuderer in Szene 66<sup>207</sup>, die skythischen Bogenschützen und die Germanen in Szene 70<sup>208</sup> werden mit Charakteristika und in einer Anordnung gezeigt, die ihr Erscheinen als Einheit verdeutlichen und die einen Bezug zu den anderen Kämpfenden herstellt; die maurische Reiterei ist hierbei weniger durch gleichförmige Körperhaltungen der Reiter als Einheit charakterisiert, sondern durch die Rundungen der Schilde, der Pferdekruppen und -häuse. Auch die einheitliche Haartracht und ähnliche Physiognomie der leicht nach oben gerichteten Gesichter nehmen jeweils auf die sie umgebenden Figuren Bezug und vermitteln den Eindruck eines geordneten Heranreitens.

Die Bilder zeigen somit, dass, Dank des positiven Einflusses der römischen Kultur, ehemalige Feinde der Römer in die Lage versetzt wurden, ihr Barbarentum abzulegen und ihr Können bzw. ihre spezifischen Kampffähigkeiten zum Wohle Roms einzusetzen. Das römische Heer wird so als gemeinsamer Nenner unterschiedlichster Völker gezeigt, die in diesem Rahmen kooperieren und koexistieren können.

Interessanterweise finden sich auch bei erst rezent besiegt, zur Unterwerfung bereiten Barbaren, die durch den Einfluss der Römer ihre Wildheit überwunden haben und nun zu Ordnung und gemeinsam ausgeführten Handlungen in der Lage sind, häufig gleichförmige Anordnungen: je näher die Barbaren der römischen Welt kommen und je größer der Einfluss Roms wird, desto ruhiger und würdevoller, aber auch aufeinander abgestimmter wird ihre Darstellung. Eines der besten Beispiele hierfür dürfte die *submissio* in Szene 75 der Trajanssäule sein, die zahlreiche Dakern mit beinahe synchronisierter Körperhaltung und Armbewegung während der Huldigung des Kaisers zeigt<sup>209</sup>. Bezeichnenderweise befindet sich diese Szene genau über der Schlacht der Szene 71, auf deren linker Seite die römische Armee (inklusive der skythischen Bogenschützen) in gestaffelten Schlachtreihen angreift, während von rechts ein Angriff in *testudo*-Formation erfolgt<sup>210</sup>. Folgt man den Linien, die sich aus der Diagonalen der aufwärtsgerichteten Schilde der Schlachtreihe im linken Szenenbereich und der *testudo* im rechten Szenenbereich ergeben, mit dem Blick nach oben, so sieht man über der angegriffenen dakischen Festung die erwähnte *submissio* besiegtter Dakern, deren annähernd parallel ausgeführte Armbewegung kompositorisch die Staffelung der Schilde und der Schlachtreihen und somit neben der aus der Schlacht resultierenden „Befriedung“ der Dakern auch den zivilisatorischen Einfluss der römischen Armee anklingen lässt. Auch die Darstellung einer dakischen Gesandtschaft

---

<sup>206</sup> Koepfel 1991, 185 Abb. 42, 43.

<sup>207</sup> Koepfel 1991, 186 Abb. 45.

<sup>208</sup> Koepfel 1991, 190 Abb. 48.

<sup>209</sup> Koepfel 1991, 195 Abb. 53.

<sup>210</sup> Coarelli 1999, 124 Taf. 80.

in Szene 28 der Trajanssäule<sup>211</sup> zeigt eine zurückhaltende, nur durch die bittend nach vorne ausgestreckten (leeren) Hände des Vordermannes akzentuierte Bewegung; die Körper der fünf Gesandten sind in zwei Reihen gestaffelt dargestellt.

Das synchrone Ausführen einer Bewegung als gemeinsamer Nenner ist bereits in der ältesten erhaltenen römischen Schlachtszene, dem aus dem 3. Jahrhundert v. Chr. datierenden Fragment eines Freskos in einem Grab auf dem Esquilin in Rom, zu sehen<sup>212</sup>: die in drei Register unterteilte Darstellung, die möglicherweise Szenen des Samnitischen Krieges und die folgenden diplomatischen Begegnungen beinhaltet, zeigt im untersten Register zwei Soldaten, die mit leicht nach hinten gerichteten Oberkörpern und synchron anmutender Armbewegung im Begriff sind, ihre Speere zu werfen; ein dritter Soldat befindet sich etwas weiter rechts am Rand der erhaltenen Darstellung und scheint sich nach vorn zu bewegen. Leider ist die weitere Verfolgung des Bildschemas „synchrone Bewegung“ in weiteren älteren Schlachtendarstellungen nicht möglich, da diese nur in der Literatur beschrieben, aber nicht erhalten sind. So berichtet Plinius der Ältere von einer weiteren Schlachtendarstellung des 3. Jahrhunderts: diese war 263 v. Chr. an der Mauer der Curia Hostilia ausgestellt worden und zeigte den Sieg des M. Valerius Messala in der Schlacht gegen die Karthager und König Hieron II von Syrakus<sup>213</sup>. Neben in der Literatur erwähnten Gemälden, die auf dem Forum, auf dem Kapitol oder in Tempeln ausgestellt wurden, werden Gemälde erwähnt, die im Rahmen eines Triumphes<sup>214</sup> mitgetragen wurden und Schlachten zeigten<sup>215</sup>. Auch wenn keines dieser Gemälde erhalten geblieben ist und keine detaillierten Beschreibungen ihrer Darstellungen existieren, kann dennoch davon

<sup>211</sup> Koepfel 1991, 156 Abb. 19.

<sup>212</sup> Ducati 1941, Taf. 33; Bianchi Bandinelli 1970, Abb. 117; Coarelli 1976, 1–21; Hölscher 1978, 315ff.

<sup>213</sup> Plin. Nat. Hist., 35. 7. 21. Plinius erwähnt des Weiteren eine *tabula* mit der Darstellungen des Sieges des Lucius Scipio über Antiochos III und eine *tabula* mit der Darstellung eines Stadtplanes und eines Angriffes auf Karthago unter der Führung von L. Hostilius Mancinus (Plin. Nat. Hist., 35. 7. 22). Livius berichtet von einem Gemälde in der Form Sardiniens, das gleich mehrere Schlachten zeigte und von Tiberius Sempronius Gracchus beauftragt worden war (Liv. 41. 28. 8–10). In der Schrift *De viris illustribus urbis Romae* beschreibt der unbekannte Autor, dass Aemilius Paullus ein Gemälde aufstellen ließ, auf dem die *ordo rerum gestarum* zu sehen waren und das möglicherweise auch die Ereignisse des Krieges gegen die Ligurer zeigte (Vir ill. 56. 1–2). In der *Historia Augusta* wird beschrieben, dass Maximinus die Anfertigung von Gemälden beauftragte, die nicht näher erläuterte Ereignisse des Krieges zeigten (Hist. Aug. vit., Maximin. 12. 10). Herodian berichtet, dass Septimius Severus Gemälde ausstellen ließ, die Schlachten gegen und Siege über die Parther zeigten (Herodian Hist., 3. 9. 12).

<sup>214</sup> Appian (Appian Hist. Rom., 117) berichtet, dass bei dem Triumph des Pompeius Bilder der Personen, die nicht im Triumph präsentiert wurden, gezeigt wurden; so auch von Tigranes und Mithridates, ihrem Kämpfen und ihrer Niederlage, sowie Bilder der Belagerung des Mithridates und dessen nächtlicher Flucht. Darüber hinaus wurde der Tod des Mithridates inmitten seiner Töchter und Abbildungen seiner zuvor gestorbenen Söhne und Töchter präsentiert. In Appian bell. civ., 2, 1012, 101 berichtet er, dass bei Caesars Triumph Bilder mit Darstellungen der Selbstmorde seiner Gegner (Lucius Scipio, Petreius und Cato) mitgeführt wurden; vgl. Hölscher 1980b, 353–354.

<sup>215</sup> Eine „Art bildlichen Kriegsbericht“ (Hölscher 1980b, 353) muss – laut Appian – Scipio der Ältere im Triumphzug vorgestellt haben, indem er Modelle der von ihm eroberten Städte, Schrifttafeln und, wie von Hölscher vermutet, bildliche Schilderungen zeigen ließ (Appian Hist. Rom., de reb. pun. 66).

ausgegangen werden, dass diese Einfluss auf Schlachtendarstellungen anderer Medien genommen haben bzw. die Beeinflussung der Medien reziprok erfolgt sein dürfte und charakteristische Schemata, wie etwa eine von römischen Soldaten synchron ausgeführte Bewegung (wie es auch im Fragment des Freskos vom Esquilin der Fall ist) oder z.B. auch eine spezifische Zuordnung von Motiven und Darstellungsschemata, die Ordnung und Disziplin auf Seiten der römischen Soldaten und chaotisches, militärisch weniger entwickeltes Vorgehen des Feindes miteinander kontrastieren, in diesen zu sehen waren<sup>216</sup>.

### 5.6 Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild

Weitere Charakteristika zur Differenzierung römischer Soldaten und ihrer Feinde betreffen das allgemeine Erscheinungsbild, die Ausstattung und (Aus-)Rüstung beider Gruppen.

Ein Erkennungsmerkmal der römischen Soldaten auf den Staatsreliefs ist deren meist glattrasiertes/bartloses Gesicht und ihr kurzes, oft unter den Helmen verborgenes Haupthaar, das dem Bild von mit Bärten und langem, zotteligen Haar versehenen Barbaren gegenübergestellt wird<sup>217</sup>. Sowohl auf der Trajanssäule als auch auf der Marcussäule sind jedoch auch Angehörige von Hilfstruppen dargestellt, die sich von den römischen Soldaten z.B. durch ihre teilweise vorhandenen Bärte (Irreguläre des nördlichen Typus z.B. in Szenen 24 oder 66 der Trajanssäule bzw. 23 oder 112 der Marcussäule) oder längeren Haare (Mauren in Szene 64 der Trajanssäule) unterscheiden und hierdurch einen Hinweis auf ihre Volkszugehörigkeit geben. In einigen Szenen ist zwar nicht zu unterscheiden, ob Angehörige des nördlichen Typs für oder gegen die römische Armee kämpfen (so z.B. Szenen 59 und 69 der Marcussäule), doch meist ist durch entsprechende Ikonographie (z.B. Ausstattung mit Lanzen oder *vexillum*) oder die bildliche Komposition, z.B. die Bewegungsrichtung („nach rechts“) oder die Verortung im Bild („oben“) deren Zugehörigkeit definiert. Auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**) tragen zwar auch Angehörige der römischen Armee Bärte<sup>218</sup>, und auch das in der Bosse belassene Gesicht der mittigen Hauptfigur weist genügend Material auf, um ggf. auch hier noch einen Bart zu integrieren, doch sind auch diese Figuren unter anderem durch ihre übrige Ausstattung von ihren Feinden zu unterscheiden.

---

<sup>216</sup> So bemerkt z.B. schon Helbig in seiner Beschreibung des großen Ludovisischen Sarkophags (bei ihm „Kolossaler Sarkophag, Barbarenschlacht“ genannt), dass einige der Figuren auf malerische Vorbilder zurückweisen (Helbig 1891, 127–128 bzw. Nr. 844 [10]).

<sup>217</sup> Vgl. Griebel 2013, 441–442.

<sup>218</sup> Bärte bei römischen Soldaten sind auch auf dem Schlachtsarkophag Ammendola zu sehen (Andreae 1956a, 14 Nr. 3). Die Barttracht bei diesem Sarkophag könnte eventuell – wie weitere Motive – auf griechische Vorbilder zurückgehen (vgl. Wolf 2001, 45). Dies könnte auch auf die Barttracht der römischen Soldaten auf dem Sarkophag Doria Panfili zutreffen vgl. (Heitz 2009, 216).

Jede der untersuchten Schlachtszenen zeigt römische Soldaten zudem in einer großen Heterogenität hinsichtlich Ausstattung und Ausrüstung: die auf einen eventuellen Einsatz wartenden Legionäre in Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 1**) tragen Schienenpanzer, die *signiferi* tragen Raubtierfellhauben, die berittenen Soldaten tragen kurze Hosen und einen Panzer über einer kurzen Tunika. Das Spektrum römischer Rüstungen wird auf dem großen Trajanischen Fries um Kettenhemden und Schuppenpanzer erweitert. Die Ausstattung verweist neben dem hohen Rüstungsstandard auch auf die Gliederung der Soldaten in verschiedene Truppenteile (Kavallerie, Infanterie, Feldzeichenträger, Heeresmusiker), innerhalb derer die Ausrüstung/Ausstattung dann wieder in weitgehend gleichartiger Darstellung erfolgt, so dass trotz der Heterogenität des Gesamtbildes eine Homogenität innerhalb der Einheiten erkennbar ist. Durch weitere Gemeinsamkeiten, wie etwa kurzes Haar oder bartfreie Gesichter, oder durch das Vorhandensein einer gruppenintern eingenommenen Körper- oder Armhaltung, das Ausführen einer Formation oder auch nur eine gemeinsame Ausrichtung von Blicken können sie als Teil des Heereskörpers und somit als Gemeinschaft identifiziert werden. Auch ist beinahe jeder der römischen Soldaten (mit Ausnahme der *signiferi* und Heeresbläser) mit Schwert, Speer und/oder Schild bewaffnet und trägt einen Helm (bzw. die Raubtierfellkappe), unter der das Haupthaar nicht hervortritt, was Rückschlüsse auf dessen Kürze zulässt. Die Einheiten werden durch das Einbinden von Männern ehemaliger Feindesvölker um irreguläre Hilfstruppen erweitert, die sich trotz ihrer augenscheinlichen Andersartigkeit perfekt in das Gesamtbild einfügen<sup>219</sup>.

Die Barbaren hingegen sind durchgehend durch ihre je nach Relief unterschiedlich struppig ausfallenden Bärte, sowie durch ihre teilweise lockigen bis strähnigen Haare charakterisiert. Während die Bärte und Haare der Daker auf dem großen Trajanischen Fries und der Trajanssäule (z.B. in Szene 32) ein noch vergleichsweise gepflegtes Erscheinungsbild aufweisen, fällt die Kopfbehaarung bei den Barbaren der Marcussäule schon etwas länger und struppiger aus; einige wenige Barbarenfiguren tragen einen Bart, der von Eigenleben erfüllt und der Schwerkraft zu trotzen scheint (z.B. in Szene 23 der Marcussäule oder auf dem Sarkophag Portonaccio, **Abb. 12**)<sup>220</sup>.

Die Barbaren tragen sowohl in Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 3**), auf dem großen Trajanischen Fries, in Szene 49/50 der Marcussäule (**Abb. 9** und **10**) und den Sarkophagen Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) einander sehr ähnliche, durch zahlreiche Falten charakterisierte Gewänder (knielange Tuniken mit Untergewändern bzw. Hosen, sowie einen gefibelten Mantel). Die

<sup>219</sup> S. z.B. die mit einer Keule bewaffneten Germanen in Szenen 24, 36, 38, 40/41, 42, 66, 70/71, 72, 109/110, die orientalischen Bogenschützen in Szenen 66, 70/71, 109/110, die balearischen Schleuderer in Szenen 66, 70/71, 72, die maurischen Kavalleristen in Szene 64 der Trajanssäule. Zu den Hilfstruppen s. Strobel 1984; Hölscher 1999; Stefan 2005, 582–587; Richter 2010, 363–417; Strobel 2010.

<sup>220</sup> Vgl. das Erscheinungsbild des Barbaren auf der Vorderseite eines Feldherrn-Hochzeits-Sarkophages (Reinsberg 2006, Kat. 15 Taf. 16, 2).

diesbezügliche Homogenität der Barbarentruppen wird nur vereinzelt durch die Darstellung anderer Volksgruppen aufgelöst. So finden sich Darstellungen von mit Schuppenpanzern ausgerüsteten Männern (und Pferden), die vermutlich als sarmatische Roxolanen identifiziert werden können, in Szenen 32 und 37 der Trajanssäule; auf dem großen ludovisischen Sarkophag tragen einige Feinde der Römer die eine phrygische Mütze und unterscheiden sich dadurch von ihren Mitstreitern. Nur wenige Barbaren in den Darstellungen tragen eine Kopfbinde<sup>221</sup>, eine Kappe<sup>222</sup> oder eine Mütze<sup>223</sup>. Trotz ihrer häufig ähnlichen Bekleidung und Ausstattung unterscheidet sich jeder von ihnen durch Details von seinem Nebenmann, so dass auch hier das Bild von Uneinheitlichkeit entsteht. So liegt die Bekleidung z.B. immer in unterschiedlichen Falten, das Haar der Barbaren ist zwar bei jeder ihrer Figuren länger und häufig gelockt, doch die Frisuren sind unterschiedlich bzw. die Haare (und Bärte) individuell zerzaust, so dass durch das gesamte Erscheinungsbild keine optische Verbindung zum Nebenmann herstellbar ist.

Neben der Bekleidung der Barbaren unterscheiden sich diese von den Römern durch ihre Bewaffnung. Während beinahe jeder römische Soldat (mit Ausnahme von Heeresbläsern und Standartenträgern) auf den Schlachtszenen mit Schwert, Speer und/oder Schild ausgerüstet ist, sind die Barbaren durch spärlichen Waffenbesitz gekennzeichnet, wobei die Anzahl der bewaffneten Barbaren – entsprechend den Beobachtungen in Hinsicht auf vorhandene Gegenwehr – auf den Darstellungen unterschiedlich ausfällt. In den Schlachtszenen der Trajanssäule sind zwar unterschiedliche Waffengattungen bei den Dakern zu beobachten<sup>224</sup>, doch ist bei ihren Bemühungen keine koordinierte Ordnung im Sinne eines gezielten Einsatzes spezialisierter Einheiten zu erkennen; vielmehr scheint es, als hätte jeder der Daker schlichtweg zu dem an Bewaffnung gegriffen, was ihm gerade zur Verfügung stand. Entsprechend dem überhaupt nur sehr selten auffindbaren Widerstand auf der Marcusssäule finden sich in den Händen der Barbaren nur vereinzelt Bewaffnungen (möglicherweise hielt der noch aufrechtstehende Barbar in Szene 51 eine Waffe in der Hand; diese ist jedoch nicht erhalten). Waffenlose und bis auf Schilde ungeschützte Gegner waren vermutlich auch auf Paneel I des Severusbogens zu sehen (**Abb. 11**)<sup>225</sup>. Auf den Schlachtsarkophagen Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) sind zwar vereinzelt Waffen in den Händen der römischen Gegner zu finden, auch sind Unterschiede in Bezug auf deren Kleidung und Ausrüstung zu sehen, doch gibt es keinerlei Hinweise

---

<sup>221</sup> Trajanssäule Szene 24.

<sup>222</sup> Trajanssäule Szene 24, großer Trajanischer Fries Platte VI.

<sup>223</sup> Trajanssäule Szene 24, Sarkophag Ludovisi.

<sup>224</sup> z.B. Bogenschützen und Speerwerfer in Szene 24 der Trajanssäule.

<sup>225</sup> Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne ([arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)).

auf eine zugrundeliegende Spezialisierung oder den strategisch gezielten Einsatz dieser (wenigen) Waffen<sup>226</sup>.

Ein weiteres Bekleidungsmerkmal, das zum Darstellungsvokabular der Barbaren gehört, ist deren teilweise bzw. vollkommene Nacktheit. Diese kann auf den untersuchten Reliefszenen aus dem Verlust bzw. Verrutschen der Kleidung resultieren<sup>227</sup>, oder stellt das topische Erscheinungsbild eines Barbaren im Kampf dar, wie es etwa bei dem mit nacktem Oberkörper kämpfenden Germanen in Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 2**) zu sehen ist und zudem von Poseidonius und, darauf basierend, von Diodor und Livius, sowie von Polybios für die Kampfweise der Kelten beschrieben wurde<sup>228</sup>.

Nacktheit bzw. die Ansicht eines unbedeckten Oberkörpers ist auf römischer Seite nur bei der Darstellung des *Jupiter Tonans* in Szene 24 (**Abb. 3**) zu sehen und ist von dem Bedeutungszusammenhang barbarischer Unbedecktheit abzugrenzen. Im Gegensatz zu den verrutschen Kleidungsstücken der Barbaren ist bei den römischen Soldaten niemals auch nur ein einziges Teil der Rüstung verrutscht oder anderweitig in Unordnung geraten, noch haben sie ihre Waffen verloren.

Die beobachtete große Heterogenität von Ausstattung und Ausrüstung, sowie die Vielzahl der unterscheidbaren Truppenteile (Kavallerie, Infanterie, Feldzeichenträger, Heeresmusiker), das Spektrum von Rüstungen, die reiche dekorative Elemente tragen können, von Bewaffnungen bis hin zur Darstellung verschiedener Standarten, deren Schmuckelemente auf vorangegangene Auszeichnungen und Erfahrungen hinweisen und jeder Truppeneinheit so eine geschichtliche, individualisierende Tiefe verleihen<sup>229</sup>, zeigen die militärische Differenzierung, zu der die römische Armee fähig ist und die diese geschickt und der jeweiligen Situation entsprechend auch zu nutzen weiß. Die Darstellung der Barbaren dagegen zeigt diese nicht nur als zu militärischer Spezialisierung unfähige, und mit mangelnder, nicht einmal ansatzweise der in Einheiten geordneten Heterogenität römischer Ausrüstung ebenbürtiger Ausstattung kämpfende Gegner, sondern auch als chronisch unter- bis unbewaffnet und auch daher als eindeutig unterlegen. Die von vielen Falten durchzogene Kleidung verstärkt den unruhigen Eindruck der Barbaren und verhindert – in Zusammenschau mit weiteren Motiven der Unruhe – jeden Hinweis auf die Barbaren als zusammengehörige Gruppe.

<sup>226</sup> Zur Bewaffnung und Rüstung der Römer auf der Marcussäule s. Griebel 2013, 431–439; zur Bewaffnung der Barbaren auf der Marcussäule s. Griebel 2013, 447–449.

<sup>227</sup> z.B. bei dem zusammengesunkenen Barbaren unterhalb Jupiters oder bei dem zusammensinkenden Barbaren am rechten Rand von Szene 24 der Trajanssäule.

<sup>228</sup> Liv. ab urbe condita 22, 46, 6; 38, 21, 9; Diod., 5, 29; 5, 30; Pol. Historiae, 2, 28, 7–8.

<sup>229</sup> Zu römischen Feldzeichen der Republik und der Kaiserzeit s. Töpfer 2011; zur Bedeutung der Schmuckelemente wie der *corona muralis*, *corona vallaris* oder der *phalerae* mit unterschiedlichen Verzierungen bzw. zu den Leistungen, für welche diese verliehen wurden s. Töpfer 2011, 35–45.

### 5.7 Weitere Motive von Überlegenheit und Unterlegenheit

Im Rahmen der Kampfhandlungen begegnen des Weiteren immer wieder bestimmte Bildchiffren, deren ikonographische Rollenbesetzung festgelegt ist. Zu diesen gehört z.B. das Schema der sog. Haarreißer- oder auch Überwältigungsgruppe. Es besteht aus einem stehenden, männlichen römischen Ausführenden, der einen am Boden zusammengesunkenen, nicht-römischen, meist den nördlichen Völkerschaften zugehörigen Unterlegenen an den Haaren packt oder reißt und häufig mit dem anderen Arm zum Schlag ausholt<sup>230</sup>. Auf den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Monumenten begegnet dieses Schema auf dem großen Trajanischen Fries<sup>231</sup>, der Marcussäule<sup>232</sup>, möglicherweise auf Paneel I des Severusbogens in Rom (**Abb. 11**)<sup>233</sup>, sowie auf der rechten Nebenseite und der Hauptseite (**Abb. 13**) des Sarkophag Ludovisi<sup>234</sup>. Da die die Rollenverteilung chiffrenhaft ist und in der römischen Kunst nicht ein einziges Beispiel einer umgekehrten Darstellung – der Griff ins Haar eines römischen Soldaten durch einen Barbaren – bekannt ist, kann die Bedeutung des Motivs grundsätzlich auch ohne genaue Identifikation der beiden Personen erfolgen und die Darstellung verstanden werden.

Ein Bildschema, das mit der Haarreißergruppe inhaltlich in engem Zusammenhang steht oder chronologisch ein späteres Resultat des Griffs in das Haar des Unterlegenen sein könnte, ist das Präsentieren der Kopftrophäe. Dieses Motiv ist, ähnlich wie die Haarreißergruppe, nur in einer einzigen Konstellation möglich: es zeigt einen römischen Soldaten, der den abgetrennten Kopf eines Feindes

---

<sup>230</sup> Hier kann es sich um einen Soldaten (RIC VII Treveri 356), den Kaiser (RIC VI Siscia 153; RIC VII Treveri 356) oder Gottheiten (RIC VI Rome 269, RIC VII Treveri 61, RIC VI Nicomedia 78a–c) handeln.

<sup>231</sup> Möglicherweise ist auch am linken Rand der Szene 40 der Trajanssäule bei der Vorführung eines Gefangenen ein Griff ins Haar zu sehen; die Darstellung ist hier nicht eindeutig zu erkennen.

<sup>232</sup> z.B. Szene 20 (hier ist „der“ Unterlegene eine Frau), 66, 71, 79, oder 97.

<sup>233</sup> Mittleres Register, zweites Figurenpar im oberen Bildfeld; aufgrund des Erhaltungszustandes und der nicht gesicherten Zuverlässigkeit der Rekonstruktionen von Bartoli (Abb. in Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne unter [arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)) ist eine eindeutige Aussage hierzu nicht möglich.

<sup>234</sup> Andrae 1956a, 85 bzw. Andrae 1968, 633–634. Anm. 10; Künzl 2010, 4 Abb. 2 bzw. 59 Abb. 72. In der römischen Kunst kommt das Motiv generell in mythischen und in nichtmythischen Schlachtdarstellungen und auf einer Vielzahl von Medien vor. Es begegnet ebenfalls auf den Reliefplatten eines unbekanntes Ehrenmonuments für Marc Aurel (Angelicoussis 1984, Taf. 64 Abb. 1), auf dem Partherdenkmal in Ephesos (Oberleitner 2009, 68 Abb. 135), dem Neoptolemossarkophag (Rom, Museo Nazionale, Palazzo Massimo, ehem. Thermenmuseum Inv. Nr. 39400), dem Sarkophag Ammendola (Andrae 1956a, 14 Nr. 3 und 102 Anm. 102), dem Sarkophag Borghese (Rom, Villa Borghese, Andrae 1956a, 16 Nr. 16), aber auch auf Münzen (vgl. Heitz 2009, 78) und auf Gemmen wie z.B. der Gemma Augustea (Simon 1986, Taf. 11). Zu den Szenenzusammenhängen s. Andrae 1956a, 56ff.; Stähler 1987, 112; Landskron 2006, 151; Fuchs 2009b, 363–364; Winkler-Horacek 2009, 207–208; zu der Übernahme dieses Motivs von griechischen Vorbildern s. Andrae 1956a, 58ff.; Andrae 1956a, 104–111; Bielefeld 1951, 196. Das Motiv des am Boden kauern oder zu Boden gehenden Feindes, der kurz davor ist, von einem über ihm stehenden, diesen am Kopf bzw. Haar packenden und mit einer Waffe ausholenden Sieger getötet zu werden, ist auch aus älteren Kulturen, wie z.B. aus dem Alten Ägypten, bekannt (vgl. Schoske 1982; Müller-Wollermann 2009).

hält. Neben den Darstellungen auf der Trajanssäule<sup>235</sup>, dem großen Trajanischen Fries<sup>236</sup> und der Marcussäule<sup>237</sup> begegnet dieses Motiv bereits auf republikanischen Münzen<sup>238</sup> und Grabstelen<sup>239</sup>. Bei den Darstellungen auf der Trajanssäule, dem großen Trajanischen Fries und der Marcussäule handelt es sich bei dem Ausführenden grundsätzlich um einen Auxiliar, niemals um einen Legionär; auch wenn die dargestellten Auxiliare ikonographisch nicht explizit als Angehörige (besiegter/verbündeter) Nordvölker zu erkennen sind, wird die Sitte, den Kopf eines Feindes abzutrennen und als Trophäe mitzunehmen, in der römischen Literatur den Nordvölkern zugeschrieben<sup>240</sup>.

Noch ein weiteres Motiv zieht sich durch alle Schlachtendarstellungen und ist nur in einer bestimmten Zuordnung möglich: die generelle Unversehrtheit der römischen Soldaten. Bis auf eine einzige Ausnahme, Szene 40 der Trajanssäule, in der zwei Soldaten versorgt werden, gibt es keinerlei Darstellungen von verletzten, oder gar zusammensinkenden, sterbenden oder gefallenem bzw. am Boden liegenden Soldaten<sup>241</sup>. Die Unversehrtheit verdeutlicht nicht nur akute physische Sicherheit der römischen Soldaten und den Erfolg in der Schlacht, sondern verweist implizit auch auf die generell gegebene Überlegenheit des Heeres, sowie der gesamten zugrundeliegenden Planung bzw. des dahinterstehenden Systems, das diese Sicherheit und den Erfolg ermöglicht.

Die Darstellung von Verletzung (sieht man von Szene 40 der Trajanssäule ab) und Tod ist den Feinden der römischen Soldaten vorbehalten, die dieses Schicksal je nach Relief in unterschiedlicher Quantität und Ausprägung erleiden. Die für die Schlachtszenen auf der Trajanssäule bzw.

<sup>235</sup> In Szenen 24, 65(?), 72, 114; folgt man dem Reliefband von links nach rechts, sind die abgetrennten Köpfe in Szene 24, abgesehen von dem von seinem Reittier fallenden dakischen Boten in Szene 9, die ersten Dakier, die auf der Trajanssäule dargestellt sind. Im Schlachtgetümmel der Szene 24 begegnet ein weiterer römischer Soldat, der den abgetrennten Kopf eines Dakiers mit den Zähnen festhält. Auf Stangen/Pfähle (Lanzen?) aufgespießte Köpfe: Szenen 25 (hier scheinen die Dakier Kopftrophäen gesammelt zu haben) und 56.

<sup>236</sup> Platte VI.

<sup>237</sup> Szene 66.

<sup>238</sup> z.B. Denar des Silus (RRC 302 Nr. 286/1; BMCRR II, 269; 270).

<sup>239</sup> z.B. auf der Stele des Insus (Bull 2007, 29ff.).

<sup>240</sup> Vgl. die Schilderung des keltischen Kopfkultes bei Poseidonios (bzw. Diod., 5, 29 und Strab. geogr., 4, 4, 5). Interessanterweise scheint das Auf- bzw. Ausstellen von Kopftrophäen keine ideellen/kulturellen Schwierigkeiten bereitet zu haben, s. die Präsentation des Kopfes von Decebalus in Szene 147 der Trajanssäule, sowie die bei Cassius Dio (Cass. Dio, 47, 8, 4) beschriebene Ausstellung von Kopf und Hand Ciceros am Forum Romanum. Weitere Beispiele für die Präsentation der Köpfe enthaupteter römischer Bürger finden sich bei Appian Hist. Rom., 1, 71 (Cinna), Aug. De civ., 3, 27 (Octavius Baebius und Numitorus), Cass. Dio, 60, 16, 1 (Unterstützer des Scribonarius), Suet. Caes., 20 (Galba). Dass die Bewertung solcher Ereignisse in höchstem Maße abhängig von Begleitumständen und ausführenden Personen war, zeigt das prominente Beispiel des Todes bzw. der Enthauptung des Pompeius: „τότε καθάπερ τις καὶ αὐτῶν τῶν Αἰγυπτίων ἔσχατος“ (Cass. Dio, 42, 5, 5). Zu dem Thema der Gewaltperzeption und -wirkung s. **Kapitel 5.8**.

<sup>241</sup> Die Schilderung eines ohne einen einzigen Verlust in den eigenen Reihen errungenen Sieges ist auch aus der Literatur bekannt. So berichtet Caesar z.B. einen Überfall auf 180.000 Germanen, ohne selbst auch nur einen einzigen Verlust verzeichnen zu müssen (Caes. De Bell. Gall., 4, 15, 3); auch Tacitus beschreibt einen Sturmangriff auf die armenische Festung Volandum, bei dem nur sehr wenige Soldaten verwundet, aber kein einziger getötet wurde (Tac. Ann., 13, 39). Zu diesen als unrealistisch annehmbaren Zahlen s. insb. Gerlinger 2008, 160ff.

Marcussäule repräsentativen und im Rahmen dieser Arbeit behandelten Szenen 24 bzw. 50/51 zeigen deutliche graduelle Unterschiede in Bezug auf die Anzahl der sterbenden Barbaren: während in Szene 24 nur etwa ein Drittel der Barbaren verwundet, sterbend oder tot dargestellt ist (**Abb. 2** und **3**), sind in Szene 49/50 der Marcussäule (bis auf einen letzten, Gegenwehr leistenden Barbaren) alle Gegner der römischen Soldaten in verschiedenen Stadien der Niederlage dargestellt – wobei an dieser Stelle anzumerken ist, dass Szene 49/50 eine der wenigen Schlachtszenen der Marcussäule ist, in denen überhaupt noch ein Barbar Gegenwehr leistet. Auch auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**) und dem Sarkophag Ludovisi (**Abb. 13**) sind die sich noch wehrenden Barbaren in der Unterzahl: die Mehrzahl sinkt bereits in sich zusammen.

Das Bild des Stürzens, Fallens oder Niedersinkens ist somit Angehörigen der feindlichen Partei vorbehalten. Dieses begegnet nicht nur im Rahmen von Schlachten, sondern ist auch als Fallen vom Reittier nach Verlust über dessen Kontrolle, so z.B. auf Platte VI des Trajanischen Frieses (**Abb. 7**) oder auf den Sarkophagen Portonaccio und Ludovisi (**Abb. 12** und **13**)<sup>242</sup>, zu finden. Äquivalent zu den Darstellungen römischer Unverletzlichkeit zeigen die unterschiedlich ausgeprägte, aber dennoch allgegenwärtige Darstellung der Verletzlichkeit römischer Gegner und deren akute Unterlegenheit ihre prinzipielle Schwäche und ihr Unvermögen. Der Mangel an Fähigkeiten aufseiten der Barbaren wird auch in anderen Szenenzusammenhängen dargestellt und mit dem Können der römischen Armee kontrastiert. Dies wird z.B. bei Aktionen sichtbar, die der römischen Armee gelingen, bei deren Durchführung die Barbaren jedoch scheitern: so erfolgt die Flussüberquerung der Soldaten in den Szenen 4/5, 48 und 101 der Trajanssäule geordnet und ohne Schwierigkeiten, während die Flussüberquerung der Daker in Szene 31 in verlustreichem Chaos resultiert<sup>243</sup>.

Zu dem breiten Ausdrucksspektrum der Zusammenhänge, in denen Feinde von römischen Soldaten besiegt werden, gehört des Weiteren die Darstellung des Niedergeritten-Werdens. Hierbei befinden sich Oberkörper oder Kopf des Barbaren auf etwa einer Höhe mit den Hufen des Pferdes eines römischen Soldaten, wobei die Vorderläufe des Tieres den Unterlegenen häufig von beiden Seiten eingrenzen. Gut erhaltene, den Vorgang deutlich abbildende Beispiele hierfür sind auf Platte III des großen Trajanischen Frieses (**Abb. 6**), sowie auf den Sarkophagen Portonaccio und Ludovisi (**Abb. 12** und **13**) zu sehen. Ein ähnliches Bildmotiv ist das des mit dem Pferd über den am Boden liegenden Feind hinwegsetzenden Reiters, das sowohl in den Darstellungen römischer Soldaten als auch für den Kaiser selbst verwendet wird. Es begegnet z.B. nicht nur in der Figur eines römischen

---

<sup>242</sup> Die Sarkophage Portonaccio und Ludovisi zeigen sowohl vom Pferd fallende bzw. herabsinkende als auch nach Angriff zu Boden gehende Barbaren.

<sup>243</sup> Vgl. Faust 2012, 42.

Soldaten in Szene 50 der Marcussäule (**Abb. 9**), sowie auf Platten IV und VIII (**Abb. 7 und 8**) des großen Trajanischen Frieses und den der im Rahmen dieser Arbeit besprochenen Sarkophagen Ludovisi und Portonaccio (**Abb. 12 und 13**)<sup>244</sup>. Generell scheint die Darstellung des Reitens ein mit dem Eindruck von Macht und Ansehen verbundenes Bild gewesen zu sein. Nicht umsonst stellen Reiterstatuen einen eigenen Statuentyp dar, der häufig gerade wegen seiner monumentalen Form ab dem Prinzipat als dem *princeps* vorbehaltenen angenommen und von bzw. für Senatoren nur in zurückhaltender Form bzw. lokalem Kontext aufgestellt wurde<sup>245</sup>.

Beide Darstellungsweisen – das Niederreiten und das „Über den Feind-Hinwegsetzen“ – vereinen innerhalb eines Motives mehrere, bereits herausgearbeitete kompositorische Merkmale des siegreichen Oben und des unterlegenen Unten, der nach rechts gerichteten Bewegung des Siegers, sowie inhaltliche Merkmale wie den Besitz und die Anwendung besonderer Ausstattung (i.e., Pferd, Waffe), und die Gegenüberstellung von aktiv Handelndem und dem zur Reaktion gezwungenen Feind. Die deutlich sichtbar ausgeführte Handlung, das Töten eines Feindes mit Lanze oder Schwert zusätzlich zu dem Überreiten bereits zu Boden gegangener Gegner ist ebenfalls ein Motiv, um die Überlegenheit bzw. Kampfestüchtigkeit des Reiters zu verdeutlichen: es begegnet bereits in den Darstellungen des Frieses am Pfeilermonument des Aemilius Paullus in Delphi<sup>246</sup>. Die verkürzten Aussagen „Sieger“ oder „siegreicher Kämpfer“ vermitteln auch die Darstellungen der Kavalleristen auf Metopen 5 und 28 des Tropaium Traiani in Adamklissi, die mit ihrem Pferd über einen am Boden in unterschiedlichen Haltungen liegenden oder kauern den Gegner hinwegsetzen, sowie die entsprechenden Darstellungen auf zahlreichen Reitergrabstelen<sup>247</sup>.

Diese schlaglichtartige Vermittlung der Aussage „Sieg über den Feind“ durch ein Motiv, das auch in kleinem Format gut erkennbar war, ist vermutlich auch der Grund für dessen zahlreiche

<sup>244</sup> S. auch die Gestalt des Feldherrn auf dem sog. kleinen Sarkophag Ludovisi, dem Sarkophag Doria Pamphili und einem Sarkophag in der Villa Giustiniani in Rom. Möglicherweise befand sich auch unterhalb der Darstellung von Alexanders Pferd auf dem Alexandermosaik ein gefallener Feind (s. **S. 25** bzw. **Abb. 4**). Die Darstellung eines Feindes, der vor einem siegreichen Reiter zu Boden geht bzw. gegangen ist, ist bereits auf griechischen Reliefs des späten 5. Jh. v. Chr. zu finden (so z.B. auf dem Südfries des Tempels der Athena Nike auf der Akropolis, vgl. Cohen 1997, 28, Abb. 10). Das früheste Beispiel für die Darstellung der Zweiergruppe Reiter/zu Boden gehender bzw. niedergerittener Feind dürfte die Stele des Dexileos sein (Athen, Kerameikos Museum, Inv. NR. P 1130), die in das frühe 4. Jahrhundert v. Chr. datiert wird (Cohen 1997, 29, Abb. 11). Zu der Stele s. auch Hölscher 1973, 102–104; Stupperich 1977, 20; Hurwit 2007.

<sup>245</sup> Eck 1984, 158. So auch Maumont 1958, 79; Maumont 1964, 122 ff. Zu den Aufstellungsorten der Statuen s. Etienne 1974, 120–121, m. Plan.

<sup>246</sup> Kähler 1965; Günther 1995; Boschung 2001.

<sup>247</sup> Zu den Reitergrabstelen allgemein s. Schleiermacher 1984; zu dieser Deutung der Stelen bzw. den griechischen, etruskischen und römischen Darstellungen des Reitermotivs s. Schleiermacher 1984, 11–13 und 61–96. Zum Diskurs, ob das Motiv von klassischen und frühhellenistischen Stelen mit Reitersiegerreliefs übernommen wurde und über etruskische Urnen seinen Weg auf die Reitergrabstelen fand s. Junkelmann 2008, 180; ob es sich hierbei um ein römisches Motiv handelt, das von triumphalen Vorbildern übernommen wurde s. Boppert 1992b, 58ff.; eine kurze Zusammenfassung der Ansätze ist bei Heitz 2009, 233 Anm. 1207 zu finden.

Darstellungen auf Münzen<sup>248</sup>. Das Setzen des Fußes auf den Körper bzw. auf den Kopf des Feindes ist als weiteres Motiv zu nennen, das als Chiffre für den Sieg über einen Feind verstanden werden kann und das seit der frühen Kaiserzeit zu finden ist<sup>249</sup>: Darstellungen auf Münzen zeigen den Fuß der Siegerfigur auf einem Globus<sup>250</sup> oder Rüstungsteilen<sup>251</sup> ruhend oder einen Feind niedertretend<sup>252</sup>.

Auch der Rückzug ist ein Motiv, das so ausschließlich den Barbaren vorbehalten ist, so dass es sich bei Figuren, die sich am rechten Bild- oder Szenenrand von einer noch tobenden Schlacht abwenden und entfernen, nur um ebendiese handeln kann. Kongruent hierzu befinden sich die römischen Soldaten immer in Bewegung hin zu einer Schlacht und am linken Bild- oder Szenenrand, so dass eine Verwechslung der Parteien auch aus großer Entfernung verhindert wird.

Neben der Ermöglichung einer eindeutigen Unterscheidbarkeit der beiden Parteien auch bei größerer Entfernung des Betrachters zur Darstellung, wie dies bei den Kaisersäulen ab einer gewissen Höhe der Fall ist, verweist der Rückzug vor allem auf die von den Gegnern eingestandene Niederlage in der Schlacht und somit auf die Überlegenheit der römischen Armee.

Neben der formalen Gliederung römischer Soldaten sticht ein die beiden Parteien voneinander abgrenzendes, da nur einseitig verwendetes Merkmal ins Auge: die Unterstützung durch höhere Mächte, die durch allegorische Anwesenheit in einzelnen Szenen stellvertretend für die gesamte Unternehmung visualisiert werden, seien es Danuvius, Jupiter, Nox, und Victoria auf der Trajanssäule,

---

<sup>248</sup> Das Motiv des Kaisers zu Pferd, der einen am Boden befindlichen Feind angreift, begegnet auf zahlreichen Münzen der römischen Kaiserzeit (z.B. auf RIC II, Part 1 (second edition) Vespasian 386; RIC II Trajan 208, RIC II Trajan 536 oder RIC II Trajan 536, RIC III Marcus Aurelius 1363, RIC V Probus 818 (eines der wenigen Beispiele für eine nach links verlaufende Bewegung des Reiters), RIC VII Treveri 36, RIC VII Nicomedia 85; RIC VI Aquileia 80b). Es begegnet bereits auf republikanischen Münzen, wie z.B. dem Denar des Capito von ca. 60 v. Chr. (RRC 429/1); vgl. auch die Position des rechten Reiters bzw. seines Pferdes auf dem Schlachtreief im Palazzo Ducale in Manuta (Koeppel 1989, 131 Abb. 37).

<sup>249</sup> S. Zanker 1998, 54. Als Ausdruck für das Besiegt-Sein des Feindes wird die Haltung jedoch immer als Resultat gezeigt und ist in ihrem Ausdruck statisch, d.h., es findet keine oder nur wenig Bewegung im Körper des Siegers statt. Der Aspekt der Bewegung grenzt dieses Motiv von dem des während des Kampfes erfolgenden „über Leichen gehen“ ab, das z.B. in Szene 72 der Trajanssäule bei einem germanischen Krieger und einem Schleuderer zu finden ist und das als Topos in der Literatur bekannt ist (Gerlinger 2008, 151–152). Die Positionierung des Feindes unter den Füßen als Verdeutlichung des Sieges bzw. der Überlegenheit findet sich bereits in Bildwerken des Alten Ägypten: Sandalen des Tutanchamun und Mumienhuhe aus römischer Zeit zeigen Abbildungen von Feinden, während Texte das Niedertrampeln der Feinde durch den König als topisches Bild verwenden (Müller-Wollermann 2009 mit zahlreichen Erwähnungen und Zitaten von Texten und einer Abbildung der Sandalen des Königs Tutanchamun und der Mumienhuhe [Abb. 8 a.a.O.]).

<sup>250</sup> z.B. RRC 403/1; RRC 449/4; RIC I (second edition) Augustus 256; RIC I (second edition) Nero 618; RIC I (second edition) Civil Wars 75; RIC I (second edition) Galba 45.

<sup>251</sup> RRC 335/3a; RRC 464/6; RRC 494/8b; RIC I (second edition) Nero 25; RIC I (second edition) Vitellius 169; RIC II, Part 1 (second edition) Vespasian 220.

<sup>252</sup> RIC V Gallienus 313; RIC V Postumus 39; auf dem Sarkophag der Via Tiburtina ist eine Kombination der Siegesmotivik zu sehen: hier sind es Figuren der Victoria, die über kauernde und gefesselte Barbaren hinwegschreiten (vgl. Heitz 2009, 216). Auch die Verwendung mehrerer auf den Sieg hinweisender Motive innerhalb einer Darstellung war durchaus geläufig; so hält z.B. auf einem blau-schwarzen Onyx ein jugendlicher Seeheld eine Victoria in der Hand und setzt seinen Fuß auf eine *prora* (München, Staatliche Münzsammlung; Abb. in Maderna 1988, 267, Kat. Nr. 148).

Victoria<sup>253</sup>, Honos und Virtus/Dea Roma<sup>254</sup> auf dem großen Trajanischen Fries, oder Jupiter bzw. dessen Blitz, der Regengott und Victoria auf der Marcussäule<sup>255</sup>.

Das Vorhandensein vormaliger Feinde, die als Verbündete der römischen Truppen in der ihnen jeweils eigenen Bewaffnung und Ausrüstung dargestellt werden und die maßgeblich deren Schlachten schlagen, zeigt, dass die Römer bei ihren Feldzügen nicht nur göttliche Hilfe erhalten<sup>256</sup>. Im Gegensatz zu den römischen Soldaten, deren Reihen nicht nur durch göttliches Wirken, sondern auch durch Truppenteile verbündeter Völkerschaften verstärkt sind, stehen ihre Feinde nicht nur ohne den Rückhalt einer eigenen Gruppengemeinschaft, sondern auch ohne weitere oder gar göttliche Unterstützung da; nur in einer einzigen Szene der Trajanssäule ist in Form einer Einheit sarmatischer Reiter Hilfe von außen für die Daker dargestellt<sup>257</sup>.

Die Darstellung von Barbaren, die schon „vor“ dem ersten Aufeinandertreffen mit den römischen Truppen zusammengesunken und/oder tot am Boden liegen, weisen ebenfalls auf den Ausgang der Schlacht bzw. auf die Überlegenheit der römischen Armee hin. Auch das Präsentieren der Kopftrophäen als wortwörtlicher *pars pro toto* für die „bereits“ getöteten Barbaren (wie z.B. in Szene 24 auf der Trajanssäule, **Abb. 2**) kann in diesem Sinn interpretiert werden<sup>258</sup>. Als die Unterlegenheit der Daker bzw. die erfolgreiche Durchführung der beiden Kampagnen bereits andeutende Motive können auch die Darstellungen in Szenen 9 und 18 der Trajanssäule verstanden werden: der im Narrativ des

<sup>253</sup> Die Deutung der dargestellten Gottheiten ist umstritten. Während Gauer 1977, 327 sie als Roma deutet, identifizierte Hölscher 1967, 64 sie aufgrund ähnlicher Darstellungsmuster als Victoria (s. hierzu auch Leander Touati 1987, 15).

<sup>254</sup> L'Orange/Gerkan 1939, 190, Hamberg 1968, 57, Hölscher 1967, 52f sprechen sich für eine Darstellung von Dea Roma aus; Bieber 1945, 33 und Koeppel 1969, 160 sehen in der Figur die Personifikation der Virtus.

<sup>255</sup> Zu den Götterdarstellungen auf der Trajanssäule: Bode 1992, 142–143; Coarelli 2000, 82–83; auf der Marcussäule: Hamberg 1968, 117–119; Bode 1992, 142–143; Scheid 2000, 233–236. In diesem Zusammenhang sei auf die Darstellung des Flussgottes und einer weiblichen, geflügelten Gestalt (Victoria?) auf dem Proelium-Fries des Konstantinsbogens in Rom hingewiesen. Auch auf den Schlachtsarkophagen sind Götterdarstellungen zu finden, z.B. eine auf einem besiegten Barbaren stehende Victoria auf der linken Nebenseite des Sarkophags Via Tiburtina (Andreae 1956a, 14 Nr. 4), oder die Anwesenheit von Virtus auf dem Schlachtsarkophag Borghese oder dem Sarkophag Pamphili. Neben dieser direkten Darstellung göttlichen Beistandes auf den genannten Monumenten wird das Wohlwollen der Götter auch durch die kultischen Handlungen/Opfer im bildlichen Kontext deutlich, wie z.B. in den Darstellungen der *lustratio*/Opfer in Szenen 8, 38, 53, 91, 103, 107 der Trajanssäule und Szenen 13, 30, 75 der Marcussäule.

<sup>256</sup> z.B. in den (Schlacht-)Szenen 24, 66, 70, 72 der Trajanssäule; (Schlacht-)Szenen 23, 39, 78 der Marcussäule. Wie schon von Hölscher formuliert wurde, erhalten Trajan bzw. die römischen Truppen Unterstützung von Verbündeten aus Norden, Westen, Osten und Süden, somit „aus aller Welt“, um gegen einen isolierten Feind vorzugehen (Hölscher 2003, 11; Hölscher 2017, 28). Laut Hölscher führt der Druck des dakischen Einfalls dazu, dass im ersten Feldzug die Unterstützung durch Hilfstruppen und ihre dadurch zum Ausdruck gebrachte Loyalität hervorgehoben wird (Hölscher 1999, 288).

<sup>257</sup> Szene 31. Die Identifizierung der am ganzen Körper mit einem Schuppenpanzer ausgestatteten Reiter als sarmatische Roxolanen geht auf eine Beschreibung des Tacitus zurück (Tac. Hist., 1, 79).

<sup>258</sup> Als Vorwegnahme des Sieges in der Schlacht kann auch die Voranstellung der *adventus*-Szene auf Platte I des Trajanischen Frieses gewertet werden (vgl. Faust 2012, 17).

Reliefbandes erste begegnende Daker<sup>259</sup> fällt ohne ersichtliche Ursache (sieht man von der Erscheinung Trajans ab) von seinem Reittier, während die zweite Begegnung des Betrachters mit einem gefesselten Daker im Rahmen einer Gefangenenvorführung vor Trajan stattfindet. Der von seinem Reittier fallende Daker liegt hierbei in derselben Achse wie die Darstellung der Victoria (Szene 78) sowie der Szene, die den Selbstmord des Decebalus zeigt (Szene 145, **Abb. 16** und **17**), so dass diese Szene mit dem weiteren erfolgreichen Verlauf und Ausgang der Kampagne(n) in Relation gesetzt werden kann.

Als weiteres, retrospektiv den Sieg in einer Schlacht verdeutlichendes Motiv können auch die Darstellungen der Kriegsfolgen angesehen werden. Als Folge einer Schlacht können die Zerstörung von Dörfern<sup>260</sup>, Unterwerfungsszenen/Gesandtschaften<sup>261</sup>, Gefangennahmen/ Abtransportieren von Beute<sup>262</sup> oder Hinrichtungen<sup>263</sup> den vorausgegangenen Sieg unterstreichen, aber auch aufseiten der römischen Soldaten können „Folgen“ der Schlacht, für diese jedoch im äußerst vorteilhaften Sinn, beobachtet werden. So werden auf Trajanssäule und Marcussäule häufig *adlocutiones* nach Schlachten dargestellt, die in diesem Zusammenhang als Moment der Kaisernähe und Anerkennung der vorausgegangenen Leistung interpretiert werden kann<sup>264</sup>. *Adlocutiones* kurz nach einer Schlacht sind in Szenen 27, 42, 73, 125 und 137 der Trajanssäule und Szenen 55 und 100 der Marcussäule zu sehen. Nur einmal (Szene 96 der Marcussäule) erfolgt die Darstellung einer *adlocutio* vor einer Schlacht (hier stand möglicherweise die unmittelbare Darstellung blutiger Kriegsfolgen nach der Schlacht für die Feinde, die Tötung von Barbarinnen am rechten Bildfeld der Szene 97, im Vordergrund). Auch auf Paneel I des Severusbogens (**Abb. 11**)<sup>265</sup> ist eine *adlocutio* im obersten Register zu sehen, während den Feinden nur der Tod bleibt, vor dem sie nur die Flucht bewahren kann.

Die hier beschriebene Kontrastierung von „Folgen für die Feinde“ – „Folgen für die Römer“ findet sich auch in anderen Zusammenhängen; so folgt z.B. der *adlocutio* Trajans in Szene 137 das

---

<sup>259</sup> Die Funktion des dakischen Reiters in dieser Szene wurde mehrfach diskutiert. Der Reiter wurde häufig mit einer von Cassius Dio (Cass. Dio, 68, 8, 1) überlieferten Anekdote in Verbindung gebracht, die beschreibt, dass ein burischer Bote Trajan eine auf einem Pilz geschriebene Botschaft überbracht habe, in der diesem zum Frieden mit Decebalus geraten wurde (vgl. Bode 1992, 136 und Anm. 93). Die Identifizierung eines dargestellten runden Gegenstandes als Pilz wurde jedoch bereits mehrfach angezweifelt (Settis 1985, 1155) und der Fallende als Omen für den anstehenden Erfolg des Feldzuges gewertet (vgl. Ampolo 1995).

<sup>260</sup> z.B. in Szenen 18 oder 20 der Marcussäule.

<sup>261</sup> z.B. in Szenen 39 oder 118 der Trajanssäule und 19, 25 oder 73 der Marcussäule.

<sup>262</sup> z.B. in Szenen 29/30 der Trajanssäule und 77, 93 oder 110 der Marcussäule.

<sup>263</sup> Szenen 20 oder 97 der Marcussäule.

<sup>264</sup> Zur *adlocutio* des Kaisers als *beneficium* für das Heer s. Sommer 2005, 339–340.

<sup>265</sup> Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne ([arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)).

Abtransportieren des dakischen Goldschatzes (Szene 138), während die Ansprache des Decebalus in der darauf folgenden Szene (Szene 140) wiederum in der Flucht und dem Selbstmord der Daker resultiert. Die Szenen „kaiserliche *adlocutio*“ – „Abtransport Goldschatz“ und „*adlocutio* Decebalus“ – „Massenselbstmord“ können als miteinander kontrastierende Folgen der vorab dargestellten Schlacht, aber auch als Quintessenz der Kampagnen verstanden werden.

Neben den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Motiven, die implizit auf den aus der Schlacht resultierenden Sieg der Römer über ihre Feinde hinweisen, gibt es Motive, welche diese Aussage explizit und in „kondensierter“ Form vermitteln und die – aus jedem weiteren szenischen Zusammenhang herausgenommen – auch auf Münzen begegnen<sup>266</sup>. Zu diesen zählen insbesondere, aber nicht ausschließlich, Darstellungen der *Victoria*<sup>267</sup> und von *tropaia*<sup>268</sup>, deren Darstellung auf den hier untersuchten Reliefs jedoch nicht nur den Sieg einer einzelnen, ganz bestimmten Schlacht thematisieren, sondern die generelle Sieghaftigkeit bzw. die der gesamten Feldzüge verdeutlichen.

Insbesondere die Verfügungsgewalt über die Frauen des Feindes stellt einen Hinweis auf die Überlegenheit der römischen Armee dar. Während diese auf der Trajanssäule (z.B. in Szenen 29/30) mit geordneter Kleidung und zurückgebundenem oder geflochtenem Haar als Teil der Kriegsbeute abtransportiert werden und als gewonnenes Kapital zu verstehen sind, deuten die Darstellungen der Marcussäule einen weiteren Aspekt an: in Szene 97 hält ein römischer Soldat eine Barbarin an den Haaren gepackt und zieht diese mit sich; ihre Haare sind gelöst, und auch ihr Gewand ist verrutscht und offenbart ihre rechte Schulter; Barbarinnen mit in Unordnung geratenem Gewand sind auch in Szenen 102 und 104 zu sehen, bei den Barbarinnen in Szenen 20 und 104 entblößt das in Unordnung geratene Gewand neben der Schulter auch die rechte Brust<sup>269</sup>. Diese Darstellungen wurden mehrfach als Anzeichen einer bevorstehenden Vergewaltigung interpretiert<sup>270</sup>. Ob hier jedoch ein tatsächlicher, akuter Übergriff angesprochen wird oder nicht, ist nicht mit Sicherheit festzustellen. Sicher ist nur, dass in diesen und ähnlichen Darstellungen von Frauen des Feindes mit Anzeichen des Kontrollverlustes über ihre Erscheinung (gelöstes Haar, verrutschte Kleidung mit oder ohne Sichtbarwerden der Brust) und/oder ihre Körper (Griff ins Haar durch einen Soldaten) deren sexuelle Verfügbarkeit

---

<sup>266</sup> Das Niederreiten eines Gegners oder das Hinwegsetzen über einen am Boden liegenden Feind, das als Motiv regelmäßig innerhalb der Schlachtszenen begegnet, wurde bereits als Siegesmotiv angesprochen.

<sup>267</sup> Szene 78 der Trajanssäule, großer Trajanischer Fries Platte I, Szene 55 der Marcussäule; zur Bedeutung der *Victoria* s. insb. Hölscher 1967, 174.

<sup>268</sup> Szene 78 der Trajanssäule, Szene 55 der Marcussäule, Sarkophag Portonaccio; zur Bedeutung der bereits aus republikanischer Zeit verwendeten Motives und seinen Wurzeln ausführlich Schmuhl 2008; s. auch Heitz 2009, 139; Östenberg 2009, 19–20.

<sup>269</sup> Petersen 1896, 731 Taf. 113. Laut Dillon kann das Motiv der entblößten Brust als Anzeichen sexueller Gewalt bereits in Darstellungen der klassischen griechischen Kunst zurückverfolgt werden (Dillon 2006, 269, Anm. 34).

<sup>270</sup> Zanker 2000, 165–166; Dillon 2006, 258; Heitz 2009, 121.

thematisiert wird, wie bei der Barbarin des rechten Gefangenenpaares auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**), in der Darstellung im unteren Register der Gemma Augustea<sup>271</sup> oder einem Relief des Kaisers Claudius im Sebasteion von Aphrodisias<sup>272</sup> zu sehen ist.

Der Frauenkörper kann in römischen Abbildungen zudem zur Verdeutlichung der Eroberung eines Landes verwendet werden, wie es z. B. bei der weiblichen Allegorie Germaniens auf einem Aureus des Domitian<sup>273</sup> oder bei der weiblichen Allegorie Britanniens auf einem Relief des Sebasteions in Aphrodisias<sup>274</sup> der Fall ist. Die Verfügbarkeit von Frauen des Gegners oder die Verbildlichung eines besiegten Landes durch eine Frau verweist somit auf den Erfolg des Siegers<sup>275</sup>. Hierbei ist anzumerken, dass sich auf beiden Säulen die Verbindung von „conquest and desire“<sup>276</sup> auch in dem Konzept der Figur der Victoria spiegelt, die im Typus der Aphrodite von Capua gestaltet wurde und somit als verführerische, begehrte Frau die Vorteile des römischen Sieges repräsentiert: „One should not forget, of course, that this sexually charged, metaphorical construct, which characterized the capture of foreign territory as the masculine sexual conquest of feminized space, had a very real, nonmetaphorical dimension“<sup>277</sup>.

Wie Meyer<sup>278</sup> in ihrer Untersuchung zum Bild der Aphrodite und der Artemis darlegt und am Beispiel der Darstellungen beider Göttinnen auf dem Parthenonfries zeigt, war das von der Schulter herabgleitende Gewand ein Motiv, das Mitte des 5. Jahrhunderts v. Chr. für Aphrodite aufkam und

---

<sup>271</sup> Simon 1986, Taf. 11.

<sup>272</sup> Smith 1987, Taf. XI I.

<sup>273</sup> Vgl. Faust 2012, 105. Aufgrund des Genus (*provincia*) sind Personifikationen der Provinzen, sowohl die der sog. *provincia capta* als auch der *provincia pia et fidelis*, vgl. Bieńkowski 1900, meist in Gestalt von Frauen dargestellt. Laut den Ergebnissen der Arbeit von Toynbee sind Personifikationen der Provinzen (bzw. von Völkern und Ländern) seit der ersten Hälfte des 1. Jh. v. Chr. Teil römischer Kunst (Toynbee 1934, 22). Zu den Personifikationen der Provinzen s. auch Jatta 1908; Ostrowski 1990a; Houghtalin 1996.

<sup>274</sup> Smith 1987, Taf. XI V.

<sup>275</sup> Neben der sexuellen Verfügbarkeit der Frauen des besiegten Feindes als „a soldier’s spoils“ (Dillon 2006, 260 Anm. 48 mit weiterführender Literatur; s. auch Dougherty 1998) kann die Inbesitznahme der Frauen und ihrer Kinder auch als gezielte Maßnahme begriffen werden, um die unmittelbare Zukunft des besiegten Volkes bzw. deren nächste Generation zu schwächen (Faust 2012, 106). Die unterschiedliche Behandlung der Frauen auf der Trajanssäule (Anwesenheit bei Opfern, geordneter Abtransport) und der Marcussäule (Darstellung inmitten von Kampfhandlung, Übergriffe) wurde von Zanker als weiteres Symptom der auch anderweitig auf der Marcussäule ausgeprägter formulierten Gewalttätigkeit römischer Soldaten interpretiert und auf die unterschiedliche Charakteristik der Kampagnen (Darstellung eines Eroberungskrieges auf der Trajanssäule, Darstellung eines Vernichtungskrieges auf der Marcussäule) zurückgeführt (s. Zanker 2000, 172). Diese These wird hingegen von Dillon (Dillon 2006, 260) angezweifelt; sie vermutet (mit Rückgriff auf Fehr 1985, 41–44), dass die Darstellung eines fleißig und geordnet arbeitenden und auch den Frauen des besiegten Gegners gegenüber diszipliniert agierenden römischen Heeres die tiefsitzende Furcht der römischen Bevölkerung diesem gegenüber als unbegründet darstellen sollte und somit denselben versichernden Effekt haben soll wie die Handwerkszenen der Legionäre.

<sup>276</sup> Vgl. Kousser 2006, die ausgehend von Hölscher 1967 auf die Funktion der Victoriendarstellungen der Säulen eingeht.

<sup>277</sup> Dillon 2006, 262 in Bezug auf die Darstellung der Victorien auf der Trajanssäule und der Marcussäule.

<sup>278</sup> Meyer 2015, 82 mit Verweis auf Himmelmann 1959, 11–12, Abb. 1; Himmelmann 2000, 137–138, Abb. 1–3.

zu einem immer wiederkehrenden Bestandteil ihrer Ikonographie wurde: die entblößte Schulter trägt die Andeutung möglicher weiterer Entblößung mit sich; die jungfräuliche Göttin Artemis hingegen, in der Darstellung des Parthenonfrieses direkt hinter Aphrodite sitzend, hat das Gewand ergriffen und verhindert ein Herabgleiten, was u.a. als Zeichen ihrer Keuschheit und körperlichen Unzugänglichkeit zu verstehen ist<sup>279</sup>.

Die Bedeutung der Entblößung für die Interpretation einer Frau als aphrodisisches, begehrenswertes bzw. begehbares Wesen spiegelt sich zudem in der Version der mythischen Erzählung von Aktaion, der die unbekleidete Artemis beim Bad entdeckt, diese durch ihre Unbekleidetheit als begehrbare Frau begreift und wegen dieser Grenzüberschreitung von ihr bestraft wird<sup>280</sup>. Die Darstellung der badenden oder überraschten Artemis orientiert sich bis in die römische Zeit hinein an Darstellungen der Aphrodite<sup>281</sup>. Das von der Schulter herabgeglittene Gewand und/oder die entblößte Brust gefangener Barbarinnen oder von weiblichen Allegorien besiegtter Länder kann als deutliches Zeichen ihrer Wahrnehmung als erotische, begehrbare Wesen in der Tradition einer entblößten Aphrodite gesehen werden, zeigt aber auch deren für die siegreichen römischen Soldaten physisch greifbare Weiblichkeit bzw. im größeren Rahmen die für die römische Gesellschaft erreichbare Verlockung des Sieges, die schlussendlich auch in Gestalt der siegeschreibenden Victoria auf den Säulen begegnet.

Ein weiteres, den Sieg thematisierendes Motiv ist das Stoßen einer Lanze in die Erde oder das Halten einer Lanze mit der Spitze nach unten, das die im Zusammenhang mit der Komposition der Schlachtszenen angesprochene Betonung der Abwärtsbewegung als Motiv der Überlegenheit komprimiert<sup>282</sup>. Dieses Motiv ist auf den Reliefs dem Kaiser zugeschrieben und ist z.B. in Szene 25 der Trajanssäule, Szenen 3, 7, und 78 der Marcussäule zu finden<sup>283</sup>. Es begegnet ebenfalls auf Münzen<sup>284</sup>.

## 5.8 Gewalt

Im Fall der römischen Reliefs ist die Rollenverteilung von Gewalt ausübenden und Gewalt erleidenden Personen festgelegt: römische Soldaten werden in verschiedenen Stadien des Verletzens und Tötens dargestellt, während die Angriffe bzw. Abwehrversuche ihrer Gegner erfolglos bleiben oder

<sup>279</sup> Meyer 2015, 82–83.

<sup>280</sup> Die Überlieferungen zusammenfassend: Grassinger 1999, 103ff.

<sup>281</sup> Meyer 2015, 87ff.

<sup>282</sup> Zu diesem Motiv ausführlich Hafner 1978, 235–250 mit Abb. 7–13; Settis 1988, 142; Faust 2012, 41.

<sup>283</sup> Auf Paneel II des Severusbogens hielt vermutlich ein Oberbefehlshaber eine Lanze mit der Spitze nach unten bereit, um sie in die Erde zu stoßen.

<sup>284</sup> z.B. RIC I (second edition) Augustus 351; RIC Trajan 162 bzw. RIC Trajan 204.

diese in den verschiedenen Stadien der Verwundung bis hin zum bereits eingetretenen Tod zu sehen sind. Mit der Präsentation von Kopftrophäen im Rahmen der Schlachtszene 24 auf der Trajanssäule (**Abb. 2**) und dem großen Trajanischen Fries (**Abb. 7**) gehen die Darstellungen über die Abbildung von Gewalt innerhalb einer akuten, situativ notwendigen Kampfhandlung hinaus. Auch außerhalb von Schlachten begegnen auf der Trajanssäule und der Marcussäule mit Darstellungen von Massenhinrichtungen<sup>285</sup>, dem Töten von Frauen des Gegners<sup>286</sup> und Folter<sup>287</sup> weitere Beispiele für ausgeübte physische Gewalt.

Da die dargestellten Gewalttaten Teil des Bildprogramms öffentlicher Monumente sind, ist davon auszugehen, dass es sich bei dem gesamten Inhalt ihrer Darstellungen um akzeptiertes Geschehen im Sinne von etablierten Bildmustern handelt. Ein Infragestellen oder ein Diskurs in Hinsicht auf die verwendeten Motive war sicher nicht Sinn und Zweck der Denkmäler, sondern eine Dokumentation der bestehenden Weltordnung. Dies gilt auch für die Darstellungen des Tötens von feindlichen Völkern auf den Kaisersäulen, sei es vor, während oder nach einer Schlacht. Die Frage nach einer subjektiven Konnotation der verwendeten Motive bzw. deren Wirkung auf einen antiken römischen Betrachter kann nicht abschließend beantwortet werden, da es keine Quellen über eine Beurteilung eines Bildwerkes durch einen Betrachter gibt bzw. keine solche erhalten ist.

Die ostentative Zurschaustellung solcher Gewalt auf den Schlachtenreliefs der römischen Kaiserzeit scheint aus heutiger Sicht befremdlich, insbesondere dann, wenn es sich bei den Medien um Staatsdenkmäler und nicht um Objekte der Privatkunst handelt, die einen begrenzten, nicht-öffentlichen Betrachterkreis adressierten<sup>288</sup>. Dies ist jedoch vermutlich dem divergierenden Empfinden von oder Verständnis für Gewalt und der resultierenden Beurteilung der Darstellung geschuldet, mit dem ein „antiker“ Betrachter die Bildwerke rezipiert haben muss<sup>289</sup>. Zudem ist jede Beurteilung von Gewalt als angebracht, akzeptabel oder „gewalttätig“ (also als transgressiv, über ein akzeptables Maß

---

<sup>285</sup> Marcussäule Szene 61. Besonders interessant ist in dieser Szene die Identität der ausführenden Henker, die sich weder durch ihre Kleidung noch durch ihre Physiognomie von den Opfern der Hinrichtung unterscheiden. Hölscher führt diese Darstellung als Beispiel dazu heran, dass in römischen Darstellungen des Tötens von Feinden neben deren physischer Vernichtung auch die Aberkennung bzw. Umkehrung der eigenen Werte in deren Figuren verdeutlicht wird; die Erniedrigung des Feindes zeigt die Würde des „Eigenen“ (Hölscher 2003, 12).

<sup>286</sup> Marcussäule Szene 79.

<sup>287</sup> Trajanssäule Szene 45. Auch hier ist die Identität der Ausführenden hervorzuheben, da es sich um Frauen handelt, die gefangene Daker mit Fackeln malträtieren (zur möglichen Volkszugehörigkeit der Frauen zusammenfassend Dillon 2006, 263ff.).

<sup>288</sup> Zu möglichen Gründen dazu, warum diese Darstellungen befremdlich erscheinen, s. **Kapitel 13.4**.

<sup>289</sup> Das Phänomen der von Gewalt bzw. gewalttätigen Darstellungen in Wort und Bild geprägten (nicht nur römischen) Antike wurde bereits eingehend untersucht (Rohmann 2006; Fuchs 2009a; Jacobs 2009; Krause 2009; Müller-Wollermann 2009; Muth 2009; Pirson 2009; Rohmann 2009; Zimmermann 2009a; Zimmermann 2009c; Zimmermann 2013, insb. 238–277).

hinausgehend), sowie das Empfinden von Mitleid mit den Opfern und die daraus resultierende Beurteilung des Gewalt Ausübenden eng an den kulturellen Kontext gebunden, aus dem der Betrachter stammt.

Mitleid mit Opfern von Gewalt im Sinne eines Mit-Leidens und einer Identifikation mit dem Opfer, das zu einer Beurteilung der Tat als gewalttätig führt, wird, wie Andreas Fuchs in Bezug auf die Frage nach der Grausamkeit der Assyrer darlegte, mit Mitgliedern der eigenen Gruppe empfunden, der auch der Betrachter selbst angehört. Es bleibe aus, „wenn von Seiten dazu berufener, legitimer Institutionen Übeltätern oder Feinden Leid zugefügt wird...“<sup>290</sup>. Die Identität und der Status eines Opfers von Gewalt scheint in der römischen Antike ein maßgeblicher Faktor für die Beurteilung der Tat durch die Autoren gewesen zu sein. Wie ein von Dirk Rohmann untersuchtes Beispiel für eine bei Seneca berichtete Gewalttat des Caligula zeigt, lag die Besonderheit der Handlung, wegen derer diese von Seneca als grausam beurteilt wurde, nicht vorwiegend in der Handlung selbst oder deren prinzipieller Brutalität – der Folterung und Hinrichtung von Personen – sondern in der Unverhältnismäßigkeit zwischen der ausgeübten Gewalt und dem sozialen Status der Opfer, bei denen es sich um Senatoren und Ritter handelte<sup>291</sup>.

Die Beschreibung der Tat Caligulas ist zudem im Kontext seiner Konstruktion als „schlechter“ Kaiser zu verstehen, für die neben den Topoi sexueller Perversion und Geisteskrankheit, dem „Cäsarenwahn“, auch der Topos der Grausamkeit zur Ausgrenzung allzu unkonformer Herrscher aus den Reihen der Senatsaristokratie, zu der der Kaiser gehörte, häufig verwendet wurde<sup>292</sup>. Insbesondere die Grausamkeit, die sich wie in dem für Caligula erwähnten Beispiel in dem inakzeptablen Umgang mit den senatorischen Standesgenossen äußern konnte, stellte ein traditionelles Markenzeichen<sup>293</sup> eines „schlechten“ Kaisers dar, das als Symptom einer zugrundeliegenden charakterlichen Verkommenheit verstanden wurde.

Die Opfer der Gewalt in den Darstellungen der römischen Reliefs sind zum einen die erklärten Feinde Roms, gegen die der Kaiser vorgeht und sich dadurch als „guter“ Kaiser präsentiert. Auch sind die Barbaren durch zahlreiche Motive als so nicht-römisch (bzw. unromanisiert) charakterisiert, dass diese Opfer der Gewalt eindeutig nicht der Gruppe des Betrachters, eines Mitglieds der römischen Gesellschaft, zugeordnet werden können und daher auch keinerlei sozialen Status innerhalb der

---

<sup>290</sup> Fuchs 2009a, 112–113.

<sup>291</sup> Rohmann 2009, 277ff. Wie Nguyen darlegt, hing auch die Beurteilung einer Vergewaltigung (für die es keinen Begriff gab, dem die heutige, in westlichen Ländern geltende Definition eines sexuellen Übergriffs hinterlegt war) als solche und die Einleitung möglicher Konsequenzen von dem sozialen Status des Opfers ab (Nguyen 2006, 76).

<sup>292</sup> Sommer 2004, 95–96; Witschel 2006, insb. 94.

<sup>293</sup> Sommer 2004, 101.

römischen Gesellschaft besitzen, der verletzt werden könnte. Die Regeln, nach denen eine Tat als grausam bzw. als unrechtmäßig ausgeübt beurteilt werden könnte, finden daher im Fall der Behandlung der Barbaren keine Anwendung.

Für das weitergehende Verständnis römischer Gewaltdarstellungen ist zudem ein Blick auf die Darstellungen der griechischen Antike hilfreich. Susanne Muth stellte bei ihrer Untersuchung attischer „Gewaltbilder“ des 6. und 5. Jahrhunderts v. Chr. fest, dass diese – im Unterschied zu heutigen Gewaltdarstellungen z.B. im Film – Gewalt nicht wertend charakterisieren und die Parteinahme des Zuschauers für Sieger oder Unterlegenen nicht steuern, sondern „den Tatbestand der Auseinandersetzung und des Kräftemessens“ beschreiben<sup>294</sup>; Ziel der Darstellung sei es, die Qualitäten des Siegers aufzuzeigen, wobei das Ausmaß von dessen Überlegenheit durch die Reaktion des Opfers aufgezeigt werde. In welcher Hinsicht sich der Sieger besonders auszeichne, gehe aus der Charakteristik der Darstellung des Opfers hervor: ist dieses vollkommen wehrlos, verweise dies auf die kraftvolle Überlegenheit des Siegers; ist das Opfer durch Anzeichen von Gegenwehr gekennzeichnet, ließe dies wiederum auf die Tapferkeit des Siegers, der sich der Bedrohung erfolgreich zu erwehren weiß, schließen. Zu einem ähnlichen Schluss kommt Zimmermann in Bezug auf die Beschreibung der blutigen Kämpfe bei Homer: „Ihr Zweck ist es, die Qualität des Helden zu unterstreichen. Indem die brutale Wirkung seiner Waffen offensichtlich wird, zeigt sich umgekehrt, in welcher Gefahr er selbst schwebt und welche Todesbereitschaft ihn auszeichnet“<sup>295</sup>.

Zum Verständnis der Gewaltdarstellungen auf römischen Bildwerken ist des Weiteren die Tradition der „tragischen“ Geschichtsschreibung des Hellenismus von Bedeutung<sup>296</sup>. Im Rahmen der Untersuchung von Siegesdenkmälern der späten Republik bezeichnet Hölscher diejenigen unter den Historienbildern, welche die Todesumstände besiegtter Feinde zeigten und somit spektakulären und sensationellen Charakter hatten, als Darstellungen „von Geschichte, die auf Pathos und individuelle Dramatik ausgerichtet ist und dabei vor allem auch Schicksal und Leid der Unterlegenen vor Augen führt“<sup>297</sup> – auch Aristoteles beurteilte die Darstellung von qualvollen Handlungen und schweren Leiden als wichtigstes Mittel zum Erzeugen von Pathos<sup>298</sup>. Diese Intention lag nach Hölscher auch Bildwerken von unterliegenden, leidenden und sterbenden Feinden, wie etwa den Figuren des kleinen und großen attalischen Weihgeschenks, der Laokoongruppe oder den Niobiden zugrunde, die hierdurch

---

<sup>294</sup> Paraphrasiert aus Muth 2006, 281 bzw. 284ff.

<sup>295</sup> Zimmermann 2009b, 163 mit Verweis auf van Wees 2009, 51–52.

<sup>296</sup> Hölscher 1987, 24. Zur „tragischen“ Geschichtsschreibung s. Zegers 1959; Strasburger 1966.

<sup>297</sup> Hölscher 1980b, 354–355.

<sup>298</sup> Arist. Poet., 1452b.

die Tradition der „tragischen“ Geschichtsschreibung im Bild fortführten<sup>299</sup>, „deren Ziel es war, die menschlichen Implikationen der geschichtlichen Vorgänge ins Bewusstsein zu bringen und damit eine dem Geschehen angemessene Wirkung beim Leser zu erreichen“<sup>300</sup>. Geschichte sollte erlebbar sein, die Beschreibung der Vorgänge „Pathos wecken, Erschrecken und Zorn, Furcht und Mitleid erregen“<sup>301</sup>. In diesem Rahmen dürften auch die dramatischen Darstellungen der Tode im Alexandermosaik (**Abb. 4**) zu interpretieren sein, wobei das Pathos durch die Darstellung des Todes durch die eigenen Mitstreiter, wie es bei dem vom Wagen des Dareios überrollten Perser der Fall ist, noch gesteigert wird<sup>302</sup>.

Neben den literarischen Darstellungen fokussierten auch die Bildwerke das Schicksal des Opfers und zielten auf eine intensive Auseinandersetzung und Anteilnahme des Betrachters mit dessen Leiden ab; eine Übernahme der Perspektive des Opfers und eine damit einhergehende Anklage des Verursachers dieses Leidens waren jedoch nicht intendiert. Im Gegenteil: die Stellung der Sieger blutiger Auseinandersetzungen wurde durch derartige Darstellungen nicht nur nicht in Frage gestellt, sondern verdeutlichte und verherrlichte ihre Macht, die aus der Unmittelbarkeit von Ursache und Wirkung hervorging. Die Sieger, wie etwa Aemilius Paullus, Attalos I, Attalos II oder die strafenden Götter, mussten hierfür nicht einmal unbedingt Teil der Bildwerke sein, sondern konnten aus dem Kontext der Aufstellung hervorgehen<sup>303</sup>. Gerade ausbleibende Darstellung oder Ferne des Siegers ermöglichte laut Hölscher eine starke emotionale Anteilnahme am Schicksal der Betroffenen, ohne dass dadurch „der Glanz des Siegers“ beeinträchtigt wurde:

Durch die Distanz zwischen traditionellen Göttern und Menschen entstand ein Freiraum, in dem menschliches Schicksal und Leiden mit pathetischer Anteilnahme geschildert werden konnte, ohne den Göttern zu nahe zu treten. Der Mensch blieb mit seinem Schicksal allein, die Gottheit war nicht in Sichtweite<sup>304</sup>.

Jede Auflehnung gegen eine solche Macht musste zwangsläufig in einer drastischen Bestrafung resultieren. In den Bildern von im Kampf hoffnungslos unterlegenen Feinden, von Hinrichtungen und Gewaltanwendungen an den Frauen des besiegten Feindes, aber auch in der Darstellung des Selbstmordes des Decebalus oder des Massenselbstmordes der Daker auf der Trajanssäule, kurz, den expliziten Ausführungen erlittenen Schicksals in den römischen Reliefs scheint die Tradition des

<sup>299</sup> Hölscher 1985, 130.

<sup>300</sup> Hölscher 1980b, 354.

<sup>301</sup> Hölscher 1985, 130.

<sup>302</sup> Wie Hölscher 1987, 25 Anm. 57 erwähnt, war auch schon in dem Gemälde der Marathonschlacht in der Stoa Poikile dargestellt, wie sich die Perser bei der Flucht gegenseitig in die Sümpfe stießen (berichtet von Paus., 1, 15, 3).

<sup>303</sup> Hölscher 1985, 134.

<sup>304</sup> Hölscher 1985, 133 in Bezug auf Darstellungen, wie z.B. die Laokoongruppe.

Eindrucks von absoluter Macht aus dem Bild absoluter Unterlegenheit und zudem der „tragischen“ Geschichtsschreibung bzw. ihrer Umsetzung im Bildnis anzuklingen: „Das jammervolle Leid des Gegner steigert nur die Größe des Kaisers“<sup>305</sup>. Auch wenn „tragische“ Geschichtsschreibung und politische Denkmäler unterschiedliche Funktionen und Absichten haben mögen und sich ohne erkennbaren direkten Einfluss aufeinander entwickelten, zielen dennoch beide Formen durch ähnliche Mittel und Motive auf einen emotionalen Wirkungsimpuls<sup>306</sup>. Zwar ist der Sieger bzw. der unmittelbare Auslöser der Notsituation der Feinde durch die Figuren römischer Soldaten, oder, wie z.B. im Fall des großen Trajanischen Frieses, des Kaisers, Teil der Darstellungen, der Fokus auf der Verdeutlichung des Leidens und der Misere der Unterlegenen scheint jedoch unverändert bestehen geblieben zu sein.

Es ist grundsätzlich denkbar, dass Darstellungen des nicht selbst aktiv an der Schlacht teilnehmenden Feldherrn, wie es bei den Darstellungen Trajans und Marc Aurels auf den Kaisersäulen sowie dem über das Schlachtfeld „schwebenden“ Feldherrn auf dem Sarkophag Ludovisi (**Abb. 13**) der Fall ist, nicht nur der Gedanke des Siegers als planendem und koordinierendem Schlachtenlenker zugrunde liegt, sondern auch der Aspekt eines gottgleich entfernten, nicht direkt beteiligten und dennoch gnadenlos zuschlagenden Herrschers innewohnt, dessen Macht als Repräsentant staatlicher Ordnung gerade durch die räumliche Distanz zum Opfer verdeutlicht wird, wie es Hölscher u.a. für die Figuren der attalischen Weihgeschenke, die Laokoongruppe oder die Niobiden beschrieben hat<sup>307</sup>.

### 5.9 Das Motivspektrum der Hauptfigur

Während einige Motive und Stilmittel den römischen Soldaten bzw. ihren Feinden zugeordnet sind, gibt es weitere Charakteristika, die vorwiegend bei einer bestimmten Figur zu finden sind und die diese dadurch besonders hervorheben. In den Staatsreliefs ist diese Hauptfigur der Kaiser, in den Darstellungen der Schlachtensarkophage ein Feldherr<sup>308</sup>.

Mit zunehmender Höhe der Darstellungen auf der Trajanssäule und der Marcussäule bzw. der Höhe der Anbringung der Reliefs auf dem Severusbogen verringert sich die Möglichkeit des Betrachters, kleinteilige Details zu erkennen. Die Betonung der kaiserlichen Figur erfolgt vermutlich aufgrund dieser Tatsache weniger durch Detailreichtum in der Ausstattung, sondern verstärkt durch kompositorische Mittel. So sind Trajan auf der Trajanssäule, Marc Aurel auf der Marcussäule und

---

<sup>305</sup> Hölscher 1987, 30.

<sup>306</sup> Paraphrasiert aus Hölscher 1987, 28–29.

<sup>307</sup> Hölscher 1985, 130.

<sup>308</sup> Zur Darstellung des Sarkophagbesitzers in der Hauptfigur der Sarkophage unter dem Aspekt der Angleichung an Heldebildnisse s. Maderna 2015.

Septimius Severus auf dem Severusbogen<sup>309</sup> durch die Darstellung in im Verhältnis zu anderen Figuren exponierter, erhöhter Position hervorgehoben: der Kaiser steht häufig auf einem kleinen Hügel oder einem Gebäudevorsprung und befindet sich dadurch oberhalb seiner Untergebenen.

Darüber hinaus ist die Figur des Kaisers auf den genannten Bildwerken diejenige, die nicht oder nur geringfügig von anderen Figuren überdeckt wird und sich so von der Masse der anderen Figuren abhebt; befinden sich Figuren auf derselben Höhe wie der Kaiser, so überdeckt dieser sie, so dass er sich immer im Vordergrund der Darstellung oder an der „Spitze“ seiner Leute befindet. Ausnahmen sind Szenen, in denen der Kaiser im (oberen) Bildhintergrund wirkt, während im vorderen (unteren) Bildfeld eine weitere Handlung erfolgt – wie z.B. das Vorbereiten der Kavallerie in Szene 24 der Trajanssäule (**Abb. 1** und **2**) – oder in denen der Kaiser durch die Körper ihm zu Füßen stehender Zuhörer im Rahmen einer *adlocutio* verdeckt wird. In Fällen einer Überscheidung der kaiserlichen Figur durch andere Figuren erfolgt diese jedoch nur bis auf die Höhe der Knie oder maximal bis auf den mittleren Oberschenkel; der gesamte Oberkörper und die Arme werden nicht überdeckt.

Doch nicht nur der Raum zwischen Betrachter und Kaiser ist durch dessen nicht oder nur wenig überdeckte Darstellung seines Körpers frei. Auch in dem Raum, der aus der Perspektive seiner Figur aus „vorne“ ist, befinden sich häufig keine Figuren. In Szenen mit umgebender hoher „Personendichte“ kann zusätzlich eine nach vorn gestreckte Hand des Kaisers auf den ihm zur Verfügung stehenden Handlungsspielraum hinweisen<sup>310</sup>.

In vielen Fällen befindet sich der Kaiser zudem in der Mittelachse einer Szene, wird durch Bewegungs- oder Blickrichtung der ihn umgebenden Figuren als Mittelpunkt des Geschehens gekennzeichnet und/oder ist durch die relative Größe seiner Figur hervorgehoben. Die stete Präsenz des Kaisers wird insbesondere bei den fortlaufenden, sich um die Säule windenden Reliefs durch die Wiederholung von seiner Figur gewährleistet. So ist z.B. Trajan auf der Trajanssäule so häufig zu sehen (insgesamt 59 Mal), dass der Betrachter ihn und sein Wirken nie aus den Augen verliert. Er wurde von Brilliant daher treffend als „Master of Events“ bezeichnet<sup>311</sup>.

In den Darstellungen der Trajanssäule, der Marcussäule und des Severusbogens nimmt der Kaiser jedoch, wie es wohl auch in der historischen Realität vermutlich überwiegend der Fall war<sup>312</sup>, nicht aktiv an den Schlachten teil, sondern agiert im Hintergrund. Auf diesen Bildwerken stehen nicht

<sup>309</sup> Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne ([arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)).

<sup>310</sup> Zur Bedeutung des verfügbaren Raumes für die Wirkung einer Figur s. auch **Exkurs 2: Die Wechselwirkung von Bildraum und Figur**.

<sup>311</sup> Brilliant 1984, 102.

<sup>312</sup> Zum literarischen Topos des „Feldherrn an vorderster Front“ s. Gerlinger 2008, 36.

nur in den Schlachtszenen das erfolgreiche Vorgehen des römischen Heeres und die dadurch verursachte Unterlegenheit der Feinde im Zentrum der Darstellung.

Als Relief der Staatskunst stellt die Darstellung Trajans auf dem großen Trajanischen Fries eine Ausnahme dar, da dort der Kaiser inmitten des dichtesten Schlachtgetümmels und an „vorderster Front“ kämpfend zu sehen ist. Auf den Schlachtensarkophagen hingegen ist die Darstellung einer zentral dargestellten Hauptfigur, die sich inmitten der Schlacht befindet, so üblich, dass ihr Fehlen, wie z.B. auf einem Sarkophag mit Amazonomachie von ca. 140–150 n. Chr.<sup>313</sup> oder einem Sarkophag aus dem 2. Jahrhundert n. Chr.<sup>314</sup>, eher eine Ausnahme darstellt. Im Folgenden soll am Beispiel der Figur Trajans in der Schlachtszene des großen Trajanischen Frieses dargelegt werden, durch welche kompositorischen Strategien und inhaltliche Merkmale dieser als Hauptfigur erkennbar ist.

In der Schlachtszene des Frieses ist die Figur des Kaisers (Platte V, **Abb. 7**) durch die auch auf den Kaisersäulen und den Paneelen des Severusbogens beobachteten Mittel hervorgehoben: Trajan wird durch keine andere Figur oder Gegenstand, wie z.B. einen Schild, verdeckt, und auch der Großteil des Pferdes ist vollständig sichtbar. Seine Figur wird hierdurch als Hauptfigur der Darstellung ausgewiesen<sup>315</sup>. Darüber hinaus (und hierin ähnelt die Darstellung Trajans auf dem großen Trajanischen Fries den Darstellungen der Sarkophagbesitzer auf den Schlachtsarkophagen sowie, wie bereits eingangs erwähnt, auch einigen Darstellungen anderer Inhalte auf der Trajanssäule) befindet er sich etwa in der kompositorischen Mitte der vorliegenden Schlachtszene<sup>316</sup>. Die durch die Positionierung und Sichtbarkeit hervorgehobene Figur Trajans und seines Pferdes war vermutlich durch die leider verlorene Farbgebung noch weiter betont.

Des Weiteren ist Trajan durch mehrere ikonographische Merkmale von den ihn umgebenden Figuren zu unterscheiden: Der Kaiser ist als einziger Angehöriger der römischen Armee ohne Helm dargestellt; dieser wird vermutlich von dem direkt rechts seiner Figur befindlichen Soldaten in der Hand gehalten. Des Weiteren ist er durch ein weit nach oben und hinten flatterndes *paludamentum*, einen verzierten Muskelpanzer mit *cingulum*, sowie durch das Tragen von (Löwen-?)Fellstiefeln gekennzeichnet; auch die Schabracke aus Raubtierfell, die gestutzte Mähne und die geflochtenen Zügel des Pferdes sind auf diesem Relief einzigartig.

---

<sup>313</sup> La Rocca/Parisi/Lo Monaco 2012, 168 Abb. II. 2.

<sup>314</sup> Andreae 1968/1969, 154 Abb. 5.

<sup>315</sup> Die Sichtbarkeit einer Figur, bewirkt durch deren Darstellung ohne Überschneidung, ist ein häufig zu beobachtendes Mittel der antiken Kunst, um diese als Hauptperson zu charakterisieren. Vgl. Lehmann-Hartleben 1926, 15 mit weiteren Beispielen.

<sup>316</sup> Zu dem Typus des in der Mitte der Schlacht reitenden Feldherrn und den Darstellungen auf römischen Sarkophagen s. Andreae 1956a, 72ff.

Die Figur Trajans fällt neben seiner zentralen, kaum überschrittenen Darstellung jedoch vor allem durch den unmittelbaren Szenenzusammenhang auf, in den seine Figur eingebunden ist: er setzt mit einem Pferd über einen am Boden zusammensinkenden Feind hinweg und greift währenddessen einen weiteren, auf die Knie sinkenden Feind mit einer (leider verlorenen) Lanze an. Die Gruppe aus Reiter/Pferd und überrittenem Feind könnte auch aus dem Bildzusammenhang herausgenommen als Darstellung für Überlegenheit bzw. Unterlegenheit verstanden werden und begegnet auf zahlreichen anderen Bildwerken<sup>317</sup>.

Die aus dem umgebenden Schlachtgetümmel hervorgehobene Verbindung von Reiter und Pferd, insbesondere der große, nur im hinteren Bereich verdeckte Körper des Tieres, weist also den Betrachter explizit auf die Figur des Kaisers hin. Die von Pferd und Reiter in Anspruch genommene Fläche des Raumes verdeutlicht somit ebenfalls die Bedeutung seiner Person. Die unmittelbare Sicht auf Kaiser und Pferd und die dadurch klar erkennbare Bewegung machen seine Handlung darüber hinaus nachvollziehbar und seine Figur leicht entzifferbar, während die Feinde in ungeordneten, stark überschrittenen Bewegungen gehalten, daher weniger schnell erfassbar und ihre Handlungen schwerer nachvollziehbar sind. Die sich gegenseitig beeinflussenden und steigernden Stilmittel zur Hervorhebung von Figuren sind auch in den Schlachtendarstellungen der Trajanssäule und der Marcussäule zu finden: die bessere Sichtbarkeit der römischen Truppen wird dort durch die klar verständliche, in manchen Fällen geometrisch angeordnete Struktur und Staffelung erreicht, die den ungeordneten und daher schwerer nachzuvollziehenden Bewegungen ihrer Feinde gegenübergestellt wird. Auch dominieren die Figuren der Soldaten durch ihre im Verhältnis zu den einzelnen Figuren der Barbaren raumgreifender gestalteten Gruppen die Bildfläche.

Die gestutzte Mähne des Pferdes ist bei keinem anderen Tier der Darstellung zu sehen und verweist einerseits auf die Einzigartigkeit des Reiters, andererseits offenbart und betont sie die gleichmäßig geschwungene Linie des Pferdehalses, der sich hierdurch deutlich vor dem Hintergrund manifestiert. Wie bedeutend neben der besonderen Ausstattung und der Darstellung des zur Verfügung stehenden Raumes die klar begrenzte Außenlinie von Trajan und seinem Pferd für die Betonung seiner Figur sind, ergibt sich aus dem direkten Vergleich dieser beiden Figuren mit der in ähnlicher Haltung und Handlung dargestellten Gruppe eines Kavalleristen und seines Pferdes auf Platte II (**Abb. 5**).

Trajans Ausstattung in der Schlachtszene – *paludamentum*, Muskelpanzer, Feldherrnbinde und Fellstiefel – sind auch bei seiner Figur in der *adventus*-Szene auf Platte I zu finden, in der Trajan von

---

<sup>317</sup> S. oben **Kapitel 5.7**.

Honos und Virtus empfangen und von Victoria bekrönt wird (**Abb. 5**)<sup>318</sup>. Signifikanterweise tragen auch Honos und Virtus in dieser Darstellung Fellstiefel. *Adventus*-Szene und Schlachtszene stehen durch die Ausstattung Trajans in wechselseitigem Bezug, während die Fellstiefel zugleich Trajans Erscheinung überhöhen und diesen in göttliche Nähe rücken<sup>319</sup>.

Die Raubkatzendecke seines Pferdes ist bereits in der Darstellung des Alexandermosaiks zu finden (**Abb. 4**)<sup>320</sup>. Dem Zusammenspiel von Reiter und Pferd kommt in diesem Zusammenhang ebenfalls eine bedeutsame Rolle zu: es verweist nicht nur auf die Fähigkeiten des Reiters, der aufgrund seiner hervorragenden Ausbildung und seines Könnens in der Lage ist, das Tier inmitten eines dichten Kampfgetümmels zu lenken, sondern auch auf den Aspekt der Überlegenheit des Reiters und seiner *ratio* gegenüber der grundlegenden Wildnatur eines Tieres, die auch in Form der bereits erwähnten Fellstiefel und der Raubtierdecke anklingt. Reiter und Pferd sind somit auch Ausdruck des Sieges der *ratio* über die Unzivilisiertheit der Barbaren, die ebenfalls im Bereich des naturhaft Wilden verortet waren. Dementsprechend gelingt es auch den Feinden Trajans nicht, ihre Pferde zu beherrschen. Der dynamisch nach oben ausschwingende Feldherrnmantel verdeutlicht nicht nur die Geschwindigkeit, mit der Trajan auf seinem Pferd heransprengt; er umgibt seinen Kopf „nimbusartig“<sup>321</sup> und bildet somit auch den Hintergrund, vor dem das in Portraitzügen gestaltete Gesicht deutlich hervortritt<sup>322</sup>. Die auf den römischen Bildwerken dargestellten Helme im Umfeld der helmlosen Hauptfigur sind ein Hinweis auf die absichtsvolle Enthüllung der spezifischen Person durch den ausführenden oder konzipierenden Künstler. In der Darstellung des Präsentierens des Gesichtes können inhaltliche Rückbezüge zu antiken Darstellungen hergestellt werden. So erscheint z.B. Trajan auf dem großen Trajanischen Fries inmitten der Schlacht zwar selbst ohne Helm, doch wird dieser in der Abbildung

---

<sup>318</sup> Zur Identifikation der Gottheiten s. **S. 71**.

<sup>319</sup> Weitere Träger dieser Stiefel auf anderen Bildwerken sind Mars, der Genius Populi Romani, Roma (s. die Darstellungen auf dem Trajansbogen in Benevent; vgl. Goette 1988, 403–409). Auch der Feldherr auf dem Sarkophag Portonaccio trägt diese Stiefel. Zur Verwendung der Fellstiefel, bei denen es sich vermutlich um die literarisch belegten *mullei* handelt (Goette 1988, 413–414; 444–447), s. Leander Touati 1987, 41. 63.

<sup>320</sup> Vgl. Faust 2012, 27. Sowohl auf dem Sarkophag Portonaccio als auch auf dem Sarkophag Ludovisi gehört dieses Merkmal zu der Ausstattung des Pferdes des Feldherrn. Eine Auflistung von Schlachtsarkophagen, auf denen das Pferd der Hauptfigur eine Schabracke aus dem Fell einer Raubkatze – Andraea identifiziert dieses als Panther – trägt, ist bei Andraea 1956a, 98 Anm. 270 zu finden. Das Pferd Trajans in Metope 28 des Tropaeum Traiani trägt ein mit einem Raubtierkopf verziertes Brustgeschirr (vgl. Florescu 1965, 444 Abb. 206. 490–491.). Eine Schabracke aus Raubkatzenfell ist als Rangabzeichen eines römischen Feldherrn zu verstehen. Raubkatzenschabracken können jedoch auch als Attribut von Amazonen (z.B. auf einem stadtrömischen Amazonensarkophag im Museo Capitonini, vgl. Gabelmann 1996, 23–24) und von Barbaren aus dem Orient vorkommen, so z.B. auf dem Partherdenkmal von Ephesus (vgl. Landskron 2001, 126–127; Landskron 2006, 145) sowie auf einem Elfenbeinfries aus Ephesos (Dawid 2003, 26 Taf. 11, 33. 35). Zu dem Raubkatzenfell als Ausstattungsmerkmal und der möglichen persischen Beeinflussung des Motivs s. Gabelmann 1996, 19–23. Zum Raubkatzenfell Alexanders im Alexandermosaik (**Abb. 4**) s. **Anm. 72**.

<sup>321</sup> Zur Darstellung des aufgeblähten Mantels s. Philipp 1991, 17 und Anm. 59.

<sup>322</sup> So auch Faust 2012, 25.

direkt neben seiner Figur von einem Soldaten getragen<sup>323</sup>. Die gesonderte Inszenierung von Figur und Helm ist auch auf weiteren Bildwerken zu finden, so z.B. bereits im Alexandermosaik<sup>324</sup>, aber auch auf Medaillons des Lucius Verus<sup>325</sup> und dem Sarkophag Pamphili<sup>326</sup>. Die Darstellung auf dem Sarkophag Pamphili wiederum (dort wird der bereits behelmte Feldherr von der Personifikation der *Virtus* begleitet, wobei ein übergroß dargestellter Helm über der Abbildung beider Figuren schwebt) führte Schäfer zu der Vermutung, den Helm selbst als Motiv zur Verbildlichung der Tugend der *virtus* zu verstehen<sup>327</sup>.

In Anlehnung an Darstellungen der griechischen Klassik, welche z.B. die Epiphanie Athenas durch ihren nach oben geschobenen Helm verdeutlichen<sup>328</sup>, wurde die Barhäufigkeit Trajans im großen Trajanischen Fries als „Epiphanie“ Trajans bezeichnet<sup>329</sup>, der sich seinen Soldaten bzw. dem Betrachter offenbart, ohne jedoch auf den Helm als Sinnbild seiner *virtus* verzichten zu müssen. Das Abnehmen des Helmes durch einen militärischen Anführer als Ansporn für das Heer ist zudem literarisch überliefert: so beschreibt Tacitus, dass Germanicus in der Schlacht gegen Arminius seinen Kopfschutz abgenommen habe, um besser erkannt werden zu können<sup>330</sup>.

Das *paludamentum* war so eng mit der Sphäre des Militärs verbunden, dass das Tragen dieses Mantels innerhalb des *pomeriums* Roms nur bei besonderen Anlässen, wie z.B. im Rahmen eines Triumphes, erlaubt war<sup>331</sup>. Die Darstellung des *paludamentum* verweist somit in Zusammenhang mit den anderen Ausstattungsmerkmalen und dem kompositorischen Fokus auf die Figur Trajans auf dessen Eigenschaft als militärischem Oberbefehlshaber in der Schlacht.

Das Hochflattern des Mantels gibt den Blick auf den prächtigen Muskelpanzer Trajans frei, der ein weiteres Merkmal ist, durch das sich der Kaiser von den ihn umgebenden Figuren abhebt. Die ebenfalls sichtbar werdende Feldherrnbinde ist in den römischen Bildwerken nicht nur Bestandteil der Ikonographie des Feldherrn oder des Oberbefehlshabers; ist die Annahme, dass es sich bei den

<sup>323</sup> Ausführlich zum Motiv des vorgeführten Helmes Schäfer 1979, 363–370 und (diesen aufgreifend) Faust 2012, 23–24 mit weiteren Beispielen.

<sup>324</sup> Bei dem nicht mehr vollständig erhaltenen Objekt im Vordergrund des Alexandermosaiks handelt es sich höchstwahrscheinlich um Alexanders Helm (Hölscher 1973, 123–131; Schäfer 1979, 365).

<sup>325</sup> Schäfer 1979, 364–365 mit Anm. 45; 380 Abb. 13.

<sup>326</sup> Schäfer 1979, 367–368.

<sup>327</sup> Schäfer 1979, 363–370.

<sup>328</sup> Weitere Belege für die Darstellung des Helmes als Inbegriff militärischer Tapferkeit in klassischer Zeit bei Schäfer 1979, 366, 380 Abb. 14.

<sup>329</sup> Faust 2012, 24.

<sup>330</sup> Tac. Ann., 2, 21; ähnliches schreiben Diodor (Diod., 17, 83, 5, über Satibarzanes) und Appian (Appian bell. civ., 4, 135, über Lucius Cassius); vgl. Hölscher 1973, 130; Schäfer 1979, 365 und Faust 2012, 24, Anm. 150.

<sup>331</sup> Zum purpurnen *paludamentum* als Erkennungsmerkmal des Kaisers s. Niemeyer 1968, 53.

drei Fragmenten in der Villa Borghese um weitere Teile des Frieses handelt, zutreffend, so ist nicht nur Trajan auf dem (ursprünglichen) Friesmonument mit *cingulum* dargestellt, sondern ein auf einem der Bruchstücke<sup>332</sup> zu sehender *signifer* ebenfalls mit der Binde begürtet. Das Vorhandensein der Binde als Teil der Ausstattung Trajans wäre somit kein einzigartiges Merkmal innerhalb des Gesamtmonuments. Innerhalb der Schlachtdarstellung des Frieses liegt die Besonderheit des *cingulum*s in dessen Kombination mit den übrigen Ausstattungsteilen, insbesondere des Muskelpanzers. Es kann jedoch auch als Verweis auf das *cingulum* Alexanders auf dem Mosaik aus Pompei und damit implizit Trajan als dessen Nachfolger und erfolgreicher Feldherr verstanden werden.

Eine indirekte positive Konnotation erhält Trajan darüber hinaus durch seine Soldaten. Das gemeinsame Ausführen einer Aktion, das bereits im Rahmen der Motive der Schlachtszenen beschrieben wurde, erhält hier eine besondere Ausprägung und Bedeutungssteigerung durch die wechselseitige Interaktion zwischen Kaiser und Heer, welche die *concordia* und die *fides exercitus* verdeutlichen. Trajan ist in dieser Darstellung nicht nur Kopf und Lenker des Angriffs, sondern nimmt selbst aktiv und inmitten seiner Männer an den Kampfhandlungen teil und wird zum *exemplum* von *virtus*, die auch über das Tragen der Fellstiefel und den Helm kommuniziert wird. Er wirkt inmitten des Schlachtfeldes wie ein Motor, dessen Präsenz eine insbesondere durch den Wirbel visualisierte Dynamik in das Geschehen bringt. Seine Rolle als Anführer und seine kriegerische Energie ermöglichen es somit dem Heer, den Sieg zu erringen. Im Gegenzug stehen ihm seine Soldaten zur Seite, wobei jeder die ihm zugedachte Rolle – sei es Kavallerist, Infanterist oder Heeresmusiker – innerhalb der Gemeinschaft des Heeres erfüllt. Auch im Alexandermosaik (**Abb. 4**) erscheint, äquivalent zu der späteren Darstellung des Frieses, die Hauptfigur Alexander als *primus inter pares*, während Dareios als einsame Gestalt inmitten eines nicht funktionierenden Heeres gezeigt wird<sup>333</sup>. Hierin verbirgt sich ein weiteres Motiv, das sowohl auf dem Alexandermosaik als auch auf dem großen Trajanischen Fries zu sehen ist: die Feinde fungieren weder als Einheit, noch unterstützen sie sich gegenseitig, sondern behindern oder schaden sich in einer kritischen Situation untereinander. So führt die Flucht des Dareios dazu, dass zwei seiner Untergebenen unter den Rädern seines Wagens zu Schaden kommen, während die kopflose Flucht des Dakers auf dem großen Trajanischen Fries, der mit weit nach vorn gestrecktem Arm dem Ansturm des Kaisers zu entkommen versucht, einen Kameraden von dessen Pferd zu werfen scheint. Während in den Darstellungen der anderen im Rahmen dieser Arbeit

---

<sup>332</sup> Koeppel 1985, 182–185; Nr.10, Abb. 17 (Fig. 7).

<sup>333</sup> So auch Philipp 1991, 29. Die Betonung des großen Trajanischen Frieses liegt auf der Darstellung Trajans und seines inmitten seiner Soldaten errungenen Sieges. Auf die Darstellung eines Antagonisten, wie er durch die zwar vorhandene, jedoch stilistisch und inhaltlich deutlich entmachtete Figur des Decebalus in den Reliefs der Trajanssäule zu finden ist, wurde im großen Trajanischen Fries verzichtet.

untersuchten Reliefs die funktionale Einheit der römischen Soldaten dem „barbarischen“ Chaos gegenübergestellt wird, liegt hier ein Akzent auf der Gegenüberstellung der harmonischen Einheit Trajans und seiner Soldaten, die der Inhomogenität der Daker entgegengesetzt wird.

Auf allen untersuchten Schlachtenreliefs werden die römischen Soldaten durch zahlreiche Merkmale von ihren Feinden unterschieden, um dem Betrachter die schnelle Zuordnung der Figuren und das Erfassen des zu vermittelten Inhaltes zu erleichtern. Zudem sind alle Merkmale von Überlegenheit oder von Unterlegenheit zuordenbar bzw. mit positiver oder negativer Konnotation belegt, wobei sich die Merkmale der Über- oder Unterlegenheit und die Konnotation des jeweiligen Motivs gegenseitig beeinflussen. Der vermittelte Inhalt ist hierbei immer eindeutig: die kämpferischen Fähigkeiten, die Disziplin und der Zusammenhalt der Truppen sind perfekt, die Strategie optimal, der Sieg in der Schlacht ist selbstverständlich, zudem zivilisatorisch notwendig und schlussendlich auch zum Besten für die besiegten Völker. Ambivalenzen in den Darstellungen, die Kritik an den Geschehnissen anregen oder zu einem Hinterfragen derselben führen könnten, gibt es nicht.

Insbesondere die Darstellung individuellen Verhaltens wird vermieden. Dies gilt nicht nur für die römischen Soldaten, unter denen sich keiner durch eine bestimmte, individuelle Handlung, die so von keinem anderen Soldaten oder bei keiner anderen Gelegenheit bzw. Schlacht wiederholbar wäre, hervortut, sondern auch für den Kaiser selbst, der durch die Darstellungen beweist, dass er die an seine Position gestellten Erwartungen erfüllt, indem er dem gesellschaftlichen Konsens darüber, was einen „guten“ *princeps* ausmacht<sup>334</sup>, entspricht und dadurch Stabilität gewährleistet, und dass die Rolle des obersten militärischen Anführers mit ihm perfekt besetzt ist. Seelentag<sup>335</sup> führt als Gruppen, deren Akzeptanz des Kaisers für den Gewinn, Erhalt und Verlust seiner Herrschaft entscheidend war, den Senat, das Heer und die *plebs urbana* an, an die sich die untersuchten Staatsreliefs auch direkt wenden. Insbesondere in Darstellungen der *adlocutio* kommt der Kaiser dem Anspruch des Heeres, durch Momente der Kaisernähe dessen Ehrenstatus innerhalb des Akzeptanzsystems zu bestätigen, nach und bestätigt sich hierin in seiner Rolle als „guter“ *princeps*. Zu den Ansprüchen des Heeres gehörte laut Seelentag aber auch, dass der Kaiser als Anführer auftrat (im Unterschied zum Auftreten dem Senat gegenüber, das Gleichheit demonstrieren sollte) und seine Truppen in den Kampf zur „Ausdehnung der Grenzen und Kultivierung der Barbarenländer“<sup>336</sup> führte. Auch dies bestätigen die Figuren der Kaiser in den Staatsreliefs durch ihre Anwesenheit und das Erteilen von Anweisungen für den Kampf. Die Szenen der Trajanssäule z.B. summieren eine Vielzahl von Tugenden Trajans –

<sup>334</sup> Seelentag 2004, 18. Zu Trajan als *optimus princeps* s. Bennett 1997; Nünnerich-Asmus 2002; Seelentag 2016.

<sup>335</sup> Seelentag 2004, 18ff.

<sup>336</sup> Seelentag 2004, 28.

zur seiner militärischen *virtus* kommen in den anderen Szenenzusammenhängen u.a. seine *pietas*, *clementia*, *providentia* und *cura* hinzu – so dass die Säule die Bestandteile der kaiserlichen *imago* widerspiegelt und als bildliche *res gestae* den stadtrömischen Betrachter zur Bestätigung der Erfüllung seiner Erwartungen auffordert<sup>337</sup>. Diejenigen unter den Kaisern, die durch ihr allzu individuelles Verhalten die an sie gestellten Erwartungen nicht erfüllten und damit gegen die Spielregeln verstießen, wie etwa der „Künstler“ Nero, der *dominus et deus* Domitian oder der „Gladiator“ Commodus, wurden aus der Gemeinschaft der Senatsaristokratie ausgeschlossen<sup>338</sup>. Sie wurden im Rahmen der auf Schemata der Tyrannentopik zurückführbaren „Konstruktion des Bösen“ durch die antiken Autoren als Fremdkörper definiert und ausgegrenzt, indem sie als grausam, sexuell anormal und/oder als geisteskrank dargestellt wurden<sup>339</sup>.

Die Darstellung auf dem großen Trajanischen Fries unterscheidet sich zwar durch die aktive Teilnahme des Kaisers an der Schlacht und die Überhöhung seines Einsatzes signifikant von den Darstellungen der übrigen Staatsreliefs und scheint darin ein relativ individuelles Bild des Kaisers zu zeigen, doch bewegt sich Trajan hier immer noch im Rahmen des römischen Wertekanons und verkörpert z.B. den Aspekt der *virtus* in der Schlacht. Möglicherweise klingt in der Darstellung des Frieses jedoch auch der Teil der von Seelentag „Imago des Commilito“ genannten Gesamtimago des Kaisers an, die diesen als Strapazen teilenden Kameraden formulierte, der auch die Namen älterer Legionäre kannte<sup>340</sup>.

### 5.10 Zusammenfassung

In den römischen Schlachtenreliefs wird die Überlegenheit der römischen Armee unmissverständlich und unter Anwendung kanonischer Mittel verdeutlicht.

Durch die Komposition der Schlachtdarstellungen kann die Überlegenheit zunächst durch eine relativ deutliche Einteilung des Bildraumes vermittelt werden: in diesem Fall wird der obere Bildraum von der Darstellung nach unten agierender römischer Soldaten dominiert, während der untere Bildraum den nach oben (re-)agierenden Gegner zeigt, wobei die unterste Ebene der Darstellung, der Boden des Schlachtfeldes, regelmäßig von Körpern gefallener Feinde bedeckt ist. Unabhängig von der Anzahl der dargestellten Soldaten kann auch die von diesen vereinnahmte Bildfläche auf deren

---

<sup>337</sup> Seelentag 2004, 379.

<sup>338</sup> Sommer 2004, 97–98.

<sup>339</sup> Sommer 2004, 97–98; Witschel 2006, 94. Zum Wahn Caligulas s. Schrömbges 1988; zum Bild Caligulas s. Barrett 1989; zur Selbstdarstellung Commodus' s. Witschel 2004.

<sup>340</sup> Seelentag 2004, 270ff. und seine Untersuchung des Bildes Trajans bei Plinius; zum Verhältnis Trajans zu seinem Heer Speidel 2009, 121–165, bes. 127–135.

Überlegenheit hinweisen. In Darstellungen, in denen Figuren der römischen Soldaten und der Feinde im gesamten Bildraum verteilt sind, wie es etwa bei den untersuchten Schlachtensarkophagen der Fall ist, wird die Einteilung in ein „römisches Oben“ und ein „gegnerisches Unten“ in Binnendarstellungen beibehalten, in denen den Figuren der Feinde oberhalb dieser positionierte römische Figuren zugeordnet werden. Die Unterteilung des Bildraumes in seiner Vertikalen wird mit der Leserichtung der Darstellungen, die aus der Bewegungsrichtung der römischen Soldaten (und in vielen Fällen der Fluchtrichtung ihrer Feinde) entsteht, kombiniert und ergibt eine dynamische Bewegung von links oben nach rechts unten, die den Eindruck einer machtvollen Angriffswelle entstehen lässt. Ist eine eindeutige Bewegungsrichtung nicht aus den Truppenkörpern heraus erkennbar, wie es bei den untersuchten Schlachtensarkophagen der Fall ist, wird die Bewegungsrichtung maßgeblich durch die Figur des zentralen Feldherrn bestimmt. Die erhöhte Sichtbarkeit der römischen Soldaten und des Kaisers bzw. Feldherrn wird neben ihrer erhöhten Präsenz im oberen Bildfeld durch weitere kompositorische Mittel, wie z.B. die Verwendung von *Eyecatchern* (parallelisierte Anordnung, gleichförmige Bewegungen) erreicht. Durch die Komposition wird einerseits die Aufmerksamkeit des Betrachters auf diese Figuren gerichtet, andererseits ermöglicht sie eine einfachere und daher schnellere Entschlüsselung der Handlungen der römischen Armee als dies bei den weniger klar und daher schwerer erfassbar gestalteten Figuren ihrer Feinde der Fall ist. Besonders der einer Figur zur Verfügung stehende Raum und der durch keine (oder nur sehr wenige) Überscheidungen mit anderen Figuren ermöglichte, ungehinderte Blick auf diese Figur, wie der des Kaisers z.B. in *adlocutio*-Darstellungen, hebt diese nicht nur hervor, sondern verweist auch auf ihre Bedeutung und ihren Handlungsspielraum.

Die Überlegenheit der römischen Armee wird des Weiteren durch die Mimik, Haltung und Gestik der römischen Soldaten vermittelt, die in ihrer Charakteristik mit der ihrer Gegner kontrastiert wird. Die Darstellungen der römischen Soldaten ist von Ordnung, Ruhe, zielgerichteter Effizienz und Souveränität geprägt und geht aus entspannten Gesichtszügen, knapp und präzise ausgeführten Bewegungen und aufgerichteten Körpern hervor, während die Darstellungen ihrer Feinde von Unruhe und Chaos gezeichnet sind: in Abhängigkeit von dem jeweiligen Bildwerk ist ihre Mimik mehr oder weniger expressiv verzerrt und verweist auf den Verlust der Kontrolle nicht nur über ihre Gesichtszüge, sondern auch über ihre Situation; Gestik und Bewegungen sind ausufernd, ihre Körper häufig verkrümmt und/oder aus dem Gleichgewicht geraten. Die Ordnung der römischen Soldaten (z.B. in einer Schlachtreihe) ist nicht nur ein kompositorisches Stilmittel (*Eyecatcher*), sondern vermittelt gleichzeitig die positive Eigenschaft militärischer Ordnung und Disziplin.

Die Effizienz der römischen Soldaten erklärt sich hierbei nicht nur aus ihrer allumfassenden Souveränität, die sich in ihrem gesamten *habitus* zeigt, sondern auch aus dem Vorhandensein von

Ausrüstung und Ausstattung und ihrer Fähigkeit zu Spezialisierung (Bildung von militärischen Einheiten) und geschickter Koordination dieser Sonderausbildung. Die verschiedenen Spezialeinheiten sind durch jeweils einheitliche Ausrüstung bzw. Ausstattung kenntlich gemacht, fügen sich aber durch einheitsübergreifende Gemeinsamkeiten, wie etwa ruhige Mimik, kurz gehaltenes Haar, bartfreie Gesichter, die Fähigkeit zum Einnehmen von Formationen oder gleichförmigen Bewegungen, wieder in das Gesamtbild des Heeres ein. Der entstehende Eindruck ist der einer minutiös durchdachten Kriegsmaschine, deren Bauteile alle perfekt ineinandergreifen und die dem Gegner auch daher weit überlegen ist.

Der Feind ist durch ein individuelles Erscheinungsbild gekennzeichnet, das Unterschiede zwischen allen Figuren zeigt. Die Figuren des Gegners sind nicht nur hinsichtlich ihrer Menge und Wahl an Ausrüstung und Ausstattung unterlegen, sondern bilden auch sonst keine Einheit, die auf eine zugrundeliegende Organisation schließen lassen würde: die Bewegungen von Körper und Armen jeder Figur erfolgt meist individuell und zeigt auch auf binnenkörperlicher Ebene unterschiedliche Bewegungen und Richtungen, jede Hose und jeder Mantel wirft individuelle Falten, die Strähnen von Bart und Haupthaar sind chaotisch angeordnet, und auch der Angriff ihrer Truppen (insofern dieser Teil der Darstellung ist) erfolgt ohne erkennbare Ordnung. Die Herausarbeitung einer besonders individuellen Figur (z.B. durch erhöhte Sichtbarkeit, besondere Ausstattung o.ä.), wie dies für den Kaiser oder die Feldherrn der Sarkophage realisiert ist, bleibt (mit Ausnahme des Decebalus auf der Trajanssäule) aus. Eine antagonistische Figur, welche die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen könnte, ist nicht Teil des Standardrepertoires der römischer Bildwerke.

Zahlreiche weitere Motive weisen retrospektiv oder prospektiv auf den Sieg in der Schlacht hin. Zu diesen gehören Darstellungen der für die römischen Soldaten positiven und für die Gegner negativen Folgen, wie z.B. die Zerstörung von feindlichen Dörfern und das Abtransportieren von Beute, zu denen auch die Frauen und Kinder des Gegners gehören können. Als prospektiv auf den Sieg verweisendes Bild können die Körper (oder Köpfe) von Feinden verstanden werden, die bereits „vor“ dem ersten Zusammentreffen der Kontrahenten zu Boden gegangen sind oder dem Kaiser präsentiert werden. Auch die Darstellung des vom Pferd fallenden Feindes weist auf dessen Niederlage hin. Die Anwendung körperlicher Gewalt ist in den Bildwerken ausschließlich römischen Soldaten oder dem Kaiser (großer Trajanischer Fries) bzw. dem Feldherrn (Sarkophage) vorbehalten.

Als offizielle Statements spiegeln und konstruieren die Staatsmonumente ebenso wie, deren Strukturen und Inhalte aufnehmend, auch die privaten Denkmäler politische Realität und ideelle Weltordnung. Ambivalenzen oder missverständliche Motive bzw. Problematiken, die durch den weiteren Fortgang der Kampagne gelöst werden müssten, sind nicht Teil der Darstellungen; der perfekte Ist-Zustand liegt laut den Bildern (auch außerhalb der Schlachtszenen) bereits vor.

Die Figuren von Kaiser und Heer bzw. Feldherr und Heer sind als vollkommene Erfüller gesellschaftlich etablierter Tugenden und Wertvorstellungen dargestellt: der Kaiser erfüllt die an einen „guten“ *princeps* gestellten, standardisierten Anforderungen und das Heer präsentiert sich als Träger erstrebenswerter oder bewundernswerter Eigenschaften, wie z.B. das stetige Beibehalten eines maßvollen, souveränen und zivilisierten Verhaltens, das Beherrschen militärischen und kämpferischen Könnens, den Zusammenhalt der Truppen und permanente Kaisertreue. Die Barbaren wiederum sind durch einen Mangel an gesellschaftlich etablierten Eigenschaften und Qualitäten charakterisiert und bilden durch ihr wildes, chaotisches, unzivilisiertes und daher unterlegenes Erscheinen einen wirksamen Gegenpol zu der Darstellung des römischen Vorgehens.



## 6 Schlachtendarstellungen II: Filme

Die im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Filme wurden ausgewählt, da ihr Narrativ zur Zeit des antiken Roms angesetzt ist und da sie eine Schlachtszene enthalten, durch die die gesetzten Fragestellungen – exemplarisch für andere Antikenfilme und Schlachtszenen – adressiert werden können. Eine Zusammenfassung der Geschichte des Antikenfilmes erfolgt nicht, da dieser Themenbereich bereits eingehend untersucht und publiziert ist<sup>341</sup>. Unter der Bezeichnung „Protagonist“ ist im Folgenden der „Handlungsträger“<sup>342</sup> zu verstehen<sup>343</sup>.

### 6.1 SPARTACUS (1960)<sup>344</sup>: Die Entscheidungsschlacht

SPARTACUS war der fünfte Spielfilm, bei dem Stanley Kubrick die Regie übernahm. Kubrick hatte bereits 1957 mit Kirk Douglas als Co-Produzent und Hauptdarsteller den Kriegsfilm PATHS OF GLORY gedreht, mit dem ihm der Durchbruch als Regisseur in Hollywood gelungen war.

Die Entstehungsgeschichte von SPARTACUS bzw. die Begleitumstände der Produktion sind aufgrund mehrerer Faktoren komplex, da an der Entstehung des Filmes zahlreiche sehr eigenwillige und aufgrund ihres politischen Hintergrundes zu dieser Zeit als problematisch angesehene Persönlichkeiten beteiligt waren<sup>345</sup>.

---

<sup>341</sup> S. Rosenstone 2006; Lochman 2008; Burgoyne 2008; Grindon 2010; Elliot 2014.

<sup>342</sup> Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 234.

<sup>343</sup> Laut Faulstich ist der Protagonist „das Wahrnehmungszentrum im Film, die Schlüsselfigur, die Klammer, die alles zusammenhält“ (Faulstich 2013, 99). Der Begriff „Held“ wird heute für Personen verwendet, die außergewöhnliche positive Leistungen, die sog. Heldentaten, vollbracht haben oder bezeichnet (fiktionalen) Figuren mit besonderen positiven Eigenschaften. Da häufig das Meistern großer Herausforderungen Teil literarischer und/oder filmischer Narrative ist, wird auch der Protagonist eines Buches oder Filmes häufig als „Held“ bezeichnet. In der griechischen Antike bezog sich der Begriff „Protagonist“ (πρωταγωνιστής) auf den Hauptdarsteller eines Theaterstücks, während *heros* (ἦρως) ein heterogen verwendeter Begriff für „Vorfahren der fernen Vergangenheit, von deren Schicksalen und Taten die Mythen erzählten, wie auch Figuren mit einem göttlichen Elternteil und auch historische Personen, die aufgrund eines göttlichen Zeichens als Heroen verehrt wurden“ (Meyer 2012, 25), war; Horn 2014, 33 wiederum stellt die Bedeutung eines unter besonderen Umständen erlittenen Todes als eine der Grundvoraussetzungen für die Heroisierung einer Person heraus. Wie die Verwendung des Wortes *Heros* bei Homer zeigt, wurden hiermit in der Ilias die vor Troja kämpfenden Achäer, aber auch Kämpfer der Trojaner bezeichnet, während in der Odyssee auch Figuren ohne kriegerischen Hintergrund als Heroen bezeichnet werden (zusammenfassend Jones 2010, 4; zur Frage dazu, was den homerischen *Heros* ausmacht, ausführlich Horn 2014; zur Zwiespältigkeit der Heroen im antiken Griechenland s. Gehrke 2010). Die von Homer als Heroen bezeichneten Figuren sind im Gegensatz zum heutigen Verständnis des Begriffs „Held“ nicht zwangsläufig und ausschließlich positiv konnotiert; zur Abgrenzung der Begriffe vgl. Himmelmann 2009, 1–28; 81–85; Himmelmann 2010. Die am häufigsten als Beispiel für einen ambivalenten „Helden“ in der Literatur genannte Figur dürfte Achilles sein, der einerseits als herausragender Krieger und schneller Läufer beschrieben wird, aber auch als transgressiv, als „wild wie ein Löwe, der unter den Menschen mit Gewalt wütet“ (Il. 24, 40–54) bezeichnet wird und auch von der Nachwelt kontrovers rezipiert wurde (zusammenfassend King 1987; Riedel 2002, 145–160; Hoff 2005; Danek 2010). Handelt es sich im Film oder der modernen Literatur bei dem Protagonisten um eine ambivalente, gebrochene Figur mit Verhaltensweisen, die außerhalb des aktuell gültigen Akzeptanzsystems angesiedelt sind, wird diese heute als „Antiheld“ bezeichnet, wie z.B. die Protagonisten von AMERICAN PSYCHO (2000), LORD OF WAR (2005) oder NIGHTCRAWLER (2014), JOKER (2019).

<sup>344</sup> Regie: Stanley Kubrick.

<sup>345</sup> Junkelmann 2004, 152.

Das Drehbuch des Films basiert auf dem gleichnamigen Roman des Kommunisten Howard Fast<sup>346</sup> und wurde von dem zu dieser Zeit als einem der *Hollywood Ten* auf der *Black List* stehenden Dalton Trumbo überarbeitet<sup>347</sup>.

Die Handlung von SPARTACUS spielt etwa zu der Zeit des historischen Spartacusaufstandes (73–71 v. Chr.)<sup>348</sup>. Der Protagonist des Films, der als Sklave geborene Spartacus, wird von einem *lanista* aufgekauft und zum Gladiator ausgebildet. Aufgrund mehrerer Schicksalsschläge, wie dem Tod eines Mitsklaven und dem Verlust seiner Geliebten Varinia, tötet Spartacus seinen Ausbilder, die übrigen Sklaven der Gladiatorenschule unterstützen den Kampf und flüchten schließlich. Unter der Führung von Spartacus werden immer mehr Sklaven befreit, die sich wiederum dem Kampf für ihre Freiheit bzw. gegen Rom anschließen. Nach mehreren siegreichen Schlachten gegen römische Legionen will Spartacus die ehemaligen Sklaven von Piraten nach Sizilien und in Sicherheit vor den Römern bringen lassen, der Plan scheitert jedoch. In einer letzten Schlacht stellen sich die Sklaven den römischen Legionen unter der Führung des Feldherrn Crassus und werden von diesem vernichtend geschlagen. Crassus lässt daraufhin alle Überlebenden, unter ihnen schließlich auch Spartacus, kreuzigen. Varinia, die für kurze Zeit eine Sklavin Crassus' geworden war, kann entkommen. Parallel zu der Geschichte der Sklaven werden die Entwicklung der römischen Politik und das Ringen um Macht, das insbesondere zwischen Crassus und Gracchus ausgetragen wird, dargestellt.

Neben mehreren in Gesprächen erwähnten Schlachten gegen die Römer ist die einzige im Film tatsächlich gezeigte Schlachtszene die etwa achtminütige Entscheidungsschlacht zwischen den ehemaligen Sklaven und den römischen Legionen. Zunächst werden im Wechsel die Ansprachen der jeweiligen Anführer, Spartacus und Crassus, an ihre Gefährten bzw. Soldaten gezeigt. An die Ansprachen schließt sich der Abschied zwischen Spartacus und seiner Frau/Gefährtin an. Die folgende Entscheidungsschlacht in SPARTACUS bzw. der der Schlacht vorausgehende Aufmarsch und das Manöver der römischen Truppen gilt bis heute als außergewöhnliche choreographische Leistung<sup>349</sup>. Die Schlachtsequenz beginnt mit der Darstellung der Sklavenarmee in loser Verteilung in der hügeligen Landschaft und dem Warten auf das Erscheinen der römischen Legionen.

Diese erscheint zunächst, quadratischen Gewitterwolken gleich, in weiter Ferne, nähert sich langsam und führt schließlich ein präzises Aufstellungsmanöver, bestehend aus sich rasterförmig in-

---

<sup>346</sup> Fast 1996.

<sup>347</sup> Junkelmann 2004, 153; Smith 2014.

<sup>348</sup> Laut Angabe des Films „im letzten Jahrhundert vor der christlichen Zeitrechnung“.

<sup>349</sup> Vorbild für die Schlacht, insbesondere das Warten und Beobachten des langsamen Aufmarsches war laut Aussage von Saul Bass, dem *visual consultant* von SPARTACUS, die (Entscheidungs-)Schlacht in ALEXANDER NEWSKI (1938) (Williams 1996, 526).

und nebeneinander verschiebenden Truppenteilen, aus. Während des Wartens auf die Schlacht wechselt die Kamera zwischen Nahaufnahmen<sup>350</sup> der Sklaven – unter diesen auch Frauen und zahlreiche Ältere – und der anonymen Masse der heranrückenden Legionen. Auf ein Zeichen Spartacus' hin, der sich selbst in der ersten Schlachtreihe befindet, beginnt die Sklavenarmee die Kampfhandlungen mit dem Einsatz von Feuerwalzen, welche die ersten Reihen der römischen Soldaten töten. Es folgt ein Aufeinandertreffen beider Parteien, wobei sich die anfängliche Formation der Soldaten schnell auflöst und nur noch Kämpfe Mann gegen Mann (Zweikampfgruppen) zu sehen sind. Bei diesen liegt der Fokus der Kamera besonders häufig auf Spartacus, der sich erfolgreich gegen seine zahlreichen Gegner behaupten kann, aber auch das Schicksal von aus der vorausgegangenen Erzählung bekannten Charakteren und Freunden Spartacus' ist zu sehen. Nach anfänglichen Erfolgen der Sklaven (verdeutlicht durch das erfolgreiche Kämpfen Spartacus') wird die Schlacht durch das Hinzukommen der Truppen des Pompeius und des Lucullus zugunsten der Römer entschieden. Die Schlachtszene endet mit mehreren Kamerafahrten über das vollkommen von den Leichen der Sklaven bedeckte Schlachtfeld, unter denen sich auch Frauen und Kinder befinden.

### 6.2 GLADIATOR (2000)<sup>351</sup>: Die Anfangsschlacht

Nach den Misserfolgen von CLEOPATRA<sup>352</sup> und FALL OF THE ROMAN EMPIRE<sup>353</sup> war das Genre des Antikenfilms für lange Zeit totgeglaubt. Erst der überragende kommerzielle Erfolg von GLADIATOR löste eine neue Welle von Antikenfilmen aus<sup>354</sup>. Scott war vor GLADIATOR als Regisseur und Produzent mehrerer äußerst erfolgreicher und/oder stilistisch wegweisender Filme, wie z.B. ALIEN (1979) oder BLADE RUNNER (1982) bekannt geworden. Die Handlung von GLADIATOR orientiert sich grob an der Handlung von FALL OF THE ROMAN EMPIRE und ist bis auf die Namen einiger Figuren frei erfunden.

Das Narrativ erzählt die Geschichte von Maximus Decimus Meridius, der als Oberbefehlshaber der kaiserlichen Truppen und enger Vertrauter des Kaisers, Marc Aurel, von diesem als Nachfolger eingesetzt werden soll, um das durch und durch korrupt gewordene Rom (das Reich im Allgemeinen und die Stadt im Besonderen) wieder auf den richtigen Pfad, in diesem Fall die republikanische

---

<sup>350</sup> Zu den Einstellungsmöglichkeiten der Kamera s. Kreuzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 10, Abb. 2.1.

<sup>351</sup> Regie: Ridley Scott.

<sup>352</sup> Regie: Henry Mankiewicz, 1963.

<sup>353</sup> Regie: Anthony Mann, 1963.

<sup>354</sup> Junkelmann 2004, 5. Zu den folgenden Antikenfilmen gehören u.a. TROY (2004), ALEXANDER (2004), SPARTACUS (Neuverfilmung aus 2004), der im Rahmen dieser Arbeit behandelte Film KING ARTHUR (2004), THE LAST LEGION (2007), 300 (2007), CLASH OF THE TITANS (2010), CENTURION (2010), BEN HUR (2010 und 2016), der ebenfalls im Rahmen dieser Arbeit behandelte Film THE EAGLE (2011), sowie EXODUS (2014).

Staatsform, zu bringen. Durch die anfängliche Weigerung bzw. das Zögern Maximus', diese Aufgabe zu übernehmen, wird eine Kette von Ereignissen ausgelöst, die nach der Ermordung des Kaisers durch dessen Sohn Commodus dazu führt, dass Maximus' Familie getötet, er selbst versklavt und in einer nordafrikanischen Provinz einem *lanista* verkauft wird. Als Commodus in Rom zu Ehren seines verstorbenen Vaters Gladiatorenspiele veranstaltet, gelangt der (totgeglaubte) Maximus als Gladiator nach Rom. Von Commodus als ehemaliger Rivale erkannt, spitzt sich die Situation zwischen den Kontrahenten immer weiter zu und gipfelt schließlich in einem finalen Duell in der Arena, bei dem Maximus Commodus tötet. Mit seinen letzten Worten kann er das Vermächtnis Marc Aurels und dessen Wunsch, Rom wieder zur Republik zu machen, weitergeben, bevor er seinen Verletzungen erliegt<sup>355</sup>.

Neben mehreren Kämpfen in der Arena, die hier nicht untersucht werden sollen<sup>356</sup>, beinhaltet GLADIATOR eine Schlachtendarstellung, die das Aufeinandertreffen der römischen Armee und feindlicher Germanen zeigt. Nach einem Prologtext, der den Zuschauer über die Zeit der Handlung („römische Kaiserzeit“ bzw. 180 n. Chr.) und Ort („Germania“) informiert, sowie einer kurzen Eingangssequenz<sup>357</sup>, beginnt die Szene mit der Darstellung der Schlachtvorbereitungen auf römischer Seite. Zu diesen gehört das Warten auf die Rückkehr eines Boten, der den „germanischen Stämmen“ ein (nicht näher erläutertes) Angebot unterbreiten sollte. Diese lehnen das Angebot jedoch ab: der Bote wird enthauptet auf seinem Pferd zurück ins Lager geschickt und sein Kopf von dem germanischen Anführer den Römern entgegengehalten. Nach einer kurzen Ansprache an die römische Reiterei beginnt die Schlacht gegen die Übermacht der Germanen<sup>358</sup> auf ein Signal Maximus'. Die erste Angriffswelle erfolgt zunächst durch brennende Pfeile römischer Bogenschützen, dann durch das Vorücken der Infanterie. Währenddessen flankiert die Reiterei unter der Führung Maximus' die Germanen; der Wald, den sie hierfür durchreiten, wird von Geschossen römischer Katapulte in Brand gesteckt. Die anfänglich noch zu erkennenden Schlachtreihen der römischen Fußtruppen lösen sich rasch in Einzelkämpfe auf, die vorwiegend das erfolgreiche Kämpfen Maximus' zeigen. Der

---

<sup>355</sup> Ridley Scott wurde durch die Betrachtung von Jean-León Gerômes Gemälde *Pollice Verso* (1872) zur Regie von GLADIATOR überredet, von dem er sagte: „It was the perfect rendition of a glimpse of Roman life – the proportions, the architecture, the light and shadow, everything“ (Scott/Parkes 2000, 7). Die Kostüme orientieren sich ebenfalls an Gemälden des 19. Jahrhunderts: „We were greatly inspired by the works of Sir Lawrence Alma-Tadema, who really captured the style of the period“ (Janty Yates, Kostümdesignerin von GLADIATOR, zitiert nach: Scott/Parkes 2000, 95). Zur Rezeption Roms in den Gemälden des 19. Jahrhunderts s. Junkelmann 2004, 61–89; zur Instrumentalisierung römischer Motive unter Napoleon s. **Kapitel 10**.

<sup>356</sup> Zu den Arenakämpfen s. Winkler 2004b; Junkelmann 2004; Potter 2004.

<sup>357</sup> Einem Tagtraum/einer Vision des Protagonisten Maximus.

<sup>358</sup> Interessant ist hier die Angabe der Gruppengrößen: Die Schlacht soll den Kampf von 5000 Legionären und 10.000 Germanen zeigen (Scott/Parkes 2000, 68).

Wendepunkt der Schlacht, die bis zu diesem Zeitpunkt von einer temporeichen, voll orchestrierten Filmmusik im  $\frac{3}{4}$  Takt unterlegt war, wird durch das Eingreifen des Hundes Maximus' markiert, der seinen Herrn vor einem gefährlichen Angriff rettet: in diesem Moment ändert sich sowohl visuell (unter anderem durch langsamere Schnittfolgen und Aufnahmen in Zeitlupe) als auch musikalisch (durch den Übergang der Filmmusik aus dem schnellen Walzertakt in eine langsamere, verhalten gesummte Melodie) das Tempo der Szenerie. Die Schlacht endet mit dem Siegesruf Maximus' („Roma Victor“) und dem erleichterten Gesicht Marc Aurels, der die Schlacht von einem Hügel aus beobachtet hatte. Eine Szene, die im Anschluss an die Schlacht folgen sollte, jedoch nicht in den Film übernommen wurde (sie ist unter dem Titel „Battle Aftermath“ auf der Collectors Edition des Films unter „deleted scenes“ zu finden), zeigt Maximus beim Besuch des Lazarettzeltes, in dem die schwer verletzten Soldaten versorgt werden<sup>359</sup>.

### 6.3 KING ARTHUR (2004)<sup>360</sup>: Die Entscheidungsschlacht

Nach dem Erfolg von GLADIATOR war KING ARTHUR einer der ersten, diesem folgenden Antikenfilme. Der Regisseur Antoine Fuqua war nach jahrelanger Arbeit als Regisseur diverser Musikvideos mit TRAINING DAY (2001), aber vor allem mit dem Kriegsfilm TEARS OF THE SUN (2003) bekannt geworden.

Die Handlung des Filmes kann im weitesten und wohlwollendsten Sinn als Neuinterpretation der Erzählungen um König Artus und die Ritter der Tafelrunde bezeichnet werden<sup>361</sup>. Angesetzt ist das Narrativ in den 420er Jahren n. Chr. (ca. 300 Jahre nach Bau des Hadrianswalls).

Der Sohn eines Römers und einer Britin, Artorius Castus oder auch Arthur genannt, ist mit seinen Gefolgsleuten, sechs sarmatischen Reitern, am Hadrianswall stationiert. Dort drohen jederzeit Angriffe der einheimischen Pikten, und zu Beginn des Films gelingt es Arthur und seinen Gefährten, einen solchen Angriff trotz bestehender Übermacht zurückzuschlagen und die Dokumente zu sichern, die ihre Entlassung aus der römischen Armee bewirken sollen. Die Entlassung ist jedoch an eine letzte Bedingung gebunden: im Norden des Landes ist ein Heer von Sachsen gelandet, die marodierend nach Süden in Richtung des Hadrianswalls ziehen. Diese Gefahr erweist sich als einer der Gründe, weswegen sich die Römer aus Britannien zurückziehen und die einheimische Bevölkerung ihrem

---

<sup>359</sup> Die Anfangsschlacht von GLADIATOR weist große Ähnlichkeiten mit der Anfangsschlacht von SAVING PRIVATE RYAN (1998) auf (vgl. Junkelmann 2004, 195; Davies 2019, 2–3). Auch bei der klaustrophobischen Wirkung der engen Kammer während des Wartens auf den ersten Kampf in der Arena (in Zucchaba) dürfte es sich um eine weitere Anlehnung an SAVING PRIVATE RYAN (das Warten auf die Landung an Omaha Beach) handeln (Junkelmann 2004, 234).

<sup>360</sup> Regie: Antoine Fuqua.

<sup>361</sup> Der Film erzählt laut Ankündigung des Filmplakats („The untold true story that inspired the legend“) von den Personen und Geschehnissen, auf denen die später entstandenen Legenden beruhen; vgl. Matthews 2004, 112.

Schicksal überlassen werden. Nördlich des Walls lebt jedoch eine römische Familie, die Arthur und seine Männer retten sollen, bevor auch sie die Insel als freie Männer verlassen und in ihre Heimat zurückkehren dürfen. Widerwillig begeben sich diese auf ihre letzte Mission, wobei sie neben Angehörigen der römischen Familie auch die Pikten Guinevere retten. Während des Rückzuges zum Hadrianswall kommt es auf einem zugefrorenen See zu einer ersten Konfrontation mit einem Teil des Sachsenheeres, die, trotz gegnerischer Übermacht, durch eine geschickte Strategie zugunsten Arthurs entschieden werden kann. Wenige Stunden nach der Rückkehr Arthurs und seiner Männer zum Hadrianswall hat auch das Heer der Sachsen diesen erreicht. Arthur fühlt sich inzwischen für die zurückbleibenden Pikten verantwortlich und beschließt, gegen den Rat seiner Gefährten, die Pikten gegen die Übermacht der Sachsen ins Feld zu führen. Arthurs Gefährten verlassen diesen zunächst, entscheiden sich aber schließlich doch dazu, ihren Freund und Anführer nicht im Stich zu lassen. Gemeinsam gelingt es ihnen, die Sachsen zu besiegen.

Die Entscheidungsschlacht in diesem Film beginnt kurz nach dem Abschied Arthurs von seinen Gefährten. Es folgen ein kurzer (noch verbaler) Schlagabtausch zwischen Arthur und dem namenlosen Anführer der Sachsen und die Rückkehr von Arthurs Gefährten. Die folgende, knapp zwanzigminütige Entscheidungsschlacht kann grob in vier Abschnitte geteilt werden. Im ersten Abschnitt der Schlacht wird eine Vorhut des feindlichen Heeres durch eine geschickte Strategie, einen Wechsel zwischen piktischem Pfeilhagel und direkten, guerillaartigen Angriffen Arthurs und seiner Gefährten zu Pferd, die überraschend aus dem von zahlreichen Feuern verursachten Rauch auftauchen und beinahe lautlos wieder in diesem verschwinden, aufgerieben. Im zweiten Abschnitt wird die von dem Anführer der Sachsen abkommandierte Flanke des nachgerückten Heeres durch in der Erde vorab verteilte schwarze Flüssigkeit, die von den Feuerpfeilen der Pikten in Brand gesteckt wird<sup>362</sup>, vom Rest des Heeres getrennt. Im dritten Abschnitt erfolgt ein direktes Aufeinanderprallen der Schlachtreihen der Pikten und der Sachsen, während von Pikten bediente Katapulte mit Feuergeschossen das weitere Vorrücken des sächsischen Heeres verhindern. In diesen Kampf greifen schließlich auch Arthur und seine Gefährten – jeder mit seiner ihm eigenen Kampfweise – ein. Zwei von Arthurs Gefährten sterben während des Kampfes: Lancelot wird mit einem Armbrustbolzen aus einiger Entfernung erschossen, Tristan wird von dem Anführer der Sachsen im Zweikampf besiegt und getötet. Der folgende vierte und letzte Abschnitt zeigt den Zweikampf zwischen Arthur und dem Anführer der Sachsen, den Arthur dank einer List, dem Vortäuschen von Hilflosigkeit, gewinnt. Mit dem Tod des feindlichen Anführers ist die Schlacht entschieden und beendet. In kurzen Sequenzen wird das

---

<sup>362</sup> Die Darstellung der Feuerpfeile, die vor einem dunkelblau/grünen Himmel auf die Feinde herabfliegen, erinnert stark an die erste Angriffswelle der römischen Legionen in *GLADIATOR*.

von Leichen bedeckte Schlachtfeld dargestellt, die der Schlacht folgenden Szenen zeigen das Trauern um die gefallenen Gefährten Arthurs und deren Bestattung, sowie die Hochzeit von Arthur und Guinevere.

#### 6.4 ROME (2005)<sup>363</sup>: Die Anfangsschlacht

Die von den zwei Staffeln der Serie gezeigten Ereignisse umfassen die Zeitspanne von ca. 52 v. Chr. (Fall von Alesia) bis 29 v. Chr. (dreifacher Triumph des Augustus). Hauptcharaktere der Serie sind die Mitglieder der Familie Caesars, unter ihnen Gaius Octavius, sowie die zwei Legionäre Vorenus und Pullo<sup>364</sup>. Obwohl die Serie die Ereignisse einer Zeitspanne zeigt, in der zahlreiche Schlachten stattfanden, zeigt nur die erste Episode (Staffel 1, Episode 1, „The Stolen Eagle“) eine Schlacht. Der Regisseur der Folge, Michael Apted, hatte zuvor die Regie von Filmen unterschiedlichster Genres (u.a. Drama, Thriller, Fantasy) übernommen. Unter diesen ist kein Kriegsfilm oder Film mit einer Schlachtszene.

Nach einem kurzen Vorspann, in dem eine männliche Erzählerstimme dem Zuschauer eine Vorstellung von Ort („römisches Reich“) und Zeit („400 Jahre nach dem Sturz des letzten Königs“ bzw. die Erwähnung eines sich ankündigenden Konfliktes zwischen Caesar und Pompeius) gibt, beginnt die erste Folge der ersten Staffel mit der knapp zweiminütigen Darstellung einer Schlacht zwischen Römern und (später als Gallier identifizierten) Feinden. Zu Beginn der Schlacht, unmittelbar nach dem Vorspann, werden kurz die von vorherigen Kämpfen mit Blutspuren gezeichneten Gesichter der späteren Protagonisten Vorenus und Pullo in Nahaufnahmen gezeigt, dann folgt der Angriff von Feinden, die nach und nach aus einem Waldstück herausstürmen. Unter der Führung von Vorenus, der mit einer Pfeife die Befehle für die Wechsel der römischen Schlachtreihen gibt, halten die römischen Soldaten dem Angriff zunächst stand. Im Lauf des Gefechtes bricht Pullo jedoch aus der Formation aus, dringt allein in die Reihen der Gegner vor und ignoriert wiederholt den Befehl Vorenus', in die Formation zurückzukehren. Vorenus lässt seine Männer daraufhin vorrücken, um Pullo zu retten. Es kommt zu einer kurzen Auseinandersetzung zwischen Vorenus und Pullo, der daraufhin aus dem Kampf entfernt wird. In der Folgeszene wird die Bestrafung für seine Disziplinlosigkeit (Auspeitschen und Verurteilung zum Tod) gezeigt.

<sup>363</sup> Regie der insgesamt 22 Episoden der britisch-amerikanischen Serie ROME, deren zwei Staffeln zwischen 2005 und 2007 ausgestrahlt wurden, führten mehrere namhafte Regisseure. Mit einem Budget von ca. 100 Millionen Dollar (nur für Staffel 1) ist ROME bis heute eine der teuersten Fernsehproduktionen (Internet Movie Data Base 2000). Die Nennung von ROME bezieht sich im Folgenden auf die erste Folge, nicht die Serie.

<sup>364</sup> Die Legionäre Lucius Vorenus und Titus Pullo sind aus dem *certamen centurionum* (Caes. De Bell. Gall., 5, 44) bekannt.

### 6.5 THE EAGLE (2011)<sup>365</sup>: Die Entscheidungsschlacht

Vorlage zu THE EAGLE ist das Kinderbuch *The Eagle of the Ninth*<sup>366</sup> von Rosemary Sutcliff, die sich von zwei Elementen zu der Geschichte inspirieren ließ: das bis heute in der Literatur diskutierte und nicht vollkommen geklärte Verschwinden der *legio IX hispana* aus den Aufzeichnungen und dem Fund des *Silchester Eagle*, einer bronzenen Adlerfigur, die 1866 im Gebiet der antiken Stadt *calleva atrebatum* gefunden worden war<sup>367</sup>. Der Film übernimmt in etwa die Handlungslinie des Buches. Regie des Films führte Kevin McDonald, der als Regisseur mehrerer Dokumentarfilme bekannt wurde. Für seine Dokumentation ONE DAY IN SEPTEMBER (1999) über die Geiselnahme von München im Jahr 1972 wurde er mit einem Oscar ausgezeichnet.

Die zeitliche Einordnung der Handlung wird im Film selbst nicht präzisiert; einen Hinweis liefert jedoch eine Szene, in der eine Büste von Antoninus Pius zu sehen ist, sowie das Erwähnen einer großen Schlacht, in der auch der Adler einer Legion verloren gegangen sei<sup>368</sup>. Der Protagonist des Films, Marcus Flavius Aquila, tritt zu Anfang des Films seine neue Stelle als Garnisonskommandant in Britannien an. Sein Vater war *signifer* des Adlers der neunten Legion gewesen, die 20 Jahre zuvor in den nördlichen Wäldern Britanniens verschwunden war, was auch einen Ehrverlust der Familie zur Folge gehabt hatte. Bei einem dank Marcus Aquila erfolgreich abgewehrten Angriff der einheimischen Kelten auf die Garnison bzw. einer am nächsten Morgen von ihm durchgeführten und angeleiteten Rettungsaktion von gefangenen Soldaten wird Marcus schwer verletzt und in der Folge ehrenhaft entlassen. Auf ein Gerücht hin, dass der Adler der neunten Legion nördlich des Hadrianswalls gesichtet wurde, begibt er sich, nun Zivilist, in Begleitung seines Sklaven Esca in den Norden, um den Adler zurückzuholen und so die Familienehre wiederherzustellen. Nach langer Suche und der Begegnung mit Guern, einem ehemaligen Legionär und Überlebenden ebender Schlacht, bei der die neunte Legion vernichtend geschlagen und der Adler verloren gegangen war, werden Marcus und Esca von dem Seehundclan aufgegriffen, in dessen Besitz sich der Adler befindet. Es gelingt Marcus und Esca, den Adler zu entwenden und mit diesem zu entkommen. Auf ihrer Flucht vor den Krieger des Seehundclans droht Marcus jedoch seiner alten Verletzung zu erliegen, so dass eine Konfrontation mit den Krieger des Seehundclans, die die Verfolgung aufgenommen haben, unausweichlich wird. Unerwartete Hilfe erhalten Marcus und Esca von einer kleinen Gruppe von ehemaligen Legionären der neunten Legion. In einer finalen Auseinandersetzung stellen sich Marcus, Esca und die

---

<sup>365</sup> Regie: Kevin MacDonald.

<sup>366</sup> Sutcliff 1954.

<sup>367</sup> Zu diesem zusammenfassend Töpfer 2011, 428 NZ 3.3, Taf. 146.

<sup>368</sup> Das Cover der DVD nennt das Jahr 120 n.Chr. als Jahr des Untergangs der neunten Legion.

ehemaligen Legionäre der Übermacht der Krieger des Seehundclans und können sich gegen diese behaupten<sup>369</sup>.

Die Konfrontation mit den aus dem Wald auftauchenden Kriegern des Seehundclans folgt direkt nach dem Zusammentreffen der von der neunten Legion übrig gebliebenen Legionäre mit Marcus. Die Krieger des Seehundclans töten zunächst eines ihrer Kinder, da es die Flucht der beiden Protagonisten aus dem Clanlager mitbekommen, aber nicht gemeldet hatte. Die ehemaligen römischen Soldaten und Esca bilden daraufhin unter der Führung von Marcus eine Schlachtreihe, auf die die schreienden Horden des Seehundclans einstürmen. Die anfänglich eingenommene Formation einer Schlachtreihe löst sich nach dem Ansturm rasch in Zweikämpfe auf. Mit dem Tod des feindlichen Anführers, der von Marcus besiegt wird, endet die Schlacht. Dieser folgt das Gedenken an alle Gefallenen (ehemalige Legionäre sowie feindliche Krieger, die Seite an Seite an das Ufer des Flusses gelegt wurden) das Aufbahren und Verbrennen der Leiche Guerns.

---

<sup>369</sup> Duncan Kenworthy, Produzent des Films, wollte laut eigener Aussage ursprünglich einen mitreißenden, epischen Film drehen. Nach der Erfahrung von TROY (2004) und ALEXANDER (2004), in denen seiner Meinung nach jedoch die Atmosphäre der Kulturen nicht gut genug vermittelt wurde, entschied er sich, keinen weiteren Monumentalfilm zu produzieren, sondern das Filmprojekt so klein wie möglich machen – etwa wie eine Art Dokumentation (das Interview ist Teil des Bonusmaterials der DVD unter dem Titel „Making of“ THE EAGLE).



## 7 Motive der Schlachtszenen II: Filme

Da sich die Zuordnung der Motive während einer Schlachtszene ändern kann, soll ihr Verlauf in drei Phasen eingeteilt werden, um das Verständnis für die Motive und Aspekte in Anhängigkeit zu dem jeweiligen Zeitpunkt ihrer Anwendung zu erleichtern. Eine Schlachtszene beginnt mit der Vorbereitungsphase, in welcher im Film die Ausgangspositionen beider Parteien und deren Charakteristika gezeigt werden. Es folgt der Angriff, der dadurch gekennzeichnet ist, dass sich mindestens eine der beiden Parteien auf die andere zubewegt und/oder mit Fernkampfwaffen auf diese schießt. Mit dem Aufeinanderprallen der beiden Parteien beginnt die Phase des Nahkampfes.

Da das Ergebnis einer Filmschlacht während bzw. anhand des Schlachtnarratives entwickelt wird und sich erst durch einen bestimmten, durch die Dramaturgie als solchen definierten Endpunkt als Sieg oder Niederlage offenbart (z.B. durch den Tod eines Anführers), wird im Folgenden begrifflich zwischen einem momentanen, vorläufigen Eindruck von Über- oder Unterlegenheit, der als Hinweis auf einen wahrscheinlichen oder unwahrscheinlichen Sieg verstanden werden kann, und dem schlussendlichen Resultat der Schlacht („Sieg“ oder „Niederlage“) unterschieden.

### 7.1 Die Figur im Film-Bild

Für Filme, insofern sie bestimmungsgemäß abgespielt werden und von sich aus keine Standbilder<sup>370</sup> enthalten, kann behauptet werden: *πάντα ῥεῖ*, alles fließt, ist in Bewegung. Anders als bei einem Bild, bei dem der Betrachter entscheiden kann, wie lange er sich dieses ansieht und/oder ob und wie intensiv er sich mit Details befasst, sind Betrachtungslänge und sichtbare Inhalte im Film vorab festgelegt. Die Bildschärfe, der Bildausschnitt, die Länge der Einstellung bzw. die Schnelligkeit und Abfolge der Schnitte, oder, stark vereinfacht ausgedrückt, das „Auge“ der Kamera bestimmt, was gesehen wird, was eingehender betrachtet werden kann und was nicht<sup>371</sup>; dem Betrachter bleibt beim Ansehen eines Films im ursprünglich vorgesehenen (d.h. ununterbrochen abgespielten) Modus diesbezüglich kaum Entscheidungsfreiheit, er ist dem Film und den Eindrücken ausgesetzt und kann sich höchstens zum Pausieren oder Abbruch des Ansehens entscheiden<sup>372</sup>.

---

<sup>370</sup> Auch Stehbild oder Stoppbild, engl. *freeze* genannt. Standbilder werden eingesetzt, um verschiedene Funktionen zu erfüllen, z.B. zur Steigerung der Wirkung eines pathetischen oder dramatischen Endes eines Films, wie etwa in (den thematisch eng verwandten) Filmen *BONNIE AND CLYDE* (1967), *BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID* (1968), *THELMA AND LOUISE* (1991). Zur Wirkung zusammenfassend Bellow 1990.

<sup>371</sup> So auch Bohrmann 2018, 52.

<sup>372</sup> z.B. durch Schließen der Augen (und Zuhalten der Ohren), oder durch Verlassen des Kinosaals. Zur passiven Rolle des Zuschauers, dem der Film bestimmte Positionen zuweist, s. Groß/Morsch 2021, 413.

Der Film verortet den Zuschauer somit in eine bestimmte Subjektposition und legt diesem eine bestimmte Lesart des Gesehenen nahe<sup>373</sup>. Die Kamera ist zudem theoretisch unbegrenzt frei im Raum beweglich und kann sich daher in jedem erdenkbaren Winkel zum anvisierten Objekt, meist einer oder mehreren Figuren, befinden, so dass sich das Auge der Kamera und dadurch der Blick des Zuschauers mit jeder neuen Einstellung in einer anderen Position und/oder bei der Betrachtung eines anderen Objektes befinden kann.

Durch die Variabilität der Kamerapositionen und die mit jeder Einstellung bestehende Möglichkeit, eine andere Perspektive darzustellen, fällt es schwer, Muster in Hinsicht auf die Positionierung der Parteien im Bildraum und/oder in der sie umgebenden Landschaft zu finden. Dennoch können einige Herangehensweisen und Strategien unterschieden werden.

Die grundsätzliche Positionierung der Parteien folgt den Vorgaben des Drehbuchs bzw. des für die Dreharbeiten zur Verfügung stehenden Geländes und verortet die beiden Parteien in ihrer jeweiligen Umgebung, wie z.B. „auf einem Hügel“ oder „auf einem ebenen Feld“. Diese Verortung der Parteien im Raum dürfte zunächst der Orientierung des Zuschauers dienen, der verstehen soll, wo sich die eine im Verhältnis zu der anderen Partei befindet und dem so die Abgrenzung der Figurengruppen voneinander in den folgenden Szenen erleichtert wird; z.B. kann eine sich abwärts bewegende Gruppe von Figuren sehr einfach der Partei zugeordnet werden, die sich zu Beginn in erhöhter Position befunden hatte. Zudem geben Szenen der Vorbereitungsphase, welche die Parteien an einem bestimmten charakteristischen Punkt verorten, auch Gelegenheit, sich weitere Merkmale der Figuren (deren Anzahl oder Farbe der Ausrüstung und Ausstattung) einzuprägen, so dass diese auch im folgenden Schlachtgetümmel zuordenbar sind.

Ein Muster, das eine Partei vor der Schlacht, während des Angriffs und/oder während der Kämpfe vorwiegend oberhalb oder unterhalb der feindlichen Partei zeigt und allein dadurch einen Hinweis auf den schlussendlich errungenen Sieg oder eine erlittene Niederlage geben oder die Konnotation der Partei beeinflussen würde, ist hierbei nicht erkennbar: In KING ARTHUR ist die Seite des Protagonisten in den Szenen der Schlachtvorbereitung oberhalb ihrer Feinde zu sehen, während der spätere Nahkampf auf ebener Erde ausgetragen wird. Eine Ausgangsposition unterhalb der Gegner sehen wir hingegen in den Schlachtszenen von GLADIATOR und ROME; hier erfolgt der Angriff der Germanen bzw. Gallier aus leicht erhöhter Position, während die Krieger des Seehundclans in THE EAGLE sich aus erhöhter Position zunächst auf dieselbe Höhe wie die Partei des Protagonisten begeben und im Anschluss auf gegenseitiger Augenhöhe angreifen bzw. kämpfen. In SPARTACUS hingegen befinden sich beide Parteien jeweils zunächst auf einem Hügel und beide somit auf Augenhöhe,

---

<sup>373</sup> Mikos 2013, 282.

während die Schlacht im Tal zwischen ihnen ausgetragen wird<sup>374</sup>. Somit lässt eine erhöhte Ausgangsposition oder ein Angriff, der aus einer strategisch günstigeren Position auf unterhalb befindliche Gegner erfolgt, weder den Schluss auf den Ausgang der Schlacht noch auf die Konnotation der Parteien zu.

Je nachdem, welche Partei sich jedoch oberhalb bzw. unterhalb der anderen befindet und welche zusätzlichen Informationen zu beiden Parteien vermittelt werden, kann die Wirkung der Positionierung variieren: Sind die erklärten Feinde in erhöhter Position, können sie u.a. wegen dieses strategischen Vorteils bedrohlich<sup>375</sup> (und ein dennoch gegen diese errungener Sieg besonders glorreich) wirken, ist die Partei des Protagonisten in erhöhter Position, kann dies als Teil einer klugen Taktik oder einer zugrundeliegenden Verteidigungshaltung einem externen Angreifer gegenüber begriffen werden. Die Bewertung einer Partei geht nicht von dem „Motiv“ allein (in diesem Fall der höheren oder niedrigeren Positionierung) aus, sondern ist das Ergebnis des Gesamtbildes beider Parteien, für den der subjektive Eindruck relativer (aus der Gegenüberstellung und dem Vergleich beider Parteien resultierenden) und narrativer (aus der Schilderung der Gesamtumstände vermittelten) Bedrohlichkeit von höchster Bedeutung ist<sup>376</sup>.

Der Eindruck von Bedrohlichkeit ist insbesondere im Zusammenhang mit einer Schlacht und der darin dargestellten, von beiden Seiten auszuübenden oder ausgeübten Gewalt<sup>377</sup> Dreh- und Angelpunkt für die Konnotation einer Partei und aller ihrer Handlungen und spiegelt sich in der Wahl aller inhaltlichen und stilistischen Elemente, die zur Zeichnung einer Partei verwendet werden, wider. Da der Gesamteindruck einer Partei und die geschickte Nuancierung und Balancierung aller Motive miteinander letztendlich für die Bewertung einer Partei ausschlaggebend ist, kann eine insgesamt positiv zu konnotierende Partei – also die des Protagonisten – durchaus Elemente tragen, die aufseiten des insgesamt bedrohlich wirkenden Feindes eine negative Konnotation auslösen würden. Dies ist z.B. in KING ARTHUR zu beobachten: trotz der Positionierung oberhalb der Feinde und weiterer Motive, die Überlegenheit vermitteln (auf diese wird in den nächsten Kapiteln eingegangen werden), bleibt die

---

<sup>374</sup> Auch die Untersuchung von Schlachtszenen weiterer Antikenfilme und von Schlachtszenen von Filmen anderer Genres ließ diesbezüglich keine Muster erkennen. Die Positionierung der positiv konnotierten Partei oberhalb ihrer Feinde ist z.B. in den Schlachtszenen von LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (2002; Schlacht von Helms Deep) und KINGDOM OF HEAVEN (2005) zu sehen; in beiden Fällen wird eine Festung verteidigt, die Schlachten schlussendlich trotz erhöhter Position verloren. Der Gegenangriff der Rohirrim im erstgenannten Film erfolgt wiederum von oben und ist siegreich.

<sup>375</sup> Zum Dualismus von Gut und Böse und der Bedrohlichkeit als obligatorisches Kriterium zur Konstruktion des Bösen in der Figur des Feindes s. **S. 139**.

<sup>376</sup> Insbesondere im Fall negativer Konnotation einer Figur oder Partei können Ursache und Wirkung kaum voneinander unterschieden werden: ob eine Figur negativ konnotiert wird, weil sie bedrohlich wirkt oder ob sie bedrohlich wirkt, weil sie insgesamt bereits negativ konnotiert ist, kann nicht abschließend geklärt werden.

<sup>377</sup> Hierzu ausführlich **Kapitel 7.6**.

zu diesem Zeitpunkt durch Narrativ und Stilistik des Films bereits etablierte positive Konnotation Arthurs, seiner Gefährten und der Pikten, unter anderem auch deswegen erhalten, da sie einem (auch) durch seine zahlenmäßige Übermacht bedrohlicherer wirkenden Sachsenheer gegenüberstehen.

Neben der Positionierung einer Partei oberhalb oder unterhalb des Gegners in der Landschaft beeinflusst die Positionierung von Figuren im Bild deren Wirkung: so kann der vertikale Winkel der Kamera zur dargestellten Figur gezielt verwendet werden, um deren Größe zu betonen oder um die Figur klein erscheinen zu lassen. Befindet sich die Kamera unterhalb der Augenhöhe des Dargestellten (Darstellung aus sog. Untersicht), wirkt die dargestellte Figur groß, der Zuschauer, dessen Position durch die Kamera bestimmt wird, dementsprechend klein. Eine Figur, zu der aufgesehen werden muss, kann je nach Ausmaß des verwendeten Winkels, des Kontextes und der Verwendung weiterer Stilmittel unterschiedlich bewertet werden und bewundernswert visionär, mächtig oder auch übermächtig bzw. bedrohlich wirken<sup>378</sup>. So erscheint der Anführer der feindlichen Germanen in *GLADIATOR* während des Kampfes (und kurz vor seiner Tötung durch eine Gruppe römischer Soldaten) durch die Positionierung der Kamera auf Bodenhöhe mit Ausrichtung nach oben besonders gefährlich. Die Darstellung von Marc Aurel und seinen Begleitern aus leichter Untersicht lässt insbesondere den mittig dargestellten Kaiser erhaben und ehrwürdig wirken.

Befindet sich die Kamera oberhalb einer Figur, wirkt diese kleiner, da der Zuschauer das Gefühl vermittelt bekommt, größer als diese zu sein (Darstellung der Figur aus sog. Aufsicht)<sup>379</sup>. Auch hier ist das Ausmaß des verwendeten Winkels, der Kontext und die begleitenden Stilmittel für die Bewertung dieser Perspektive entscheidend: die Figur kann unterlegen, schutzbedürftig, unbedeutend, unterwürfig<sup>380</sup>, aber auch bedrohlich<sup>381</sup> wirken.

Auch hier zeigt sich, dass der Gesamteindruck einer Figur die Wirkung eines einzelnen Stilmittels (wie z.B. Kamerawinkel oder Positionierung) oder eines Handlungsmotivs (wie z.B. das Töten eines Feindes) bestimmt und die Wahl und Kombination sinnträchtiger Determinative die Bedeutung einer Figur und ihrer Handlungen bestimmen. Wie bedeutend der Gesamteindruck einer Figur für die Wirkung eines Stilmittels oder Motivs ist, zeigen Beispiele, in denen einer positiv konnotierten Figur

---

<sup>378</sup> Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 13. Die Kamera kann durch ihre Einstellungsperspektive den Blickwinkel einer Figur suggerieren (*point of view-shot* oder „Subjektive“) und hierdurch deren subjektive Wahrnehmung auf den Zuschauer übertragen (Beil/Kühnel/Neuhaus 2016, 92).

<sup>379</sup> Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 13.

<sup>380</sup> Zur Wirkung der Kameraperspektive s. Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 13; Beil/Kühnel/Neuhaus 2016, 92.

<sup>381</sup> Als Beispiel kann hier die Figur Ivars des Knochenlosen (Serie *VIKINGS*, 2013–2020) genannt werden, der häufig aus leichter Aufsicht und mit gesenktem Kopf, jedoch mit nach oben gerichteten Augen dargestellt ist. Möglicherweise lässt eine solche Ansicht eine Figur bedrohlich wirken, da durch die Haltung der Eindruck eines bevorstehenden Angriffs erweckt wird: das nach unten gerichtete Kinn scheint bereits den verletzlichen Hals zu schützen, während die Augen den Betrachter (oder die im Bild betrachtete Person) im Blick behalten.

ein bedrohliches Wirkelement zugeordnet wird, ohne jedoch einen negativen Einfluss auf deren Konnotation zu haben: so kann Arthurs' Gefährte Bors beim Töten eines Gegners aus starker Untersicht und sogar frontal in Richtung des Zuschauers agierend gezeigt werden, ohne dass dieser bedrohlich wirkt – wie es wiederum in einer ähnlichen Einstellung in *GLADIATOR* bei dem germanischen Anführer der Fall ist.

Auch die Positionierung einer Figur im Bild sowie deren Ausrichtung zur Kamera spielen für ihre Wirkung eine bedeutende Rolle. Befindet sich eine Gestalt z.B. in der Mitte des Bildes und wendet sich zudem der Kamera zu, wirkt dies wie eine direkte Hinwendung zum Zuschauer<sup>382</sup>. Diese Unmittelbarkeit kann durch die Entfernung der Kamera zur Figur, z.B. durch eine Darstellung in Nah- oder Großaufnahme<sup>383</sup> und die damit erreichte Illusion der körperlichen Nähe, die jedoch auch, wie die Darstellung aus Unter- oder Aufsicht, unterschiedlich wirken kann, noch gesteigert werden. Weniger intensiv und potenziell konfrontierend oder auch abweisend wirkt eine seitlich der Mitte positionierte und/oder von der Kamera abgewandte Figur, wobei hier wiederum der Winkel der Abwendung für die Wirkung entscheidend sein kann<sup>384</sup>.

---

<sup>382</sup> Laut Kreutzer ergeben sich folgende, auf Wahrnehmungsexperimenten Rudolf Arnheims beruhende Regeln für die Positionierung fokussierter Objekte bzw. Figuren im Bild: „Je offensichtlicher die Bildinhalte nach geometrischen Gesichtspunkten zueinander arrangiert sind und je gleichwertiger ihre Positionierung in der Raumtiefe und im Verhältnis zum Bildkader ist, desto stabiler erscheint die Komposition und desto strenger und artifizierter wirkt das Bild. Im Umkehrschluss lässt sich eine Bildkomposition beleben, indem mit Verschiebungen und Asymmetrien zwischen den Bildhälften (an einer gedachten Mittelachse) und den Bildebenen (Vorder-, Mittel- und Hintergrund) gearbeitet wird“ (Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 91 mit Verweis auf Arnheim 1954, 11ff.).

Zur Wirkung der Achsenverhältnisse gilt folgendes: wenn Blick- und Handlungsachse frontal aufeinandertreffen, die gefilmte Figur also zentral in die Kamera sieht, dann „suggeriert die Kamera hier entweder die Perspektive einer (innerfilmischen) Figur, aus deren Blickwinkel dem Publikum das Geschehen präsentiert wird oder einen Bruch mit der Illusion einer in sich geschlossenen, fiktiven Welt, indem sich die Figuren direkt an das Publikum wenden“ (Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 18). In beiden Fällen muss sich der Zuschauer sehr unmittelbar mit der gezeigten Figur auseinandersetzen.

<sup>383</sup> S. Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 10, Abb. 2.1.

<sup>384</sup> Die Richtung der Kamera in den filmischen Raum wird als Blickachse bezeichnet und in Grad bzw. Winkeln zwischen 0° und 360° gemessen (vgl. Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 18). Wird eine Figur diagonal von vorne, also aus einem Winkel von ca. 45° gefilmt, kann der Zuschauer Gestik und Mimik der Figur betrachten, ohne selbst „gesehen“ zu werden, da die Figur die Kamera nicht zur Kenntnis nimmt. Diese „voyeuristische Grundhaltung bildet einen Grundpfeiler des narrativen Kinos und die vielleicht konventionellste Kameraposition des fiktionalen Films schlechthin“ (Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 19). Befindet sich die Kamera hingegen schräg hinter der Figur, also in einem Winkel von ca. 135° zu dieser, kann dies ebenfalls als voyeuristischer Blick verstanden werden, der jedoch sein Ziel nicht erreicht, da der Zuschauer weder das sehen kann, was die Figur sieht, noch ihr Gesicht und ihre Mimik erkennen kann (Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 19). Hier ist insbesondere der (filmisch auch so umgesetzte) direkte Vergleich zwischen den Darstellungen des Crassus und Spartacus vor bzw. während ihrer Ansprachen unmittelbar vor der Entscheidungsschlacht aufschlussreich: In Einstellungen, in denen Crassus nicht frontal (absolutistisch mittig/konfrontierend im 0°-Winkel) zur Kamera gewendet ist, zeigt diese ihn – etwas rechts der Bildmitte – aus seitlicher Rückansicht (er zeigt dem Zuschauer die sprichwörtliche kalte Schulter aus dem erwähnten Winkel von ca. 135°), während Spartacus – ebenfalls etwas rechts der Mitte – aus seitlicher Vorderansicht zu sehen ist (ca. 45°-Winkel) und dadurch zugänglich ist. Die alternative Einstellung der Ansprache-Szenen zeigt Spartacus zudem in Rückansicht (ca. 180°-Winkel), was eine Immersion (Verschwimmen der Grenze zwischen Zuschauer und Bild) bzw. Identifikation mit seiner Figur bewirkt, da der Zuschauer sieht, was Spartacus sieht. Zur Funktion von Rückenfiguren (Repousoirfiguren) als Mittel zur Immersion des Zuschauers

Darüber hinaus gibt es einige Beispiele für Einstellungen, die Überlegenheit und Unterlegenheit von Figuren durch deren räumliches Verhältnis zueinander verdeutlichen, da hier beide – Sieger und Besiegter – gleichzeitig im Bild zu sehen sind. Hierbei befindet sich der Sieger meist oberhalb des Besiegten<sup>385</sup>.

Szenen, die einen von einem Pferd aus erfolgreichem Angriff auf Fußkämpfer zeigen, kommen zwar vor (Beispiele hierfür sind in allen Schlachtszenen zu finden, in denen Pferde vorkommen), doch wird der Angriff vorwiegend als die Dynamik der Situation betonende Abfolge von einzelnen, aneinandergeschnittenen Sequenzen (z.B. Nahen des Reiters, Ausholen mit dem Schwert, Herabführen des Schwertes, Fallen des Gegners) gezeigt und nicht innerhalb einer Einstellung, die den Vorgang als Ganzes ähnlich einem Bild darstellt. Sieger und Besiegter sind daher in solchen Momenten nicht gleichzeitig und somit im Verhältnis zueinander zu sehen.

Dies gilt jedoch auch für die meisten Szenen des Nahkampfes, die nur Ausschnitte von Handlungsabläufen zeigen. Durch die Schnittfolgen und die in jeder Einstellung oftmals höchst unterschiedlich gewählten Positionen der Kamera zum Geschehen ist dieses häufig nicht vollständig nachvollziehbar. Dies gilt selbst für die Phase der Kämpfe in *SPARTACUS*, deren vergleichsweise langsame Schnittfolge und relativ gleichbleibende Kameraposition eine Betrachtung des Geschehens ermöglicht; dennoch sind die Handlungsabläufe eines Zweikampfes niemals von Anfang bis Ende sichtbar. In der entsprechenden Phase in *GLADIATOR* variiert nicht nur die Position der Kamera in jeder Einstellung, sondern auch die rasend schnelle Schnittfolge und die zunehmende Unschärfe der Kamera machen es unmöglich, zu erkennen, was im Einzelnen geschieht. Sichtbar werdende Über- oder Unterlegenheit durch eine bewusst wahrnehmbare Positionierung der Kamera zu den Figuren oder eine erkennbare Positionierung der Figuren zueinander ist eher selten und wird innerhalb des Chaos nur verwendet, um auf besondere Höhepunkte der Handlung hinzuweisen und z.B. die kritische Situation des vom Pferd gefallenen, am Boden liegenden und von einem Barbaren angegriffenen Maximus als solche sichtbar zu machen.

Eine ähnliche Schwierigkeit besteht in der Untersuchung der Bewegungsrichtungen, da die Kamera diese in Abhängigkeit von ihrer eigenen Position darstellen kann: der Zuschauer kann sich dank der Kamera „frei“ über das Schlachtfeld bewegen. Die Kamera kann eine Partei zunächst auf der linken Seite des Bildes bzw. nach rechts orientiert zeigen, aber sich schon in der nächsten Einstellung

---

s. Paul 2013a, 204. Die Inszenierung von *Spartacus* – eine einsam auf einer Anhöhe stehende Figur, die stille Menge seiner Zuhörerschaft unter ihm – erinnert zudem stark an die Darstellungen der Bergpredigt in Filmen (z.B. in *BEN HUR*, 1959).

<sup>385</sup> Die beispielhaft gezeigte Einstellung ist aus Untersicht gefilmt und unterstreicht hierdurch die Bedrohlichkeit der Situation.

auf der anderen Seite dieser Figur befinden, wobei auch der Winkel zu den dargestellten Figuren bei jeder Einstellung variieren kann. In der Phase der Schlachtvorbereitung gibt es zwar in den hier untersuchten Filmszenen Einstellungen, die eine übersichtliche Ausrichtung der Figuren, und zwar vorzugsweise in Form einer relativ gleichmäßigen Staffelung, zeigen. In diesen Staffeln ist die Partei des Protagonisten am linken Bildrand positioniert und nach rechts gewandt, während die Partei ihrer Feinde nach links orientiert ist.

Es existieren jedoch genügend Beispiele für die umgekehrte Ausrichtung der Kontrahenten (teilweise bereits innerhalb der jeweils folgenden Einstellung), so dass die Ausrichtung nicht als Merkmal für die Konnotation, geschweige denn für die Andeutung der Überlegenheit einer Partei gelten kann. Scheinbar wirkt jedoch im westlichen Kulturbereich, aus dem die untersuchten Filme stammen bzw. an den diese gerichtet sind, ein von links nach rechts erfolgender Angriff schlichtweg dynamischer als ein von rechts nach links erfolgender Angriff: die Ergebnisse von drei zusammengefasst publizierten Studien zur Bedeutung der Leserichtung für die Wirkung von optischen Eindrücken sind hier äußerst aufschlussreich<sup>386</sup>. So wirkte eine athletische Leistung stärker, schneller und schöner, aggressive Filmszenen gewalttätiger und der Aggressor stärker, wenn sie der Schreibrichtung der Probanden entsprach. Die Befragung von sowohl italienisch- als auch arabischsprachigen Probanden zeigte einen deutlichen Zusammenhang zwischen der gewohnten Schreibrichtung und der Beurteilung der Szenen. Die stärkere Wirkung einer von links ausgehenden Bewegung mag für unbewegte Bilder oder Darstellungen, die mit einer statischen Kamera gedreht wurden, gelten; in den Schlachtszenen der Filme kann aufgrund des ständigen Positionswechsels der Kamera beim Filmen der Szenen das Wirkungspotential einer von links erfolgenden Bewegung nicht vollends zum Einsatz kommen.

Die Darstellung der Ausrichtung der Parteien dürfte daher vor allem dazu dienen, eine größere Anzahl von Personen gleichzeitig von der Seite zu zeigen und dem Zuschauer Gelegenheit zu geben, deren Merkmale zu betrachten<sup>387</sup>, sowie um deren unmittelbar bevorstehende Bewegungsrichtung anzudeuten und nochmals eine kurzzeitige Orientierung der Figuren im Raum vor der Schlacht zu ermöglichen<sup>388</sup>. Die in einzelnen Einstellungen der Schlachtvorbereitung angedeutete Aus- bzw.

<sup>386</sup> Der prävalenten Fokussierung des linken Bereiches in einem Bild durch den Zuschauer wird z.B. auch in der Tageschau entsprochen: hier befinden sich die eingeblendeten Informationen – also die zu vermittelnden Inhalte, auf die der Zuschauer besonders achten soll, auf der linken Bildschirmseite, der gleichzeitig zu sehende und erklärende Nachrichtensprecher rechts (Maass/Pagani/Berta 2007). Eine Studie zeigte unter anderem, dass im Rahmen einer gegebenen Zeichenaufgabe männliche Figuren von den Probanden vorwiegend links von weiblichen Figuren platziert wurden, wenn diese Probanden Männlichkeit mit größerer Aktionskraft (*agency*) verbanden, s. Maass/Suiter/Favaretto/Cignacchi 2009.

<sup>387</sup> Hierbei werden, wie die exemplarischen Filmszenen zeigen, Einstellungsgrößen von mindestens einer Halbtotale (GLADIATOR) bis Nahaufnahmen (KING ARTHUR) verwendet, die zudem in der Blickachse von 45°, welche eine Beobachtung der Figuren besonders gut ermöglicht, ausgeführt sind (vgl. **Ann. 384**).

<sup>388</sup> Eine Staffelung von Personen (oder Objekten) erhöht zudem die Tiefenwirkung und verleiht (auch der film-)bildlichen Komposition Spannung (vgl. Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 77 bzw. 105).

Bewegungsrichtung einer Partei verliert meist sehr schnell an Bedeutung. Jede zunächst vorhandene Formation (der Begriff soll hier die gesamte Bandbreite von einer Basisvariante im Sinne einer überhaupt vorhandenen Gliederung und/oder Aufstellung einer Armee in Einheiten<sup>389</sup> bis zu einer Einteilung, Aufstellung oder gar Bewegung einer Armee in Schlachtreihen<sup>390</sup> abdecken; das Gegenteil stellt eine ungeordnete Aufstellung und/oder Bewegung dar<sup>391</sup>) lösen sich spätestens nach der Phase des Angriffs auf, da der Fokus der Darstellung auf den stattfindenden Einzelkämpfen liegt, die aus unterschiedlichsten Blickwinkeln gezeigt werden (während den aktiven Kampfhandlungen von *ROME* wird das Kämpfen in Formation bis zu dem unerlaubten Ausfall Pullos beibehalten).

Ab dem Angriff, spätestens aber ab der Phase des Nahkampfes variieren die Bewegungsrichtungen der Figuren<sup>392</sup>, die Blickachsen<sup>393</sup> und Einstellungsgrößen der Kamera, zudem wird die Geschwindigkeit der Schnittfolgen deutlich erhöht. Das Ergebnis ist eine zunehmende Orientierungslosigkeit des Zuschauers. Diese Wirkung ist jedoch intendiert: sie soll die Dramatik der Situation erhöhen, das während einer Schlacht zu erwartende Chaos und die für die Kämpfenden bestehenden Herausforderungen, insbesondere im Hinblick auf die Unterscheidung von Freund und Feind, verdeutlichen<sup>394</sup>. Die erhöhte Gefahr, im chaotischen Schlachtgetümmel unabsichtlich einen Mitstreiter zu verletzen, zeigt eine Sequenz in *GLADIATOR*, in der Maximus vor dem Ausführen eines Hiebes gerade noch rechtzeitig bemerkt, dass es sich bei dem Angegriffenen um einen seiner Soldaten handelt<sup>395</sup>. Jede in der Vorbereitungsphase noch vorhandene Ordnung wird somit bewusst und zugunsten der Erhöhung von Dramatik und Spannung aufgehoben.

---

<sup>389</sup> Zu sehen z.B. in der Einteilung und Aufstellung der Pikten in *KING ARTHUR*.

<sup>390</sup> Zu sehen z.B. bei der römischen Armee in *SPARTACUS*.

<sup>391</sup> Zu sehen z.B. bei der Sklavenarmee in *SPARTACUS*.

<sup>392</sup> In der Filmtheorie wird die Bewegungsrichtung eines Objektes oder einer Figur als Handlungsachse bezeichnet (vgl. Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 18).

<sup>393</sup> **Anm. 384.**

<sup>394</sup> So auch Faulstich, der u.a. Nah-, Halbnah- und Großaufnahmen, die nur Fragmente sichtbar machen und den Blick auf das große Ganze verweigern, schnelle Kamerafahrten und Abfolgen von sehr kurzen Einstellungen als Strategien zur Destabilisierung, Verunsicherung und Irritation des Zuschauers beschreibt (Faulstich 2013, 48). Faulstich konstatiert dies zwar im Rahmen seiner Untersuchung von Stilmitteln des Horrorfilms, aber das grundlegende Prinzip kann auch für Schlachtszenen verwendet werden, wobei der Horror – also das den Zuschauer beängstigende, bedrohende Element – in diesen kein Monster, sondern feindlich gesinnte, gewalttätige Menschen sind.

<sup>395</sup> Die Darstellung der für die Kämpfenden bestehenden Gefahr durch Mitstreiter war vom Regisseur beabsichtigt (s. Audiokommentar der DVD). Neben der generellen Möglichkeit der freien künstlerischen Gestaltung aller Szenen und der darin enthaltenen Elemente – unter diesen auch kompositorische Merkmale wie die Blick- oder Bewegungsrichtung verschiedener Personengruppen – gibt es selbstverständlich auch mehrere dramaturgische Faktoren, die einen Richtungswechsel bedingen. Zu diesen zählt z.B. die Darstellung einer ausgeführten Taktik einer Partei (Angriff in die Flanke oder den Rücken der jeweils gegnerischen Partei). In diesen Fällen kommen Einstellungen hinzu, in denen ein Angriff von mehreren Seiten erfolgt, wie es z.B. in *GLADIATOR* der Fall ist (Angriff der Infanterie von links und Angriff der Kavallerie von rechts).

### 7.2 Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild

Im Hinblick auf Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild zeigen beide Parteien jeweils große Unterschiede, die dem Zuschauer in den Szenen vor der Schlacht deutlich vor Augen geführt werden.

In SPARTACUS ist das Erscheinungsbild, aber auch die Ausstattung und die Ausrüstung der römischen Infanterie weitestgehend einheitlich. Bis auf einzelne an den Außenkanten der quadratischen Formationen erkennbare Soldaten, die einen langen roten Umhang tragen und die diese vermutlich als Befehlshaber der jeweiligen Einheiten ausweisen, scheinen alle Soldaten mit der gleichen Rüstung, dem gleichen Helm, dem gleichen Schild, einem Speer und einem Schwert ausgestattet zu sein. Insgesamt überwiegen die Farben Rot, Schwarz und Silber. Während des Aufmarsches wird kein einziges, individuelles Gesicht der römischen Soldaten sichtbar, da das Heranrücken entweder in einer Panoramaaufnahme und damit aus einer Entfernung gezeigt wird, die die Soldaten zu geometrischen Flächen werden lässt oder da diese in der Rückansicht gezeigt werden, was dem Zuschauer ebenfalls keinen Blick in einzelne Gesichter ermöglicht.

Auch die hinzukommende Reiterei bildet, sieht man von den unterschiedlichen Fellfarben der Pferde ab, eine homogene Gruppe, aus der keine individuell gezeichneten Figuren hervortreten. Die wenigen und nur in sehr kurzen Einstellungen während der Zweikämpfe zu sehenden Gesichter der Soldaten lassen keine besonders einprägsamen Merkmale ihrer Physiognomie erkennen. Erst beim Abspielen des Films in Zeitlupe wird sichtbar, dass alle von ihnen glatt rasierte Gesichter haben. Die einheitliche Ausrüstung trägt, neben weiteren Faktoren, die in den folgenden Abschnitten aufgeführt werden, zu dem Eindruck einer anonymen Masse bei. Eine kleine Gruppe von neun Reitern, sieben von ihnen mit langen roten Umhängen, zwei von ihnen sind als Standartenträger gekennzeichnet, ist etwas oberhalb des Schlachtfeldes positioniert; unter ihnen befindet sich auch Crassus. Die römische Armee lässt also aufgrund ihrer Ausstattung mit und ohne Pferd unterschiedliche Einheiten, sowie eine abgestufte Hierarchie erkennen.

Ganz anders verhält es sich bei der Darstellung der Sklavenarmee: die Kamera zeigt nicht nur Halbnahaufnahmen von Spartacus, sondern verweilt lange auf einzelnen, bis zu diesem Zeitpunkt dem Zuschauer unbekanntem Figuren von Sklaven. Sie zeigt nicht nur deren Gesichtszüge in Nahaufnahmen und kennzeichnet diese als Individuen, sondern macht hierdurch auch deutlich sichtbar, dass unter den Figuren zahlreiche Frauen und sehr junge, aber auch alte Menschen sind.

Bis auf die bei allen Figuren vorzufindenden Speere scheint kein Einzelteil dem anderen zu gleichen, wobei vorwiegend natur- bzw. erdfarbene Stoff- oder Lederbekleidung, hier und da auch Fellbesätze zu sehen sind. Eine Rüstung aus Metall ist nur bei einem der Männer, einem Freund Spartacus', zu sehen. Unter den Kämpfern können Reiterei und Kämpfer zu Fuß unterschieden werden; einige der Fußkämpfer tragen einen Schild, zeigen ansonsten aber ein ebenso heterogenes

Erscheinungsbild wie die berittenen Kämpfer. Im weiteren Verlauf der Szene und mit Beginn der Schlacht wird eine Untergruppe der Fußkämpfer erkennbar, deren Aufgabe darin besteht, mit Feuerwalzen die Frontlinie der römischen Soldaten anzugreifen; abgesehen von ihrer Aufgabe unterscheiden sich diese Männer hinsichtlich ihres Erscheinungsbildes nicht von den übrigen Fußkämpfern. In SPARTACUS wird somit eine weitestgehend homogene und anonym bleibende Menschenmenge einer Gruppe heterogen gestalteter Individuen gegenübergestellt.

Die feindlichen Germanen in GLADIATOR sind durch zottelige längere bis lange Haare bzw. Bärte, sowie durch uneinheitliche, vorwiegend graubraun/erdfarbene Kleidung und Hosen aus Leder, Fellen und/oder grobem Stoff gekennzeichnet. Bei einigen von ihnen scheinen Haare, Bart und das Fell der Bekleidung ineinander über zu gehen bzw. bereits untrennbar miteinander verbunden zu sein. Die Ausrüstung der Germanen besteht aus einer Vielzahl verschiedener Waffen und Schilde, die ebenfalls unterschiedliche Formen und Größen aufweisen; nur sehr wenige tragen einen Helm, wobei auch hier keiner dem anderen gleicht. Weder aufgrund ihres Erscheinungsbildes noch aufgrund der Ausrüstung können Einheiten oder eine Koordination der Kämpfer unterschieden werden. Der Anführer der Germanen ist der Einzige unter ihnen, dessen Gesicht in länger andauernden Einstellungen sichtbar wird; die Kamera macht zwar auch die Gesichter einiger weniger anderer Germanen sichtbar, verweilt jedoch nur so kurz auf ihnen, dass kein detaillierter Eindruck entstehen kann. Ausrüstung, Ausstattung oder Erscheinungsbild des Anführers weisen – bis auf seine scheinbare Körpergröße – keine spezifischen Merkmale auf, die ihn als Anführer hervorheben würden. Es ist allein seine exponierte Positionierung vor den übrigen Germanen, seine Handlung (das Präsentieren des Kopfes des Boten) und die Prävalenz der Kamera, die eine Deutung seiner Person als Anführer nahelegt.

Die Anfangsszenen von GLADIATOR sind insgesamt in dunkelblauem und düsterem Licht gehalten und spiegeln den Eindruck, den Maximus (und damit auch der Zuschauer) von Orten wie diesen und vor allem von ihren Bewohnern hat: „I’ve seen much of the rest of the world. It is brutal and cruel and dark“<sup>396</sup>. Bei Betrachtung des Erscheinungsbildes der römischen Soldaten fällt auf, dass fast alle von ihnen mit Rüstungen und Helmen ausgestattet sind. Anhand der Art der Rüstung, unterschiedlicher (aber innerhalb der jeweiligen Einheit wieder einheitlicher) Schilde, der Bewaffnung und von Kleidungsmerkmalen wie z.B. langer roter Umhänge oder dem Fehlen von Rüstung können verschiedene Einheiten bzw. Aufgabenbereiche unterschieden werden, darunter Infanterie, Kavallerie, Bogenschützen, Mannschaften an den Katapulten. Eine kleine Anzahl von Reitern hebt sich durch

---

<sup>396</sup> Maximus zu Marc Aurel während des Gesprächs nach der Schlacht im Zelt des Kaisers. Die Schlachtszenen wurden tatsächlich teilweise bei schlechten Lichtverhältnissen gedreht; wie Szenen des „Making of“ auf der DVD des Films jedoch zeigen, fanden Dreharbeiten auch bei guten Lichtverhältnissen statt. Die Szenen wurden in der Postproduktion offensichtlich verdunkelt, um eine bedrückende, düstere Stimmung zu erzeugen.

ihre Positionierung auf einem Hügel, sowie durch ihre Ausstattung mit Flaggen, schwarzvioletten Umhängen und durch die Ausstattung zweier Soldaten mit Raubkatzenfellbesätzen von allen anderen Soldaten ab. Fortgeschrittenes Alter und reich verzierte Rüstung eines Mannes unter ihnen heben dessen besondere Position hervor; später wird der Zuschauer erfahren, dass es sich um Marc Aurel handelt. Im Gesamtbild der Armee dominieren die Farben Silber (Rüstung) und Rot (Unterkleidung, Umhänge). Die unter den Helmen verborgene Haarlänge ist nicht zu sehen; da jedoch nirgends Haare herausragen, scheinen diese eher kurz zu sein. Die Gesichter der Soldaten sind meist glattrasiert, nur einige von ihnen zeigen den Ansatz eines (sehr kurzen) Bartes. Trotz der vielen Merkmale, die auf Gemeinsamkeiten und Einheitlichkeit innerhalb der einzelnen Gruppen hinweisen, wirken die Soldaten dennoch nicht wie eine gleichförmige, anonyme Masse: Nahaufnahmen einzelner Soldaten zeigen nicht nur deren Gesichtszüge, sondern machen auch kleine individuelle Details ihrer Ausstattung sichtbar, die sie von allen anderen Soldaten unterscheiden, wie z.B. ein Verband um Kopf oder Arm, oder unter den Helm geschobene Tücher. Ausstattung und Erscheinungsbild verdeutlichen also das Vorhandensein sowohl von unterschiedlichen Spezialisierungen der Soldaten als auch von Strukturen, um diese zu koordinieren, und weisen darüber hinaus auf Hierarchiestrukturen unter den Anführern hin.

Die feindlichen Sachsen in KING ARTHUR sind überwiegend durch zottelig-strähnig lange Haare und Bärte gekennzeichnet. Bereiche von Stirn und Wangen zeigen häufig dunkle Antragungen, die vermutlich Ruß oder Erde oder schlichtweg den ungewaschenen Zustand der Figuren darstellen sollen. Die Sachsen sind mit mehrlagigen und dichten Ansammlungen von Stoffstücken, Lederteilen, Fellen und vereinzelt sichtbar werdenden metallenen Rüstungsteilen ausgestattet. Die unübersichtlichen, zahlreichen Kleidungsschichten bewirken, dass die Körper der Sachsen darunter nicht sichtbar werden, wodurch diese um ein Vielfaches breiter, massiger und schwerer aussehen, als sie vermutlich tatsächlich sind; dieser Eindruck wird durch das laute Aufstampfen der Füße während des Vorrückens der Vorhut zusätzlich verstärkt. Schwarz, dunkles Braun und Ocker überwiegen farblich in ihrem Erscheinungsbild; schwarze Fahnen unterschiedlicher Größe verstärken den düsteren Eindruck. Beinahe alle von ihnen sind mit einem Helm, einem Schild unterschiedlichen Musters und mindestens einer Waffe ausgerüstet. Insbesondere die gleiche Form und Größe der Schilde, aber auch die häufig zu entdeckende Form von runden Helmen erwecken zu einem gewissen Maß den Eindruck von Einheitlichkeit, der jedoch durch die erheblichen Unterschiede im übrigen Erscheinungsbild sofort relativiert wird. Keiner von ihnen gleicht also in seinem Erscheinungsbild oder seiner Ausrüstung dem anderen, so dass innerhalb der Truppen keine Einheiten oder Spezialisierungen voneinander abgrenzbar wären; ausschließlich der Anführer der Sachsen und sein Sohn sind durch besondere Merkmale, sowie durch ihre prävalente Erscheinung im Bild vom Rest der Männer unterscheidbar und auch

daher als besondere Figuren erkennbar. Der Rest der Sachsen bleibt anonym, da ihre individuelle Physiognomie zu kurz sichtbar wird, um einprägsam zu sein.

Betrachtet man daraufhin das Erscheinungsbild der Pikten, fällt zunächst deren sehr leichte, Bekleidung auf, die große Partien des Oberkörpers und die Arme unbedeckt lässt. Schnitt und Form ihrer Kleidungsstücke sind individuell gestaltet und weisen Gemeinsamkeiten nur in Bezug auf ihr Material (vorwiegend Leder, vereinzelt Stoff und Fellstücke) und Farbe (Dunkelbraun) auf. Brust, Arme und/oder Gesichter zeigen Bemalung mit blauer Farbe. Optisch prägnant ist das dunkle Braun der Bekleidung, das mit der hellen, blau verzierten Haut kontrastiert wird. Interessanterweise haben alle Männer lange Haare, viele von ihnen zudem einen Bart. Keiner der Pikten trägt einen Helm. Insgesamt wirkt ihr Erscheinungsbild fast elfenhaft und steht in starkem Kontrast zu dem der Sachsen: ihre Haut ist heller, ihr Körperbau zierlicher und verletzlicher als der ihrer Feinde (zu diesem Eindruck führt insbesondere die Sichtbarkeit von größeren Hautpartien). Dieser Eindruck wird durch ihr lautloses Erscheinen aus dem Wald verstärkt. In den aufeinander folgenden Angriffen durch die Bogenschützen, die Geschosse der Katapulte bzw. die Nahkämpfer (die zuvor den Angriff mit den Bögen ausgeführt haben) wird auf das Vorhandensein von Einheiten hingewiesen. Durch ihr jeweiliges Erscheinungsbild in ihrer Rolle als Anführer gekennzeichnet sind Guinevere, deren Körperbemalung besonders kunstvoll gestaltet ist und Merlin, der als Einziger der Pikten einen Fellumhang trägt. Merlin, insbesondere aber Guinevere sind die beiden Figuren unter den Pikten, die in länger andauernden Nahaufnahmen sichtbar werden.

Auch in der kurzen Schlachtszene zu Beginn der Serie ROME unterscheiden sich die römischen Soldaten deutlich von den angreifenden Galliern in Hinsicht auf ihr Erscheinungsbild. Die Soldaten sind allesamt glattrasiert und scheinen kurzhaarig zu sein; zumindest ragt unter den Helmen kein langes Haar hervor. Die Schlachtszene konzentriert sich auf die Darstellung einer Infanterieeinheit, deren Ausrüstung große Homogenität zeigt: alle Soldaten tragen die gleiche Rüstung, den gleichen Schild und die gleiche Bewaffnung. Individuelle Ausstattungsteile, wie sie etwa in der Schlachtszene von GLADIATOR bei den Soldaten zu sehen waren, können hier nicht beobachtet werden. Allein Vorenus wird durch seine Ausrüstung von den übrigen Soldaten unterschieden und in seiner Rolle als Anführer charakterisiert. Die römische Armee besteht somit aus einer Einheit mit Anführer (und einem einzelnen Standartenträger, der allerdings nur bei Abspielen der Szene in Zeitlupe erkennbar ist). Insgesamt dominieren die Farben Blauschwarz und Bronze. Gesichter, Häuse und Rüstungen aller Soldaten zeigen deutliche rote Anstrichungen, die vermutlich Blut darstellen und auf bereits ausgetragene (und überlebte) Kämpfe hinweisen sollen. Die Prävalenz der Kamera liegt in dieser Schlachtszene auf Vorenus und Pullo.

Die heranstürmenden Gallier sind hingegen mit vollkommen unterschiedlicher, in Erdfarben gehaltener Stoff- oder Lederkleidung mit vereinzelt Fellbesätzen und ohne Rüstungen ausgestattet; nur wenige tragen einen Schild. Auch ihre Bewaffnung ist höchst ungleich. Das einzige Rüstungsteil, das häufiger zu erkennen ist, ist ein nach oben spitz zulaufender Helm. Die meisten der Einstellungen, in denen die Gallier zu sehen sind, zeigen diese jedoch aus einer Entfernung und so schnellen Schnitfolgen, dass Details, wie z.B. längeres Haupt- oder Barthaar, nicht sichtbar wird. Meist verhindern die Unschärfe der Kamera oder die Lichtverhältnisse ein genaues Erfassen ihres Erscheinungsbildes: auch bei in Zeitlupe abgespielten Einstellungen, die die Gallier aus der Nähe und von vorne zeigen, sind kaum Merkmale ihres Aussehens sichtbar, da sich in ihrem Rücken eine Lichtquelle zu befinden scheint, so dass ihre Körpervorderseite im Schatten liegt und nur verschwommene Umrisse zu sehen sind. Besondere Merkmale, die auf das Vorhandensein unterschiedlicher Einheiten oder von Anführern hinweisen würden, sind nicht zu beobachten. Zwar scheint einer von ihnen den Befehl bzw. die Aufforderung zum Angriff zu geben, doch unterscheidet sich dieser Mann ausschließlich durch seine Handlung und Positionierung, nicht jedoch durch optische Merkmale, von seinen Mitkämpfern.

Die Erscheinung der ehemaligen römischen Soldaten in *THE EAGLE* ist durch ein äußerst hybrides Bild gekennzeichnet. Sie zeigen eine Mischung aus individuellen, vollkommen uneinheitlichen Merkmalen und andererseits einheitlichen Ausstattungsteilen. Sie haben langes, mehr oder weniger gekämmtes Haupthaar, und auch ihre Bärte zeigen ein heterogenes Bild hinsichtlich Länge und Form. Alle von ihnen haben jedoch zumindest Teile römischer Ausrüstung vorzuweisen, insbesondere einen Schild gleicher Größe, Form und Verzierung, sowie ein Schwert. Einige unter ihnen tragen eine Rüstung und einige einen Helm gleicher Art und Form. Ihre übrige Kleidung besteht wiederum aus erdfarbenen, groben Stoffen bzw. Lederteilen, an denen teilweise Fellbesatz zu erkennen ist. Ihr Erscheinungsbild lässt weder eine vormals vielleicht vorhanden gewesene oder aktuelle Hierarchie noch eine frühere Spezialisierung erkennen. Deutlich sichtbar ist jedoch, dass es sich bei ihnen um Individuen handelt, deren Gemeinsamkeit in der ehemaligen und nun wieder aufgenommenen Angehörigkeit zur römischen Armee besteht. Die Nahaufnahmen ihrer Gesichter dauern lang genug, um Details sichtbar und verständlich zu machen, machen aber auch deutlich, dass es sich bei allen von ihnen um ältere Männer handelt.

Die Krieger des Seehundclans sind ausschließlich in Leder, Stoffe und schwarz-weiß gefleckte Felljacken und -hosen gekleidet. Die Kleidungsstücke lassen großflächige Partien ihrer Oberkörper und Arme unbedeckt. Längere Nahaufnahmen ihrer Gesichter lassen nicht nur erkennen, dass alle unter ihnen glattrasiert, sondern auch dass alle die Seiten ihrer Köpfe kahlgeschoren sind und ein Teil des Haupthaars in der Mitte zusammengebunden wurde. Des Weiteren ist zu erkennen, dass es sich bei allen von ihnen um junge Männer handelt. Ihre unter der Kleidung sichtbaren Körper, Gesichter

und Köpfe sind mit grau-blauer Farbe bedeckt, was ihnen in Kombination mit den ebenfalls weiß-grundigen Fellen ein insgesamt helles Erscheinungsbild gibt. Jeder von ihnen ist mit einem Schmuckstück aus einem hellen Material (Knochen oder Zähne?) ausgestattet. Ihre Bewaffnung erinnert an Steinbeile, einer der Krieger führt eine große Keule. Allein der Anführer der Krieger ist durch sein Erscheinungsbild von seinen Kameraden abgehoben.

Um dem Zuschauer auch ohne Beibehaltung der ursprünglichen Bewegungsrichtungen ein – je nach Film unterschiedlich stark ausgeprägtes – Maß an Orientierung zu ermöglichen, werden die beiden Parteien im Vorfeld der Schlacht in allen Beispielen durch prägnante Merkmale in deren Erscheinungsbild voneinander unterscheidbar gemacht<sup>397</sup>. Diese sind trotz schneller Schnittfolgen oder unscharfer Einstellungen auch noch während der Kämpfe erkennbar, so dass einzelne Handlungen bzw. der Verlauf der Schlacht nachvollziehbar bleiben. Insbesondere markante Unterschiede in der Farbigkeit der Bekleidung (z.B. silbern-metallisch glänzende Rüstungen/Rüstungsteile versus dunkel/erdfarbene Kleidung), die Art der Bekleidung selbst (z.B. Rüstung versus Felle/Stoffe), sowie weitere prägnante Charakteristika (z.B. Helme versus lange, zottelige Haare), sind gut erkennbar.

Die Konnotation von einzelnen Merkmalen des allgemeinen Erscheinungsbildes, wie z.B. lange Haare und Bärte, glatt rasierte Gesichter, helle oder dunkle Kleidung oder das Vorhandensein von Rüstungen oder von Fell als Teil der Bekleidung, ist jedoch nicht filmübergreifend festgelegt: Sowohl die Germanen in *GLADIATOR*, als auch die Pikten und die Sachsen in *KING ARTHUR* oder die ehemaligen römischen Soldaten in *THE EAGLE* sind durch Haupthaar und Bärte unterschiedlicher Länge und Form gekennzeichnet; Unterschiede zwischen den Parteien liegen in dem graduellen Pflegezustand z.B. des Haupthaars. Sowohl bei den Pikten in *KING ARTHUR* als auch bei den Kriegerern des Seehundclans in *THE EAGLE* sind großflächige Partien der Haut sichtbar, die Bemalung aufweist und ein helles Erscheinungsbild bewirkt. Römisch anmutende Ausstattung und Ausrüstung ist meist auf Seiten der Partei des Protagonisten zu finden, kann aber auch auf Seiten des Antagonisten vorkommen (*SPARTACUS*). Auch implizite, inhaltlich gegebene Merkmale, wie das Vorhandensein einer gut funktionierenden Koordination und Organisation verschiedener, anhand ihrer Ausstattung erkennbarer Einheiten oder eine bestehende Befehlshierarchie, sind nicht allein hinweisend auf die Konnotation einer Partei. Keines der einzelnen Motive des Erscheinungsbildes oder der Ausrüstung bzw. Ausstattung kann also aus sich selbst heraus verstanden werden bzw. unabhängig von seinem „Träger“ und allen anderen mit diesem verbundenen Merkmalen gedeutet werden.

Die Konnotation einer Partei als positiv oder negativ kann jedoch, sieht man von der Figur des Protagonisten, der in den Filmen einer der beiden Parteien angehört und dessen Konnotation auf alle

---

<sup>397</sup> Vgl. Eder 2014, 256.

weiteren Angehörigen seiner Gruppe übertragen wird, ab, über die Unterscheidung zwischen Individualismus (im Sinne eines personalisierten Erscheinungsbildes) und Monotonismus (im Sinne eines unpersönlichen, standardisierten Erscheinungsbildes) erfolgen<sup>398</sup>. Die Wirkung einer Figur als sympathisch oder unsympathisch und die Bewertung einer Situation, in welcher sich diese befindet, hängt davon ab, ob sich der Zuschauer mit dieser und ihren Handlungen identifizieren kann oder nicht. Murray Smith unterscheidet hierbei zunächst drei „levels of imaginative engagement with characters“, die miteinander verknüpft sind und gemeinsam die „structure of sympathy“ einer Figur bilden: „recognition“, „alignment“ und „allegiance“<sup>399</sup>. „Recognition“ stellt die Konstruktion der Figur durch den Zuschauer dar, realisiert durch die Wahrnehmbarkeit bestimmter Merkmale („textual elements“), welche die Figur von anderen Figuren unterscheiden, so dass sie wiedererkannt werden kann<sup>400</sup>; „alignment“ beschreibt den Vorgang, dem Zuschauer Informationen zu einer Figur zukommen zu lassen, so dass diese zugänglich werden<sup>401</sup>; „allegiance“ schließlich umfasst die moralische Bewertung der Figur durch den Zuschauer, was maßgeblich von dem Zugang zu der Gedankenwelt einer Figur und der Nachvollziehbarkeit ihrer Handlungen abhängig ist und was sich am Ehesten mit dem überschneidet, was landläufig unter der „Identifikation“ mit einer Figur verstanden wird<sup>402</sup>. Des Weiteren schreibt Smith, dass der Zuschauer vor allem auf Basis dieser moralischen Bewertung eine Figur als sympathisch oder unsympathisch beurteilt, emotional auf die Situation, in welcher die Figur sich befindet, reagiert und diese dementsprechend bewertet<sup>403</sup>.

---

<sup>398</sup> So auch Eder: „Eine individualisierte Figur fordert mehr Aufmerksamkeit, man muss einen größeren kognitiven Aufwand betreiben, um ihre Persönlichkeit zu verstehen; dazu ist oft Empathie erforderlich, was die emotionale Anteilnahme vertiefen kann. Ob eine Figur als individualisiert oder typisiert erfasst wird, prägt also das Verhältnis zu ihr, die Art, wie man sie wahrnimmt und beurteilt“ (Eder 2014, 376). Bei stereotypisierten Personen werden Unterschiede zwischen einzelnen Figuren einer Gruppe minimiert, Unterschiede zwischen Gruppen maximiert (vgl. Eder 2014, 380). Zum durch technische Mittel (Totalaufnahmen (*long-shots*), schnelle Schnittfolgen, diffuse Aufnahmen, weitgehende Unsichtbarkeit/Unerkennbarkeit) anonym bleibenden Feind s. auch Pötzsch 2011, 131.

<sup>399</sup> Smith 1995, 75.

<sup>400</sup> Smith 1995, 82.

<sup>401</sup> „The process by which spectators are placed in relation to characters in terms of access to their actions, and to what they know and feel“ (Smith 1995, 83–84).

<sup>402</sup> „Allegiance depends upon the spectator having what she takes to be reliable access to the character’s state of mind, on understanding the context of the character’s actions, and having morally evaluated the character on the basis of this knowledge. Evaluation, in this sense, has both cognitive and affective dimensions [...]. On the basis of such evaluations, spectators construct moral structures, in which characters are organized and ranked in a system of preference“ (Smith 1995, 84).

<sup>403</sup> Smith 1995, 188. Wie Jens Eder am Beispiel der Analyse einer Filmszene aus *DEATH AND THE MAIDEN* (1994) darlegt, kann der Zuschauer zwar sehr wohl die emotionale Perspektive von Figuren aus der Mimik und anderem Ausdrucksverhalten erschließen und verstehen, dass die Figuren aggressiv oder angespannt sind, doch kann er sich ohne „die informationelle und motivationale Perspektive der Figuren“, welche Aufschluss über die Gründe ihres Verhaltens geben würden, nicht mit diesen identifizieren und Empathie mit diesen entwickeln (Eder 2014, 747). Laut Pötzsch, der die Bindung des Zuschauers an Charakteren in Kriegsfilmern untersuchte, wird die *recognition* bei beiden Parteien

Die Wahrnehmung von Figuren als Individuen, die auch durch das Erscheinungsbild ermöglicht wird, ist somit von zentraler Bedeutung für eine positive Konnotation. Individualismus (auch) im Erscheinungsbild, ermöglicht durch „recognition“ und „alignment“, kann Interesse an einzelnen Figuren innerhalb einer größeren Gruppe wecken<sup>404</sup>, darauf hinweisen, dass es sich bei diesen um eigenständige Charaktere mit persönlichen Schicksalen handelt, und Gelegenheit geben, sich eingehender mit ihnen zu beschäftigen oder, in Abhängigkeit von der Intensität/Länge der Darstellung der Figuren, ihrer Schicksale und Beweggründe, ihre im Rahmen des Narratives dargestellten Handlungen nachvollziehbar machen, so dass es zu einer Übernahme ihrer Sichtweise im Sinne einer Identifikation kommt („allegiance“ nach Smith<sup>405</sup>).

Wird eine Figur als Individuum verstanden und ist ihre Handlung für den Zuschauer nachvollziehbar – selbstverständlich muss sich diese immer in einem für den Zuschauer akzeptablen Rahmen bewegen und diesem ein gewisses Identifikationsangebot machen, auch muss der bereits erwähnte Gesamteindruck stimmen – hat diese ein geringeres Potential, bedrohlich zu wirken und daher negativ konnotiert zu werden als eine unbekannt und unverstanden bleibende Figur<sup>406</sup>.

Ein weitgehend undifferenziertes Erscheinungsbild einer Figur innerhalb einer Gruppe bewirkt hingegen ihr Zurücktreten in der Menge und die Wahrnehmung von Personen als anonyme Masse. Eine Annäherung an einzelne Figuren und die Anteilnahme des Zuschauers an ihrem Schicksal ist dadurch erschwert<sup>407</sup>. Folgt man Warren Smiths Theorie, dass der Zuschauer Figuren in Abhängigkeit von „recognition“, „alignment“ und „allegiance“ in einem Präferenzsystem einordnet, wären Figuren, die man in Filmszenen nicht oder nur kaum wiedererkennt, zu denen man wenige Informationen

---

angewendet, wobei neben der Darstellung von besonderen Merkmalen von Figuren auch das Nennen ihrer Namen und ihre Aussagen/Worte („speech“) der Wiedererkennung dient (Pötzsch 2011, 129).

<sup>404</sup> Als Beispiel für eine in die Dramaturgie eines Filmes aufgenommene Anteilnahme an einer Figur wegen eines besonders hervorstechenden, individuellen Merkmals einer weiteren Figur kann an dieser Stelle SCHINDLERS LIST (1993) genannt werden. In diesem Film ist es die Figur eines vierjährigen Mädchens, die Schindler initial dazu motiviert, seine Arbeiter vor der Deportation zu bewahren. Die Besonderheit dieses Mädchens wird für den Zuschauer durch das in den Schwarz-Weiß-Film eingebettete Rot des Mantels sichtbar gemacht. Die Farbgebung erklärt, warum Schindler – und mit ihm der Zuschauer – das Mädchen als aus der Masse herausgehobenes Individuum begreift und seinen Weg durch die Straßen bzw. dessen weiteres Schicksal bis zu einem bestimmten Punkt verfolgt.

<sup>405</sup> Smith 1995, 75.

<sup>406</sup> S. auch die Ausführungen zu Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit bzw. der Dichotomie von Gut/Hell und Böse/Dunkel auf S. 144.

<sup>407</sup> Dieser Ansatz – die gezielte Annäherung des Zuschauers an eine Partei und das Verhindern oder Erschweren einer Annäherung an die „andere“ Partei – wird auch als eine „construction of a biased structure of engagement“ bezeichnet (Pötzsch 2011, 128). Zwar werden *recognition* und in geringerem Maß auch *alignment* für den Feind umgesetzt, *allegiance* jedoch nicht; diese ist dem Protagonisten bzw. dessen Partei vorbehalten (Pötzsch 2011, 131).

erhält und deren Handlungsmotivation der Zuschauer nicht nachvollziehen kann, in einer dem Protagonisten diametral entgegengesetzten Rankingposition<sup>408</sup>.

Das Ausbleiben der Möglichkeit, exemplarische Figuren einer Gruppe als Individuen wahrzunehmen und Verständnis für ihre Handlungen zu entwickeln, lässt diese (sowohl die Figuren als auch ihre Handlungen) eher bedrohlich wirken als dies bei einer aus mehreren nachvollziehbaren Individuen bestehenden Gruppe der Fall wäre, insbesondere dann, wenn der Zuschauer diese unbekanntenen Figuren aus der Perspektive des Protagonisten wahrnimmt und sich unverständliche, da nicht erklärte und gewaltvolle Handlungen gegen diesen richten<sup>409</sup>. Anonymität und emotionale Unzugänglichkeit zu Figuren können als wichtige Faktoren für eine negative Konnotation bezeichnet werden, die jedoch auch, ebenso wie die positive Konnotation, aus dem Gesamteindruck verschiedenster Merkmale entsteht<sup>410</sup>. Die Ausrüstung und Ausstattung einer Partei (Einzelteile wie Fell oder eine vollständige römische Rüstung inklusive Waffe und Schild) sind in ihrer Wirkung daher auch davon abhängig, wie ihre Träger dargestellt und wahrgenommen werden, und ob der Zuschauer die Gelegenheit hatte, einen emotionalen Zugang zu diesen zu entwickeln<sup>411</sup>.

Bestes Beispiel hierfür dürfte SPARTACUS sein. Die entscheidende Wirkung der römischen Armee entsteht aus ihrem betont gleichförmigen, geschlossenen Erscheinungsbild. Einzelne Individuen scheint es nicht zu geben, über die eine Annäherung oder das Entwickeln von Verständnis für diese

---

<sup>408</sup> Eder zählt filmische Techniken auf, die dazu beitragen, die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf eine Figur zu lenken, und zwar „das Star Image der Darstellerin, die filmischen Techniken der Betonung der Figur durch Kadrierung, Farbe, Fokus, Licht, Position im Bildraum usw., die Häufigkeit, Dauer und Dichte ihrer Darstellung, die Ungewöhnlichkeit oder Normabweichung der Figur, ihre kausale Involviertheit in die Handlung (Handlungsfunktionalität), ihr Potential, bedeutungsvolle Entscheidungen zu treffen, der Fokus, den andere Figuren auf sie haben“ (Eder 2014, 468). Pötzsch nennt das Verhindern des Zugangs zu den Charakteren, den Beweggründen und der Menschlichkeit der Feinde die *epistemological barrier* (Pötzsch 2011, 128).

<sup>409</sup> Laut Voss, die hierin dem Ansatz des sog. Kognitivismus folgt, sind Emotionen wie Furcht, Freude oder Enttäuschung – im Gegensatz zu Depression, Euphorie oder Traurigkeit – durch ein eigenes Korrelat im Sinne eines verursachenden Objektes bestimmt: „So ist z.B. der Emotionstypus ‚Furcht‘ korrelativ auf etwas Bedrohliches bezogen, das in einem Organismus geistig und/oder physisch (zumindest vermeintlich) in Gefahr bringt. [...] So beurteilt/empfindet eine Person z.B. etwas als gefährlich, was das formale Korrelat sämtlicher Furchtreaktionen ist, weil es scharfe Zähne hat oder giftig oder mächtig oder aggressiv ist [...]“ (Voss 2007, 322–323). In den untersuchten Schlachtszenen entspricht der bedrohlich agierende Feind dem Furcht erregenden Korrelat: der „Leihkörper“ des Zuschauers, durch den das Filmgeschehen nachempfindbar und erlebbar wird, fürchtet sich (zu dem von Voss 2007, 319ff. geprägten Begriff des Leihkörpers s. S. 147).

<sup>410</sup> Der maschinell-abstrakte und eben nicht individuell-menschliche Eindruck einer Armee, die „wie ein Mann“ in vollkommen synchronen Bewegungen agiert, begegnet als Stilmittel in Filmen, die dem Science-Fiction-Genre oder dem Fantasy-Genre zugerechnet werden können und in denen nicht-menschliche Soldaten die Realität des Dargestellten nicht in Frage stellen. Als Beispiele können die Klonarmee in STAR WARS: A PHANTOM MENACE (1999), die Truppen der Elben in THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS (2002), die „Armee“ der Agent Smiths in MATRIX II und III (beide 2003) oder die Armee der Stormtrooper in STAR WARS: THE FORCE AWAKENS (2015) angeführt werden.

<sup>411</sup> Daher wurde z.B. bei den Reihen der Männer der Infanterie in GLADIATOR, die einheitliche Ausrüstung und Bewaffnung tragen, viel Wert auf die Darstellung von Details (Verbände, Tücher in der Rüstung, Verzehr von Essen) gelegt.

möglich wäre<sup>412</sup>. Die negative Wirkung ergibt sich aus deren Bedrohlichkeit, die wiederum aus der Kombination der Anonymität/Unzugänglichkeit der Figuren und (neben weiteren Merkmalen) ihrer überlegen scheinenden Ausrüstung und Ausbildung entsteht.

Die Mitglieder der Sklavenarmee hingegen werden über die Details ihres Erscheinungsbildes als Individuen charakterisiert und dadurch ein Zugang zu ihnen ermöglicht<sup>413</sup>. Ihre eher mangelhaft vorhandene Ausrüstung (das fast ausnahmslose Fehlen von Rüstungen bzw. Helmen) und die Tatsache, dass sich auch viele Frauen und sehr junge bzw. alte Menschen unter ihnen befinden, lassen sie als Gruppe zudem verletzlich wirken. Die einheitlich vorhandenen Speere verdeutlichen ihren Kampfeswillen, der trotz des Anblicks der bedrohlichen römischen Armee vorhanden ist und der sie darüber hinaus miteinander verbindet. Sie werden also als Gruppe von mutigen, schützenswerten, da offensichtlich unterlegenen<sup>414</sup> Individuen charakterisiert und (in Zusammenschau mit ihrem im Narrativ dargestellten charakterlichen Merkmalen) positiv konnotiert.

Die Zuordnung von Monotonismus im Erscheinungsbild und der Ausrüstung zur Partei der Gegner kann, muss aber nicht erfolgen. Es kann auch fehlen bzw. die feindliche Partei kann ein etwas differenzierteres Erscheinungsbild aufweisen, das großflächige gleichförmige Elemente (Art und Farbe der Kleidung) mit kleinen, auf Individualismus hinweisenden Details kombiniert. Bestes Beispiel hierfür dürften die Krieger des Seehundclans in *THE EAGLE* sein, deren Gesamterscheinungsbild (Material und Art der Kleidung, bemalte Haut, Schnitt und Frisur der Haare) zunächst relativ einheitlich zu sein scheint und erst bei eingehender Betrachtung zahlreiche individuelle Merkmale aufweist (z.B. verschiedene Schmuckstücke, individuelle Kleidungschnitte). Insbesondere jedoch die flächendeckend aufgetragene Bemalung der Gesichter wirkt wie eine Maske, die von den Kriegern angelegt wurde, um ihre Gesichtszüge und die Wahrnehmung ihrer Personen als Individuen bewusst zu unterbinden. Als weiteres bedrohliches Attribut kann die Art des Schmucks angesehen werden, der offensichtlich aus Zähnen großer Tiere und deren Knochen hergestellt wurde und implizit auf die Fähigkeiten seiner Träger als Jäger und daher auch Kämpfer/Krieger verweist.

---

<sup>412</sup> Exakt derselbe Ansatz wird laut Dagmar Brunlow in John Fords *STAGECOACH* (1939) in einer Szene verfolgt, in welcher eine Postkutsche mit weißen (i.e. kaukasisch-europäischen) Insassen von Indianern (i.e. *native Americans*) überfallen wird: „Während des gesamten Angriffs nimmt die Kamera die Perspektive der Weißen ein, die bereits allesamt als Charaktere in die Handlung eingeführt und individualisiert sind, d.h. der Zuschauer kennt ihre Namen und ihre Geschichte. Die Reaktion der Weißen zeigt die Kamera in Nahaufnahmen. Die attackierenden Indianer wiederum werden nahezu ausschließlich als anonyme Gruppe in der Totale gefilmt, unterlegt mit dramatischer Musik. Über ihre Beweggründe erfahren wir nichts. So wird eine gesellschaftliche Gruppe als das Andere konstruiert“ (Brunlow 2013, 45).

<sup>413</sup> Die Gegenüberstellung einer seelenlosen römischen Armee und einer seelenvollen Sklavenarmee war laut Aussage von Saul Bass, der für das Storyboard (die skizzierten Bildsequenzen) der Entscheidungsschlacht in *SPARTACUS* verantwortlich war, intendiert (LoBrutto 1997, 172–173).

<sup>414</sup> S. Kapitel 7.6.

Überlegenheit oder Unterlegenheit sind das Resultat motivisch ebenfalls komplexer Zusammenhänge und Wechselwirkungen und können u.a. durch Merkmale in Erscheinungsbild und Ausrüstung zum Ausdruck gebracht werden. Diese sind vorwiegend in den Szenen der Vorbereitungsphase erfassbar, da hier dem Zuschauer – im Vergleich zu den schnellen Schnittfolgen während des Angriffes und besonders des Kampfes – genügend Gelegenheit zu eingehender Betrachtung der Parteien gegeben wird. In dem Zeitfenster der Vorbereitung wird allerdings der Eindruck einer momentanen Überlegenheit oder Unterlegenheit einer Partei vermittelt, der jedoch, wie bereits angemerkt, für den tatsächlichen, von der Dramaturgie abhängigen Ausgang der Schlacht, Sieg oder Niederlage, nicht unbedingt ausschlaggebend sein muss. Die jeweilige Konnotation von Über- bzw. Unterlegenheit ist wiederum stark von Partei und Zeitpunkt der Darstellung abhängig.

Der Eindruck von Überlegenheit kann durch ein weitgehend einheitliches Erscheinungsbild hervorgerufen werden. Dieses lässt auf das Vorhandensein weiterer (unsichtbar bleibender) Gemeinsamkeiten einer Gruppe schließen, wie etwa einen gleichen sozialen oder moralischen Hintergrund und/oder die Bereitschaft, sich in eine Gemeinschaft einzugliedern und als solche zu funktionieren, um gemeinsame Ziele zu erreichen. Eine solche Gruppe wirkt stark und einem nicht mit ausreichend Gemeinsamkeiten charakterisierten Feind gegenüber überlegen. Einheitliche Ausrüstung oder gar Ausrüstung, anhand derer innerhalb der Gruppe weitere Spezialisierungen oder eine Befehlsstruktur zu erkennen sind, impliziert zudem eine von den Dargestellten absolvierte Spezialausbildung, eine koordinierende und strategisch planende Organisation im Hintergrund, die diese Gruppe als Teil eines übergeordneten Systems kennzeichnet: allein die Bewaffnung mit einheitlichen Schwertern, Schilden oder Speeren oder das Tragen einheitlicher Rüstungen verweist auf weitere vorhandene Spezialisierungen von Handwerkskunst und den Zugang und die systematische Nutzung hierfür benötigter Ressourcen. Weitere Mittel, um die Überlegenheit einer Partei zu verdeutlichen, sind die Zuschaustellung oder Andeutung physischer Kraft (große oder breit erscheinende Körper, wie z.B. im Fall des hünenhaften Germanenanführers in *GLADIATOR* oder der als körperlich massig dargestellten Sachsen in *KING ARTHUR*) und eine zahlenmäßige Übermacht.

Der Eindruck einer zu erwartenden Unterlegenheit einer Partei in der Schlacht kann dementsprechend durch ein uneinheitliches, individuelles Erscheinungsbild vermittelt werden, das darauf schließen lässt, dass die so charakterisierten Figuren möglicherweise zwar ideell über ein gemeinsames Ziel verfügen, aber auch andeutet, dass ihnen das Wissen, die Mittel oder die Möglichkeiten dazu, dieses Ziel zu erreichen, fehlen. Wichtig für den Eindruck der Unterlegenheit kann auch offensichtliche Verletzlichkeit (sichtbare Haut, Stoffkleidung) oder (physische) Schwäche (schmaler Körperbau, wie in *KING ARTHUR*, Anwesenheit von Frauen oder alten Menschen unter den Kämpfern, wie

in SPARTACUS) sein. Offensichtlichstes Mittel zu Verdeutlichung offensichtlicher Unterlegenheit dürfte jedoch eine geringere Anzahl von Personen/Kämpfern sein (zahlenmäßige Unterlegenheit).

Betrachtet man unter diesen Gesichtspunkten die untersuchten Schlachtszenen, fällt auf, dass auch andere Hinweise auf Unterlegenheit in mehr oder weniger deutlicher Ausprägung vorwiegend auf Seiten der Partei zu finden ist, zu der auch über die Ausstattung mit individuellen Zügen ein Zugang ermöglicht wird. Der gegnerischen Partei, zu welcher der Zugang erschwert oder verhindert wird, sind umgekehrt häufig Merkmale zur Verdeutlichung von Überlegenheit zugeordnet. So ist z.B. der Aspekt der zahlenmäßigen Unterlegenheit in den untersuchten Schlachtszenen auf Seiten der protagonistischen Partei zu beobachten, der Aspekt der zahlenmäßigen Übermacht und daher scheinbarer Überlegenheit dementsprechend bei deren jeweiligem Gegner. Eine Umkehrung, die offensichtliche Überlegenheit der Partei, die über andere Mittel positiv konnotiert und Unterlegenheit der Partei, die insgesamt negativ konnotiert wird, ist nicht zu beobachten<sup>415</sup>; in einigen Fällen ist das initiale Kräfteverhältnis schwer einschätzbar, da beiden Seiten Aspekte zugeordnet werden, die auf eine mögliche Überlegenheit in der Schlacht hinweisen können und das Gesamtbild keine Gewichtung zulässt. In ROME z.B. ist das Merkmal der Einheitlichkeit den Soldaten zugeordnet, während die ungeordnet aus dem Wald herausströmenden und aus leicht erhöhter Position heraus angreifenden Gallier strategisch im Vorteil und in der zahlenmäßigen Übermacht zu sein scheinen.

Eine vor Beginn der Schlacht verdeutlichte Überlegenheit ist in den Bereich negativ konnotierter Charakteristika anzusiedeln, während Unterlegenheit in dem Bereich positiv konnotierter Merkmale zu verorten ist. Dies steht damit im Zusammenhang, dass die Anteilnahme am Schicksal der als Individuen zugänglich gemachten Figuren durch Sorge um diese (angesichts ihrer möglichen Unterlegenheit) intensiviert wird. Einem fremd bleibenden, als bedrohlich charakterisierten Feind gegenüber wirkt die schwächere Partei gleichzeitig mutig und tapfer<sup>416</sup>.

### 7.3 Mimik und Haltung

Nähe oder Abstand zu einer Person oder einem Gegenstand wird im Film durch das Objektiv der Kamera geschaffen, die das Auge des Zuschauers ersetzt. Unabhängig von der tatsächlichen Entfernung des Zuschauers zur Leinwand oder zum Bildschirm, auf dem der Film abgespielt wird, wird

---

<sup>415</sup> Eines der vermutlich äußerst seltenen Beispiele für den Kampf einer in Hinsicht auf Personenanzahl, Bewaffnung und kämpferischen Fähigkeiten überlegen dargestellten Gruppe unter der Führung eines bis dahin positiv konnotierten Protagonisten gegen einen offensichtlich unterlegenen Gegner dürfte in der Serie VIKINGS (2013; Staffel 1, Folge 3) zu finden sein; hier überfällt eine Gruppe Wikinger ein Kloster und tötet fast ausnahmslos alle der wehrlosen und unbewaffneten Mönche.

<sup>416</sup> Zur Bedeutung des Eindrucks der Bedrohlichkeit ausführlich unten **Kapitel 7.6**.

beim Zuschauer durch eine Großaufnahme eines Gesichtes der Eindruck erweckt, sich in unmittelbarer Nähe zu diesem zu befinden.

Generell hat die Darstellung von Gesichtern mehrfache Funktion: einerseits ermöglicht sie das spätere Wiedererkennen einer Figur, andererseits – in Zusammenschau mit weiteren vorhandenen Merkmalen, wie z.B. der Haare, des Bartes oder eines eventuell vorhandenen Helms – deren Zuordnung zu einer der Parteien. Abhängig davon, in welcher Einstellung eine oder mehrere Figuren gezeigt werden, kann durch die Entfernung der Kamera zur Figur deren Mimik deutlich sichtbar gemacht werden oder aber unerkennbar bleiben<sup>417</sup>.

Prinzipiell existieren in jedem der untersuchten Filmbeispiele Großaufnahmen von einzelnen Gesichtern beider Parteien, die in den Szenen vor und/oder während der Schlacht zu sehen sind. Eine Untersuchung der Bandbreite der erkennbaren Gesichtsausdrücke zeigt jedoch, dass keiner der beiden Parteien ein bestimmtes oder motivisch begrenztes Kompendium an mimischer Ausdrucksweise vorbehalten ist. So ist ruhige oder konzentrierte Mimik in der Phase der Schlachtvorbereitung in den meisten Fällen auf Seiten des Protagonisten, aber auch häufig bei Mitgliedern der feindlichen Partei zu finden. Während des Angriffs und des Kämpfens ist die Intensität mimischer Expression und deren Häufigkeit gesteigert: während der Anblick von zusammengezogenen Brauen, aufgerissenen Augen, gebleckten Zähnen oder zum Schrei geöffneten Mündern nun fast in jeder Einstellung zu sehen ist, die ein Gesicht erkennen lässt, kommen unbewegte, konzentrierte Mienen nur noch äußerst selten vor<sup>418</sup>. Diese einzelnen mimischen Ausdrücke können sowohl bei der Partei des Protagonisten als auch bei dessen Feinden vorkommen und sind daher nicht von ihrer Zugehörigkeit abhängig. Es ist somit auch nicht der jeweilige Gesichtsausdruck, der auf die Partei und Konnotation seines Trägers schließen lässt, sondern die Mimik trägt zum Gesamteindruck einer Figur bei, der sich jedoch, wie bereits mehrfach angesprochen, aus einer nuancierten Kombination verschiedenster Merkmale erschließt.

In diesem Zusammenhang soll nun auf ein Mittel eingegangen werden, das für die Konnotation einzelner Figuren oder einer ganzen Gruppe von Figuren (wie z.B. den Parteien einer Schlacht) von

---

<sup>417</sup> Im Film werden unterschiedliche Einstellungsgrößen unterschieden, die durch die Entfernung der Kamera zum anvisierten Objekt bestimmt werden (das Folgende nach Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 10ff.; Abb. 2.1.): Während „Panoramaaufnahme“ und „Totale“ den Raum (z.B. eine Landschaft) bzw. den Handlungsort darstellen, gewinnen Figuren ab einer „Halbtotale“ an Bedeutung. Ab einer „Halbnahen“ werden „sowohl Gesten als auch Gesichtszüge der Personen in ihren Parallelen, aber auch Widersprüchlichkeiten erkennbar“ (Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 11). Die „nahe Einstellung“ (oder auch „Nahaufnahme“) zeigt den Gesichtsausdruck einer Figur noch deutlicher, während in einer „Großaufnahme“ die Kamera so dicht an ein Gesicht heranrücken kann, dass dieses das Bildfeld vollkommen ausfüllt. In einer „Detailaufnahme“ können kleinere Gegenstände oder, wie die Bezeichnung bereits verrät, Details sichtbar gemacht werden.

<sup>418</sup> Der Anführer der Sachsen in KING ARTHUR behält bis einschließlich seiner Niederlage dieselbe verdrossen-grimmige Mine bei.

grundlegender Bedeutung ist und Auswirkungen auf die Wertung bzw. Bewertbarkeit aller Motive, insbesondere der Mimik, aber auch des Erscheinungsbildes, hat: Die Sichtbarkeit von Figuren, die durch die Länge der Einstellung, in der diese zu sehen sind und die Wahl der Einstellung selbst (i.e. durch die Nähe der Kamera zu den Figuren) bestimmt wird, wobei auch die Häufigkeit eine Rolle spielt, mit der Figuren einer Partei zu sehen sind. Gute Sichtbarkeit, erreicht durch häufige und länger andauernde Nahaufnahmen, ermöglicht es dem Zuschauer erst, sich den Figuren (im wahrsten Sinn des Wortes) zu nähern, und diese als Individuen und, unterstützt durch die Dramaturgie, die den Figuren bestimmte, als positiv empfundene Verhaltensweisen zuordnet, als nachvollziehbare Menschen darzustellen.

Auch vor den Schlachtszenen ist eine Annäherung an positiv zu konnotierende Figuren grundsätzlich vorhanden, unabhängig davon, ob die Schlacht am Anfang oder am Ende eines Films stattfindet bzw. ob die Parteien bereits bekannt sind oder nicht. Die Annäherung an die Figuren erfolgt (wie im Fall von *ROME*) innerhalb weniger Sekunden oder die bereits bekannten Figuren (wie z.B. im Fall von *SPARTACUS*) werden nochmals vorgestellt, innerhalb der neu gegebenen Situation erneut charakterisiert bzw. das vorhandene Bild bestätigt.

Bereits vor der Schlacht in *SPARTACUS*, während der Szenenfolgen des Wartens auf die römischen Legionen bzw. während ihres Aufmarsches, wird das Mittel der Sichtbarkeit im Sinne eines parteiischen Portraitierens besonders deutlich. Während einzelne Gesichter bekannter und unbekannter Figuren der Sklavenarmee in langen, frontalen Nah- oder Großaufnahmen gezeigt werden, bleiben die Gesichter der römischen Soldaten dem Zuschauer vollkommen verborgen, da die Kamera die Soldaten entweder von hinten oder im Rahmen von Panoramaaufnahmen zeigt. Einige wenige Aufnahmen zeigen zwar die Figuren des Crassus und seiner Gefolgsmänner, doch ein detaillierter Blick auf ihre Physiognomie, der mehr konstatieren würde als die Tatsache, dass sie ebenfalls anwesend sind, wird nicht gewährt. Während der Schlacht konzentriert sich die Kamera auf Spartacus selbst. Es ist vor allem sein Gesicht und das seines Freundes Glabrus, welche die Auswirkungen und die Dramatik des Kampfes spiegeln, während die Gesichter der feindlichen Soldaten bis auf sehr wenige und kaum wahrnehmbare, kurze Aufnahmen nicht sichtbar werden. Eine ähnliche Prävalenz der

Kamera auf den Gesichtszügen protagonistischer Figuren und eine viel seltenere Darstellung der Gesichter feindlicher Figuren kann in *GLADIATOR*<sup>419</sup>, *KING ARTHUR*<sup>420</sup> und *ROME*<sup>421</sup> beobachtet werden.

Die Sequenzen vor der Entscheidungsschlacht von *THE EAGLE* zeigen eine Abweichung von dem in den anderen Filmen beobachteten Phänomen, die Gesichter der feindlichen Partei weitgehend unsichtbar und unerfassbar zu belassen. Auch wenn die Kamera vorwiegend und in länger andauernden Einstellungen die Gestalten und Gesichter von Marcus, Esca und der zurückgekehrten römischen Soldaten zeigt, werden hier viele dem Zuschauer bisher unbekannte Gesichter der Männer des Seehundclans ausführlich, wenn auch nicht ganz so lange, gezeigt<sup>422</sup>. Während der Kämpfe kehrt der Film jedoch zu dem bekannten Muster zurück und konzentriert sich auf die Darstellung der Protagonisten Marcus und Esca.

Die Bewertung eines im Film dargestellten Gesichtsausdruckes ist, wie auch andere Elemente der Positionierung im Bild oder des Erscheinungsbildes, einerseits stark abhängig von dem Gesamteindruck der Figur, auf deren Gesicht sich dieser zeigt und wird im Rahmen des bereits etablierten Eindruckes interpretiert<sup>423</sup>, andererseits unterstützt die Sichtbarkeit der Mimik die Darstellung einer Figur als Individuum und nahbare Person, unabhängig von dem jeweiligen Gesichtsausdruck. Daher

---

<sup>419</sup> Vor der Schlacht konzentrieren sich sehr zahlreiche Nah- und Großaufnahmen auf Maximus und auf die Gesichter vieler seiner Männer, wobei hier und da sogar ein Lächeln sichtbar wird. Die Schar der feindlichen Germanen bleibt hingegen weitgehend gesichtslos, die wenigen Nahaufnahmen zeigen diese meist von schräg hinten. Aus ihrer Masse herausgehoben wird nur deren Anführer, dessen Züge in kurzen Einstellungen sichtbar werden. Dies gilt auch für die Schlacht selbst, in der die Kamera sich – wenn sie Gesichter zeigt – auf das des verbissen kämpfenden Maximus konzentriert und Gesicht und Mimik nur eines einzigen der Germanen – ihres hünenhaften, keulenschwingenden Anführers – zeigt. Dies erfolgt dann wiederum in so kurzer Einstellungslänge, dass dieses nur knapp erkennbar ist.

<sup>420</sup> So zeigen z.B. mehrere und lang andauernde Detailaufnahmen die Züge des Protagonisten vor der Schlacht, während auch seine Gefährten kurz darauf in mehreren langen Nahaufnahmen zu sehen sind. Von ihren Gegenspielern werden nur die Gesichter des Anführers und seines Sohnes wirklich sichtbar, wobei diese wiederum sehr viel kürzer und weniger häufig zu sehen sind als Arthur und seine Gefährten. Auch während der Schlacht sind es die Gesichter Arthurs und seiner Gefährten, die sichtbar werden, während die Gesichter ihrer Feinde – auch hier mit Ausnahme des Anführers der Sachsen und seines Sohnes – so gut wie unsichtbar bleiben.

<sup>421</sup> Die Anfangssequenz der Serie *ROME* zeigt vor der Schlacht die Gesichter und Gestalten der Protagonisten Vorenus und Pullo in mehreren langen Nahaufnahmen, während die Kamera dem Zuschauer nur in sehr kurzen, verschwommenen und mit größerem Abstand gefilmten Einstellungen eine ungefähre Vorstellung von ihren Feinden vermittelt. Auch während der Schlacht folgt die Darstellungsweise dem Prinzip, den bzw. die Protagonisten ausführlich zu zeigen, während die Mitglieder der feindlichen Partei weitgehend eine gesichtslose Masse bleiben, da ihre Physiognomien in nur sehr wenigen und sehr kurzen Einstellungen sichtbar werden.

<sup>422</sup> In der deutlichen Darstellung der Gesichter der Feinde spiegelt sich die leicht ambivalente Wertung der Parteien, die im Film immer wieder formuliert wird; so wird in Dialogen nicht nur Kritik am Vorrücken der römischen Armee bzw. dem Expansionsbedürfnis Roms geübt, sondern auch das Leid der Familie Escas als Resultat der Eroberungen geschildert; Marcus tötet während seiner Suche nach dem Legionsadler einen Jungen, der versucht zu fliehen und in diesem Moment ebenso wehrlos ist, wie der Junge des Seehundclans, der kurz vor der letzten Schlacht von seinem Anführer getötet wird.

<sup>423</sup> Selbstverständlich spielen der bereits angesprochene Winkel der Kamera zu einer Figur, aber auch die Beleuchtung der Figur, die Umgebung, innerhalb derer sie zu sehen ist, die Handlung, innerhalb derer sie dem Zuschauer vorgestellt wird, sowie die mit der Figur verbundene Filmmusik eine bedeutende Rolle für ihre Bewertung. Die Wirkung einer Figur ergibt sich aus der Zusammenschau aller Eindrücke.

wird ein verzerrter, fratzenhafter Gesichtsausdruck unterschiedlich gedeutet, je nachdem, auf wessen Gesicht er zu sehen ist: während das verzerrte Gesicht des feindlichen germanischen Anführers in *GLADIATOR* bedrohlich wirkt, da es aus Sicht des Protagonisten bzw. „römischer Sicht“ wahrgenommen wird<sup>424</sup>, werden die zähnebleckenden Gesichter Maximus` oder Guineveres als Ausdruck einer leidenschaftlich-engagierten (und daher positiv konnotierten) Kampfweise verstanden<sup>425</sup>.

Weder vor noch während einer Schlacht ist eine die beiden Parteien generell voneinander unterscheidende bzw. diese dadurch charakterisierende Körperhaltung zu beobachten. Selbstverständlich ist die Körperhaltung zentrale Basis jeden schauspielerischen Ausdrucks und wird entsprechend als gestalterisches Mittel genutzt, weshalb sie immer eine entscheidende Rolle bei der Charakterisierung jeder dargestellten Figur spielt. Die Unterschiede zwischen der Körperhaltung der Partei der Protagonisten und ihrer Feinde sind jedoch weder vor noch in den Schlachtszenen so prägnant, dass diese als charakterisierendes Motiv identifiziert werden könnte. Aufrechte Haltung kann grundsätzlich sowohl bei der Partei des Protagonisten als auch bei der feindlichen Partei beobachtet werden; eine markante, z.B. durch durchgehend gebückte Haltung charakterisierte Darstellung von Mitgliedern nur einer Partei bleibt aus<sup>426</sup>. Nur im Fall von *KING ARTHUR* kann eine minimale Differenzierung von Haltungsschemata festgestellt werden: hier wird dem „aufrechten“ Protagonisten Arthur mit dem

---

<sup>424</sup> Durch die emotionale Zugehörigkeit des Zuschauers zum Protagonisten bzw. dessen Partei übernimmt der Zuschauer die Rolle einer agierenden Filmfigur (Bohrmann 2018, 52). Die Kameraeinstellungen, die den Gegner zeigen, werden daher als *point-of-view-shots* empfunden (vgl. Bohrmann 2018, 52 und Faulstich 2013, 125).

<sup>425</sup> Dieses Phänomen wird als „affektive Mimikry“ bezeichnet, „bei der sich durch die Mimik der Figuren Gefühle auf den Zuschauer übertragen“ (Schick 2021, 435). Wenn das verzerrte Gesicht das des Protagonisten ist, mit dessen Figur sich der Zuschauer identifiziert und dessen Handlung er nachvollziehen kann, ist auch der expressive Gesichtsausdruck verständlich bzw. versetzt den Zuschauer in die Stresssituation „erbittertes Kämpfen“.

<sup>426</sup> Generell ist jedoch anzumerken, dass die Darstellung eines versehrten und daher verkrümmten Körpers – insofern sie als Motiv vorkommt – in anderen Filmen fast ausschließlich zur einschlägig negativen Charakterisierung einer Figur verwendet wird. Laut Hicketier wird das Böse durch dessen Sichtbarmachung beherrschbar, wobei das Böse einerseits mit allen „vom menschlichen Schönheitsideal abweichenden Konfigurationen“ verbunden werden und als visuell als hässlich, abstoßend oder ekelerregend ausformuliert werden kann, und/oder sich in bösen und unerklärten Handlungen „normal“ und unschuldig aussehender Figuren zeigt (Hickethier 2008, 239–240, s. auch **S. 139**). Das Phänomen des Gegners, der (auch) durch irgendeinen vom Schönheitsideal abweichenden Makel als „böse“ ausformuliert wird, kann bis in die frühe Filmgeschichte zurückverfolgt werden (z.B. Graf Orlok in *NOSFERATU*, 1922, die Darstellung von Alberich in *DIE NIBELUNGEN: SIEGFRIED*, 1924) und dürfte – neben der Beeinflussung durch den Zeitgeschmack – aus der Theatertradition hervorgehen, die von den Darstellern so überdeutlich gespielte Gestik und Haltung erforderte, dass diese auch für Zuschauer auf den entferntesten Plätzen erkennbar war. Zeitgenössische Beispiele für die Darstellung von gebückter/versehrter Körperlichkeit als Hinweis auf eine negativ zu konnotierende Figur sind vorwiegend in Filmen zu finden, die dem Fantasy- oder Science-Fiction-Genre zugeordnet werden können: Gollum/Smeagol bzw. die Armeen der Orks in den Filmen der *THE LORD OF THE RINGS*-Trilogie (2001–2003), Ephialtes in *300* (2006), General Grievous und Anakin Skywalker/Darth Vader in den *STAR WARS*-Filmen (1977–2005), Dr. Isabel Maru in *WONDER WOMAN* (2017) oder der Joker in *JOKER* (2019). Ein spannungsvolles Spiel mit der Vorstellung des Zuschauers ist in *THE USUAL SUSPECTS* (1995) zu finden: Hier verwandelt sich eine scheinbar körperlich behinderte, geistig eingeschränkte und als bemitleidenswerter, ungefährlicher Charakter gezeichnete Figur in den letzten Szenen des Filmes in einen aufrecht gehenden Mann, der in diesem Moment als Mastermind erkennbar wird, welcher für die zahlreichen Morde des Filmgeschehens verantwortlich war. Interessanterweise indiziert die Körperhaltung in japanischen „Samurai-Filmen“ stets die soziale Klasse, bzw. Ehrhaftigkeit einer Figur. Unter diesen besonders hervorzuheben wäre *KAGEMUSHA* (1980).

Anführer der Sachsen ein Antagonist gegenübergestellt, der mit gesenktem Kopf und Blick, leicht vornübergebeugter Brust und mit ungleichmäßig hängenden Schultern eine in sich eher verschlossene Körperhaltung aufweist und sich (auch) hierin deutlich von Arthur unterscheidet.

Die Verwendung von gebückter/gebeugter oder eingeschränkter Körperhaltung und -bewegung als prägnantes Merkmal einer Partei wäre ein optisch auffälliges und aussagekräftiges, das Gesamtbild einer Partei enorm beeinflussendes Mittel, das jedoch nur eingeschränkt oder nur in Filmen anderer Genres eingesetzt wird<sup>427</sup>. Dies mag darin begründet liegen, dass Figuren, die sich zu gebeugt oder gebückt halten oder anderweitige körperliche Einschränkungen aufweisen, den Anschein von körperlicher Schwäche erwecken und daher in einer Schlachtszene, die unter Anwendung direkter physischer Gewalt ausgetragen werden soll, fehl am Platz wirken würden. Die Körperhaltung von Figuren vor oder während einer Schlacht ist daher meist aufrecht und zeugt dadurch von einer für den Kampf geeigneten körperlichen Konstitution der Figuren. Eine gebeugte Körperhaltung als Resultat des Kampfes wird als Anzeichen für Schwäche und Verletzung, also Unterlegenheit, interpretiert. Die Darstellung von Unterlegenheit einer Partei oder einzelnen Figuren folgt im Film eigenen Regeln; eine gebeugte, von Schwäche zeugende Körperhaltung oder Symptome von physischer oder psychischer Schwäche, wie etwa deutliches Zittern aus Angst, vor Kälte oder Anstrengung, sind nur in wenigen Einzelfällen zu sehen und werden akzentuierend eingesetzt. Dies erfolgt z.B. in den Szenen kurz vor der Schlacht in *THE EAGLE*: hier wird der Protagonist Marcus als verletzt, krank und schwach dargestellt, er kann sich kaum auf den Beinen halten und muss sich auf die neu angefertigte Standarte stützen. Diese offensichtliche Hilflosigkeit und Schwäche lassen die nahenden Krieger des Seehundclans und damit die Situation noch bedrohlicher und unfairer, die kriegerische Leistung Marcus' noch beeindruckender wirken<sup>428</sup>.

### 7.4 Das Gemeinschaftsgefüge

Die im Folgenden beschriebenen Merkmale von Bewegungsmustern beziehen sich auf das Gesamtbild aller Figuren einer Partei. Hierbei können Muster unterschieden werden, die aus langsam oder kontrolliert/koordiniert ausgeführten Bewegungen entstehen und somit einen Eindruck von Ruhe und Konzentration vermitteln, während schnell oder unkontrolliert/unkoordiniert ausgeführte Bewegungen ein Bild der Unruhe erzeugen. Beide Muster entstehen vor allem aus der Bewegung der Arme

---

<sup>427</sup> So z.B. als Mittel der Verfremdung des Feindes und der Erhöhung von dessen Bedrohlichkeit in Zombie- oder Science-Fiction-Filmen.

<sup>428</sup> Hier sei auf den Verlust der Körperkontrolle unbekannt bleibender Kämpfer in den Momenten vor dem ersten Arenakampf in *GLADIATOR*, vor der ersten Schlacht in *THE EAGLE* oder auch in den Landungsbooten der vor Omaha Beach in *SAVING PRIVATE RYAN* hingewiesen.

und des Körpers und sind mit dementsprechend mehr oder weniger ausgeprägter Mimik verbunden. Als weitere Merkmale, die mit ruhigen oder unruhigen Bewegungsmustern verbunden sind, kommen entsprechende auditive Charakteristika (Schweigen, ruhiges Sprechen oder Schreien und Brüllen) hinzu.

Während der Szenen der Schlachtvorbereitungen bzw. vor Erfolgen des Angriffs sind auf Seiten der Protagonisten grundsätzlich ruhig verlaufende Bewegungsmuster, wie z.B. Darstellungen des beinahe bewegungslosen Wartens auf die Schlacht oder des konzentrierten Aufstellens und Vorbereitens zu finden<sup>429</sup>. Die optischen Eindrücke von Ruhe werden jeweils von ihrem akustischen Äquivalent begleitet. Dementsprechend herrscht während der Darstellungen des Wartens und der konzentriert getroffenen Vorbereitungen unter den Dargestellten weitgehend wortloses Verständnis, das (wenn überhaupt) nur von knappen Befehlen, kurzen Dialogen einzelner Figuren oder gedämpften Hintergrundgeräuschen unterbrochen wird<sup>430</sup>. Während des beinahe bewegungslosen Wartens auf die Schlacht in SPARTACUS und in ROME fällt aufseiten der Protagonisten bis zum Angriff kein einziges Wort<sup>431</sup>; auch die Gefährten Arthurs in KING ARTHUR kehren in wortlosem Einverständnis zu ihrem Anführer zurück, während die Pikten fast lautlos aus dem Wald hervortreten und ihre Positionen einnehmen. Auch die aufeinander folgenden Angriffswellen von Reitern und Pikten erfolgen, ohne dass ein einziger Befehl dazu hör- oder sichtbar würde. In GLADIATOR finden aufseiten des Protagonisten einige wenige, meist mit gedämpften Stimmen geführte Dialoge statt, die Koordination der Angriffswellen und Einheiten erfolgt mit knappen Anweisungen. Auch in THE EAGLE erfolgt die Koordination der ehemaligen Soldaten durch minimale Kommunikation.

Auf Seiten der gegnerischen Partei können ebenfalls ruhige Bewegungsmuster vorkommen, die entweder bis zum Zeitpunkt des erfolgenden Angriffs beibehalten werden oder bereits vor dem Angriff in unruhige Bewegungsmuster übergehen. So erfolgt das Aufmarschieren der römischen Armee in SPARTACUS in vollkommener Stille, die nur von dem den optischen Eindruck einer nahenden Maschinerie begleitenden, rhythmisch gleichmäßigen, metallischen Klappern der Rüstungen unterbrochen wird. Die Anwesenheit der Germanen in GLADIATOR wird erst durch einen langen Schrei ihres Anführers und einiger Kämpfer bemerkbar. Ihr Auftauchen aus dem Wald erfolgt daraufhin zwar

---

<sup>429</sup> SPARTACUS, GLADIATOR, ROME, THE EAGLE.

<sup>430</sup> Aufseiten der Feinde sind ähnliche Muster zu finden: so erfolgen der Aufmarsch der römischen Soldaten in SPARTACUS und das Eintreffen der Krieger des Seehundclans in THE EAGLE ebenfalls wortlos. Auch das Heer der Sachsen in KING ARTHUR verhält sich bis zum Angriff der Infanterie – dieser erfolgt im Rennen, begleitet von lautem Geschrei und dem Schlagen auf Trommeln und Schilde – im Hintergrund der Szenen vollkommen ruhig, während im Vordergrund der Dialog zwischen dem Anführer, seinem Sohn und dem verräterischen Einheimischen stattfindet.

<sup>431</sup> Die Befehle zum Einnehmen und Wechseln der Formation werden von Vorenius durch knappe akustische Signale mithilfe einer Pfeife gegeben.

zunächst mit ruhigen Bewegungen und schweigend, um jedoch kurz darauf in stark bewegtes Vor- und Zurückweichen und Äxte- und Schwertereschwingen überzugehen, das von lautem Geschrei und Brüllen begleitet wird. Auch in ROME hört man das Schreien und Lärmen der Gallier, bevor diese zu sehen sind. Der Aufmarsch der Sachsen in KING ARTHUR wiederum erfolgt mit ruhigen Bewegungen, aber stampfenden Schritten.

Der Angriff wiederum kann sowohl auf Seiten des Protagonisten als auch auf Seiten seiner Gegner entweder ruhig (im Sinne von Schweigen und konzentriertem, langsamen Vorrücken) oder unruhig (im Sinne von schnellem Rennen und Waffenschwingen, begleitet von lautem Schreien) erfolgen. Durch Bewegung und Ton ausgedrückte Motive wie Ruhe oder Konzentration bzw. Unruhe oder Aufregung sind also nicht für eine der beiden Seiten spezifisch. Auch die Kämpfe selbst werden von beiden Seiten mit situativ bedingten Bewegungen und Geräuschen ausgefochten.

Da die Verwendung von ruhigen Bewegungsmustern und akustischer Ruhe bei beiden Parteien beobachtet werden kann, kann der Eindruck von Ruhe sowohl beruhigend, da der Eindruck von Souveränität erweckt wird, als auch beunruhigend, da bedrohlich wirken und hierdurch sowohl positiv als auch negativ konnotiert werden. Ruhe als Symptom von Konzentration und Disziplin kann jedoch als Hinweis auf Kampfkraft und daher auf Überlegenheit verwendet werden, die wiederum in ihrer Wirkung von dem Gesamteindruck einer Partei abhängig ist.

Während des Angriffes kann darüber hinaus in jedem der im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Filme ein besonderes Muster beobachtet werden: die gleichförmige Ausführung einer Handlung oder Bewegung. Diese erfolgt von einer größeren Anzahl Figuren synchron „wie ein Mann“ und kann z.B. beim Erheben, Zielen und Schießen der Bogenschützen in GLADIATOR und KING ARTHUR beobachtet werden. Das Einnehmen von Formationen in THE EAGLE und ROME, das Vorrücken der römischen Soldaten in GLADIATOR, aber auch der im Gleichschritt erfolgende Aufmarsch und die Manöver der Armee in SPARTACUS können als weitere Beispiele angeführt werden<sup>432</sup>.

Die Ambivalenz aller Einzelmotive und ihre Abhängigkeit von dem Gesamteindruck einer Partei und dem Maß ihrer Ausprägung wird insbesondere durch die Betrachtung der Bewegungsmuster der römischen Armee in SPARTACUS deutlich. Hier ist ebenfalls ein ruhig-konzentrierter Angriff, aufeinander abgestimmte Bewegungsabläufe bzw. das Heranrücken in Formation zu sehen – doch erfolgt dieses in vollkommener Perfektion. Diese extreme Ausprägung des Motivs „gemeinsam ausgeführte Bewegung“ verweist weniger auf bestehenden Gruppenzusammenhalt, also das Zusammengehörigkeitsgefühl einzelner Personen, sondern auf einen künstlichen, d.h., durch die Autorität „Militär“

---

<sup>432</sup> Individuell ausgeführte Bewegungen erfolgen erst bei der Flucht zunächst einzelner, dann aller Soldaten vor den Feuerwalzen, wodurch sich der geordnete Truppenkörper auflöst.

vorgeschriebenen Ablauf bzw. auf die (entmenschlichte) Funktion der Armee als Waffe. In Kombination mit weiteren, negativ konnotierten Motiven, wie z.B. der Anonymität einzelner Figuren und der weitestgehenden Übereinstimmung ihres Erscheinungsbildes, wirkt auch die gleichsam und konzentriert ausgeführte Bewegung bedrohlich.

Aufseiten der Partei des Protagonisten erfolgt Bewegung generell nie in zu perfekter Synchronität; minimale Unterschiede im Bewegungsablauf lassen erkennen, dass es sich um eine Vielzahl einzelner Personen handelt, die in Abstimmung miteinander und unter Berücksichtigung der Bewegungsabläufe der Figuren in ihrer unmittelbaren Umgebung agieren und (auch darin) ihren Teamgeist unter Beweis stellen.

Als gemeinsame, wenn auch nicht durch synchrone Bewegungen ausgeführte Handlung, die ebenfalls das als erstrebenswert empfundene Vorhandensein von Teamgeist anspricht, kann das Zusammenarbeiten bei Herausforderungen, die nur zusammen bewältigt werden können, angesehen werden. Dies wird z.B. durch Szenen verdeutlicht, in denen mehrere Kämpfer zusammenarbeiten, um einen besonders gefährlichen Gegner zu besiegen. Diese gemeinsam erreichte Leistung zeigt nicht nur, dass eine Reihe von einzelnen Personen trotz ihres Individualismus' zu koordiniertem, einander ergänzendem Vorgehen fähig ist, sondern auch, dass diese Personen dasselbe Ziel verfolgen und kollektive Verantwortung für das Erreichen dieses Ziels übernehmen. Als Beispiele hierfür seien das Töten des großen germanischen Anführers durch mehrere, kleiner wirkende römische Soldaten in *GLADIATOR*, oder das Töten eines ebenfalls übergroß wirkenden Sachsen in *KING ARTHUR* durch eine Gruppe von Piktinnen genannt; generell kann aber auch die gesamte, freiwillig erfolgende Teilnahme an einer Schlacht gegen einen übermächtig wirkenden Gegner hierunter gezählt werden.

Ein Motiv, das ebenfalls auf das Vorhandensein eines zugrundeliegenden Gemeinschaftssinnes hinweisen soll, ist das Retten eines Kameraden in einer Notlage, auf das später einzugehen ist<sup>433</sup>. Der Eindruck einer Gruppe als komplexes Gefüge miteinander verbundener Individuen bzw. eines Teams, das aufgrund intrinsischer Motivation und eines gemeinsamen Ziels gut funktioniert bzw. die dadurch erfolgende Vermittlung eines vorhandenen Gemeinschaftssinns im Sinne einer Interdependenz ist hierbei ein Schema, das ausschließlich der Seite des Protagonisten zugeschrieben wird<sup>434</sup>. Ein „gutes“ Team, wie es die Partei des Protagonisten darstellt, ist von kooperativem und proaktivem Interagieren, kollektiver Verantwortung und Verhaltensanpassungen zugunsten des Wohls und der Ziele der

---

<sup>433</sup> Hierzu s. **Kapitel 7.8 Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung.**

<sup>434</sup> Hierzu s. den Beitrag von Ulrike Schwab, die Teamgeist als positiven, erstrebenswerten Faktor untersucht (Schwab 2008). Ein Team benötigt laut Schwab Individuen mit individuellen Fähigkeiten, „aber ebenso ihre Bereitschaft, sich in ihrem Verhalten anzupassen, um die Teamleistung zu steigern“ (Schwab 2008, 148). Interessanterweise zeigt Schwab die Bedeutung eines gut bzw. schlecht funktionierenden Teams am Beispiel von drei Kriegsfilmen, die, neben Sportfilmen, offensichtlich besonders prädestiniert dafür sind, die Herausforderungen für und Leistungen von Teams darzustellen.

Gruppe geprägt, wobei die Mitglieder das Gefühl bekommen, etwas Größeres zu leisten und das Selbstwertgefühl und die Motivation erhöht werden<sup>435</sup>. Der Protagonist erweist sich durch die aktive Teilnahme an der Schlacht als vollwertiges Mitglied und durch das Gebot „Do as I do“ als guter Anführer des Teams<sup>436</sup>.

Vorhandener Teamgeist scheint in seiner Wirkung derartig positiv besetzt zu sein, dass auf diesen hinweisende Bewegungsabläufe oder diesen explizit zum Ausdruck bringende Verhaltensweisen nicht aufseiten des Gegners dargestellt werden. Wenn dessen Gemeinschaftssinn überhaupt angesprochen wird, dann z.B. in einer zwanghaft-maschinellen Variante (die römische Armee in SPARTACUS besteht nicht aus Individuen, der gemeinsame, (zu) perfekte Aufmarsch kann daher nicht als freiwillig und natürlich gewachsene Teamleistung verstanden werden und kann nur aufgrund einer aufgepfropften Ausbildung, die Menschen zu willenlosen Maschinen gemacht hat, erfolgen) oder wird umgekehrt als akuter Mangel formuliert (Rivalität und Streit zwischen dem Anführer der Sachsen und seinem Sohn in KING ARTHUR: selbst der Mikrokosmos „Familie“ funktioniert nicht als Team; der Anführer der Männer des Seehundclans in THE EAGLE tötet eines der Kinder seiner Gruppe). Dem Feind wird somit eine extrinsische, von äußeren Faktoren auferlegte Motivation zugeschrieben oder er ist in sich gespalten und von gegenseitiger, auf das Ausschalten anderer Mitglieder zielender Konkurrenz bzw. einer Priorisierung der eigenen Ziele – notfalls auch zu Lasten der Gruppe – geprägt. Die Mitglieder der feindlichen Gruppe somit als „schlechtes“ Team mit einem Anführer gekennzeichnet, der sich durch das Gebot „Do as I say“ als schlechter Anführer erweist<sup>437</sup>. Das gute bzw. das schlechte Gemeinschaftsgefüge können auch als Resultat guter bzw. schlechter Führungsqualitäten verstanden werden und sind dementsprechend ein weiterer Faktor zur Charakterisierung von Protagonist und Antagonist<sup>438</sup>.

<sup>435</sup> Paraphrasiert aus Schwab 2008, 148.

<sup>436</sup> S. Schwab 2008, 151 mit Rückgriff auf Whitaker 1999, 111, der Thesen zu Teamwork für Sportler und ihre Trainer zusammengefasst hat. Hißnauer benennt Kameradschaft neben Männlichkeit als genrekonstitutives Motiv des Kriegsfilms (Hißnauer 2013, 170).

<sup>437</sup> S. Schwab 2008, 151 mit Rückgriff auf Whitaker 1999, 111. Als Beispiel eines negativen Teams führt Schwab die Einheit des Protagonisten Chris in PLATOON (1986) an: die Truppe ist keine „Einheit“, sondern eher eine „explosive Vielfalt“, die zwischen den konträr gezeichneten Anführern Barnes und Elias aufgespalten wird (Schwab 2008, 155). Eine Interdependenz kann bei dieser von inneren Spannungen geprägten Gruppe nicht entstehen. Barnes vereint „seine“ Soldaten durch Hass und Gewalt, die sich schließlich in einem Blutbad, welches das historische Massaker von My Lai fiktional rekonstruiert, bahnbrechen. Sowohl die Spannungen innerhalb der Truppe als auch der brutal gegen die Zivilbevölkerung vorgehende Anführer begegnen im Gegenspieler Arthurs in KING ARTHUR; rechnet man Sklaven zur Zivilbevölkerung, dann könnte man an dieser Stelle auch die Handlungen Crassus' in SPARTACUS (politische Intrigen und das militärische Vorgehen gegen die ehemaligen Sklaven) als diesem Muster entsprechende Symptome eines schlechten Anführers verstehen.

<sup>438</sup> Kuri/Kaufman 2020 legen anhand von 7 Kriegsfilmen verschiedene Führungsstilen dar und zeigen anhand dieser auf, worin sich die Qualitäten eines guten Anführers zeigen können, wobei der Fähigkeit, Menschen zu einem harmonischen, produktiven Team zusammenzuschließen, besondere Bedeutung zukommt. Die Arbeit hat zum Ziel, „[to] help leadership

Die Darstellung einer Partei als Team (und sei es nur durch die exemplarische Darstellung einer kleinen Anzahl von Figuren) hat noch einen weiteren Vorteil: das Team erschafft einen sichtbaren, gut nachvollziehbaren Rahmen um optische Merkmale und Verhaltensweisen; es lässt ganz genau erkennen, wer dazugehört und wer nicht und ermöglicht so eine deutliche Formulierung des „Eigenen“, das gegenüber dem „Anderen“, dem Feind, definiert werden muss; es macht die „eigene“ Identität sicht- und abgrenzbar und zeigt auf, welche Inhalte durch den Feind gefährdet werden. Der Rahmen, der durch die Darstellung einer Gruppe als aufeinander abgestimmtes Team sichtbar wird, kann zugleich als Grenze verstanden werden, die der Feind droht, zu überschreiten.

Eine von einer Gruppe gemeinsam ausgeführte Bewegung vermittelt des Weiteren militärisches/kämpferisches Können bzw. das Vorhandensein einer sich durch diesen Moment offenbarenden Strategie, was als Andeutung dafür verstanden werden kann, dass das gesamte Vorgehen einer gewissen Planung im Sinne einer Strategie oder Taktik unterliegt.

### 7.5 Strategie und Taktik

In allen untersuchten Schlachtszenen ist zu beobachten, dass das Vorgehen der Partei des Protagonisten grundsätzlich – wenn auch in unterschiedlicher Ausprägung – eine Strategie (hier im Sinne eines auf ein bestimmtes Ziel ausgerichteten Vorgehens und des Wissens um Wahl und Einsatz dafür geeigneter Mittel) aufweist und einer Taktik (hier im Sinne einer Anpassung der vorhandenen Ressourcen an die lokalen und situativen Gegebenheiten) folgt<sup>439</sup>. Das Ziel der Schlacht wird implizit durch das Narrativ oder explizit durch einige dem Gefecht vorausgehende Sätze formuliert (z.B. in *GLADIATOR*: das Erlangen von Frieden im ganzen Reich). Um das Ziel zu erreichen, werden in allen Fällen die aus einer vorangegangenen Ausbildung oder Erfahrung resultierenden Fähigkeiten des Protagonisten mit dem Wissen um den optimalen Einsatz der zur Verfügung stehenden Möglichkeiten kombiniert. In der Vorbereitungsphase deuten verschiedene Einheiten bzw. deren unterschiedliche Positionierung darauf hin, dass der Schlacht eine bestimmte Taktik zugrunde liegen wird; diese wird dann im Verlauf der Schlacht in den Handlungsabfolgen sichtbar (z.B. in den zeitlich abgestimmt verlaufenden Angriffswellen der unterschiedlichen Einheiten in *GLADIATOR* und *KING ARTHUR*, in dem

---

educators incorporate specific movies in their leadership courses, particularly those for military personnel“ (Kuri/Kaufman 2020, 53). Dies zeigt einerseits, dass Filme, unabhängig von ihrem Setting (Antike, Vietnamkrieg, 2. Weltkrieg) auch die jeweils aktuellen Vorstellungen eines optimalen Führungsstils und daraus resultierender idealer Gruppendynamik reflektieren und andererseits, dass diese bewusst als Vorbild bzw. auch als Negativbeispiel verstanden und angewandt werden (sollen).

<sup>439</sup> Diese Unterscheidung von Strategie und Taktik folgt in groben Zügen der Definition von von Clausewitz. Nach dieser ist „die Taktik die Lehre vom Gebrauch der Streitkräfte im Gefecht, die Strategie die Lehre vom Gebrauch der Gefechte zum Zweck des Krieges“ (von Clausewitz, II, 1).

Einnehmen einer geschlossenen Schlachtreihe bzw. das Kämpfen in Formation in den Schlachtszenen von *ROME* und *THE EAGLE*).

Auf Seiten der feindlichen Partei kann ebenfalls das Vorhandensein einer Strategie erkennbar sein (z.B. ist in *SPARTACUS* der Sklavenaufstand und die Notwendigkeit seines Niederschlagens als Politikum formuliert, die Entsendung der Legionen und die Wahl des Schlachtfeldes werden als gezielte Entscheidungen dargestellt), diese kann aber auch im diffusen Dunkel der Vermutungen belassen werden (die Strategie der Sachsen in *KING ARTHUR* wird nicht thematisiert). Die Taktik der gegnerischen Partei kann als ausgefeilt und durchdacht dargestellt werden (Aufmarsch der Truppen in *SPARTACUS*), eher einfach ausfallen (Entsenden einer Vorhut und späteres Aufteilen des Heereskörpers in *KING ARTHUR*) oder sich auf ein mehr oder weniger zeitgleich beginnendes Voranstürmen einer ungegliederten Masse beschränken (*GLADIATOR*, *ROME*, *THE EAGLE*). Selbstverständlich liegt auch einem schreiend und waffenschwingend erfolgenden Angriff eine Taktik zugrunde: sich so dynamisch, schnell, unberechenbar und bedrohlich wie möglich auf den Gegner zuzubewegen; dass sich die ausführende Partei jedoch eingehend beratschlagt und den laut brüllend und schnell rennend ausgeführten Angriff unter einer Mehrzahl von Möglichkeiten als den am Besten und Geeignetsten erachtet hat, scheint unwahrscheinlich. Diese Art des Angriffs scheint ein deutlicher (für sich genommen wertfreier und daher ambivalent einsetzbarer) Marker für militärische Unbildung zu sein. Im Vergleich zu der Taktik der Partei des Protagonisten wird die Taktik des Feindes in den meisten Fällen als insgesamt sehr viel weniger ausdifferenziert dargestellt.

Wie in **Kapitel 6.2** bereits erwähnt wurde, ist das Vorhandensein einer zahlenmäßigen Übermacht auch ein Hinweis auf die anzunehmende Überlegenheit in der Schlacht. Das Vorbereiten und Ausführen einer Taktik wiederum kann den tatsächlichen Ausgang der Schlacht und die schlussendliche Überlegenheit, den Sieg, ermöglichen und erklären. Sobald Taktik bei einer zahlenmäßig unterlegenen Partei als solche erkennbar wird, kann sie somit als Hinweis auf eine dennoch mögliche Überlegenheit verstanden werden. Umgekehrt ist das Fehlen von differenzierter Taktik ein Hinweis auf die mögliche Unterlegenheit einer Partei. Eine Art Sonderstellung scheint der Einsatz von Feuer zu haben. Das Wissen um seinen Einsatz wird in den Schlachtszenen der untersuchten Filme der Partei des Protagonisten zugeordnet, um einen durch Unterlegenheit entstandenen Malus auszugleichen. Es ist als Teil einer intelligent ausgearbeiteten Taktik zu verstehen, während der Feind nur zu konservativem (*SPARTACUS*) oder technisch unterentwickeltem Vorgehen (*GLADIATOR*, *KING ARTHUR*) fähig zu sein scheint. Auch der Einsatz von Feuer bzw. die optimale Ausnutzung des Geländes zum eigenen Vorteil erweist sich jedoch ein Merkmal, welches prinzipiell beiden Parteien zugeordnet werden kann und dessen Wirkung von dem Gesamteindruck der ausführenden Partei

abhängig ist; so verwenden die Pikten in *CENTURION* Feuer, um die neunte Legion aus einem Hinterhalt heraus zu vernichten (im Narrativ dieses Films werden die Pikten als Feind konstruiert).

Die Konnotation von zu erwartender und während der Schlacht sichtbar werdender Taktik ist, wie auch bereits für andere Motive festgestellt, von dem Gesamteindruck des jeweiligen Trägers und der gegenübergestellten Partei abhängig: sie wirkt bedrohlich und daher negativ, wenn sie gegen eine insgesamt unterlegen wirkende Partei eingesetzt wird, stellt einen Gegner jedoch gleichzeitig als Herausforderung dar, die durch besondere Tapferkeit, höhere Intelligenz, dem Feind überlegene Taktik oder noch bessere Teamleistung überwunden werden muss<sup>440</sup>; sie wirkt dementsprechend als intellektuelle Leistung und daher bewundernswert, wenn sie von einer unterlegen wirkenden Partei verwendet wird, um sich einer offensichtlichen Übermacht zu erwehren. Dies liegt in der ambivalenten Beurteilung von Gewalt und der Unterscheidung zwischen einer moralisch positiv oder negativ konnotierten Motivation der Figuren begründet, auf die im Folgenden einzugehen ist.

### 7.6 Gewalt

Da sich sowohl die Partei des Protagonisten als auch deren Feinde an den Kampfhandlungen einer Schlacht beteiligen, ist die Anwendung von Gewalt bei beiden Seiten zu finden und zu sehen. Wie bereits Susanne Muth<sup>441</sup> im Rahmen ihrer Analyse der Gewaltbilder attischer Vasenmalerei des 6. und 5. Jahrhunderts v. Chr. feststellte, wirkt der Anblick von Gewalt aus heutiger Perspektive polarisierend: bei einer Darstellung von Gewalt ergreift der Zuschauer entweder Partei für den Sieger oder für den Unterlegenen bzw. das Opfer der Gewalt<sup>442</sup>. Dementsprechend muss jede Darstellung von Gewalt in einer Weise inszeniert sein, dass die vom Bildschaffenden (Maler, Fotograf, Regisseur) gewünschte Wirkung im Empfinden des Zuschauers erzielt wird. Abhängig von der Inszenierung der Tat kann ein und dieselbe Handlung, wie das Verletzen oder Töten eines Gegners, als heroischer Akt empfunden werden und auf die kämpferischen Qualitäten des Ausführenden hinweisen oder als brutal oder grausam beurteilt werden.

Abgesehen von den individuellen Sehgewohnheiten und -erfahrungen eines Zuschauers, dessen persönlichen Grenzen bzw. dessen genereller Toleranz von Darstellungen von Gewalt ist die Wirkung

---

<sup>440</sup> Der Feind muss über Qualitäten wie z.B. Stärke, Willenskraft oder eine gewisse Intelligenz, die sich in der Anwendung einer Taktik offenbart, verfügen, um als Gegner ernstgenommen und respektiert zu werden (vgl. Eder 2014, 449). Insbesondere Intelligenz (die sich u.a. in der Anwendung von Taktik – auch außerhalb eines kombattanten Rahmens – manifestieren kann) ist Antagonisten überaus häufig zugeordnet: als Beispiele seien genannt: Emperor Palpatine in *STAR WARS* (1980–2005), Khan Noonien Singh in *STAR TREK* (1982–2013), Hans Gruber in *DIE HARD* (1988), Roger Verbal Kint in *THE USUAL SUSPECTS* (1995), Tom Ripley in *THE TALENTED MR. RIPLEY* (1999), Joker in *THE DARK KNIGHT* (2008), Hans Landa in *INGLORIOUS BASTERDS* (2009).

<sup>441</sup> Muth 2006, 277–278.

<sup>442</sup> Paraphrasiert aus: Muth 2006, 278.

einer gewalttätigen Handlung zunächst von der Wertung der Person, die sie ausführt, abhängig<sup>443</sup>: obwohl in vielen Schlachtszenen der Fokus auf der Darstellung des erfolgreichen Tötens der Feinde durch die Partei des Protagonisten bzw. diesen selbst liegt und somit deren/dessen Handeln viel deutlicher und häufiger zu sehen ist, können diese Handlungen als Ausdruck ihrer Fähigkeiten oder ihrer Tapferkeit bewundert werden. Die Ambivalenz der Motive bzw. deren Abhängigkeit von den vorausgegangenen Informationen wird in KING ARTHUR in den beiden „Haarreißerszenen“ besonders deutlich: Während der Griff ins Haar Tristans und das anschließende Töten des wehrlos gewordenen Kämpfers durch den Anführer der Sachsen grausam und brutal wirkt, wirkt dieselbe Handlung in ihrer Ausführung durch den Protagonisten, also der Griff ins Haar des sächsischen Anführers und das Töten des auch hier nun wehrlosen Gegners, akzeptabel und gerechtfertigt. Die Tat Arthurs und die Art ihrer Ausführung, die an eine Hinrichtung erinnert, wird jedoch u.a. gerade durch diese Handlungsabfolge akzeptabel, eine Umkehrung der Reihenfolge – etwa das Töten eines bereits wehrlos gewordenen Sachsen durch Arthur und daraufhin das Töten z.B. Tristans durch den Anführer der Sachsen – würde nicht zu derselben Bewertung führen, sondern irritierend wirken: das Schema „Auge um Auge“ oder „Zahn um Zahn“ erfordert eine Initialtat des Feindes; die Moral der eigenen Partei bzw. des Protagonisten ergibt sich aus der Unmoral des Gegners<sup>444</sup>.

Diese unterschiedliche Bewertung fast ein und derselben Tat liegt zum einen in der erfolgten oder eben nicht erfolgten Annäherung an eine Person und deren Darstellung als Individuum begründet<sup>445</sup>: ist eine Annäherung an eine Figur und ein Schulterchluss mit dieser in ausreichendem Maß erfolgt, so dass Interesse an deren Schicksal bzw. Verständnis und Sympathie für diese Figur oder generell für deren Partei besteht und die Handlung aus deren Perspektive und als gerechtfertigt

---

<sup>443</sup> So auch Bohrmann: „Die Darstellung einer Figur als Sympathieträger erleichtert die Identifikation mit einer bestimmten Position auf der Rezeptionsebene, sodass die moralische Lösung des Konflikts ggf. besser angenommen werden kann“ (Bohrmann 2018, 49).

<sup>444</sup> So auch Wulff, der die Rolle von Moral und Empathie im Kino untersuchte und dies folgendermaßen formuliert: „Die Figuren evaluieren während der Handlung also nicht nur eigenes Tun und sind dabei auch noch Objekt einer Evaluation durch den Zuschauer, sondern sie beurteilen einander auch gegenseitig. Daraus entsteht schon im Text ein dichtes Netz sozialer Wahrnehmung und Beurteilung, das dem Zuschauer insgesamt angeboten wird [...]. Natürlich stößt man hier wie im Alltagsleben auf das Problem, dass Werte und Regeln, die dem Handeln zugrunde liegen oder seinen Rahmen ausmachen, erst dann greifbar werden, wenn gegen den Wert verstossen und wenn die Regel gebrochen worden ist. Das Moralische ist in vielen Zügen nur *ex negativo* fassbar“ (Wulff 2005, 385, Anm. 10). Laut Kluss et al. haben Emotionen im Film moralische Implikationen und reflektieren „damit indirekt oder direkt ethische Grundlagen von Gesellschaften“ (Kluss/Preußner/Bateman/Schill 2016, 412). Die fiktionale, filmisch repräsentierte Gewalt stellt für Kluss et al. hierbei einen „Extremfall der moralischen Urteilsbildung dar: Sympathie und Antipathie zu Figuren und deren Handlungen erlauben im Raum der Fiktion Identifikationen und Abgrenzungen, die der Film selbst sehr bewusst zu steuern versucht“ (Kluss/Preußner/Bateman/Schill 2016, 412).

<sup>445</sup> Hierzu s. S. 117. So auch Wulff, der – mit Rückgriff auf die von Smith geprägten Vorstellungen der *allegiance* und des *alignment* – darlegt, dass die Figur, an die sich der Zuschauer bindet, als moralischer Anker dient, von der aus auch „das empathische Feld“ eines Films perspektiviert wird (Wulff 2005, 385–386).

wahrgenommen wird, wird der Zuschauer die Perspektive dieser Figur auch während der Schlacht beibehalten. Er wird folglich alles, was dieser oder einer anderen positiven Figur zustößt, miterleben, mit dieser mit-leiden und alle Handlungen aus ihrer Sicht wahrnehmen<sup>446</sup>.

Fand also im Vorfeld einer Szene, in der eine Figur bedroht wird oder Gewalt erlebt, eine Annäherung zu dieser statt, wird das Erleben auch dieser Szene aus Opferperspektive nachempfunden und die Handlung als ungerecht und brutal beurteilt. Je intensiver die Annäherung an eine Figur erfolgt ist, desto stärker ist einerseits die Furcht vor der Bedrohung, aber auch die Anteilnahme am Schicksal der Figur und das Empfinden von Mitleid im Fall erlittener Gewalt, desto gewalttätiger andererseits darf sich die bedrohte Figur (unter Einhaltung bestimmter Regeln der Anwendung von Gewalt) jedoch auch einem Feind gegenüber verhalten, ohne dass dies den Zuschauer wieder emotional von ihr distanzieren würde<sup>447</sup>. Mitleid mit einer Figur, die Gewalt erleidet, bleibt aus, wenn keine Annäherung an diese stattgefunden hat – also der Zuschauer keine Gelegenheit zur Identifikation mit dieser hatte<sup>448</sup> – und/oder der Zuschauer durch entsprechende Inszenierung, z.B. durch das Darlegen dieser Figur als Bedrohung, von dieser distanziert wurde<sup>449</sup>.

Die unterschiedliche Bewertung einer Tat als inakzeptabel oder akzeptabel liegt neben der Annäherung an oder der Entfremdung von einer Figur bzw. der Wahl der Perspektive auch in dem unterschiedlichen Kontext von Gewalt begründet, die als „schmutzige“ bzw. „explizite“ oder „saubere“ bzw. „implizite“ Gewalt dargestellt werden kann und hierin das Verständnis für und Vorstellungen von erlaubter und illegitimer Gewalt in der Gesellschaft widerspiegelt<sup>450</sup>.

---

<sup>446</sup> Vgl. Wulff 2005, 386. Eder bezeichnet dies als eine „situative Parteinahme auf Basis emotionaler Dispositionen“ (Eder 2014, 667).

<sup>447</sup> So auch im Film *NATURAL BORN KILLERS* (1994): obwohl Mallory und Mickey zahlreiche Morde begehen, „wird die Sympathievergabe der Zuschauer in ihre Richtung gelenkt, da die Perspektive zentral ist für die Anteilnahme an Figuren“ (Schimmel 2016, 109 mit Rückgriff auf Eder 2014, 579; vgl. auch Lüdeker 2010, 46).

<sup>448</sup> S. S. 117 und die dort umrissenen Begriffe *recognition*, *alignment* und *allegiance* nach Smith (Smith 1995).

<sup>449</sup> So auch Preußner, der in einem Beitrag zur Untersuchung des imaginierten Bösen in den Filmen der Alien-Reihe das Ausbleiben von Mitgefühl für ein getötetes Alien darauf zurückführt, dass diese Wesen nicht als Individuen, sondern als ein Kollektiv bzw. Schwarm dargestellt werden, so dass jedes von ihnen austauschbar ist (Preußner 2016, 90–91). Das ansatzweise vorhandene Mitgefühl, das der sterbenden Alien-Königinnen entgegengebracht wird, resultiert aus den dem Zuschauer zur Verfügung gestellten Informationen zu den durchaus nachvollziehbaren Gründen ihrer Handlungen: der Sorge um ihren Nachwuchs (Preußner 2016, 91).

<sup>450</sup> Mikos 2013, 282. Wulff beschreibt Ethik als eine der bedeutendsten narrativen Disziplinen (Wulff 2005, 377). Das Moralisieren, definiert als die „Evaluation der Handlungen und der Figuren, der sozialen Orientierungen in der abgebildeten Welt, der explizit geäußerten Werturteile und der Annahmen über die Motivation von Handlungen und dergleichen mehr“, welche wiederum eng mit „Sympathie und Empathie, Gerechtigkeitsempfinden, Genre- und Formelwissen“ interagiert, als permanent durchgeführte Leistung des Zuschauers (Wulff 2005, 378). Wie Wulff weiter ausführt, positioniert das Moralisieren den Zuschauer im Verhältnis zum Geschehen, wobei der Zuschauer zum Zensor des Dargestellten, aber auch seiner eigenen Position zum Dargestellten wird (Wulff 2005, 380). Die Moral ist ein Element, das unabhängig von der sog. diegetischen Illusion besteht (Wulff 2005, 393). Zu den diegetischen Elementen gehört nach Gérard Genette alles, was Teil des „raumzeitlichen Universums der Erzählung“ (Genette 1998, 313) ist. Zu diesen Elementen gehört folglich z.B. das Schreien von Menschen und das Geräusch des Aufeinandertreffens von Schwertern und Schilden in

Während bei „schmutziger“/„expliziter“ Gewalt die Folgen für die Opfer z.B. durch Bilder hautdurchdringender Schwerter, von klaffenden Wunden, von Blut, dem Schreien des Verletzten oder dem hörbaren Brechen von Knochen deutlich gemacht werden, steht bei „sauberer“ bzw. „impliziter“ Gewalt die Ausführung der Handlung im Mittelpunkt; die Folgen für die Opfer sind häufig nicht Teil der Darstellung. Werden sie sichtbar, dann fallen sie meist weniger drastisch aus, da die Opfer schnell, ohne sicht- und hörbar zu leiden oder zu bluten, versterben oder aber der Anblick solcher Folgen nur für einen Sekundenbruchteil wahrnehmbar ist. Bei Anwendung „schmutziger“ Gewalt wird Mitleid mit dem offensichtlich leidenden Opfer evoziert, insbesondere dann, wenn der Ausführende zudem durch Merkmale charakterisiert wurde, die eine Annäherung an diesen verhindert haben und es sich bei dem Opfer um eine offensichtlich unterlegene, „angenehme“ Figur („aligned“ im Sinne Smiths) handelt<sup>451</sup>. In diesem Fall wirkt die Tat gewalttätig und der Ausführende aus Sicht des Opfers/Zuschauers brutal.

Die Anwendung „sauberer“ Gewalt hingegen wirkt weniger offensiv und ist daher leichter zu akzeptieren. Mitleid mit dem Opfer, insbesondere dann, wenn es sich bei diesem um eine fremde Figur handelt und der Ausführende der Tat eine Figur ist, zu der emotionale Nähe aufgebaut wurde, deren Handlungen nachvollziehbar gemacht wurden und aus deren Perspektive das Geschehen wahrgenommen wird, kann kaum entstehen<sup>452</sup>. In den Schlachtszenen werden diese Prinzipien gezielt den beiden Parteien zugeordnet: „saubere“ Gewalt wird meist von Seiten des Protagonisten bzw. von diesem selbst ausgeübt, während „schmutzige“ Gewalt der gegnerischen Partei zugeschrieben wird.

---

einer Schlacht. Zu den nicht-diegetischen Elementen gehört alles, was Figuren „in ihrer Welt“ nicht wahrnehmen können. Hierzu gehört z.B. die der Schlacht in *GLADIATOR* unterlegte Musik (der „battle waltz“), den der Zuschauer hört, die Kämpfenden jedoch nicht. Die unterlegte Musik dient der Unterstützung der Stimmung, welche die Schlacht beim Zuschauer auslösen soll. Die Moral der handelnden Figuren funktioniert unabhängig von dieser „Grenze“ zwischen der Welt des Zuschauers und der der handelnden Figuren: „Film bildet nicht einfach Realität ab und ist auch keine eigenständige Illusion, sondern er ist transparent – so sehr die diegetische Realität auch eigenständig sein mag, es bleibt die Alltagswelt des Zuschauers ‚durch den Film hindurch‘ sichtbar“ (Wulff 2005, 393), was dem grundlegenden dargelegten Ansatz dieser Arbeit, (auch) Filme als Produkt und Spiegel von aktuell vertretenen Normen, Regeln und Grenzen zu verstehen, entspricht.

<sup>451</sup> Zur Sichtbarmachung des Bösen s. **S. 139** und **Anm. 426**. Prototyp für die Darstellung „schmutziger“ Gewalt dürfte der Tod von Sgt. Elias in *PLATOON* (1987) sein: der dem Protagonist freundlich gesonnene, sympathisch gezeichnete Elias wird von mehreren unkenntlich bleibenden Vietcong immer wieder bei der Flucht in den Rücken geschossen; sein wiederholtes Straucheln, die Einschläge der Projektile in seinen Rücken und sein langsames, verzweifertes Sterben werden in Zeitlupe und aus Sicht des Protagonisten gezeigt, die Szenen sind mit einem leisen, nur von Streichinstrumenten getragenen *Adagio* unterlegt (*Adagio for Strings* von Samuel Barber, 1938), was einen wirkungsvollen Kontrast zu den höchst dramatischen szenischen Sequenzen bildet und das innere Leid des Sterbenden verdeutlicht (Diegese).

<sup>452</sup> Wie Eder darlegt, liegt das moralische Urteil des Zuschauers (hier also die Beurteilung von Gewalt als akzeptabel oder inakzeptabel, Anm. d. Verf.) „nicht in einem schematischen Abwägen bekannter Informationen [begründet], sondern wird vielfach durch filmische Mittel der Perspektivierung, des Hervorhebens und Herunterspielens beeinflusst“, was in einer unterschiedlichen Bewertung von Gewalt („berichtete Gewalt“ vs. „explizit gezeigte Gewalt“) resultiert (Eder 2014, 671–672).

Wie zuvor angesprochen wurde, wirkt sich der Eindruck offensichtlicher Überlegenheit einer Partei vor und während einer Schlacht negativ auf das Gesamtbild der überlegen wirkenden Partei aus. Dies liegt darin begründet, dass ein Kampf gegen einen unterlegenen, schwächer wirkenden Gegner als moralisch verwerflich gilt und daher ebenfalls der Anwendung „schmutziger“ Gewalt zugeordnet werden kann. Auch die wissentliche Gefährdung von Angehörigen der eigenen Gruppe, das Ausbleiben von Hilfe im Fall von Gefahr bis hin zur aktiven Anwendung von Gewalt gegen die eigenen Leute können darunter gezählt werden.

Darüber hinaus wird Gewalt auch in ihrer Verhältnismäßigkeit bewertet: selbst wenn die Gewalt noch nicht stattgefunden hat, wird ihr (mögliches) Ausmaß verglichen, da ein Film einen Werterahmen bildet, innerhalb dessen alle Handlungen der Figuren zueinander ins Verhältnis gesetzt werden: angesichts der übermäßigen Gewalt und Unmoral des Gegners erscheint die Gewalt und Moral des Protagonisten als das weitaus kleinere Übel. Dies kann selbst dann zutreffen, wenn der Protagonist einige eher ambivalente Charakterzüge zeigt oder seine Handlungen nicht ganz unproblematisch sind. So tötet z.B. Marcus während seiner Reise mit Esca in *The EAGLE* einen Jungen, der nach einem Gefecht versucht, zu fliehen. Zwar begründet Marcus seine Tat damit, dass der Junge später zu einer Gefahr werden könnte, doch erfüllt die Tat eigentlich die Kriterien „schmutziger“ Gewalt: der Gegner ist besiegt, unbewaffnet, auf der Flucht und „nur“ ein Junge, kein erwachsener Krieger. Angesichts der größeren Bedrohung, die später in den Kriegern des Seehundclans Gestalt annimmt, erscheint Marcus trotz seiner Tat als integre Person<sup>453</sup>.

Der Unterscheidung „sauberer“ und „schmutziger“ Gewalt liegt der Dualismus zwischen Gut und Böse zugrunde. Hickethier schreibt in seiner Untersuchung des Sinns und der Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen:

Der Dualismus von „Gut“ und „Böse“ gehört zu den polaren Grundmustern, mit denen wir Menschen Ordnungssysteme schaffen, um die Welt und ihre Phänomene für uns verständlich und ihr Verhältnis zueinander übersichtlich zu machen. Ohne das Böse nichts Gutes und umgekehrt. [...] Gut ist alles, was dem Menschen nutzt [...]. Schlecht ist im Umkehrschluss alles, was dem Menschen schadet. Damit wir das Schlechte

---

<sup>453</sup> Ähnlich Eder: „Vielleicht ist der Gangster als Antiheld nicht ganz so verworfen wie die korrupten, brutalen Polizisten“ (Eder 2014, 671). Auch Schimmel beschreibt in ihrer Untersuchung von Sympathielenkung im Film am Beispiel von *NATURAL BORN KILLERS* die verhältnismäßige Moral von verschiedenen Figuren zueinander als Auslöser von Sympathie bzw. Antipathie: „Je unmoralischer also eine Figur im Vergleich zu den anderen Figuren der Fiktion handelt, desto eher wird dieser Antipathie zuteilwerden. Genau dies passiert in *NATURAL BORN KILLERS* [...]. Deshalb lässt sich sagen: Da es Figuren gibt, die noch unmoralischer handeln als Mickey und Mallory (i.e. das protagonistische Killerpärchen, Anm. d. Verf.) erscheinen die beiden, relational betrachtet, sympathisch“, so dass auch ihre Gewalt im Vergleich harmloser erscheint (Schimmel 2016, 110). Auch die von Kritikern laut Hedinger als „sinnlose Gewalt“ empfundenen Handlungen im Film *PULP FICTION* (1994) folgen dem filmischen Wertrahmen: Die Gewalt der Charaktere Vincent Vega und Jules Winfield gegen zwei vertragsbrüchige Kleindealer zu Beginn des Films erklärt sich aus ihrer Tätigkeit im Drogengeschäft, wo Verträge nicht justiziabel sind und die millieuspezifische Ordnung durch Sanktionierung von Vertragsbrüchen gesichert werden muss (Hediger 2015, 36–37).

als etwas Böses empfinden, muss es nicht nur als schädlich erscheinen, sondern aktiv auftreten, als eine Bedrohung und Gefahr in das Leben der Menschen eindringen<sup>454</sup>.

In den Filmen ist es der Feind, in dessen Figur sich die Bedrohlichkeit, Gefährlichkeit und Schädlichkeit des „Bösen“ manifestiert<sup>455</sup>.

Die Inszenierung der Gewalt des Gegners als „schmutzig“ und daher brutal, aber auch die dadurch erreichte Polarisierung der Beteiligten in Gut und Böse bzw. Opfer und Täter und das hiermit hervorgerufene Bedürfnis nach Gerechtigkeit sind hierbei keinesfalls für Antikenfilme spezifisch, sondern wiederholen ein Muster, das unzähligen Filmen vieler Genres als zentrales Thema des Narratives (besonders im sog. Rachefilm<sup>456</sup>) oder als Teil des Narratives situativ vorkommt, um die „eigene“ Gewalt, bzw. die des Protagonisten zu legitimieren bzw. die mehr oder weniger fadenscheinig konstruierten Rahmenbedingungen für dessen ausgiebig zelebrierte Gewaltanwendung zu schaffen<sup>457</sup>. Das dringende Bedürfnis, Gewalt nachvollziehbar zu machen, geht laut Welzer darauf zurück, dass diese als „erklärungsbedürftige Abweichung vom zivilisatorischen Pfad betrachtet“ wird<sup>458</sup>. Gewalt wird nicht als konfliktbegleitendes Mittel zur Erschaffung heutiger Staaten und Gesetze oder auch als Teil der bestehenden Zivilisation und Kultur verstanden, sondern als Anomalie angesehen und einer anderen Welt zugeordnet, selbst wenn sie „vor unserer Haustür“ ausgeübt wird<sup>459</sup>. Diese

---

<sup>454</sup> Hickethier 2008, 228.

<sup>455</sup> So auch Pöttsch 2011, 129.

<sup>456</sup> Eder zufolge ist Rache ein „natürliches“ Gefühl und für die Zuschauer eine Selbstverständlichkeit: „Dadurch, dass man das Unrecht sieht, das dem Helden zugefügt wurde, und schlicht dadurch, dass der Held der Held ist, ist er in seinem Tun gerechtfertigt“ (Eder 2014, 573). Ronald Tobias schreibt über Dramaturgie von Rache-Plots, dass diese den Leser auf einer tiefen emotionalen Ebene erreichen: „We bristle against injustice and we want to see it corrected“ (Tobias 1993, 99). Der Zuschauer wird durch den Anblick des Unrechts an einem Opfer zum Zeugen und soll über das Mitgefühl mit dem Opfer das Rachebedürfnis des Opfers – oder des überlebenden Rächers – nachempfinden: „If someone commits a wrongdoing against me or my family, and I want others to share in my outrage, the most effective way for me to gain your empathy is to make you witness the crime. These scenes are not only powerful because of their content, but because they create a strong bond between the audience and the victim. We feel for the victim. We are as outraged as she is, and we want justice as badly as she does“ (Tobias 1993, 101). Als Beispiele für solche Filme, in denen Rache zentrales Motiv ist, seien exemplarisch die folgenden genannt: TRUE GRIT (1968 und 2010), UNFORGIVEN (1992), THE CROW (1994), PAYBACK (1999), KILL BILL (2003/2004), OLDBOY (2003), MAN ON FIRE (2004), V FOR VENDETTA (2006), TAKEN (2008, 2012, 2014), JOHN WICK (2014, 2017, 2019, 2023), THE EQUALIZER (2014, 2018).

<sup>457</sup> Auch Schimmel schreibt, dass die Legitimation der verwerflichen Handlungen der beiden Protagonisten in NATURAL BORN KILLERS aus der Notwendigkeit entsteht, die bösen Taten Anderer zu bekämpfen, wobei sie die schrecklichen Kindheitserlebnisse des Killerpärchens als Mittel zum Zweck erklärt, die „stereotypen Erklärungsmuster für Gewalttaten als solche kenntlich zu machen“ (Schimmel 2016, 107–108). Der Film, der als Road Movie beginnt und später zum Gefängnisfilm wird, entpuppt sich jedoch – laut Schimmel – schnell als Kritik am Umgang mit allzu gewohnten, im Grunde genommen lächerlichen Legitimationsstrategien von Gewalt im Fernsehen (Schimmel 2016, 107).

<sup>458</sup> Welzer 2013, 33.

<sup>459</sup> „Wir sind durch die Kultur bestimmte Wesen, und die Fülle unserer Kultur gestattet es uns, unsere zweifellos vorhandene Gewaltbereitschaft zu akzeptieren und dennoch die Ansicht zu vertreten, es handele sich um eine Anomalie, wenn sie sich äußert. Der Geschichtsunterricht in der Schule erinnert uns daran, daß die Staaten, in denen wir leben, ihre Institutionen, ja sogar ihre Gesetze und ihre Entstehung Konflikten verdanken, die häufig blutig waren. Die Nachrichten, die wir uns täglich zu Gemüte führen, informieren uns über Blutvergießen. Obwohl es dazu vielfach auch in Gegenden

Perspektive wird in den Schlachtszenen beibehalten. Die Gewalt des Feindes ist in den Filmen als nicht nachvollziehbar inszeniert, da keine (oder keine ausreichend befriedigenden) Gründe für sie angegeben werden<sup>460</sup>. Sie ist dadurch eindeutiger Hinweis auf die Zugehörigkeit des Feindes zu einer andern, unzivilisierten Welt, die den eigenen und zivilisierten Lebensbereich bedroht und bietet gleichzeitig die Möglichkeit „radikaler Komplementarität“: die Sanktionierung „eigener“ böser Handlungen, um Gutes zu erreichen<sup>461</sup>. Die Initialtat des Feindes stellt zugleich die Gewalt der Figur, die als Protagonist verankert wurde und durch ihn auch die Gewalt, die von seiner Partei ausgeübt wird, als gezielte Gegenmaßnahme dar, mit der der Bedrohung entgegnet werden muss bzw. darf. Hedinger nennt dies in seiner Untersuchung der Rambo-Filme die „Fantasie der berechtigten Gewalt“, bei welcher Gewalttätigkeit maßvoll und zur Wiederherstellung von Gerechtigkeit bzw. zur Lebenserhaltung angewendet und nur dann exzessiv wird, wenn eine ungewollte Eskalation vorliegt<sup>462</sup>. Auch die Gewalt des Protagonisten bleibt durch ihre Erklärung als „von außen“ aufgezwungene Notfallmaßnahme gegen außergewöhnliche, nicht selbstgewählte oder -bedingte Umstände eine Anomalie. Sie ist daher im Gegensatz zur unerklärten Gewalt des Feindes in die Sphäre des „Eigenen“ integrierbar. Die „saubere“ Gewalt der protagonistischen Partei wird daher häufig als Notwendigkeit dargestellt, um die Bedrohung durch die „schmutzige“ Gewalt des Gegners einzudämmen<sup>463</sup> bzw. um sich selbst davor zu schützen<sup>464</sup>. Die aus der Bedrohung resultierende Notwendigkeit wird häufig durch das Narrativ, aber auch (wie bereits mehrfach dargelegt) durch Verwendung bestimmter

---

kommt, die vor unserer Haustür liegen, und die Bilder unserer Vorstellung von kultureller Normalität hohnsprechen, bringen wir es fertig, sie einer völlig anderen Welt zuzuordnen, so daß unsere Vorstellung davon, wie es auf unserem Planeten morgen und übermorgen aussehen wird, in keiner Weise beeinträchtigt werden“ (Keegan 1997, 22–23).

<sup>460</sup> Ed Tan rechnet die Bosheit des Antagonisten, welche den Held eines Actionfilms zur Tat drängt, genauso zu genre-typischen Emotionen wie die gramvolle Zerrissenheit einer melodramatischen Heldin (Tan 2005, 265). Sie existiert sozusagen *per definitonem* und benötigt daher keine Begründung.

<sup>461</sup> Scheffer beschreibt die Möglichkeit radikaler Komplementarität („Böses um des Guten Willen“) als eine der Möglichkeiten, den Nutzen des Bösen zu verdeutlichen (Scheffer 2008, 258–259).

<sup>462</sup> Hediger 2015, insb. 33. „Sinnvolle Gewalt“ ist laut Hediger „Gewalt, die durch die narrative Ökonomie des Films gerechtfertigt wird“ (Hediger 2015, 39). Einen äußerst interessanten Ansatz zeigt der Film PRISONERS (2013): hier entführt der Vater eines vermissten Mädchens dessen mutmaßlichen Entführer und foltert diesen, um an Informationen zum Verbleib seiner Tochter zu kommen. Zunächst mag man für den verzweifelte Vater noch ein wenig Verständnis aufbringen, doch lässt der Film die Folter Ausmaße annehmen, die für Nebenfiguren des Films und den Zuschauer nicht mehr als gerechtfertigt empfunden werden können, zumal der mutmaßliche Entführer des Mädchens schlussendlich als weiteres Opfer des eigentlichen Entführers identifiziert wird.

<sup>463</sup> So auch in DEXTER (2006–2013): In dieser Serie ist der Protagonist ein charmanter Serienkiller, der der Justiz entgangene Verbrecher tötet: aufgrund der Schilderung der Ereignisse aus der Perspektive der Off-Monologe Dexters, die seine Beweggründe vor jedem Mord erörtern und dessen angenehmen Äußeren wirkt dieser – trotz der zahllosen Morde – sympathisch und nicht bedrohlich; Dexter begegnet im Lauf der Serie anderen (Serien-)Mördern und tötet diese, so dass der Zuschauer mehrfach dazu eingeladen wird, sich zu fragen, warum das Morden Dexters akzeptabel ist und das der anderen Verbrecher nicht (vgl. Lüdeker 2010, 49ff.).

<sup>464</sup> So auch Pöttsch 2011, 131: der bedrohliche Feind macht Flucht als gewaltfreie Alternative zur Schlacht unmöglich.

stilistischer und inhaltlicher Mittel formuliert: In SPARTACUS besteht die Notwendigkeit aufgrund der Zwangslage, in der die Sklaven wegen des Verrats der Piraten gelangt sind, sowie in dem Streben nach einem Leben in Freiheit; in GLADIATOR wird die Begründung für die folgende Schlacht im Eingangstext genannt. Die zu bekämpfenden Germanen stellen das letzte Bollwerk dar, das beseitigt werden muss, da dieses zwischen dem römischen Sieg und der Verheißung von Frieden im gesamten Reich steht und das in der Enthauptung eines römischen Boten seine auszumerzende Brutalität zeigt; in KING ARTHUR wurde durch die Handlung des gesamten Filmes verdeutlicht, dass es sich bei den herannahenden Sachsen um mordende, brandschatzende und daher zivilisationsgefährdende Eindringlinge einer anderen, unbekannteren Welt handelt, gegen die sich Arthur (als personifizierter Hort und Beschützer der Zivilisation) und die Pikten aus Selbstverteidigungsgründen zur Wehr setzen müssen; in der Anfangssequenz von ROME wird zwar keine Begründung für die gezeigte Schlacht gegeben, doch sind es die Gallier, welche die abwartenden römischen Legionen angreifen, so dass diese sich verteidigen müssen.

Der Selbstverteidigungsgedanke liegt auch der finalen Auseinandersetzung in THE EAGLE zugrunde<sup>465</sup>. Die gegnerische Partei wird durch ihre Darstellung als Bedrohung der Anwendung „schmutziger“ Gewalt bezichtigt, die scheinbar grundlos, wegen selbstsüchtiger oder schlichtweg nicht nachvollziehbarer Motive erfolgt: während dem Zuschauer der Grund für das Kämpfen für die Partei des Protagonisten dargelegt wird, bleibt eine ausreichende und befriedigende Erklärung für die Motivation ihrer Feinde oder eine Rechtfertigung für die von ihnen begangenen Gewalttaten bzw. die Teilnahme an der Schlacht aus<sup>466</sup>.

Häufig führt die gegnerische Partei vor oder während der Schlacht zusätzlich zu dem bereits bestehenden Eindruck ihrer Bedrohlichkeit eine vom Zuschauer als besonders „schmutzig“ beurteilbare Gewalttat aus, um die Bedrohung exemplarisch zu verdeutlichen und dem Ausüben der als befriedigend empfundenen „Rache im moralischen Gewand“<sup>467</sup> durch den Protagonisten den Weg zu

---

<sup>465</sup> THE EAGLE ist jedoch zugute zu halten, dass einige Dialoge die Rolle Roms und das immer weitere Vordringen der römischen Armee in kritisches Licht stellen.

<sup>466</sup> Ähnlich beschreibt dies Packham im Rahmen der Untersuchung von Kriegsfilmern. Insbesondere für Filme der 1990er Jahre, wie etwa SAVING PRIVATE RYAN (1998) oder ENEMY AT THE GATES (2001), erkennt sie in der dargestellten Brutalität des Feindes die Notwendigkeit zu „eigener“ Gewalt (Packham 2019, 106).

<sup>467</sup> Die Akzeptanz oder sogar Befürwortung der reaktiven Gewalt einer bedrohten Figur (z.B. des Protagonisten) an der bedrohenden Figur oder an Mitgliedern ihrer Partei ist auf den von Grimm beschriebenen Robespierre-Affekt (definiert als „Versuch der Rezipienten, eine als ‚offen‘ perzipierte Gewaltkette durch die Usurpation von Strafgewalt eigenmächtig zu schließen“ oder, einfacher formuliert, „Rache im moralischen Gewand“) zurückzuführen (Grimm 1998, 24). Grimm untersuchte 1202 Probanden im Hinblick auf deren Wahrnehmung von Gewalt. Hierfür wurden den Probandengruppen Szenen aus dem Film SAVAGE STREET (1984) in unterschiedlicher Reihenfolge gezeigt (Gruppe 1: Männergewalt gegen Frauen, Frauengewalt gegen Männer; Gruppe 2: Männergewalt gegen Frauen; Gruppe 3: Frauengewalt gegen Männer, Männergewalt gegen Frauen) und die Probanden im Anschluss in Hinsicht auf ihre Angstneigung, Aggression und Aggressionshemmung, Gewaltlegitimation und Gewaltbereitschaft befragt. An einem zweiten Termin wurden während der

bereiten. Als Beispiel hierfür sei das Töten und Enthaupten des wehrlosen Boten, sowie die weitere Behandlung seines Leichnams durch die Germanen in *GLADIATOR*, das Töten des einzigen Überlebenden der Vorhut, sowie das Erschießen von Lancelot mit einer Fernkampfwaffe (Armbrust) und dessen langsames, intensiv erlebbares Sterben in *KING ARTHUR*, oder das Töten eines wehrlosen Kindes durch dessen Stammesoberhaupt in *THE EAGLE* zu nennen. Diese von Pötzsch „evil deed“ genannte Handlung ist einer der wichtigsten Punkte für die „allegiance“ mit dem Protagonisten bzw. dessen Partei gegen die Figur(en) des Feindes im Rahmen kriegerischer/durch Kampf ausgetragener Konflikte im Film<sup>468</sup>.

Die Gewaltanwendung und der Sieg der Partei des Protagonisten sind – im Gegensatz zu der negativen Konnotation der offensichtlichen Überlegenheit des Gegners vor oder während der Schlacht – ausreichend erklärt, daher gerechtfertigt und positiv konnotiert. Die Gewalt muss jedoch enden, sobald der Gegner besiegt ist, sonst droht sie, selbst zu „schmutziger“ Gewalt zu werden<sup>469</sup>. Sobald also der Anführer der feindlichen Armee besiegt wurde (*KING ARTHUR*, *THE EAGLE*) oder der Sieg anderweitig als solcher verkündet wurde („Roma Victor“, *GLADIATOR*), finden daher keine sichtbaren Kampfhandlungen mehr statt.

Das Spektrum der Eigenschaften, durch die der Gegner als zu bekämpfender Feind kenntlich gemacht wird, umfasst hierbei jedoch nicht nur dessen Grausamkeit, sondern kann noch viele weitere Aspekte umfassen, die ihn für den Zuschauer auch in anderer Hinsicht als ethisch-moralisch verwerflich oder sexuell verkommen kennzeichnen: die erste Szene der Sachsen in *KING ARTHUR* beinhaltet deren Ankunft an der englischen Küste; hier lässt der Anführer der Sachsen in einem internen Konflikt zunächst einen seiner Männer töten, um seine Autorität durchzusetzen. Des Weiteren gibt er einem andern seiner Männer den Befehl, von einer einheimischen Frau abzulassen, die dieser im Begriff war, zu vergewaltigen oder gerade vergewaltigt. Als Grund gibt er an, „we don't mix with these people. What kind of offspring do you think that would yield? Weak people. Half people. We

---

Vorführung der Filmausschnitte Hautwiderstand und Herzfrequenz der Probanden gemessen und diese daraufhin erneut befragt. Die Studie zeigte u.a. auf, dass die Gewaltbereitschaft gegen einen Täter erhöht ist, wenn die Tat nicht ausreichend gesühnt wird (unabgeschlossener Rachezirkel): „Die Einfühlung in das Opfer und der damit verbundene antiviolente Impuls provozierten hierbei eine violente Gegenreaktion. Die Opferrezeption schlug in diesen Fällen vermittelt über eine Opfer-Täter-Dialektik in Aggressionen um. [...] Unter diesen Bedingungen neigen Zuschauer dazu, die Gewalt, die den Opfern angetan wurde, durch eine Art ‚Selbstjustiz‘ zu rächen“ (Grimm 1998, 27).

<sup>468</sup> Pötzsch 2011, 130. Pötzsch identifiziert die „evil deed“ des Feindes, definiert als „a major atrocity committed by the enemy and witnessed by the soldier-self“, in 23 von 38 untersuchten Kriegsfilmern und in 18 von 19 untersuchten Science Fiction- bzw. Fantasyfilmen. Diese Tat „frames these killings as justified and indeed inevitable to ensure the protagonist's own survival. At the same time, an unexpected event often pins down the main protagonist in immediate proximity with a dangerous enemy-other and as such precludes retreat as a nonviolent alternative“ (Pötzsch 2011, 131).

<sup>469</sup> Wie das Beispiel der teilweise sehr graphischen Schlachtszenen der Verfilmung von *300* (2006) zeigt, kann auch die Partei des Protagonisten bzw. dieser selbst „schmutzige“ Gewalt anwenden, wenn die Umstände – in diesem Fall ein mehr als übermächtiger Gegner – dies erfordern bzw. rechtfertigen.

will not have our sex and blood watered down by mixing with them“, tötet den gegen den Befehl aufbegehrenden und auf seine Kriegsbeute „Frau“ beharrenden Mann und lässt danach auch die Frau töten. Die ursprüngliche Gewalttat wird hier von einer noch erheblicheren Gewalttat übertroffen. Hierdurch wird dem Zuschauer die Gefahr, die Arthur und den Pikten durch die Sachsen droht, auf körperlicher Ebene (denn mit weiteren drastischen Gewalttaten ist zu rechnen) und auf politischer Ebene (dem Anführer der Sachsen wird das Streben nach einer Art Rassenreinheit mit entsprechender Konnotation zugeschrieben) vermittelt. Der Aspekt sexueller Verkommenheit zur Zeichnung des Feindes wird wiederum bei der Figur des Commodus in *GLADIATOR* angewendet, der seiner Schwester gegenüber inzestuöse Absichten hegt, was seinen ohnehin gewalttätigen und unberechenbaren Eindruck verstärkt<sup>470</sup>.

### 7.7 Konnotation durch Sichtbarkeit und inhaltliche Motive

Handelt es sich bei einer Schlacht um ein spätes Ereignis im Film, wie es in *SPARTACUS*, *KING ARTHUR* und *THE EAGLE* der Fall ist, wurden die beiden Parteien bereits vor ihrer Durchführung ausreichend vorgestellt, so dass deren Konnotation bereits festgelegt ist: während u.a. durch das Narrativ die Annäherung an eine der beiden Gruppen erfolgt ist, wurde die andere als fremd-bedrohlicher Gegner etabliert. Doch selbst, wenn nur sehr wenige Szenen und Einstellungen einer Schlacht vorausgehen und die Kampfdarstellung eine der ersten Szenen eines Films ist, kann in diesen wenigen verbleibenden Momenten die Annäherung an eine Partei umgesetzt werden. Die Annäherung wird durch das Fokussieren einer der beiden Parteien erreicht, die weitaus häufiger und in längeren Einstellungen und Szenen zu sehen ist als die Partei, die als Gegner etabliert werden soll. Durch die erhöhte und bessere Sichtbarkeit der bevorzugt dargestellten Partei wird der Zuschauer mit einer Vielzahl von Informationen über diese versorgt. Diese Informationen fördern Verständnis und Sympathie für einzelne Figuren, unter diesen in erster Linie der Protagonist, der als *pars pro toto* für die im Verhältnis weniger sichtbare Menge fungiert<sup>471</sup>. Dies dürfte in dem Dualismus von Gut und Böse und deren Verbindung mit anderen Dichotomien, wie z.B. Hell und Dunkel, Licht und Schatten, begründet liegen: „Das Gute ist das Helle und Lichte, das Böse kommt aus der Dunkelheit, die Mächte der Finsternis sind schwarz [...]. Hinter dem Sichtbaren lauert das Unsichtbare, das Dunkle, das Böse,

---

<sup>470</sup> Über die Männer des Seehundclans wird in *THE EAGLE* berichtet, dass sie die Offiziere der neunten Legion auf Steinen geopfert hätten.

<sup>471</sup> S. die Ausführungen zu *recognition* (Wahrnehmbarkeit durch Ausstattung mit bestimmten Merkmalen) und *alignment* (Zugänglichkeit von Informationen zu einer/mehreren Figuren) nach Smith (Smith 1995) auf S. 117.

das die Welt zu Fall bringen will“<sup>472</sup>. Laut Hickethier wird, wie bereits angesprochen, das als „gut“ bewertet, was dem Menschen (dem Einzelnen, aber auch der Gruppe oder der Gesellschaft) nutzt, und als schlecht, was dem Menschen schadet. In den Filmen wird das gute „Hellfeld“ durch den sichtbaren Protagonisten und seine erklärten und daher nachvollziehbaren Handlungen, welche seiner Gruppe nutzen, beleuchtet, während sich das bedrohlich-böse „Dunkelfeld“ in den unerklärten und unzugänglichen Charakteren der Feinde und ihren obskuren Handlungen, welche ihrer Gruppe schaden, manifestiert: „Das Böse ist dabei in seinen Dimensionen der Bedrohung deshalb so gefährlich, weil ihm in aller Regel etwas Unbestimmtes, Nicht-genau-Erkennbares, etwas Diffuses innewohnt. Die Ursachen, dass Figuren sich als böse erweisen, bleiben in der Regel unerklärt“<sup>473</sup>.

Dies soll exemplarisch am Beispiel von *GLADIATOR* gezeigt werden, in dessen 5 Minuten andauernder Vorbereitungsphase der Schlacht der Schulterschluss mit den Figuren, auf deren Sieg oder zumindest Überleben der Zuschauer in der folgenden Schlacht hoffen soll, umgesetzt wird. Der Film beginnt mit einem Tagtraum/einer Vision Maximus und einer Nahaufnahme seines Gesichts nach dem „Erwachen“ aus diesem persönlichen Moment. Die Kriterien für *recognition* und *alignment* von Maximus sind hiermit bereits erfüllt. Während der Vorbereitungsphase hat der Zuschauer Gelegenheit, sich charakteristische optische Merkmale weiterer exemplarischer Figuren einzuprägen und ist dadurch in der Lage, diese auch während der folgenden Schlacht wiederzuerkennen und das Narrativ zu verfolgen, aber auch, das Verhalten des Protagonisten und dessen Wirkung auf andere Mitglieder seiner Partei zu beobachten. Parallel zu der ermöglichten Annäherung an die Person des Protagonisten, auf den im folgenden Kapitel eingegangen wird, werden gleichzeitig inhaltliche Informationen zu dessen Partei vermittelt und mit ikonographischen Merkmalen verknüpft. Das harmonische, kameradschaftliche und respektvolle Verhalten untereinander, das einen zugrundeliegenden Gemeinschaftssinn oder Teamgeist verrät, der offene Blick in einzelne Gesichter der Soldaten und weitere Hinweise auf deren individuelle Bedürfnisse (Essen, Wärme) werden formuliert und mit den Eindrücken des von silber-metallen glänzenden Rüstungen und roten Umhängen dominierten Erscheinungsbildes der Soldaten, der organisch ineinander greifenden Aufstellung verschiedener Truppenteile und dem Anblick einer differenzierten, von technischem Geschick zeugenden Kriegsmaschinerie verbunden. Die Annäherung an exemplarische, als Individuen vorgestellte Figuren, deren Persönlichkeiten erfassbar und einschätzbar gemacht wurden, evoziert das positive Bild einer sympathisch wirkenden

---

<sup>472</sup> Hickethier 2008, 230. Auch Hißnauer beschreibt in seiner Analyse des Genres „Kriegsfilm“ die Entindividualisierung des Feindes als für diesen typische Inszenierung: „Der eigentliche Feind des Soldaten ist das Unbekannte, das Unergründbare, das Unsichtbare – das Ausgegrenzte“ (Hißnauer 2013, 170).

<sup>473</sup> Hickethier 2008, 236; zur Dichotomie und Beurteilung von Gut und Böse s. auch **S. 139**.

Truppe, die wiederum ein positives Bild auf ihr Gesamtbild wirft<sup>474</sup>. Die „allegiance“ mit Maximus erfolgt hier also über (mit dem Zuschauer) geteilte Werte und Normen bzw. wiedererkennbare soziale Rollen, die laut Pötzsch wichtig für die „allegiance“ mit einer Figur sind und verknüpft diese, scheinbar nebenbei, mit optischen Motiven z.B. der Ausrüstung. Dies ist nur dadurch möglich, dass der Zuschauer ausreichend Zeit hat, diese Motive in relativer Ruhe zu betrachten und die Gelegenheit bekommt, diese Figuren kennenzulernen und sich in ihre Lage zu versetzen. Das gleichmäßige Heranrücken in Formation, die gleichförmigen Bewegungen und das einheitliche Erscheinungsbild der römischen Soldaten in der Phase des Angriffes wirken auf den Zuschauer daher nicht bedrohlich, sondern beeindruckend, die Taktik des erfolgreichen Kavallerieangriffes nicht unfair, sondern mutig und bewundernswert.

Erst nach einer langen Phase der Sichtbarkeit der römischen Armee und der Gestalt von Maximus wird die gegnerische Partei vorgestellt, die auf den ersten Blick (in diesem Beispiel auch auf den ersten Schrei) als signifikant „anders“ dargestellt, dadurch als Gegner der sympathischen Truppe verortet und daher abgelehnt wird. Jede weitere Annäherung wird einerseits durch inhaltliche und optische Mittel verhindert, andererseits bleiben die Figuren der Feinde auch deswegen unnahbar, da der Zuschauer keine Zeit bekommt, sich mit diesen auch nur annähernd so intensiv zu beschäftigen oder sich in deren Lage hineinzusetzen, wie es ihm bei der Partei des Protagonisten ermöglicht wurde. Neben dem Mangel an Informationen z.B. in Bezug auf ihre grundsätzliche Motivation, zu kämpfen – diese Information wurde dem Zuschauer hingegen für die römische Armee gegeben –, oder in Bezug auf ihr Verhältnis unter- bzw. zueinander bleibt auch ihr Verhalten genauso unverständlich und barbarisch wie ihre Worte, die in einer fremden Sprache gesprochen/gebrüllt werden, und ihre individuellen Persönlichkeiten so unbekannt wie ihre Namen<sup>475</sup>. Während der wenigen Szenen, in denen ausschließlich bedrohlich wirkendes Verhalten zu sehen ist, wird dieser Eindruck der Unverständlichkeit mit optischen Merkmalen (zottelhaarige und -bärtige Physiognomien und von dunklen Fellen dominierte Kleidung) verbunden. Im Folgenden ist eine weitere Charakterisierung einer mit zotteligem Fell bekleideten Figur nicht weiter notwendig: die Figur wird der feindlichen Partei

---

<sup>474</sup> Lüdeker nennt die sympathische Gestaltung einer Figur, die Lenkung der Aufmerksamkeit und der Nähe – verstanden als Annäherung der Perspektive des Zuschauers an die Perspektive der Figur – die wesentlichen Elemente für die Erzeugung von Anteilnahme an eine Filmfigur (Lüdeker 2010, 45). Selbstverständlich spielen noch zahlreiche Stilmittel bei der Charakterisierung der Parteien eine Rolle, auf die hier nicht weiter eingegangen werden kann. Zu diesen gehören insbesondere die dem Film unterlegte Musik bzw. Geräusche. Zu den Mechanismen, die zum Schulterchluss mit Figuren im Film führen oder diesen erschweren, s. auch **S. 117** und **Anm. 384, 398**.

<sup>475</sup> Die Germanen in *GLADIATOR* geben Laute einer nicht zuordenbaren Sprache von sich. Laut Junkelmann 2004, Anm. 605 entspricht ihr Kampfgeschrei weitgehend dem der Zulukrieger in *ZULU* (1964). Die Männer des Seehundclans in *THE EAGLE* kommunizieren in einer Mischung aus schottischem und irischem Gälisch. Nicht nur die Gegner in *GLADIATOR*, sondern auch die Gegner in *KING ARTHUR*, *ROME* und *THE EAGLE* bleiben namenlos.

zugeordnet und als bedrohlich empfunden, selbst wenn sie während des Kampfes nur kurz und/oder verschwommen zu sehen ist. Wurde das Merkmal „dunkles Fell“ zuvor jedoch als Motiv der Partei der Protagonisten zugeordnet – wie dies z.B. bei den zurückgekehrten römischen Soldaten in *THE EAGLE* zu sehen ist – bleibt die bedrohliche Wirkung aus.

Das mit Abstand wichtigste Motiv jedoch, mithilfe dessen eine Konnotation der Parteien innerhalb kürzester Zeit und unmissverständlich ermöglicht wird und das im aufgeführten Beispiel bereits angesprochen wurde, ist das Vorhandensein eines Protagonisten und die Annäherung an diesen. Alle ihn umgebenden Motive, wie z.B. Farbe bzw. Art seiner Rüstung, seine Ausstattung und Bewaffnung und der Umgang mit seinen Mitstreitern übertragen die wegen seiner Charakterisierung positiven Eindrücke auf alle seine Mitstreiter, die ähnliche Merkmale, wie etwa dieselbe Farbe oder Art an Rüstung, aufweisen.

### 7.8 Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung

In den untersuchten Filmen bzw. in den Schlachtdarstellungen der Filme gibt es grundsätzlich einen Protagonisten, dem in manchen (nicht allen) Fällen ein Antagonist gegenübergestellt wird<sup>476</sup>. Findet eine Schlachtszene zu Beginn des Films statt, wie im Fall von *GLADIATOR* oder der ersten Folge von *ROME*, wird die Person des Protagonisten in den Szenen der Schlachtvorbereitung vorgestellt. Findet die Schlacht im Verlauf oder am Ende des Films statt, ist seine Figur bereits bekannt. Das Prinzip der Annäherung an eine Figur durch deren hervorgehobene Sichtbarkeit zeigt sich in der Figur des Protagonisten in seiner größten und wichtigsten Ausprägung. Der Protagonist ist die Figur mit der größten Dominanz, also dem häufigsten Auftreten oder der kontinuierlichsten Präsenz, im gesamten Film; besonders wichtig ist hierbei das erste Erscheinen des Protagonisten im Film, das diesen als Wahrnehmungs- und Bedeutungszentrum etabliert<sup>477</sup>. Seine Figur sorgt dafür, dass Massenschicksale, wie etwa das Schicksal von kämpfenden Sklaven in *Spartacus*, individualisiert „und dadurch, über den Leihkörper des Betrachters, nachempfindbar“<sup>478</sup> werden. Die affektiv-somatische Übertretung der Grenze zwischen eigentlich zweidimensionalem Leinwandgeschehen und dem dreidimensionalen Zuschauerkörper bildet, so Voss „die Grundlage für eine auch anspruchsvollere emotionale Teilhabe am Kino [...], das heißt zur Mobilisierung von solch komplexen Affekten wie Trauer, Schamgefühl,

---

<sup>476</sup> Im Fall von *KING ARTHUR* sind dem Protagonisten mehrere Nebenfiguren zugeordnet, in *ROME* sind neben Vorenus und Pullo noch weitere Protagonisten vertreten.

<sup>477</sup> Paraphrasiert aus Faulstich 2013, 100.

<sup>478</sup> Kluss/Preußner/Bateman/Schill 2016, 412 mit Rückgriff auf Voss, die in dem Kapitel „Der Leihkörper des Films“ im Rahmen ihres Buchbeitrages den Zuschauer als medialen Bestandteil der filmischen Illusion bezeichnet, der zum „Leihkörper“ des Geschehens wird (Voss 2007, 319ff.).

Wut, Freude etc.“<sup>479</sup> Für die enge Bindung des Zuschauers an den Protagonisten ist u.a. die Reihenfolge, in welcher die Figuren auf der Leinwand zu sehen sind, von großer Bedeutung<sup>480</sup>: so ist das erste Gesicht, das in SPARTACUS, GLADIATOR und ROME in einer Nahaufnahme zu sehen ist oder auf dem die Kamera länger und häufiger verweilt als auf allen anderen anwesenden Figuren, das des Protagonisten; in GLADIATOR beginnt die Annäherung an Maximus bereits durch die Großaufnahme seiner über Ähren streichenden Hand. Das Ansprechen des Tastsinnes des Zuschauers bzw. des damit verbundenen, durchaus nachvollziehbaren Gefühls weicher Ähren, aber auch die durch die Kornfeldszene sichtbar gemachte innere Gedankenwelt Maximus' ermöglichen den Zugang zu seiner Figur, noch bevor sein Gesicht überhaupt sichtbar wird<sup>481</sup>. In einigen Fällen weist auch der Filmtitel bereits auf den Protagonisten bzw. die Identifikationsfigur hin. Das Narrativ (nicht nur von Filmen, sondern selbstverständlich auch von literarischen Werken) besteht häufig aus der Entwicklung eines Protagonisten/Helden, der Aufgaben bewältigen und Hindernisse überwinden muss, anhand derer er seine Persönlichkeit weiterentwickelt, wobei die Ereignisse des Films auf das Wirken seiner Person zurückzuführen sind und so komplexe Vorgänge ein Gesicht erhalten.

Filmnarrative basieren zudem sehr häufig auf den von Joseph Campbell entwickelten Stationen einer „Heldenreise“; diese wurde diese von dem Kulturwissenschaftler mit dem Buch *The Hero with a 1000 Faces*<sup>482</sup> vorgestellt. Campbell hatte Mythen auf Gemeinsamkeiten ihrer Handlungs- und Entwicklungsstrukturen der darin enthaltenen „Helden“ untersucht und diese in 17 Stationen unterteilt. Der Gedanke immer wieder begegnender Erzählmuster in Geschichten, Märchen und Mythen war jedoch nicht neu; zuvor hatte u.a. bereits Adolf Bastian Gemeinsamkeiten von Kulturen untersucht und „Elementargedanken“ bzw. „Völkergedanken“ formuliert<sup>483</sup>, Carl Gustav Jung hatte die Gemeinsamkeiten von Schöpfungsmythen untersucht und „Archetypen“ benannt<sup>484</sup>, während Vladimir Jakowlewitsch Propp die Strukturen russischer Zaubermärchen auf Gemeinsamkeiten ihrer narrativen Abfolgen untersucht hatte<sup>485</sup>. Es war jedoch die „Heldenreise“ Campbells, die auf die narrative

---

<sup>479</sup> Voss 2007, 321.

<sup>480</sup> Eder schreibt, dass „die Reihenfolge, in der den Zuschauern Zugang zum ‚Backstage-Bereich‘ des sozialen Rollenspiels der Figuren gewährt wird, wesentlich mit[bestimmt], welches Team als das eigene gewählt wird“ (Eder 2014, 642).

<sup>481</sup> In THE EAGLE zeigt die Kamera zu Beginn des Films die Perspektive des Protagonisten und sieht durch die subjektive Kamera bzw. einen sog. *point of view-shot* die Welt aus seinem Blickwinkel, was eine Identifikation mit diesem unterstützt (vgl. Kreuzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 173). S. auch die Ausführungen zu *recognition* und *alignment* und besonders zu *allegiance* nach Smith auf S. 117.

<sup>482</sup> Campbell 1949.

<sup>483</sup> Bastian 1895.

<sup>484</sup> Die umfangreichen Studien Jungs zusammenfassend Roesler 2016.

<sup>485</sup> Propp 1975.

Struktur unzähliger Filme Einfluss nehmen sollte<sup>486</sup>. 1998 wurde von Christopher Vogler für Drehbuchautoren eine komprimierte Version der Heldenreise entworfen, die nur noch 12 Stationen enthält<sup>487</sup>. Diese können auch in den Narrativen von SPARTACUS, GLADIATOR, KING ARTHUR und THE EAGLE identifiziert werden (s. **Tabelle 1**)<sup>488</sup>. In SPARTACUS, KING ARTHUR und THE EAGLE stellt die Entscheidungsschlacht einen eigenen und besonders wichtigen Abschnitt in der Heldenreise dar. Das *ordeal* umfasst die größte Herausforderung des Helden innerhalb des Narratives, die eine Konfrontation mit seiner größten Furcht darstellt oder sein Leben gefährdet:

Here the fortunes of the hero hit bottom in a direct confrontation with his greatest fear. He faces the possibility of death and is brought to the brink in a battle with a hostile force. The Ordeal is a „black moment“ for the audience, as we are held in suspense and tension, not knowing if he will live or die<sup>489</sup>.

Als Teil der Heldenreise wird das *ordeal*, in hier vorliegenden Fällen die Entscheidungsschlacht, als „natürliche Folge“ der vorhergehenden Ereignisse verortet<sup>490</sup>.

Nicht nur das Narrativ des Films, sondern auch das der Schlacht entwickelt sich anhand der Figur des Protagonisten: während der schnellen Schnittfolgen der Schlacht ist er es, dessen Handlungen im Vordergrund stehen und zu dessen Figur die Kamera immer wieder zurückkehrt. Der Protagonist ist somit während des gesamten Films die Figur, an die die engste Bindung aufgebaut wurde, aber insbesondere während der Schlacht und des gezielt unübersichtlich gestalteten Schlachtgetümmels auch Orientierungspunkt.

Die kompositorische Inszenierung zeigt den Protagonisten vorwiegend in der Mitte des Bildes und folgt diesem während seiner Bewegungen. Durch die Häufigkeit und Längen der auf ihn gerichteten Einstellungen ist es möglich, sein Erscheinungsbild im Detail zu betrachten, das sich in je nach Film unterschiedlicher Ausprägung von dem Erscheinungsbild anderer Personen, auch der eigenen

---

<sup>486</sup> Unter diesen besonders hervorzuheben sind die Filme der ersten STAR WARS Trilogie (1977–1983), deren Narrativ der Campbell'schen Heldenreise bewusst folgt (Deyneka 2012, 31) und daher auch als ein „myth for our time“ (Gordon 1978) bezeichnet werden kann.

<sup>487</sup> Vogler 2007.

<sup>488</sup> Weitere Beispiele für Filme, die der Heldenreise folgen: LION KING (1994), MATRIX (1999), THE LORD OF THE RINGS (2001–2003), HARRY POTTER (2002–2011), STAR TREK (2009); s. auch Palumbo 2014. Die Stationen der Heldenreise sind von Drehbuchautoren nicht sklavisch einzuhalten, sie scheinen eher eine Art Basisrezept für das Gelingen eines Narrativs darzustellen und werden daher häufig angewandt.

<sup>489</sup> Vogler 2007, 14–15. Auch Holtsmark legt anhand vieler Beispiele und Parallelen dar, dass sich die mythologischen Muster der klassischen Antike tief in die Struktur des modernen Films eingegraben haben; insbesondere das Motiv der Katabasis, die Nahtoderfahrung und die folgende Wiedergeburt können in modernen Filmen wiedererkannt werden (Holtsmark 2001). Die Station der Katabasis entspricht hierbei dem „Belly of the Whale“ der Heldenreise Campbells bzw. dem *ordeal* Voglers (s. **Tabelle 1**).

<sup>490</sup> Wie Anja Peltzer mit Rückgriff auf Angela Keppler in ihrer Untersuchung von Western – insbesondere von TRUE GRIT – herausarbeitet, bleibt Gewalt im Film im „Rahmen einer übergreifenden Narration“ (Keppler 2006, 289). Sie ist vorübergehend und wird häufig als die Ordnung wiederherstellende, „heilende Gewalt“ in das Narrativ eingebaut, ist aber nie Ziel der Geschichte (Peltzer 2015, 138ff., insb. 141).

Leute, unterscheidet. Darüber hinaus werden dem Protagonisten inhaltliche Motive zugeordnet, die ausschließlich bei ihm zu sehen sind. Die ikonographischen und inhaltlichen Aspekte, die den Protagonisten kennzeichnen, sollen im Folgenden betrachtet werden.

Während des Wartens bzw. des Beobachtens der römischen Truppen vor der Schlacht in SPARTACUS ist Spartacus in mehreren Einstellungen zu sehen. Sein graues Hemd, die darüberliegende, anthrazitfarbene Rüstung<sup>491</sup>, sowie das Vorhandensein eines Umhangs unterscheiden ihn deutlich von den ihn umgebenden, in erdfarbener Kleidung/Rüstung dargestellten Männern. Auch Schnitt (kreuzförmig verlaufende Streifen) und Verzierung (silberne Nieten) der Rüstung sind bei keinem der anderen Männer zu finden<sup>492</sup>. Nachdem Spartacus zu einem nicht näher definierten Zeitpunkt während der Schlacht seinen Umhang eingebüßt hat und vom Pferd gestützt wurde, ist er während der Schlacht durch die Nahaufnahmen und die zentrale Positionierung seiner Figur im Bild gut zu erkennen.

Auch in GLADIATOR wird der Protagonist durch seine Ausstattung von seinen Mitstreitern unterschieden. Maximus trägt als einziger ein silbergraues Fell über den Schultern und einen verzierten Brustharnisch, während sein Pferd mit einem Stirnschutz, einer mit Bommeln verzierten Satteldecke und aufwändigem Geschirr versehen ist. Als weiteres Ausstattungsmerkmal könnte auch der Hund betrachtet werden, der Maximus in die Schlacht folgt<sup>493</sup>. Da Maximus ab dem Angriff durch den Wald das Fell nicht mehr trägt, während eines Schlagabtausches vom Pferd geworfen wird und seinen Helm verliert, ist er während der Schlacht durch seine Physiognomie (Sichtbarkeit des Gesichts in zahlreichen Nahaufnahmen) zu erkennen.

Das aus der gesamten Länge des Filmes dem Zuschauer vertraute Erscheinungsbild Arthurs in KING ARTHUR wurde für die finale Schlacht gegen die Sachsen um einige Ausrüstungsgegenstände ergänzt<sup>494</sup>. Der bereits bekannte schwarze, mit goldenen Verzierungen und unter anderem einem Medusenhaupt geschmückte Prunkharnisch ist nun um einen schwarzen Helm erweitert, der ebenfalls goldene Verzierungen, sowie einen schwarzen Helmbusch aufweist. Die auffälligste Veränderung im Vergleich zu der bisher bekannten Ausstattung ist jedoch bei seinem Pferd zu sehen: es ist mit einer Kettenrüstung, einer darüberliegenden Schabracke und einer Rosstirn mit einem an eine

---

<sup>491</sup> Es ist schwer zu sagen, ob der Begriff „Rüstung“ hier wirklich angebracht ist, da sich der Schutz des Lederoberteils – insofern überhaupt vorhanden – auf das Sternum beschränkt.

<sup>492</sup> Eine ähnlich markante Rüstung ist sonst ausschließlich bei Glabrus zu sehen, der jedoch interessanterweise in keiner der Szenen vor und während der Schlacht mit Spartacus in einem Bild zu sehen ist. Dadurch ist gewährleistet, dass die beiden einzigartigen Figuren in Bezug auf die Aufmerksamkeit des Zuschauers nicht in Konkurrenz zueinander treten.

<sup>493</sup> Im Drehbuch wurde der Hund als *The Wolf of Rome* bezeichnet. Das Drehbuch ist unter <https://sfy.ru/transcript/gladiator-ts> einsehbar (letzter Zugriff: 29.01.2023). Man beachte auch die Wolfskopf-Verzierung auf der Rüstung Maximus', sowie die Rettung durch den Hund während der Schlacht. Der Hund/Wolf soll neben einem treuen Gefährten den Geist „Roms“ verkörpern, der mit Maximus kämpft und diesen beschützt.

<sup>494</sup> Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 10, Abb. 2.1.

Haifischflosse erinnernden, messerartigen Aufsatz ausgerüstet. Auch Arthurs Gefährten sind für die Entscheidungsschlacht mit weitaus differenzierterer Ausrüstung ausgestattet, als sie im bisherigen Film zu sehen war<sup>495</sup>. Nach dem Verlust seines Pferdes ist Arthur während der Schlacht durch seine Physiognomie (Nahaufnahmen seines Gesichts), sowie durch seinen Helm erkennbar<sup>496</sup>.

Die Anfangsschlacht von *ROME* gibt dem Zuschauer, wie bereits mehrfach angesprochen, nur wenige Sekunden Gelegenheit, die Figuren von Vorenius und Pullo zu betrachten, bevor der Angriff der Gallier beginnt. Auffälligstes Merkmal Vorenius' ist (neben der auch hier zu beobachtenden zentralen Positionierung im Bild und den Nahaufnahmen seines Gesichtes) einerseits seine Rüstung, die sich durch einen deutlich sichtbar gemachten roten Helmbusch von der aller anderen Soldaten unterscheidet und andererseits die Pfeife, mit der er die Befehle für die Formation bzw. den Wechsel der Schlachtreihe gibt. Während des Schlachtgetümmels verliert Vorenius seinen Helm, wodurch sein Gesicht noch deutlicher sichtbar wird. Pullo ist während der Schlacht ausschließlich durch den immer wiederkehrenden Blick der Kamera auf seine Figur zu erkennen.

Der Protagonist von *THE EAGLE*, Marcus, ist dem Zuschauer von Beginn des Films an bekannt. Zunächst allein und nur ausgestattet mit dem wiedererrungenen Legionsadler und einem Schwert, unterscheidet er sich von den zurückkehrenden römischen Soldaten durch sein kurzes Haar und sein bartloses Gesicht, sowie durch die Art und Farbe seiner Kleidung: zahlreiche der ehemaligen Soldaten tragen Rüstungen, Umhänge aus erdfarbenen, zusammengeflickten Stoffen und vereinzelt Fellbesatz, während Marcus ein aus einem Stück Stoff genähtes, blaues Obergewand trägt<sup>497</sup>. Von den ehemaligen Legionären erhält er einen Schild, mit dem er sich in der Mitte der daraufhin gebildeten Schlachtreihe positioniert. In der Schlacht selbst ist er durch das schlichte blaue Obergewand und durch die immer wieder auf ihn zurückkehrende und auf seiner Figur verweilende Kamera zu erkennen.

Insgesamt scheint also die Darstellung besonderer ikonographischer Aspekte an der Figur des Protagonisten vor der Schlacht von größerer Bedeutung zu sein als während der Schlacht selbst. Dies lässt darauf schließen, dass diese Motive nicht unbedingt in erster Linie der besseren Erkennbarkeit während der Schlacht dienen sollen (denn diese erfolgt durch zentrierende, fokussierende Einstellungen und die Nahaufnahmen seines Gesichts), sondern im Vorfeld der Schlacht nochmals auf die

---

<sup>495</sup> Die Ausrüstung und Ausstattung der Ritter und ihrer Pferde sind bei jedem einzelnen der Gefährten individuell und an die jeweilige Kampfweise angepasst.

<sup>496</sup> Alle seine Gefährten verlieren während der Schlacht ihren Helm (oder legen ihn ab).

<sup>497</sup> Die dunkle Hose wird in den Aufnahmen kaum sichtbar. Dieselben Unterschiede zu den ehemaligen römischen Legionären sind auch bei *Esca* zu beobachten, der von der Kleidung her – er trägt ein grün-blaues Obergewand, dessen Nähte an den Schultern sichtbar sind – eine Zwischenstufe zwischen Marcus und den Soldaten darstellt.

Einzigartigkeit und Individualität der Figur hinweisen und diese so in ihrer herausragenden Rolle betonen bzw. bestätigen.

Die Bedeutung der Darstellung des Protagonisten als sich von der Masse aller anderen Figuren unterscheidendes Individuum wird auch aus dem im Verlauf der Handlung beinah als obligatorisch zu bezeichnenden Schema ersichtlich, diesen als Außenseiter bzw. als zum Außenseiter werdenden Charakter und im Folgenden als zwischen zwei Welten lebenden Hybridwesen zu inszenieren<sup>498</sup>. Dies ist – mit Ausnahme von *ROME* – in allen, im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Filmen der Fall: *Spartacus* ist einerseits ein entflohener Sklave, andererseits ein Anführer; *Maximus* wird zu Beginn des Films als General vorgestellt, der sich auf sein Landgut zurücksehnt und eher Bauer als Soldat ist. Auch hat er zumindest in gewissem Grad Verständnis für die sich widersetzenden Barbaren, was ihn von der Einstellung seiner Leute unterscheidet. Im weiteren Verlauf der Handlung wird er zu einem Mischwesen aus ehemaligem General, Sklaven/Gladiator und Anführer einer Rebellion. *Arthur* ist als Sohn einer Piktin und eines Römers von Beginn an als Figur zweier Welten gekennzeichnet. *Marcus* ist zwischen seinen Rollen als Soldat und Zivilist gefangen, im weiteren Verlauf der Erzählung entfremdet er sich durch sein Vorhaben, den Adler zu suchen, von seinen römischen Mitbürgern, und wird schließlich ein Mischwesen aus Herr und Sklave *Escas*. Jeder der genannten Protagonisten muss seinen eigenen Weg finden, Herausforderungen zu meistern, wobei er sich wegen seiner außenseitlichen Rolle eben nicht an konventionelle, gesellschaftlich etablierte Lösungswege halten kann bzw. muss. Der Protagonist als Grenzgänger und Wegbereiter neuer Ideen und Lösungen ist obligatorisches Element der Heldenreise. Während der Schlacht selbst wird der Protagonist zudem durch bestimmte, topische Handlungen charakterisiert. Im Folgenden sollen diese Motive zusammengefasst werden.

Ein Handlungsmotiv, das in beinahe allen untersuchten Schlachtszenen mit der Figur des Protagonisten assoziiert ist, ist die Darstellung von während des Kampfes geleisteter Hilfe, oder genauer gesagt: die Rettung in buchstäblich letzter Sekunde, die bereits im Zusammenhang mit dem positiv konnotierten Gemeinschaftssinn angesprochen wurde<sup>499</sup>. Das Motiv begegnet sowohl in Form der

---

<sup>498</sup> In *KINGDOM OF HEAVEN* (2005) wird der Außenseiter und „Bastard“ Balian zum Helden bzw. kulturellen Vermittler. Hierzu s. Slanička 2007 mit weiteren Verweisen auf die „Bastarde“ und ihre Prädisposition als Helden in *VIKINGS* (1958), *EXCALIBUR* (1981) und *BRAVEHEART* (1995).

<sup>499</sup> Im Folgenden werden die Zeitpunkte nach Beginn der Schlachtszene genannt. *SPARTACUS*: Minute 07:20 (Spartacus rettet einen bedrängten Sklaven); zuvor (Minute 07:15) war im Hintergrund die Rettung eines weiteren Sklaven durch eine Sklavin zu sehen. *GLADIATOR*: Minuten 08:34–08:35 (Maximus rettet einen Soldaten), Minute 09:22–09:23 (Maximus wird von einem Soldaten gerettet), Minute 9:29–9:40 (Maximus wird von seinem Hund gerettet). *KING ARTHUR*: Minute 21:25 (Arthur rettet Gawain); eine Erweiterung des Schemas auf eine individuelle Gefährtin des Protagonisten in Minute 21:55 (Guinevere wird von Mitstreiterinnen gerettet); Minute 24:29 (Guinevere wird von Lancelot gerettet). Ab Minute 01:08 zeigt die Anfangsschlacht von *ROME* die Rettung von Pullo; *THE EAGLE*: Minute 05:26 (Marcus rettet Esca).

Rettung des Protagonisten durch einen Mitstreiter als auch in der Rettung eines Mitstreiters durch den Protagonisten<sup>500</sup>. Bei Mitgliedern der feindlichen Partei bleibt es aus, und wird häufig sogar seinem Gegenteil, der Anwendung „schmutziger“ Gewalt des Gegners innerhalb dessen eigener Gruppe, dem Nicht-Eingreifen bei akuter Gefährdung der eigenen Leute oder sogar der bewusst erfolgenden Anwendung von Gewalt gegen diese gegenübergestellt. Das aktive Gefährden der eigenen Leute einerseits, sowie das Fehlen von Rettungsmotiven während der Schlacht (oder generell als Handlungsmotiv während des Filmes) andererseits erwecken den Eindruck, dass das Leben eines Einzelnen aufseiten der Feinde keinen besonderen Wert besitzt, während aufseiten der Partei des Protagonisten bzw. durch diesen selbst um jedes einzelne Leben gekämpft, jeder Mitstreiter als Individuum wahrgenommen und wertgeschätzt wird.

Als weiteres Motiv, das eng mit der Figur des Protagonisten verbunden ist, ist das Überwinden einer akuten Gefahr, wie das Weiterkämpfen nach erhaltener Verwundung<sup>501</sup>, das Meistern einer besonders schwierigen oder zunächst fatal erscheinenden Situation, wie z.B. der Vorgang des Aufstehens vom Boden des Schlachtfeldes<sup>502</sup> und das Besiegen eines besonders bedrohlichen Feindes. Das Motiv der Gefahrenüberwindung zeigt die prinzipielle Verletzbarkeit des Protagonisten und verdeutlicht durch diese, dass es sich bei all seiner zur Schau gestellten Kampfkraft und -willen dennoch um einen sterblichen und daher besiegbaren Menschen handelt und evoziert zugleich Sorge um seine Figur; die Gefahrensituation verdeutlicht des Weiteren, dass seine Handlungen – die während der Schlacht fast ausnahmslos darin bestehen, Gegner zu verletzen bzw. zu töten – eine Notwendigkeit darstellen, um weitere Verletzungen bzw. den eigenen Tod zu verhindern und rechtfertigt somit alle weiteren von ihm ergriffenen Mittel. Darüber hinaus zeigt das Fortführen der Kampfhandlungen

---

<sup>500</sup> Das Rettungsmotiv wird auch außerhalb von akuten Schlachtsituationen als Teil des Narratives verwendet. In *THE EAGLE* lässt Marcus zu Beginn des Films seine Männer die feindlichen Pikten angreifen, um in Gefangenschaft geratene Soldaten zu retten. Vor der Entscheidungsschlacht kommen ihm die Soldaten der verlorenen neunten Legion zu Hilfe. Auch in *KING ARTHUR* begegnet das Motiv: Arthur und seine Gefährten werden in den Norden geschickt, um eine römische Familie zu retten und entschließen sich gegen den Willen des Familienoberhauptes, auch die dort lebende Bevölkerung in Sicherheit zu bringen. Das Motiv begegnet darüber hinaus auch in Schlachtszenen zahlreicher Filme anderer Genres oder ist dort sogar zentraler Bestandteil des Narrativs: Als Beispiele seien hier *RAMBO II, III und V* (1985, 1988 und 2019; Rettung von gefangenen Kriegsveteranen, eines väterlichen Mentors und einer tochterähnlichen jungen Frau), *SAVING PRIVATE RYAN* (1998, der gesamte Film hat eine Rettungsaktion zum Inhalt), aber auch *FOREST GUMP* (1994, Forest rettet sein Platoon bei dem Versuch, seinen Freund Bubba zu retten; gerade die Verwendung des Motivs in kariertierter Form ist ein deutlicher Hinweis auf dessen klischeehafte Verwendung), *FURY* (2014; Rettungsaktion für Ärzte durch Blockieren einer Kreuzung), *AMERICAN SNIPER* (2014, Retten eines Kameraden während einer Hausdurchsuchung). Laut Elsaesser sind Kriege im postklassischen Kriegsfilm „rescue missions“, denn „anstatt Heimat oder Vaterland zu verteidigen, neue Territorien dazuzugewinnen oder so viele Feinde wie möglich zu töten, geht es im Krieg heute um ‚mutige Zurückhaltung‘, ‚Schutz der Zivilisten‘ oder – wie in den meisten Kriegsfilmen seit Vietnam – darum, unsere Jungs zu retten („Leave no man behind“ lautet die *tagline* von *BLACK HAWK DOWN*)“ (Elsaesser 2013, 70).

<sup>501</sup> *GLADIATOR*: Minute 08:54.

<sup>502</sup> *SPARTACUS*: Minute 07:06–07:09; *GLADIATOR*: Minute 08:38–08:54 und Minute 09:20–09:27.

durch den verletzten Protagonisten dessen Tapferkeit und kämpferische Fähigkeiten, da er trotz der körperlichen Einschränkung nicht aufgibt und darüber hinaus auch noch imstande ist, seinen überlegenen Gegner zu besiegen<sup>503</sup>. Der Angriff auf den bereits geschwächten/verletzten Protagonisten durch einen Gegner wiederum kann als Anwendung „schmutziger“ Gewalt verstanden und dementsprechend als weitere Bestätigung der negativen Konnotation des Gegners gewertet werden.

Der Tod einer Figur, die mit dem Protagonisten in Verbindung stand und an die der Zuschauer im Vorfeld der Schlacht emotional angenähert wurde, intensiviert die Wirkung des Motivs der überwundenen Gefahr und aller damit verbundenen Elemente. Der beispielhaft Sterbende, der in den untersuchten Filmen mit den Figuren von Glaucus (SPARTACUS), Tristan und Lancelot (KING ARTHUR) und Guern (THE EAGLE) begegnet, führt dem Zuschauer die Prinzipien der Verletzlichkeit, die bestehende Bedrohung und Gefahr, die Notwendigkeit des Kämpfens, aber auch die herausragende Tapferkeit und Kampfkraft des (trotz allem überlebenden) Protagonisten deutlich und oftmals drastisch vor Augen.

Ein im weitesten Sinn als Motiv zu bezeichnendes Mittel, das wegen seiner möglichen Bandbreite, der kaum greifbaren Definition der beteiligten Faktoren und der subjektiven Wahrnehmung durch den Zuschauer nur umrissen werden kann, dennoch aber bei der Inszenierung des Protagonisten eine erhebliche Rolle spielt und daher in dieser Arbeit Erwähnung finden sollte, ist die Ästhetik<sup>504</sup>. Aufgrund der Schwierigkeit, genau festzulegen, wer oder was von Zuschauern als mehr oder weniger ästhetisch empfunden wird und welche Musterkombinationen jeweils hinter dieser Wirkung stehen, ist hier nur eine Annäherung an dieses komplexe Thema möglich. Auffällig ist jedoch, dass GLADIATOR (der über das Feuer springende Hund) und KING ARTHUR (das Erscheinen Arthurs auf dem Hügel oder aus den Rauchschwaden im Tor) lange andauernde oder in Zeitlupe abgespielte Einstellungen beinhalten, die aufgrund ihrer beinahe statisch wirkenden Inszenierung an Gemälde erinnern. Diese wegen ihrer Intensität beeindruckenden und einprägsamen Bilder stehen bei den vorliegenden Beispielen in Verbindung mit dem Protagonisten<sup>505</sup>.

---

<sup>503</sup> Vgl. Eder 2014, 269, der das „Handeln unter Druck“ als Prüfstein für das Heldentum einer Figur bezeichnet.

<sup>504</sup> Selbstverständlich gilt dies nicht nur für Schlachtszenen. Grundsätzlich ist jeder Film ein komplexes Zusammenspiel aus bis ins kleinste Detail geplanter Szenen, in denen Ästhetik und Komposition bei jeder einzelnen Einstellung von größter Bedeutung sind.

<sup>505</sup> Der Begriff der sog. Zeitlupe (eng. *slow motion*) beschreibt eine im Vergleich zur Aufnahme reduzierte Wiedergabe der Filmbilder zu „einer tieferen Einsicht in das gefilmte Phänomen“ (Hagener/Kammerer 2021, 487–488). Dieses Mittel wird im Film eingesetzt, um verschiedenste Eindrücke zu intensivieren, wie etwa die Gefühlswelt einer Figur oder die Dramatik eines besonderen Augenblicks; auch können durch die Zeitlupe Details sichtbar gemacht werden, die bei normaler Geschwindigkeit nicht erfassbar wären und daher unsichtbar bleiben würden, wie etwa spektakuläre künstlerische Bewegungsabläufe im Rahmen von Kämpfen (realisiert z.B. in dem Film 300); Zeitlupe hat daher laut Kracauer eine enthüllende Funktion (Kracauer 1964, 85). Zur Zeitlupe als Mittel zur Umsetzung der „allegiance“ mit dem Protagonisten s. auch Pöttsch 2011, 130–131.

Ästhetik spielt auch für die Figuren der Protagonisten selbst bzw. im Fall von KING ARTHUR und THE EAGLE auch für deren Gefährten eine wichtige Rolle. Auch wenn die Beurteilung von Schönheit oder Attraktivität von verschiedensten Faktoren wie Zeitgeschmack, kulturell bedingten Idealbildern und subjektiven Vorlieben etc. abhängig ist, so ist dennoch festzustellen, dass hier häufiger in ihrem gesamten Erscheinungsbild als anziehend inszenierte Figuren zu sehen sind als auf der Seite der jeweiligen Feinde. Welche Elemente neben der dramaturgisch/inhaltlichen Charakterisierung einer Figur diesen Effekt auslösen, ist kaum greifbar. Es handelt sich vermutlich eine komplexe Mischung aus filmisch/kompositorischen Stilmitteln wie Kamerawinkel, Einstellungsnähe, Licht, Farbigekeit der Szene oder hinterlegter Filmmusik, ikonographischen Charakteristika wie differenzierter oder kunstvoll verzierter Ausrüstung, und nicht zuletzt maskenbildnerischer Inszenierung (Make-Up und Haartracht)<sup>506</sup>. Die Gegner werden, unabhängig von dem tatsächlichen Aussehen der Schauspieler, meist in ihrem Erscheinungsbild als unattraktiv, ungepflegt oder befremdlich/abstoßend dargestellt.

In SPARTACUS, KING ARTHUR und THE EAGLE wird dem Protagonisten in der Schlacht ein Gegenspieler gegenübergestellt. Ähnlich wie der Protagonist – nur bei Weitem nicht im selben Ausmaß – wird der Antagonist durch die erhöhte Aufmerksamkeit der Kamera, die diesen gut sichtbar im Zentrum des Bildes positioniert, hervorgehoben<sup>507</sup>.

Der Feind ist als Repräsentant der antagonistischen Kräfte zu verstehen. Durch die Personifikation erhalten diese den Charakter der Absicht<sup>508</sup>, verstärken so die Bedrohung, der sich der

---

<sup>506</sup> Laut Lüdeker folgt der Film der alltagspsychologischen Annahme, dass äußerlich attraktive Menschen über einen positiven Charakter verfügen (Lüdeker 2010, 46). Hierbei ist – unter nochmaliger Erwähnung, dass die Beurteilung der Attraktivität einer Figur in höchstem Maß subjektiv ist – anzumerken, dass es durchaus Filme gibt, in denen ein Antagonist als attraktiv dargestellt wird (z.B. Messala in BEN HUR, 1959), Carter Hayes (PACIFIC HEIGHTS, 1990), Etain (CENTURION, 2010), Khan Noonien Singh (STAR TREK INTO DARKNESS, 2013). Eine solche Abweichung von der Regel bewirkt in allen Fällen eine signifikante Dynamik.

<sup>507</sup> Die erhöhte Aufmerksamkeit der Kamera zeigt diesen im Vergleich zu allen anderen Feinden häufiger, im Vergleich zum Protagonisten jedoch seltener.

<sup>508</sup> Immanuel Kant sah das Böse als willkürliche Möglichkeit der Abweichung von moralischen Maximen, z.B. aus subjektiven Gründen und persönlichen Neigungen, anstatt aus objektiven Gründen zu handeln: „Es ist aber hier nur vom Hange zum eigentlich, d.i. zum moralisch Bösen die Rede; welches, da es nur als Bestimmung der freien Willkür möglich ist, diese aber als gut oder böse nur durch ihre Maximen beurteilt werden kann, in dem subjektiven Grunde der Möglichkeit der Abweichung der Maximen vom moralischen Gesetze bestehen muß, und, wenn dieser Hang als allgemein zum Menschen (also, als zum Charakter seiner Gattung) gehörig angenommen werden darf, ein natürlicher Hang des Menschen zum Bösen genannt werden wird. – Man kann noch hinzusetzen, daß die aus dem natürlichen Hange entspringende Fähigkeit oder Unfähigkeit der Willkür, das moralische Gesetz in seine Maxime aufzunehmen, oder nicht, das gute oder böse Herz genannt werde“ (Kant, RGV AA 06, 29). Preußner beurteilt dementsprechend das erste Alien (ALIEN 1979) nicht als böse: „Bei allen Abscheulichkeiten, die es vollbringt, bleibt es doch ganz animalisches Triebwesen. Es ist also kein radikal Böses im Sinne Kants, sondern schlicht ein Instrument im Vollzug darwinistischer Naturgesetze, willenloses Werkzeug im Auftrag der Selbstreproduktion. Einen kategorischen Imperativ kann es nicht kennen“ (Preußner 2016, 99). Der Antagonist der untersuchten Filme hingegen ist kein Alien, das keinen freien Willen zu einer Entscheidung für das Gute oder das Böse hat, sondern ein Mensch. Der Antagonist handelt somit bewusst und daher (im Sinne Kants) moralisch böse. Wie Schimmel hingegen hervorhebt, dient die Personalisierung des Bösen im Antagonisten auch dazu, dass das Böse besiegt und getötet werden kann.

Protagonist eines Films, z.B. in einer Schlacht, stellen muss und machen diese gleichzeitig überwindbar: „das gefürchtete Böse muss Gestalt annehmen, um besiegt werden zu können“<sup>509</sup>. Wie auch der Protagonist muss der Antagonist über eine Reihe von Fähigkeiten, wie z.B. Intelligenz, Hartnäckigkeit, Willensstärke oder Geschicklichkeit verfügen, um als Herausforderung glaubhaft zu sein und als Gegenfigur respektiert zu werden<sup>510</sup>; diese eigentlich positiven Merkmale werden durch eine moralisch negative Motivation des Antagonisten jedoch in etwas Bedrohliches und Negatives verwandelt. Darüber hinaus bieten die Figur des Antagonisten die Gelegenheit, als Gegenpol des Protagonisten dessen positive(re) Eigenschaften nochmals hervorzuheben<sup>511</sup>.

## 7.9 „Römische“ Motive der Schlachtszenen

Der folgende Abschnitt widmet sich der Frage, welche der bereits untersuchten Motive der Schlachtszenen römischen Soldaten zugeordnet werden oder diesen sogar vorbehalten sind.

Römische Soldaten sind zunächst an ihrem Erscheinungsbild, und hier vor allem an ihrer Ausrüstung zu erkennen. Das Erscheinungsbild zeigt diese meist als kurzhaarige, bartlose Männer. Abweichungen von diesem Bild, wie sie in Gestalt der langhaarigen bzw. langbärtigen ehemaligen Soldaten in *THE EAGLE* zu sehen sind, werden durch das Narrativ erklärt. Auch wenn in einigen Fällen (*KING ARTHUR*, *THE EAGLE*) Angehörige von Fremdvölkern unter der Führung eines römischen Anführers kämpfen, sind diese, ebenso wie die römischen Soldaten selbst, durchgehend kaukasisch-europäischen Typs. Die Ausrüstung römischer Soldaten enthält Ausstattungsteile, die seit Filmjahrzehnten zur Standardausrüstung eines römischen Soldaten gehören zu scheinen und daher als typisch römisch empfunden werden. Hier sind insbesondere Armschienen, verzierte Muskelpanzer, sowie die Ausstattung mit Schwert und einem großen, hochrechteckigen Schild zu nennen. Die römischen Soldaten der Filme sind zudem meist einheitlich ausgerüstet und ausgestattet, so dass der Charakter einer Armee im Sinne eines geschulten, organisierten und strukturierten Verbandes vermittelt wird, der seine Schlagkraft einer intensiven Ausbildung verdankt.

<sup>509</sup> Hickethier 2008, 238; ähnlich argumentiert auch Schimmel 2016, 104.

<sup>510</sup> Eder 2014, 449.

<sup>511</sup> Für Hickethier sind Gegensätze, wie etwa der Dualismus von Gut und Böse, grundsätzliche Voraussetzung für das Entstehen von Handlung, das Vorantreiben von Konflikten, das Drängen nach Lösungen: „Dem Protagonisten wenden sich die Sympathien des Zuschauers zu [...], der Gegenspieler ist der, der bekämpft, ausgeschaltet werden muss [...]. Ohne das Böse kann sich der Gute nicht als der Gute zeigen; es bedarf der Herausforderung. Die Herausforderung ist umso größer, die Leistung des Helden am Ende umso strahlender, je grundsätzlicher und existenzieller die Bedrohung ist. Deswegen ist im Schema der Dramaturgie der Gegenspieler am Besten der Böse, weil er die Bedrohung schlechthin darstellt“ (Hickethier 2008, 235). Zum Dualismus von Gut und Böse und der obligatorischen Bedrohlichkeit des Feindes s. auch S. 139.

Die Ausrüstung wird in einigen Fällen, wie es in *GLADIATOR* oder *KING ARTHUR* zu sehen ist, um weitere Kriegsmaschinerie (Katapulte, Einsatz von Feuer) erweitert, die den hohen Stand römischer Militärtechnik und überlegener Taktik verbildlichen soll.

Römische Soldaten verhalten sich darüber hinaus in den untersuchten Filmschlachten grundsätzlich diszipliniert. Die Disziplin der Truppen zeigt sich während der Vorbereitungsphase und in manchen Fällen auch während des Angriffs: Angehörige des Heeres werden grundsätzlich mit ruhigen und konzentrierten Bewegungsmustern dargestellt. Ihre Vorbereitung auf die Schlacht lässt auf das Vorhandensein einer Strategie und eine zugrundeliegende Struktur schließen, die sich auch in Ausstattung, Bewaffnung und (zumindest in Grundzügen vorhandener) Taktik während des Angriffs zeigt, ihren deutlichsten Ausdruck aber in dem in römischen Antikenfilmen obligatorischen Einnehmen von Formationen vor der Schlacht, einem Vorrücken in Formation und/oder der Ermahnung, in Formation zu bleiben, findet<sup>512</sup>. Formationen als Markenzeichen der römischen Armee und Grundlage ihrer Erfolge ist so unzertrennlich mit dieser verbunden, dass es zu einem Klischee geworden ist, das seinen Ausdruck auch in der Karikatur findet, wie z.B. in den *Asterix-Comics* oder -Filmen (Einnehmen der Formationen „Hannibals Stachelbeere“, „Pizzaformation“ oder auch der Formation „Schildkröte aus zoologischer Sicht“).

Römische Soldaten (und seien es auch nur einige wenige, deren Ausbildungszeit zudem sehr lange zurückliegt, wie z.B. in *THE EAGLE*) sind jedoch fast ausnahmslos überlegen: eine von römischen Truppen gegen ein anderes Volk verlorene Schlacht ist, sieht man von *Asterix-Verfilmungen* ab, äußerst selten in römischen Antikenfilmen dargestellt worden, aber z.B. in *CENTURION* (2010) zu sehen, der die Vernichtung der neunten Legion zeigt. Der Sieg der römischen Armee in einer Schlacht – sei sie nun Freund oder Feind – ist somit nicht nur in den untersuchten Beispielen prävalent, sondern ist auch in zahlreichen anderen Filmen Bestandteil des Narratives.

---

<sup>512</sup> In *GLADIATOR* ermahnt Maximus seine Reiterei bei seiner Ansprache mit den Worten „Hold the line“ (Originalversion) bzw. mit „Bleibt in Formation“ (deutsche Sprachversion). Während des Angriffs der Reiterei werden diese Worte wiederholt. Der ohne Formation erfolgende Angriff der Ritter in *KING ARTHUR* scheint diesbezüglich auf den ersten Blick eine Ausnahme darzustellen. Dem kann jedoch entgegengehalten werden, dass der für die römische Armee charakteristische Angriff in Formation stellvertretend von den einheimischen Pikten durch die gleichsam agierende Reihe der Bogenschützen eingenommen wird. Dass der geordnet und diszipliniert erfolgende Angriff (und das Bedienen der Katapulte) dem Einfluss und der militärischen Ausbildung Arthurs zu verdanken ist, zeigt ein Vergleich mit der – hier nicht weiter diskutierten – Darstellung eines Gefechts zu Beginn des Filmes, in dem die ungeordnet angreifenden Pikten von den in Formation eingreifenden Rittern zurückgeschlagen werden. Der Sieg in der Entscheidungsschlacht in *KING ARTHUR* ist also (neben der Tapferkeit und dem kämpferischen Geschick der beteiligten Figuren) unmittelbar auf den Einsatz römischer Strategie, Taktik und Technik zurückzuführen.

## 7.10 Zusammenfassung

Von grundlegender Bedeutung für eine positive Konnotation einer Partei ist die Formulierung einer oder mehrerer Figuren als Individuen, was z.B. durch Details ihrer Ausstattung und ihres Erscheinungsbildes erfolgen kann. Die Prävalenz der Kamera auf einzelnen Figuren und deren daraus resultierende bessere Sichtbarkeit von Details der Physiognomie und der Ausstattung, aber auch die Darstellung ihrer Handlungsmotive und damit einer Begründung für ihre Entscheidungen ermöglicht die Wahrnehmung einer oder mehrerer Figuren als nahbare Individuen und unterbreitet dem Zuschauer ein Identifikationsangebot. Ist aufgrund der intensiven Beschäftigung mit einer bestimmten Figur eine Annäherung an diese erfolgt und ausreichend Verständnis für diese und ihre Handlungen gewonnen, werden nicht nur Mimik, Merkmale ihres Erscheinungsbildes oder ihrer Ausstattung, sondern auch jedes weitere Motiv und jede Handlung, die mit dieser Figur in Verbindung steht (oder auch einzelner Mitglieder ihrer Partei, die durch übereinstimmende Merkmale der Kleidung oder Ausrüstung auf die exemplarisch vorgestellte Figur verweisen) im Licht des von ihr gewonnenen Eindrucks bewertet. Der Protagonist (die Hauptfigur der positiv zu konnotierenden Partei) ist hierbei das individuellste Individuum, zu dem die stärkste emotionale Bindung hergestellt wird, dessen Wirkung auf den Zuschauer sich auf alle Mitglieder seiner Partei überträgt und aus dessen subjektiver Perspektive die Handlungen wahrgenommen werden<sup>513</sup>.

Die Anonymität von Figuren, realisiert z.B. durch weitgehende Un-Sichtbarkeit (z.B. durch verminderte Aufmerksamkeit der Kamera) oder durch Gleichförmigkeit von Ausstattung und Erscheinungsbild, trägt maßgeblich zu einer negativen Konnotation einer Partei oder einer Figur bei. Dies liegt darin begründet, dass eine Figur, die in der Masse verschwindet, die unnahbar oder fremd bleibt, ein sehr großes Potential besitzt, bedrohlich zu wirken (insbesondere, wenn sie zudem aggressive Handlungen ausführt, die nicht ausreichend oder nachvollziehbar begründet werden und die sich gegen den Protagonisten/den Zuschauer wenden). Der Ansatz dieses parteiischen Portraitierens zeigt sich deutlich bei der Gegenüberstellung der als Gruppe von Individuen dargestellten Sklavenarmee – unter diesen der Protagonist – und der als anonyme Masse dargestellten römischen Armee in SPARTACUS, wo nicht allein die einheitliche Ausrüstung und Ausstattung der römischen Soldaten (in

---

<sup>513</sup> Zur Theorie der Identifikation des Zuschauers mit dem Protagonisten nach Smith s. **S. 117–118**. Eder zufolge wird die Reaktion des Zuschauers und insbesondere die emotionale Anteilnahme an Figuren durch ein komplexes Netzwerk der imaginativen Nähe bestimmt, das wiederum von mehreren Faktoren beeinflusst wird, und zwar durch „empfundene räumliche Nähe, zeitliches Begleiten, Verstehen des Innenlebens und partielle Perspektivenübernahme, soziale Vergleiche, Identitäts- und Gruppenzuordnung, Gefühle der Vertrautheit und Ähnlichkeit, Wunschprojektion, imaginierte Interaktion und – damit verbunden – emotionale Anteilnahme“ (Eder 2014, 149).

Kombination mit ihrer zu perfekten Bewegung in Formation) diese bedrohlich und unheimlich wirken lässt, sondern auch deren Unnahbarkeit und der Gesamteindruck ihrer Unmenschlichkeit<sup>514</sup>.

Im Kontext von Schlachten ist für die Konnotation von Figuren neben ihrer Darstellung als Individuen vor allem der Eindruck der Über- und Unterlegenheit von großer Bedeutung. Das Kräfteverhältnis zwischen beiden Parteien muss nuanciert ausformuliert werden, um das gewünschte Gesamtbild zu erzielen. Dieses wird maßgeblich von der ambivalenten Wirkung von Gewalt und dem für das Medium Film obligatorischen Streben nach Dramatik und Spannung bestimmt. Einerseits wird jedwede Maßnahme gegen einen von vorneherein schwächer wirkenden Gegner als Anwendung „schmutziger“ Gewalt verstanden und funktioniert daher als Triggerfaktor für eine negative Konnotation der stärker wirkenden Partei und für die Sorge um die offensichtlich schwächere und bedrohte Partei; andererseits muss die Hoffnung des Zuschauers auf einen dennoch errungenen Sieg der schwächeren Partei bestehen bleiben, da diese für das Entstehen von Spannung und Dramatik unerlässlich ist (dies liegt vermutlich darin begründet, dass der Zuschauer, um sich und seine Gefühlswelt vor allzu großem Mitleid und Schmerz um den Verlust positiv konnotierter Figuren zu bewahren, sich emotional von diesen distanzieren und das Interesse an deren Schicksal verlieren würde, wenn diese hoffnungslos unterlegen wirken würde, z.B. durch eine zu große Anhäufung von entsprechend aussagekräftigen Motiven, wie die schwächere Ausgangslage/Positionierung in einem Tal, weitgehend uneinheitliche Bewaffnung und Ausstattung, enorme zahlenmäßige Unterlegenheit, den Eindruck von chaotischem, planlosen Durcheinander, mangelnder Strategie und Taktik, keinerlei Gemeinschaftssinn oder verletzbare, schwache Körper).

Sowohl der Eindruck der Über- bzw. Unterlegenheit einer Partei als auch deren Konnotation ergibt somit sich in den Filmschlachten aus dem Gesamteindruck, der (natürlich neben der Hinführung durch ein Narrativ des Films) aus der Dosierung und Kombination aller angewendeten Stilmittel und Motive entsteht. Dies bedeutet umgekehrt, dass jedes Stilmittel und jedes Motiv nur im Rahmen des Gesamteindrucks verstanden werden kann, während es aus dem Kontext herausgenommen in seiner Wirkung höchst ambivalent wirken mag. Typischerweise ist „Individualität“ der insgesamt schwächer und daher schützenswert wirkenden Partei zugeordnet, während „Anonymität“ und Unnahbarkeit der insgesamt stärker und daher bedrohlich wirkenden Partei zugeordnet werden.

---

<sup>514</sup> Mit der zunehmenden Erforschung der Welt und der Konfrontation mit dem Anderen, potentiell Bösen verlagerte sich laut Hickethier der Ursprung des Bösen ins Weltall und bestand zunehmend aus Aliens, was darauf verweist, „dass das Böse einen Ort braucht, der in aller Regel nicht von dieser, der menschlichen Welt ist“ (Hickethier 2008, 237). Die römische Armee in *Spartacus* besteht zwar aus menschlichen Soldaten, doch der durch zu gleichförmige Bewegung und die dadurch verursachten mechanischen Geräusche erreichte Eindruck, dass hier ein Heer aus Maschinen in die Schlacht zieht, lässt an Science Fiction denken.

Inhaltliche Motive, wie z.B. Verhaltensformen der Figuren einer Gruppe zu- oder miteinander, unterstützen die jeweilige Konnotation der Parteien.

Die Bedrohlichkeit der als Feind dargestellten Partei dient nicht nur als Rechtfertigung und Begründung für die Teilnahme der positiven Partei an der Schlacht selbst, sondern auch für die Ausübung von Gewalt durch diese (und vor allem des exemplarisch für seine Partei zu sehenden Protagonisten) während der Kampfhandlungen. Die Tatsache, dass die Gewalthandlungen und der Sieg der positiven Partei ausreichend begründet werden müssen, um akzeptabel zu sein und zu bleiben, verweist auch darauf, dass bei einer Filmschlacht nicht nur das Endergebnis der Schlacht – Sieg oder Niederlage – von Bedeutung ist, sondern auch, dass das Erreichen und die Beibehaltung einer positiven Konnotation einer Partei vor, während und nach der Schlacht ein enormes Anliegen des Filmes ist. Die Frage nach dem Sieger scheint insgesamt weniger von Bedeutung zu sein als die Fragen danach, mit welcher Begründung und Rechtfertigung und unter Anwendung welcher Mittel gekämpft wurde.

Zusammenfassend folgen die Schlachtszenen somit dem Kernnarrativ, das Pöttsch für die von ihm untersuchten Kriegsfilme treffend beschrieb, und zwar „the story of a righteous and individualized soldier-self unwillingly caught up in a vicious battle of self-defence against an aggressive, dehumanized, in-comprehensible, and elusive, yet potentially omnipresent, evil enemy-other“<sup>515</sup>. Aufgrund der überaus zahlreichen Parallelen zu anderen Filmen, die kriegerische/kämpferische Auseinandersetzungen zeigen oder diese gar als zentrales Thema behandeln, wie es bei Kriegsfilmen der Fall ist (die Dichotomie von Gut und Böse, sowie technische und narrative Strategien zur Manipulation des Zuschauers), kann für die Schlachtszenen in den untersuchten Antikenfilmen zusammenfassend festgestellt werden, dass diese denselben Regeln u.a. in Hinsicht auf die Anwendung von Gewalt, folgen: sie sind Kurz-Kriegsfilme „im antiken Gewand“.

Da zwischen der Entstehung der Reliefs und der Filme eine enorme Zeitspanne liegt, soll in den folgenden Kapiteln auf den sog. Teppich von Bayeux und die darauf dargestellte Schlacht von Hastings, sowie auf das Gemälde der Schlacht von Aboukir von Antoine-Jean Gros eingegangen werden. Beide Werke bzw. Darstellungen sollen auf ihre optischen und/oder inhaltlichen Muster hin untersucht werden, um einerseits festzustellen, ob Elemente visueller Strategien oder von Darstellungsvokabular möglicherweise aus den antiken Medien übernommen wurden und ihren Weg bis in diese „Zwischenstationen“ gefunden haben und damit möglicherweise Auswirkungen auf die westliche (i.E. von Europa beeinflusste) Kunst und die Filmkultur hatten, andererseits soll untersucht werden,

---

<sup>515</sup> Pöttsch 2011, 134.

## 7 Motive der Schlachtszenen II: Filme

ob bzw. welche filmischen Muster bereits darin präsent sind oder Ergebnisse eigener, moderner Umsetzungsansätze darstellen.

Hierfür wird die Untersuchung der für die Reliefs etablierten Gliederung zur Analyse der Bildwerke folgen und anhand der Darstellungen herausarbeiten, welche jeweils aktuellen gesellschaftlichen oder politischen Themen und Diskurse sich darin spiegeln.

## 8 Der Teppich<sup>516</sup> von Bayeux

Die Darstellungen des vermutlich in der zweiten Hälfte des 11. Jahrhunderts n. Chr. entstandenen sog. Teppichs von Bayeux zeigen auf einer Länge von knapp 70 Metern die Eroberung Englands durch die Normannen unter Wilhelm „dem Bastard“<sup>517</sup> im Jahr 1066<sup>518</sup>. Ursprünglicher Anbringungs-ort, aber auch die Identifizierung des Auftraggebers bzw. seiner Nationalität sind bis heute nicht abschließend geklärt; in der Literatur wird jedoch meist Odo von Bayeux, der Halbbruder Wilhelms, als Auftraggeber favorisiert<sup>519</sup>. Die Unsicherheit in der Zuordnung wird maßgeblich davon bestimmt, dass der Teppich Darstellungen aufweist, die als ambivalent bezeichnet wurden<sup>520</sup>: der spätere Feind Wilhelms, Harald, wird in positiv konnotierten Zusammenhängen gezeigt<sup>521</sup>; der Thronanspruch Wilhelms wird durch nichts in den Darstellungen legitimiert<sup>522</sup>, Normannen plündern und brandschatzen, beide Seiten erleiden während der Schlacht Verluste und Szenen normannischer Invasion werden durch eine satirische Darstellung von Fabeln auf den Borten kommentiert<sup>523</sup>.

Die Darstellungen zeigen Szenen aus der Vorgeschichte des Machtkampfes um den englischen Thron, darunter den von Harald Wilhelm gegenüber geleisteten und später gebrochenen Treueeid, und enden mit dem Tod König Haralds bzw. der Niederlage des englischen Heeres in der Schlacht von Hastings.

---

<sup>516</sup> Der Teppich von Bayeux ist genau genommen nicht geknüpft und daher kein Teppich, sondern ein mit Wollfäden besticktes, aus neun unterschiedlich langen Leinteilen zusammengesetztes Tuch (Pastan 2014, 11). Im Folgenden wird das Tuch dennoch der Bezeichnungskonvention folgen und „Teppich“ genannt werden. Auf die Markierung des Begriffs durch Anführungszeichen wird verzichtet. Zu verschiedensten Fragestellungen und Aspekten des Teppichs von Bayeux existieren unzählige wissenschaftliche Bearbeitungen, deren Nennung und Annotierung allein schon buchfüllend sind (wie z.B. Szabo/Kuefler 2015). Eine Zusammenstellung der wichtigsten Bearbeitungen, die bis 2009 erschienen sind, ist des Weiteren bei Terkla 2009 zu finden.

<sup>517</sup> Erst ab der Krönung zum englischen König im Jahr 1066 wurde Wilhelm „der Eroberer“ genannt.

<sup>518</sup> Pastan/White 2014. Eine Zusammenfassung der Datierungsvorschläge für die Entstehung des Teppichs findet sich bei Brown 1988, 28–31. Die erste Erwähnung des Teppichs findet sich in einem Schatzverzeichnis der Nôtre Dame in Bayeux aus dem Jahr 1476 (Pastan 2014, 19–20).

<sup>519</sup> Diskutiert werden jedoch auch Graf Eustace II, Königin Mathilde, die Ehefrau Wilhelms (auch heute wird der Teppich häufig noch *Tapissérie de la Reine Mathilde* genannt), oder Edith von Wessex, Ehefrau Edwards des Bekenners und Schwester des späteren Königs Harald. Die diversen Ansätze zur Autorenschaft des Teppichs zusammenfassend s. Gameson 1997; Bridgeford 2004, 162ff.; Beech 2005; Pastan/White 2009.

<sup>520</sup> So auch Logemann 2014, 30.

<sup>521</sup> Zu diesen gehören die Darstellung beim Gebet, bei der Rettung zweier Begleiter aus Treibsand (laut den Darstellungen sogar beide gleichzeitig, wobei Harald zusätzlich noch einen Schild trägt); auch wird ihm die englische Krone (mit Verweis auf den vorhergegangenen Tod König Edwards) angeboten. Harald wirkt bei dem Vorgang jedoch so passiv, dass die Darstellung keinerlei Schlüsse darauf zulässt, dass er sich der Krone aus eigenem Antrieb heraus ermächtigte (so auch Bouet 2015, 1).

<sup>522</sup> So auch White 2014b, 250.

<sup>523</sup> Hierzu schreibt White 2014b, 250: „For the most part, these fables have the satirical effect of likening the conquest of England to the comically unsuccessful hunting expeditions of blundering carnivorous beasts.“ Hierzu s. auch White 2014a, 154–182, insb. 175ff. Zu den Aesop’schen Fabeln s. auch Lewis 1999, 60; Lewis 1999, 60 oder Bridgeford 2004, 66–97.

Das Fehlen der Bordüre am rechten Ende, die den Teppich am linken, sowie am oberen und unteren Rand begrenzt, lässt vermuten, dass der Teppich ursprünglich länger war. Die letzten Szenen zeigten möglicherweise die Krönung Wilhelms<sup>524</sup>. Zum Ablauf der Schlacht bzw. deren Vorgeschichte existieren mehrere Berichte, die kurz nach bzw. in den Jahren nach der Schlacht entstanden sind. Zu diesen gehören Guillaume de Poitiers Schrift *Gestae guillelmii ducis normannorum et regis anglorum*, die ca. zwischen 1073 und 1074 n. Chr. entstanden ist<sup>525</sup> und die *Carmen de Hastingsiae Proelio* von Guy de Amiens, deren Entstehung zwischen 1067 und 1074 angesetzt wird<sup>526</sup>.

Die Darstellungen des Teppichs sollen ähnlich den Darstellungen auf Trajans- und Marcussäule als kontinuierlich aufeinander folgende Geschehnisse verstanden werden<sup>527</sup>. Darüber hinaus berichten die Darstellungen der Kaisersäulen als auch die des Teppichs über den Verlauf erfolgreich geführter Eroberungszüge, die durch ihre Bilder die Vergangenheit neu erschaffen, diese als Realität konstituieren und so das Geschehen legitimieren. Weitere Ähnlichkeiten des Teppichs zu den Kaisersäulen bestehen jedoch auch in der Einteilung bzw. Abgrenzung der Szenen durch Bäume oder Gebäude, sowie der Darstellung eines breiten Spektrums von Szenenarten, die sich in zahlreichen Fällen inhaltlich mit denen der Säulen überschneiden, wie z.B. dem Fällen von Bäumen, Handwerksarbeiten<sup>528</sup>, dem Transport von Gegenständen, dem Ausrücken von Truppen, Begegnungen mit Spähern, dem Überqueren von Gewässern, Szenen einer Ansprache des Heerführers an seine Soldaten, aber auch religiösen Handlungen, aktivem numismatischem Wirken und Darstellungen von Schlachten<sup>529</sup>. Die Analogien in der Motivwahl, der Darstellungen von Gruppen bis hin zu Details in Körperhaltungen einzelner Figuren haben dazu geführt, Vermutungen in Bezug darauf anzustellen, ob der für den Entwurf der frühmittelalterlichen Darstellungen verantwortliche Künstler die Kaisersäulen

---

<sup>524</sup> Baudri de Bourgueils erwähnt in einem zwischen 1099 und 1102 n. Chr. angesetzten Panegyrikus an Adele de Blois, Tochter Wilhelms des Eroberers, einen Wandbehang in deren Schlafzimmer, der die Ereignisse zeigt, die zur Krönung Wilhelms 1066 führten (zum Carmen CXCVI Adela Comitissae s. Abrahams 1926; Übersetzung in Otter 2001). Ob der beschriebene Wandbehang ein fiktives Werk ist oder ob er tatsächlich existierte bzw. ob es sich in diesem Fall um den Teppich von Bayeux handelt, ist fraglich (zusammenfassend Brown/Herren 1997).

<sup>525</sup> Poitiers, Gesta.

<sup>526</sup> Amiens Carmen. Die Quellen zusammenfassend Morillo 1996b, 3–54, Bridgeford 2004, 19–25; zu den taktischen Aspekten der Schlacht unter Berücksichtigung der Quellen s. Morillo 1996a.

<sup>527</sup> Einzelne Szenen zeigen die Geschehnisse in umgekehrter Reihenfolge und sind als erklärende Rückblicke zu verstehen.

<sup>528</sup> Der Teppich zeigt das Bauen von Schiffen, auf den Kaisersäulen sind zahlreiche Szenen zu sehen, die Soldaten beim Bau von Festungen zeigen. Ein Unterschied in den Handwerksszenen besteht jedoch darin, dass es auf den Kaisersäulen die Legionäre sind, die bei Bauarbeiten gezeigt werden, während die Schlachten von Hilfstruppen geschlagen werden. Der Teppich hingegen zeigt mit einfacher Tunikakleidung ausgestattete, also vermutlich niedriggestellte Männer bei Bauarbeiten, während die in Rüstung gekleideten, höhergestellten Männer das Kämpfen übernehmen (so auch Werckmeister 1976, 538).

<sup>529</sup> Die erste Erwähnung einer möglichen Verwandtschaft des Teppichs zu den Kaisersäulen findet sich bei Montfaucon 1729, 735.

aus eigener Anschauung kannte bzw. kennen konnte und als Vorbilder verwendete<sup>530</sup>. Werckmeister verglich bereits 1976 Figurengruppen und Körperhaltungen einzelner Figuren des Teppichs mit Gruppen bzw. Figuren der Kaisersäulen<sup>531</sup>. Er stellte z.B. große Ähnlichkeiten zwischen dem Versinken der Männer Haralds im Treibsand von Mont St. Michel und Szene der erfolglosen Flussüberquerung der Daker (Trajanssäule Szene 31) fest. Weitere Beispiele für erstaunliche Analogien sind Szenen des Zusammentreffens des Feldherrn mit Kundschafter(n) (Trajanssäule Szene 36) und Szenen des Bäume Fällens (Trajanssäule Szene 15). Sowohl Bildmotiv als auch Haltung der Männer beim Anzünden eines Hauses bzw. die Darstellung der aus dem Haus flüchtenden Frau und ihrem Sohn zeigen ebenfalls eine Ähnlichkeit zu Szenen 20 (Frau und Kind) bzw. 102 (Anzünden einer Hütte) der Marcussäule<sup>532</sup>. Möglicherweise existierten im 11. Jahrhundert auch Abzeichnungen der römischen Darstellungen, die eingesehen werden konnten. Leider ist weder zu den Vorlagen der kaiserzeitlichen Reliefs noch zu Abzeichnungen derselben oder zu Vorzeichnungen der Darstellungen des Teppichs etwas bekannt.

### 8.1 Die Darstellung der Schlacht von Hastings

Die Darstellungen der Schlacht von Hastings und deren Vorbereitung nehmen etwa ein Viertel der Gesamtlänge des Teppichs ein<sup>533</sup>. Die Szenen der Schlachtvorbereitung beginnen mit dem Befehl Wilhelms, Schiffe zu bauen, zeigen u.a. die Überfahrt über den Ärmelkanal, den Bau einer Festung und schließlich den Aufbruch des normannischen Heeres, an dessen Spitze vermutlich Wilhelm (ausgestattet mit einem Szepter oder einer Keule, die er auch während der kommenden Schlacht trägt) reitet. Später beider Seiten melden die in Kürze bevorstehende Begegnung mit dem Feind. Die folgende Schlachtdarstellung soll in drei Abschnitte unterteilt werden<sup>534</sup>. Der erste Abschnitt beginnt mit Wilhelms Ansprache an sein Heer<sup>535</sup>. Er hält die linke Hand erhoben, deutet mit einem

---

<sup>530</sup> Zu weiteren möglichen Vorbildern oder Zwischenstufen zwischen Kaisersäulen und Teppich s. Werckmeister 1976, 545.

<sup>531</sup> Werckmeister 1976.

<sup>532</sup> Werckmeister 1976, 539–548, Tafeln I–VI.

<sup>533</sup> White 2014b, 237.

<sup>534</sup> Zur chronologischen Abfolge der Schlacht, die hier nicht berücksichtigt wird, s. Rud 1992, 81–89. Die Unterteilung von White (White 2014b) in 6 Abschnitte wurde nicht übernommen, um eine allzu detaillierte Beschreibung zu vermeiden.

<sup>535</sup> Übertitelt mit den Worten HIC WILLELM DUX ALLOQUITUR SUIS MILITIBUS UT PREPARARENT SE VIRILITER ET SAPIENTER AD PRELIUM CONTRA ANGLORUM EXERCITU[M]. Leider lagen für die Publikation keine Abbildungen in ausreichend hoher Auflösung vor, so dass hier auf das Bildmaterial verwiesen werden muss, das vom Museum (La Tapisserie de Bayeux) online unter <https://www.bayeuxmuseum.com/en/the-bayeux-tapestry/discover-the-bayeux-tapestry/explore-online/> zur Verfügung gestellt wird (letzter Zugriff: 29.01.2023). Der im Folgenden beschriebene erste Abschnitt der Schlacht entspricht in etwa den als Szenen 50–52 beschrifteten Abschnitten des Teppichs. Auf diese Nummerierung wird auch bei der weiteren Beschreibung Bezug genommen.

ausgestreckten Finger nach vorn und ist mit einer Keule bewaffnet. Der letzte seiner Soldaten blickt noch nach hinten, dann folgt die Darstellung einer Gruppe von acht nach und nach in den Galopp übergehender Reiter, vier Bogenschützen und schließlich einer Gruppe von sechs Reitern im gestreckten Galopp, die ihre Speere zum Wurf gegen die dicht gedrängt in einem Schildwall stehende Gruppe der Engländer erhoben haben. Pfeile in den Schilden der Engländer weisen auf einen abgewehrten Angriff der normannischen Bogenschützen hin. Noch vor der Darstellung des Aufeinandertreffens beider Gruppen liegen bereits zwei gefallene, von Speeren durchbohrte Soldaten auf dem Boden. Eine weitere, dicht gedrängt stehende Gruppe von Engländern hat sich mit erhobenen Speeren nach rechts gewendet, um einen nach links erfolgenden Angriff einer in synchroner Bewegung dargestellten Gruppe normannischer Reiter abzuwehren. Auch hier sind zwischen den beiden Parteien bereits zwei Soldaten zu Boden gegangen. Ab dem ersten Aufeinandertreffen der Parteien ändert sich das Darstellungsmuster der unteren Borte. Diese wird nun in die Schlachtdarstellung mit einbezogen und zeigt in verrenkten Positionen liegende und teilweise zerstückelte Gefallene.

Der zweite Abschnitt der Schlachtdarstellung<sup>536</sup> zeigt mehrere Spannungshöhepunkte: zwar sind die englischen Truppen auch hier in der Unterzahl und es gelingt den normannischen Truppen, die beiden Brüder Haralds, die von normannischen Reitern umzingelt werden<sup>537</sup>, zu töten, doch folgt im Anschluss die kritische Phase der Schlacht<sup>538</sup>. Diese wird durch ein sich nach hinten wendendes Pferd eingeleitet, das das Schema des geordneten, flüssig nach vorn erfolgenden Angriffes unterbricht. Die in der Folge dargestellten, in extremen Winkeln fallenden und sich überschlagenden Pferde und Reiter, sowie die auf der den Gefallenen vorbehaltenen unteren Borte dargestellten toten Pferde verdeutlichen die Dramatik der Auseinandersetzung<sup>539</sup>. Hier kann vermutet werden, dass nur der nach links gewendete Teil der englischen Truppen eine Bedrohung für die Normannen darstellt; ein nach rechts gewendeter Soldat im oberen Teil der Darstellung hat bereits die Hände hochoberhalb und hält zudem seine Lanze falsch herum und mit der Spitze nach oben. Ein diagonal unter ihm befindlicher Soldat ist in einer noch expressiveren Haltung – der linke Ellenbogen ist weit nach oben geschoben, eine Hand ist an den Mund gelegt, die Augen sind weit geöffnet – und ebenfalls mit einer nach hinten statt nach vorn ausgerichteten und zum Wurf daher nicht einsetzbaren Lanze dargestellt. Aufgrund der Homogenität normannischer und englischer Kleidung bzw. Rüstung ist es nicht möglich, die Zugehörigkeit dieser Männer mit Sicherheit zu bestimmen. Da der links befindliche Mann jedoch einen

---

<sup>536</sup> Szenen 52–53.

<sup>537</sup> Übertitelt von den Worten *HIC CECIDERUNT LEWINE ET GYRD FRATRES HAROLDI REGIS*.

<sup>538</sup> Dies wird von den Worten *HIC CECIDERUNT SIMUL ANGLI ET FRANCI IN PRELIO* erläutert. Zum Interpretationsspielraum des Wortes *ceciderunt* s. White 2014b, 242.

<sup>539</sup> Zur Darstellung der fallenden Pferde s. auch Bouet 2015, 21–22.

Schnurrbart trägt, mit dem auch die über ihm Kämpfenden ausgestattet sind, ist es wahrscheinlicher, dass es sich hierbei um zwei Engländer handelt<sup>540</sup>.

Die (kurze) kritische Situation wird von Wilhelm und Bischof Odo im nun folgenden dritten Abschnitt<sup>541</sup> gerettet und die Schlacht gewendet. Zunächst ist das Anspornen der Truppen durch Odo in der Beischrift vermerkt<sup>542</sup>. Laut Guy de Amiens verbreitete sich während der Schlacht das Gerücht, Wilhelm sei gefallen, woraufhin normannische Soldaten zu fliehen begannen und sich erst wieder dem Kampf zuwandten, nachdem Wilhelm ihren Rückzug blockiert und sich ihnen durch das Entfernen seines Helmes gezeigt hatte. Diese Begebenheit wird in der Darstellung angesprochen: Innerhalb der Reitergruppe befindet sich die Figur Wilhelms, der das Visier seines Helmes zurückschiebt, um sein Gesicht zu zeigen und seinen Soldaten dadurch zu beweisen, dass er noch am Leben und unverseht ist<sup>543</sup>. In der Folge beruhigt sich auch die Bewegung der Pferde, die nach und nach zu ihrem harmonischen, flüssigen Bewegungsablauf zurückfinden. Mit der Szene des Visieröffnens durch Wilhelm beginnt die Darstellung von Bogenschützen, die in ähnlicher Haltung auf der unteren Borte in das Geschehen eingreifen und dieses vorantreiben. Haralds Begleiter werden getötet<sup>544</sup>, während als Zeichen des kurz bevorstehenden und siegreichen Endes der Schlacht auf der unteren Borte bereits das Plündern der Gefallenen beginnt<sup>545</sup>. Die Darstellung zeigt im Anschluss den Tod Haralds<sup>546</sup>. Ob es sich bei der stehenden, von einem Pfeil ins Auge getroffenen Figur um Harald handelt, wird diskutiert<sup>547</sup>; häufiger wird der von einem Reiter niedergerrittene Soldat, der sich am Ende der Beischrift

---

<sup>540</sup> Eine ähnliche Darstellung – den Angriff normannischer Truppen auf eine Festung, deren Form durch einen nach unten offenen Halbkreis charakterisiert ist – ist in der Einnahme von Dinan auf dem Teppich von Bayeux zu sehen. Auch hier nähert sich die normannische Reiterei von links, während rechts bereits der Ausgang des Angriffs in Form der Übergabe der Schlüssel der Stadt zu sehen ist. Innerhalb der Festung befinden sich zwei Männer, die versuchen, die Befestigung in Brand zu setzen. Hier dürfte es sich daher um Normannen handeln.

<sup>541</sup> Szenen 54–57.

<sup>542</sup> Übertitelt von den Worten HIC ODO EP[ISCOPU]S BACULU[M] TENENS CONFORTAT PUEROS.

<sup>543</sup> Übertitelt ist diese Szene in der Darstellung mit den Worten HIC EST WILLHELM DUX.

<sup>544</sup> Übertitelt mit den Worten ET CECIDERUNT QUI ERANT CUM HAROLDO. Spielraum für Interpretationen (neben der Frage, ob es sich hier um Normannen und/oder Engländer handelt) bietet die Darstellung eines stehenden Soldaten in Rüstung, der eine nicht genau erkennbare Handlung am Kopf seines Gegenübers – einem Mann in ziviler Kleidung bzw. ohne Rüstung – ausführt. Bridgeford (2004, 145), White (2014b, 248) und Bouet/Neveux (2018, 86) sehen hierin die Darstellung einer Enthauptung eines Engländers durch einen Normannen; zu dieser und anderen Enthauptungsszenen s. auch Bernstein 1986, 171–175.

<sup>545</sup> Szene 56.

<sup>546</sup> Übertitelt mit den Worten HIC HAROLD REX INTERFECTUS EST.

<sup>547</sup> Während Poitiers berichtet, dass Harald seinen tödlichen Verletzungen erlag, beschreibt Amatus von Montecassino ca. 1085, Harald sei von einem Pfeil ins Auge getroffen worden (Poitiers, Gesta, 188–189; Montecassino Hist. Norm., 11; die Quellen und ihre Angaben zum Tod Haralds zusammenfassend Bridgeford 2004, 146ff.).

befindet und dessen Bein von dem Schwert des Reiters berührt wird, als Harald identifiziert<sup>548</sup>. Möglicherweise zeigt der Teppich auch hier die Abfolge von Geschehnissen in mehreren Bildern bzw. eine Folge von Szenen, die verdeutlichen soll, dass Harald zunächst von einem Pfeil getroffen und danach niedergeritten wurde. Mit dem Tod Haralds ist die Schlacht entschieden. Nach dem Töten englischer Truppen folgt die Flucht der verbleibenden Engländer<sup>549</sup> bzw. deren Verfolgung durch die normannische Reiterei.

### 8.2 Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung

Die Köpfe kämpfender Soldaten beider Parteien befinden sich etwa auf einer Höhe. Durch die Ausstattung der normannischen Soldaten mit Pferden, die diese für die Invasion Englands eigens auf ihren Schiffen transportiert haben, wird deren von oben erfolgreiches Agieren in Richtung der englischen Fußtruppen durch die leicht nach unten gerichteten Speere angedeutet. Eine Staffelung von Figuren in die Bildtiefe bzw. eine Verteilung der Figuren im oberen und unteren Bildbereich wird entweder verwendet, um eine größere Anzahl von Figuren darzustellen (wie z.B. die vier normannischen Bogenschützen zu Beginn der Schlacht) oder um das Fallen von Figuren bzw. Pferden zu verdeutlichen. Unterhalb einer auf halber Höhe vorstellbaren Mittellinie sind ausschließlich Fallende bzw. Sterbende/Gefallene zu finden. Die kritische Phase der Schlacht scheint neben den in extremen Winkeln fallenden Pferden und Reitern durch die Zuordnung des oberen Bildraumes an englische Soldaten, die hier nach unten, in Richtung der nahenden Normannen agieren, als solche ausgewiesen zu werden. Der Hügel, von dem die englischen Truppen agieren, kann darüber hinaus auch als mitverantwortlicher bildlicher Faktor für das Ausmaß der Krisensituation verstanden werden: die Dynamik der beiden letzten Pferde wird von der Erhöhung sichtbar abgebremst, die Angriffswelle scheint hier regelrecht anzubranden, so dass das Stürzen von Reitern und Pferden nicht allein von dem Agieren der englischen Truppen verursacht wird, sondern auch durch die geographischen Begebenheiten mitbegründet ist.

Die Bewegungsrichtung der Schlacht verläuft entsprechend der Ausrichtung der Beischrift und der vorwiegend verwendeten Entwicklung der Szenen des Teppichs von links nach rechts<sup>550</sup>. Die normannischen Soldaten sind hierbei vorwiegend nach rechts gewendet, die englischen Soldaten nach

---

<sup>548</sup> So auch Rud 1992, 87. Guy de Amiens berichtet in der *Carmen de Hastingiae Poelio*, dass Harald von insgesamt vier Normannen – Wilhelm, Eustachius II., Hugo von Ponthieu und Giffard – niedergemacht wurde; der Vierte soll Harald das Bein abgeschlagen haben, s. Amiens *Carmen*, 33.

<sup>549</sup> Übertitelt mit den Worten *ET FUGA VETERUNT ANGLI*.

<sup>550</sup> Nach der ersten Szene des Teppichs, dem Auftrag König Edwards, legt der Aufbruch Haralds und seiner Begleiter bereits die Grundbewegungsrichtung fest.

links. Eine Umkehrung der Bewegungsrichtung erfolgt, um z.B. das Einkreisen einer Gruppe von Engländern darzustellen oder um die kritische Phase der Schlacht zu verdeutlichen; es gibt jedoch aufseiten der Engländer keine nach links verlaufende Bewegung, die dem nach rechts erfolgenden Ansturm der Normannen standhalten könnte. Die (mit Ausnahmen) konstant bleibende Ausrichtung nach rechts kann daher als Siegerrichtung bezeichnet werden.

### 8.3 Ausrüstung und Ausstattung

Die Unterscheidung der beiden Parteien erfolgt in erster Linie durch die Ausstattung der Normannen mit Pferden<sup>551</sup> bzw. durch die Bewegungsrichtung des normannischen Heeres nach rechts; durch die Pferde können daher auch die nach links gewandten Reiter, und durch die gemeinsame Bewegungsrichtung die Bogenschützen als Normannen identifiziert werden. Englische Soldaten hingegen können vor allem durch das Kämpfen zu Fuß, sowie durch die nach links orientierte Bewegungsrichtung als solche erkannt werden. Rüstung, Helme und Schilde von Normannen und Engländern ähneln sich weitestgehend. Auch Speere sind sowohl bei Normannen als auch bei Engländern zu finden, wohingegen Schwerter vorwiegend in den Händen englischer Soldaten zu sehen sind; einzelne Reiter im Gefolge Wilhelms sind jedoch ebenfalls mit einem Schwert ausgestattet. Einige wenige englische Soldaten sind des Weiteren mit einer langstieligen Axt bewaffnet. Zwar verfügen sowohl Normannen als auch Engländer über Bogenschützen, doch scheinen deren jeweilige Truppengrößen sehr unterschiedlich auszufallen; aufgrund der Bewegungsausrichtung der dargestellten Schützen kann den Engländern nur einer von diesen mit Sicherheit zugeordnet werden – dieser befindet sich in der Mitte der von beiden Seiten eingekreisten englischen Fußsoldaten im ersten Abschnitt der Darstellung und wirkt dort auch aufgrund seiner relativ gering ausfallenden Größe eher unbedeutend<sup>552</sup>. Das Vorhandensein großer und höherwertiger Einheiten von Kavallerie und Bogenschützen der Normannen, denen auf englischer Seite nur Fußsoldaten und wenige Bogenschützen entgegenstehen, verdeutlicht die Überlegenheit der normannischen Armee. Auf die Schlagkraft der normannischen Bogenschützen weisen die zahlreichen, in den Schilden der Engländer steckenden Pfeile hin, die diese abgewehrt haben müssen, noch bevor der erste Reiter ihren Schildwall erreicht hat<sup>553</sup>.

---

<sup>551</sup> Die Pferde der Normannen wurden von diesen bereits auf ihren Schiffen mitgebracht und sind auf den Darstellungen des Übersetzens zu sehen.

<sup>552</sup> Vier Bogenschützen begleiten den Ansturm der Reiterei im ersten Abschnitt der Schlacht, während eine Vielzahl von Schützen im dritten Abschnitt der Schlacht auf der unteren Borte dargestellt ist.

<sup>553</sup> So auch White 2014b, 247.

Sind die Erkennungsmerkmale „Pferd“ und „Bewegungsrichtung“ nicht vorhanden, wie es bei den stürzenden oder gefallenen Soldaten oder bei einzelnen stehenden Figuren der Fall ist<sup>554</sup>, erweist sich die Zuordnung von Figuren zu einer der beiden Parteien als äußerst schwierig, da weitere Merkmale, die in den Szenen vor der Schlacht die Identifizierung ermöglicht haben, nicht ausgeführt sind. So tragen zwar zahlreiche Engländer in den Szenen vor der Schlacht lange Schnurrbärte, doch sind diese in der Schlacht nur in Einzelfällen bei den Figuren der Engländer zu finden und daher nicht als generelles Identifikationsmerkmal anwendbar<sup>555</sup>. Der in den Szenen vor der Schlacht häufig dargestellte geschorene Hinterkopf der Normannen ist während der Schlacht unter Helmen verborgen oder nicht ausgeführt und kann für eine Unterscheidung daher ebenfalls nicht herangezogen werden. Die Zugehörigkeit der beiden Gefallenen unterhalb der beiden vordersten Pferde und der Fallenden und Gefallenen in den folgenden Darstellungen ist daher fraglich; da die Gefallenen ein Schwert tragen, kann in diesen die Darstellung englischer Soldaten vermutet werden<sup>556</sup>. Auch die Zugehörigkeit der Gefallenen, die ab dem Moment des ersten Aufeinandertreffens auf der unteren Borte dargestellt sind, kann nicht mit Sicherheit bestimmt werden.

### 8.4 Mimik, Haltung und Gestik

In den Darstellungen der Schlacht von Hastings sind die Gesichtszüge der Figuren nicht so detailliert gearbeitet, dass verschiedene mimische Ausdrücke erkennbar wären. Dies liegt vermutlich einerseits darin begründet, dass die Größe der Gesichter dies nicht zuließ, andererseits fällt die Darstellung der Mimik auch in anderen Bildwerken des frühen Hochmittelalters generell eher zurückhaltend bis neutral aus.

Die Aufgabe, den emotionalen Zustand einer Figur zu vermitteln, wird in den Darstellungen des Teppichs in einigen Fällen von der Gestik übernommen. Hier ist insbesondere auf die Darstellung der bereits erwähnten Soldaten des zweiten Abschnitts hinzuweisen, die aufgrund ihrer Nähe zu den mit Schnurrbart als Engländer gekennzeichneten Männern vermutlich ebenfalls diesen zuzuordnen sind und deren Reaktion auf das Geschehen durch ihre Gestik – die übergroß ausgeführte, an den Kopf geführte Hand bei der oberen Figur und die zum Mund geführte Hand bei gleichzeitig weit nach oben ausgestrecktem Ellenbogen bei der diagonal unter ihr befindlichen Figur – sichtbar wird. Als direkte Reaktion auf ein stattfindendes Ereignis, hier das Hochschieben des Visiers durch Wilhelm, können auch die weit ausgestreckten Arme des ihm benachbarten Reiters gewertet werden. Die bei den

---

<sup>554</sup> Das Erkennungsmerkmal „Pferd“ ermöglicht nicht nur die Identifikation der Reiter als Normannen, sondern verdeutlicht auch, dass es sich bei den in der kritischen Phase der Schlacht (vom Pferd) Fallenden um solche handelt.

<sup>555</sup> Zu den Identitätsmerkmalen s. Lewis 2007.

<sup>556</sup> So z.B. auch White 2014b, 247.

meisten übrigen Figuren dargestellte Gestik bzw. Arm- und Handhaltung steht in Bezug zu der jeweils von diesen ausgeführten Handlung, wie z.B. ein Ausholen, um einen Speer zu werfen. Eine Charakterisierung von besonders bewegter, chaotischer oder andererseits konzentrierter, knapper Gestik zur Unterscheidung der Parteien ist nicht zu beobachten.

Auch in Hinsicht auf das Spektrum der Körperhaltungen ist kein signifikanter Unterschied zwischen den Figuren der Normannen und Engländer festzustellen. Aufrechte, ausgestreckte Haltungen sind bei Angehörigen beider Parteien zu finden. Dies trifft auch auf das Vorhandensein verdrehter, gebeugter Haltungen bei Fallenden und Gefallenen zu: ein kopfüber erfolgendes Herabstürzen ist z.B. bei einer Figur der umkreisten englischen Fußtruppen im ersten Abschnitt der Schlacht, bei den Brüdern Haralds (oder deren Gefährten), aber auch bei den Pferden der Normannen und ihren Reitern im zweiten Abschnitt zu beobachten. Die fragliche Identifikation der gefallenen, insbesondere der auf der unteren Borte dargestellten und in teilweise extrem verdrehter Haltung liegenden Figuren könnte als Hinweis darauf verstanden werden, dass beide Parteien nicht nur Verletzte (verdeutlicht durch die Herabfallenden), sondern auch Tote zu verzeichnen haben, ohne dass jedoch deren Zugehörigkeit besonders hervorgehoben werden sollte<sup>557</sup>. Im ersten Abschnitt der Schlacht kann beobachtet werden, dass die erste Gruppe der englischen Fußsoldaten leicht nach hinten gelehnt dargestellt ist, während die von rechts nahenden normannischen Reiter sich deutlich nach vorn lehnen. Dies könnte aus dem szenischen Zusammenhang resultieren und hier auf eine verteidigende Haltung der Engländer im Schildwall bzw. eine Angriffshaltung der Normannen hinweisen. Da jedoch andere normannische Reiter ihren Körper während des Ausholens mit dem Speer nach vorn oder nach hinten lehnen und die Identität der ebenfalls unterschiedlich ausgerichtet stehenden Soldaten im zweiten und dritten Abschnitt der Schlacht nicht abschließend geklärt werden kann, ist eine Zuweisung dieser Körperhaltungen nicht als Zeichen für die Zuordnung einer Figur zu einer der Parteien oder für Über- oder Unterlegenheit zu werten.

---

<sup>557</sup> Zu den möglichen Gründen hierfür s. **Kapitel 8.8.**

### 8.5 Bewegungsmuster und Sichtbarkeit

In der Darstellung der Schlacht sind die Angehörigen der normannischen Truppen nicht nur durch die Einnahme des Bildraumes, sondern auch durch ihre raumgreifenden Bewegungsmuster hervorgehoben und daher besonders sichtbar<sup>558</sup>. Diese beiden Motive sollen hier daher gemeinsam untersucht werden.

Zunächst ist festzustellen, dass sich die Angehörigen der normannischen Armee gegenüber den englischen Soldaten in der Überzahl befinden und ihre Figuren bereits daher weit mehr Bildfläche für sich beanspruchen. Zusätzlich steht den normannischen Reitern nicht nur im Einzelnen mehr Fläche zur Verfügung, sondern auch ihre Bewegung als Gruppe ist raumgreifend. Dies soll am Beispiel des ersten Abschnittes der Schlachtdarstellung gezeigt werden.

Die englischen Truppen stehen hier – während des ersten Aufeinandertreffens – so nah beieinander, dass für ihre zum Speerwurf erhobenen Hände in der Darstellung kaum Platz vorhanden und die Vorderseite der Schilde kaum zu sehen ist. Bei den Pferden der Normannen kann die Entwicklung der Bewegung aus dem Stehen bzw. dem ersten Schritt nach vorn (bei dem Pferd Wilhelms) über den Übergang in den Trab bis hin zum gestreckten Galopp nachvollzogen werden. Die Darstellung der normannischen Pferde im ersten (und im dritten) Teil der Schlacht wirkt wie die eines einzigen Pferdes, dessen unterschiedliche Bewegungsstadien nacheinander gezeigt werden – man denke an die Wirkung eines Daumenkinos, bei dessen Aktivierung eine Folge von Einzelbildern zu einer Bildfolge wird, die Bewegung simuliert. Die normannischen Reiter, die rechts von der Gruppe der englischen Fußsoldaten zu sehen sind, sind durch die Staffelungen ihrer Figuren und Pferde und die synchron erfolgende Armbewegung charakterisiert. Dies bewirkt den Eindruck eines machtvollen Gegengewichtes zum raumgreifenden Vorrücken der von links angreifenden Reiter. Zwischen der von links heranrollenden Angriffswelle und der von rechts blockierenden Truppe scheint die statische Gruppe der Engländer regelrecht ineinandergeschoben<sup>559</sup>, in die Verteidigung gedrängt und dem Ansturm ausgeliefert zu sein; dieser Eindruck wird durch die leicht nach hinten gelehnte Haltung der linken Gruppe betont<sup>560</sup>. Aus der Darstellung geht darüber hinaus die Wirkung eines erfolgreichen Zusammenarbeitens der normannischen Truppen hervor, die bei den Engländern nicht zu beobachten ist: ihre gleichsam ausgeführte Armbewegung wirkt aufgrund der räumlichen Enge wie zum Scheitern verurteilt.

---

<sup>558</sup> Auch hier ist mit „Sichtbarkeit“ eine erhöhte Präsenz gemeint.

<sup>559</sup> White 2014b, 246 merkt an, dass einem normannischer Reiter in dieser Szene etwa das fünffache an Raum zur Verfügung steht wie einem englischen Soldaten.

<sup>560</sup> Laut Poitiers (Übersetzung des Schlachtberichts in Thorpe 1979, 24ff.) griffen die normannischen Truppen zuerst an, und zwar „eager and brave“ (Thorpe 1979, 49).

Das Prinzip eines in dynamischer Bewegung erfolgenden, raumdominierenden Angriffes der Normannen auf statische, zu kleinen Gruppen und dadurch in die Verteidigung gedrängten Engländern ist auch in den anderen Darstellungen der Schlacht zu sehen; die einzige schwingvolle Bewegung, die Angehörigen der englischen Armee zugestanden wird, ist die in Richtung der unteren Borte erfolgende, die ihr Fallen zeigt. Neben der zahlenmäßigen Übermacht der Normannen und dem wiederholt dargestellten Einkreisen englischer Truppen durch normannische Reiterei verdeutlicht die Gegenüberstellung raumgreifend und dynamisch nach vorne sprengender Pferde bzw. weit ausholender Reiter und den auf engem Raum zusammengedrängt stehenden Engländern die Überlegenheit der normannischen Truppen. Die kritische Phase der Schlacht im zweiten Abschnitt der Darstellung ist auch hier dadurch gekennzeichnet, dass den von oben und in ihren Bewegungen aufeinander bezogen agierenden Engländern weit mehr Raum für ihre Bewegungen zugestanden wurde als der Gruppe der englischen Fußsoldaten im ersten Abschnitt der Schlacht.

Hinzu kommt, dass sich die Normannen im ersten Abschnitt der Schlachtdarstellung nicht nur in der Überzahl befinden, sondern auch prinzipiell auffälliger dargestellt sind. Dies liegt nicht nur im Vorhandensein raumgreifender, in Bewegung dargestellter großfiguriger Pferdekörper begründet, sondern auch darin, dass die Körper der Tiere – sieht man von den andersfarbigen Beinen und Hufen ab – in großflächigen, einheitlichen Farben gehalten sind. Zwar begegnen dieselben Farben auch in den Unterschenkeln/Stiefeln und Schilden der Engländer, doch haben insbesondere die Schilde nicht nur eine deutlich definierte, geschlossene Form, sie sind auch noch um ein Vielfaches kleinflächiger und so nah aneinander gestaffelt, dass ihre Farbgebung weit weniger prägnant ist als die der Pferde.

Die Engländer wirken somit im Vergleich eher unscheinbar und blass, wodurch sie in ihrer Sichtbarkeit hinter den Darstellungen der Normannen zurücktreten. Auch diesbezüglich ist bei den Figuren der Engländer, die im zweiten Abschnitt der Schlachtdarstellung von einer Erhöhung aus gegen die normannischen Reiter vorgehen, eine Besonderheit zu beobachten: ihre Körper sind durch die flächige Farbgebung ihrer Kleidung hervorgehoben und ihre Handlung daher nicht nur besonders sichtbar, sondern auch als ernstzunehmender Gegenpol zu den Reitern verständlich gemacht. Möglicherweise wurde hier auf die Ausstattung der Kämpfer mit der sonst verwendeten Rüstung bewusst verzichtet, um eine auffällige Farbgebung durch Kleidung zu ermöglichen.

Die Darstellung der Normannen auf Pferden ermöglicht nicht nur, die beiden Parteien voneinander unterscheidbar zu machen und durch die weit nach vorn ausgreifenden Tiere die Dynamik ihres Angriffes zu betonen, sondern dient auch der Darstellung eines Motives, das auf zahlreichen Abbildungen, sowie in der Literatur des Mittelalters belegt ist, und auf das im folgenden Exkurs eingegangen werden soll.

### 8.6 Exkurs 3: Der Ritter und sein prächtiges Ross

Der sog. Destrier, der von dem leichten Reitpferd („Zelter“) und dem Arbeitspferd („Mähre“) unterschieden wurde, war aufgrund seiner Kostspieligkeit Statussymbol der oberen Stände. Das Motiv „Ritter auf Streitross“ weist jedoch darüber hinaus ein reichhaltiges, ideologisches Bedeutungsspektrum auf, das über das des Pferdes als bloßen Wertgegenstand weit hinausgeht. Das Streitross war in Schlachten und Turnieren Kampfgefährte seines Herrn, trug seine Banner, Wappen oder auch auf die Bekleidung seines Besitzers abgestimmte Pferdedecken. So sind in den Abbildungen des ab 1300 n. Chr. entstandenen Codex Manesse die Übergänge zwischen Ritter und Pferd oft kaum auf den ersten Blick zu erkennen<sup>561</sup>; neben der Angleichung von Pferd und Reiter können auch andere Ausdrucksarten gefunden werden, um einen Bezug zwischen diesen herzustellen, wie es z.B. in einer Buchmalerei des 13. Jahrhunderts, der *Rochester Bestiary*, der Fall ist: hier kämpfen die Pferde in einer Haltung, die an die ihrer Herren angelehnt ist<sup>562</sup>.

Das Pferd war wesentlicher Bestandteil der Identität eines Ritters – denn was wäre ein Ritter ohne Pferd?<sup>563</sup> Das von vornherein zum Scheitern verurteilte Ansinnen, Ritter zu sein (bzw. sein zu wollen), ohne aber ein Pferd reiten zu können, ist auch Thema des *Ecken Liet*<sup>564</sup>. Der riesenhafte Ecke möchte Ritter sein und begibt sich auf eine Aventure, um den berühmten Ritter Dietrich zum Duell zu fordern und dadurch als würdiger, gleichwertiger Gegner (i.e., Ritter), anerkannt zu werden. Ecke trägt zwar die Waffen und die Ausrüstung eines Ritters, doch kann ihn aufgrund seiner Größe kein Pferd tragen; er geht daher zu Fuß. Ebendiese Pferdlosigkeit wird von Dietrichs Waffenmeister, Hildebrandt, verspottet, und auch Dietrich selbst weigert sich zunächst, gegen einen pferdelosen (also nicht gleichwertigen) Gegner anzutreten. Der letztendlich doch stattfindende Kampf endet mit der Enthauptung Eckes, dessen Kopf an Dietrichs Sattel (denn dieser besitzt selbstverständlich als Ritter ein Pferd und entsprechende Ausstattung) befestigt wird.

Die Abhängigkeit eines Ritters von seinem Pferd und die dadurch implizit zum Ausdruck gebrachte, identitätsstiftende Verbindung zwischen Mensch und Tier, klingt auch in der Weigerung von

---

<sup>561</sup> So z.B. bei der Darstellung von Walther von Klingen und seinem Opponenten (52r) oder der Darstellung von Hartmann von Aue (184v). Abbildungen abrufbar unter <https://doi.org/10.11588/diglit.2222#0099> und <https://doi.org/10.11588/diglit.2222#0364> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>562</sup> Man beachte die grimmig und entschlossen wirkenden Augenbrauen der Pferde, die die Dramatik des Geschehens spiegeln; die Gesichter ihrer Herren sind von Helmen bedeckt. Das *Rochester Bestiary* ist im Besitz der British Library (Royal MS 12 F XIII) und ist in vollständig digitalisierter Form unter <https://www.bl.uk/collection-items/the-rochester-bestiary> abrufbar (letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>563</sup> Man beachte, dass der Tod Haralds in der Darstellung des Teppichs von Bayeux erfolgt, während dieser zu Fuß unterwegs ist (unabhängig davon, ob es sich bei der Figur, die sich einen Pfeil aus dem Auge zieht oder bei dem von einem Reiter zu Boden gebrachten Soldat um Harald handelt). Zum Thema Identität des Ritters s. auch Peschel-Rentsch 1998, 12–47.

<sup>564</sup> Übersetzung in: Tuczay 1997.

Chrétien *Perceval*<sup>565</sup> an, der sich weigert, von seinem Pferd abzusitzen, obwohl Artus ihm kurz zuvor versprochen hatte, ihn in der Folge zum Ritter zu machen. Das zu Fuß gehen eines „echten“ Ritters ist dementsprechend Anlass für Gelächter<sup>566</sup> oder Zeichen einer schweren Krise mit dementsprechender Klage<sup>567</sup>.

Selbstverständlich war das Pferd des Ritters männlich und zudem ein Hengst, dessen Genitale nicht nur in den Darstellungen des Teppichs von Bayeux, sondern auch in anderen Abbildungen des Mittelalters explizit dargestellt wird<sup>568</sup>. In der Literatur wird das Geschlecht der Streitrösler nicht immer ausdrücklich erwähnt, dieses schien selbstverständlich zu sein. Anders verhält es sich, wenn das Pferd eines Ritters als Hengst, und das eines anderen Ritters explizit als Stute bezeichnet wird: Die Manneskraft des Hengstes wird dann nicht nur gezielt beschrieben, um dessen Besitzer hervorzuheben, sondern auch dazu verwendet, um einen Gegner zu beleidigen. So ist der Verfasser einer isländischen Saga sich nicht sicher, ob der Hengst des Siegers die Stute des Besiegten oder gar diesen selbst bestiegen hat<sup>569</sup>.

Das Reiten des für seine Wildheit bekannten Hengstes bewies einerseits das herausragende equestrische Können und im übertragenen Sinn die Macht seines Besitzers: durch das beherrschte Pferd erschien dieser als Herrscher<sup>570</sup>. Andererseits potenzierte der Hengst den virilen Aspekt seines Reiters<sup>571</sup>. Romantische Episoden in Texten des Mittelalters beschreiben, welchen einnehmenden Eindruck der Anblick eines Ritters auf seinem prächtigen Streitross auf Damen hatte, die sich allein aufgrund des maskulinen (Gesamt-)Erscheinungsbildes zu diesem hingezogen fühlten. Die allein durch den Anblick eines Ritters auf seinem Pferd ausgelöste, leidenschaftliche Liebe einer Dame wird z. B. im *Decameron*<sup>572</sup> oder im *Parzival* von von Eschenbach<sup>573</sup> beschrieben. Ein besonders deutliches

---

<sup>565</sup> Übersetzung in: Troyes 2003.

<sup>566</sup> S. die Beschreibung des zu Fuß von einem Erkundungsritt zurückkehrenden Wilhelms bei Poitiers, die jedoch durch das Tragen einer zusätzlichen Rüstung die Physis Wilhelms herausstellt (Poitiers, Gesta).

<sup>567</sup> S. z.B. die Klage Erecs in Hartman von Aues Erec; Übersetzung in: Tobin/Vivian/Lawson 2001.

<sup>568</sup> z.B. in einer französischen Miniaturmalerei des 12. Jahrhunderts („A Falconer“, Koninklijke Bibliotheek The Hague, 76 F 13 fol. 5v), in der sog. ungarischen Bilderchronik (*Chronicum Pictum*) aus dem 14. Jahrhundert („Attila is Besieging Aquileia“, Széchényi-Nationalbibliothek Budapest).

<sup>569</sup> „Ale-Hood“ in Pálsson 1971, 90. S. auch Salisbury 1994, 94–95.

<sup>570</sup> Merkmal der Spanischen Hofreitschule in Wien, die zu den berühmtesten Reitinstitutionen weltweit gehören dürfte, ist neben der ausschließlichen Verwendung von Lipizzanern, dass es sich bei allen dort ausgebildeten Pferden um Hengste handelt. Bei ihren Reitern handelt es sich bis heute ebenfalls ausschließlich um Männer.

<sup>571</sup> So auch Kiser 2007, 110. Zu der Möglichkeit, durch die Darstellung des Pferdes auf die Befindlichkeiten des Reiters zu schließen s. Baum 1991, 98–125.

<sup>572</sup> Boccaccio 2012, Novelle 10, 7.

<sup>573</sup> Eschenbach, 39, 42, 192, 288.

Beispiel für die erotische Anziehungskraft eines frisch aus der Schlacht zurückkehrenden Ritters ist bei Chaucer's Troilus und Criseyde zu finden:

This Troilus sat on his bay steed,  
all armed, save his head, full richly,  
and his horse was wounded (and began to bleed)  
on which he rode at gentle pace full softly.  
But such a knightly sight, truly,  
as to look on him, was without fail,  
to look on Mars, that is god of war's tale.  
So like a man of arms and a knight  
he was seen, full of high prowess:  
for he had both the body and the might  
to do the thing, as well as hardiness.  
And then to see him in his armour dressed,  
so fresh, so young, so active seemed he,  
it was a very heaven him to see<sup>574</sup>.

Zahlreiche Gedichte und Schriften beschreiben, dem hohen Stellenwert des Pferdes entsprechend, ein enges emotionales Band zwischen Ritter und seinem Pferd. Dieses äußert sich insbesondere beim Verlust des Pferdes oder in der Furcht davor, dieses zu verlieren<sup>575</sup>. Der Destrier, insbesondere der Hengst, war also *das* identitätsstiftende Merkmal eines Ritters, Symbol seines Reichtums, seiner Manneskraft und Macht, oder kurzgesagt: seiner *power*. Der großen Bedeutung der Einheit von Reiter und Pferd entsprechend ist die gewaltsame Trennung der Einheit, der häufig durch einen Sturz vom Pferd dargestellt wird, Sinnbild einer Niederlage<sup>576</sup>.

### 8.7 Die Pferde des Teppichs von Bayeux als Träger positiver Konnotation

Die positive Konnotation der Normannen in der Schlacht von Hastings dürfte – neben vielen anderen Faktoren, wie z.B. der aus der Sicht der Normannen erzählten Begebenheiten, die auf dem Teppich

---

<sup>574</sup> Übersetzung nach: Kline 2017, 2, 90–91.

<sup>575</sup> So wird in der *Anturs of Arther* der Tod eines Pferdes von seinem Besitzer Gawain tränenreich beklagt (Mills/Andrew 1992, 177); in der *L'Atre périlleux* aus dem 13. Jahrhundert wird erzählt, dass Gauvain (i.e. Gawain) sich trotz der Gefahr weigert, sein Pferd Gringalet zurückzulassen (er will mit diesem „die guten und die schlechten Zeiten“ durchstehen) und seine Furcht davor beschrieben, das Tier zu verlieren (Anonymos 1936, 863).

Als weiterer Topos sei an dieser Stelle auf das Motiv des wilden Pferdes, das erst durch „seinen“ Herrn gezähmt werden kann und niemand anderen auf seinem Rücken duldet, hingewiesen. Diese Begebenheit sind z.B. für das bereits erwähnte Pferd Gawains, Gringalet, oder für das Pferd Siegfrieds, Grani (Diederichs 1989, 193), beschrieben. Das Motiv begegnet bereits in den Geschichten um Alexander und sein Pferd Bukephalos (Plut. Alex., 6, 1–8; Arr. an., V, 19). Möglicherweise klingt in den Geschichten um die Zähmung des Bukephalos auch das Zähmen der menschenfressenden Stuten des Diomedes durch Herakles und des Pegasus durch Bellerophon an.

<sup>576</sup> Als Beispiele für diese Verwendung dieses Motiv in der Kunstgeschichte seien Uccellos *Schlacht von San Romano* (Florenz; 1440); Caravaggios *Bekehrung des Paulus* (1601), Rubens *Sieg und Tod des Konsuls Decius Mus in der Schlacht* (1617), Goyas *El dos de Mayo 1808* (1814) genannt.

## 8.7 Die Pferde des Teppichs von Bayeux als Träger positiver Konnotation

zu sehen sind, zu einem hohen Anteil aus deren Darstellung als „Ritter auf prächtigem Ross“ und ihrer daraus resultierenden, bewundernswerten *power* hervorgehen.

Nun sind in der Schlacht von Hastings bzw. auf dem gesamten Teppich von Bayeux nicht nur explizit als Hengste ausgewiesene Pferde zu sehen<sup>577</sup>. Die Frage danach, ob umgekehrt das Fehlen signifikanter Anatomie tatsächlich auf eine Abbildung von Wallachen, also kastrierten Hengsten, hinweist, scheint jedoch in Anbetracht des vielschichtigen Sinnbildes „Streitross“ in den Hintergrund zu treten. Es ist durchaus möglich, dass zeitgenössische Betrachter die Pferde des Teppichs, insbesondere die der Schlacht von Hastings, in ihrem gesamten Bedeutungsspektrum verstanden, in welchem das Pferd topisch ein Hengst war; einige der Pferde könnten auch als besonders potente Hengste unter allen anderen hervorgehoben worden sein, um auf die besondere Bedeutung und *power* ihres Besitzers hinzuweisen<sup>578</sup>. Möglicherweise war daher – kongruent zu Beschreibungen in der Literatur – eine explizite Darstellung des (vollständigen) Geschlechts nicht notwendig<sup>579</sup>.

Als weiteren Hinweis darauf, dass es sich bei den dargestellten Pferden um ganz besondere Tiere handelt, könnte möglicherweise auch deren Farbgebung verstanden werden. Die im Hintergrund der Darstellungen liegenden Beine der Pferde (in manchen Fällen auch nur eines der hinteren) sind in anderen Farben ausgeführt als deren im Bildvordergrund liegenden Beine. Die unterschiedliche Farbigkeit wird meist dahingehend interpretiert, dass hierdurch die Illusion von Raumentiefe bzw. eine bessere Abgrenzung zu den Beinen im Bildvordergrund erreicht werden sollte. In der Literatur existieren jedoch Beschreibungen von Pferden, die eben wegen ihrer Vielfarbigkeit etwas ganz Besonderes und Schönes darstellten: So ist z.B. der Kopf des Pferdes Enides in Hartmann von Aues *Erec* auf einer Seite rabenschwarz, auf der anderen weiß; dazwischen verläuft eine grüne Linie von Kopf bis Schweif<sup>580</sup>. Der Gedanke, dass Beschreibungen unregelmäßig bunter Pferde bei der Farbwahl der

---

<sup>577</sup> Peschel-Rentsch 1998, 14 erkennt in 95 von insgesamt 177 auf dem Teppich dargestellten Pferden Hengste; als Hengste sind ihm zufolge alle Pferde zu verstehen, die eine überdeutliche Darstellung der männlichen Genitalien aufweisen. Sieben Pferde weisen einen erigierten Penis auf.

<sup>578</sup> Wie z.B. das Pferd Wilhelms in einer Szene kurz vor der Schlacht von Hastings.

<sup>579</sup> Die Darstellungen männlicher Anatomie, oder genauer gesagt, deren explizite Nicht-Darstellung, waren ein großes Anliegen im England der 1880er Jahre: zu dieser Zeit fertigten 35 Damen eine Kopie des Teppichs an, wobei sie sich an handbemalten Photographien des Teppichs orientierten, die ihnen vom damaligen South Kensington Museum zur Verfügung gestellt worden waren. Darstellungen von Menschen und Tieren waren jedoch zuvor der Zensur unterworfen worden. Explizite Darstellungen der Pferdepenisse fehlen daher in der viktorianischen Kopie, und auch die Darstellung eines Mannes mit erigiertem Penis auf der unteren Borte ist um eine überdeckende Hose erweitert (ausführlich zur Anfertigung der viktorianischen Kopie: Hicks 2006, 180–195).

<sup>580</sup> Übersetzung in Leitzmann 2006, Zeilen 7290–7363. Auch das Pferd Camillas Veldekes *Roman d'Eneas* ist vielfarbig, wobei die verschiedenen Farben auf das ganze Pferd verteilt sind: es hat einen weißen Kopf, schwarze Stirnhaare, rote Ohren, einen braunroten Hals, eine blaugrüne Mähne, blaugraue Schultern, braune Flanken, einen schwarzen Bauch, rote Beine, weiße Hufe und einen schwarz-weißen Schweif (Übersetzung in: Kartschoke/Ettmüller 2014, Zeilen 5241–5292).

Darstellungen des Teppichs eine Rolle gespielt haben könnten, um diese in ihrem Wert und in ihrer Bedeutung noch mehr hervorzuheben, ist somit nicht ganz von der Hand zu weisen.

Der Besitz und der gekonnte Einsatz wertvoller und symbolträchtiger Streitrösser, deren Anblick Bewunderung auslöste, können somit nicht nur als Mittel zur Verdeutlichung und Begründung normannischer Überlegenheit, sondern als maßgebliches Mittel für ihre positive Konnotation gewertet werden<sup>581</sup>. Positiv konnotierte Motive und Motive der Überlegenheit bedingen sich gegenseitig und sind insbesondere im dargelegten, breiten Spektrum „Ritter auf Streitross“ kaum voneinander zu trennen.

### 8.8 Fallende und Gefallene – wer sind die Opfer der Schlacht von Hastings?

Im Folgenden soll auf mögliche Gründe dafür eingegangen werden, warum bei der Darstellung der Fallenden und Gefallenen nicht zwischen Normannen und Engländern unterschieden wurde. In Anbetracht des Detailreichtums der Darstellungen des Teppichs wäre es möglich gewesen, z.B. die Körper verwundeter oder gefallener Engländer durch markante Ausrüstungsteile, wie etwa eine generische langstielige Axt oder durch Merkmale in der Farbgebung sicher identifizierbar zu machen. Andersherum stellt sich die Frage, ob die Darstellungen dahingehend zu verstehen sind, dass, zu erkennen an der Anzahl von nur zwei gefallenem Pferd, die Normannen nur sehr wenige Verluste erlitten oder ob die Identität der Gefallenen, ähnlich der Darstellung der Pferde, deren Geschlecht möglicherweise nicht explizit dargestellt werden musste, um diese als ideale Streitrösser, also Hengste, begreiflich zu machen, selbstverständlich war<sup>582</sup>. Wie ein zeitgenössischer Betrachter die Darstellungen interpretierte, ist nicht mit Sicherheit festzustellen. Fest steht, dass englische Truppen sich zumindest teilweise erfolgreich zur Wehr setzen und dass es auch auf normannischer Seite zu Verlusten kommt. Neben der Darstellung toter und stürzender Pferde in der kritischen Phase der Schlacht verdeutlichen auch der über dem Kopf des vordersten normannischen Reiters fliegende Speer das aktive Kämpfen der englischen Soldaten.

---

<sup>581</sup> Als letzten Punkt für eine auf den kommenden Sieg hinweisende Darstellung könnte man die schon vor dem ersten Schlagabtausch zu Boden gegangenen Gegner anführen, wenn man die beiden Gefallenen als Engländer identifiziert (eher: interpretiert). Möglicherweise sind bereits in den der Schlacht vorausgehenden Szenen Hinweise auf die zu erwartende Niederlage zu finden. So wurden die Darstellung des Halley'schen Kometen und der ins Wanken geratene Thron (?) Haralds als schlechte Omen für dessen Herrschaft gedeutet (White 2014b, 249). Möglicherweise sind die unter Haralds Thron dargestellten Schiffe ebenfalls als Hinweis auf die bevorstehende Invasion zu verstehen (White 2014b, 249).

<sup>582</sup> Dass zeitgenössische Betrachter vermutlich über mehr Hintergrundwissen verfügten, zeigen Darstellungen, die mit namentlichen Nennungen von Personen verbunden sind, die aber ansonsten nicht bekannt bzw. zu einer bestimmten, bekannten Person sicher zuordenbar sind, wie z.B. Tuold, Wadard, Vital oder Aelfgyva. Insbesondere die Aelfgyva-Szene scheint sich auf ein damals sehr gut bekanntes Ereignis zu beziehen, von dem heute nichts mehr bekannt ist.

Möglicherweise sollten die Darstellungen ambivalent bleiben, um die Befindlichkeiten der Engländer nicht mit der Betonung ihrer Niederlage zu verletzen und/oder um die Verluste auf normannischer Seite nicht allzu sehr zu betonen. Es ist jedoch auch denkbar, dass es nicht von Bedeutung war, wer die Gefallenen waren und diese als obligatorische Begleiterscheinung einer Schlacht zu verstehen sind. Die Unsicherheiten, die sich in Bezug auf diese Frage ergeben, zeigen deutlich, wie wichtig es für das Verständnis einer Darstellung ist, weitere, zur Identifikation der Figuren heranziehbare Marker zu haben, zeigt aber auch, dass ein und dasselbe Aspekt – hier die explizite, unmissverständliche und eben nicht Wissen voraussetzende Identität der Gefallenen in einer Schlachtdarstellung – deutlich im oder auch außerhalb des Fokus des Auftraggebers liegen kann.

Auch wenn der in den (normannischen) Quellen genannte Anspruch Wilhelms auf den englischen Thron nicht direkt aus den Darstellungen des Teppichs hervorgeht, so ist dennoch der von Harald zunächst geleitete und danach gebrochene Treueeid darauf zu sehen. Die Schlacht ist also ein Resultat von Haralds Verfehlung und wird durch diese gerechtfertigt. Die Verluste der Engländer können als notwendiges Übel angesehen werden, das – auch in Hinsicht auf die fruchtlosen Bemühungen der Engländer, den Angriff abzuwehren – vermeidbar gewesen wäre. Möglicherweise (denn es verbleibt unklar, ob ein zeitgenössischer Betrachter ebenso empfunden hat) könnte die Identitätslosigkeit das Aufkommen von Mitleid mit den Gefallenen verhindert haben.

### **8.9 Das Motivspektrum des Protagonisten**

Die Figur Wilhelms ist in den drei beschriebenen Abschnitten der Schlacht von Hastings zwei Mal dargestellt. Mit ihm beginnt die lange Reihe der angreifenden Reiter des ersten Abschnittes, während ihn die Darstellung des Visieröffnens zu Beginn des dritten Abschnitts inmitten seiner Männer zeigt.

Die erste Darstellung Wilhelms nennt ihn namentlich (*HIC WILHELM DUX*) und weist darauf hin, dass seine Figur unter den dargestellten Reitern zu finden ist. Im Folgenden soll darauf eingegangen werden, anhand welcher Merkmale die erste Figur, die nach Beginn des neuen Szenenabschnittes zu sehen ist, als Wilhelm identifiziert werden kann.

Zunächst ist anzuführen, dass sich Wilhelms Figur zwischen den Wörtern *HIC* und *WILHELM* befindet. Eine solche rahmende Nennung ist auch für andere Personen, wie z.B. König Edward in der ersten Szene des Teppichs, belegt. Darüber hinaus verdeutlicht die exponierte Position die Prominenz seiner Person; auch werden weder Pferd noch Reiter von einer anderen Figur überlagert. Auffälligste Merkmale Wilhelms dürften jedoch seine Geste, das Erheben der linken Hand mit nach vorn ausgestrecktem Zeigefinger, und seine Ausstattung mit einer Keule sein. Sowohl Geste als auch Waffe sind im ersten Abschnitt der Schlachtdarstellung einzigartig; des Weiteren werden die Autorität und Bedeutung seiner Figur und Geste durch die Reaktion des zweiten Reiters verdeutlicht, der sich zu

Wilhelm umwendet. Neben seiner Waffe ist Wilhelm durch kein weiteres, besonderes Ausstattungsmerkmal als prominente Figur gekennzeichnet: die Farbe und Ausstattung seines Pferdes begegnen ebenso bei anderen Pferden, und auch seine Rüstung unterscheidet sich nicht signifikant von der anderer Reiter. Es sind Positionierung, Waffe, Geste und die Reaktion seines Umfeldes, die optisch auf ihn hinweisen. Die Beischrift verdeutlicht, dass es sich spezifisch um Wilhelm und nicht um eine andere, bedeutende Person handelt. Die Gestalt Wilhelms, der zu Beginn der Schlacht seinen Truppen Anweisungen gibt, wirkt wie ein Doppelpunkt vor dem Schlachtgeschehen; aus seiner Armbewegung bzw. seinem Befehl scheint alles im Folgenden Dargestellte zu resultieren.

Die zweite Darstellung seiner Person nennt Wilhelm ebenfalls mit Namen<sup>583</sup>, wobei seine Figur auch hier von der Beischrift gerahmt wird. Kongruent zu der Abbildung seiner Person im ersten Abschnitt der Schlachtdarstellung ist es vor allem die Darstellung einer von ihm ausgeführten Handlung, hier der beidhändige Griff an den Helm, und die Reaktion des rechts von ihm befindlichen Reiters, die seine Figur optisch hervorheben. Seine Ausrüstung und die Farbe und Ausstattung seines Pferdes sind nicht durch weitere, besondere Merkmale gekennzeichnet. Diese Darstellung zeigt Wilhelm nicht nur in unmittelbarer Nähe des Schlachtgeschehens, sondern auch als klugen Anführer: das von Guy de Amiens im *Carmen*<sup>584</sup> beschriebene Stürzen vom Pferd, das vermutlich Anlass für das Gerücht war, Wilhelm sei gefallen, wird nicht dargestellt. Da das Stützen vom Pferd in Darstellungen, wie im vorausgehenden Exkurs dargelegt wurde, als deutliches Zeichen für eine Niederlage des Reiters verstanden wurde, wurde vermutlich in der Darstellung des Teppichs auf eine Abbildung dieses Ereignisses bewusst verzichtet. Allein das daraus resultierende Ergebnis, das Reiten eines anderen Pferdes als zu Beginn der Schlacht und das geistesgegenwärtige Reagieren auf diese kritische Situation (das Hochschieben des Visiers, um sich den Truppen erkennen zu geben) sind Teil der Darstellung. Wilhelm wird also nicht nur als erfolgreicher Auftraggeber des folgenden Sieges, sondern auch als ein entscheidender Faktor desselben dargestellt.

Bei Poitiers, dessen Werk sicherlich vielen Besuchern des Teppichs bekannt war, sind weitere Taten Wilhelms beschrieben. Laut Poitiers übertraf Wilhelm an diesem Tage alle an Tapferkeit und in der Ausübung des Kriegshandwerks: er kämpfte trotz mehrfachen Verlustes von Pferden weiter, war seinen Soldaten Vorbild und rettete darüber hinaus zahlreiche von ihnen. Des Weiteren stellt Poitiers Wilhelm mit den Heerführern des alten Griechenland und Roms gleich. Eine der Begebenheiten, die nicht (mehr?) auf dem Teppich zu sehen sind, aber von Poitiers beschrieben werden, beinhaltet das Besichtigen des Schlachtfeldes durch Wilhelm, der nicht ohne Mitgefühl auf dieses

---

<sup>583</sup> HIC EST VVILEL(MUS) DUX.

<sup>584</sup> Amiens Carmen, 33.

Blutvergießen starren kann. Auch Guy de Amiens berichtet von dem unermüdlichen Kämpfen Wilhelms<sup>585</sup>. Die Darstellung eines kämpfenden Wilhelms bleibt in den Szenen des Teppichs jedoch aus; er wird als planender, souverän agierender und erfolgreicher Anführer bzw. Kopf der Aktion präsentiert, nicht als aktiver Krieger. Die Rolle des ausführenden Körpers wird von dem Heer namenloser Soldaten übernommen.

Wilhelm steht bei seinen Handlungen jedoch nicht allein: er ist von illustren Gestalten umgeben. Eine weitere, auch durch ihre Merkmale besonders hervorgehobene Figur der Schlachtszene ist die Odos. Seine Darstellung ähnelt in vielen Punkten der ersten Darstellung Wilhelms. Zunächst ist auch er namentlich und unter Angabe seines Titels in der Beischrift genannt, wobei die Wortstellung seine Figur rahmt. Darüber hinaus ist seine Figur die erste nach dem durch ein vegetatives Element ange deuteten Szenenabschnitt. Auch hier werden Pferd und Reiter von keiner anderen Figur verdeckt und sind vollständig zu sehen. Des Weiteren weist die Armhaltung Odos, sowie die Ausstattung mit einer besonderen Waffe<sup>586</sup> eine deutliche Ähnlichkeit zu der Darstellung Wilhelms zu Beginn der Schlachtszene auf. Auffällig ist, dass die Rüstung Odos in einem äußerst aufwändigen, zweifarbigen Dreiecksmuster gearbeitet wurde, was seine Figur von allen anderen Figuren unterscheidet und seine Position verdeutlicht.

Eine weitere, durch besondere Gestik und Ausstattung hervorgehobene Figur stellt der rechts neben Wilhelm dargestellte Reiter dar. Dieser wird durch die raumgreifend nach beiden Seiten ausgestreckten Arme, die mittige Markierung seiner Rüstung und das prächtige Banner<sup>587</sup> ebenfalls als besondere Persönlichkeit herausgestellt. Die Darstellung der Schlacht verdeutlicht somit auch, dass Wilhelm von bedeutenden Beratern umgeben ist, deren volle Unterstützung er erhält.

Seine Gegner hingegen haben mit Harald keinen gleichwertigen Anführer vorzuweisen. Zum einen ist keine der Figuren in der unmittelbaren Nähe zu der Nennung seines Namens in der Beischrift durch Merkmale der Kleidung/Rüstung oder besondere raumgreifende Gestik, die auf seine Bedeutung als Anführer der Feinde hinweisen würden, hervorgehoben; auch die Reaktionen anderer Figuren auf eine bestimmte Figur, in welcher Harald daraufhin erkennbar werden würde, fehlen, weshalb die Identifikation seiner Person bis heute nicht abschließend geklärt werden konnte<sup>588</sup>. Auch seine

<sup>585</sup> Poitiers, Gesta, 483–484. Zum Verhältnis der Darstellungen auf dem Teppich und der Beschreibung der Schlacht bei Poitiers s. auch Werckmeister 1976, 548–554.

<sup>586</sup> Diese wird in der Beischrift als BACULU(M) bezeichnet.

<sup>587</sup> Das Banner zeigt ein goldenes Kreuz. Das Banner wird häufig als das Papst Alexanders II. identifiziert, das dieser als Zeichen der Unterstützung der Invasion schickte (Szabo/Kuefler 2015, 144) und das bei Poitiers auch erwähnt wird (Übersetzung bei Thorpe 1979, 48). Über der Figur ist der Rest einer Beischrift bzw. die Buchstaben E[...]TIUS zu lesen. Diese werden zu E[usta]tius ergänzt, weshalb in dieser Figur meist Eustatius II. von Boulogne gesehen wird.

<sup>588</sup> Nimmt man an, dass auch hier – kongruent zu der Nennung Wilhelms im ersten Abschnitt der Schlachtszene und zu den Nennungen Odos und Eustatius’ im zweiten Abschnitt – die gemeinte Figur unmittelbar neben der Nennung ihres

Begleiter bzw. Gefährten, allen voran seine beiden namentlich benannten Brüder, sind nicht durch markante Merkmale von dem Rest der englischen Truppen abgehoben; auch hier ist also allein aufgrund der Darstellung bzw. ohne das den zeitgenössischen Betrachtern möglicherweise bekannte Hintergrundwissen eine verlässliche Zuordnung der Namen und beschriebenen Ereignisse zu den dargestellten Figuren nicht möglich. Während also Wilhelm von bedeutenden Persönlichkeiten unterstützt wird, deren Darstellungen deutlich hervorgehoben sind, verschwinden Harald und seine Gefährten in der Menge der anonymen und sterbenden Figuren. Möglicherweise liegt die nicht ausgeführte Hervorhebung Haralds und seiner Berater in der Wahrung ebender englischer Befindlichkeiten begründet, die vielleicht auch zu einer Anonymisierung der Gefallenen führte. Andererseits ist es denkbar, dass auf eine Hervorhebung verzichtet wurde, um keine zu Wilhelm und seinen Gefährten optisch und inhaltlich in Konkurrenz stehenden und von diesen ablenkenden Figuren zu zeigen.

### 8.10 Zusammenfassung

In den Darstellungen der Schlacht von Hastings wird die Überlegenheit der normannischen Soldaten zunächst durch eine häufig leicht nach unten gerichtete Angriffsbewegung verdeutlicht, wobei nicht der tatsächliche vertikale Winkel von Bedeutung ist, sondern die Tatsache, dass der Angriff vom Pferderücken auf Fußsoldaten hinab erfolgt. Das Vorhandensein von größeren Truppeneinheiten von Bogenschützen, insbesondere aber von Kavallerie weist ebenfalls auf den zu erwartenden Sieg in der Schlacht hin. Darüber hinaus befinden sich die Normannen nicht nur hinsichtlich ihrer Anzahl in der Übermacht, sondern ihnen steht auch bedeutend mehr Bildraum zur Verfügung als den Figuren ihrer Feinde. Bereits die Darstellung der ersten Angriffswelle verdeutlicht die Dynamik und Energie, mit welcher die normannischen Soldaten die Engländer angreifen. Das mehrfach dargestellte Einkreisen englischer Soldaten verdeutlicht, dass die Normannen das gemeinsame Ausführen von Manövern beherrschen. Die englischen Soldaten sind häufig mit nach oben weisenden Speeren dargestellt, um die angreifenden Reiter abzuwehren. Auch sind ihre Einheiten insgesamt kleiner und weisen mit dem Vorhandensein von Fußsoldaten und (wenigen) Bogenschützen eine weit geringere militärische Schlagkraft auf als die Normannen. Insbesondere in der Darstellung des ersten Aufeinandertreffens wird die Unterlegenheit der Engländer durch zusammengedrücktes Stehen und ihre leicht nach hinten gelehnte, wie in die Verteidigung gedrängte Haltung verdeutlicht. Möglicherweise deuten die unter den vordersten Pferden der ersten Angriffswelle befindlichen Körper zweier Gefallener auf ihre folgende Niederlage hin.

---

Namens oder zwischen der Angabe ihres Namens und ihres Titels abgebildet ist, müsste es sich bei der von einem Pfeil ins Auge getroffenen Figur um Harald handeln.

Die Ausrichtung des Angriffs erfolgt von links nach rechts, sie entspricht somit der Richtung der lateinischen Beischrift und der überwiegend verwendeten Erzählrichtung der Darstellungen des Teppichs, welche die Vorgeschichte der Schlacht ausführlich schildert. Dies hat zur Folge, dass der Betrachter bereits seit Beginn der Erzählung, aber auch während der Schlacht die Position und Ausrichtung der Normannen übernimmt und aus deren Perspektive die Geschehnisse wahrnimmt, was eine positive Konnotation der Invasion und des letztendlich daraus resultierenden Sieges unterstützt. Die Bewegung und großflächige Farbigkeit der Pferde im ersten Abschnitt verleihen dem Angriff zudem eine dynamische Ästhetik. Die Pferde können darüber hinaus als besondere, image- und prestigetragende Tiere verstanden werden, deren Besitz auf den Status ihrer Reiter, aber auch auf deren enorme equestrische Fähigkeiten und – da das ideale Streitross ein Hengst war – auf deren Virilität hinweisen. Die bessere Sichtbarkeit der normannischen Reiter kann ebenfalls als Mittel für eine intensivere Auseinandersetzung des Betrachters mit den normannischen Soldaten und deren positiver Konnotation verstanden werden. Die Anwesenheit bedeutender Personen, allen voran Wilhelms, der einerseits als Kopf und Lenker der Schlacht, andererseits als tapferer und kluger Anführer dargestellt wird, und dessen Anspruch auf den englischen Thron als Begründung für die Invasion bzw. die als notwendig deklarierte Schlacht ausreichend dargestellt wurde, haben ebenfalls Einfluss auf die positive Konnotation der Normannen. Die englischen Truppen sind nicht durch eine negative Konnotation charakterisiert, sondern durch ihre militärische Unterlegenheit; zudem wirken sie unscheinbarer, verfügen über keine derartig illustren Persönlichkeiten wie die Normannen und treten hinter dem betont prächtigen Auftreten der normannischen Reiter in den Hintergrund der Aufmerksamkeit des Betrachters. Unterlegenheit wird durch das Fallen von Soldaten beider Seiten, von Pferden der Normannen bzw. einen Sturz vom Pferd verdeutlicht; in einigen Fällen erfolgt das Fallen in extremen Winkeln und in starker Verdrehung der Körper, was auf die Dramatik des Geschehens hinweisen könnte.

Bevor auf das zweite exemplarisch als „Zwischenstation“ untersuchte Bildwerk eingegangen wird, soll in zwei Exkursen auf das Bild des Orients und auf die Antikenrezeption unter Napoleon eingegangen werden, da diese Themenbereiche nicht nur für die Analyse des Bildwerkes selbst, sondern unter anderem auch für das Verständnis moderner Feinbildkonstruktionen und deren Rezeptionsgeschichte von Bedeutung sind.



## 9 Exkurs 4: Das Bild des „Oriens“<sup>589</sup>

Die Welt der homerischen Epen war von großer Einheitlichkeit geprägt<sup>590</sup>: die vielen darin beschriebenen Völker unterscheiden sich in Hinsicht auf ihre Verhaltensweisen nur unwesentlich; erst Wunderwesen wie etwa Kentauren oder Amazonen weisen signifikante Differenzen zur Welt der Zuhörerschaft der Epen auf. Dementsprechend werden die Belagerer Trojas – Bewohner von Stadtstaaten und Landstrichen, sowie Angehörige von Stammesverbänden – nicht unter einem einheitlichen Begriff zusammengefasst, sondern z.B. im Rahmen des sog. Schiffskataloges<sup>591</sup> einzeln benannt. Auch eine Bezeichnung für alle Nichtgriechen, wie etwa das später verwendete Wort *barbaros*, das zunächst diejenigen unter den Völkern zusammenfasste, die kein Griechisch sprachen, wird im Sprachgebrauch der homerischen Epen nicht verwendet<sup>592</sup>. Sprachkenntnisse selbst stellen hierbei aber kein Problem dar: Odysseus spricht mit Kyklopen Griechisch.

Insbesondere im Zuge der sog. Großen Kolonisation ab dem 8. Jahrhundert v. Chr. kamen Griechen in intensiven Kontakt mit zahlreichen indigenen Völkern, was häufig einen so regen und für beide Seiten fruchtbaren kulturellen, diplomatischen, wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Austausch zur Folge hatte<sup>593</sup>, dass die griechische Zivilisation – stark verkürzt formuliert – in dieser Zeit nicht als in sich homogene und kulturell statische Einheit bezeichnet werden kann<sup>594</sup>. Auch die Eingliederung des Lyderreiches und mit diesem auch der zuvor vom Lyderreich unter Kontrolle gebrachten griechischen Koloniestädte in Kleinasien in das persische Großreich im Jahr 546 v. Chr. scheint den interkulturellen Austausch noch enorm gesteigert zu haben. Das Achämendidenreich fasste eine Vielzahl von Ländern und Völkern des Vorderen Oriens zusammen, so dass die Eingliederung ursprünglich griechischer Kolonien in das Großreich ihren Bewohnern Tür und Tor nach Osten öffnete.

---

<sup>589</sup> Die Anführungszeichen, die an dieser Stelle einmalig den Begriff des Oriens umrahmen, im weiteren Verlauf der Arbeit jedoch nicht mehr verwendet werden, sollen den methodischen Vorbehalt gegen dessen unbestimmte Definition und die ausdrückliche Distanzierung d. V. von den mit diesem Begriff belegten Vorstellungen anzeigen.

<sup>590</sup> Dihle 1994, 14–15.

<sup>591</sup> Hom. Il., II, 494–759.

<sup>592</sup> Dihle 1994, 14.

<sup>593</sup> Auch Herodot berichtet vom Austausch zwischen Griechenland und Ägypten, z.B. in Bezug auf die olympischen Spiele (Hdt. Hist. II, 160), die Allianz zwischen Pharao Amasis und Cyrene (Hdt. Hist. II, 181; II, 182) oder zwischen Amasis und Kroisos (Hdt. Hist. I, 77 1–3). Zu diplomatischen Beziehungen zwischen Ägypten und Cyrene im 6. Jahrhundert v. Chr. s. Lloyd 2007, zum Kontakt zwischen Mykene und Ägypten im 14. Jahrhundert v. Chr. s. Maggidis 2007. Die Qualität ägyptischer Medizin wird bereits bei Homer (Hom. Od. IV, 229–232), aber auch bei Herodot (Hdt. Hist. II, 84) positiv erwähnt (s. auch Ritner 2007). Zur Koloniestadt Naukratis als Knotenpunkt für interkulturelle Beziehungen und die Rolle der Lyder als Mediatoren zwischen Griechen und Ägyptern s. Fantalkin 2014; zur Beziehung zwischen Ägypten und Griechenland in der archaischen Zeit s. auch Ulf 1996 (darin insb. Haider 1996), sowie Höckmann 2001; Villing 2006.

<sup>594</sup> Zur Vermischung der Kulturen s. z.B. Antonaccio 2003; Guldager Bilde 2008; Schmidt 2012; Rutherford 2016.

Nach kann 546 v. Chr. ein wachsender Zustrom von Griechen im Osten beobachtet werden, die sich dort u.a. als Söldner, Ärzte oder Baumeister verdingten<sup>595</sup>. Dennoch wurde der persische Orient, der zunehmend wirtschaftlichen und politischen Interessen zuwiderhandelte, als nicht-griechische Einheit begriffen, was die Bewusstwerdung einer griechischen Identität unterstützte, die im sog. Ionischen Aufstand politischen Ausdruck fand<sup>596</sup>. Im Zuge der folgenden Perserkriege erwies sich diese nicht-griechische Einheit als Bedrohung der „Eigenständigkeit griechischer Lebensordnung“<sup>597</sup>. Diese Kriege konfrontierten die griechischen Stadtstaaten zum ersten Mal mit einem überaus mächtigen Feind, der nicht aus ihrem Kulturkreis stammte, so dass sich das ursprünglich eher positiv beurteilte Bild des persischen Orients zunehmend zu einer Vorstellung des Ostens als ideologischer Opposition und dadurch Teil einer identitätsstiftenden Abgrenzung der Griechen gegenüber dem östlichen „Anderen“ wandelte<sup>598</sup>.

Die Siege von Salamis und Plataiai gegen einen Feind, dessen Macht und Einflussreichtum hinlänglich bekannt waren, bedeuteten einen enormen Zuwachs an Selbstvertrauen<sup>599</sup> und beeinflussten die Vorstellung, die Griechen fremden Völkern gegenüber im Folgenden haben sollten.

Aischylos' Drama „Die Perser“, das 472 uraufgeführt wurde und das den Hergang der Schlacht von Salamis aus der Perspektive der Perser darstellt, zeichnet von diesen noch ein durchaus komplexes, nobles und würdiges Bild, wobei der Autor jedoch zwischen dem „guten“ Perserkönig Dareios und dem „schlechten“ Perserkönig Xerxes deutlich unterscheidet. Eine generelle Schmähung des Gegners oder eine ihm gegenüber geäußerte grundsätzliche Überlegenheit der Griechen bleibt jedoch aus: Griechen und Perser werden als gleichwertig dargestellt, wobei die Niederlage der Perser auf das Eingreifen der Götter zurückzuführen ist, die das Gleichgewicht, das durch die Hybris Xerxes und den Versuch, Griechenland zu erobern, ins Wanken geraten war, wiederherstellen mussten<sup>600</sup>.

Auch Herodots Historien künden von der Faszination des Autors vom farbenfrohen und vielfältigen Osten<sup>601</sup>. Herodot stellt hierbei den Gegensatz zwischen der orientalischen und der griechischen Welt als geschichtliches Phänomen dar, das seinen Ausdruck immer wieder in Konflikten und jüngst

---

<sup>595</sup> Hofstetter 1978, 192; s. auch Funck 1995, 30ff.

<sup>596</sup> Dihle 1994, 24. Die Hauptquelle für den Ionischen Aufstand bzw. dessen Ursache ist Herodot (Hdt. Hist. V, 28–VI, 42); s. auch Wallinga 1984, 401ff.; Walter 1993; Kienast 1994, 387ff.; Souza 2003, 4ff.

<sup>597</sup> Dihle 1994, 33.

<sup>598</sup> Bichler 2007, 476ff.; Klinkenberg 2009, 137. Einen Überblick über die Konzeptualisierung des Gegenbildes „Orient“ bzw. „Asiens“ basierend auf der griechischen Überlieferung geben Kienlin/Schweizer 2002, passim.

<sup>599</sup> Dihle 1994, 34–35

<sup>600</sup> Vgl. Dihle 1994, 37; Hölscher 2003, 10.

<sup>601</sup> Dihle 1994, 38–39.

in den Perserkriegen gefunden hatte<sup>602</sup>. Beeinflusst durch die Eindrücke des Peloponnesischen Krieges 431–404 v. Chr. entstand schließlich ein antipersisches Ressentiment, das auf die ganze Barba­renwelt übertragbar war und eine Gleichsetzung von Griechentum mit Zivilisation bei gleichzeitiger Abwertung aller Nicht-Griechen als kulturlose Barbaren mit sich brachte: Texte von Historikern und Rednern des 4. Jhdt. v. Chr. rufen zur Einheit unter den zerstrittenen griechischen Stadtstaaten und zum Krieg gegen den gemeinsamen persischen Feind auf<sup>603</sup>. Philipp von Makedonien schließlich stilisierte sich zum Vorkämpfer für das Griechentum und rüstete zum nationalen Krieg aller Griechen gegen das Perserreich<sup>604</sup>. Der nicht-griechische „Anderer“, der hinsichtlich seiner Kultur – Bildung, Staatsform, Gesetze, Sitten und Moral – als unterlegen galt, wurde zum einenden Faktor<sup>605</sup>.

Insbesondere die negativ konnotierte Vorstellung der Despotie, die bereits als Beschreibung der Herrschaftsform griechischer Tyrannen begegnet, scheint sich zur Kennzeichnung dieses kulturell „Anderen“ verfestigt zu haben: so findet sich in der *Persika* des Ktesias von Knidos die Vorstellung des Assyrischen Reiches als Prototyp orientalischer Despotie, dessen Dekadenz und Perversion sich in Herrschergestalten wie der Sardanapals zeigten, der als letzter König des assyrischen Reiches dramatischen Selbstmord beging. Der Stereotyp des grausam-willkürlichen, durch Hybris und Dekadenz charakterisierten orientalischen Herrschers, aber auch das Bild des Harems als Ort von Intrigen, Lasterhaftigkeit und Verweichlichung wurden in der Folge von zahlreichen Schriftstellern übernommen und perpetuiert<sup>606</sup>. Aristoteles beschreibt in Buch drei seiner Politik eine Art der Monarchie, deren Herrscher zwar fast die Macht eines Tyrannen hätten, deren Herrschaft jedoch gesetzlich sei und auf Erbschaft beruhe<sup>607</sup>. Anders als die Tyrannis handle ein solcher Herrscher nach dem Gesetz und Willen der Bürger, die in ihren Sitten knechtischer seien als die Griechen – insbesondere treffe dies auf die Völker in Asien zu. Diese despotische Herrschaftsform ist nach Aristoteles eine Folge der

---

<sup>602</sup> Dihle 1994, 40.

<sup>603</sup> Unter diesen ist insbesondere Isokrates zu nennen, der den Unterschied zwischen Griechen und Barbaren in ihrer Bildung sieht, was die Vorstellung von der höheren Würde der Griechen impliziert (Dihle 1994, 49).

<sup>604</sup> Dihle 1994, 51.

<sup>605</sup> S. auch Hall 1991.

<sup>606</sup> Sancisi-Weerdenburg 1987, passim; Mactoux 1989, passim; Bichler 2007, 486ff.; 492ff.; Klinkenberg 2009, 138; Takuji 2014, passim.

<sup>607</sup> „Eine andere Art der Alleinherrschaft neben dieser ist das Königthum bei einigen rohen Völkern. Diese Könige haben beinahe ganz die Gewalt eines Tyrannen; trotzdem beruht ihre Herrschaft auf Gesetzen und besteht von Alters her. Denn diese rohen Völker sind von Natur mehr knechtisch in ihren Sitten, als die Griechen und die rohen Völker in Asien noch mehr, als die in Europa; sie ertragen deshalb die despotische Herrschaft nicht widerwillig. Das Königthum ist daher bei solchen Völkern tyrannisch, aber zugleich gesichert, weil es althergebracht und gesetzlich ist; [...] die zweite Art ist das bei den rohen Völkern bestehende Königthum (dieses ist eine zwar despotische, aber gesetzliche und auf Erbschaft beruhende Herrschaft“ (Arist. Pol., 3, 14 [1285a]). Die Tyrannei beschreibt Aristoteles u.a. als „die Herrschaft eines Einzigen, welcher über die staatliche Gemeinschaft nach Art des Herrn über die Sklaven herrscht“ und zwar „lediglich zum Besten des Herrschers“ (Arist. Pol., 3, 8 [1279b]).

unterwürfigen Natur der beherrschten Bürger. Im siebten Buch schließlich, in dem er die in den unterschiedlichen Regionen Europas und Asiens herrschenden machtpolitischen Verhältnisse aufführt, beschreibt er die Völker der kalten Regionen Europas als tapfer, aber als nicht intelligent und kunstfertig, von ihrer Lebensweise her zwar frei, aber ohne staatliche Organisation lebend. Die Völker Asiens werden als intelligent und künstlerisch begabt, jedoch auch als kraftlos und daher als Untertanen und Knechte lebend beschrieben<sup>608</sup>. Poseidonios schildert sie als durchaus scharfsinnig, erfinderisch und zu Anschlägen fähig, jedoch nicht als besonders tapfer<sup>609</sup>.

In der Vulgatatradition der Alexandergeschichten, z.B. in den *Historiae Alexandri Magni* des Curtius Rufus, begegnet mit dem verderblichen Einfluss des Orients ein weiterer Topos<sup>610</sup>. So verdirbt der orientalische Lebensstil zunächst Alexanders Heer und schließlich diesen selbst<sup>611</sup>. Auch Augustus nutzte die Dionysosidentifikation Antonius' aus, um diesen als durch den luxuriösen und unmoralischen Lebensstil des Orients (i.e., Ägyptens) als verweichlicht und sittlich verdorben darzustellen<sup>612</sup>. Im Rahmen der Konflikte Roms mit dem Partherreich wurden schließlich auch die Parther mit orientalischen Topoi belegt<sup>613</sup>. Plutarch zeichnet laut Hartmann<sup>614</sup> ein Bild des Orientalen, der unzivilisiert, kulturlos, brutal und grausam, treulos, verschlagen und hinterlistig, verweichlicht und kampfschwach dargestellt wird: getrieben „von zügellosen Leidenschaften und Hybris getrieben frönt er dem Luxus und der Wollust, er ist entweder König oder Sklave“<sup>615</sup>.

Die Vorstellung des unterwürfigen Asiaten wurde im Hochmittelalter weitertradiert und z.B. Anfang des 12. Jahrhunderts von William von Malmesbury zur Beschreibung der Perser verwendet<sup>616</sup>.

---

<sup>608</sup> „Die Völker in den kalten Gegenden und auf dem Festlande von Europa sind zwar voll Muth, aber es fehlt ihnen an Einsicht und Kunstfertigkeit; deshalb bewahren sie sich mehr ihre Freiheit, aber sind ohne staatliche Verbindung und können über ihre Nachbarn nicht herrschen. Dagegen sind die Völker in Asien ihren geistigen Anlagen nach zwar einsichtig und kunstfertig, aber ohne Muth und deshalb befinden sie sich stets in Unterwerfung und Sklaverei“ (Arist. Pol., 4,7 [1327b]).

<sup>609</sup> Vitr., 6, 1, 3ff.

<sup>610</sup> So z.B. Curt. 5. 1. 36ff., 5. 7, 1ff.

<sup>611</sup> Zusammenfassend Bichler 2007, 489–490.

<sup>612</sup> Zanker 1987, 65.

<sup>613</sup> Umfassend zum Bild der Parther Wissemann 1982; Sonnabend 1986; Schmidt 1999; Landskron 2005; Lerouge 2007; Fischer 2016.

<sup>614</sup> Hartmann 2008, 438.

<sup>615</sup> Hartmann 2008, 438. Zur Perserbild der griechischen Historiographie s. Börm 2019; zum Topos des grausamen Persers s. Rollinger/Wiesehöfer 2012.

<sup>616</sup> „Sultan among the Persians implies the same as Augustus among the Romans: Commander of all the Saracens, and of the whole east. I imagine this empire has continued so long, and still increases, because the people, as I have related, are unwarlike; and being deficient in active blood, know not how to cast off slavery, when once admitted [...] But the western nations, bold and fierce, disdain long-continued subjugation to any people whatever; often delivering themselves from

Im frühen 16. Jahrhundert werden die Vorstellungen eines Monarchen, der über Diener herrscht, von Machiavelli schließlich auf den türkischen Sultan übertragen<sup>617</sup>.

Die Expansion des Osmanischen Reiches, die mit der Eroberung von Sofia im Jahr 1385 begann, mit der Eroberung des byzantinischen Konstantinopel 1463 einen Höhepunkt erfuhr und erst mit der Niederlage der Türken vor Wien im Jahr 1683 enden sollte, führte in Europa zu einem permanenten Gefühl einer Türkengefahr, dem mit aus der Angst resultierenden Feindbildern begegnet wurde<sup>618</sup>. Das Bild des abgrundtief grausamen und barbarischen Türken wurde durch übertriebene Berichte von Massakern und Gräueltaten etabliert. So zeigt auch ein Holzschnitt von ca. 1530 „den Türken“ als Kindermörder und Frauenschänder<sup>619</sup>. Darstellungen der Gräueltaten, aber auch Schriften, wie der sog. Türkenkalender und die sog. Türkenpredigten, sowie Holz- und Kupferschnitte mit Darstellungen von Grausamkeiten sollten die Angst der Bevölkerung schüren und intensivieren, um die Türken im Rahmen einer Alteritätskonstruktion als signifikant „Andere“ bzw. als Gefahr für das „Eigene“ darzustellen, das es zu verteidigen galt. Der im Mittelalter und im Zusammenhang mit den Kreuzzügen etablierte Feind „Araber“ wurde aufgrund des gemeinsamen Nenners der Religion, des Islam, auf die Türken übertragen, und der Konflikt mit dem Osmanischen Reich in die Tradition des seit den Perserkriegen bestehenden Bildes des Gegensatzes zwischen Europa und Asien bzw. Orient und Okzident gestellt<sup>620</sup>. „Der Türke“ erbt somit die seit der Antike immer weiter tradierten negativen Eigenschaften des Orientalen, zu denen Despotismus, Grausamkeit und Verweichlichung, aber auch Dekadenz und der Hang zu sexuellen Ausschweifungen gehörte<sup>621</sup>.

---

servitude, and imposing it on others. Moreover, the Roman empire first declined to the Franks, and after to the Germans: the eastern continues ever with the Persians“ (Malmesbury 1847, Buch 4, 360).

<sup>617</sup> Machiavelli 2016, Kap. 4, 15. Eingehend zur Entstehung des Topos des orientalischen Despoten und des europäischen Orientalismus in der Literatur s. Rubiés 2005.

<sup>618</sup> Zusammenfassend Konrad 2010; Soltani 2015, 118.

<sup>619</sup> Zentralbibliothek Zürich Inv. PAS. II 2:4.

<sup>620</sup> Einer der bekanntesten Gräuelprediganten dürfte Flavio Biondo gewesen sein, der ca. 1452 Papst Urban II, der 1095 zum ersten Kreuzzug aufgerufen hatte, eine „Kreuzzugsrede“ in den Mund legt, die den Kampf gegen und die Furcht vor den Türken thematisiert (Mertens 2000, 70ff.). Der erste Kreuzzug wird in Biondos Version der Rede Urban II. zu einer christlich-europäischen Unternehmung gegen Türken und Sarazenen. Zur Konstruktion der Türkengefahr s. auch Schulze 1978; Guthmüller/Kühlmann 2000; Höfert 2003; Fussel 2005; Kaufmann 2008; Döring 2013.

<sup>621</sup> Soltani 2015, 120. Auch ist z.B. in vielen Theaterstücken des 17. Jahrhunderts die absolute Macht des Sultans und deren willkürlicher Einsatz, sowie das von Grausamkeit und Barbarei geprägte, despotische Herrschaftssystem des Osmanischen Reiches zentrales Thema (Klinkenberg 2009, 68). Insbesondere Montesquieu (1689–1755) entwickelte auf Basis der in der Politik des Aristoteles beschriebenen Herrschaftsformen und Völkereigenschaften das Konzept des orientalischen Despotismus und übernahm dieses in seine Politik (vgl. Rubiés 2005). Der Topos des grausamen Orientalen spiegelt sich auch in der Figur des Osmin in Mozarts „Entführung aus dem Serail“ (Uraufführung 1782). Osmin besingt in der Arie „Solche hergelaufne Laffen“ im ersten Akt mit Begeisterung verschiedene Tötungsarten: „Erst geköpft, dann gehangen, dann gespießt auf heiße Stangen; dann verbrannt, dann gebunden, und getaucht; zuletzt geschunden.“

Mit der Ägyptenexpedition, die 1798 bis 1801 unter dem Kommando Napoleon Bonapartes stattfand und an der neben Soldaten auch zahlreiche Wissenschaftler und Künstler teilnahmen, gelangte eine einzigartige Menge an Informationen nach Frankreich. Die umfangreiche Text- und Bildsammlung, die 1809–1826 unter dem Titel *Description de l'Égypte*<sup>622</sup> erschien, und der im Zuge der Expedition 1799 entdeckte und 1822 von Champollion zum Teil entzifferte Stein von Rosetta boten nicht nur die Grundlage für die Entstehung der Ägyptologie und der wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Alten Ägypten, sondern lösten eine europaweite Ägyptenfaszination in Kunst, Literatur und Gesellschaft aus, die das im 19. und frühen 20. Jahrhundert vorherrschende, ambivalente Bild des Orients entscheidend prägen sollte<sup>623</sup>.

Das Prinzip der Polygamie und der kulturell bedingten Geschlechtertrennung, sowie die geheimnisvolle, da unzugängliche Sphäre des Harems, der schon seit der ersten Übersetzung der Geschichten aus Tausendundeiner Nacht 1704–1708<sup>624</sup> Ort exotischer europäischer Phantasien war, ließen den gesamten Orient in der Vorstellung von Schriftstellern und Malern zu einer „Traumwelt des Rausches und ekstatischer Visionen, des Sinnengenusses und unerhörter Ausschweifungen“<sup>625</sup> werden.

Maler und Schriftsteller griffen vermehrt das tradierte Bild eines dekadenten, exotischen und verkommen Ostens auf, vor dessen Hintergrund einerseits europäische Werte und Ideale aufgezeigt werden konnten, andererseits ermöglichten sie, den Voyeurismus der Betrachter zu befriedigen und deren exotische Vorstellungen zu bedienen: die in dieser Zeit entstandenen Gemälde widmen sich neben Darstellungen von Landschaften und Stätten des Alten Ägypten daher auch den Sujets Harem, türkisches Bad und Sklav(inn)enmarkt<sup>626</sup>. Die meist nur spärlich bekleidete, lasziv liegende oder im Zustand chronischer Langeweile befindliche Odaliske und der Anblick zahlreicher ebenfalls unbedeckter Frauen im Bad begegnen in diesen Bildern besonders häufig<sup>627</sup>.

Einige Reiseberichte des 19. Jahrhunderts zeichnen von Haremsfrauen das stereotype Bild der vorwiegend liegenden oder träge herumsitzenden Damen, die viel essen und naschen, Tabak rauchen und Kaffee trinken<sup>628</sup>. In dem 1802 von Denon veröffentlichten Reisebericht *Voyage dans la basse*

---

<sup>622</sup> Jomard 1809.

<sup>623</sup> Zur Geschichte der Rezeption ägyptischer Ikonographie in der Kunst Europas s. auch Morenz/Kaiser 1968; Syndram 1989a; Syndram 1990; Humbert 1994; Seipel 2000; Klinkenberg 2009; Grimm-Stadelmann/Grimm 2013; Fritze 2016.

<sup>624</sup> Soltani 2015, 182.

<sup>625</sup> Kohl 1989, 360.

<sup>626</sup> Stevens 1984, 15.

<sup>627</sup> Hörner 2001, 204. Zum Bild der Odaliske in der Malerei der s. auch Thornton 1989. Das Bild der prächtig gekleideten, sitzenden, rauchenden und Kaffee trinkenden Haremsdame begegnet bereits ab dem frühen 18. Jahrhundert, z.B. mit dem Stich C. Ferriols „Rauchende türkische Frau“ (1714; Abb. in Pape 1989, 308, Abb. 374).

<sup>628</sup> S. zusammenfassend Hörner 2001; Schiffer 1999, 288ff. Zur Geschichte der europäischen Vorstellung vom Harem s. Halupka 1997, 41; Syndram 1989b; Förschler 2010.

*et la haute Égypte*<sup>629</sup> schildert der Autor die Begegnung mit der Frau eines reichen Ägypters, in dessen Haus er eingeladen ist. Seine Angaben, die Frau sei melancholisch und schön, ihre Haut von blendender Helligkeit gewesen, spiegeln wiederum europäische Ideale, wobei sich vor allem in der beschriebenen Hautfarbe ein Schönheitsideal klassizistischer Auffassung spiegelt, das auf die auch in anderen Berichten beschriebene Hierarchie des Harems hinweist, die Sklaven und Sklavinnen heller Haut den höchsten Stellenwert einräumte<sup>630</sup>.

Der Orient, insbesondere aber der Harem galt darüber hinaus als Ort, der gleichgeschlechtliche Sexualpraktiken begünstigte, die als *le Vice des Grecs* bezeichnet oder mit Hinweisen auf Sokrates bzw. Sappho als solche umschrieben wurden<sup>631</sup>. Die Sodomie war Inbegriff der bereits erwähnten unerhörten Ausschweifungen und in der Vorstellung der Europäer in Ägypten weit verbreitet<sup>632</sup>. Äquivalent zu der Vorstellung orientalischer Grausamkeit und despotischer Staatsform wurde auch die Vorstellung des Orients als Ort der „l’amour contre nature [...], qui a déshonoré les Grecs et les Perses de l’antiquité“<sup>633</sup> von älteren, bereits etablierten Schemata zur Beschreibung übernommen und wurde z.B. auch im Mittelalter als Element des Feindbildes des Arabers verwendet. Bereits im frühen 14. Jahrhundert beschreibt der Dominikanermönch Guillaume Adam die verwerflichen Sitten der Sarazenen, die schamlos und öffentlich Beziehungen zu effeminierten Männern pflegen, die ihren Bart rasieren, ihre Gesichter bemalen und Frauenkleider anziehen; darüber hinaus beschreibt er das Schicksal junger versklavter Christen:

They are dressed in silk and covered in gold [...]. And they are fed sumptuous meals and delicate beverages to make them plumper, pinker and more voluptuous, and thus they appear more alluring and apt to satisfy the full lust of the Saracens. And when the libidinous, vile, and abominable men, the Saracens, corrupters of human nature, see the boys, they immediately burn with lust for them and, like mad dogs, race to buy [...] them<sup>634</sup>.

Ein weiterer Aspekt der europäischen Vorstellung vom Orient war die Macht des Mannes über den weiblichen Körper: diese manifestiert sich neben der Institution (und Darstellung) des Harems auch

<sup>629</sup> Denon 1802, I, 148–149, s. auch die Kupferstiche der beiden Haremsdamen auf den Tafeln 74 und 82 in Band II.

<sup>630</sup> Förschler 2010, 133. Mit Ingres Werk *Grande Odalisque* (1814, Louvre, Paris) fand das Motiv der hochrangigen, hellhäutigen Haremsdame schließlich auch Eingang in die Malerei (vgl. Förschler 2010, 128ff.).

<sup>631</sup> So z.B. Sonnini 1799, Bd. I, 277–278, 285 und Volney 1825, Bd. II, Kap. VII, §7.

<sup>632</sup> Sonnini berichtet, dass in Ägypten jeder, ob arm oder reich, mit Sodomie „infiziert“ sei (Sonnini 1799, Bd. 1, 277–278). Zur Vorstellung einer Ansteckung s. **S. 191**.

<sup>633</sup> Sonnini 1799, 277.

<sup>634</sup> Adae 1906, 524–525; Übersetzung übernommen aus: Farmer/Pasternack 2003, 224–225. Laut Uebel 2003, 246 zeigen sich gerade in den von Guillaume Adam beschriebenen Vorgängen dessen eigene erotische Fantasien; so auch Boone 2014, 29.

in den ab etwa Mitte des 19. Jahrhunderts aufkommenden Bildern des bereits erwähnten Sklavinnenmarktes<sup>635</sup>.

Diese Darstellungen zeigen, ebenso wie die Bilder des Harems oder des türkischen Bades, den spärlich bekleideten bis vollkommen unbekleideten weiblichen Körper, der nicht nur dem Betrachter, sondern hier auch den Blicken der im Bild anwesenden Männer ausgeliefert ist<sup>636</sup>. In der weiteren Entwicklung wurde die Vorstellung des unterlegenen weiblichen Körpers auf den Orient bzw. die Kolonie übertragen und dem Modell des Gegensatzes zwischen „starkem“ und „schwachem“ Geschlecht angepasst<sup>637</sup>. Dieser Aspekt zeigt sich in den Darstellungen, in denen männliche Körper in „weiblichen“ Bildschemata dargestellt werden<sup>638</sup>.

Basierend auf der Ulz zufolge im 18. Jahrhundert noch vorherrschenden, aus römischer Tradition abgeleiteten Auffassung, gemäß derer sexuelle Aktivität als „Einnahme einer männlich-dominanten Position im Gegensatz zur Passivität, die eine weiblich-untergeordnete Stellung bedeutet“<sup>639</sup> definiert ist, konnte der symbolische (und potentiell sexuell verfügbare) Körper der Kolonie also auch durchaus männlich sein. Als Ort der Freizügigkeit einerseits, als Sphäre der in der europäischen Vorstellung allgegenwärtigen Sodomie stellte der Orient jedoch auch eine nicht unerhebliche Gefahrenzone dar, da die Umkehrung des beschriebenen Verhältnisses „männlicher Kolonisor“ und „weibliche bzw. effeminisierte Kolonie“ eine Effeminisierung und, daraus resultierend, den Verlust der Vormachtstellung bedeutete und in der Furcht davor, „sodomisiert“ zu werden, resultierte.

Sexuelle Übergriffe auf gefangene französische Soldaten werden z.B. von Jaubert, Offizier Napoleons, in einem Brief beschrieben<sup>640</sup>. Besondere Gefahr stellte der schwarze Orientale dar, dessen übermäßiger Sexualtrieb und Potenz ein weiterer Topos war. In dem Bildwerk *La révolte du Caire* von Anne-Louis Girodet wurde der sichtbare Phallus des dunkelhäutigen Ägypters nachträglich übermalt. Möglicherweise wurde die Darstellung als implizit angedeutete Potenz und daher als bedrohlich wahrgenommen<sup>641</sup>.

---

<sup>635</sup> Klinkenberg 2009, 452.

<sup>636</sup> So z.B. in William Allans *Slave Market* (1838) oder Gerômes *Marché d'Esclaves* (1867).

<sup>637</sup> Kohl 1989, 360.

<sup>638</sup> In Jean Lecomte du Nouÿs *La porte du sérail: souvenir du Caire* (1876; Pierre Bergé Collection, Paris) sehen wir Männer im Darstellungstypus der liegenden Odaliske; in Armand-Philippe-Joseph Béras *Dominique-Vivant Denon en Égypte* (1804, Privatsammlung) befindet sich Denon in Interaktion mit einem jungen Mann, der durch einen Turban als Orientale ausgewiesen ist; in Jean-Léon Gérôme *Le charmeur de serpents* (1870) ist ein unbekleideter Junge Anschauungsobjekt des Betrachters und der im Bild dargestellten Männer.

<sup>639</sup> Ulz 2008, 114; Smalls 2016, 30.

<sup>640</sup> Jaubert 1799, 44.

<sup>641</sup> Ulz 2008, 156–157.

Die moralische Orientalisierung von Europäern, die sich länger im Osten aufhielten, wurde des Weiteren auch als ein Phänomen angesehen, bei dem Ansteckungsgefahr bestand<sup>642</sup>. Dieser Aspekt dürfte auch in *Bonaparte visitant les Pestifères de Jaffa* (Antoine-Jean Gros 1804, Louvre, Paris) angedeutet sein. Während des syrischen Feldzuges war die Pest war ausgebrochen und bedrohte neben dem Leben der französischen Soldaten auch ihre Moral, da die Furcht vor einer Ansteckung mit der Erkrankung groß war. Um Gerüchten, Napoleon habe die erkrankten Soldaten mit Opium töten lassen und die französischen Truppen hätten in Jaffa ein Blutbad angerichtet, entgegenzuwirken, lies Josephine Bonaparte Gros das genannte Gemälde anfertigen. Auf diesem ist Napoleons als *roi thaumaturge*<sup>643</sup> zu sehen, der unerschrocken einen Pestkranken berührt und so sowohl der körperlichen als auch der moralischen Gefahr entgegentritt, unter der neben der Pest auch die Orientalisierung der französischen Soldaten zu verstehen ist, zu deren Topoi neben Despotismus und Dekadenz implizit auch Sodomie gehörte<sup>644</sup>. So weisen die Darstellungen einiger Erkrankter und deren Gesichtszüge – vor allem des am rechten unteren Bildrand dargestellten französischen Soldaten – große Ähnlichkeit mit den Bildern der lasziv und träge liegenden Odaliskinnen der Harems- und Baddarstellungen auf.

Ende des 18. und Anfang des 19. Jahrhunderts beinhaltete das westliche Bild des Orients das einer exotischen, prächtigen und stark romantisierten Kultur, sowie die Vorstellung des grausamen, despotischen und in seiner Sexualität zügellosen Orientalen und der (hellhäutigen) Odaliske, die, lasziv liegend, sitzend oder im szenischen Rahmen eines Sklavenmarkt auch stehend – in den meisten Fällen jedoch vor allem spärlich bis gar nicht bekleidet und auf Eroberung wartend – dargestellt und beschrieben wurde. Der westliche Blick auf den Orient wurde spätestens von Edward Said stark kritisiert und unter dem Begriff „Orientalismus“ als „Stil, den Orient zu beherrschen, zu gestalten und zu unterdrücken“<sup>645</sup> zusammengefasst, der den Orient als das „Andere“ des Okzidents konstruiert und nicht nur als Gegenbild, sondern auch als „Gegenidee, Gegenpersönlichkeit und Gegenerfahrung“ definiert<sup>646</sup>.

---

<sup>642</sup> Ulz 2008, 114.

<sup>643</sup> Klinkenberg 2009, 272.

<sup>644</sup> Eingehend zu diesem Aspekt: Ulz 2008, 97–121.

<sup>645</sup> Said 2009, 11.

<sup>646</sup> Said 2009, 10.



## 10 Exkurs 5: Römische Motive unter Napoleon

Die Beziehung Napoleons zur Antike war von der bewussten Verwendung römischer Ikonographie geprägt. Die Antike stellte hierbei ein umfassendes Repertoire an Motiven und Schemata zur Verfügung, die je nach Bedarf übernommen, künstlerisch dem Zeitgeschmack angepasst oder durch aktuelle Gegenstände ergänzt bzw. ersetzt wurden. Eine Variation stellte das Anknüpfen an römische Themen dar, die, ohne den direkten ikonographischen Bezug zur Antike herzustellen, durch inhaltliche Annäherung geschaffen wurde: so war Denon, der von Napoleon zum Direktor des *Musée Napoléon*, des späteren Louvre, eingesetzte Kunstpolitiker und Kunst-Strategie Napoleons der Meinung, dass der Titel eines Gemäldes Gautherots von *Passage du pont du Lech à Augsbourg* in *L'Empereur haranguant son armée au pont du Lech* umbenannt werden solle, da die Antike (bzw. Caesar, Trajan und Marc Aurel) entsprechende Vorbilder hierfür liefere<sup>647</sup>.

Die übernommenen Motive begegnen in zahllosen Bildwerken, zu denen z.B. Medaillen, Gemälde und Bauwerke bzw. deren Dekoration gehörten. Beispielhaft sollen hier die 1805 bzw. 1809 entstandenen Medaillen angeführt werden, die nach der Schlacht von Austerlitz zum Anlass des Friedens von Preßburg bzw. anlässlich des Bruches des Friedens geprägt wurden<sup>648</sup>. Sie zeigen auf ihren Rückseiten den Janustempel mit geschlossenen bzw. beschädigten Toren (beide Male ist auf den Medaillen der Tempel mit der Inschrift *TEMPLUM JANI* und einer Janusbüste versehen). Auf der Vorderseite der Medaille von 1805 ist Napoleon mit Lorbeerkranz zu sehen, während er auf der Vorderseite der Medaille von 1809 mit einer antiken Feldherrnuniform, lorbeerbekrönt und mit weit ausgestreckten Armen zwischen zwei Tropaia stehend dargestellt ist<sup>649</sup>. Diese bestehen aus einer Mischung aus antik anmutender Ausstattung (Helme, Schwerter, Rüstungen) und zeitgenössischen Elementen (Trommeln und Fahnen, die wiederum den Adler als Emblem zeigen, der als Zeichen der römischen Armee von Napoleon zum Wappentier des Empire gemacht wurde)<sup>650</sup>. Auf Bildwerken ist z.B. Napoleon als Triumphator in der Quadriga<sup>651</sup> oder als siegreichen Feldherrn mit antikisierender Uniform,

---

<sup>647</sup> Lelièvre 1942, 62–63.

<sup>648</sup> Zeitz/Zeitz 2003, Nr. 63 und 98.

<sup>649</sup> Auch das Bildnis Napoleons wurde im Lauf der Zeit an das eines „augustusgleichen Gottkaiser(s)“ (Zeitz/Zeitz 2003, 30) angepasst: das Portrait des jugendlichen Generals mit zerzaustem Haar wandelt sich zur Darstellung des männlich-souveränen Helden, und schließlich zur alterslosen Abbildung Napoleons mit Lorbeerkranz und nacktem Hals.

<sup>650</sup> Die Übernahme des Adlers bzw. die Vergabe wird z.B. *Serment de l'armée fait à l'Empereur après la distribution des aigles au champ de Mars, 5 décembre 1804* oder kurz *La Distribution des aigles* (Jaques Louis David, 1810) ist nicht nur durch die Nennung des Marsfeldes der Bezug zum antiken Rom hergestellt, sondern auch in der Darstellung zahlreicher Legionsadler. Weitere Beispiele für die Übernahme römischer Motive auf Medaillen sind Darstellungen der Victoria (mit Lorbeerkranz nahend oder Siege aufschreibend Zeitz/Zeitz 2003, Nr. 1 bzw. 85), die Darstellung Napoleons als siegreicher Reiter, der mit seinem Pferd über am Boden liegende Feinde hinwegsetzt bzw. diese im Begriff ist niederzureiten (s. Zeitz/Zeitz 2003, Nr. 75).

<sup>651</sup> *Le triomphe de Bonaparte ou la Paix* (Skizze) von Pierre Paul Prud'hon, 1801.

flatterndem *paludamentum*, lorbeerbekränzender Siegesgöttin und in der Pose des Reiters, der über am Boden liegende Feinde hinwegsetzt, zu sehen<sup>652</sup>. Auch das Stadtbild von Paris wurde unter Napoleon, der hiermit an Augustus bzw. an dessen Rolle als Erneuerer der kaiserlichen Hauptstadt anknüpfte, durch die Errichtung zahlreicher Bauwerke ergänzt, die aus Paris ein neues Rom machen sollten<sup>653</sup>. Zu diesen gehört die Fertigstellung des bereits 1764 begonnenen Baus der *Église de la Madeleine*, deren Stil dem eines römischen Podiumtempels angeglichen ist bzw. als deren Modell die *Maison Carrée* in Nîmes diente<sup>654</sup>, der *Arc du Carroussel* (errichtet zwischen 1807 und 1809)<sup>655</sup>, der *Arc de Triomphe de l'Étoile* (errichtet zwischen 1806 und 1836)<sup>656</sup> sowie die *Colonne de la Grande Armée*<sup>657</sup>. Die auch *Colonne Vendôme* oder bis zur Vermählung Napoleons mit der Habsburgerin Marie-Louise im Jahr 1810 *Colonne d'Austerlitz* genannte Säule wurde zwischen 1806 und 1810 nach dem Vorbild der Trajanssäule errichtet. Sie zeigt in 76 Reliefszenen Ereignisse der Kampagne Napoleons gegen russische und österreichische Truppen in den Jahren von 1805 bis 1807, die Platten der Reliefs wurden aus der Bronze von 133 erbeuteten Kanonen gegossen. Die *Colonne Germanique* (so Denon über die Säule<sup>658</sup>) ist somit *per se* eine Trophäe. Die Einweihung, die an Napoleons Geburtstag, dem 15. August 1810, stattfand, wurde von der Aufführung des Theaterstücks „Triumph Trajans“ begleitet<sup>659</sup>. Bei solchen Übernahmen von Motiven und Schemata ging es jedoch nicht um eine Annäherung an das ideologische Ideal der Antike, sondern um eine Instrumentalisierung der Inhalte und Erklärungsmuster, die aktualisiert und zur Bedeutungssteigerung des zeitgenössischen Geschehens in den Dienst der politischen Propaganda gestellt wurden<sup>660</sup>.

---

<sup>652</sup> *Bataille de Marengo (Allégorie)* von Antoine-François Callet, 1800.

<sup>653</sup> Rowell 2014. Das Ansinnen, aus Paris eine würdige, imperiale Hauptstadt zu machen und Rom anzugleichen, war bereits unter Ludwig XIV gehegt worden (Rowell 2014, 89–123).

<sup>654</sup> Rowell 2014, 15.

<sup>655</sup> Rowell 2014, 47–54.

<sup>656</sup> Rowell 2014, 38–47.

<sup>657</sup> Rowell 2014, 57–64.

<sup>658</sup> Traeger 1977, 407.

<sup>659</sup> Zur wechselhaften Geschichte der *Colonne Vendôme* s. Murat 1970.

<sup>660</sup> Vgl. Telesko 1998, 149–150. Neben dem antiken Rom und insbesondere Trajan war auch Karl der Große ein stark ausgeprägter, historischer Bezugspunkt napoleonischer Politik und Geschichtsauffassung. So ist auf dem Gemälde *Bonaparte franchissant les Alpes au Grand-Saint-Bernard* von Jacques-Louis David neben den Namen Bonapartes und Hannibals auch dessen Name (CAROLUS MAGNUS IMP.) verzeichnet (David schuf zwischen 1800 und 1802 insgesamt 5 Versionen des Gemäldes. Zwei von ihnen sind in Schloss von Versailles zu finden). Zu den Referenzen an Karl den Großen in Davids *Le Sacre de Napoléon* (1807, Louvre, Paris) s. Porterfield/Siegfried 2006, 115–172. Möglicherweise wurde vorübergehend auch Wilhelm der Eroberer als historisch-politisches Vorbild ins Auge gefasst: Napoleon ließ den Teppich von Bayeux 1803 nach Paris bringen und im Louvre ausstellen. Dies geschah vielleicht auch, um die Öffentlichkeit für eine Invasion Englands (oder den möglichen Erfolg einer solchen Kampagne) vorzubereiten oder um diesen als Vorlage für die *Colonne der la Grande Armée* zu verwenden. Der Teppich wurde 1805 zurückgeschickt. Zur Odyssee des Teppichs eingehend Hicks 2006.

## 11 La Bataille d'Aboukir, 25 Juillet 1799<sup>661</sup>

### 11.1 Das Gemälde

*La Bataille d'Aboukir* (Abb. 18) ist ein 5,78 × 9,68 m großes Gemälde, das von Joachim Murat 1805 bei Antoine-Jean Gros in Auftrag gegeben und 1806 von diesem fertiggestellt wurde<sup>662</sup>. Murat war nicht nur einer der bedeutendsten Generäle unter Napoleon, sondern auch dessen Schwager und von 1808 bis 1815 König von Neapel. Das Gemälde zeigt den Sieg des französischen Heeres in einer Schlacht gegen osmanische Truppen, die im Rahmen des napoleonischen Ägyptenfeldzuges in der Nähe des Ortes Aboukir geschlagen wurde<sup>663</sup>.

Der General, dessen Figur etwa in der Mitte des Bildes dargestellt ist, sitzt auf einem Schimmel und wendet sich nach rechts. Vor Murat – in der rechten Bildhälfte – ist die Flucht seines Opponenten (des namentlich in den Erläuterungen Gros' genannten Mustapha Pascha<sup>664</sup>) und seiner Begleiter dargestellt, deren Körper sich in unterschiedlichen Haltungen des Liegens und Stürzens und in ineinander verschränkten Positionen befinden. Durch seine Größe und die leuchtenden Rottöne seiner Kleidung hervorgehoben ist unter ihnen Mustapha Pascha, der, von seinem Pferd stürzend, versucht, seine Untergebenen an der Flucht zu hindern: seine Linke hat den Turban eines der Flüchtenden so fest umfasst, dass sich dieser bereits löst. Gestützt, doch gleichzeitig in seinem Vorhaben behindert wird er von einem vor ihm knieenden Untergebenen, der bis auf seine Kopfbedeckung und ein Tuch unbekleidet ist. Das Pferd des Paschas ist zu Boden gegangen; sein rechtes Vorderbein ist zwischen den Beinen eines am Boden befindlichen, ebenfalls bis auf seine Kopfbedeckung unbekleideten Mannes verschränkt. Ein im Bildvordergrund liegender Türke ist mit beiden Armen hoffnungslos in die Zügel seines Pferdes verheddert, das in den Fluten des Meeres zu ertrinken droht. Der Sohn des Paschas hält derweil den rechten Arm seines Vaters umfasst und hält Murat mit seiner Linken einen Säbel als Zeichen der Unterwerfung entgegen. Hinter Murat – im linken Drittel des Bildes – ist eine dichte Gemenge heranrückender Soldaten zu sehen, von deren meist nur Köpfe und Oberkörper sichtbar sind. Im Vordergrund vollständig zu sehen sind Colonel Beaumont, der den abgebrochenen Säbel eines gefallenen Offiziers von einem türkischen Soldaten zurückerobert; der Kopf des gefallenen französischen Kameraden befindet sich im Beutel des Türken. Im Hintergrund Beaumonts scheint eine Gruppe von mindestens vier französischen Soldaten mit Säbeln auf mehrere zu Boden gegangene

---

<sup>661</sup> Antoine-Jean Gros, Versailles, Salle du Sacre, Musée National du Château.

<sup>662</sup> Gros war nie selbst in Nordafrika oder im Nahen Osten gewesen; für die Darstellung der Schlacht griff er auf Berichte von Augenzeugen zurück (Stevens 1984, 17). Zu Illustrationen und Gemälden Raphaels, die Gros beeinflussten, s. Lichtenstein 1978, 126–138.

<sup>663</sup> Wichtigste (französische) zeitgenössische Quelle zu den historischen Ereignissen, die zu der Schlacht geführt haben, sowie zum Ablauf der Schlacht ist die Darstellung von General Berthier (Berthier 1800).

<sup>664</sup> Chaussard 1806.

bzw. gehende Feinde einzustechen<sup>665</sup>. Direkt links der Figur Murats ist zu sehen, wie ein französischer Soldat einen Türken erschießt, der – das Messer zwischen den Zähnen – die Schabracke des Pferdes Murats ergriffen hat. Folgt man dem ausgestreckten Arm des französischen Schützen nach oben, erscheint in der weitergeführten Bilddiagonalen die Figur des tödlich inmitten der Stirn von einem Projektil getroffenen Colonel Duviviers.

Über den Kämpfenden ist die Festung von Aboukir zu sehen, deren Mauern und Türme von unzähligen, nur als weiße Kreise erkennbaren Turbanen der Türken gesäumt sind. Zwischen Festung und Landzunge ist das Meer gefüllt von weiteren weißen Kreisen und Punkten, die die Turbane ertrinkender Türken darstellen. Im Bug eines Bootes stehend und verschwindend klein gehalten ist der englische General William Sidney Smith zu sehen. Er ist neben der zerbrochenen Kanone am linken Bildunterrand der einzige Hinweis auf die Anwesenheit der Engländer. Vom Pulverdampf der Schlacht beinahe verdeckt ist die Figur eines Türken, der seine beiden Hände weit nach links ausgestreckt hat, dessen Boot sich wohl jedoch nach rechts vom Schlachtfeld entfernt<sup>666</sup>.

## 11.2 Die Besetzung des Bildraumes und Merkmale der Ausrichtung

Die Figuren des Gemäldes sind in dessen unteren drei Vierteln (französischer Bereich) bzw. in dessen unterer Hälfte (türkischer Bereich) dargestellt. In der linken Bildhälfte sind vor allem Angehörige der französischen Armee zu sehen, während in der rechten Hälfte ausschließlich Angehörige der türkischen Armee abgebildet sind. Die vorwiegende Ausrichtung beider Parteien von links nach rechts bewirkt eine starke, nach rechts gerichtete Bewegung, die die Dynamik des französischen Angriffes und die daraus resultierende Flucht der Türken verdeutlicht. Das Gemälde zeigt somit Beginn (Angriff) und eine kurze Phase der Durchführung (Überwältigen der Gegner) auf der linken Seite, sowie das Endergebnis der Schlacht, den Sieg (Flucht der Türken) auf der rechten Seite<sup>667</sup>.

Charakteristisch für die Darstellung französischer Soldaten ist deren von links oben erfolgende Angriffsbewegung auf jeweils rechts unter ihnen befindliche Angehörigen der türkischen Armee, die dementsprechend durchgehend nach oben reagieren. Eine Umkehrung – die Darstellung eines nach unten in Richtung eines französischen Soldaten agierenden Türken – ist nicht zu beobachten. Durch die Figur Murats bzw. die fallende türkische Standarte wird eine von links oben nach rechts unten

---

<sup>665</sup> Von diesen sind nur (zwei rechte und zwei linke) Hände zu sehen.

<sup>666</sup> Was genau hier geschieht, ist nicht zu sehen; sicher ist nur, dass sich die Figur aus dem sprichwörtlichen Staub macht.

<sup>667</sup> Ein weiteres, der Gliederung des Gemäldes zugrundeliegendes Schema ist das des „Goldenen Schnittes“, der die Bildfläche in einen „maior“- und einen „minor“- Abschnitt unterteilt. Die Trennlinie verläuft auf der Höhe der Schulter des Sohnes. Diese Figur ist auch durch ihre Bewegungen nach rechts und links Bindeglied zwischen beiden Abschnitten.

verlaufende Bewegung betont<sup>668</sup>. Diese korrespondiert mit den ebenfalls diagonal verlaufenden Linien von Körpern und Handlungen französischer Soldaten<sup>669</sup> und der Abnahme der Höhe der Figuren im Gesamtbild, so dass die Dynamik des nach rechts verlaufenden Angriffes mit der Wucht einer von oben erfolgenden Aktion verbunden und sich die Binnendarstellungen französischer Überlegenheit bzw. türkischer Unterlegenheit und die kompositorische Grundstruktur des Bildes entsprechen.

Der linke Bereich des Bildes zeigt eine hohe Anzahl von Figuren (vor allem französische, aber auch türkische Soldaten), während die rechte Bildhälfte mit vergleichsweise weniger Figuren, bei denen es sich ausnahmslos um Angehörige der türkischen Armee handelt, gefüllt ist. Insgesamt sind im erkennbaren Vordergrund mehr Türken dargestellt als Franzosen<sup>670</sup>.

### 11.3 Mimik, Haltung und Gestik

Anhand der Mimik der Figuren ist eine rasche Zuordnung der Personen möglich. Die Gesichtszüge der Franzosen sind von Ruhe oder Konzentration geprägt. Ihre Augen sind teilweise geöffnet, jedoch nicht aufgerissen, teilweise scheinen sie sie auch beinahe geschlossen zu haben. Auch ihre Münder sind geschlossen, die einzige Ausnahme ist das Antlitz eines Franzosen, der mit weit geöffneten Augen und Mund auf den Tod Duviviers neben sich zu reagieren scheint.

Die Mimik der türkischen Soldaten weist ein deutlich breiteres Spektrum auf: sie zeigt bei den noch Lebenden große, weit aufgerissene Augen, in denen das Weiß deutlich hervortritt. Die Münder sind ebenfalls geöffnet, so dass teilweise sogar die Zähne sichtbar werden. Die Augenbrauen sind entweder scharf zusammen- oder nach oben gezogen, wobei der Pascha selbst das ausdrucksstärkste Gesicht aufweist. Seine buschigen Augenbrauen bilden über der Nasenwurzel tiefe Falten, darunter sind Augen und Mund weit aufgerissen, die Nasenflügel gebläht, Sehnen und Adern des Halsbereiches treten deutlich hervor.

---

<sup>668</sup> Diese wird bereits durch Form und Farbabstufung der Wolken bzw. des Rauches (?) am linken Bildoberrand etabliert, verläuft über die Gerade der Standarte herab, wird von dem linken Oberarm des auf die Knie gesunkenen nackten Sklaven fortgesetzt und endet in der Darstellung des rechten Oberarmes des türkischen Soldaten am rechten Bildunterrand. Die großflächige Verwendung der Farbe Weiß, die bei dem Pferd Murats, dem herabgefallenen Mantel des Pferdehalters, den Ärmeln eines Gefallenen und in der Hose des Niedergesunkenen am rechten Bildrand zu finden ist, betont die darüber verlaufende Diagonale. Einen farbigen Kontrapunkt hierzu stellt die Verwendung eines hellen Rottens dar, mit dem die Standarte, die Gewänder des Paschas und der fliehenden Türken, sowie einer weiteren, gefallenen Standarte) dargestellt sind. Die Diagonale führt hierbei aus dem Bildhintergrund (einem Bereich hinter Murat) – in den Bildvordergrund (dem Bereich der zweiten Standarte) und verleiht dem Bild damit perspektivische Tiefe.

<sup>669</sup> z.B. durch die Bewegung des Soldaten, der einen nach der Schabrake greifenden Türken erschießt oder durch die im Vordergrund befindliche Darstellung Beaumonts und seines weit nach vorn ausgreifenden Pferdes.

<sup>670</sup> Die Darstellungen im Hintergrund sind zu verschwommen, als dass man daraus ableiten könnte, welche der Parteien sich in der Darstellung in der Überzahl befindet. Weiße Turbane sind nicht nur im rechten Bildhintergrund bzw. im Meer erkennbar, sondern auch im linken Bildhintergrund, wo zudem eine türkische Flagge auf deren Anwesenheit verweist.

Die Mimik der Gefallenen hingegen ist entspannt: so wirkt der Tote, auf dessen Leichnam der Pascha seinen linken Fuß setzt, wie schlafend. Als einziger der lebenden Türken ist der Sohn des Paschas in dieser Weise dargestellt. Die Lider über den großen Augen leicht geschlossen und mit etwas geöffneten Lippen wirkt sein Gesicht entspannt und in Kombination mit der Kopf- und Armbewegung hingebungsvoll. Interessanterweise ist die Mimik aller Pferde – sowohl die der französischen als auch die der türkischen Soldaten – durch aufgerissene Augen, geöffnete und schäumende Mäuler, geblähte Nüstern und teilweise angelegte Ohren als äußerst bewegt dargestellt. Sie weist in ihrer Expressivität große Ähnlichkeit mit der Mimik der lebenden türkischen Soldaten auf, die so dem tierhaften Bereich angenähert werden.

Hinsichtlich der Darstellung der Körperhaltungen beider Parteien sind ebenfalls Unterschiede zu beobachten. So weisen die französischen Soldaten eine sparsame, knappe Bewegungsmotorik auf: jede ihrer Bewegungen hat ein präzises Ziel, auf das auch ihre Körper und Blicke ausgerichtet sind<sup>671</sup>. Darüber hinaus ist jede ihrer Handlungen erfolgreich, denn das Ergebnis der ausgeführten Bewegung ist bereits sichtbar oder zumindest angedeutet. Allein die fast vollständig sichtbare Figur Beaumonts weist eine heterogenere Bewegungsmechanik auf: er hat den Oberkörper weit zurückgelehnt und seitlich in seiner Körperachse nach rechts verdreht, um sich seinem Opponenten zuzuwenden. Jede seiner Extremitäten weist in eine andere Richtung. Sich mit den Beinen im Sattel haltend holt er mit seinem (hinter dem Rücken nicht sichtbaren) Säbel aus und greift mit der anderen Hand gleichzeitig den Säbel aus der Hand seines vermutlich bereits von ihm niedergestreckten und zu Boden gehenden Feindes. Doch führt keine seiner Bewegungen ins Leere, jede von ihnen hat ein Ziel, sein Ansinnen ist – sogar mitten im Sprung seines Pferdes – erfolgreich und erweckt den Eindruck einer akrobatisch ausgeführten Multi-Tasking-Aktion.

Die Körper der Türken sind in Bewegungsschemata dargestellt, die deren unterschiedliche, jedoch miteinander unvereinbare Ziele zum Ausdruck bringen. Zu sehen sind Figuren, deren Körperachsen, Extremitäten und Blicke in jeweils unterschiedliche Richtungen weisen, so dass zwischen ihnen keine Kongruenzen feststellbar sind (wie z.B. eine einheitliche Blickrichtung, Bewegung des Körpers o.ä.). Die zentrale Figur des am Boden befindlichen, unbedeckten Mannes fällt hierbei besonders ins Auge. Seine Körperachse ist vollkommen verdreht: der Oberkörper ist weit nach hinten verlagert, ein Arm nach oben angewinkelt, der andere nach unten ausgestreckt, die Beine leicht gespreizt und angewinkelt, wobei sich das Pferd des Paschas mit einem Vorderlauf zwischen seinen

---

<sup>671</sup> Von einem Großteil der Franzosen ist, wie bereits erwähnt, ein Teil des Oberkörpers oder sogar nur deren Kopf sichtbar.

Beinen verhakt hat. Er ist in einem Zustand zwischen Fallen und Aufspringen, versucht das Pferd seines Herrn unter Kontrolle zu halten und gleichzeitig das Geschehen links von ihm zu beobachten.

Hinsichtlich der Gestik ist zu beobachten, dass diese bei den französischen Soldaten deutlich anders dargestellt ist als die der türkischen Soldaten. So hält jeder der französischen Soldaten, dessen Hand oder Hände sichtbar ist, eine Waffe, die er erfolgreich einsetzt oder führt eine erfolgreiche Aktion mit seiner Hand aus. Weit auseinandergespreizte, nach oben gerichtete Finger, ins Leere greifende Hände und erhobene Arme sind hingegen bei vielen der Türken zu sehen. Zwar haben z.B. die Hände des Schabrackenreißers, des nackten Pferdeführers und des Paschas etwas mit geschlossener Faust fest umschlossen, doch zeigen die Darstellung bereits das Resultat ihrer Handlungen und ihr Scheitern. Individuelle Körperachse, Arme und Hände der Figuren zerstreuen sich in unterschiedliche Richtungen, ihre Energie verschwindet ungenutzt im Raum. Zudem rückt die Darstellung eines hinter Murat befindlichen Türken, der seine Hand wie zur Klaue geformt hat und seinen Angreifer kratzt, diesen, äquivalent zur Parallelisierung türkischer Mimik mit dem Ausdrucksspektrum der Mimik der Pferde, in den tierhaften Bereich.

Während also Mimik, Haltung und Gestik der französischen Soldaten Ruhe, Souveränität und Effizienz ausdrücken, werden die türkischen Soldaten als der Situation ausgesetzte, auf diese mit Angst, Schrecken oder Zorn reagierende Männer dargestellt.

### 11.4 Bewegungsmuster und Sichtbarkeit

Die Darstellungsweise der Bewegungen beider Parteien zeigt diverse Charakteristika, welche diese selbst ohne weitere Merkmale z.B. der Ausstattung, die zur Unterscheidung von Franzosen und Türken herangezogen werden könnten, voneinander abgrenzen. Sieht man von der Figur Murats ab, erscheinen die Franzosen in ihrer Gesamtheit – so individuell ihre Aktionen auch ausfallen – wie *en bloc*. Die Soldaten bilden einerseits eine geschlossene Frontlinie, andererseits einen gedrängten Heereskörper, innerhalb dessen die Figuren meist nur teilweise zu sehen sind. Hieraus ergibt sich nicht nur das Bild eines koordiniert erfolgenden Angriffes, sondern durch die verringerte Sichtbarkeit der einzelnen Figuren auch der Eindruck eines dichten, aktionsgeladenen Handlungsgefüges innerhalb der Armee. Es passiert so viel gleichzeitig, dass es schlichtweg nicht möglich ist, alles sichtbar darzustellen, der durchgehend erzielte Erfolg jedoch anhand einiger exemplarischer Figuren veranschaulicht wird.

Innerhalb des als Heereskörper ausgeführten Angriffes ist das gemeinsame Ausführen einer Aktion bzw. das Leisten gegenseitiger Unterstützung dargestellt: eine kreisförmig angeordnete Gruppe von mindestens vier Soldaten geht in mit gezückten Rapiere gegen bereits zu Boden gegangene Feinde vor (von diesen sind nur noch Hände zu sehen), und das Erschießen des „Fellreißers“ bannt

die Gefahr, die von diesem und seinem zwischen den Zähnen gehaltenen langen Dolch ausgehen könnte. Zudem können alle hinter Murat ausgeführten Kämpfe, nicht nur die Erschießung des Fellreißers, als eine große, von seinem gesamten Heer ausgeführte Hilfeleistung verstanden werden: es hält dem Anführer wortwörtlich den Rücken frei.

Von einem türkischen Heereskörper in der rechten Bildhälfte kann jedoch keine Rede sein. Die Figuren der Feinde sind vergleichsweise großzügig im zur Verfügung stehenden Raum verteilt, so dass viele von ihnen gut sichtbar sind. Die Sichtbarkeit ermöglicht es dem Betrachter einerseits, die zahlreichen, mit ihnen verknüpften, negativ konnotierten Aspekte, Eigenschaften und Handlungen wahrzunehmen. Die lose Verteilung im Raum hebt jedoch auch das Ausmaß ihrer Auflösung hervor und führt ihre Verzweiflung und ihre dramatischen Einzelschicksale deutlich vor Augen. Dass eine Schlachtordnung vermutlich zu keinem vorhergehenden Zeitpunkt vorhanden war, wird dadurch verdeutlicht, dass auch die noch am Kampf beteiligten türkischen Soldaten im linken Bereich des Bildes nicht als einheitlicher, gemeinsam agierender Heereskörper dargestellt sind. Jede ihrer Aktionen erfolgt individuell, wobei die meisten der Soldaten erst gar nicht beim aktiven Kampf gezeigt werden: nur zwei von ihnen führen eine Handlung aus, die den Franzosen potentiell gefährlich werden könnte (der Fellreißer und der mit der Hand Kratzende), doch diese beiden werden in ebendiesem Moment ausgeschaltet und die Bedrohung dadurch im Keim erstickt<sup>672</sup>. Alle anderen Türken werden in Stadien des Fallens oder Sterbens dargestellt. Während im linken Bildbereich das Agieren als Gemeinschaft zu sehen ist, wird dieses im rechten Teil des Bildes sogar aktiv ins Gegenteil verkehrt, denn dort behindern, bedrohen und/oder schaden sich einige der Türken gegenseitig: der Rechte der drei am Bildrand Flüchtenden wehrt die hilfeschuchende Hand des im Vordergrund Fallenden ab<sup>673</sup>. Die Dreiergruppe überrennt darüber hinaus einen am Boden liegenden, noch lebenden Kameraden, die Spitze seines Säbels ist währenddessen bedrohlich nach oben, in Richtung der Fliehenden gerichtet. Auch der Pascha geht buchstäblich über Leichen, um sein Ziel zu erreichen<sup>674</sup>, während er den Turban eines

---

<sup>672</sup> Zwar ersticht der Franzose, dessen Stirn zerkratzt wird, den Nebenmann des „Kratzers“, doch zeigt der Winkel des Kopfes dieser Figur dessen Fallen bereits an. Er wird vermutlich niedgeritten und wird sterben, parallel zu seinem Kameraden.

<sup>673</sup> Er wird den Fallenden in der Folge zurücklassen oder hat ihn kurz zuvor mit seinem Dolch verletzt, um von diesem bei der Flucht nicht gehindert zu werden. Beide Möglichkeiten sind denkbar.

<sup>674</sup> Der Sohn des Paschas hält seinen Vater am Oberarm zurück, während dessen Sklave ihn in seiner Bewegung nach vorn aufhält; der Pascha selbst behindert einen der Fliehenden der Dreiergruppe; die Beine des Pferdeführers und des Pferdes des Paschas sind so ineinander verschränkt, dass keiner von ihnen wird aufstehen können (zu dem Motiv der verschränkten Beine s. auch u. S. 209); die Läufe der beiden türkischen Gewehre sind auf einen Kameraden bzw. eine Standarte des Heeres ausgerichtet. Für den Fall eines versehentlich ausgelösten Schusses würde der Hals oder die Schläfe des Knienden bzw. der „Hals“ der Standarte getroffen werden; der Sterbende/Gefallene am vorderen, unteren Bildrand hindert sein Pferd daran, zu entkommen, während das Pferd diesen wiederum in die Fluten ziehen wird.

Fliehenden und hierdurch sinnbildhaft auch die letzten Marker jedweder ehemals vorhandener Ordnung (in diesem Fall die geordnete Kleidung eines Untergebenen) löst.

Während also das französische Heer erfolgreich und als Gemeinschaft agiert, und darüber hinaus deren gegenseitige Unterstützung beispielhaft zu sehen ist, bilden die Türken im Gegensatz nicht nur als *Corps* keine Einheit, sondern sind auch innerhalb ihres eigenen Körpers und ihrer eigenen Handlungen und Absichten zwiegespalten und als erfolglose und untereinander rücksichtslos agierende Einzelkämpfer charakterisiert. Das Auflösen des Turbans durch den Pascha dürfte wiederum als Hinweis dafür zu verstehen sein, dass der Zustand der Auflösung und der Niederlage (auch der herabsinkende Soldat im rechten Bildvordergrund trägt einen gelösten Turban) von den Türken mitverursacht wurde.

### 11.5 Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild

Auch Ausrüstung, Ausstattung und Erscheinungsbild zeigen signifikante Unterschiede zwischen den Parteien. Die französischen Soldaten tragen Uniformen, deren Verzierungen und Rangabzeichen auf bestehende Befehlsstrukturen innerhalb des Heeres und dessen Gliederung in Einheiten hinweisen dürften. Helme sind in einigen Fällen vorhanden und dürften ebenfalls als Anzeichen verschiedener Truppeneinheiten zu verstehen sein, aber auch auf den Ausrüstungsstandard der französischen Armee hindeuten. Die Hosen und Jacken bedecken zwar den gesamten Körper, so dass mit Ausnahme der Gesichter keine Haut zu sehen ist, doch sitzen die Kleidungsstücke geordnet und so eng am Körper, dass sich die darunterliegenden Körperformen deutlich abbilden. Darüber hinaus trägt mit Ausnahme des Pistolenschützen jeder der Franzosen Handschuhe. Verzierungen – und dies gilt sowohl für die Uniformen als auch für das Zaumzeug der Pferde – bestehen vorwiegend aus linearen, klaren Formen. Die Kleidung ist darüber hinaus bei keinem der Franzosen in Unordnung geraten<sup>675</sup>. Auch weisen die Uniformen eine auf dunkle, gedeckte Töne reduzierte Farbpalette von Blau und Grün auf, die sich vom Braun ihrer Pferde kaum abhebt; Rot wird sparsam und nur kleinflächig verwendet.

Die Kleidung der Türken ist hingegen sowohl farblich als auch in Hinsicht auf Form, Schnitt und Verzierungen opulent und auch inter-individuell höchst unterschiedlich gehalten. Sie besteht aus vielen, in ihrer Anzahl meist nicht nachvollziehbaren Lagen weit fallender, sich bauschender Stoffe, unter dem der Körper nicht erkennbar ist, während gleichzeitig bei vielen von ihnen große Partien unbedeckter Haut sichtbar werden. Bei vielen der Türken ist zudem ein Teil der Kleidung (im Fall der beiden entblößten Männer die gesamte Kleidung) verrutscht. Jeder der Türken trägt zudem eine individuelle Kombination mehrerer Farben. Unterschiedliche Nuancen eines hellen, leuchtenden Rot

---

<sup>675</sup> Eine Ausnahme stellt der leicht sich ablösende Helm des im Moment des Schusses nach hinten fallenden Duvivier dar.

wurden hierbei häufig und großflächig verwendet: so weist beinahe jeder der Türken mindestens ein rot oder rötlich gefärbtes Kleidungsstück auf, und auch die fallende bzw. zerbrochene Standarte ist in Rot gehalten.

Anhand der Kleidung wird das Heer der Franzosen als hierarchisch strukturiert und auf die Erfordernisse einer Schlacht vorbereitet charakterisiert, wobei die Ordnung der Kleidung auch auf die Ordnung und Disziplin des Heeres verweist. In Gegenüberstellung mit der Kleidung der Franzosen verdeutlicht die Ausführung der Kleidung aber auch der Waffen der Türken die hohe Kunstfertigkeit, zu der diese fähig sind, die sich jedoch in Opulenz erschöpft, anstatt sich auf die Gegebenheiten und situativen Herausforderungen einer Schlacht zu konzentrieren. Die Unordnung der Kleidung verweist darüber hinaus – insbesondere in Zusammenschau mit der Unordnung bzw. Auflösung des Heereskörpers – auf eine zugrundeliegende Unfähigkeit zu Ordnung und Planung. Sie spiegelt hierin die westliche Vorstellung orientalischer Dekadenz, Opulenz, aber auch Unordentlichkeit und Rückständigkeit<sup>676</sup>, die der militärischen Disziplin und Effizienz der Franzosen gegenübergestellt wird; man mag hier an das (später verfasste, aber dennoch das europäische Bild des Orientalen wiedergebende) Urteil Monsignor Mislins denken, der schrieb: „Im Allgemeinen ist die Kleidung des Orientalen weit, hinderlich, von lebhaften Farben und, wenn sie sauber ist, majestätisch“<sup>677</sup>. Die Verwendung kühler, zurückhaltender Farben bei den Uniformen der Franzosen und die häufige und großflächige Verwendung der warmen, vergleichsweise grellen Rottöne bei den Angehörigen der türkischen Armee dürfte auf die Gegenüberstellung von Disziplin und Emotionalität hinweisen, die sich unter anderem auch in der unterschiedlichen Charakteristik in der Mimik, Haltung, Gestik, aber auch in den Handlungen der Franzosen und Türken zeigt.

Hinsichtlich der Bewaffnung ist zu beobachten, dass nur einer der Franzosen mit einer Schusswaffe ausgestattet ist, die er auch „im Moment“ der Darstellung verwendet. Die Türken hingegen verfügen über mindestens zwei Gewehre, die jedoch nicht zum Einsatz kommen. Rapiere sind nur bei den Franzosen zu beobachten, Dolche ausschließlich aufseiten der Türken, wobei insbesondere der des Fellreißers in Auge fällt, den dieser mit dem Zähnen hält. Murat ist zudem der Einzige der Franzosen, der einen Säbel führt. Während die Franzosen über eine hohe Anzahl von Pferden verfügen und sich durchgehend noch im Sattel befinden, verfügen die Türken nur über drei Tiere; von diesen fallen sie herab oder sind bereits herabgefallen.

---

<sup>676</sup> Zu diesen beiden Klischees s. Said 2009, 235.

<sup>677</sup> Mislins 1860, Bd. 1, 303.

## 11.6 Tote und Verletzte

In der Darstellung der Schlacht erleiden beide Seiten Verluste. Sowohl Angehörige der französischen, aber auch der türkischen Armee werden mit kleinflächigen, blutenden Wunden oder als Gefallene dargestellt. Unterschiede zwischen den Parteien bestehen jedoch in Hinsicht auf die Anzahl der Gefallenen und deren Präsentation im Bild.

Auf französischer Seite ist die Anzahl der Verluste und der verletzten Soldaten auf vier Figuren beschränkt: Duvivier ist tödlich getroffen, als Gefallene sind der enthauptete Franzose, dessen Kopf in einem Beutel zu erkennen ist, und ein neben dem rechten Hinterbein von Murats Pferd liegender Soldat, dessen Haar von einem niedergerittenen Türken ergriffen wurde, was als Anspielung auf die Trophäenjagd der Türken zu verstehen sein könnte, dargestellt. Ein weiterer Soldat trägt eine diskret blutende Wunde auf der Stirn, verursacht von der „Klaue“ eines Gegners, davon. Von den beiden Gefallenen ist jedoch nur der Kopf, und dies nur bei näherer, eingehender Betrachtung des Bildes, zu erkennen. Im Fall von Duvivier ist nur das Resultat eines bereits gefallenen Schusses, nicht jedoch sein Schütze bzw. dessen aktive Ausführung des Schusses, zu sehen. Das Bild gesteht also Verluste der Franzosen ein, ohne jedoch auf den Vorgang, der zum Tod der Figur geführt hat, darzustellen. Die Kratzverletzung, der Griff ins Haar des unter dem Pferd Murats beinahe verborgenen Soldaten, sowie die Kopftrophäe in der Tasche eines Türken verweisen auf das unzivilisierte, tierhafte Verhalten der Türken, das durch den Sieg der zivilisierten Franzosen in seine Schranken gewiesen wird.

Im Gegensatz hierzu sind mehrere der türkischen Soldaten, sowie der Pascha selbst, verletzt oder im Sterben begriffen. Diese Körper sind deutlich sichtbar, wobei in vielen Fällen Handlungen der Franzosen, wie z.B. ein Niederstechen oder Erschießen, als Ursache für die Verluste der Türken dargestellt sind.

Der Fokus der Darstellung liegt zwar auf dem von Schreck, Verzweiflung, Sterben und Tod dominierten Schicksal der türkischen Armee, das wirkungsvoll und sichtbar in Szene gesetzt wurde, nicht jedoch auf der expliziten, allzu plastischen Darstellung der körperlichen Folgen: sieht man von den oberflächlichen Hautverletzungen und der Schussverletzung Duviviers ab, ist in dem Gemälde kein Blut zu sehen. Dies dürfte auf die Darstellung der Schlacht als präzise durchgeführten, chirurgischen Eingriff verweisen, bei der nur das Nötigste an Gewalt eingesetzt wurde.

## 11.7 Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung

Das Bildprogramm Gros' inszeniert den Moment des französischen Sieges bzw. der osmanischen Niederlage als persönlichen Verdienst Murats, dessen Gestalt in der Darstellung besonders hervorgehoben ist.

Murat ist etwas links einer vorstellbaren vertikalen Mittellinie des Bildes dargestellt. Der General trägt eine detailreich verzierte Uniform und einen prächtigen Hut und ist mit einem langen Krumsäbel bewaffnet, den er mit seiner nach hinten ausgestreckten rechten Hand hält. Die linke Hand ist in einer knappen, das Pferd zügelnden Bewegung zur Faust geschlossen. Sein Pferd hat den linken Vorderlauf weit nach oben erhoben und berührt mit dem Huf den rechten Oberschenkel Mustapha Paschas. Es ist als einziges der Tiere mit einer Raubkatzenfelldecke und einer prächtigen, in langen Strähnen herabfallenden, seidig glänzenden Mähne ausgestattet.

Die Positionierung etwa in der Mitte des Bildes, sowie das an den Hinterhufen des Pferdes endende, ungleichschenklige und spitz zulaufende Dreieck der Bodenfläche verweisen auf die Figuren Murats und seines Pferdes, wobei die Besetzung des mittigen Bildvordergrundes einen ungehinderten Blick auf beide Figuren gewährt: Murat wird von keiner anderen Gestalt überlagert, und auch der Rumpf des Pferdes ist vollständig sichtbar. Auch steht dem Figurenpaar in jeder Richtung, inklusive der Bildtiefe, Raum zur Verfügung, der die Figuren von Reiter und Pferd hervorhebt, aber auch den Handlungsspielraum Murats verdeutlicht. Zudem korrespondiert die Form seines nach hinten ausgestreckten Säbels mit den Linien von Murats Rücken und seines Hutes, sowie mit der Biegung von Hals und Kruppe des Pferdes und bildet durch diese Wiederholung der Form ein auffälliges, ebenfalls auf das Figurenpaar hinweisendes Element.

Murats Körper hebt sich des Weiteren durch die klare Linienführung – auch hier ermöglicht durch die eng sitzende Kleidung – und die dunkle Farbe der Kleidung plastisch vom hellen Hintergrund ab. Obwohl die Figur des Paschas eine mindestens genauso große Fläche einnimmt wie Murat und sein Pferd und nur minimal von anderen Figuren überschritten wird, tritt er jedoch durch die unklare, unübersichtliche Gestaltung seiner Umrisslinie und seiner viellagigen und -farbigen Kleidungsstücke in den Wirkungshintergrund einer nur mit Mühe und erhöhtem Zeitaufwand entzifferbaren Figur.

Während das linke Drittel des Bildes und dessen rechte Außenseite in dunklen, gedeckten Tönen gehalten sind, sind die Figur Murats, seines Pferdes und die Gruppe um Mustapha Pascha herum in helleren, leuchtenden Farben dargestellt, in dessen Zentrum Murats Pferd als großflächigster und hellster Punkt erscheint: das Pferd, bei dem es sich vermutlich um einen Hengst handelt – das Genital des Tieres ist ausgeführt und sichtbar (wenn auch nicht so explizit dargestellt wie das der Pferde auf dem Teppich von Bayeux) – ist in so hellem Weiß gearbeitet, dass Murat und sein Pferd wie von Scheinwerfern angestrahlt zu sein scheinen, andererseits selbst wie eine Lichtquelle, die auf ihre Umgebung, vor allem aber in Richtung ihrer Bewegung ausstrahlt, wirken<sup>678</sup>.

---

<sup>678</sup> Einen Rahmen um die Figur Murats und seines Pferdes bilden die Kleidungsstücke und Elemente roter Farbe.

Auch ist Murat durch eine zurückhaltende, reduzierte Bewegung hervorgehoben, was im Bild auch als aktive Handlung durch das Zügeln des Pferdes verdeutlicht wird. Neben dem Ausstrecken des rechten Armes ist dies seine einzige aktive Handlung. So sind die Flucht der türkischen Armee und das Erringen des Sieges vor allem auf sein Wirken zurückzuführen, das offensichtlich keines weiteren Eingreifens bedarf<sup>679</sup>. Die souveräne Wirkung Murats entwickelt sich aus der Kombination seiner Figur und der ihn umgebenden Handlungen: trotz des hinter ihm tobenden Kampfes, des unmittelbaren Angriffes durch den Fellreißer, des sich vor ihm ausbreitenden Chaos' und des ihm in Form des angebotenen Säbels sichtbar angebotenen Sieges bleibt er vollkommen ruhig und gefasst. Seine Haltung ist beherrscht, sein Gesicht entspannt, sein Pferd mühelos gezügelt. Er wird dadurch zu einem Ruhepol inmitten des Schlachtgetümmels, der den handlungsreichen und stark bewegten Figurengruppen im rechten Bildbereich gegengestellt wird. Unter seinen Feinden sticht auch diesbezüglich Mustapha Pascha hervor, der durch eine Vielzahl von Aktionen bzw. Interaktionen mit anderen Figuren gekennzeichnet ist und auch hierin einen wirkungsvollen Kontrast zu Murat darstellt. Während Murat als verantwortlicher Kopf und als nicht selbst aktiv kämpfender Feldherr dargestellt wird, stellt das Heer seiner Soldaten den ausführenden Körper dar, der seinem Anführer in die Schlacht folgt und diesen wie selbstverständlich und ohne die Notwendigkeit weiterer Interaktion oder Anweisungen unterstützt. Dennoch ist Murat durch seine Position noch vor der vordersten Front, im gefährlichsten Bereich einer Schlacht, auch als mutiger Kämpfer gekennzeichnet.

### **11.8 Die Figuren der Türken als Träger negativer Konnotation**

Die großflächig angelegte Darstellung der Flucht der Türken gibt Gelegenheit, deren Darstellungscharakteristik eingehend zu betrachten und trotz der vielzähligen Verschränkungen und Interaktionen der Figuren untereinander zu entschlüsseln. Die dargestellte Charakteristik spiegelt hierbei das breite Spektrum europäischer Vorstellungen eines lasterhaften, dekadenten, unzivilisierten und daher dem Untergang geweihten Orients.

Die Abwertung der Feinde findet ihren Ausdruck zunächst in der Darstellung ihres Rückzuges bzw. in der Art ihres Kämpfens, die mit dem disziplinierten Vorgehen der Franzosen kontrastiert wird. Neben der Darstellung der Tatsache der Flucht erfolgt diese in vollkommener Auflösung des Heereskörpers (beim Anblick der türkischen Soldaten scheint es mehr als fraglich, ob dieser jemals zuvor bestanden hatte) und spiegelt dadurch deren militärische Unfähigkeit und die daraus resultierende Unterlegenheit. Die verschwindend wenigen der Türken, die Gegenwehr leisten, sind „bereits“

---

<sup>679</sup> Die Figuren „bereits“ gefallener Feinde, die in der unmittelbaren Nähe bzw. vor Murat dargestellt sind, weisen zwar auf ein Einwirken Murats und/oder der französischen Truppen hin, doch sind diese weniger als Resultat einer aktiven Handlung zu verstehen, sondern eher zur Veranschaulichung des enormen *impacts* Murats.

außer Gefecht gesetzt und im Begriff, zu Boden zu sinken, wodurch auch die Kampfkraft des Feindes auf individueller Basis als unterlegen gezeichnet wird; jeder ebenfalls zum Scheitern verurteilte Versuch der Gegenwehr fällt äußerst unbeholfen, unzivilisiert und wiederum sehr individuell aus, denn hier wird mit einer wie zu einer Kralle geformten Hand gekratzt, dort erfolgt der Angriff mit dem Dolch zwischen den Zähnen. In der zur Kralle geformten Hand klingt bereits noch ein weiteres, herabwürdigendes Motiv an: Die ungebändigte, ihren Emotionen und Trieben ausgesetzte Tierhaftigkeit des Gegners, die sich auch in der auffälligen Ähnlichkeit zwischen der menschlichen Mimik und der Mimik der Pferde, aber eben auch in der gegenseitigen Behinderung und Schädigung äußert. So sind sie trotz ihrer Überzahl und ihrer zumindest theoretisch in Form von Gewehren vorhandenen Feuerkraft den Franzosen, allen voran Murat, einem Mann, der dazu imstande ist, mühelos jedweder Tierhaftigkeit Herr zu werden, unterlegen. Der in einem Beutel transportierte Kopf des französischen Offiziers, sowie die gegenseitige Behinderung und Gefährdung können als Hinweise auf die topisch barbarischen Sitten der Orientalen verstanden werden, wobei insbesondere der abgetrennte Kopf als kleines gruseliges Detail den Erwartungen der Betrachter entsprechen sollte<sup>680</sup>. Von besonderer Bedeutung ist jedoch das Spektrum der negativen Eigenschaften, die durch die Figuren des Paschas, seines Sohnes und der beiden nackten Sklaven verdeutlicht wird.

Der Sohn des Paschas reicht Murat den Säbel seines Vaters mit einer trägen, hingebungsvollen Geste. Nicht nur die prächtige Kleidung und die Bewegung des Armes, sondern auch das Zurücklehnen des Kopfes und die Züge seines Gesichtes – die Lider halb geschlossen, die rosigen Lippen leicht geöffnet und die Wangen zart errötet – wirken feminin und erfüllen, sieht man von dem Szenenzusammenhang und dem männlichen Geschlecht der Figur ab, alle in der europäischen Vorstellung existierenden Kriterien für das Bild einer Odaliske<sup>681</sup>. Das Gesicht des Sohnes ist das bei weitem hellhäutigste auf dem Bild. Die Hautfarbe und das Rosé der Wangen und Lippen werden von den Farben seiner Kleidung, Weiß und Rosa, betont. Die Assoziation der Figur mit der Sphäre des Harems

---

<sup>680</sup> Laut Berthier war es die Gier nach Beute und Kopftrophäen, welche die türkischen Soldaten bei Aboukir dazu brachte, ihre Deckung zu verlassen. Für jeden Kopf eines Feindes wurde dem Überbringer laut seiner Aussage von der Regierung eine Prämie gezahlt (La Jonquière, 412). Der Topos des orientalischen Kopfjägers begegnet bereits in Anne Louis Girodets *La révolte du Caire, 21 octobre 1798* (1810). Der im Arm des Kopfjägers zusammengesunkene Pascha ist – wie später auch der Sohn des Paschas in dem Gemälde Gros' – deutlich effeminiert dargestellt: schmale Gestalt, helle Haut, dichte Wimpern, leicht geöffnete, geschwungene Lippen. Zum Kopfjäger s. auch Ulz 2008, 154–164.

<sup>681</sup> Heller, beinahe durchscheinend wirkender Teint, sanftes Erröten, leicht geschlossene Augen und rosige Lippen können als grundlegende Merkmale des zeitgenössischen Schönheitsideals von Frauen bezeichnet werden und sind bei zahllosen Gemälden hochrangiger Frauen zu finden. Die Damen tragen hierbei meist ein weißes Kleid, das in einigen Fällen durch Perlenschmuck oder hellen Spitzenbesatz ergänzt wird, von deren Farbe sich die Haut nur minimal unterscheidet. Als Beispiele aufgeführt seien die Gemälde *Kronprinzessin Luise von Dresden* (Johann Friedrich August Tischbein, 1796/97); das Portrait der Josephine Bonaparte (André Léon Larue, 1808), das Portrait der Madame Récamier (François Gérard, 1805; Musée Carnavalet, Paris), die Darstellung Josephines und ihrer beiden Begleiterinnen in *Le Sacre de Napoléon* (Jacques-Louis David, 1806/1807).

wurde auch von einem Salonkritiker hergestellt, der 1806 zur Figur des Sohnes schrieb: „C'est un petit maître de Turquie: que fait-il au milieu de la mêlée? Son teint est si doux, si tendre, si fleuri; est-il frais sorti d'un sérail, encore tout parfumé d'essences?“<sup>682</sup>. Der zarte Teint kann also durch einen übermäßigen Aufenthalt in einem Harem und die dort vorherrschende Gesellschaft von Frauen erklärt werden, die den Sohn verweichlicht und so seine Mannwerdung verhindert haben bzw. zeigt in der Person und Handlung des Sohnes einen Feind, der sich selbst aktiv effeminisiert und sich seinem Gegner – in Gestalt von Murat – nicht nur auf dem Schlachtfeld unterwirft, sondern ihm auch die körperliche Unterwerfung im Sinne eines sexuelles Angebotes, unterbreitet<sup>683</sup>.

Wie in **Exkurs 4: Das Bild des „Orient“** beschrieben wurde, gehörte die Vorstellung der aktiv Sodomie praktizierenden Orientalen, denen auch die Türken zugeordnet wurden, sowie der als weiblich verstandene, verfügbare männliche Körper zum topischen Spektrum des dekadenten, lasterhaften Orients. In der Darstellung des Sohnes des Pascha dürfte daher einerseits der Topos des Orients als Ort der Sodomie zu verstehen sein, aber andererseits auch das Prinzip des ebenfalls beschriebenen Gegensatzpaares „männlicher Eroberer“ und „weiblicher Unterlegener“ angesprochen werden, innerhalb dessen der männliche Körper mit weiblichen Attributen behaftet wurde, um dessen Eroberbarkeit anzuzeigen. Der Sohn kann also als Aspekt eines Gegners verstanden werden, der aufgrund seiner Sitten nicht nur dazu prädestiniert ist, erobert zu werden, sondern dies hier sogar aktiv anbietet. Vor dem Negativ des unsittlichen Orients wirkt Murat darüber hinaus als Positiv eines moralisch integren Okzidents, dessen Kultur und Zivilisation die Eroberung wiederum notwendig macht und rechtfertigt.

Die Figur des Pascha wiederum zeigt einen Gegner, der seinen Emotionen vollkommen ausgeliefert ist. Während bei zahlreichen seiner Soldaten eine Mischung aus Schrecken und Überraschung zu erkennen ist, zeigt sein Gesicht Zorn oder Wut. Das Bild eines bedrohlichen, zu Gewalttätigkeiten durchaus fähigen Herrschers wird durch die geduckte Haltung seines Kopfes, die Geste des festen Zupackens mit der linken Hand und das bereits erwähnte „über Leichen-Gehen“ noch verstärkt. Doch trotz – oder gerade wegen – seiner Emotionalität und Skrupellosigkeit ist er in einem Zustand der Hilflosigkeit gefangen. Dieser zeigt sich darin, dass er von seinen eigenen Männern blockiert und seine Bewegung von diesen in andere Richtungen als von ihm beabsichtigt geführt wird. Er befindet sich in einem Schwebezustand, der ihm weder die Kontrolle über seine Männer, über seinen eigenen Körper, noch über die Situation erlaubt. Auch hier stellt die Figur Murats, aber auch die Beaumonts durch ihren Gelassenheit ausdrückenden Gesichtsausdruck und ihre versammelte Körperhaltung einen Kontrast dar und verdeutlicht das maßvolle und daher erfolgreiche Vorgehen.

---

<sup>682</sup> Anonymos 1806, 96.

<sup>683</sup> Ulz 2008, 128–129.

Von besonderer Bedeutung sind die Figuren der beiden Sklaven, die weitestgehend unbekleidet dargestellt sind. Ihre Nacktheit, die im Bild als Resultat der Wahl opulenter, für eine Schlacht jedoch vollkommen untauglicher Kleidung, die im Eifer eines Gefechts verrutschen muss, gewertet werden, doch dürfte der sexuelle Aspekt der Darstellung eine weitaus größere und äußerst vielschichtige Rolle spielen, die bereits im Zusammenhang mit der Figur des Sohnes angesprochen wurde<sup>684</sup>.

Während der rechts unterhalb des Pascha befindliche Sklave als Lustsklave des Paschas<sup>685</sup> bezeichnet wurde und somit als weiterer Hinweis auf den Orient als Ort der Sodomie zu verstehen ist, ist vor allem die Figur des mittig dargestellten, horizontal zurückgesunkenen Sklaven bzw. die bildliche Beziehung zwischen Murats Pferd und diesem aufschlussreich. Die Körper von Pferd und Sklave befinden sich etwa parallel zueinander, wobei die Anordnung beider Körper auch in der Tiefe des Raumes aufeinander abgestimmt zu sein scheint<sup>686</sup>. Darüber hinaus ist die Darstellung ihrer Extremitäten einander angeglichen: die Hinterbeine des Pferdes sind versetzt und leicht angewinkelt, der rechte Vorderlauf gestreckt, der linke erhoben. Der Sklave hat ebenfalls die Beine leicht geöffnet und versetzt voneinander angewinkelt, hat jedoch seinen rechten Arm ausgestreckt und den linken erhoben, so dass dieser mit dem ebenfalls erhobenen Bein des Pferdes korrespondiert. Insgesamt entsteht so der Eindruck zweier aufeinander reagierender Körper. Diese lassen sich des Weiteren in die Gegensätze oben/unten, hell/dunkel, vorwärts/rückwärts, aktiv/passiv, Siegerfigur/Verliererfigur unterscheiden. Der Gesichtsausdruck des Sklaven ist wiederum, wie bereits erwähnt, dem des Pferdes angeglichen und so dem Tierhaften angenähert. Vor allem das Verhältnis des leicht steigenden Pferdes (Hengstes?) zu der durch die Rückenlage und die in Richtung des Tieres geöffneten Beine weiblich anmutenden Position des Sklaven ist es jedoch, die auch die Deutung beider Körper als männlich-weiblich zulässt und so ebenfalls auf das Prinzip der Inszenierung männlicher Körper im Schema weiblicher Unterlegenheit hinweist. Der Eindruck der Verfügbarkeit und, laut Melanie Ulz, der Penetrierbarkeit des Unterlegenen wird durch die Darstellung des nackten Gesäßes, das der Sklave dem Betrachter zugewandt hat, auf diesen übertragen<sup>687</sup>. Die Verfügbarkeit äußert sich also nicht nur innerhalb des Bildes, sondern überschreitet die Grenzen der Darstellung und rückt den Betrachter so in die Position eines Siegers.

---

<sup>684</sup> Ulz 2008, 129–130.

<sup>685</sup> So Ulz 2008, 131.

<sup>686</sup> Pferd und Sklave scheinen sich beide ein wenig aus dem linken Hintergrund in den rechten Vordergrund zu bewegen.

<sup>687</sup> Ulz 2008, 129, die Hentschels Theorie des zentralperspektivischen Apparates als visuelle Eroberungsmaschine, die sich „mit Hilfe der Verschränkung von sexueller und territorialer Subordination fremden (Bild-)Raum aneignet“ (Hentschel 2001) weiterführt.

Die Verschränkung der Beine des linken Sklaven mit dem Vorderlauf des Pferdes kann darüber hinaus einerseits als zeitgenössische Andeutung des Geschlechtsaktes verstanden werden, andererseits kann durch die Darstellung des Pferdehufes eine Kastration des Sklaven angedeutet sein, wodurch dessen potenziell gefährliche Potenz gebannt wird<sup>688</sup>. Laut Ulz verweisen die Nacktheit des Sklaven, seine dunkle Hautfarbe, sowie die Ineinanderstellung der Beine auf „eine Verschränkung vom Phantasma schwarzer übermäßiger Sexualität und dem Topos vom Orient als Ort der sodomie und bestialité“, wobei das Motiv der andersartigen Sexualität hier möglicherweise um die Andeutung des Prinzips einer intimen Beziehung zwischen dem Orientalen und einem Tier erweitert sein könnte<sup>689</sup>.

Während der Sohn des Paschas die Grenze zur weiblich-untergeordneten Rolle bereits überschritten hat bzw. diese aktiv einnimmt und anbietet, wird der zentral dargestellte nackte Sklave sowohl von Murat als auch – durch die Ansicht des nackten Gesäßes – für den Betrachter in diese Rolle versetzt. Murat und der Betrachter funktionieren im Gegenzug in der Rolle des männlich-dominanten Siegers bzw. Kolonisators, wobei die Rolle der zu erobernden Kolonie durch männliche Figuren besetzt ist. Das Darstellungsprinzip von männlicher Aktivität und weiblicher Passivität wird also auch in diesem Bildwerk verwendet, um die Machtverhältnisse, also Überlegenheit und Unterlegenheit, zu verdeutlichen.

Die Türken werden also als in sich gespaltener, da weder in ihren Absichten noch Handlungen einiger Gegner gezeigt und dem geordnet und als Einheit angreifenden französischen Heer gegenübergestellt. Ihre Flucht erfolgt nicht nur in vollkommener Auflösung jeder möglicherweise vormals vorhandenen Einheit, sondern unter gegenseitiger Behinderung, Blockierung und sogar Gefährdung.

Weiteres Symptom der offensichtlichen Erfolglosigkeit, sich in der Schlacht zu behaupten, ist die opulente Kleidung der Türken, die den schlichten, dennoch eleganten Uniformen der Franzosen gegenübergestellt wird. Ihr Unvermögen, ihre eigenen Emotionen – verdeutlicht am Zorn des Paschas und der Furcht der Fliehenden – zu kontrollieren, macht sie zu einem Gegner, der einem disziplinierten Angreifer offensichtlich unterlegen ist. Des Weiteren sind sie durch ihre expressive Mimik, die in vielen Fällen denen der Pferde angeglichen ist, in die Sphäre des zu bändigenden bzw. zu domestizierenden Tierhaften versetzt, wobei die Rolle desjenigen, dem dies augenscheinlich gelingt,

---

<sup>688</sup> Ulz 2008, 130 bzw. Fend 2003, 132. Der Topos der bedrohlichen Sexualität des „schwarzen Mannes“ klingt auch im Libretto der Zauberflöte (Wolfgang Amadeus Mozart, Uraufführung 1791) an. Als Begründung für ihre Flucht war für das zeitgenössische Verständnis scheinbar vollkommen ausreichend und logisch nachvollziehbar, dass Pamina angibt, „der böse Mohr verlangte Liebe, darum, o Herr, entfloh ich dir“ (Finale 1. Akt).

<sup>689</sup> Ulz 2008, 131. Man beachte in diesem Zusammenhang auch das intime Verhältnis, das zwischen dem Orientalen, seiner Stute und seinem Sklaven in der Litografie *Arabe du désert* (Antoine-Jean Gros, 1817, Paris, BnF Est) angedeutet ist.

insbesondere Murat zugewiesen ist. Die explizite Effeminisierung, verkörpert durch den Sohn des Paschas, verweist indirekt auf die Qualitäten des Okzidents, dessen zivilisatorische Errungenschaften hier einerseits dringend erforderlich, andererseits erwünscht sind. Der Sieg der moralisch integren Franzosen, allen voran Murats, wird durch ihr souverän-kultiviertes Auftreten somit erklärt und legitimiert.

Für die Darstellung der Türken dürfte jedoch auch die Vorstellung des militärisch bedrohlichen Orients, der über Jahrhunderte hinweg Europa bedroht hatte und der zu einem übermächtig-bedrohlichen Feind stilisiert worden war, eine bedeutende Rolle gespielt haben. Diese Bedrohlichkeit des Orientalen spiegelt sich in z.B. in der Mimik und Handlung des Pascha bzw. in der konstatierten Wildnatur der türkischen Soldaten. Der Sieg über einen solchen Gegner ist als besondere Leistung, und Murat als Beschützer Europas zu verstehen. Gleichzeitig stellen die Angehörigen der türkischen Armee zu keinem Zeitpunkt eine ernstzunehmende (militärische) Bedrohung, da sie als in sich zerrissene und in Auflösung befindliche Gruppe dargestellt sind, die sich eher gegenseitig gefährdet.

### **11.9 Zusammenfassung**

Der Sieg der Franzosen wird zum einen durch die Ausrichtung der Bildbewegung nach rechts, ihrer Angriffsrichtung entsprechend, deutlich. Eine entsprechende Gegenbewegung, die Widerstand der türkischen Armee signalisieren würde, bleibt aus. Die nach unten erfolgenden Aktionen weisen zudem auf die Wucht des erfolgenden Angriffes hin. Die Dynamik der französischen Armee wird auch durch die Darstellung eines in sich geschlossenen Heereskörpers bzw. der heranrollenden Angriffswelle im linken Bildbereich vermittelt, die dem in Auflösung befindlichen türkischen Heer im rechten Bildbereich gegenübergestellt wird. Zudem führen Angehörige der französischen Truppen erfolgreiche Aktionen aus, die mit durchgehend erfolglosen Handlungen der Türken kontrastiert werden. Verluste auf französischer Seite werden zwar abgebildet, doch ist ihre Anzahl vergleichsweise gering. Darüber hinaus sind Verluste in Bezug auf ihre Sichtbarkeit zurückhaltend dargestellt und nur bei genauer Betrachtung zu erkennen. Auch ist jeweils nur das Resultat zu sehen, nicht jedoch der verursachende Gegner bzw. der Vorgang selbst, da dies auf eine erfolgreiche Handlung eines Türken hinweisen würde.

Umgekehrt sind viele Darstellungen von türkischen Soldaten zu beobachten, die aufgrund der Einwirkung französischer Soldaten fallen bzw. sterben. Die Darstellung dieser Handlungsvorgänge in der exponierten Lage des rechten Randes der heranrollenden Frontlinie macht diese zudem gut sichtbar, ohne jedoch in allzu plastisch dargestelltes, blutiges Gemetzel auszuarten, so dass der Eindruck einer sauber durchgeführten, aber notwendigen chirurgischen Operation erweckt wird. Die großflächigen und dadurch hervorgehobenen Körper weiterer fallender und/oder sterbender

türkischer Soldaten im rechten Bereich des Bildes sind – ebenso wie die aufgelöste Flucht – auf das Wirken Murats zurückzuführen.

Darüber hinaus wird die Überlegenheit der französischen Armee durch das Prinzip von Ursache und Wirkung dargestellt: die Angehörigen des französischen Heeres führen Aktionen aus, auf die Angehörige der türkischen Armee reagieren. Dies findet seinen Widerhall auch darin, dass jeder der französischen Soldaten eine Waffe in der Hand hält, wohingegen viele der Türken mit leeren Händen oder gar weit gespreizten Fingern dargestellt sind.

Das Figurenpaar Murats und seines Pferdes ist für die Verbildlichung des Sieges von entscheidender Bedeutung. Nicht nur die dargestellte Handlung, das Anbieten des Säbels durch den Sohn des Pascha, sondern auch die gesamte Charakterisierung von Pferd und Reiter weisen darauf hin. Insbesondere das Zügeln des Pferdes bzw. das Meistern des Tierhaften, das seine Entsprechung in der Ausprägung türkischer Mimik und Handlung findet, sind hierbei hervorzuheben.

Das Gemälde wurde für französische Betrachter konzipiert und ausgeführt. Auf einen kulturell Angehörigen der siegreichen Partei dürfte die Darstellung des Sieges *per se* bereits positiv gewirkt haben, wobei Meinungen der Betrachter selbstverständlich nicht mehr nachzuvollziehen sind und unterschiedlich ausgefallen sein können. Die positive Konnotation des Dargestellten kann maßgeblich auf die Figur Murats als „strahlendem“ und souveränem Helden zurückgeführt werden. Diese Wirkung wird durch den Kontrast zu den zahlreichen und vielschichtigen Un-Tugenden seiner Gegner noch gesteigert, die Murat zudem die Eigenschaften eines moralisch integren Anführers geben, da er die Versuchung des Orients und der damit verbundenen „Ansteckungsgefahr“ erkennt, dieser aber nicht erliegt. Das Bild der Türken wiederum entspricht dem zeitgenössischen Bild des Orients, bedient die Erwartungshaltung der Betrachter und bestätigt dadurch deren gewünschtes Selbstverständnis als kulturell und moralisch überlegendem Okzident.



## 12 Bilderschlachten und Filmschlachten: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Im Folgenden soll auf einige grundsätzliche Unterschiede zwischen den Medien „Bild“ und „Film“ eingegangen werden.

Im Bild wird der Blick des Betrachters zunächst durch Stilmittel, wie etwa die Komposition, durch Farbgebung oder die Verwendung von prägnanten Formen, geleitet. Das Bild erschließt sich dem Betrachter in Abhängigkeit von dessen Fokus und der von ihm gewählten Dauer und Intensität: er hat die Möglichkeit, sich ausschließlich einzelnen Figuren oder Bereichen des Bildes, die ihn besonders interessieren oder die vom Künstler bewusst in Szene gesetzt wurden, wie z.B. das leuchtend weiße Pferd Murats, zu widmen, er kann sich aber auch bei längerem Studium des Dargestellten mit allen weiteren Details befassen und sich somit mehr oder weniger intensiv mit dem Inhalt auseinandersetzen; da ein Bild herkömmlicherweise stationär aufgestellt ist, ist dem Betrachter darüber hinaus möglich, die Entfernung zu diesem selbst zu bestimmen, und sich auch so zu distanzieren oder wieder zu nähern. In den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Schlachtenbildern ist zudem die gesamte Handlung der Schlacht zu sehen. In Abhängigkeit von der zur Verfügung stehenden Fläche sind Szenen der Vorbereitung oder des Angreifens, stattfindende Kämpfe und der Ausgang der Schlacht mehr oder weniger verdichtet dargestellt. Es ist einem Betrachter also zu jedem Zeitpunkt möglich, eine andere Phase der Schlacht zu betrachten, zwischen Phasen hin- und herzuwechseln und Vergleiche anzustellen bzw. Beziehungen und Rückschlüsse herzustellen und daraus einen Gesamteindruck zu gewinnen. Überlegenheit und Sieg sind insbesondere in auf ein Bild komprimierten Darstellungen, wie etwa den Schlachtsarkophagen oder dem Gemälde der Schlacht von Aboukir, nicht voneinander zu trennen und werden nicht als chronologische Entwicklung, sondern als gleichzeitiger Zustand formuliert. Dies geschieht in so deutlicher und eindeutiger Bildsprache, dass diesbezüglich keinerlei Ungewissheiten aufkommen können. Das statische Bild ist auch ein Bild, das – solange es existiert und betrachtet werden kann – unverändert bestehen bleibt<sup>690</sup>. Der bleibende Eindruck ist trotz möglichem Blickwechsel zwischen den Phasen der Schlacht oder zwischen einzelnen Figurendarstellungen eine Momentaufnahme, die eine Handlung evoziert bzw. rekonstruiert, wenn sie ausreichend bekannt ist und/oder das Bild diese in ihrer komprimierten Form klar genug darstellt.

Im Film fungiert die Kamera als Auge des Betrachters und bestimmt den Fokus und die Nähe zum Dargestellten, während die Schnittgeschwindigkeit bzw. die Einstellungslänge die Dauer des Sichtbaren bestimmt. Der Betrachter nimmt das Geschehen durch die fehlenden Rückzugsmöglich-

---

<sup>690</sup> Preußler beschreibt das stehende Bild als „einerseits geschlossen – alles muss zugleich da sein, andererseits aber auch offen – der Augenblick wird in eine nahezu unbegrenzte Dauer transformiert“ (Preußler 2018, 14). Durch die freie Wahl des Anblicks kann der Betrachter den Eindruck einer Gewalttat kompensieren, indem er durch die Entschlüsselung der Zusammenhänge die Szene rationalisiert (Preußler 2018, 14).

keiten, die er bei der Betrachtung eines Bildes hätte, wahr, als sei er während der stattfindenden Handlung selbst anwesend, was einerseits eine Intensivierung der einzelnen Eindrücke bewirken und andererseits die vom Medium nahegelegten Deutungsmöglichkeiten des Geschehens eingrenzen kann, da der Betrachter eine bestimmte, vorab festgelegte Perspektive übernimmt<sup>691</sup>; die Rezeption und Interpretation des Gesehenen können als aktive, zielorientierte Prozesse verstanden werden, bei denen der Zuschauer eines Filmes das Gesehene aufgrund von bekannten Wissensstrukturen verarbeitet<sup>692</sup>. Wie bereits in der Einleitung dieser Arbeit erwähnt, ist dieser Prozess, also die Interpretation des Gesehenen auf Basis bereits bestehenden Wissens und aktiviert durch bestimmte *Trigger*, nicht für Filme spezifisch, sondern auch auf andere Medien, wie etwa ein Relief oder ein Gemälde, anwendbar, mit dem Unterschied, dass der Film – wie Schick beschreibt – mit den im Zuschauer ausgelösten Hypothesen spielen, diese bestätigen oder modifizieren kann; ein Relief, also nicht-bewegtes, sich nicht veränderndes Bild, ruft mittels bildlicher *cues* Hypothesen hervor und behält diese bei.

Ein Film zeigt Handlung als (sehr schnelle) Abfolge von Momenten; dies gilt insbesondere auch für darin enthaltene Schlachtszenen. Zwar ist es möglich, eine Aufnahme der Schlachtszene zu Analysezwecken langsamer abzuspielen oder auch innerhalb der Schlachtszene zwischen mehreren Zeitpunkten hin- und herzuwechseln, doch bleibt zur eingehenden Betrachtung und Einprägung schlussendlich immer nur das aktuell sichtbare Bild oder eine kurze Handlungsabfolge. Eine vergleichende Analyse, die Aufschluss über die Abhängigkeiten der verschiedenen Phasen und Handlungsabläufe voneinander, oder die Relation und Interaktion der beteiligten Personen geben würde, ist nicht möglich. Dementsprechend kann kein der Momentaufnahme eines Bildes ähnlicher Eindruck gewonnen werden.

Ein weiterer Unterschied zwischen den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Bildwerken und den vorgestellten Filmen besteht in deren Intention. Bei den römischen Staatsreliefs, aber auch beim Teppich von Bayeux und dem Gemälde der Schlacht von Aboukir handelt es sich um Bilder, die sich auf reale Feldzüge beziehen und von der Partei des Siegers, bzw. einer wichtigen Persönlichkeit, die maßgeblich an den Vorgängen beteiligt war, beauftragt wurden, um den erzielten militärischen Erfolg in politische Macht umzuwandeln<sup>693</sup>. Sie sollten über das jeweilige Geschehen informieren und eindeutige ideologische Botschaft darüber vermitteln, was wie geschehen ist. Hierdurch rekonstruieren

---

<sup>691</sup> Vgl. Groß/Morsch 2021, 413.

<sup>692</sup> „Während der Filmwahrnehmung finden auf der Grundlage von Schemata, also im Zuschauer verankerten Wissensstrukturen, auf Seiten des Rezipienten Informationsverarbeitungsprozesse statt, die von Hinweisen, sogenannten *cues*, im Film aktiviert werden. So werden für das Verstehen eines Films während der Rezeption vom Zuschauer ständig Hypothesen aufgestellt, die im weiteren Verlauf des Films getestet und gegebenenfalls modifiziert werden“ (Schick 2021, 422–423).

<sup>693</sup> So Hölscher über die griechischen und römischen Staatsmonumente (Hölscher 2003, 15).

sie die Realität und verfestigen diese Version der Ereignisse im kulturellen Gedächtnis<sup>694</sup>. Da ein Bild theoretisch unbegrenzt betrachtet und alle seine Details erfasst werden können, müssen diese in ihrer Aussage festgelegt und eindeutig verständlich sein und in jeder Hinsicht das inhaltlich beabsichtigte Gesamtkonzept der zu vermittelnden Botschaft widerspiegeln, so dass keinerlei Zweifel an der Aussage des Werkes aufkommen können.

Spielfilme hingegen sollen in erster Linie unterhalten, den Zuschauer emotional bewegen und schlussendlich auch die Produktionskosten möglichst nicht nur wieder einspielen, sondern darüber hinaus auch möglichst viel Gewinn einbringen. Das Spektrum der Darstellungsbreite möglicher militärischer Konflikte ist hierbei enorm: innerhalb eines Films thematisierte oder als Kernthema des Films gewählte Kriege und Schlachten können in der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft stattfinden und hierbei ebenso real oder fiktiv sein wie die Charaktere oder auch die Spezies der feindlichen Partei (z.B. hyperintelligente Menschenaffen, Killertomaten, „das Ding aus dem Sumpf“ oder Aliens). Auch können Filme künstlerisch frei, d.h., von der Direktive einer Regierung unabhängig entstehen oder in ihrer Aussage von Vorgaben bzw. Einschränkungen einer Regierung beeinflusst sein. Letzteres trifft jedoch weniger auf römische Antikenfilme als auf Tatsachen aufbereitende Filmprojekte wie *BLACK HAWK DOWN* oder *WE WERE SOLDIERS* zu, die nach den Anschlägen des 11. September 2001 „historisch kritisch bewertete Einsätze neu und positiv“<sup>695</sup> und die USA als Hüter der Demokratie einbinden bzw. als Opfer feindlicher Brutalität darstellen und diese Version der Ereignisse im kollektiven Gedächtnis eines Millionenpublikums verankern sollten<sup>696</sup>.

Selbstverständlich werden, wie in bereits angesprochen, auch in Antikenfilmen aktuelle Konflikte und Diskurse „im antiken Gewand“ aufgegriffen und reflektiert. Der gemeinsame Nenner der untersuchten Bildwerke, sei es ein statisches Bild, wie etwa ein Relief oder ein Gemälde, oder ein Film, ist daher die Verwendung bestimmter Motive und Formeln, deren Sinngehalt dem Betrachter bzw. Zuschauer bekannt ist: sowohl antiker Betrachter als auch moderner Zuschauer haben die Fähigkeit, aufgrund ihrer Erfahrungen mit Bildern und deren Bedeutung neue Bilder und Eindrücke mit diesen Erfahrungswerten in Bezug zu setzen und diese zu entziffern. Zur Vermittlung ihrer Botschaft bzw. Bedeutung bedienen sich die Bildwerke dieser Formeln und der mit ihnen verknüpften Assoziationen, um eine möglichst schnelle Aufnahme der zu übermittelnden Informationen zu ermöglichen.

---

<sup>694</sup> **Anm. 21.**

<sup>695</sup> Packham 2019, 107 mit Rückgriff auf Doherty 2002.

<sup>696</sup> Packham 2019, 107. Filme wie *INGLORIOUS BASTERDS* (2009) scheinen einen solchen Ansatz in übertriebener, fast karikierender Form aufzugreifen. Auch in diesem Film wird die Geschichte den Vorstellungen angepasst: hier wird Adolf Hitler in Paris in einem Kino zuerst erschossen und danach mitsamt dem bereits brennenden Kino und allen darin befindlichen Zuschauern gesprengt.

Soll die angestrebte Interpretation der Darstellung im Kopf des Rezipienten möglichst unmittelbar und ohne ablenkende Irritationen ausgelöst und Ambivalenzen in der Deutung des Gesehenen vermieden werden, ist es von großer Bedeutung, nicht allzu sehr von den vom Rezipienten erwarteten und gewohnten Formeln in der Bildsprache abzuweichen. Auf einige dieser Formeln, und die Beibehaltung oder Veränderung ihrer Bedeutung, soll im Folgenden eingegangen werden. Aufgrund der nachvollziehbaren Zurückhaltung der Altertumswissenschaften, sich mit dem in der Populärkultur transportierten Bild der Antike zu befassen und sich diese Zurückhaltung auch auf die Auswahl von außerhalb des wissenschaftlichen Rahmens konsumierten Filmen auswirken mag, ist nicht davon auszugehen, dass dem Leser alle in dieser Arbeit behandelten Filme bekannt sind. Da die vorliegende Untersuchung (auch) Antikenfilme – ganz im Sinne des *iconic turn* – als Speichermedien aktueller Normen versteht, die wiederum mit den den römischen Schlachtenreliefs zugrundeliegenden Vorstellungen und Werten verglichen werden sollen, werden zahlreiche Beispiele für die Anwendung der vorgestellten filmtheoretischen und wahrnehmungspsychologischen Konzepte in Filmen anderer Genres angeführt, die dem Leser möglicherweise bekannt sind. Dies soll das Verständnis für die in den Antikenfilmen angewandten filmischen Strategien auch ohne Kenntnis der hier untersuchten Filme unterstützen und insbesondere für den Bereich der Klassischen Archäologie neue Impulse für die Beschäftigung mit antiken Reliefs, die sich aus dem Vergleich mit den modernen Darstellungen ergeben, setzen.

## **13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen**

### **13.1 Die Besetzung des Bildraums**

Wie die Untersuchung der römischen Reliefs gezeigt hat, wird der Bildraum der Schlachtenbilder von einer klaren Ordnung bestimmt, die römische Soldaten meistens im oberen Bereich zeigt und nach unten agieren lässt, während ihre Feinde vorwiegend im unteren Abschnitt dargestellt sind und nach oben agieren. Dieses Schema wird auch unabhängig von einer prävalenten Verteilung der Parteien im Gesamtbild in dem Verhältnis eines römischen Soldaten zu einer ihm zugeordneten Feindfigur beibehalten. Das Agieren nach unten kann als Motiv zur Verdeutlichung der Überlegenheit der römischen Soldaten verstanden werden (so z.B. in sehr absolutem Ausmaß in Szene 68 der Marcussäule). Die Richtung eines römischen Angriffes verläuft meist von links nach rechts. Dies entspricht nicht nur der gewohnten Leserichtung, sondern ergibt in Kombination mit einem Agieren nach unten eine dynamische, kraftvolle Bewegung. Die klare Verteilung der Parteien im Raum und Ausrichtung der Bewegung vereinfacht zudem das Ordnen und Erfassen des Dargestellten, was insbesondere für das Verständnis von Bildwerken, deren Lesbarkeit durch eine zunehmende Entfernung vom Betrachter (Trajanssäule, Marcussäule) oder durch eine hohe Figurendichte (Schlachtensarkophag) erschwert ist, von Bedeutung ist.

Die Darstellung des Teppichs von Bayeux übernimmt das Prinzip der Reliefs der Trajanssäule und der Marcussäule, Begebenheiten zu entwickeln. Zudem werden auch hier Konflikte abgebildet, die durch Schlachten entschieden wurden, wobei die Geschehnisse als geschichtliches Faktum konstatiert werden, um den Sieg in politische Macht zu transformieren. Ein formaler Unterschied zwischen den Reliefs der Kaisersäulen und den Darstellungen des Teppichs von Bayeux besteht neben der Art der Aufstellung und dem Material des Bildträgers zwar darin (sieht man von der Frage nach einer vollständigen Sichtbarkeit der Reliefs ab), dass der Betrachter um die Säule herum, aber am Teppich entlanglaufen muss; in beiden Fällen muss der Betrachter jedoch die von links nach rechts verlaufende Bewegungsrichtung, Position und damit die Perspektive des Siegers übernehmen, um der Handlung zu folgen.

Während der Bildraum der Reliefs oder das relative Verhältnis zweier Figuren zueinander jedoch in ein „römisches Oben“ und ein „feindliches Unten“ unterteilt ist, befinden sich die Figuren der Normannen nur minimal oberhalb der Figuren der Engländer. Die von einigen Normannen ausgeführte, leicht nach unten zielende Bewegung mit Speeren verweist auf den bestehenden Höhenunterschied zwischen Reitern und Fußtruppen und auf die auch aus der Diversität der zur Verfügung stehenden Einheiten hervorgehende Überlegenheit der Normannen in der Schlacht. Räumlich deutlich voneinander getrennt sind Lebende und Gefallene, wobei bei vielen der Toten und Verletzten nicht abschließend geklärt werden kann, welcher Partei diese zuzuordnen sind. Die Zuordnung des

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

Bildraumes verdeutlicht unabhängig von einer sicher feststellbaren Zugehörigkeit der Gefallenen Überlegenheit oder Unterlegenheit einer Figur. Insbesondere die kritische Phase der Schlacht bzw. die Besetzung des oberen Bildraumes mit Figuren der Engländer, sowie die Darstellungen fallender Normannen und ihrer stürzenden Pferde verweisen auf die universale Aussagekraft räumlicher Zuteilung in anderen Szenen. Die Darstellung einer herausfordernden Situation durch die Anordnung des Feindes im oberen Bereich des Bildes und dessen nach unten gerichtetem Kämpfen, aber auch das erfolgreiche Meistern dieser schwierigen Lage durch die siegreiche Partei, die für das Entstehen des Bildwerkes verantwortlich ist, begegnet auch in Szene 40 der Trajanssäule.

Anders als die Reliefs der Kaisersäulen und die Abbildung der Schlacht von Hastings, deren Darstellungen sich über eine langgestreckte Bildfläche entwickeln, sind die Handlung der Schlacht von Aboukir, sowie die verschiedenen Zeitebenen in einem Bild verdichtet und finden gleichzeitig statt, die Abläufe – Heranrücken des Heeres, Übergabe des Säbels, Flucht des Feindes – entwickeln sich in der Vorstellung des Betrachters; ähnlich komprimierte Darstellungen sind auch in den Schlachtsarkophagen zu sehen, wobei in diesen jedoch Abläufe keine vergleichbare Rolle spielen, sondern sich die Darstellung auf das Endergebnis (Sieg der römischen Armee) konzentriert.

Die Darstellung der Schlacht von Aboukir zeigt einen Bildaufbau, der von einer von links oben nach rechts unten verlaufenden Diagonalen bestimmt wird, die sowohl das Agieren des Siegers von oben nach unten als auch die nach rechts verlaufende Siegerrichtung in sich vereint und dem Heranrücken des Siegers eine dynamische Wirkung verleiht. Die Komposition weist darin eine Ähnlichkeit zu den römischen Schlachtendarstellungen auf; zu diesen ist diesbezüglich auch das Alexandermosaik (**Abb. 4**) zu rechnen, in dem der Bildaufbau maßgeblich von der von links oben nach rechts unten verlaufenden Diagonalen der Speere der Perser akzentuiert wird, wie es auch durch die Standarte der Türken in der Darstellung der Schlacht von Aboukir realisiert wurde. In beiden Fällen handelt es sich um Ausrüstungsgegenstände des Feindes, deren Verortung im Bild nicht nur das „Sieger-Oben“ mit dem „Verlierer-Unten“, sondern auch die Siegerrichtung betont. Ein weiteres gemeinsames Merkmal dieser beiden Schlachtenbilder besteht in der Darstellung fallengelassener oder zerbrochener Waffen im Vordergrund.

Im linken Bereich des Gemäldes der Schlacht von Aboukir ist zudem vielen der französischen Soldaten mindestens ein unterhalb von diesen befindlicher, türkischer Gegner zugeteilt. Auch dieses Darstellungsschema kann bereits in den Darstellungen des Sarkophags Portonaccio (**Abb. 12**) oder des Sarkophags Ludovisi (**Abb. 13**), aber auch in der Schlachtdarstellung von Panel 1 des

Severusbogens (**Abb. 11**)<sup>697</sup> beobachtet werden, in denen ebenfalls einem kämpfenden römischen Soldaten mindestens ein unterhalb befindlicher Gegner zugeteilt ist und so in den Binnendarstellungen die Komposition des Gesamtbildes wiederholt wird. Äquivalent zu den Darstellungen der Reliefs kann auch in diesem Bild das Agieren von oben nach unten als Mittel zur Verdeutlichung von Überlegenheit verstanden werden. Unterlegenheit wird dementsprechend durch das Agieren nach oben bzw. die Verortung besiegt oder verletzter Gegner auf dem Boden des Schlachtfeldes zum Ausdruck gebracht. Trotz des dicht gefüllten Raumes und der vielfach ineinander verschränkten Handlungen der Figuren, die zunächst den Eindruck eines dichten Schlachtgetümmels vermitteln, ist das Bild durch die räumliche Verteilung und Ausrichtung der Figuren, sowie durch die Bewegungsrichtung von Siegern und Besiegten geordnet und die Aussage der französischen Überlegenheit in jedem Abschnitt des Bildes ebenso eindeutig formuliert, wie es in den dichten Schlachtendarstellungen der Schlachtensarkophage der Fall ist. In einigen Fällen, wie dem Alexandermosaik, dem großen Trajanischen Fries und dem ersten Zusammentreffen der Truppen in der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux wird zudem ein bildimmanenter Druck auf den Gegner aufgebaut, indem dieser in die Mitte zweier beidseitig auf ihn einwirkender Bewegungsrichtungen gesetzt wird.

Das Medium des Films stellt Vorgänge als aufeinander folgende Ereignisse dar, wie es prinzipiell auch in den Darstellungen der Trajanssäule und der Marcussäule, sowie in den Paneelen des Severusbogens der Fall ist. Der Film muss durch seine theoretisch unbegrenzte Länge nicht in dem Maß die Handlung verdichten, wie es in diesen Bildwerken, und stärker noch in Einzelbildern, wie etwa den Schlachtsarkophagen oder dem Gemälde der Schlacht von Aboukir, der Fall ist.

In den Schlachtszenen der Filme kann der Bildraum nicht durch Figuren der beiden Parteien geordnet werden, da sich dieser ständig verändert. Die Zuteilung des oberen Bildraumes an die Partei des Siegers und des unteren Bildraumes an die Partei des Verlierers spielt hier nur noch eine untergeordnete, immer situations- und vor allem einstellungsabhängige Rolle für die Verdeutlichung von Überlegenheit. Diese wird in vielen Einstellungen durch den vertikalen Winkel der Kamera zu einer Figur zum Ausdruck gebracht, wobei der Betrachter in eine bestimmte Perspektive innerhalb der Schlacht versetzt wird und nicht mehr, wie in den Bildwerken, außerhalb des Dargestellten positioniert wird.

Auch kann in den Schlachtszenen der Filme keine Ordnung des Dargestellten durch eine eindeutige und vorwiegend beibehaltene Bewegungsrichtung einer bzw. beider Parteien beobachtet werden. Eine Ausrichtung der Parteien nach rechts oder nach links, realisiert z.B. in der Darstellung

---

<sup>697</sup> Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne ([arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)).

gestaffelter Körper oder Gesichter, ist zwar zu Beginn der Schlacht häufig zu beobachten, dient jedoch vornehmlich einerseits der Ästhetisierung und andererseits der Sichtbarmachung der Charakteristik beider Parteien, so dass deren Merkmale im Folgenden wiedererkannt werden können und ermöglicht zudem einen Vergleich der Zustände „vor der Schlacht“ (Ordnung) und „während der Schlacht“ (Chaos): die ausbleibende Ordnung der Bildfläche und der Bewegungsrichtung während der stattfindenden Kämpfe resultiert – insbesondere in Kombination mit einer schnellen Schnittfolge – in dem Eindruck eines chaotischen Schlachtgetümmels. Die Orientierung des Zuschauers wird bewusst aufgehoben, um die Herausforderung der Situation zu nachvollziehbar zu machen und um die Dramatik und Spannung zu steigern, da jederzeit und aus jeder Richtung ein überraschender Angriff auf eine bekannte Figur, wie z.B. den Protagonisten, erfolgen kann und sich auf dessen Schicksal und den Ausgang der Schlacht, der bis zuletzt nicht hundertprozentig absehbar sein soll, auswirken könnte. Eine geordnet verlaufende Schlacht, die für den Betrachter übersichtlich dargestellt wird, würde einerseits gerade im Rahmen eines Antikenfilms, in dem keine moderne, mit Kameras ausgestattete und auf Knopfdruck agierende Kriegsmaschinerie eingesetzt wird, sondern Kämpfe Mann gegen Mann ausgetragen wurden, unrealistisch oder unpersönlich, maschinell und daher langweilig oder befremdlich wirken (letzter Effekt wird durch die heranmarschierende römische Armee in SPARTACUS erzielt).

Während die räumliche Ordnung in den Reliefs, aber auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings und der Schlacht von Aboukir die Eindeutigkeit der Handlung und die Aussage der Überlegenheit der für das Bildwerk verantwortlichen Partei vermitteln soll, steht im Film die Un-Eindeutigkeit der Handlung und die Unsicherheit des Ausgangs der Schlacht im Vordergrund. Die über Jahrhunderte tradierte „Ordnung“ im Bild und die damit verbundenen, eindeutigen Aussagen finden in den Filmszenen somit keine gleichermaßen kanonische Anwendung mehr, so dass der Zuschauer den Inhalt jeder Darstellung immer wieder aufs Neue validieren muss.

### 13.2 Die Hauptfigur

In den Darstellungen der Trajanssäule<sup>698</sup>, der Marcussäule und den Paneelen des Severusbogens in Rom<sup>699</sup> ist die Rolle der Hauptfigur eine andere als in Darstellungen des Alexandermosaiks, des großen Trajanischen Frieses und einigen der Schlachtsarkophage<sup>700</sup>. Zwar treiben sowohl Kaiser als auch

---

<sup>698</sup> So z.B. in der untersuchten Szene 24 (**Abb. 2**).

<sup>699</sup> Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne ([arachne.dainst.org/entity/532672](http://arachne.dainst.org/entity/532672)).

<sup>700</sup> Von Relevanz hier sind die Darstellungen auf Schlachtsarkophagen, die den Feldherrn als aktiv Kämpfenden zeigen, wie es bei dem Sarkophag Portonaccio der Fall ist.

die Figur des zentral kämpfenden Feldherrn in beiden Arten der Darstellung die Handlung der Schlachten signifikant voran, doch entscheidet im ersten Fall das Zusammenspiel aus im Hintergrund lenkendem Kopf (Kaiser) und im Vordergrund agierendem (Heeres-)Körper die Schlacht, wodurch beinahe der Eindruck einer symbiotischen Hauptfigur entsteht, während im zweiten Fall der zentrale Feldherr die Funktion eines schlachtentscheidenden Kämpfers übernimmt, wobei er von seinem Heer unterstützt wird<sup>701</sup>.

Optisch ist die Figur Wilhelms in den Darstellungen der Schlacht von Hastings nicht im selben Maß betont wie etwa die Trajans in den Darstellungen der Trajanssäule oder die des zentralen Feldherrn auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**), wie z.B. durch Darstellung in erhöhter Position, in relativer Übergröße, raumgreifenden Bewegungen, „vollständiger“ Darstellung des Körpers ohne bzw. mit nur wenigen Überscheidungen und/oder unter Betonung seiner Figur durch Zurverfügungstellen von signifikant größerem Handlungsspielraum als andere Figuren; dennoch ist seine Figur zu Beginn der Kampfhandlungen durch die exponierte Lage nach dem durch einen stilisierten Baum angedeuteten Szenenwechsel, die Beischrift seines Namens, sowie durch Gestik und Reaktion eines Soldaten hervorgehoben, während es bei seiner zweiten Darstellung die explizite Reaktion seiner Mitstreiter ist, die auf die Bedeutung seiner Figur bzw. seiner Handlung (das Helmöffnen) hinweist. Das Öffnen des Helmes markiert den entscheidenden Wendepunkt der Schlacht und betont die Bedeutung Wilhelms als schlachtentscheidende Figur. Das Prinzip der Darstellung eines solchen Momentes innerhalb eines größeren Schlachtzusammenhangs und der direkte Bezug zwischen Sieg und diesen ausschlaggebend verursachender Figur ist auch in den Darstellungen des Alexandermosaiks, des großen Trajanischen Frieses und des Sarkophages Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) enthalten.

Auch wenn Wilhelm im Verlauf der Schlacht nicht selbst kämpfend daran teilnimmt, befindet er sich dennoch inmitten des Schlachtgetümmels und rettet die Lage durch das Öffnen des Helms. Durch diese Handlung steht Wilhelm in der Tradition antiker Feldherren, wie Trajans oder Germanicus<sup>702</sup>. Inwieweit die Überlieferung und die Darstellung der Schlacht von Hastings in Bezug auf die Tat Wilhelms der historischen Realität entspricht, kann nicht abschließend geklärt werden. Sicher ist jedoch, dass Poitiers Wilhelm mehrfach mit antiken Heroen, wie etwa Agamemnon, Achilles und Aeneas vergleicht bzw. Bezug zu antiken Quellen, wie z.B. Virgils *Aeneis*, Caesars *De Bello Gallico*

---

<sup>701</sup> Den Rollen Trajans in den Darstellungen der Trajanssäule und des großen Trajanischen Frieses – einmal als intellektueller Anführer, einmal als Held der Schlacht – entsprechen laut Seelentag dessen Rollen in der Darstellung des Panegyricus und anderer Herrschaftsdarstellungen (Seelentag 2016, 35–36).

<sup>702</sup> S. oben S. 85.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

oder Sallusts *Catilina* herstellt<sup>703</sup>; ob Poitiers auch die für antike Feldherrn beschriebenen Vorgänge des Helmabnehmens kannte und deren Beschreibungen wiederum die Konzeptionierung des Teppichs von Bayeux z.B. in Bezug auf das Helmöffnen Wilhelms beeinflusste, kann jedoch nicht geklärt werden. Der Gedanke der Versinnbildlichung der *virtus* durch einen prächtigen Helm, wie er vermutlich in römischen Darstellungen enthalten ist, dürfte hier jedoch nicht angesprochen sein.

Die Bedeutung der Figur Wilhelms während der Schlacht wird des Weiteren durch die Reaktion der ihm benachbarten Figur hervorgehoben. Die Reaktion des Umfeldes auf den *impact* einer bestimmten Figur ist als Mittel zur Hervorhebung bereits in den römischen Bildwerken enthalten: so weist im großen Trajanischen Fries der von Trajan verursachte „Wirbel“ auf seine Figur bzw. die Wucht seines Angriffes hin. Inhaltlich scheinen in den beiden Darstellungen Wilhelms – zumindest in diesem Szenenzusammenhang<sup>704</sup> – sowohl der Aspekt des schlachtenlenkenden Kopfes als auch der des aktiven Schlachtentscheiders anzuklingen, die in den römischen Reliefs in getrennter Form vorliegen.

Als weiteres Motiv, das bereits in römischen Darstellungen verwendet wird und dem in den Darstellungen des Teppichs von Bayeux (nicht nur in der Schlacht von Hastings) eine besondere Bedeutung zukommt, ist das des prächtigen Pferdes. Insbesondere in der Darstellung des großen Trajanischen Frieses und dem Pferd Trajans, aber auch auf unzähligen Reitergrabsteinen und Reiterstandbildern begegnet der Gedanke des Tieres als Träger von Stärke, strategischer Überlegenheit oder kurz *power*, die durch die Einheit von Mensch und Tier auf den Reiter übertragen wird. Die Beherrschung des Pferdes bringt die Fähigkeit des Reiters, die ursprüngliche Wildnatur des Tieres zu zähmen und dessen Energie zu nutzen, zum Ausdruck. Durch die prächtige Ausstattung des Pferdes des Kaisers auf dem großen Trajanischen Fries, aber auch durch die elegante Linienführung von Kopf und Hals wird das Tier im Bild hervorgehoben und verweist auf die Besonderheit seines Reiters, der auch hierdurch als Hauptfigur des Geschehens betont wird; auch die Raubkatzenschabracke verweist auf die Fähigkeiten des Reiters, der imstande war, ein Raubtier zu erjagen und sich somit stärker, geschickter, machtvoller erwiesen hat als dieses oder den Status besitzt, ein solch aussagekräftiges Ausstattungsstück in seinen Besitz zu bringen. Eine Hervorhebung der Hauptfigur durch besondere Merkmale fehlt hingegen in beiden Darstellungen Wilhelms in der Schlacht von Hastings.

---

<sup>703</sup> Hierzu ausführlich Clauss 2013; Winkler 2016.

<sup>704</sup> Insgesamt zeigen die Darstellungen des Teppichs die Entwicklungen eines Erbfolgestreitigen, der mit der Schlacht von Hastings endet. Das Narrativ konzentriert sich auf die Ereignisse, die zu der Machtergreifung der Normannen in England führten und nicht auf die Figur Wilhelms. Diese ist zwar immer wieder zu sehen, doch ist Wilhelm weder als „lenkender Kopf“ hinter jeder Entwicklung noch als alleiniger handlungsbestimmender Faktor der Szenen dargestellt und weist somit diesbezüglich wenig Gemeinsamkeiten mit der Funktion des Kaisers bzw. des zentralen Feldherrn der römischen Monumente auf.

Sowohl in den Darstellungen von Kavallerie im Rahmen römischer Schlachtenbilder als auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings ist das Pferd als vom Sieger genutztes, optimal funktionierendes Kriegsgerät formuliert, während der Feind entweder zwar Pferde besitzt, dann aber nicht über die Fähigkeit verfügt, diese zu beherrschen (die Feinde der römischen Soldaten fallen vom Pferd oder fallen mitsamt ihrer Pferde<sup>705</sup>) oder von vorneherein keine Pferde zu besitzen scheint. Im Vergleich zu römischen Darstellungen, die das Pferd zur Verdeutlichung von militärischer Macht und Überlegenheit verwenden, spielen in mittelalterlichen Darstellungen des Tieres die Aspekte des Reichtums, der Eleganz und Attraktivität eine größere Rolle, wobei die glamourösen Eigenschaften des Pferdes durch fließende Übergänge der prächtigen Ausstattung auf den Reiter übertragen werden<sup>706</sup>. Die Verwendung des Pferdes als Chiffre für den sozialen Rang seines Reiters dürfte weniger von römischen als von griechischen Vorbildern beeinflusst worden sein. Wie Voutiras<sup>707</sup> zusammenfassend darstellt, wurde das Pferd in Weihreliefs des 5. und 4. v. Chr., die das Reiten oder Führen des Tieres zeigen, als Inbegriff von Reichtum, Macht und sozialem Prestige verstanden, wodurch der Reiter oder Pferdeführer als Mitglied der Oberschicht dargestellt wurde<sup>708</sup>. Des Weiteren ist der Gedanke der Virilität des siegreichen Reiters in den mittelalterlichen Darstellungen durch die explizite Abbildung von Pferden als Hengste formuliert, während die Pferde römischer Abbildungen nicht in gleichem Maß Sinnbild der Männlichkeit ihres Reiters sind (sieht man von Einzelfällen wie der Darstellung auf der Stele des Andes<sup>709</sup> ab, die durch die Positionierung von Pferd und Feind indirekt auf das Geschlecht des Pferdes hinweist und die Virilität des Reiters betont)<sup>710</sup>.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir ist Murat durch seine Positionierung zwischen seinem Heer und den Figuren seiner Feinde als aktiv in das Schlachtgeschehen eingreifender, jedoch nicht aktiv kämpfender Feldherr hervorgehoben. Seine reine Anwesenheit scheint bereits auszureichen, um den Feind zur kopflosen, überstürzten Flucht zu bringen<sup>711</sup>. Darüber hinaus wird er durch seine Handlung, das Zügeln des Pferdes, als schlachtenlenkender Feldherr präsentiert, der das vor ihm stattfindende Geschehen einschätzt, um dessen weiteren Verlauf zu bestimmen.

<sup>705</sup> Auch außerhalb von Schlachtdarstellungen begegnet das Bild des vom Reittier fallenden Gegners in Szene 9 der Trajanssäule.

<sup>706</sup> z.B. bei der Figur von Walther von Klingen im Codex Manesse (Bild abrufbar unter <https://doi.org/10.11588/diglit.222#0099>, letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>707</sup> Voutiras 2010 mit zahlreichen Beispielen.

<sup>708</sup> Voutiras 2010, 88.

<sup>709</sup> Boppert 1992a, Taf. 33.

<sup>710</sup> Zur „Männlichkeit“ des Siegers ausführlich **Kapitel 13.6**.

<sup>711</sup> Die Präsenz (gemeint ist hier sowohl die physische Anwesenheit als auch die Ausstrahlungskraft) des Feldherrn, der sich zwar inmitten des Schlachtgeschehens befindet, jedoch nicht aktiv kämpfend daran teilnimmt, ist auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings durch die Figur Wilhelms dargestellt.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

Zur Hervorhebung Murats wurden zahlreiche stilistische Mittel angewandt, die auch die Figuren der Kaiser in allen römischen Darstellungen optisch hervorheben und die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen: die Hervorhebung erfolgt z.B. durch die Darstellung ohne oder mit nur wenigen Überschneidungen durch andere Figuren, wobei eine klare, langgestreckte Linienführung bei den Figuren von Reiter und Pferd als zusätzlicher *Eyeatcher* eingesetzt wird. Auch das Stilmittel der Parallelisierung zur Hervorhebung von Figuren, die sich durch dieses ordnende Element von stark bewegten und ungeordneten Figuren abheben, begegnet sowohl in den Schlachtszenen römischer Reliefs (z.B. im gleichförmigen Ausführen einer Armbewegung in Szene 24 der Trajanssäule oder in der Staffelnung von Soldaten in Szene 70 der Trajanssäule) als auch in der Darstellung der Schlacht von Aboukir, in der die Linienführung von Murats Schwert mit der seines Hutes und Rückens, sowie in der Bewegung des Pferdehalses wiederholt wird.

Des Weiteren erfolgt die Hervorhebung durch den zur Verfügung gestellten Handlungs- bzw. Wirkungsspielraum, während umgebende Figuren durch ihren kompositorischen und/oder inhaltlichen Bezug auf die Hauptfigur diese noch weiter ins Zentrum der Aufmerksamkeit des Betrachters rücken. Auch die Sichtbarkeit der individuellen Physiognomie des Protagonisten, die auf dem Fries durch die ostentative Helmlosigkeit Trajans gewährleistet wurde, ist bei Murat gegeben, dessen Gesicht von einem prächtigen Hut gerahmt wird (die Rahmung erfolgt im Fries durch Trajans *paludamentum*). Wie bereits für die Darstellung von Trajans Pferd beschrieben wurde, weist auch im Fall von Murats Pferd dessen aufwändige Ausstattung, darunter eine Raubkatzenfelldecke, auf die Besonderheit des Tieres und dadurch auf dessen Reiter hin.

Sowohl Trajan auf dem großen Trajanischen Fries als auch Murat im Gemälde Gros' lösen durch ihre Erscheinung mehrere Ereignisketten unter den Feinden aus. Interessanterweise weisen die Darstellungen der Reaktionen der Daker und der Türken erstaunliche konzeptuelle, wenn auch nicht kompositorische Kongruenzen auf: unter den Vorderläufen der Pferde beider Feldherrn ist ein zu Boden gegangener Feind zu sehen; das Nahen beider Feldherrn bewirkt das Fallen eines Gegners vom Pferd, während ein weiterer Feind eine in Richtung des Feldherrn gerichtete Unterwerfungsgeste zeigt; unter den Fliehenden befindet sich eine Figur, die mit nach vorn gestreckten Händen und beinahe nach vorn fallendem Körper einen Blick über die Schulter wirft; auch die Darstellung eines Feindes, der über einen gefallenen Mitsreiter hinwegsetzt, sowie die gegenseitige Behinderung bzw. Gefährdung sind in beiden Bildwerken zu finden. Interessanterweise ist auch das Motiv der Kopftrophäe in beiden Werken enthalten; im Fries (und in den anderen römischen Darstellungen) werden die Köpfe der Feinde dem Kaiser als Trophäe präsentiert, im Gemälde hingegen sind Kopftrophäen nur

sehr versteckt bzw. in angedeuteter Form enthalten und werden zur Charakterisierung der Feinde verwendet<sup>712</sup>.

Die Darstellungen der Raubkatzendecke, aber auch die inhaltlich ähnlichen Figurentypen könnten von den Darstellungen des Friesmonuments beeinflusst worden sein. Die römischen Monumente, unter ihnen auch der Konstantinsbogen und die dort angebrachten Platten des Frieses waren spätestens ab dem 16. Jahrhundert Studienobjekte von Künstlern. So zeigt ein Stich aus dem frühen 16. Platten VII und VIII<sup>713</sup>, eine Zeichnung von Gerard ter Borch von ca. 1609 zeigt Platten V und VI. Es ist sowohl denkbar, dass Gros Abbildungen wie diese kannte oder die Originalmonumente im Rahmen seines Romaufenthaltes im März 1797 selbst sah und studierte<sup>714</sup>. Des Weiteren hatte sich Gros nicht nur mit Arbeiten Raphaels, sondern auch dessen Schülers Giulio Romano vertraut gemacht<sup>715</sup>, die sich wiederum beide intensiv mit römischen Reliefs, insbesondere der Trajanssäule, auseinandergesetzt hatten<sup>716</sup>.

Hochinteressant ist zudem die Ähnlichkeit, die – neben dem grundlegenden Thema „Okzident gegen den ‚alten Feind‘ Orient“ – zwischen der Haltung Alexanders und Murats und ihrer Pferde, sowie in ihrer Handlung, dem Zügeln der Pferde, besteht. Auch das Motiv der gegenseitigen Gefährdung des Feindes während der Flucht, das Motiv des erfolglosen Pferdebandigers, die diagonal durch Bild über den Kopf des Feldherrn geführte Lanze, die Körper- und Armhaltung Dareius' und des Sultanssohnes, die Darstellung eines machtlos der chaotischen Flucht seiner Soldaten ausgesetzten feindlichen Anführers und die prächtige, aber nutzlose Ausstattung der Orientalen, die mit einer für die Erscheinung des Protagonisten charakterisierenden klaren Linienführung (Kleidung, definierte Umrisslinie) kontrastiert wird, sowie die kompositorische Gliederung in einen Anfang/Angriff, eine Mitte/Höhepunkt und ein Ende/Sieg können hier angeführt werden<sup>717</sup>. Da jedoch das Mosaik erst mehr als 25 Jahre nach Fertigstellung des Gemäldes (zwar in der Nähe von Neapel und damit im potenziellen Aufenthaltsbereich Murats zu seiner Zeit als König dieser Stadt) wiederentdeckt wurde, ist eine direkte Beeinflussung unmöglich. Alle genannten Motive und Inhalte scheinen sich zur Zeit der Konzeptionierung des Gemäldes bereits als Topoi verselbständigt zu haben. Sicherlich könnte der

<sup>712</sup> Hierzu s. **Kapitel 13.8**.

<sup>713</sup> Bild abrufbar unter <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/341459> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>714</sup> Zum Aufenthalt Gros' in Italien s. David O'Brien 1995.

<sup>715</sup> Lichtenstein 1978.

<sup>716</sup> Yuen 1996. Die Geste Napoleons in Gros' Gemälde *Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau* wurde auf Zeichnungen Giulios bzw. auf Reliefs der Trajanssäule und den Sarkophag Ludovisi zurückgeführt (vgl. Lichtenstein 1978, 131; weiterführende Literatur in Anm. 28 a.a.O.). Zur Beschäftigung von Künstlern mit der Trajanssäule ab dem 15. Jahrhundert zusammenfassend Heenes 2017.

<sup>717</sup> **S. 23**.

große Trajanische Fries als ein wichtiger möglicher Zwischenschritt für die Konzeptionierung des Gemäldes anzusehen sein, allerdings wurden dort einige Motive nicht verwendet, die im Gemälde und im Mosaik begegnen.

Wie schon in den Darstellungen des großen Trajanischen Frieses, sowie den Sarkophagen Portonaccio und Ludovisi, aber auch dem Alexandermosaik und der Darstellung der Schlacht von Hastings werden im Gemälde der Schlacht von Aboukir die Fähigkeiten des Siegers den Unfähigkeiten des Gegners gegenübergestellt; diese Aussage wird in ihrer Quintessenz durch die Figuren des pferdebeherrschenden Feldherrn und Figuren eines nicht-pferdebeherrschenden Feindes dargestellt.

Durch die Hauptfigur wird des Weiteren – und dies gilt sowohl für Trajan als auch für Murat – nicht nur die Überlegenheit in der Schlacht dargestellt; als Dreh- und Angelpunkt der Darstellung ist der Feldherr Zusammenfassung und Höhepunkt jeder Aussage, die über seine gesamte Partei getroffen wird; in seiner Figur manifestieren und summieren sich Qualitäten, die für die Bewertung seiner Partei ausschlaggebend sind, wobei das Bild von Partei und Hauptfigur in wechselseitiger Wirkung zueinander stehen (die Kampfkraft des Heeres verweist auf die Qualitäten des Anführers, der wiederum mit gutem Beispiel vorangeht), der Eindruck der Hauptfigur jedoch von entscheidender Bedeutung ist.

In den Filmen rückt die Kamera den Protagonisten ins Zentrum der Aufmerksamkeit des Zuschauers; hierbei wird dieser zwar immer wieder von anderen Figuren verdeckt, ist somit mal mehr, mal weniger, dafür aber vermehrt zu sehen, wobei die Kamera diesen je nach beabsichtigter Wirkung des entstehenden Bildes in dessen Zentrum/Mitte und im Vergleich zu anderen Figuren auch häufiger in Nahaufnahmen zeigt. Der Protagonist eines Filmes ist somit ebenso in seiner Sichtbarkeit und daher Bedeutung hervorgehoben wie die Figuren der Kaiser oder der Feldherrn in den römischen Reliefs und Murat in der Darstellung der Schlacht von Aboukir; sowohl der Betrachter der Bildwerke als auch des Filmes wird durch die erhöhte Präsenz dieser Figuren dazu veranlasst, diesen eingehender zu betrachten und sich intensiver mit ihnen zu beschäftigen, wobei im Film zusätzlich die Übernahme der Perspektive des Protagonisten angestrebt wird. Eine Helmlosigkeit des Anführers zur Hervorhebung oder zur sicheren Identifikation seiner Person ist im Film nicht mehr unbedingt notwendig und wird durch die Fokussierung der Kamera auf seine Figur und entsprechend deutliche Einstellungen realisiert. Das Helmabnehmen Wilhelms in der Darstellung der Schlacht von Hastings soll jedoch nicht nur den bedeutenden Augenblick darstellen, in welchem Wilhelm dem Heer seine Anwesenheit und Unversehrtheit versicherte, sondern wirkt auch wie ein retardierender Moment, der die Geschwindigkeit der Handlung und Dynamik stark reduziert, gleichzeitig aber Ausgangspunkt für den wichtigsten und entscheidenden Handlungs- und Spannungsbogen ist: der Sieg über Harald selbst und die Entscheidung der Schlacht. Ein solcher kritischer Moment, in dem die Zeit stillzustehen

scheint, begegnet sehr oft in Filmen in Form des beinahe unterliegenden, in Bedrängnis geratenen Protagonisten, der sich jedoch behaupten und (oft genug) die Schlacht eigenhändig entscheiden kann, indem er z.B. den feindlichen Anführer tötet.

Das Pferd als reines Mittel zur Hervorhebung der Hauptfigur, aber auch als eigenständiger Träger von Vorstellungen wie *power*, als Marker gehobener sozialer Stellung, Katalysator für den *sex appeal*<sup>718</sup> und das Charisma seines Reiters oder als Sinnbild gezähmter Tier- und Triebhaftigkeit hat nicht nur im Antikentfilm seine aus sich heraus verständliche kultur- und zeitspezifische Aussagekraft eingebüßt<sup>719</sup>. Es ist, insofern überhaupt vorhanden, entweder zu einem sinnentleerten genretypischen Transportmittel und/oder dekorativen Ausstattungsstück geworden oder wird im Gegenteil als Projektionsfläche einer enormen, scheinbar uneingeschränkten Bandbreite von Assoziationen, Emotionen und Befindlichkeiten verwendet, die je nach Bedarf eingesetzt und nur im Rahmen des Kontextes verstanden werden können<sup>720</sup>.

Die Protagonisten der Filme sind in den Gefechten als schlachtentscheidende, aktiv teilnehmende Kämpfer dargestellt. Die Formulierung des Protagonisten als klugem Kopf und Stratege der Schlacht tritt demgegenüber vollkommen in den Hintergrund. Ein kluger Kopf mag zwar für seine überragenden intellektuellen Fähigkeiten beim Entwurf einer genialen Taktik bewundert werden, den Ansprüchen an einen echten Filmhelden kann jedoch nur eine Figur genügen, die selbst an der Schlacht teilnimmt, in Gefahr gerät, diese bewältigt und durch das Besiegen möglichst vieler Feinde, idealerweise auch (insofern vorhanden) des feindlichen Anführers, seine Tapferkeit, Stärke und Geschicklichkeit beweist, seine Mitstreiter rettet, vor allem aber durch seinen persönlichen Einsatz den Sieg in der Schlacht erringt.

Durch sein aktives, erfolgreiches und feindumwälzendes Einschreiten scheint die Figur Trajans im großen Trajanischen Fries als „Held der Stunde“ somit den Anforderungen an den Protagonisten

---

<sup>718</sup> Vermutlich war dies jedoch die Intention einer Darstellung, die Putin mit nacktem Oberkörper auf einem Pferd reitend zeigt. Eine Abbildung ist z.B. unter folgendem Link zu finden: <https://ze.tt/maenner-die-auf-pferden-reiten/> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>719</sup> Das Pferd als Marker für soziale Stellung und Anziehungskraft seines Reiters ist in einer Szene in *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* (2002) zu sehen, in der Aragorn ein unruhiges Pferd besänftigt und hierdurch die Aufmerksamkeit Eowyns erregt. Das Pferd hatte ihrem gefallenen Cousin, dem Sohn des Königs von Rohan gehört; durch das Zähmen des Tieres erweist sich Aragorn als (mindestens) ebenbürtiger Nachfolger des früheren Besitzers nicht nur in Hinsicht auf dessen Pferd, sondern auch in Hinsicht auf dessen Stellung. Auch Gandalfs Status in diesem Film zeigt sich darin, dass er ein besonderes Pferd, nämlich den König aller Pferde, reitet.

<sup>720</sup> Das Pferd begegnet z.B. in der Werbung als Sinnträger von Freiheit, Eleganz, Luxus, Individualismus, Energie oder Leidenschaft. Zur Symbolik des Pferdes s. Baum 1991. In vielen Filmen erlangt ein Pferd den Status eines Protagonisten, so z.B. *Black Beauty* in insgesamt 8 gleichnamigen Verfilmungen; ein namenloses Pferd in *DER SCHWARZE HENGST* (1979); *Hidalgo* im gleichnamigen Film (2004); *Ostwind* in bisher 5 gleichnamigen Filmen (2013, 2015, 2017, 2019 und 2020); *Flicka* in 2 gleichnamigen Verfilmungen (1943 und 2006) u.v.m. Interessanterweise konstruieren diese sog. Pferdefilme die Tiere als seelenverwandte Wesen einer jungen weiblichen Protagonistin und zielen damit auf die Zielgruppe junger Mädchen.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

einer Filmschlacht zunächst zu entsprechen; dies ist jedoch, wie im Folgenden gezeigt werden wird, den aus den Erwartungshaltungen an einen Filmprotagonisten entstandenen Seh- und Interpretationsgewohnheiten geschuldet. Anders als in den bildlichen Darstellungen wird im Film eine möglichst vollständige Identifikation des Zuschauers mit dem Protagonisten und eine emotionale Anteilnahme an dessen Schicksal angestrebt. Der Zuschauer soll möglichst seine eigene Umgebung vergessen und sich mit dem Protagonisten identifizieren, im Kampf um diesen bangen, seine Gefährdung, aber auch seinen Erfolg miterleben oder, im Fall seines Todes, um diesen trauern. Zu möglichst jedem Zeitpunkt soll der Zuschauer die Perspektive des Protagonisten übernehmen und auch die Ereignisse aus dessen Sicht beurteilen, wobei der Protagonist durch seine Reaktion auf ein Ereignis eine bestimmte Deutung vorgibt: reagiert der Protagonist mit Schrecken, soll sich auch der Zuschauer fürchten. Insbesondere das sog. *ordeal* spielt für die Identifikation mit dem Protagonisten eine wichtige Rolle:

It's a major source of the magic of the heroic myth. The experiences of the preceding stages have led us, the audience, to identify with the hero and her fate. What happens to the hero happens to us. We are encouraged to experience the brink-of-death moment with her<sup>721</sup>.

Es scheint, als folgten Furcht erregende Momente im Film, wie etwa die Schlacht, in welcher der Zuschauer beständig um den Protagonisten bangt, aber auch höchst tragische Szenen, wie etwa der Tod Tristans und Lancelots in der Entscheidungsschlacht von KING ARTHUR oder der Tod Maximus` am Ende von GLADIATOR exakt der berühmten Definition der Tragödie durch Aristoteles, welche durch nacherlebte Handlung Mitleid und Furcht beim Zuschauer erwecken und dadurch bei diesem die Katharsis von eben jenen Leidenschaften bewirken soll<sup>722</sup>.

Möglicherweise hat die Figur des Protagonisten als Projektionsfläche einer zu verdeutlichenden Wirkung zudem auch die Aufgabe übernommen, welche den Figuren der Kommentatoren am Bildrand römischer Schlachten zukam, die dem Betrachter die Auswirkungen des Geschehens durch ihre Reaktion darauf deutlich vor Augen führten und hierdurch dem Betrachter eine Interpretation des Geschehens nahelegten – ohne dass jedoch eine Übernahme ihrer Sichtweise durch den Betrachter angestrebt gewesen wäre, wie es wiederum bei der Figur des Protagonisten der Fall ist<sup>723</sup>. Eine derartig enge emotionale Bindung an den Protagonisten, die für das Interesse eines Zuschauers an dessen Handlung im Film unbedingt erforderlich ist, war in den bildlichen Schlachtendarstellungen – und dies gilt für die Beispiel römischen Reliefs, für die Darstellung der Schlacht von Hastings und für das Gemälde Gros' – nicht angestrebt. Diese Bildwerke sollten nicht in erster Linie Ereignisse mitreißend

---

<sup>721</sup> Vogler 2007, 15. „Her“ bezieht sich auf die Vorstellung des Heros als *persona*.

<sup>722</sup> Arist. Poet., 1449 b25.

<sup>723</sup> S. 54 und Anm. 186.

und aufwühlend schildern und diese für den Betrachter nacherlebbar machen, sondern den militärischen Erfolg als herausragend durchgeführte und bewundernswerte Leistung konstatieren.

Der Protagonist eines Films – und dies gilt zumindest für den massentauglichen Hollywood-Blockbuster, nicht jedoch für den Protagonisten eines Independent-Films, dessen Hauptcharaktere sich durchaus in einer moralischen Grauzone bewegen können oder sollen – muss zudem grundsätzlich andere Erwartungen erfüllen als die Hauptfiguren der Bildwerke. Er muss, wie bereits beschrieben, als individuellstes Individuum unter allen anderen Figuren formuliert sein, um die Sympathie des Zuschauers zu erlangen und um sich vor einem unbekannt-fremd bleibenden Antagonisten positiv abzuheben; im Rahmen des Narratives ist er häufig gezwungen, gegen Regeln zu verstoßen, um seinen Weg zu finden, wobei sein persönlicher Ansatz zur Überwindung von Krisen und scheinbar unüberwindbaren Hindernissen nicht nur Grundlage und Beweis seines Heldentums ist, sondern auch Teil eines Identitätsfindungsprozesses, der ihn am Ende des Filmes zu einer noch einzigartigeren Figur mit einer ganz besonderen Geschichte macht. Insbesondere das Erleben und Überwinden der Krise und der spezifisch hierfür ersonnene Weg geben dem Protagonisten Gelegenheit, positive Werte, wie z.B. Mut, Tapferkeit und Intelligenz, zu zeigen, zu entwickeln oder zu erweitern. Damit dies möglichst packend und spannend geschehen kann, muss das Narrativ des Films das Element der Überraschung, erreicht z.B. durch unerwartetes Verhalten oder neuartige, revolutionäre Lösungsansätze des Protagonisten, die sich z.B. in einer einfallsreichen Strategie und Taktik in der Schlacht äußern können, enthalten. Die Erwartung des Zuschauers ist somit gewissermaßen, dass sich der Protagonist nicht erwartungsgemäß oder konform und wie bereits von anderen Personen/Figuren bekannt verhält, wobei er häufig den bewährten Stationen der Heldenreise folgt. Die Stationen der Heldenreise – insofern diese dem Zuschauer bekannt und/oder bewusst sind – machen das Narrativ natürlich in gewisser Weise vorhersehbar. Ein Kernthema der Heldenreise ist jedoch, dass der Held seinen individuellen Weg und eine wiederum unerwartete, innovative Lösung eines bestehenden Problems finden muss; hierbei darf er jedoch keinesfalls (zu sehr) durch seine Handlungen und Entscheidungen gegen die von der aktuellen Gesellschaft als normativ festgelegten Regeln des gültigen Akzeptanzsystems verstoßen, die, wie sich in später zeigen wird, auch in Hinsicht auf die Umstände seiner Gewaltanwendung und seine Sexualität bestehen. Innerhalb dieser vorgegebenen Rahmenbedingungen muss sich der Protagonist höchst individuell und einfallsreich verhalten, so dass der Erfolg (insofern er erzielt wird) auf seine Figur zurückzuführen ist oder der Zuschauer ihm für seinen Lösungsansatz ein hohes Maß an Bewunderung zollen kann/muss.

Die Hauptfigur eines römischen Reliefs hingegen wird nicht als Individuum mit einem einzigartigen Lebensweg oder hervorstechenden Eigenschaften präsentiert, sondern wird im Gegenteil in ihrem gesamten (Persönlichkeits-)Bild an durch ideologische Schemata vorformulierte, bereits

vorhandene Vorstellungen zu idealem Verhalten und Vorgehen angeglichen und in diese bestehenden Schablonen eingepasst: der Kaiser oder der Feldherr zeigt sich bei der vorbildlichen, regelkonformen Erfüllung von Pflichten, wodurch implizit die erwarteten Qualitäten auch auf einer weiteren, tieferen Bedeutungsebene zum Ausdruck gebracht werden. Die Darstellungen bergen keine Überraschungen, keine unerwarteten und nur durch individuellen Lösungsansatz zu überwindenden Gefahren oder Herausforderungen, die ohnehin in diametralem Gegensatz zu dem in römischer Bildsprache propagierten Prinzip allumfassender Überlegenheit stehen würden. In stark verdichteter, statisch eingefrorener Form zeigt das Bild der Hauptfigur keinerlei persönliche Entwicklung, sondern den „immer schon vorhandenen“ und gleichbleibenden Idealzustand, der sich z.B. in deren selbstverständlicher *virtus* im Kampf oder der *cura* für seine Soldaten äußert. Die Erwartung des Betrachters ist somit auch, dass sich die Hauptfigur auch auf individueller Ebene erwartungsgemäß und wie bereits von anderen Personen/Figuren seines Ranges und seiner Position bekannt verhält. Diesen Erwartungen wird sowohl in Darstellungen des Kaisers, z.B. Trajans auf der Trajanssäule, als auch in den Darstellungen der Besitzer der (Schlacht-)Sarkophage unabhängig von ikonographischen Verweisen auf individuelle Personen durch Abbildung ihrer Portraitszüge oder von inhaltlichen Bezügen durch Darstellung einer bestimmten Schlacht entsprochen<sup>724</sup>.

In gewissem Maß gilt ebendies auch für die Darstellung Murats im Gemälde Gros': auch Murat wird zwar als mit individuellen Zügen ausgestatteter, aber dennoch vorbildlicher Erfüller und Bestätiger der Anforderungen dargestellt, die durch das Werteverständnis und Weltbild der französischen Gesellschaft formuliert wurden, wie insbesondere die moralische Integrität im Angesicht der Verlockungen des topisch triebhaft/dekadenten Orients und würdevoll/rationales Vorgehen im Moment des Sieges, während das Heer diszipliniert, mutig und im vollsten Vertrauen den Führungsqualitäten seines Anführers folgt.

Die Darstellung Trajans im großen Trajanischen Frieses scheint daher wegen der ästhetisch-dynamischen Inszenierung und seines heroischen persönlichen Einsatzes als Schlachtentscheider den Anforderungen an einen Filmprotagonisten, dank seiner besonderen Persönlichkeit wahre Umwälzungen zu verursachen, zu entsprechen. Insbesondere der Ausdruck von Individualität und neuartiger Denkansätze war jedoch genau nicht Ziel römischer Selbstdarstellung, sondern das Entsprechen von Normen durch das Erfüllen von Tugenden, die im Fries implizit (durch die Handlungen) und explizit (durch die Darstellung der Personifikationen in Platte I) veranschaulicht werden. Dem kann hinzugefügt werden, dass es sich bei der Darstellungsweise des Frieses um eine eher untypische, von

---

<sup>724</sup> Vgl. Maderna 2015, passim, bes. 108.

griechischen Vorbildern wie vermutlich dem Alexandermosaik und dem Alexanderbild beeinflusste Bildsprache handelt.

Interessanterweise werden Werte und Qualitäten wie Tapferkeit im Kampf und das gute, vertrauensvolle Verhältnis zwischen Anführer und Heer, die durch explizite oder implizite Darstellung der Tugenden in römischen Reliefs, aber auch in Gemälden wie dem der Schlacht von Aboukir zum Ausdruck gebracht werden, auch heute noch durch die Handlungen und Verhaltensweisen des Protagonisten und seiner Mitstreiter erfüllt und sind obligatorischer Bestandteil einer Filmschlacht. Der Unterschied liegt in der bildlichen Ausformulierung der Werte und dem Kontext, innerhalb bzw. anhand dessen sie zu Tage treten.

### **13.3 Mimik, Haltung und Gestik**

Jeder Aspekt von Mimik, Haltung und Gestik der römischen Schlachtendarstellungen spiegelt die Idealvorstellung einer diszipliniert, konzentriert und souverän agierenden Armee. Die zurückhaltende Mimik verweist auf die dahinterliegende mentale Gefasstheit und die Rationalität, mit der jeder Soldat jeder Situation begegnet. Die ebenfalls kontrollierte Haltung der Soldaten zeigt diese beim Ausführen einer bestimmten Aktion, die effizient und zielgerichtet durchgeführt wird, wobei die Bewegungen meist nach vorn und/oder unten ausgerichtet sind. Die Gestik der römischen Soldaten ist in knapper Ausführung dargestellt; sie wird bewusst und im Rahmen einer bestimmten Aktion verwendet, die wiederum auf eine der Handlung zugrunde liegende Planung und die souverän beherrschte Lage hinweist. Eine als unmittelbar und instinktiv erfolgende Reaktion auf ein Ereignis zu verstehende, bewegte Mimik oder Gestik ist nur höchst selten zu beobachten und kann daher als Ausnahme gelten<sup>725</sup>.

Das bewusste und kontrollierte Agieren der römischen Soldaten wird durch die Figuren der Gegner kontrastiert. Ihre expressive Mimik und Gestik verweisen einerseits auf ihre Rolle als Partei, die gezwungen ist, auf das Agieren der römischen Soldaten zu reagieren, ohne dass ihnen eine Gelegenheit bleiben würde, jedwede möglicherweise, vielleicht in Ansätzen vorhandene Strategie anzupassen, andererseits ist sie als Ausdruck mangelnder Disziplin und Souveränität zu verstehen, die jedoch wiederum römischem Handeln zugrunde liegt. Ihre Körper zeigen die verschiedenen Stadien der

---

<sup>725</sup> S. Szene 145 der Trajanssäule. Hier hält ein römischer Soldat, der sich rechts oberhalb Decebalus befindet, die Hand vor sein Gesicht, was als Ausdruck der Bestürzung interpretiert werden könnte (Cichorius 1900, 357 interpretiert diese Geste hingegen als Winken); auch die Einheit der Reiterei hat sich in Einzelgruppen aufgelöst, und die sonst kontrolliert in eine Richtung und eine Handlung ausgerichteten Körper der Reiter und Pferde sind in Unordnung geraten: Pferde werden herumgerissen, einer der Reiter galoppiert nach vorn und wendet sich dabei nach hinten um. Im Vergleich zu anderen Szenen des Vorrückens und Reitens zeigt diese somit eine gewisse Unordnung, die als Resultat des außerordentlichen Ereignisses zu verstehen ist.

Niederlage, die durch eine Rücklage bzw. das (Re-)Agieren nach oben verdeutlicht wird, oder werden anstelle bzw. ergänzend zu bereits vorhandener expressiver Mimik und Gestik verdreht und/oder als leblos liegend dargestellt. Diese Unterscheidung der Parteien durch Mimik, vor allem aber durch Haltung und Gestik ist bereits im Alexandermosaik zu finden<sup>726</sup> und verweist unmissverständlich auf die Unterscheidung von Sieger und Besiegten.

In den Darstellungen der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux hingegen ist diese Unterscheidung nicht gleichermaßen deutlich durch Mimik, Haltung und Gestik der Figuren ausformuliert. Weder die Mimik der Normannen noch die der Engländer ist so detailliert ausgeführt, dass sie als Mittel zur Darstellung des momentanen Zustandes einer Figur und einer weitergehenden Interpretation etwaiger zugrundeliegender Eigenschaften oder Qualitäten verstanden werden kann. Die Haltung einiger Figuren hingegen – die normannischen Reiter sind während des Angriffs leicht nach vorn gebeugt und verdeutlichen die Geschwindigkeit und Bewegung der überlegenen „Waffe“ der Pferde, die Engländer sind als Reaktion auf die heranrollende Dynamik der Angriffswelle leicht nach hinten gelehnt – kann als Andeutung des kommenden Sieges verstanden werden. Wie bereits dargelegt, zeigt jedoch die zweite Phase der Schlacht eine deutliche Aufgabe der Unterscheidung nach vorn gebeugt/aufrechter und nach hinten gebeugt/fallender Figuren des Siegers und des Besiegten bzw. wird durch die Umkehrung der Zuordnungen als kritische Phase erkennbar. Die bis auf wenige Ausnahmen beibehaltene Einheitlichkeit der Zuordnung römischer Bildsprache und die deutliche Unterscheidung der Mimik, Haltung und Gestik der Parteien zur eindeutigen Verdeutlichung von Sieg und Niederlage ist hier also vergleichsweise in ihrem Ausmaß reduziert und wird in Umkehrung des „klassischen“ Musters verwendet, um die kritische Phase der Schlacht zu zeigen<sup>727</sup>. Die Unterscheidung der Gestik beider Parteien ist nicht gleichermaßen deutlich ausgeführt wie in römischen Schlachtendarstellungen: als Reaktion auf ein beobachtetes Ereignis erhobene Hände bzw. Arme, sowie das Fehlen von durch Gestik kommentierten Ereignissen sind sowohl bei den Engländern als auch bei den Normannen zu beobachten, so dass diesbezüglich ein insgesamt äquivalentes Bild beider Parteien entsteht. Deutliche Probleme bereitet zudem die offenbar bewusst unausgeführte Zuordenbarkeit der meisten Fallenden und Gefallenen.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir hingegen wird Mimik, Haltung und Gestik beider Parteien deutlich und unmissverständlich unterschieden und zeichnet ein jeweils einheitlich ausfal-

---

<sup>726</sup> Hier sei nochmals darauf hingewiesen, dass diese Unterscheidung in Ermangelung weiterer Figuren griechischer Soldaten allein aufgrund der Darstellung Alexanders getroffen werden kann.

<sup>727</sup> Auch hier sei nochmals auf Szene 40 der Trajanssäule verwiesen, die wegen der Umkehrung vieler Bildschemata als außergewöhnlich harte Schlacht gewertet werden kann. In auf wenige Figuren reduzierter Form ist eine Zuordnung eigentlich „barbarischer“ Gestik und Haltung auch in Szene 145 der Trajanssäule zu beobachten (Reaktion der Soldaten auf den Tod des Decebalus).

lendes, Gruppenzugehörigkeit verdeutlichendes Bild der Kontrahenten. In den Figuren der Franzosen spiegelt sich das Schema römischer Darstellungen, den Sieger mit ruhiger, wie unbeteiligt scheinender Mimik, zielgerichteten Bewegungen und präzise ausgeführten Handlungen darzustellen. Auch die hierdurch vermittelte Aussage entspricht der Aussage römischer Darstellungen: sie bringt die Souveränität und Disziplin des Siegers zum Ausdruck und begründet hierdurch gleichzeitig den Erfolg. Die Figuren der Türken sind – wie auch die Figuren der Barbaren in römischen Schlachtendarstellungen – durch ihre expressive, unkontrollierte Mimik gekennzeichnet, die als Ausdruck instinktiver Reaktion und Verlust jedweder Affektkontrolle zu verstehen ist. Darüber hinaus verweist sie – ebenfalls äquivalent zu römischen Darstellungen des Gegners – auf die generelle Unfähigkeit des Feindes, Kontrolle über die Situation zu erlangen. Insbesondere in der Charakterisierung des Sultans als ein seinem Zorn ausgelieferter, unbeherrscht handelnder Feind scheinen Vorstellungen und Darstellungsschemata der griechischen Antike anzuklingen, die Zorn als Topos und symptomatisch verzerrte Mimik negativen Figuren der Gegenwelt, wie z.B. Kentauren und Giganten, zuschrieb und diese der Vernunft, der *ratio*, die durch entspannte Gesichtszüge zum Ausdruck gebracht wurde, gegenüberstellte<sup>728</sup>. Diese wiederum manifestiert sich im Gemälde Gros' in der Figur des sich und sein Pferd wortwörtlich zurückhaltenden Murat.

Die Gestik der Türken ist ausufernd, wobei insbesondere die leeren Hände und die weit gespreizten Finger nicht nur (wie auch ihre Mimik) verdeutlicht, dass sie situativ zu einer Reaktion gezwungen sind, sondern auch ihre prinzipielle Machtlosigkeit verdeutlicht. Die Kontrastierung geschlossener oder Waffen haltender Hände des Siegers mit mit leeren Händen oder gespreizten Fingern dargestellten Unterlegenen ist bereits in römischen Schlachtendarstellungen zu beobachten und als auf Überlegenheit/Unterlegenheit hinweisend zu verstehen. Noch ein weiterer Aspekt, der bereits in den Reliefs formuliert wird, kann im Gemälde Gros' erkannt werden: die Assoziation des Gegners mit der Natur bzw. dem Tierhaften, was unter anderem durch die wie zur Krallen geformte Hand eines Türken im linken Bildfeld angedeutet und auch hier Teil der Feindbildkonstruktion ist<sup>729</sup>.

Sowohl in den Darstellungen der römischen Reliefs, als auch in den Darstellungen der Schlacht von Aboukir werden durch ähnlich formulierte Bildschemata Schrecken/Furcht und Verzweiflung

<sup>728</sup> Wie Maderna (Maderna 2009) aufzeigt, waren die Elemente bildlicher Grammatik zur Kennzeichnung einer ihren Affekten ausgelieferten, gewalttätigen oder einer kontrolliert agierenden Figur mit entsprechender Bewertung und Verortung in einem der Schlacht übergeordneten, da auf kultureller Ebene stattfindenden Diskurs bereits im 6. Jahrhundert etabliert, so dass nicht nur spätere griechische Darstellungen, sondern auch römische Bilder hierin einen Rückgriff auf ältere Vorbilder zeigen.

<sup>729</sup> Hierzu s. **Kapitel 13.7.3.**

(aufgerissene Augen, geöffneter Mund, und/oder erhobene Hände<sup>730</sup>), Machtlosigkeit (leere Hände<sup>731</sup> und gespreizte Finger) und Sterben (verkrümmtes Liegen oder verkrümmtes Fallen), aber auch Anzeichen erfolgreichen Vorgehens (Hände halten Waffen oder Gegenstände, sind nicht leer<sup>732</sup>) verwendet, wobei eine klare Zuweisung der Schemata erfolgt und die diese beiden Parteien voneinander trennen.

In den Schlachtszenen der Filme hingegen ist die Unterscheidung der Parteien durch charakteristische Mimik, Haltung und Gestik insofern aufgehoben, dass bei jedem Mitglied der beiden Gruppen entspannte oder verzerrte Mimik, zurückhaltende oder expressive Körperhaltung vorkommen kann. Ein und dasselbe optische Merkmal, wie etwa ein zu einer Grimasse verzerrtes Gesicht oder auch ein in Ruhe und Ordnung erfolgreicher Aufmarsch (also das kontrollierte Ausführen von Bewegungen) kann bei Mitgliedern der Partei des Protagonisten, in einem anderen Film aber auch bei dessen Gegnern vorkommen und dann zwei vollkommen gegensätzliche Eindrücke hinterlassen. Dies liegt darin begründet, dass die Konnotation der Inhalte, die in den Bildwerken u.a. durch Gesichtsausdruck und Körpersprache zum Ausdruck gebracht werden können (wie z.B. die auf die Betrachter der siegreichen Partei positiv wirkende, kulturelle, moralische, militärische Überlegenheit des Bildherausgebers und eine entsprechend formulierte Unterlegenheit des Feindes) im Film unabhängig von der durch Mimik, Gestik und Haltung vermittelten Bildsprache funktionieren können. Die Gestik, der in den Bildwerken eine maßgebliche Bedeutung zukommt und die dort eine eigene Aussage über ihren „Träger“ und seine situativen Umstände vermitteln kann – so vermittelt etwa eine leere, mit der Innenfläche nach oben gestreckte Hand schlagwortartig Unterlegenheit und das Bitten um z.B. Gnade, über dem Kopf zusammengeschlagene Hände verdeutlichen Schrecken und Entsetzen – hat im Film vergleichsweise an Bedeutung verloren, da hier der Fokus auf Bewegung bzw. bewegten Bildern liegt und insbesondere in einer Schlacht und deren raschen Schnittfolgen keine Gelegenheit mehr bleibt, eine mit eigenem Sinngehalt aufgeladene, erst in einer gewissen Statik des Bildes offensichtlich und verständlich werdende Gestik einzubinden<sup>733</sup>.

Der Eindruck der Mimik und Haltung von Figuren ist in den Filmen zudem einerseits stark von dem Gesamteindruck der Figur bzw. dem Eindruck abhängig, der für ihre jeweilige Partei vermittelt

---

<sup>730</sup> Auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings hat ein Engländer auf dem Hügel eine leere Hand mit gespreizten Fingern erhoben und scheint damit auf den Schrecken in seiner Umgebung zu reagieren; ein anderer führt die Hand an den Mund.

<sup>731</sup> Man denke in diesem Zusammenhang an den Ausdruck „Mit leeren Händen dastehen“.

<sup>732</sup> Man denke in diesem Zusammenhang an die Ausdrücke „Etwas gegen jemanden in der Hand haben“ oder „Die Situation im Griff haben“.

<sup>733</sup> Selbstverständlich ist die Gestik nicht nur im Film, sondern auch in der Politik, in performativen Künsten (Theater, Tanz, Oper) oder in der Arbeitswelt wichtiges Element der Körpersprache (vgl. Wulf/Fischer-Lichte 2010).

wurde, andererseits spielt auch der situative, momentane Kontext eine bedeutende Rolle für die Wirkung des Eindruckes. Daraus ergibt sich ein höchst amivalentes Wirkungsspektrum der Bildelemente, da diese niemals, wie es hingegen in den Reliefs, in dem Gemälde Gros' und in Grundzügen auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings der Fall ist, für sich selbst stehen und verstanden werden können. Da der Film von seiner Bewegung lebt und sich das momentane Bild ständig verändert, ist der Eindruck z.B. eines zur Fratze verzerrten Gesichtes des Protagonisten nur von kurzer Dauer und bleibt nicht im selben Maß in Erinnerung, wie etwa das dauerhaft im Augenblick festgefrorene, lang betrachtbare und daher viel einprägsamere Antlitz des entsetzten Barbaren in Szene 68 der Marcus-säule oder das des zornigen Sultans in Gros' Gemälde. Der momentane Zustand des Zorns oder Schmerzes, der sich im Gesicht des Protagonisten abbildet, wurde hingegen im Lauf des Narratives des Films entwickelt und wird dadurch erklärt; der Anblick entsteht, vergeht und löst sich schließlich wieder in ruhiger Mimik auf, die Anspannung und die Situation werden gelöst und enden in Friedfertigkeit und Mäßigung. Der ausschlaggebende bleibende Eindruck des Protagonisten ist somit nicht der der in der verzerrten Mimik aufflammenden, momentanen Emotion, sondern kann sich aus dem komplexen Gesamtbild seiner Figur ergeben und wird in diesem Kontext interpretiert. Der Protagonist eines Films kann es sich daher erlauben, zu wüten, zu zürnen und furchteinflößende Mimik zu zeigen.

Der Unterschied zwischen der intensiven Wirkung eines statischen Bildes und der vergleichsweise schwächeren Wirkung einer bewegten Bildabfolge auf den bleibenden Eindruck einer Figur war bereits den Künstlern der griechischen Antike bewusst: während die Götter und Heroen im Narrativ der Mythen und in der durch den Text evozierten Imagination des Zuhörers oder Lesers wüten, zürnen, hassen und aufbrausen<sup>734</sup>, aber auch hier der Moment situativ und von vorübergehender Dauer ist, vergeht und sich gemäßigte Normalität einstellt, sehen wir sie in ihren Bildnissen nicht zufällig ausschließlich mit entspannten Gesichtszügen und ruhiger Mimik: die Götter sollten als Herren ihrer Affekte und Vertreter kultureller Zivilisation, des rechten Maßes und Sicherheit schaffender Ordnung dargestellt und erinnert werden, während ihre Opponenten, Vertreter einer maßlosen Gegenwelt, im Zustand höchster Emotionalität festgefroren gezeigt und dadurch als Repräsentanten der Unordnung und des Chaos verstanden werden sollten<sup>735</sup>. Die narrative Hinführung zum Moment des Zorns, sein Aufflammen und Verblässen ist mit einem statischen Bild schlichtweg nicht leistbar;

---

<sup>734</sup> Die Ilias beginnt mit dem Zorn des Achilles und seinem Ursprung; zum Zorn der Götter in den antiken Epen Janka 1999; s. auch Irsmscher 1950; Schäfer 1990. Auch ein Film hat ein Narrativ und ähnelt hierin einem literarischen Werk; das Narrativ hat Anfang, Höhepunkt und Schluss und die Handlung eine Dynamik, die sich über eine gewisse Dauer entwickelt. Vgl. Anm. 717.

<sup>735</sup> Maderna 2009.

daher muss es für sich selbst stehen und sich auf die Aussage festlegen, die es vermitteln soll. Das statische Bild, sei es eine Statue, ein Gemälde oder eine Fotografie, hat aufgrund dieser Klarheit das Potential, sich regelrecht in das Gedächtnis einzubrennen und seine Wirkung unvermindert und unverändert zu behalten, während die Wirkung des bewegten Bildes, sei es das durch eine Erzählung hervorgerufene oder das tatsächlich erblickte Film-Bild, von dem Narrativ und einer damit verbundenen Dynamik beeinflusst wird und nur im Fluss seine beabsichtigte Wirkung entfalten kann. Schlachtszenen im Film sind häufig von einer besonders schnellen Schnittfolge bestimmt, die dem Aufbau von Spannung oder Action dienen und das Geschehen als Extremsituation vermitteln soll. Der Zuschauer wird hierdurch einer solchen Fülle und Dichte von Informationen ausgesetzt, dass der für einen Sekundenbruchteil sichtbare Anblick eines zähnefletschenden Protagonisten ohnehin nicht als Einzelbild erinnert werden könnte. Was beim Zuschauer an Eindrücken nach dem Ende der Schlacht zurückbleibt, sind daher entweder gezielt durch Zeitlupe als bewegte Gemälde inszenierte „Bilder“, wie etwa der durch das Feuer springende Hund Maximus` in *GLADIATOR*, Gesamteindrücke oder Gefühle wie Erleichterung über das Überleben des Protagonisten oder das Abbauen des durch die „miterlebte“ Stresssituation ausgeschütteten Adrenalins. Filmstills – also Screenshots oder Fotos – verzerrter Gesichter stellen daher künstliche, unverständliche Konstrukte dar, die nicht selbstständig funktionieren. Im Film haben somit Bildelemente wie entspannte oder verzerrte Mimik, aufrechte oder gebückte Haltung, oder kontrollierte oder unkontrollierte Gestik, die jahrhundertlang als Marker zur Unterscheidung der Parteien und als Bedeutungsträger eingesetzt und verstanden wurden, ihre vormals selbständige und eindeutige Aussage verloren.

### 13.4 Verletzung und Tod

Eine Schlacht wird von beiden Parteien unter Anwendung körperlicher Gewalt ausgetragen, um den Gegner zu verletzen bzw. zu töten und durch die Vernichtung/Dezimierung<sup>736</sup> der gegnerischen Truppen und/oder deren Anführer die Schlacht zu gewinnen<sup>737</sup>. Die Abbildung von Verwundeten und/oder Gefallenen ist daher zur sicheren Identifizierung dieses Ereignisses als ernstzunehmende Schlacht essenzieller Bestandteil einer Schlachtendarstellung<sup>738</sup>. Die Identität der Opfer und deren Anzahl geben gleichzeitig Aufschluss darüber, welche Partei sich weniger erfolgreich in der Schlacht schlägt. Die

---

<sup>736</sup> Der Begriff bezieht sich auf die Reduzierung der gegnerischen Truppen, nicht auf die militärische Strafmaßnahme der *decimatio* (hierzu eingehend Goldberg 2016).

<sup>737</sup> Ähnlich Muth 2005, 185.

<sup>738</sup> Schlachtendarstellungen, die ausschließlich durch Titel, Beischrift oder zur Verfügung stehende Informationen darauf hinweisen, dass es sich bei dem Dargestellten um eine Schlacht handelt, während Abbildungen von Gefallenen bzw. Verletzten nicht enthalten sind, sind generell höchst selten. Als Beispiel kann das Gemälde *Cannonading on the Potomac* (Alfred W. Thompson, 1869) gelten.

Identität der Opfer und ihre Anzahl sind somit klare Marker für Unterlegenheit und indirekt für die Überlegenheit des Siegers.

Die Darstellungen von Schlachten in römischen Reliefs, der Schlachten von Hastings und Aboukir, sowie die Schlachtszenen der Filme zeigen dementsprechend Figuren von Verletzten und Gefallenen; hinsichtlich der Zuordenbarkeit der Gefallenen und dadurch der Darstellung von Unterlegenheit bzw. Überlegenheit, aber auch der Konnotation der während der Schlacht ausgeübten Gewalt bestehen wesentliche Unterschiede zwischen den untersuchten Schlachtszenen. Auf diese Aspekte und ihre Bedeutung soll im Folgenden eingegangen werden.

In den Darstellungen der römischen Reliefs sind verletzte oder gefallene Figuren aufgrund ihrer ikonographischen Merkmale so eindeutig und regelmäßig als Angehörige der Feinde erkennbar, dass die Zuordnung eines Gefallenen zur Partei des Feindes auch ohne weitere Ausformulierung seiner Zugehörigkeit verständlich wäre. Mit Ausnahme von Szene 40 der Trajanssäule, die das Versorgen eines Legionärs und eines Auxiliars zeigt, enthalten die Reliefs keinerlei Darstellungen von Verwundung oder gar Verlusten der siegreichen Partei. Die unmissverständliche Zuordnung von verletzten oder gefallenen Figuren verweist auf eine ausschließlich den Feinden vorbehaltene Unterlegenheit, die wiederum der Unversehrtheit römischer Soldaten gegenübergestellt wird. In den römischen Reliefs wird Gewalt dementsprechend einseitig, d.h., ausschließlich von römischen Soldaten an Figuren der Feinde ausgeübt.

Diese Eindeutigkeit der Zuordnung von Verletzten/Gefallenen zu einer der beiden kämpfenden Parteien ist in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux nicht immer gegeben. Die Personen, deren Tod unmissverständlich verdeutlicht werden soll (die Brüder Haralds bzw. Harald selbst) werden weniger durch markante, aus vorherigen Darstellungen bekannte Charakteristika der Kleidung oder Ausstattung identifiziert, sondern nur durch die Beischrift als besondere Individuen benannt. Die Zuordnung dieser Figuren zur Partei der Engländer ist somit eindeutig. Ebenfalls mit hoher Wahrscheinlichkeit zu den feindlichen Engländern zu zählen sind die Körper gefallener Soldaten, die sich unterhalb der vordersten Reiter befinden und ebenso wie die bereits in den römischen Reliefs der Staatskunst zu findenden Körper besiegter Gegner als Hinweis auf die Unterlegenheit der Feinde verstanden werden können. Bei fast allen anderen Figuren, insbesondere der Gefallenen, die auf der unteren Borte dargestellt sind, ist eine wirklich sichere Zuordnung jedoch nicht möglich. Ob die nichtidentifizierbaren Figuren von Verletzten und Gefallenen als topische Begleiterscheinung einer Schlacht, also als Verdeutlichung tatsächlich stattfindender Kämpfe und des blutigen Ernstes der Lage zu verstehen sind, ob auf ihre Identifizierbarkeit bewusst verzichtet wurde, um nicht durch die Darstellung zahlreicher Gefallener des Gegners den Unwillen der besiegten Bevölkerung zu erwecken oder durch die Darstellung eigener Verluste die Sinnhaftigkeit der Schlacht

in Frage stellen zu lassen, ist nicht mit Sicherheit festzustellen<sup>739</sup>. Mitleid mit den Opfern der Schlacht kann aufgrund ihrer Anonymität nicht aufkommen.

Sowohl in den Darstellungen der römischen Schlachtenreliefs als auch der Schlacht von Hastings wird die Unterlegenheit des Feindes somit durch dessen körperliche Verletzbarkeit zum Ausdruck gebracht. Anders als in den Schlachtenreliefs, die unter anderem durch die Unverletzbarkeit der Soldaten die Überlegenheit der römischen Armee als prinzipielles, ideologisches Faktum konstatieren, ist bei der Schlacht von Hastings auch die explizit dargestellte Verletzbarkeit der „eigenen“ Leute Teil der Darstellung. Diese wird vermutlich verwendet, um Dramatik der kritischen Phase zu verdeutlichen und den darauffolgenden Sieg der Normannen durch die Überwindung dieser schwierigen Phase als besonders glorreich erscheinen zu lassen, wobei Wilhelm durch seine geistesgegenwärtige Reaktion, das Abnehmen des Helms, und durch die Unterstützung seiner Gefährten zum Retter der Lage und somit zum Wegbereiter des Sieges wird. Neben der bildlichen Rekonstruktion des Ereignisses (der Schlacht) und dessen Ergebnis (dem Sieg der Normannen), kommt also durch die Darstellung der Krise und deren Überwindung das Moment der Dramatik und dessen Auflösung hinzu.

Weitere Unterschiede zu den Schlachtendarstellungen der römischen Reliefs bestehen darin, dass die Abbildungen des Teppichs ausführlich die Ereignisse schildern, die zu der Schlacht von Hastings führten und die somit als logische und letzte Konsequenz der Handlungen Haralds verstanden und in ihrer Notwendigkeit nachvollzogen werden kann. Die Schilderung der Vorgeschichte und die Darstellung spezifischer Ereignisse, die sich während des Kampfes ereigneten, formulieren die Schlacht von Hastings zudem als einzigartig. Im Rahmen dieser besonderen, aber erklärten Umstände können auch eigene Verluste – zumindest die sicher identifizierbaren der kritischen Phase – nachvollzogen werden. Eine Rechtfertigung der Gewaltausübung römischer Soldaten oder gar ein Infragestellen der grundsätzlichen Notwendigkeit der Schlacht bzw. deren Verhältnismäßigkeit erfolgt in den Reliefs nicht und ist nicht Teil des offiziellen römischen Weltverständnisses, das Rom als Zivilisationsbringer sah und zu diesem Zweck Angehörige feindlicher Truppen ebenso selbstverständlich fällte wie die Bäume des feindlichen Gebietes<sup>740</sup>.

Die Darstellung einer zu überwindenden Krise und der daraus entstehenden Dramatik oder die Kennzeichnung einer Schlacht als einzigartiges Ereignis und die besondere Leistung eines Einzelnen (z.B. des Kaisers) sind ebenfalls nicht Teil römischer Schlachtenreliefs, die, wie bereits ausgeführt,

---

<sup>739</sup> Eine umfassendere Analyse der Konnotation von Gewalt und Überlegenheit in den Darstellungen der Schlachten von Hastings und Aboukir im Verhältnis zu den Schemata römischer Schlachtendarstellungen wäre hochinteressant, lag jedoch nicht im Fokus der vorliegenden Arbeit.

<sup>740</sup> Man denke an die Assoziation des Feindes mit der ungezähmten Natur, das auch in dem häufig dargestellten Erscheinen der Feinde aus dem Wald anklingt. Hierzu s. auch **Kapitel 13.7.3**.

die kulturell bedingte Überlegenheit als zeit- und ortsunabhängiges Absolutum und die Handlungen der Agierenden als optimal konform verlaufend vermitteln. Dies mag auch erklären, warum spezifische, einzigartige Ereignisse, wie z.B. der Tod des Decebalus auf der Trajanssäule oder die Eroberung bestimmter Städte in den Paneelen des Severusbogens zwar in den Darstellungen zu finden sind, innerhalb römischer Schlachtendarstellungen jedoch eher seltenere Phänomene darstellen.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir sind Verletzte und Gefallene insbesondere durch ihre Kleidung oder – im Fall der beiden kaum sichtbaren Franzosen – dem Enthaupteten und dem Beinahe-Enthaupteten – aufgrund ihrer Opferrolle gegenüber einem türkischen „Täter“ – eindeutig zuordenbar. Sowohl für die Reihen der Türken als auch der Franzosen werden somit Verluste abgebildet. Die Gefallenen/Fallenden der Türken sind jedoch nicht nur zahlreicher, sondern auch weitaus offensichtlicher präsentiert als die der Franzosen.

Diese ausführliche und unmissverständliche Darstellung der Verluste des Feindes begegnet bereits in den zahlreichen Figuren fallender oder gefallener Barbaren in den römischen Schlachtenreliefs. Kongruent zu diesen Bildwerken sind die Darstellungen der unterliegenden Türken als ostentative Verdeutlichung ihrer Niederlage in der Schlacht zu verstehen. Im Unterschied zu den römischen Schlachtendarstellungen sind jedoch Verluste der „eigenen“ Reihen Teil der Darstellung, auch wenn diese erst bei sehr eingehender Betrachtung des Bildes zu erkennen sind. Der Tod Duviviers kann – ähnlich wie die Darstellung der kritischen Phase und des besonderen Moments der Helmabnahme in der Schlacht von Hastings – als Verdeutlichung tatsächlich stattfindender, blutiger Kämpfe in einem ansonsten weitestgehend blutfreien Bild, aber auch als Beleg für das Bild als Abbildung dieser bestimmten, einmaligen Schlacht, nämlich der, bei der auch der bekannte Duvivier fiel, verstanden werden. Die beiden nur als Köpfe ausgeführten und durch ihre Darstellung in einem Beutel bzw. im Griff eines Türken als Opfer des Feindes dargestellten Franzosen wiederum dürften nicht nur als Anzeichen akuter, situativ gegebener Gefahr für Leib und Leben der anderen Franzosen, sondern auch als implizite Begründung für die Schlacht zu verstehen sein: in der Weise der Darstellung dieser Verluste äußert sich die prinzipielle Barbarei der Türken, der durch die Franzosen, allen voran Murat, Einhalt geboten werden muss. Die Verluste verweisen daher einerseits auf das mutige Begegnen und tapfere Überwinden der Gefahrensituation einer Schlacht gegen einen als barbarisch und grausam propagierten Gegner, andererseits dient die Darbietung der barbarischen Sitten als Rechtfertigung für die Schlacht selbst. Mitleid mit den getöteten oder verletzten Türken kann nicht aufkommen, da sie einerseits als grausam-bedrohlich charakterisiert sind und der europäische Betrachter sich eher mit den Franzosen und ihrer Kultur identifizieren konnte und nicht die Perspektive der türkischen Opfer übernahm, da sich die Türken gegenseitig schaden und die französische Armee zudem kein übermäßiges Blutbad anrichtet: das Vorgehen ist von gemäßigten, auf das Notwendige reduzierten Handlungen

geprägt; nach einer kurzen Phase des Entsetzens ob des übermächtigen Heranrückens der Franzosen folgt der offensichtlich friedvoll-beruhigte und vor allem unblutige Tod, so dass der Betrachter die von den französischen Soldaten ausgeübte Gewalt nicht als ungerecht empfinden kann.

Die Offensichtlichkeit des Sieges wird von den Anzeichen erlittener eigener Verluste nicht beeinträchtigt, da das Bild erfolgreichen Vorgehens insgesamt überwiegt und zudem immer nur das Resultat der erlittenen gewaltvollen Handlung zu sehen ist (Duvivier ist bereits erschossen, ein Offizier ist bereits enthauptet), nicht jedoch die erfolgreiche Handlung des ausführenden Gegners (Vorgang des Erschießens oder Enthauptens). Auch in der Schlacht von Hastings ist nicht das Fallen Wilhelms von seinem ersten Pferd, sondern der bereits wieder im Sattel sitzende und erfolgreich agierende Wilhelm zu sehen, so dass auch hier der Fokus auf der erfolgten Überwindung einer kritischen Situation liegt.

Zwar unterscheidet sich die Darstellung der Schlacht von Aboukir in Hinsicht auf die minimale, dennoch aber vorhandene Darstellung „eigener“ Verluste von den Darstellungen der römischen Schlachtenreliefs, doch propagieren sowohl Reliefs als auch Gros' Gemälde den Feind als unkultivierten Wilden, demgegenüber der Sieger als Kultur- und Ordnungsbringer auftritt<sup>741</sup>. Im Unterschied zu den Darstellungen der Reliefs, die „Kultur“ und „Barbarei“ als sich diametral gegenüberstehende Welten ohne reziproke Beeinflussung konstatieren (römische Kultur ersetzt Barbarentum oder macht sich dieses nach erfolgter Romanisierung zu Nutze, wie z.B. in Gestalt integrierter Hilfstruppen), werden in Gros' Gemälde die möglichen Auswirkungen feindlicher Barbarei auf das französische Heer bzw. die französische Kultur nicht nur in Gestalt akuter körperlicher Verluste (Tötung Duviviers, Darstellung/Andeutung von Kopftrophäen französischer Soldaten), sondern auch als Gefahr einer Ansteckung mit den Verlockungen des Orients thematisiert, die sich hier am Prägnantesten in den Avancen des Sultanssohnes manifestieren, aber auch im Gemälde *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa* anklingen<sup>742</sup>. Interessanterweise ist auch die Assoziation von Homosexualität bzw. homoerotischen Neigungen mit einer Erkrankung bzw. krankhaftem Verhalten ein Phänomen, das ebenfalls bereits in der römischen Antike begegnet<sup>743</sup> und sich bis in die Moderne gehalten hat: so wurde Homosexualität erst 1990 von der World Health Organisation von der Liste der psychischen Erkrankungen entfernt<sup>744</sup>.

---

<sup>741</sup> S. **Kapitel 13.7.3**.

<sup>742</sup> S. **191**.

<sup>743</sup> Hierzu eingehend Williams 1999, 179–180.

<sup>744</sup> S. auch **Kapitel 13.6**.

Die untersuchten Filmschlachten stellen – mit Ausnahme von *GLADIATOR* und *ROME* – einen wichtigen Schritt der Heldenreise dar: sie ergeben sich als logische Konsequenz aus den vorausgegangenen Entwicklungen, werden durch diese erklärt und begründet. Die häufige und daher dem Zuschauer gut, wenn auch vermutlich meistens unbewusst vertraute Verwendung der Stufen der Heldenreise in Filmnarrativen lässt die Schlacht und damit die Gewaltanwendung des Protagonisten bzw. seiner Partei als einen organischen Bestandteil des Narratives erscheinen. Die Schlacht als dramatischer Höhepunkt der Heldenreise muss eine besondere Herausforderung darstellen, die überwunden werden muss. Die während des Narratives der Schlacht gezeigten Verluste dienen einerseits der Darstellung der Bedrohlichkeit, die vom Gegner bzw. von exemplarischen Figuren des Gegners ausgeht und die für die Rechtfertigung der akuten Gewaltanwendung benötigt wird; die Überwindung und Abwendung dieser Bedrohung ist andererseits Teil der dramatischen Entwicklung der Schlacht selbst, deren Ausgang bis zuletzt unsicher sein soll und die den Sieg als nur knapp erzielte, dafür aber umso heroischere und glorreichere Lösung einer Notsituation erscheinen lässt.

Jedwede Figur des Gegners kann hierfür durch ihr erfolgreiches Verletzen/Töten von Angehörigen der Partei des Protagonisten und/oder durch andere Mittel, wie z.B. die Anwendung „schmutziger“ Gewalt als besondere Bedrohung hervorgehoben und als personifizierte Gefahr überwunden werden. Je bedrohlicher der Gegner, je expliziter, „unfairer“ das Ausmaß der von ihm angewendeten Gewalt und/oder je bedeutender eine von ihm verletzte oder getötete Figur, desto heroischer ist die Überwindung dieses Gegners und desto akzeptabler ist wiederum das Ausmaß der Gewalt, die vom Protagonisten oder dessen Angehörigen ausgeübt werden „muss“, um dieses Ziel zu erreichen. So verdeutlicht z.B. der sichtbar ausgeführte Vorgang des Verletzens und Sterbens von Tristan und Lancelot in *KING ARTHUR* sowohl die Dramatik der Situation als auch die als brutal und „schmutzig“ empfundene Gewalt des Gegners. Das Empfinden von Mitleid mit der Figur Tristans, mit der der Zuschauer zuvor vertraut gemacht wurde, so dass ein gewisses Maß an Identifizierung mit diesem erfolgen konnte, steht hierbei in untrennbarem Zusammenhang mit der Empfindung der erlittenen Gewalt als ungerecht, grausam und „schmutzig“. Dies rechtfertigt die Gewalt Arthurs, obwohl dieser mit dem Griff ins Haar seines Gegners dessen Behandlung Tristans im Grunde wiederholt: mit dem unbekannt gebliebenen Anführer der Sachen, der auch sonst chronisch „schmutzige“ Gewalt ausführt, wird jedoch kein Mitleid empfunden, da Arthur nicht nur den Tod Tristans rächt, sondern retrospektiv auch den aller anderer Opfer seines Feindes, wie z.B. den der zu Beginn der Invasion getöteten Einheimischen.

Die Darstellung eigener Verluste dient im Film also einerseits der Erhöhung der Dramatik und der Spannung der Schlachtszene, andererseits rechtfertigt sie über das Evozieren von Mitleid mit exemplarisch leidenden Schlüsselfiguren und die Übernahme ihrer Perspektive die Anwendung und

das Ausmaß der Gewalt durch die Partei des Protagonisten, die „entstört“ werden muss. Ohne eine solche Rechtfertigung bzw. Entstörung würde die Gewalt des Protagonisten selbst schnell zu „schmutziger“ Gewalt werden. Eine Rechtfertigung wird darüber hinaus nicht nur für die Gewalt während der Schlacht gegeben, sondern auch für die Schlacht selbst. Die Notwendigkeit ihrer Durchführung bzw. die Bedrohung durch den Feind ist – sei es in sehr kurzer Form (GLADIATOR) oder durch das Narrativ des Films (SPARTACUS, KING ARTHUR, THE EAGLE) – essenzieller, standardisierter Teil eines Film- bzw. Schlachtnarratives, da die Anwendung von Gewalt durch den Protagonisten bzw. dessen Partei nur in Form einer Verteidigungsmaßnahme akzeptabel ist<sup>745</sup>. Der Gedanke einer Schlacht als Maßnahme zur Verteidigung klingt wiederum möglicherweise, wie zuvor beschrieben, bereits in dem Gemälde der Schlacht von Aboukir z.B. durch die Kopftrophäe an, während der Gedanke der Verteidigung des Thronanspruches den Darstellungen des Teppichs von Bayeux bzw. der Darstellung der Schlacht von Hastings zugrunde liegt.

Das Element einer als Verteidigungsmaßnahme notwendig gewordenen Schlacht bzw. der auf akuter Bedrohung basierenden Rechtfertigung ist in römischen Reliefs weder für die stattfindende Schlacht noch für die darin angewendete Gewalt enthalten. Römische Schlachtendarstellungen zeigen römische Überlegenheit, die eine notwendig werdende Verteidigung angesichts drohender Gefahr kategorisch ausschließt; in einigen Fällen sind die Begebenheiten zudem durch charakteristische Merkmale, wie z.B. Hütten, eine Stadt oder bewaldetes Gebiet in fremdem Territorium verortet, so dass stattfindende Schlachten deutlich als Invasionsschlachten gekennzeichnet sind.

Insbesondere „der Barbar“ mag in der antiken römischen Vorstellung ein gefürchteter Feind gewesen sein<sup>746</sup>; sieht man von dessen topischer Unordnung und Unzivilisiertheit ab, die römischer Ordnung und Zivilisiertheit als Prinzipien diametral entgegengesetzt sind, weshalb der Gegner römischem Verständnis nach zivilisiert werden muss, geht in den Darstellungen keine erkennbare, z.B. durch Auswirkungen seines Handelns sichtbar gemachte Gefahr von den Feinden aus, noch wird, wie bereits erwähnt, ein spezifischer Grund für die Schlacht dargelegt, der das Vorgehen und die dargestellte Gewalt rechtfertigen würde.

Gewaltdarstellungen ohne für heutige Verhältnisse als hinreichend empfundene Darlegung ihrer Notwendigkeit und Verhältnismäßigkeit mögen zunächst befremdlich wirken. Dies gilt insbesondere für die Darstellung von Gewaltanwendungen, die, wie z.B. die Hinrichtung Gefangener oder das

---

<sup>745</sup> Als wirkungsvolle Ausnahme einer Schlachtszene ohne vorherige Darstellung der rechtfertigenden Bedrohung kann die Anfangsschlacht von ROME gelten; ihr Stattfinden wird zwar ohne Erklärung als Tatsache dargestellt, doch wird über die rasche Fokussierung auf die beiden späteren Hauptcharaktere Verenus und Pullo der Bezug zu ihrer Partei hergestellt. Auch sind es die Gallier, die angreifen, so dass sich die römischen Soldaten verteidigen müssen.

<sup>746</sup> Zum *metus gallicus* und der Furcht vor dem *furor Teutonicus* zusammenfassend Heitz 2009, 48ff.

Töten von Frauen auf der Marcussäule, außerhalb des akuten szenischen Zusammenhangs mit einer Schlacht zu sehen sind und zudem Gewalt an Personen zeigen, die u.a. aufgrund ihrer Waffenlosigkeit zur Zivilbevölkerung zu gehören scheinen: nach heutigem Verständnis und Sehgewohnheiten erfüllt eine solche Handlung durch das Fehlen der Darlegung einer ausreichend befriedigenden Rechtfertigung, durch die offensichtliche Wehrlosigkeit, das Ausgeliefertsein, das explizit dargestellte Leiden der Opfer und das daraus resultierende Mitleid die Kriterien für die Bewertung der Handlung als Ausübung „schmutziger“ Gewalt. Dass diese Gewalt nicht nur von Soldaten unter dem Befehl des Kaisers ausgeführt wird, sondern auch noch auf einem Staatsdenkmal als Teil der Siegespropaganda enthalten ist, verstärkt den befremdlichen Eindruck nicht nur des vorliegenden Bildwerks<sup>747</sup>, sondern auch der Kultur, innerhalb derer es entstanden ist.

Die Darstellung der Eroberung des Uneroberten war aus römischer Weltsicht so selbstverständlich, dass eine Begründung des Feldzuges weder notwendig noch angestrebt war: wie bereits erwähnt, musste dem Betrachter keine Gelegenheit zu einer Beurteilung der Ausgangslage und des anschließenden Vorgehens gegeben werden, noch war die Abwendung einer möglicherweise negativ ausfallenden Beurteilung der Gewaltausübung intendiert.

Ein Blick auf die bei der Vasenmalerei des archaischen Griechenland zur Anwendung kommende Praxis, aus dem Ausmaß der Unterlegenheit eines Kriegers auf die Überlegenheit des Siegers zu schließen, sowie auf die Tradition der „tragischen“ Geschichtsschreibung und ihrem Niederschlag in Bildwerken, wie etwa den attalischen Weihgeschenken, der Laokoongruppe oder der Niobidengruppe, die das explizite Leid der Sterbenden zeigen und gerade hierdurch auf die enorme Macht des Verursachers verweisen, lässt die Gewaltanwendungen auf römischen Reliefs in einem anderen Licht erscheinen. Mitleid sowohl mit den Niobiden als auch mit den sterbenden Barbaren der römischen Reliefs konnte wegen ihres jammervollen Zustandes evoziert werden, doch resultierte es eben nicht in dem heute üblichen Empfinden der erfolgten Gewalttat als ungerecht und „schmutzig“, sondern erhöhte den Ruhm des Ausführenden, so dass der Schluss naheliegt, dass der Betrachter sich trotz allen Mitleides eher mit dem Sieger identifizieren konnte und nicht die Perspektive des leidenden Opfers übernahm.

Möglicherweise klingt in den Darstellungen von Kämpfen, in denen der Feind zumindest ansatzweise (wenn auch letztendlich wirkungslose) Züge der Gegenwehr zeigt, wie sie in den Schlachtszenen der Trajanssäule zu sehen sind, für die römischen Soldaten noch der Aspekt „Tapferkeit durch

---

<sup>747</sup> So auch Hölscher 1985, 129 in Bezug auf Darstellungen wie die des großen und des kleinen pergamenischen Siegesdenkmals: „Nach heutigen Maßstäben sind die Bildmotive schwer zu verstehen: Wir würden sie allenfalls an Denkmälern für Kriegsoffer oder Mahnmalern gegen den Krieg erwarten. Aber an Siegesmonumenten?“

Überwindung der Gefahr“ an, den Muth für attische Vasenbilder beschrieben hat<sup>748</sup>; die Mehrzahl von Darstellungen absoluter Überlegenheit des Siegers bzw. Unterlegenheit des Feindes, dem keinerlei Gefahrenpotential zugestanden wird, lassen Abbildungen wie diese jedoch zu einem seltenen Phänomen werden. Betrachtet man unter Berücksichtigung des Regelsatzes „je wehrloser der Unterlegene, desto machtvoller der Überlegene“ die Szenen der Marcussäule, die den Feind fast ausschließlich als bereits besiegt bzw. gefallen darstellen oder die dessen Hinrichtung und Leiden zeigen, so können auch diese Szenen durchaus so interpretiert werden, dass durch das Ausmaß der Unterlegenheit der Gegner auf die Überlegenheit der römischen Armee hingewiesen wird.

Interessanterweise ist es der von Susanne Muth für die attischen Vasenbilder beschriebene, aus der potenziellen Gefährlichkeit des Feindes resultierende Eindruck der besonderen Tapferkeit des Siegers, der wiederum in den filmischen Schlachtszenen besonders zum Tragen kommt und als Grundlage der Wertung bzw. Rechtfertigung der angewendeten Gewalt, aber auch als grundlegender Moment für die positive Konnotation der Überlegenheit des Protagonisten funktioniert. Die Darstellung der Schlacht von Aboukir kann in Bezug auf die Darstellung von Gewalt Ausübenden und Erleidenden als Mischform angesehen werden. In ihr vereinen sich sowohl der in der Antike verbildlichte Aspekt der Erhöhung des Siegers durch den eklatanten Unterschied im Machtgefälle – die Darstellung des Feindes als hoffnungslos und verzweifelt unterlegen – als auch der in Filmen standardisiert angewendete Aspekt der Bedrohlichkeit des barbarischen Feindes, dessen Grausamkeit sich in exemplarischen Opfern manifestiert und der aufgrund dieser ausgemerzt werden muss.

### 13.5 Sieg und Niederlage

In den römischen Reliefs wird die Überlegenheit der römischen Armee als Faktum konstatiert. Sie ist „zu jeder Zeit“ offensichtlich: in den Darstellungen der Säulenreliefs wird Überlegenheit bereits zu Beginn der Schlacht durch die vor dem ersten Aufeinandertreffen zu Boden gegangenen Körper besiegtter Feinde angekündigt und durch die Komposition und zahlreiche Motive während der Schlacht wiederholt verdeutlicht, während in den räumlich begrenzteren Sarkophagbildern Überlegenheit z.B. durch den souverän und ruhig agierenden, zentral dargestellten Feldherrn, das ausschließliche Fallen von Angehörigen der feindlichen Partei oder durch deren Hilflosigkeit ausdrückende Körperhaltung, Mimik und Gestik zum Ausdruck gebracht wird. Diese explizite Offensichtlichkeit ist Teil der Intention römischer Reliefs, das diametrale Kräfteverhältnis zwischen römischer Armee und ihren Feinden unmissverständlich abzubilden. In der offiziellen Aussage römischer Reliefs war die „eigene“

---

<sup>748</sup> Muth 2006, 287.

Überlegenheit bzw. das Resultat der Schlacht, der Sieg, selbstverständlich und positiv und unterlag hinsichtlich seiner Bewertung keinerlei möglichen Ambivalenzen.

Kongruent zu den römischen Schlachtendarstellungen werden in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux Motive der Überlegenheit aufseiten der Sieger mit Motiven der Unterlegenheit aufseiten der Verlierer kontrastiert und auch hier das Kräfteverhältnis als höchst unterschiedlich dargestellt. Die Überlegenheit der Normannen wird bereits in den ersten Bildern durch den strategischen Vorteil der Kavallerie, der sich nur englische Fußtruppen entgegenstellen, durch das Verhältnis der Truppengrößen bzw. die jeweilige Anzahl der Soldaten, sowie durch den Angriff der Normannen in dynamisch-schwungvoller, gleichförmiger Bewegung gezeigt; die großzügig den Bildraum in Anspruch nehmende Bewegung der Normannen ist hierbei mit dem Bild eng gedrängt im Schildwall zusammenstehender Engländer kontrastiert. Die ästhetische Wellenbewegung des ersten Angriffes kennzeichnet die Normannen darüber hinaus als agierende Partei, auf deren Initiative die englischen Soldaten gezwungen sind, zu reagieren. Das Merkmal der militärischen, aus dem Vorhandensein differenzierter und zahlenmäßig überlegener Einheiten resultierenden Überlegenheit des zukünftigen Siegers ist bereits in den römischen Schlachtenreliefs zu finden. Auch die Unterscheidung des Siegers als agierende und des Verlierers als auf diese reagierende Partei ist grundlegender Bestandteil der römischen Darstellungen. Wie bereits ausgeführt, können auch die vor dem ersten Schlagabtausch zu Boden gegangenen Körper der Gefallenen – insofern man diese als Angehörige der englischen Truppen identifiziert – als Anzeichen normannischer Überlegenheit zu verstehen sein. Der Sieg in der Schlacht wird im Verlauf des Schlachtnarratives zwar auch hart erkämpft, wobei beide Seiten Verluste erleiden – dies stellt einen signifikanten Unterschied zu den Darstellungskonventionen der Reliefs dar – ist jedoch somit in seinen Grundzügen – und hierin wieder kongruent zu den Schlachtendarstellungen der Säulenreliefs – bereits in den ersten Abschnitten absehbar. Die Darstellungen der vielen überaus prächtigen und prestigeträchtigen Pferde der Kavallerie und ihrer ästhetischen, energiegeladenen Bewegungsmuster, sowie die Anwesenheit und das Verhalten Wilhelms und seiner Gefährten dürften die positive Wirkung der normannischen Überlegenheit stark beeinflusst haben.

Als Werk eines französischen Künstlers, der das Gemälde für französisches bzw. europäisches Publikum schuf, dürfte Gros' Darstellung französischer Überlegenheit in der Schlacht von Aboukir eine positive Konnotation gehabt haben. Auch hier ist das Kräfteverhältnis klar formuliert und setzt französische Überlegenheit deutlich von türkischer Unterlegenheit ab. Die Überlegenheit der französischen Armee in der Darstellung der Schlacht von Aboukir wird unter anderem durch die kompositorische Einteilung des Bildes sowie u.a. durch die prominente, souverän agierende Figur Murats – und hierin kongruent nicht nur zu der Darstellung Alexanders auf dem Alexandermosaik, sondern

auch zu den komprimierten Darstellungen vieler römischer Schlachtensarkophage – vermittelt. Der Fokus des Bildes liegt auf der Darstellung des Sieges in der Schlacht, wobei auch hier durch die Körper bereits gefallener Feinde das auch weiterhin erfolgreiche Überwinden des Gegners angedeutet wird. Insbesondere die Platzierung des Körpers eines gefallenen Feindes vor die Hufe des Pferdes der Hauptfigur kann schon in den römischen Schlachtendarstellungen als Zeichen des Sieges beobachtet werden.

Als deutlicher und immer wiederkehrender Hinweis auf die Niederlage des Feindes kann der Verlust über die Kontrolle des Pferdes angesehen werden, das in dem Gemälde nicht nur in Gestalt des erfolglosen Pferdebandigers, sondern auch durch das Herabgleiten des Paschas von eben diesem Pferd zu sehen ist. Sowohl die Darstellung einer Figur, die den Versuch unternimmt, ein scheuendes Pferd zu bändigen, als auch das Herabgleiten von einem zu Boden gesunkenen Pferd sind bereits im Alexandermosaik, hier jedoch als getrennte Vorgänge, zu sehen. Auch in römischen Reliefs kann der Kontrollverlust über bzw. das Herabgleiten von einem Pferd/Reittier als Anzeichen für eine Niederlage beobachtet werden: als Beispiele seien hier die erste Figur eines Dakers auf der Trajanssäule (Szene 9), der im rechten Ausläufer des „Wirbels“ zu Boden sinkende Daker auf dem großen Trajanischen Fries (Platte VI), sowie mehrere von ihren Tieren fallende Barbaren in den Darstellungen der Sarkophage Portonaccio und Ludovisi genannt. Wie bereits in **Kapitel 7.6** ausführlich dargelegt, war das Fallen vom Pferd bzw. dessen Verlust auch in den Darstellungen des Mittelalters das kanonische Mittel der Wahl zur Verdeutlichung der Unterlegenheit einer Figur.

Das Pferd hat seinen ikonographischen Stellenwert als Formulierungshilfe zur Verdeutlichung von Über- oder Unterlegenheit in den Schlachtszenen der Filme nicht vollkommen verloren. So kann das Fallen vom Pferd Teil des Schlachtennarrativs sein, um die Spannung und Dramatik einer Szene zu erhöhen und um Tapferkeit und Können des gefallenen Kämpfers hervorzuheben, indem er sich aus dieser gefährlichen Lage herauskämpfen muss: Sowohl Spartacus (SPARTACUS), Maximus (GLADIATOR) als auch Arthur und seine Gefährten (KING ARTHUR) fallen während der Schlacht von ihren Pferden, wodurch ihre möglicherweise kurz bevorstehende Niederlage angedeutet und das Überwinden der kritischen Situation gezeigt werden kann (an dieser Stelle sei nochmals auf das Narrativ der Schlacht von Hastings hingewiesen, die für die Normannen in dem Moment besonders kritisch wurde, als behauptet wurde, Wilhelm sei vom Pferd gefallen)<sup>749</sup>.

---

<sup>749</sup> In einer späteren Kampfszene in GLADIATOR (erster Arenakampf) ist es das Erringen eines Pferdes, das Maximus zum Sieg verhilft. Der Fall vom Pferd inmitten der Schlacht und das folgende Überwinden der kritischen Situation begegnet in unzähligen weiteren Filmen. Unter diesen seien Nathan Algren in THE LAST SAMURAI (2003, Schlacht im Nebel), Eowyn und Merry in THE LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS (2002). S. aber auch den höchst aussagekräftigen (hier die tatsächliche Niederlage vorwegnehmenden) Fall Alexanders von Bukephalos in ALEXANDER (2004).

Als gemeinsames Kriterium sowohl der römischen Darstellungen als auch der Darstellungen der Schlachten von Hastings und Aboukir kann die offensichtliche, unmissverständliche Überlegenheit des Siegers gelten, die sich, im Fall der fortlaufenden Darstellungen (Kaisersäulen, Bayeux) bereits zu Beginn der Schlachtszene ankündigt oder, im Fall komprimierter Darstellungen (Schlachtsarkophage, Aboukir) auf den ersten Blick z.B. durch ihre Komposition äußert. Eine abweichende Interpretation des Geschehens wird vollkommen vermieden, die Aussage des Sieges wird eindeutig formuliert. Festzuhalten ist in jedem Fall, dass der Sieg nicht erstritten werden muss und sich nicht erst am Ende einer Entwicklung offenbart. Insbesondere in den hochkomprimierten Bildern der Schlachtsarkophage oder in Gros' Gemälde ist die Darstellung einer solchen Entwicklung auch schlichtweg nicht möglich, auf den vielszenigen Darstellungen der Trajanssäule oder der Marcussäule wäre dies jedoch theoretisch umsetzbar gewesen.

Das Erkämpfen des Sieges als Ende einer Entwicklung ist jedoch in den Schlachtszenen der untersuchten Filme grundsätzlich enthalten. Hier wird durchgehend, wie bereits erwähnt wurde, der Ausgang der Schlacht unklar gelassen, um durch die Unvorhersehbarkeit und das Chaos Spannung zu erzeugen und die Herausforderungen, denen sich insbesondere der Protagonist im Schlachtgetümmel stellen muss, wirkungsvoll darzustellen. Neben der für einen Film notwendigen Dramatik spielt hier jedoch auch ein anderes Kriterium eine bedeutende Rolle: die Beurteilung der Gewalt, die während der Schlacht durch den Protagonisten bzw. von dessen Partei ausgeübt wird. Wäre dieser, wie es in den beschriebenen Schlachtbildern der Fall ist, bereits zu Beginn der Schlacht als überlegen zu erkennen und das Machtgefälle ebenso offensichtlich wie z.B. in den Darstellungen der römischen Reliefs, würde dies der Anforderung einer durch den Feind bestehenden Bedrohung eklatant widersprechen, die notwendig ist, um die folgende Ausübung der „eigenen“ Gewalt zu rechtfertigen; jede bereits zu Beginn der Schlacht offensichtlich überlegene protagonistische Partei, die gegen einen vergleichsweise schwächeren Feind vorgeht, würde sich dadurch der Anwendung „schmutziger“ Gewalt schuldig machen und in den Augen des Zuschauers wiederum schnell die Kriterien des zu bekämpfenden Feindes erfüllen. Es ist daher notwendig, die Partei des Protagonisten vor bzw. zu Beginn der Schlacht als unterlegen zu präsentieren oder zumindest das Kräfteverhältnis zwischen beiden Parteien so unklar zu belassen, dass ein Sieg des Protagonisten nicht absehbar ist. Erst durch das mühsame Erringen der Überlegenheit gegen den stärkeren und bedrohlichen Feind, durch das zu jedem Zeitpunkt herausfordernde Kämpfen wird die ausgeübte Gewalt und der daraus resultierende Sieg akzeptabel und kann als etwas Positives verstanden werden<sup>750</sup>. Deutliche Anzeichen der

---

<sup>750</sup> Dieses Kräfteverhältnis spiegelt sich häufig auch in der Position des Protagonisten und des Antagonisten (insofern dieser im Narrativ vorhanden ist): ist der Protagonist kein Römer, dann ist der Antagonist (insofern das Narrativ innerhalb der Welt Roms bleibt und nicht an dessen Grenzen versetzt wird, wie es in KING ARTHUR und THE EAGLE der Fall ist)

ertragenen Mühen zeigen sich wiederum in der Mimik: der Kampf muss unter Aufbringung aller Kräfte errungen, verbissen und verzweifelt erarbeitet werden, wobei sich Schrecken und Furcht auf dem Gesicht des Protagonisten zeigen müssen, um die Schlacht als bedrohliche Situation zu verdeutlichen. Würde sein Gesicht so entspannt bleiben wie das römischer Soldaten im Bild, wäre das Kämpfen nicht als Mühsal und Extremsituation erkennbar. Ohne deutliche Anzeichen des Leidens, der Überraschung oder des verbissenen Kämpfens wäre die Schlacht als Gefahrensituation, in der sich der Protagonist gegen einen übermächtigen Feind wehren muss, nicht mehr erkennbar und seine Gewalt ungerechtfertigt.

Die Notwendigkeit der Darstellung einer Schlacht als für den Protagonisten und seine Partei gefährliche Situation könnte zudem mit einer der Gründe dafür sein, dass Schlachten in Antikenfilmen grundsätzlich ungeordnet verlaufen: eine geordnet und übersichtlich durchgeführte Schlacht würde durch den Wegfall einer z.B. anhand des gefährdeten Protagonisten aufgezeigten Herausforderung und Dramatik vermutlich nicht nur langweilig, sondern auch mechanisch und daher unmenschlich-kalt wirken, wie es am Beispiel der römischen Armee in *Spartacus* auch gezielt umgesetzt wurde. Insbesondere in einer Schlacht eines Antikenfilms, die nicht mit Hilfe moderner, aus der Ferne abgefeuerter und daher unpersönlicher Kriegsmaschinerie, sondern im Vollkontakt und (aufseiten des Protagonisten) unter Gefährdung wertvoller Menschenleben ausgetragen wird, muss ein hohes Maß an chaotischem Schlachtgetümmel herrschen, um glaubhaft den Eindruck bestehender Gefährdung zu vermitteln.

Neben der unbedingt erforderlichen Vermeidung des Vorwurfs der Anwendung „schmutziger“ Gewalt bietet die (scheinbare) Unterlegenheit des Protagonisten und seiner Partei darüber hinaus Gelegenheit, dessen/deren zahlreiche positive Eigenschaften darzustellen. In erster Linie sind hier seine individuellen Qualitäten von Tapferkeit und Mut zu nennen, die sich durch die Bereitschaft, den Kampf gegen einen stärkeren Feind zu wagen, äußern und sein besonderes kämpferisches Können im Kampf hervortreten lassen. Hierbei gilt: je größer der anfängliche Unterschied zwischen der Stärke des Protagonisten und der des Gegners und je aussichtsloser der Kampf, umso tapferer und mutiger erscheint der dennoch siegreiche Protagonist. Die von Muth für attische Vasen beschriebene, bereits im vorhergehenden Kapitel erwähnte Bedeutung der Bedrohlichkeit des Gegners für die Tapferkeit des Siegers ist somit im Film in einer in ihrem Ausmaß gesteigerten Form Grundbestandteil für die Wertung des Protagonisten.

---

ein römischer Befehlshaber (z.B. in *BEN HUR*, 1959; *SPARTACUS*, 1960); ist der Protagonist ein römischer Befehlshaber, ist der Antagonist ein römischer Kaiser (z.B. *THE SIGN OF THE CROSS*, 1932; *QUO VADIS*, 1951; *THE ROBE*, 1964; *GLADIATOR*, 2000); vgl. Goad 2016, 2.

Interessanterweise wird der Kampf gegen eine Übermacht auch auf dem Alexandermosaik abgebildet. Wie ein Vergleich mit den später entstandenen Schlachtenreliefs zeigt, ist die Darstellung einer feindlichen Übermacht (aber auch viele weitere Elemente des Bildes, wie z.B. die höher positionierte und dadurch prominente Darstellung des Gegners) in römischen Bildwerken unüblich. Ob hier griechische Darstellungskonventionen, wie sie von Muth beschrieben wurden und in jeder Filmschlacht begegnen – die Betonung der Tapferkeit des Siegers durch Darstellung eines gefährlichen oder machtvollen Gegners – die Konzipierung des Bildes beeinflusst haben oder ob die augenscheinliche Unterlegenheit der Perser, verdeutlicht durch die chaotische Auflösung des Heeres und die sehr deutlich formulierte Flucht des Dareios (ob diese nun gewollt oder ungewollt vonstatten geht) den Eindruck einer bestehenden Übermacht gar nicht erst entstehen lässt, ist nicht abschließend geklärt.

### 13.6 Männliche Überlegenheit, weibliche Unterlegenheit

Zahlreiche Darstellungen der römischen Antike zeigen auf unterschiedlichsten Medien das Prinzip des männlich-dominanten Siegers und der weiblich-passiven Unterlegenen: die Vorstellung des durch den Sieg beanspruchbaren Territoriums bzw. der nutzbar gewordenen Kriegsbeute wird mithilfe der Darstellungen von Frauen, entweder in konkretem Zusammenhang, wie z.B. beim Abtransport gefangener Barbarinnen als Teil der Kriegsbeute, in Form einer gefangenen weiblichen Allegorie oder als vom Speer des Sieger penetriertes, erobertes Terrain vermittelt. Im Vordergrund der Darstellungen gefangener Barbarinnen mit entblößter Brust steht hierbei die Idee der potenziellen sexuellen Verfügbarkeit und vermutlich weniger die Darstellung akut vollzogener Übergriffe, auch wenn diese regelmäßiger Bestandteil der Eroberungen gewesen sein dürften<sup>751</sup>. Hierbei ist jedoch zu bedenken, dass Frauen – sei es Sklavin, Tochter oder Ehefrau – nach römischem Recht immer sozial und legal zu einem männlichen Vormund – Vater, Bruder, Ehemann oder einem anderen männlichen Familienmitglied – gehörten<sup>752</sup>; den eroberten, nun nutzbar gewordenen Besitz eines Feindes in Form von Frauenkörpern darzustellen – wobei hier die Fruchtbarkeit eines Frauenkörpers in direkter assoziativer Verbindung mit der Fruchtbarkeit des eroberten Landes zu verstehen ist – mag daher ein für einen römischen Betrachter durchaus nachvollziehbares, schlüssiges Konzept gewesen sein, um den Sieg und die Vorstellung hinzugekommener Ressourcen zu verdeutlichen. Hierbei ist bemerkenswert, dass drei Episoden, die mit der Gründung der Stadt Rom, der Herkunft ihrer Einwohner und der Gründung der Republik – also Meilensteine der Entwicklung römischer Identität – in enger Verbindung stehen,

---

<sup>751</sup> Ausführlich zu den Erwähnungen des Schicksals der Frauen besiegter Städte in den Quellen Rollinger 2018.

<sup>752</sup> Hierzu eingehend Vikman 2005, 27–29.

von Livius, der im Rahmen des Kontextes augusteischer Expansionspolitik schrieb, als sexuelle Übergriffe auf Frauen beschrieben werden (Rhea Silva, die Sabinerinnen, Lucretia)<sup>753</sup>, so dass das gegebenenfalls gewaltsam erfolgende Aneignen fremder Frauen als probate Praxis tief im Verständnis der römischen Kultur verwurzelt zu sein scheint. Im Fall der Beschreibung des Raubes der Sabinerinnen bei Livius wird laut Dougherty die Identität der geraubten Frauen transformiert, der Raub und die anschließende Vermählung ist Teil eines „act of civilisation or culture“<sup>754</sup>: aus den sabinischen Mädchen werden römische Ehefrauen. Auch in der griechischen Mythologie wird häufig die Vergewaltigung von Frauen durch olympische Götter erwähnt, wobei die Frau oder ihre Kinder Namensgeber eines Territoriums werden<sup>755</sup>. So ist z.B. die von Apollon geraubte Nymphe Cyrene Namensgeberin der gleichnamigen Kolonie, ihr Raub Teil eines zivilisatorischen Prozesses, der, ähnlich wie der Raub der Sabinerinnen oder der Raub indigener Frauen in römischen Reliefs, neben der körperlichen Inbesitznahme der Frauen auch die Inbesitznahme des Landes und den Sieg über deren Volk bezeichnet<sup>756</sup>. Die assoziative Verbindung des Landes mit dem weiblichen Körper ist jedoch keine römische Erfindung, sondern scheint im Verständnis antiker Kulturen tief verwurzelt zu sein. Sie klingt bereits in der Lehre des Ptahhotep aus der 5. Dynastie des Alten Ägypten (ca. 2700–2200 v. Chr.) an, denn in Bezug auf den Umgang mit einer (Ehe-)Frau rät Ptahhotep dem Leser: „Erfreue ihr Herz, solange du lebst, (denn) sie ist ein nützlicher Acker für ihren Herrn“<sup>757</sup>.

Wie bereits auf einem Urnenrelief des 2. Jahrhundert v. Chr. aus Cortona<sup>758</sup> zu sehen ist, kann auch die Figur eines unterlegenen männlichen Feindes mit dem Aspekt sexueller Verfügbarkeit des Weiblichen in Verbindung gebracht werden: die Darstellung zeigt einen Reiter, dessen Lanze auf das Gesäß eines vor/unter ihm zu Boden gegangenen, offensichtlich unbedeckten Feindes berührt. Die Ausformung der Lanzenspitze ähnlich einer *glans penis* und deren Positionierung am Gesäß des Gegners deuten dessen Penetration an. Wie Pirson<sup>759</sup> zusammenfassend beschreibt, war nur – in Abhängigkeit von sozialem Status – das Bild des *pathicus*, also des beim Geschlechtsakt penetrierten, passiven und daher „weiblichen“ Partners, römischem Verständnis nach negativ konnotiert, so dass die

---

<sup>753</sup> Liv. *ab urbe condita*, 1, 4; 1, 9–13; 1, 57–60. Hierzu s. Ashmore 2015.

<sup>754</sup> Dougherty 1998, 269.

<sup>755</sup> Vgl. Dougherty 1998, 269–270.

<sup>756</sup> Dougherty 1998, 270 mit Rückgriff auf die Beschreibung des Mythos bei Pindar (Pinar, Pythian 9). S. auch Dougherty 1993, 136–156.

<sup>757</sup> Übersetzung übernommen von: Burkard 1991, 208, 329–330. Auch im Koran werden die Bilder von Land und Frauen verbunden: „Your wives are tilled land for you: go to your tilled land whenever you wish and please yourself“ (Koran Vers 2.223; Übersetzung übernommen von: Badawy 1961, 144). Zu weiteren Beschreibungen des Frauenkörpers als fruchtbares Feld, das gepflügt und besät werden kann s. DuBois 1988, 39–85.

<sup>758</sup> Höckmann 1991, Taf. 54,2; Pirson 2009, S. 246, Abb. 12.

<sup>759</sup> Pirson 2009, 249.

Bezeichnung eines Mannes als *pathicus* auch als Diskreditierung verwendet werden konnte<sup>760</sup>. So zeigt sich das Ausmaß sexueller Perversion, die von Cassius Dio zur Konstruktion Elagabals als „schlechter“ Kaiser verwendet wurde, nicht nur in dessen Ausführung weiblicher Handlungen, Travestie und transsexuellen Neigungen, sondern vor allem in dessen freiwilliger Übernahme des passiven Parts beim Geschlechtsverkehr, Selbstprostitution und dem Ansinnen zu einer Geschlechts-umwandlung<sup>761</sup>. Triebhaftigkeit und gleichgeschlechtliches Verlangen der Männer ist jedoch auch einer der Topoi, die Poseidonios den Kelten zuschreibt und diese dadurch – neben ihrer Grausamkeit und Rohheit – als außerkulturelle Fremde verortet<sup>762</sup>. Die Androhung der Penetration eines anderen Mannes konnte laut Richlin<sup>763</sup> als „Zeichen der überlegenen Virilität und Macht“ verwendet werden. Die Erniedrigung des Feindes und die Verdeutlichung von dessen Unterlegenheit dürfte somit nicht nur die Intention der Darstellung der Urne aus Cortona gewesen sein, sondern auch der Darstellung der Stele des Andes von ca. 70–75 n. Chr.<sup>764</sup>, die eine Penetration des unterlegenen Feindes durch das Pferd des Siegers andeutet<sup>765</sup>. Die Transferierung des möglichen Vorgangs auf die Tierebene bedeutet eine Steigerung der Erniedrigung des Feindes. Eine explizite Darstellung, die als sexueller Übergriff auf einen männlichen Gegner interpretiert wird, stellt die Eurymedon-Kanne dar: auf der attisch-rotfigurigen Oinochoe von ca. 460 v. Chr. ist ein Grieche mit erigiertem Glied zu sehen, der seine Hand nach einem Orientalen ausstreckt. Dieser ist mit erhobenen, leeren Händen nach vorne gebeugt und wendet dem Griechen sein Gesäß zu. Die Beischrift des Griechen, „Ich bin Eurymedon“ wurde mit dem Sieg der Griechen über die Perser am Fluss Eurymedon in Verbindung gebracht und die Darstellung als Allegorie des errungenen Sieges über den außerkulturellen Feind und dessen Hilflosigkeit und Demütigung interpretiert<sup>766</sup>, wie es auch in den Fällen der Urne aus Cortona und der Stele des Andes vorliegt.

In den untersuchten Schlachtendarstellungen ist die sexuelle Unterwerfung des männlichen Feindes nicht explizit abgebildet; wie das frühe Beispiel der Urne aus Cortona<sup>767</sup> zeigt, kann jedoch die Angriffswaffe (hier die Lanze) mit dem männlichen Glied assoziiert werden. Angesichts der möglichen Assoziation eines eroberten Landes mit einem verfügbaren Frauenkörper könnte somit der

<sup>760</sup> Hierzu s. auch Richlin 1992, 220ff. mit Beispielen in den Quellen.

<sup>761</sup> Cass. Dio, 80, 13–16; zu Dios Konstruktion des „schlechten“ Kaisers Elagabals zusammenfassend Sommer 2004. Zum Stereotyp des *pathicus* bzw. *cinaedus* s. Williams 1999, 179ff.

<sup>762</sup> Diod., 5, 32, 7.

<sup>763</sup> „A threat to penetrate another male [...] was used as a sign of superior virility and power“ (Richlin 1992, 221).

<sup>764</sup> Selzer 1988, 157 Nr. 88; Blanchard 2015, 110.

<sup>765</sup> Pirson 2009, 253; Boppert 1992a, Taf. 33.

<sup>766</sup> Kilmer 1997, 135–138 mit Abb. 10 A und B; Smith 1999.

<sup>767</sup> Höckmann 1991, Taf. 54 ,2; Pirson 2009, S. 246, Abb. 12.

Aspekt einer Penetration und der dadurch verdeutlichten Unterwerfung des Feindes auch den Darstellungen zugrunde liegen, die den Kaiser mit in die Erde gestoßener Lanze zeigen. Der Aspekt der Erniedrigung des Gegners, der in den expliziten Darstellungen der sexuellen Unterwerfung enthalten ist, findet in den Darstellungen des Lanzenstoßens jedoch keinerlei Anwendung, da das Bild der Erde mit Weiblichkeit assoziiert wird, die aufgrund ihres naturgegebenen Zustandes im Bereich des Besitzbar-Weiblichen angesiedelt war.

Die Effeminisierung einer Figur durch eine Attribuierung weiblicher Eigenschaften oder einen expliziten Vergleich einer Figur mit einer Frau zur Verdeutlichung von Unterlegenheit begegnet auch in der Ilias. So fasst Vikman in ihrem Überblick über den Ursprung sexueller Gewalt im Krieg entsprechende Belege für die Assoziation des männlichen Gegners mit Weiblichkeit zusammen: Diomedes verspottet Paris wegen seiner Locken<sup>768</sup>, Hector beschreibt sich als Achill so unterlegen wie eine Frau<sup>769</sup>. Wie Vikman überzeugend darstellt, spiegeln die in der Ilias berichteten Fälle von Vergewaltigungen die Regeln der antiken griechischen Gesellschaft und die Übergriffe auf Trojanerinnen nach der Einnahme von Troja als selbstverständliche *spoils of war*; die Vergewaltigung Kassandras am Altar Athenas wurde hingegen als transgressive Tat verstanden. Die Bewertung des Übergriffs erfolgte auch hier auf Basis des Kontextes, wobei Ort und Status der beteiligten Personen (Kassandra als unter göttlichen Schutz Stehende) eine besondere Rolle spielten<sup>770</sup>.

Die Figur des Siegers wird in der Darstellung der Schlacht von Hastings durch dessen Attribuierung mit einem explizit als Hengst gekennzeichneten (oder einem implizit als Solchen verstandenen) Pferd mit Männlichkeit assoziiert bzw. die Männlichkeit des Reiters gesteigert. Mit dem (männlichen) Pferd sind jedoch neben dessen Potenz noch viele weitere Qualitäten verbunden, die das Bild des Reiters/Besitzers enorm beeinflussen: Reichtum, Einfluss, *power* und Anziehungskraft, vor allem aber das Vorhandensein von ausgezeichnetem reiterlichen Können. Das Fallen vom Pferd bedeutete nicht nur den Verlust über die Kontrolle über das Tier und die Situation, wie z.B. die Unterlegenheit in einem Kampf, sondern auch den tatsächlichen materiellen Verlust des Pferdes an den Sieger und mit dem Tier auch aller Eigenschaften, die mit diesem assoziiert wurden. Wie die Darstellungen zeigen, wird der Verlierer (sei es derjenige, der vom Pferd fällt oder wie in der Darstellung der Schlacht von Hastings derjenige, der unterliegt, weil er von vorneherein keine Pferde besitzt) nicht mit Elementen, die auf Weiblichkeit hinweisen oder mit Attributen, die in anderen Zusammenhängen Frauen zugeordnet sind, ausgestattet und mittels dieser als unterlegen präsentiert, sondern als pferdelos und

---

<sup>768</sup> Hom. Il., 11.386.

<sup>769</sup> Hom. Il., 22.126.

<sup>770</sup> Vikman 2005, 24–25.

dadurch als weniger bzw. nicht (mehr) mächtig, einflussreich etc. formuliert. In den Darstellungen ist somit dem Bild männlicher Überlegenheit nicht das Bild weiblicher Unterlegenheit gegenübergestellt und der Feind dadurch erniedrigt. Der Gedanke der Effeminisierung (im Sinne einer sexuellen Verfügbarkeit) des Verlierers kann natürlich, wie das Beispiel einer isländischen Saga zeigt<sup>771</sup>, immer im unausgesprochenen, imaginierten Hintergrund der Darstellungen präsent gewesen sein; im Bild ausformuliert wird er jedoch nicht.

Die Darstellung der Schlacht von Aboukir zeigt hingegen eine deutliche Belegung einiger Figuren des Feindes mit Merkmalen, die in der zeitgenössischen Kunst Frauen zugeordnet waren. Auf mehreren Ebenen können hierdurch Kongruenzen, aber auch Divergenzen zu den Darstellungsmechanismen römischer Bildsprache hergestellt werden. Zunächst wird über die Assoziation feindlicher Figuren mit dem Weiblichen die Darstellung der Unterlegenheit akzentuiert: sie charakterisiert diese als Gegner, die sich, wie insbesondere die Figur des schmachtenden Prinzen zeigt, freiwillig unterwerfen oder aufgrund ihrer Effeminisierung von vorneherein unterlegen sind. Die Tatsache, dass auch mehrere nicht-kapitulierende Figuren mit weiblichen Attributen belegt sind, zeigt, dass der Widerstand des Gegners bereits „von innen“ aufgelöst zu sein scheint. Weiblichkeit verweist hier nicht nur auf die Niederlage, sondern auch auf die moralische Verkommenheit des Gegners und seinen ausdrücklichen Wunsch und seine Prädestination, erobert zu werden. Gleichzeitig wird der Feind durch die Andeutung sexueller Unterwerfung – ob freiwillig, wie in Gestalt des Prinzen oder unfreiwillig, wie in Gestalt des zu Boden gegangenen, unbekleideten Sklaven, dessen Gesäß dem Betrachter zugewandt ist – erniedrigt. In letzterem Fall kann die Interaktion des Sklaven mit dem Pferd Murats als Andeutung einer sexuellen Interaktion verstanden werden, bei der der liegende männliche Besiegte als *pathicus* des Tieres dargestellt ist. Der Gedanke, durch solche Andeutungen die Überlegenheit über den Feind darzustellen und ihn im gleichen Zug zu erniedrigen, liegt bereits Darstellungen wie der der Stele des Andes zugrunde.

Während römische Darstellungen die Penetration des Unterlegenen entweder explizit (Lampenschalen) oder in unterschiedlich deutlich ausgeprägter Ausführung suggestiv bzw. surrogativ (in Andeutung durch eine Lanze, die auf das Gesäß des Unterlegenen gerichtet ist) zeigen, distanziert sich im Gemälde Gros' der Sieger Murat deutlich von diesen Vorgängen. Die Deutung der Abbildungen des schmachtenden Prinzen, insbesondere aber die Interaktion zwischen dem nackten Sklaven und dem Pferd können nur von einem Betrachter, der diese Darstellungsmuster und ihre Implikationen kennt, in ihren Bedeutungsebenen verstanden werden; diese Darstellungen sind hierbei so geschickt in das Bild der Schlacht integriert, dass sie in Zusammenschau mit der Distanzierung Murats das

---

<sup>771</sup> Anm. 569.

Thema der weiblichen Unterlegenheit zwar abbilden und den Feind dadurch diffamieren, Murat aber nicht zum aktiven Teilnehmer dieses Vorgangs wird. In diesem Aspekt zeigt sich ein weiterer Unterschied zu den Darstellungsgewohnheiten römischer Bildkunst. Bei dem Gemälde Gros' handelt es sich um ein Werk, das einem breiten Zuschauerkreis den Sieg Murats vor Augen führen und sowohl das Ereignis, aber vor allem den Sieger und seine Leistung feiern sollte. Es ist somit als offizielles und von Murat genehmigtes Statement und als Botschaft an die Öffentlichkeit zu verstehen. Darstellungen römischer Zeit, die den Feind als *pathicus* andeuten und dadurch erniedrigen, sind hingegen nur auf Werken einzelner (Privat-)Personen zu finden, wie etwa der Stele des Andes<sup>772</sup> oder auch der Urne aus Cortona<sup>773</sup>; die Darstellung der ausgeführten Penetration eines männlichen Gegners zur Verdeutlichung von dessen Unterlegenheit im Kampf ist zudem auf zwei Tonlampen abgebildet<sup>774</sup>. Eine plakative Ausführung des Vorgangs und damit Erniedrigung des Gegners ist nicht Teil der Darstellungen offizieller römischer Repräsentationskunst<sup>775</sup>, die aber den Sieg (unter anderem) durch Darstellung besiegter Frauengestalten bzw. durch weibliche Allegorien der besiegten Länder oder das Rammen eines Speeres in die als weiblich verstandene Erde verdeutlichen.

Interessanterweise ist die Vorstellung besiegter Länder als weibliche Allegorie – oder, wie im Fall des Gemäldes Gros' des besiegten Feindes als effeminisierte Figuren – laut Kohl im Selbstverständnis des kolonialistischen Europa fest verankert:

Zahlreiche Belege aus der europäischen Kolonialgeschichte zeugen so für eine [...] Gleichsetzung des Objekts mit dem anderen Geschlecht, durch die Europa die Rolle des männlichen Eroberers, den außereuropäischen Ländern und ihren Bewohnern aber die der zu erobernden Frau zugeschrieben wird<sup>776</sup>.

Dieser Gedanke ist auch eindeutig auf dem Avers der 1826 geprägten Medaille ausformuliert, die die Entdeckung Ägyptens durch das siegreiche Gallien (i.e., Frankreich) zeigt<sup>777</sup>. Ein römischer General entfernt ein Tuch von einer vor ihm am Boden sitzenden weiblichen und barbusigen Gestalt, die zu ihm aufblickt und durch ihre Ausstattung und Attribute als Ägypterin verstanden werden soll; im Hintergrund der Darstellung sind Pyramiden, ein tempelartiges Gebäude, sowie eine Palme zu sehen, die das Geschehen in Ägypten lokalisieren. Die Medaille übernimmt somit das bereits auf römischen Darstellungen enthaltene Bild des männlichen, aktiv handelnden Siegers und der weiblich-passiven

---

<sup>772</sup> Boppert 1992a, Taf. 33.

<sup>773</sup> Höckmann 1991, Taf. 54, 2; Pirson 2009, S. 246, Abb. 12

<sup>774</sup> Beschreibung und Abbildung bei Pirson 2009, 250ff. (Abb. 13 und 14).

<sup>775</sup> Wohl aber wird der Feind als chaotisch und unkultiviert dargestellt.

<sup>776</sup> Kohl 1989, 358.

<sup>777</sup> Die Beischriften lauten GALLIA. VICTRICE AEGYPTVS. REDIVIVA MDCCXVCIII und BARRE FECIT 1826. Die Medaille wurde vermutlich anlässlich der abgeschlossenen Publikation der *Description de l'Égypte* geprägt (Wyke 1997, 79–80, Abb. 4.1).

Allegorie des angeeigneten Landes<sup>778</sup>, wobei die Darstellung durch die Enthüllung (= Entkleidung) des weiblichen Körpers auch den Aspekt potenzieller sexueller Verfügbarkeit enthält<sup>779</sup>.

Über den Körper der Frau kann jedoch nicht nur, wie es in den römischen Beispielen und über den „kolonialistischen Blick“ kommuniziert wird, das eroberte oder zu erobernde Fremde dargestellt werden, sondern auch das gefährdete und daher zu beschützende Eigene, wie es bereits im Rahmen der in **Kapitel 8** erwähnten Türkenangst in der Beschreibung und Darstellungen von Gräueltaten erfolgte. Das Bild einer Frau, die von einem Un-Menschen gefangen bzw. gefährdet wird, kann z.B. in einer Plastik von Emmanuel Frémiet erkannt werden, die 1887 eine Ehrenmedaille der Pariser Société des Artistes Français gewann<sup>780</sup>. Die Plastik zeigt die Verschleppung einer unbedeckten Frau durch einen Gorilla, zu dieser Zeit „eins der scheußlichsten Geschöpfe, das man sich vorstellen kann“<sup>781</sup>. In seiner Hand hält der Gorilla einen zum Faustkeil ausgearbeiteten Stein und enthebt sich dadurch der Sphäre der reinen, von Instinkt gesteuerten und daher potentiell unschuldigen Tierhaftigkeit; er ist Un-Tier und Un-Mensch gleichzeitig und wird durch die Verschleppung einer entblößten Frau als Inbegriff absichtsvoller Triebhaftigkeit dargestellt. Die Statue soll gewalttätige sexuelle Fantasien hervorrufen und zeugt doch auch von der Furcht vor dem allzu virilen Fremden, die auch die Übermalung des entblößten männlichen Geschlechts eines dunkelhäutigen Ägypters im Gemälde *La révolte du Caire*<sup>782</sup> gebot.

Spätestens ab Anfang des 20. Jahrhunderts begegnen immer wieder Bilder, die über die Darstellung einer gefesselten, verschleppten und mehr oder weniger entblößten „eigenen“ Frau als Verkörperung der eigenen kulturellen Identität die Bedrohung durch den „Täter Feind“ vermitteln, dessen

<sup>778</sup> Das Gemälde *Cléopâtre devant César* (Jean-Léon Gérôme, 1866) thematisiert die „Enthüllung“ der barbusig dargestellten Kleopatra, die in passiv-verhaltener Pose auf eine (Re-)Aktion Caesars wartet. Ähnlich wie der nackte Sklave in Gros' Gemälde ist sie dem Blick des externen Bildbetrachters, hier aber auch dem des internen männlichen Betrachters ausgesetzt. Auch die Kleopatra Alma-Tademas in *The Meeting of Antony and Cleopatra* (1885) wartet die Handlung Antonius' ab (zu diesen beiden Gemälden und der Medaille vgl. Wyke 1997, 79–80).

<sup>779</sup> Vermutlich nimmt die Darstellung der Entdeckung Ägyptens auf Barrés Medaille auch Bezug auf die Entschlüsselung der Hieroglyphenschrift durch Champollion 1822, aufgrund derer die Erschließung der kulturellen Schätze Ägyptens möglich wurde.

<sup>780</sup> Abb. in Zgórnjak/Kapera/Singer 2006, 220. Die verschraubte Haltung der sich gegen den Entführer wehrenden Frau der Plastik von 1887 erinnert stark an die Sabinerin in Giovanni da Bolognas *Raub der Sabinerin* von 1582 (Dixon 2008, 204). Auch hier ist der Raub der Frau als Sieg über einen männlichen Rivalen formuliert. Das Werk wiederum gilt als Beispiel für eine *figura serpentinata*, einer schlangenförmig gewundenen, gemalten oder plastischen Figur. Die gewundenen Figuren gelten zwar als charakteristisch für den Manierismus, können aber auch schon früher begegnen (z.B. bei da Vinci, Raffael und Michelangelo). Bousquet vermutet den Ursprung des Serpentinastils in der Wiederentdeckung der Laokoongruppe im Jahr 1506. Ein früheres Werk Frémiets (*Gorilla enlevant une négresse*, 1859, Abb. in Zgórnjak/Kapera/Singer 2006, 222) zeigte die Entführung einer negroiden Frau, wurde jedoch als sittenwidrig empfunden, in einem Separée hinter einem Samtvorhang ausgestellt und 1861 zerstört (Geiger 2017, 253).

<sup>781</sup> Lemma „Gorilla“ in Brokhaus 1877, 449–450.

<sup>782</sup> S. 191.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

schmutzige Gewalt sich in seiner Handlung manifestiert und Gegenmaßnahmen zur Verteidigung rechtfertigt<sup>783</sup>: das Bild des frauenverschleppenden Gorillas wird auf einem US-amerikanischen Propagandaplakat von ca. 1917 (*Destroy this mad brute*) erneut aufgegriffen und zeigt hier „den Deutschen“ als Primaten mit Pickelhaube, „Kulturkeule“ und halb entblößter, wehrloser Frau im Arm<sup>784</sup>. Der Bildaufbau des Unmenschen mit verschleppter und entblößter Frau im Arm wurde auf Filmplakaten und -inhalten weitertradiert und verdeutlichte dort die Gefährdung durch „das Böse“, das dort meist in Gestalt von anderen Un-Menschen, meist Monstern oder Außerirdischen, daherkam<sup>785</sup>.

An dieser Stelle lohnt sich ein Blick auf Darstellungen eines anderen Themenkomplexes: das Töten des Drachen durch den Heiligen Georg. Während Georg zunächst als römischer Soldat galt, der wegen seiner Weigerung, dem christlichen Glauben abzuschwören, in Nikomedien das Martyrium erlitt, ist die Drachenlegende eine Erweiterung, die ab dem 12. Jahrhundert durch die Kreuzzüge in die westliche christliche Tradition übernommen und in der Hagiographie dargestellt wurde<sup>786</sup>.

---

<sup>783</sup> So z.B. Louis Raemaekers, der kurz nach Ausbruch des Ersten Weltkrieges 1914 in zahlreichen Zeichnungen die deutsche Kriegsführung bzw. die Gräueltaten deutscher Soldaten an der zivilen Bevölkerung anprangerte. Eine der Zeichnungen, die eine Reaktion auf die deutsche Invasion Belgiens war, die auch als „Rape of Belgium“ bezeichnet wurde, zeigt die weibliche Allegorie Belgiens, die mit Händen und Hals an einen Pfahl gefesselt ist. Ihr weißes Kleid ist verrutscht und entblößt ihre rechte Brust. Sie kniet vor der männlichen Allegorie Deutschlands, einem beleibten Mann mit Pickelhaube und wilhelminischem Schnurrbart, der eine Pistole auf sie gerichtet hat und sie mit einer fast zärtlich anmutenden, intimen Geste am Kinn berührt. Die entblößte Brust der Gefesselten, sowie die Berührung ihres Körpers deuten den möglichen sexuellen Übergriff an, der auch durch die Bezeichnung „Rape of Belgium“ widergespiegelt wird und der – neben dem Hinweis auf mit Sicherheit tatsächlich erfolgte Übergriffe – die Schändung des unschuldigen, wehrlosen Belgien vermitteln soll (Nöring 2009, 275, Abb. IX/10). Auf einer Propagandapostkarte, die um 1920 entstanden ist und gegen die Bestimmungen des Versailler Vertrages gerichtet war, ist eine halb entblößte, gefesselte Allegorie Deutschlands zu sehen (Deutsches Historisches Museum, Berlin, Inv. Nr.: Pk 96/235). Viele Bilder, die als Teil deutscher Propaganda gegen den Einsatz französischer Kolonialtruppen in den 1920er Jahren entstanden, zeigen die Bedrohung einer weißen Frau durch einen Kolonialsoldaten. Frémets Statue von 1887 wurde im *Simplizissimus* (09.06.1920, 25. Jahrgang Nr. 11) mit der Überschrift „Die schwarze Besatzung“ und der Bildunterschrift „Eine Schmach für die weiße Rasse – aber es geschieht in Deutschland“ aufgegriffen, um im Rahmen der Presse-Kampagne gegen „Die schwarze Schmach am Rhein“ die eingesetzten Kolonialsoldaten als grausame Mörder und Vergewaltiger darzustellen. Besonders interessant ist die Rückseite des sog. Deutschen Not- und Schmachtalers (vgl. Wigger 2007, 91, Abb. 16; 118). Hier hat ein Kolonialsoldat eine vor ihm kniende, unbekleidete Frau an den Haaren gepackt, die Spitze seines Gewehrs ist auf ihr entblößtes rechtes Gesäß gerichtet. Die Ausrichtung der Waffe auf das Gesäß erinnert stark an die Ausrichtung des Speeres des Reiters auf der Stele des Andes (Boppert 1992a, Taf. 33). Die motivische Assoziation von Waffe und Phallus bzw. der Phallus als Bedrohung ist auch auf einem weiteren Bildwerk zu finden: auf der Rückseite der 1920 von Karl Goetz entworfenen Medaille mit der Prägung „Die Wacht am Rhein!“ ist „Die schwarze Schande“ zu lesen (Wigger 2007, 99, Abb. 31 und 32; 171). Darunter befindet sich die Darstellung einer unbekleideten Frau mit gelöstem Haar, die an einen überdimensional großen Phallus gefesselt ist. Auf diesem ist ein Helm zu sehen, der wiederum auf den Helm des auf der Vorderseite dargestellten, durch rassistische Züge entstellten Kolonialsoldaten verweist. Ausführlich zu diesen und anderen Abbildungen bzw. der Konstruktion des Frauenkörpers als Träger nationaler deutscher (Rassen-)Ehre: Wigger 2007.

<sup>784</sup> Vgl. Nöring 2009, 275, Abb. IX/13; Gullace 2009, 68ff, Abb. 11.

<sup>785</sup> *THE GOLEM* (1920), *KING KONG* (1933, Remakes 1976, 2005), *THE ATOMIC MONSTER* (1941), *THE MUMMY'S TOMB* (1942), *THE DAY THE EARTH STOOD STILL* (1951), *ROBOT MONSTER* (1953), *CREATURE FROM THE BLACK LAGOON* (1954) und dessen hochinteressante Neuinterpretation *SHAPE OF WATER* (2017), *FORBIDDEN PLANET* (1956), *FRANKENSTEIN'S DAUGHTER* (1958), *THE CURSE OF THE WEREWOLF* (1961).

<sup>786</sup> Die früheste Erwähnung der findet sich in einer georgischen Handschrift des 11. Jahrhunderts, Übersetzung in: Walter 1995, 321.

So zeigen georgische Darstellungen des 10. und 11. Jahrhunderts noch Georg, der vom Pferd aus einen am Boden liegenden oder kriechenden Feind tötet<sup>787</sup>; diese frühen Darstellungen zeigen deutliche Parallelen zu römischen Darstellungen des Tötens von Feinden, die sich unterhalb von Pferd und Sieger befinden und z.B. in Gestalt Trajans auf dem großen Trajanischen Fries zu sehen ist: in vielen Darstellungen Georgs ist die Übernahme der römischen Siegerrichtung von links nach rechts zu sehen, eine Zuteilung der oberen Bildfläche zum Sieger und der unteren zum Besiegten, die Betonung der Diagonalen durch die geführte Lanze, die Beherrschung der Bildfläche durch den Sieger, eine besonders prächtige Ausstattung des Reiters (in manchen Fällen mit einem flatternden Mantel) und des Pferdes, die klare Linienführung der Figur des Siegers, sowie eine in sich verwundene, unübersichtliche Gestalt des Feindes<sup>788</sup>. Unter dem Einfluss der Drachenlegende wird der Feind in den folgenden zahllosen Darstellungen der Kunstgeschichte durch eine Schlange oder einen Drachen ersetzt, wobei die Figur der vor dem Drachen geretteten Prinzessin als Erweiterung des Bildes hinzukommen kann<sup>789</sup>. Die Wurzeln des Drachenkampfes liegen zwar auch in vorchristlichen Mythen, wie etwa der Erzählungen um Perseus und Andromeda, doch verdeutlichen die Darstellungen des Drachentötens durch den heiligen Georg vor allem den Kampf gegen „das Böse“, das biblische Tier, das Besiegen des nicht-christlichen „Anderen“ oder auch des Unglaubens<sup>790</sup>. Der Drache ist als fremdartiges und daher unbegreifbar bleibendes, aber auch gefährliches Tier dargestellt: sein Körper ist in vielen Darstellungen derartig in sich verwunden, dass eine Entzifferung seiner eigentlichen Gestalt unmöglich, jedwede Ordnung des Körpers – z.B. in Gliedmaßen wie Arme, Beine und Rumpf – nicht mehr erkennbar ist und aufgrund dieser körperlichen Uneinschätzbarkeit potenziell bedrohlich wirkt. Auch seine Krallen stellen gefährliche Waffen dar, wobei an dieser Stelle auf die zur Kralle geformte Hand eines türkischen Soldaten in der Darstellung der Schlacht von Aboukir verwiesen sei, in der sich möglicherweise die drachenhafte Natur des ebenfalls nicht-christlichen und bedrohlichen Feindes manifestieren mag. Die verschlungene Figur des Drachen oder der Schlange könnte auf die in den römischen Reliefs zu beobachtende Praxis, besiegte Barbaren in verrenkten, verschraubten Positionen darzustellen, zurückzuführen sein, die hier jedoch nicht nur den Aspekt der Unterlegenheit eines außerkulturellen „Anderen“ zum Ausdruck bringen, sondern das Bild um den Aspekt der Bedrohlichkeit erweitern.

<sup>787</sup> So z.B. die Darstellung des Heiligen Georg aus Parakheti (Abb. in Tsurtsunia 2011, 90, Abb. 11) oder des Heiligen Georg aus Labechina (Abb. in Tsurtsunia 2011, 92, Abb. 14). Laut Walter (Walter 1995, 320) datiert die erste sichere Darstellung des Heiligen Georg in das frühe 11. Jahrhundert (1006 oder 1021 n. Chr).

<sup>788</sup> Walter 1989, 661–662 führt das Bild der Soldatenheiligen auf das Vorbild der thrakischen Reiter zurück.

<sup>789</sup> So z.B. in einer Miniatur der Schrift „Preghiera alla Vergine – Leggenda di San Giorgio e Santa Margherita“ aus dem 13. Jahrhundert (Verona, Biblioteca Civica, ms 1853, f. 26r).

<sup>790</sup> Eingehend zum Drachen als Manifestation des Bösen: Steffen 1984.

In der Figur der Prinzessin – sei sie Teil der Darstellung oder ausgespart und doch als ausschlaggebender Grund für den Kampf und damit als abstrakter Gedanke im Bild allgegenwärtig – manifestiert sich die Vorstellung des bedrohten „Eigenen“, das mit allen Mitteln und durch den Einsatz „eigener“ und durch das Pferd verstärkter Männlichkeit geschützt werden muss. Darüber hinaus wird die Prinzessin der Legende nach dem Drachen als Braut präsentiert, was die Gefährdung durch das (schlussfolglich als männlich vorgestellte) Monster um die sexuelle Ebene erweitert. Interessanterweise wurde die Darstellung des Drachenkampfes 1915, nur zwei Jahre vor dem Propagandaplakat *Destroy this Mad Brute*, in einem Rekrutierungsposter mit der Beischrift „Britain Needs You At Once“ aufgegriffen<sup>791</sup>. Während die gefangene, entblößte Frau des Gegners in römischen Darstellungen als stolz präsentierte Siegestrophäe (teilweise auch im direkten bildlichen Kontext einer Tropaion-Darstellung) formuliert wurde, ist die Frau als Träger und verletzungsoffener Angriffspunkt der eigenen Identität bereits in den Darstellungen des Drachenkampfes enthalten, und die Darstellung der vom Un-Mensch Feind gefangenen und bedrohten „eigenen“ Frau seitdem immer wieder Bestandteil der Konstruktion eines Feindbildes. Während römische Darstellungen keinerlei Gefährdung des „Eigenen“ zeigen – auf römischer Seite gibt es keinerlei Verluste, und auch der Sieg (und mit diesem die Erhaltung bzw. Verbreitung der römischen Kultur) ist nie wirklich gefährdet – ist und bleibt die Darstellung der Gefährdung des „Eigenen“ nicht nur im Film unabdingbarer Bestandteil für die Formulierung einer Notwendigkeit und der darauf basierenden Akzeptanz von Gegenmaßnahmen: der Vernichtung des Gegners. Untersucht man die selektierten Filme nach der Gegenüberstellung von männlicher Überlegenheit mit weiblicher Unterlegenheit, stellt man schnell fest, dass weibliche Unterlegenheit – sowohl in Hinsicht auf gefangene Frauenfiguren als Allegorie der Unterlegenheit des Feindes als auch in Hinsicht auf eine erzwungene Effeminisierung und damit Erniedrigung des männlichen Feindes – kaum Gegenstand der Schlachtendarstellungen oder der weiteren Narrative der Filme sind. Nur in zwei der ausgewählten Filmbeispiele, in SPARTACUS und in KING ARTHUR, nehmen Frauen an der Schlacht teil – und nur in KING ARTHUR (im Rahmen der Schlacht auf einem zugefrorenen See, die der Entscheidungsschlacht vorausgeht) wird angesprochen, welche Konsequenzen eine Niederlage für Guinevere bzw. Lancelot haben würden; mit Blick auf die herannahenden Sachsen sagt Lancelot zu Guinevere: „You look frightened. There is a large number of lonely men out there“, woraufhin Guinevere antwortet: „Don’t worry, I won’t let them rape you.“<sup>792</sup>

---

<sup>791</sup> Imperial War Museum, Poster 0408 (Art.IWM PST 0408). Der Heilige Georg war Schutzpatron von Richard Löwenherz und ist seit 1222 Schutzpatron Englands (Laborerie 1995).

<sup>792</sup> KING ARTHUR (2004). Die Szene ist abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=DF9z7IHOZuM> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

Dieser kurze Dialog (sowie die Ausstattung mit Bogen) charakterisiert Guinevere als moderne Kriegerin<sup>793</sup> und thematisiert die sexuelle Verfügbarkeit einer gefangenen genommenen Frau, aber auch eines gefangenen genommenen Mannes (= erzwungene Effeminisierung) nach einer verlorenen Schlacht. Die Umkehrung des gewohnten Topos der gefährdeten und daher zu beschützenden Frau in das Bild eines gefährdeten, von einer Frau beschützten Mannes bringen Lancelot (und auch sicherlich einige der Zuschauer) zum Schmunzeln. Diese Reaktion zeigt schlussendlich doch nur auf, dass es sich hierbei um eine außergewöhnliche Sichtweise handelt, die im Gegensatz zu jeder althergebrachten Erwartungshaltung steht.

Anders in SPARTACUS: auch hier kämpfen Frauen an der Seite von Männern. Die meisten von ihnen werden getötet; einer kleinen Gruppe von Frauen und Kindern gelingt jedoch die kurzzeitige Flucht, unter ihnen Varinia, der Geliebten/Frau Spartacus'. Während die übrigen Frauen von den Römern gefangen genommen werden (es wird erwähnt, dass diese verkauft werden sollen; was tatsächlich mit ihnen geschieht, ist nicht Teil der Filmdarstellungen), beansprucht Crassus Varinia als seinen persönlichen Besitz. Varinia erkennt in einem Gespräch mit Crassus, dass dieser sie nicht nur körperlich besitzen, sondern darüber hinaus auch von ihr geliebt werden will, um Spartacus nicht mehr fürchten zu müssen. Varinias Liebe würde Crassus seinem Rivalen gleichstellen bzw. ihn über diesen zusätzlich zu der Niederlage Spartacus' in der Schlacht noch auf einer ideellen Ebene triumphieren lassen: die liebende Varinia würde zur Allegorie der vollständig erlangten Überlegenheit nicht nur über das Individuum, sondern auch über die Idee „Spartacus“.

Die Vorstellung einer Notwendigkeit, zusätzlich zu dem Besitz der Frau des Gegners bzw. deren sexueller Verfügbarkeit auch deren Liebe zu erlangen, um die Überlegenheit über den Gegner vollkommen werden zu lassen, war nicht Teil römischer Weltvorstellungen, innerhalb derer Frauen grundsätzlich zum Besitz eines Mannes gehörten bzw. diesem unterstellt waren. Die Aussage der Eroberung fremden Territoriums konnte daher auch allein durch die Darstellung der Inbesitznahme von Frauen oder von gefangenen weiblichen Allegorien des besiegten Landes/Gebietes vermittelt werden, ohne die Gefühlswelt oder die Anerkennung der Gefangenen überhaupt in Betracht ziehen zu müssen. Der Aspekt der Liebe der Frau des Gegners ist eine moderne Zutat, um einem zeitgenössischen Zuschauer die umfassende Eroberung einer Frau mit Leib und Seele zu verdeutlichen, die allein durch deren körperliche Inbesitznahme als Sklavin nicht gegeben wäre, und um den Versuch des Raubes der Frau des Gegners auf allen Ebenen darzustellen (schließlich war Varinia vor Spartacus' Aufstand von Crassus gekauft worden, so dass durch eine bloße Gefangennahme nach der Schlacht schlichtweg nur der vorherige Zustand der Besitzverhältnisse wiederhergestellt worden

---

<sup>793</sup> Blanton versteht Guinevere als eine Art männlich-weiblichen Hybrid (Blanton 2005, 93).

wäre). Die von Crassus beabsichtigte Aneignung der Frau des Gegners scheint somit (unter Abzug der modernen Zutat „Liebe“) vom Grundgedanken her durchaus in der Tradition römischer Vorstellungen in Bezug auf errungene Überlegenheit durch das Aneignen der Frauen des Feindes zu stehen.

Die übrigen Filmschlachten werden gegen Feinde geschlagen, deren Frauen im Film keine Rolle spielen – insofern diese überhaupt zu irgendeinem Zeitpunkt Teil der Darstellungen sind (nur in *THE EAGLE* ist das heimatliche Dorf des Gegners zu sehen, in dem sich auch Frauen und Kinder befinden; diese sind jedoch Teil des Settings „Dorf“ und keine Handlungselemente). Was mit eventuell vorhandenen, aber szenisch nicht inkludierten Frauen der Gegner geschieht, ist nicht Teil der Filme. Dies dürfte darin begründet liegen, dass eine Plünderung der nach der Schlacht wehrlosen Dörfer des unterlegenen Gegners nicht dramaturgisch notwendiger Teil des Narratives war, vor allem aber ein solches Vorgehen dem Anspruch an die siegreiche protagonistische Partei (bis auf *SPARTACUS* siegt diese schließlich in allen untersuchten Filmen), ausschließlich saubere bzw. gerechtfertigte Gewalt auszuüben, entschieden widersprechen würde. Dementsprechend sind auch weder die kurzfristigen noch die langfristigen Konsequenzen der Niederlage für den Gegner, wie z.B. Versklavung der verbleibenden Einwohner, Abtransportieren von Beute oder Besiedelung und Besteuerung des eroberten Landes Teil der Filme<sup>794</sup> und damit der Filmrealität.

Weitere Maßnahmen gegen den besiegten Gegner oder die Inbesitznahme der Frau(en) des Gegners wird ausschließlich zur Feindbildkonstruktion verwendet, wie es in *SPARTACUS* für die Figur Crassus' oder durch die Gewalt der Sachsen gegen die einheimische Bevölkerung in *KING ARTHUR* geschieht; auch in *GLADIATOR* äußert sich die „schmutzige“ Gewalt Commodus' auch in dem Befehl, die Familie Maximus' zu töten<sup>795</sup>. Diese Gefährdung der „eigenen“ Frau durch den fremden Feind, wie sie bereits im Thema des Drachenkampfes begegnet, ist wiederum häufig zentrales Thema in Filmen, in denen sich der Protagonist als Held erweisen muss, indem er eine „Damsel in Distress“ rettet, wobei die Vorstellung der Frau als Inbegriff der Verletzbarkeit mit dem Motiv der Rettung der eigenen Leute verbunden wird<sup>796</sup>. Eine Umkehrung dieses Schemas ist, wie das Schmunzeln Lancelots in *KING ARTHUR* zeigt, ungewöhnlich.

---

<sup>794</sup> Auch hier stellt *ROME* eine Ausnahme dar, da Plünderungen und „Beutemachen“ angesprochen werden. Auch sind gallische Sklaven und deren Schicksal in einer späteren Folge (zumindest kurz) Teil des Narratives.

<sup>795</sup> Als weitere Beispiele für die Ausübung physischer Gewalt an Frauen des besiegten Gegners können Filme anderer Genres herangeführt werden: In *PLATOON* (1986) wird unter anderem die Vergewaltigung einheimischer Frauen durch amerikanische Soldaten thematisiert (Stone nahm hier bewusst Bezug auf die Geschehnisse von My Lai im Jahr 1968). Die Charakterisierung dieser Soldaten als Antagonisten innerhalb des Platoons wird durch diese Vorkommnisse ergänzt.

<sup>796</sup> **S. 152.** Beispiele für *Damsels in Distress*: Marisol in *A FISTFUL OF DOLLARS* (1964); Leia Organa in *STAR WARS: A NEW HOPE* (1977); Lois Lane in den *SUPERMAN*-Filmen (ab 1978); Willie Scott in *INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM* (1984); Nancy Callahan in *SIN CITY* (2005); Kim Mills in *TAKEN* (2008). Der umgekehrte Fall – die Rettung eines Mannes durch eine Frau – bzw. die Darstellung einer Frau als Kriegerin ist weitaus seltener (z.B. Eowyn in *LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* (2002) oder Katniss Everdeen in den *THE HUNGER GAMES* – Filmen (2012–2015) bzw. –

Die normative Vermittlung des Eindrucks von Unterlegenheit durch Weiblichkeit zeigt sich auch in anderen Bereichen: In ihrem Beitrag mit dem klangvollen Titel *Soul Fuck – Possession and the Female Body in Antiquity and in Cinema* geht Kirsten Day auf die Parallelität der Beschreibung besessener Frauen in der Antike und deren Darstellung im modernen Horrorfilm ein<sup>797</sup>. Hierbei legt sie dar, dass in der Antike die Beschreibung der gewaltsamen Inbesitznahme des Körpers einer Sibylle durch Apollon deutliche sexuelle Nuancen enthält<sup>798</sup>; noch eindeutiger wird die Beschreibung der Inbesitznahme des Körpers der Pythia bei Lucan<sup>799</sup>. Hier wird Apollon als Angreifer und Pythia als Opfer dargestellt, die Szene beschreibt das Eindringen des Gottes in den Körper der Frau wie eine Vergewaltigung, während ihr Widerstand orgiastische Züge trägt. Pythia wird hierbei in zweifacher Hinsicht zum Opfer: einmal durch Appius und weitere männliche Zuschauer, deren Blick sie ausgeliefert ist und einmal durch Apollon. Ebendiese Darstellung der Inbesitznahme und Viktimisierung im Rahmen eines *Soul Fuck* und die deutliche, voyeuristische Zurschaustellung des Körpers einer jungen, attraktiven Frau ist auch in dem Film 300 zu sehen (Orakelbesuch Leonidas') und ist darüber hinaus Standardelement von Horrorfilmen, die Besessenheit bzw. Exorzismus zum Thema haben<sup>800</sup>. Auch hier sind Frauen topische Opfer und Beute, deren körperliches Aufbegehren gegen die Besessenheit durch ein teuflisches Wesen deutlichste erotische und orgiastische Züge trägt, deren Zurschaustellung den Zuschauer zum Voyeur macht. In Filmen, die die Besessenheit von Männern zeigen, führt diese umgekehrt nicht etwa dazu, dass der unbekleidete und sich windende Männerkörper in den Fokus der Aufmerksamkeit rückt: die Besessenheit macht die Männer zu Aggressoren, deren Opfer wiederum vornehmlich Frauen sind<sup>801</sup>. Während römische Darstellungen und der kolonialistische Blick des Okzidents den weiblichen oder effeminisierten Körper zur Verdeutlichung von Unterlegenheit bzw. Eroberbarkeit verstehen, wird in den Darstellungen des Drachenkampfes der Körper der Frau als Träger der Vorstellung der eigenen Identität verstanden, die durch eine topische weibliche Verletzungsoffenheit angreifbar ist und daher geschützt werden muss; der Gedanke des Weiblichen als auch potentiell sexuell verfügbare Beute – sei diese für die Sichtweise eines antiken römischen Betrachters als positiv und erstrebenswert dargestellt, sei diese Träger der eigenen gefährdeten Identität oder körperlicher Selbstzweck – ein dem voyeuristischen Blick des Zuschauers

---

Büchern; grundsätzlich wäre auch Ellen Ripley in den ALIEN-Filmen ein gutes Beispiel, jedoch war ihr Charakter zunächst männlich konzipiert und „wurde“ erst im Lauf der weiteren Drehbuchentwicklung weiblich; vgl. Ridley Scott Encyclopedia S. 2, Lemma „Alien“).

<sup>797</sup> Day 2013.

<sup>798</sup> Day 2013, 86–87 mit Verweis auf die Beschreibung bei Verg. Aen., 6. 47–51.

<sup>799</sup> Day 2013, 87 mit Verweis auf Lukan, De Bello Civili, 5.161–77 und 190–193.

<sup>800</sup> S. Day 2013, 91 mit zahlreichen Beispielen.

<sup>801</sup> z.B. PSYCHO 1960 und 1998; THE SHINING 1980; vgl. Day 2013, 93.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

preisgegebenes Opfer – ist bis heute ein Topos. Dieser begegnet, mit Ausnahme eines sehr kurzen Dialoges in KING ARTHUR, zwar nicht im Rahmen von Schlachtendarstellungen der untersuchten Filme, kann aber durchaus im weiteren Verlauf der Handlung thematisiert werden, wie das Beispiel der erbeuteten Varinia in SPARTACUS zeigt. Aufgrund seiner scheinbar universellen Verständlichkeit kann der Gedanke von Weiblichkeit als Synonym für Unterlegenheit auch zur Verdeutlichung der Niederlage eines Feindes angewendet werden<sup>802</sup>. Die verschiedenen Aspekte, die durch die Effeminisierung des Gegners, wie sie in Beispielen der römischen Privatkunst begegnet, bleiben im Zusammenhang mit Schlachtszenen der Filme jedoch aus. Dies liegt darin begründet, dass jedwede offensichtliche Erniedrigung des Feindes durch den Protagonisten bzw. dessen Partei diesen selbst verunglimpfen oder der Ausübung schmutziger Gewalt schuldig machen würde, da dieser nur Handlungen ausführen darf, die in der gegebenen Situation als unbedingt notwendig bzw. als gerechtfertigt bewertet werden können. Jedes über das Notwendigste hinausgehende Verhalten, wie z.B. Handlungen,

---

<sup>802</sup> Die Verknüpfbarkeit von Weiblichkeit mit Unterlegenheit/Schwäche und von Männlichkeit mit Überlegenheit/Stärke oder Durchsetzungsvermögen zeigt sich schlussendlich auch in der Maskulinisierung von Weiblichkeit, wenn z.B. in männlich dominierten Bereichen von Frauen Stärke gezeigt werden soll: so wird in Ratgebern Frauen in Führungspositionen vom Tragen von Kleidung, die ihre Weiblichkeit zu sehr betont oder offenbart, wie etwa „zu“ tief ausgeschnittene Oberteile, „zu“ kurze Röcken, Kurven betonende Kleidungsstücke oder von als „zu“ feminin empfundenen Frisuren, wie etwa lange offene Haare, abgeraten und stattdessen (geschlechts-)neutrale Kleidung und Haartracht empfohlen (s. diverse Internet-Ratgeber, wie z.B. auf [Karrierebibel](https://karrierebibel.de/business-casual/) unter <https://karrierebibel.de/business-casual/> oder in der Süddeutschen Zeitung unter <https://www.sueddeutsche.de/karriere/dresscode-fuer-frauen-im-job-in-neun-schritten-zum-perfekten-outfit-1.2280108>, letzter Zugriff: 29.01.2023). Hierbei ist jedoch eine Gratwanderung gefordert, denn eine gewisse Weiblichkeit muss dennoch gewahrt bleiben, um nicht irritierend zu wirken. Möglicherweise würde eine allzu sehr mit konventionell männlichen Schemata – z.B. Kurzhaarfrisur, Tragen einer Krawatte, eines formverhüllenden Anzuges und flacher Schürschuhe in Kombination mit energischem Auftreten und dem Verzicht auf MakeUp – ausgestattete Frau vermutlich zu deutlich dem Bild einer geschlechtlichen Inversion und hierdurch ebenso einer Antithese der gesellschaftlichen Norm entsprechen wie es Amazonen, tapfere und furchtlose Kriegerinnen in der griechischen Mythologie waren. Als Gegenbilder der normativen Ordnung, die Frauen die Bereiche Familie und Reproduktion zuwies, waren die Amazonen Inbegriff einer ultimativen gesellschaftlichen Opposition, die unter Aufbietung aller Kräfte abgewehrt werden musste (vgl. Maderna 2001). Die Ablehnung der durch allzu maskulines Auftreten als der Norm widersprechenden Frau spiegelt sich wiederum in der ambivalenten Bewertung homosexueller Männer, die wegen ihrer körperlichen Penetrierbarkeit als weiblich empfunden werden. Als weiteres Beispiel für eine Maskulinisierung von etwas gewohnheitsmäßig dem weiblichen Bereich Zugeordnetem kann die (inoffizielle) Benennung des Schlachtschiffs Bismarck herangeführt werden. Während von Schiffen überwiegend und unabhängig von ihrem Namen als weiblich gesprochen wird (z.B. „die Titanic“, „die Hindenburg“ oder „die Enterprise“) sollte laut Aussage eines überlebenden Crewmitglieds „die Bismarck“ im Schiffsalltag „der Bismarck“ genannt werden. Entsprechend heißt es im gleichnamigen Lied der Band Sabaton auch „king of the ocean, he was made to rule the waves across the seven seas“ (Sabaton, „Bismarck“, 2019). Das Lied ist abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=oVWEb-At8yc> (letzter Zugriff: 29.01.2023). In der Serie Vikings (Staffel 5, Episode 1, 2019) verdeutlicht Wikingerkönigin Lagertha ihre Überlegenheit über einen besiegten Feind, der ihr (in gefesseltem Zustand) seinen Schutz angeboten hatte, indem sie ihn zunächst mit einem Messer bedroht und anschließend ohne sein (psychisches) Einverständnis für ihr eigenes sexuelles Vergnügen benutzt. Diese Szene wurde kontrovers beurteilt, wobei viele Stimmen in Frage stellten, ob es sich bei Lagerthas Tat tatsächlich um eine Vergewaltigung handelte, andere Stimmen entgegenhielten, dass, wenn die Rollen vertauscht gewesen wären, die Tat selbstverständlich als Vergewaltigung beurteilt worden wäre (z.B. unter <https://www.monstersandcritics.com/tv/did-queen-lagertha-rape-king-harald-on-vikings/>, letzter Zugriff: 29.01.2023). Die Szene und deren Nachhall in Internetforen zeigen deutlich, dass 1. sexuelle Dominanz noch immer zur Verdeutlichung von Überlegenheit gebräuchlich und verständlich ist, aber dass 2. die Wahrnehmung der Rolle des Mannes als Opfer eines sexuellen Übergriffes durch eine Frau so wenig selbstverständlich zu sein scheint, dass sie Anlass zu Diskussionen ist, während die Wahrnehmung einer Frau als Opfer sofort nachvollziehbar zu sein scheint.

die den Feind erniedrigen oder nachhaltig schädigen, würde einer äußerst sorgfältig inszenierten Rechtfertigung der Handlung als Rache für eine weitaus schlimmere, selbst erlebte Tat bedürfen. Die durch die offensichtliche Darstellung des Gegners als *pathicus* zum Ausdruck gebrachte Dominanz des Siegers kann im heutigen Verständnis nicht mehr funktionieren, da nicht nur jedes Moment der bewussten Erniedrigung des Gegners durch den Protagonisten diesen sofort diskreditieren würde und daher nicht ohne Weiteres toleriert werden kann, sondern sich auch die Bewertung der sexuellen Interaktion zwischen Männern – wenn auch nur oberflächlich – geändert hat.

In römischer Zeit war die Rolle des aktiven/dominanten Partners bei gleichgeschlechtlichem Verkehr zweier Männer akzeptabel, solange die gesellschaftliche Stellung den Rollen im Geschlechtsverkehr entsprach, wobei der passive Partner als weiblich, also unmännlich, wahrgenommen wurde. Heute ist Homosexualität ein höchst vielschichtiges und mit einer Unzahl von Aspekten, Vorstellungen und vor allem Klischees belegtes und äußerst doppelbödig beurteiltes Thema, innerhalb dessen vor allem die Frage nach der Wahrnehmung von Männlichkeit immer wieder und virulent thematisiert wird<sup>803</sup>. Die Darstellung von Homosexualität im Film ist dementsprechend komplex und wird fast ausschließlich absichtsvoll inkludiert, um einer Figur einen bestimmten Akzent zu verleihen. So kann z.B. die angedeutete oder offen formulierte Homosexualität einer Figur verwendet werden, um diese als andersartig und negativ zu konnotieren; in diesem Fall wird sie als Perversion konstruiert, die, gemeinsam mit weiterem bedrohlichen Verhalten, als Symptom der generell zugrundeliegenden moralischen Fragwürdigkeit der Figur – exakt im Sinne Gros'scher Türkendarstellung – verstanden werden soll<sup>804</sup>.

Die topische Darstellung des Antagonisten als *queer* dürfte auf den sog. Hays Code (in Kraft von 1930 bis 1967), einer Sammlung von Richtlinien für amerikanische Spielfilme, die Darstellungen von Kriminalität, sexuellen, religiösen und politischen Inhalten regulieren sollte, zurückgehen<sup>805</sup>. Der Code verbot jedwede Darstellung sexueller Perversion, zu der Homosexualität zwar nicht explizit gehörte, aber implizit zählte, im Film<sup>806</sup>. Die Filmbranche erschuf daraufhin den Typus eines

<sup>803</sup> Die Ergebnisse von 5 Studien zur Frage der Wahrnehmung homosexueller Männer durch heterosexuelle Männer zusammenfassend Falomir-Pichastor/Mugny 2009.

<sup>804</sup> Als Beispiele für Antagonisten mit mehr oder weniger offen formulierten homosexuellen oder transsexuellen Neigungen können Norman Baits in *PSYCHO* (1960), Frank N. Furter in *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* (1975), Dr. Robert Elliot in *DRESSED TO KILL* (1980), Buffalo Bill in *SILENCE OF THE LAMBS* (1991), Jafar in *ALADDIN* (1992), Scar in *THE LION KING* (1994), Prince Edward in *BRAVEHEART* (1995), Tom Ripley in *THE TALENTED MR. RIPLEY* (1999), Xerxes in *300* (2006) angeführt werden.

<sup>805</sup> Es wäre denkbar, dass die Wahrnehmung „andersartiger“ Sexualität als bedrohlich auf den Stereotyp des auch in seiner Sexualität deprivierten Orientalen zurückgeht.

<sup>806</sup> „The sanctity of the institution of marriage and the home shall be upheld. Pictures shall not interfere that low forms of sex relationship are the accepted or common thing [...]“. Enthalten ab 1956: „4. Sex perversion or any interference to it is forbidden“ (Motion Picture Association of America 1956; s. auch Pollard 2015, 53ff.).

Antagonisten, dessen sexuelle Andersartigkeit unterschwellig vorhanden war, sich aber nur in Andeutungen offenbarte. Da der Hays Code ebenfalls Sympathien mit Kriminellen im Film unterband<sup>807</sup>, wurden implizit homosexuelle Figuren in den 1930er und 1940er Jahren als kaltherzige Antagonisten fragwürdiger moralischer Integrität präsentiert, die gerade wegen ihrer sexuellen Perversion ihre Verbrechen begehen<sup>808</sup>. Der Ansatz implizierte, dass Homosexualität zu Wahnsinn führe, der auch heute noch in dem exaltierten, irrationalen Verhalten und/oder irrem Gelächter *queerer* Antagonisten in Filmen begegnet<sup>809</sup>. In den 1950er Jahren wurden deutlichere Andeutungen für die Homosexualität einer Figur erlaubt, wenn es sich um eine lächerliche, nicht ernstzunehmende Figur handelte oder diese explizit negativ (als mörderischer Schurke, selbstmörderisch veranlagter Außenseiter oder anderweitig düstere Figur) dargestellt und für ihre Verbrechen oder ihre Rebellion gegen die gesellschaftlichen Normen zur Rechenschaft gezogen wurde. Ein *sissy villian* wurde dem streng heterosexuellen Protagonisten entgegengestellt, wie z.B. Messala und Ben Hur in *BEN HUR* (1959).

Auch Crassus in *SPARTACUS* sollte durch die „Schnecken und Austern“-Szene als bisexuell dargestellt werden:

Crassus: „Do you eat oysters?“  
Antoninus: „When I have them, master.“  
Crassus: „Do you eat snails?“  
Antoninus: „No, master.“  
Crassus: „Do you consider the eating of oysters to be moral, and the eating of snails to be immoral?“  
Antoninus: „No, master.“  
Crassus: „Of course not. It is all a matter of taste.“  
Antoninus: „Yes, master.“  
Crassus: „And taste is not the same as appetite, and therefore, not a question of morals, is it?“  
Antoninus: „It could be argued so, master.“  
Crassus: „My robe, Antoninus. My taste includes both snails and oysters.“<sup>810</sup>

Dieser Dialog wurde – vermutlich aufgrund seiner zu offensichtlichen Bedeutung und/oder wegen der ausbleibenden „Bestrafung“ Crassus’ im Narrativ des Films – aus der Originalfassung von 1960 herausgeschnitten und erst im Rahmen einer Überarbeitung des Films in den 1990er Jahren wieder inkludiert.

Die Heterosexualität des Protagonisten musste und muss noch immer deutlich dargestellt werden, wenn der Charakter des Protagonisten massentauglich akzeptabel sein soll. Dies kann auf

---

<sup>807</sup> „No picture shall be produced which will lower the moral standards of those who see it. Hence the sympathy of the audience should never be thrown to the side of crime, wrongdoing, or sin“ (Motion Picture Association of America 1956; s. auch Pollard 2015, 54).

<sup>808</sup> z.B. in Hitchcocks *ROPE* (1948).

<sup>809</sup> z.B. Riddler in *BATMAN FOREVER* (1995); Voldemort in den *HARRY POTTER IV–VII* (2005–2011); Castor in *TRON: LEGACY* (2010), Raoul Silva in *SKYFALL* (2012). S. auch Noriega 1990; Weir 1992; Bridges 2018.

<sup>810</sup> *SPARTACUS* (1960). Die Szene ist abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=2yzY-HUvavU> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

unterschiedlichen Wegen umgesetzt werden. Keen<sup>811</sup> stellt im Zusammenhang mit der Erklärung der Funktion des Christentums im Antikenfilm fest, dass in vielen der Antikenfilmen die Darstellung muskulöser männlicher Figuren und deren Ausstattung mit kurzen Hosen stets mehr oder weniger deutliche homoerotische Untertöne in sich trage. Die Männlichkeit dieser Figuren (gemeint ist hier vermutlich deren Heterosexualität) könne aber durch die Eroberung eines reinherzigen, keuschen Christenmädchens betont werden. Dem ist nur hinzuzufügen, dass eine Richtigstellung der sexuellen Ausrichtung einer männlichen Figur nicht unbedingt durch ein Christenmädchen, sondern auch durch eine weibliche Figur ohne jedweden religiösen Hintergrund erfolgen kann<sup>812</sup>.

Auch in modernen Filmen wird der Stereotyp des *sissy villain*, also der in seiner Sexualität mehr oder weniger offen andersartige, nicht als überdeutlich und ausschließlich heterosexuell formulierte Antagonist verwendet, der – auch ohne bestimmende Regulierung durch einen Hays-Code – häufig durch die hyper-heterosexuelle Figur des Protagonisten zur Rechenschaft gezogen wird. Diese Bestrafung erfolgt vordergründig nicht etwa für die abweichende Sexualität des Antagonisten, sondern wegen der von ihr begangenen Verbrechen; die sexuelle Ausrichtung des Gegner fungiert im Vordergrund als ein weiteres Symptom seiner ohnehin durchtriebenen Moral, wie sie bereits im Gemälde Gros' für die Türken formuliert wurde. Im Subtext des Filmes versichert bzw. steigert die Bestrafung des *sissy villain* zudem die Heterosexualität des Protagonisten: „There's nothing manlier than beating up a sissy“<sup>813</sup>, wobei es natürlich vordergründig bei einem rein asexuellen Vorgang bleibt, da jedwede weitere Maßnahme zusätzlich zur Ausschaltung des Gegners eine Anwendung schmutziger Gewalt darstellen und den ausführenden Protagonisten als doch nicht so ganz heterosexuell darstellen würde.

Dieser Vorgang erhält eine weitere Bedeutungsebene, wenn man den Zusammenhang, in dem der Ausdruck „jemanden ficken“ verwendet wird, in die Interpretation solcher Szenen mit einbezieht: „der Begriff des ‚Fickens‘ demonstriert die männliche Dominanz der Penetration und gilt unter den Jugendlichen als Synonym für Aktivität und Überlegenheit. [...] Der Ausdruck ‚gefickt werden‘ wird ebenfalls in vielen verschiedenen Situationen verwendet, so zum Beispiel ‚von den Bullen gefickt

---

<sup>811</sup> Keen 2007, 18.

<sup>812</sup> z.B. Varinia in SPARTACUS, Lucilla und Maximus' Ehefrau in GLADIATOR, Guinevere in KING ARTHUR, die Ehefrauen bzw. Geliebten der Protagonisten in ROME. Als weiterer Nachweis für Heterosexualität kann das Vorhandensein von Kindern gelten, die den Mann in der konservativen Rolle eines braven Familienvaters verankern (GLADIATOR, ROME).

<sup>813</sup> Zitat von der Website „True Tropes Wiki“, abrufbar unter [https://the-true-tropes.fandom.com/wiki/Sissy\\_Villain](https://the-true-tropes.fandom.com/wiki/Sissy_Villain), letzter Zugriff: 29.01.2023). Auch Commodus in GLADIATOR offenbart in der Ähnlichkeit seiner Ausstattung mit der Lucillas in seiner ersten Szene in der Kutsche (beide tragen luxuriöse, reich verzierte Kleidung) und später in den inzestösen Annäherungsversuche an seine Schwester und seinen Neffen seine abweichende Sexualität und kennzeichnen ihn als Antagonisten.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

werden‘ (von der Polizei verhaftet werden)<sup>814</sup> und verweist somit auf Unterlegenheit<sup>815</sup>. Gerade dieses Beispiel zeigt, dass die Vorstellungen von Überlegenheit, sexueller Dominanz, Männlichkeit und vor allem Kontrolle eng miteinander verknüpft sind.

Die Unterlegenheit eines *sissy villain* im Film mag somit einen sehr ähnlichen Charakter wie die Unterlegenheit des besiegten Feindes in der Darstellung der Urne aus Cortona haben. Der Unterschied liegt vor allem in der offenen Formulierung der Darstellung und der heute im Rahmen der Feindbildkonstruktion verwendeten sexuellen Andersartigkeit des bedrohlichen Gegners. Aus dem effeminierten Feind ist der potentiell feminisierende Feind geworden, der auch in Gros' Türkenbild begegnet und gegen den es sich körperlich und moralisch zu behaupten gilt. Neben der Inkludierung eines weiblichen *love interest* zur Versicherung der Heterosexualität einer Figur kann somit aggressives Verhalten, wie z.B. die bereits erwähnte Abrechnung mit einem *sissy villain* als weiteres Mittel zur Hervorhebung der Männlichkeit des Protagonisten herangezogen werden<sup>816</sup>. Bereiche, innerhalb derer physische Gewalt ausgeübt wird oder ausgeübt werden muss, wie es z.B. bei Kriegen und Schlachten der Fall ist, wirken daher als Sphären über-heterosexueller Männlichkeit: Stärke und Aggression werden als Kennzeichen „echter“, da heterosexueller Männlichkeit verstanden.

Solange in ausreichendem und überzeugendem Maß Argumente wie ein weibliches *love interest* oder Aggressivität gegen die Homosexualität des Protagonisten vorgelegt werden, „darf“ dieser seine (auch für männliche Zuschauer) attraktive Körperlichkeit, z.B. durch partielle bis vollkommene Nacktheit seines Körpers, zur Schau stellen<sup>817</sup>. Jede allzu offen formulierte Homosexualität – vollkommen unabhängig von der Einnahme der aktiven oder passiven Rolle – scheint umgekehrt die Glaubwürdigkeit eines Mannes als Kämpfer/Krieger so massiv zu beeinträchtigen und seine Moral- und Wertvorstellungen dermaßen in Frage zu stellen<sup>818</sup>, dass jede eindeutige Formulierung von

---

<sup>814</sup> Frey 2011, 25.

<sup>815</sup> Ein Anwendungsbeispiel des Ausdrucks ist in SNATCH (2000) zu finden: [https://www.youtube.com/watch?v=D-0\\_sL5AAVQ](https://www.youtube.com/watch?v=D-0_sL5AAVQ) (letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>816</sup> In der Publikation eines Forschungsprojektes, das die Verbindung zwischen gefährdeter Männlichkeit („precarious manhood“) und der offensichtlichen Gewaltbereitschaft von Männern untersuchen sollte, wird die These, dass der Zustand von Männlichkeit ein gefährdeter Status sei, der aktiv, wenn nicht sogar durch aggressives Verhalten verteidigt werden müsse, auf Basis der erzielten Ergebnisse bestätigt: „Viewed from the perspective of our precarious manhood hypothesis, these findings suggest that men understand, use, and benefit from displays of physical aggression as a means for demonstrating manliness“ (Bosson/Vandello/Burnaford 2009).

<sup>817</sup> Ellen 2000 hingegen beschreibt GLADIATOR als einen der „schwulsten Filme der letzten Zeit“, da die zur Schau gestellte Übermaskulinität Maximus' homoerotisch auf sie wirke („All of which testosterone conversely helps to make GLADIATOR one of the gayest movies of recent times“).

<sup>818</sup> Man denke nur an das Phänomen der Homophobie im deutschen Herren-Fußball und den noch immer andauernden und umfassenden Diskurs um die Bedeutung der sexuellen Ausrichtung der Spieler für deren Männlichkeit. Vgl. Pronger 1992; Hagel 2005; Schweer/Vaske/Gerwinat 2010; Leibfried/Erb 2011; Körner 2014. In der U.S Army galt bis 2011 ein Verbot, Soldaten über ihre sexuelle Orientierung zu befragen; diese wiederum durften gleichgeschlechtliche Beziehungen nicht öffentlich führen. Vgl. Belkin/Bateman 2003.

Homosexualität bei Figuren, die positiv konnotiert werden sollen, vermieden werden muss, um einen Misserfolg des Films zu vermeiden: so dürfte die explizit und unmissverständlich dargestellte Bisexualität Alexanders einer der möglichen Gründe für den Misserfolg von ALEXANDER (2004) sein<sup>819</sup>. Alexanders Figur wirkte (auch) durch seine Bisexualität auf das Publikum weniger männlich als z.B. die Figur des Maximus (GLADIATOR) und ist gerade durch die Abweichung von der für einen klassischen Held standardisierten ausdrücklichen Heterosexualität in den Bereich eines Antagonisten gerückt<sup>820</sup>.

Der Komplexität jedoch noch nicht genug: wie das Beispiel der Rezeption von THE EAGLE zeigt, kann sich heute ein Mangel an erotischer Spannung zwischen Charakteren wiederum negativ auf die Wirkung ihrer Chemie auswirken. In diesem Film spielen (im Unterschied zur Romanvorlage) Frauen keine Rolle, über die die (heterosexuelle) Männlichkeit der beiden Protagonisten richtiggestellt werden könnte, und auch während der wenigen Kampfdarstellungen des Films werden ihre Gewaltanwendungen nicht in dem Maß zelebriert, wie es etwa in GLADIATOR der Fall ist; bezeichnenderweise sieht Marcus Esca das erste Mal in einer Arena, in der sich Esca weigert, zu kämpfen und sich schließlich kampflös ergibt. Insbesondere das Fehlen weiblicher Figuren und die einsame und lange Reise der beiden Protagonisten brachte bei vielen Kritikern schnell die Frage nach deren Verhältnis zueinander auf. Das freundschaftliche Band zwischen ihnen wurde meist als ungenügend eng empfunden, um das füreinander aufopfernde Verhalten glaubhaft darzustellen, was wiederum auf die mangelnde sexuelle Spannung zwischen den Protagonisten zurückgeführt wurde<sup>821</sup>.

Dies zeigt die ambivalente und doppelböde Bewertung von Homosexualität, die im Film in Andeutungen vorhanden sein und eine Spannung erschaffen kann und soll, die sich andererseits bei positiv zu konnotierenden Figuren in Andeutungen erschöpfen muss und nicht offen zu Tage treten darf, so dass eine Distanzierung des Zuschauers von der Vorstellung, eine positive Figur sei möglicherweise nicht ausschließlich heterosexuell, zumindest vordergründig möglich ist. Diese offenkundige Distanzierung von der „anders“ ausfallenden sexuellen Orientierung des Feindes als Mittel zu dessen

---

<sup>819</sup> Pierce 2013, 127.

<sup>820</sup> Pierce 2013, 127–128.

<sup>821</sup> „What’s weird is that the movie simply isn’t gay enough. The joke about every good buddy film is that the two leads come across as lovers, and that’s the level of chemistry and tension needed to bring a story like that to life. You have to believe the guys would die for each other, and there’s an underlying romantic aspect to that – usually unspoken in these films, but there nonetheless. There’s no such tension in THE EAGLE, no feeling that either of these guys would be willing to do anything more than the polite least for the other“ (<https://birthmoviesdeath.com/2011/02/11/movie-review-the-eagle-is-a-roman-bromance-without-the-mance/amp>, letzter Zugriff: 29.01.2023); „[...] a love story would have made better sense. Make Esca a girl or make them gay“ (<http://www.threemoviebuffs.com/review/eagle-2011.html>, letzter Zugriff: 29.01.2023). Vermutlich war es jedoch die Intension MacDonalds, das Narrativ auf neutral/unromantischer Ebene stattfinden zu lassen und die Figuren Charaktere sein zu lassen, die unabhängig von ihrer wie auch immer ausgeprägten sexuellen Ausrichtung agieren.

### 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

negativer Konnotation ist auch im Gemälde Gros' zu beobachten. Leider ist sowohl die Frau als Beute und als auch die Effeminisierung des Gegners außerhalb von Filmen ein hochaktuelles Thema: in der Realität muss das Kriegsverbrechen<sup>822</sup> des *wartime rape*, also die Vergewaltigung oder der Zwang zu sexuellen Handlungen im Rahmen militärischer oder ethnischer Konflikte, als in Kriegs- und Krisengebieten weit verbreitete Praxis bezeichnet werden<sup>823</sup>. Die Vergewaltigung der Frauen des Gegners kann als gezielte Maßnahme erfolgen, um den Gegner zu demoralisieren und Überlegenheit über diesen (nicht nur über dessen Frauen) zu konstatieren. Susan Brownmiller formuliert dies folgendermaßen:

Defense of women has long been a hallmark of masculine pride, as possession of women has been a hallmark of masculine success. Rape by a conquering soldier destroys all remaining illusions of power and property for men of the defeated side. The body of a raped woman becomes a ceremonial battlefield, a parade ground for the victor's trooping of the colors. The act that is played out upon her is a message passed between men-vidid proof of victory for one and loss and defeat for the other<sup>824</sup>.

Auch die während des Bosnienkrieges 1992 und 1995 eingerichteten *Rape Camps* in Bosnien-Herzegowina spiegelten die serbische Eroberung bosnischen Landes und dienten einer ethischen Säuberung<sup>825</sup>. *Wartime rape* kann jedoch grundsätzlich auch Männer treffen und wird ebenfalls als Taktik zur Demoralisierung des Gegners eingesetzt. Die erzwungene Effeminisierung soll den Gegner auch heute noch zusätzlich zu seiner Unterlegenheit demütigen:

A male who is exposed to rape and sexual violence in wartime has already been feminized by virtue of having assumed noncombatant status or having been forced into it through disarming and detention/incarceration. If [...] the man who fucks another man is doubly a man, then a noncombatant male who is forcibly fucked is doubly feminized<sup>826</sup>.

Jones verortet zudem folgende Denkweise in stark patriarchalisch geprägten Gesellschaften wie der Lateinamerikas und der des Balkans bzw. in dem Umfeld von Männergefängnissen weltweit: „Feminine status is assigned to the ‚passive‘ (receptive) partner in anal intercourse but not to the ‚active‘ (penetrating) one“<sup>827</sup>.

---

<sup>822</sup> Seit dem 01. Juli 2002 ist *wartime rape* durch die United Nations Diplomatic Conference on Plenipotentiaries on the Establishment of an International Criminal Court, Rome Statute of the International Criminal Court als Kriegsverbrechen benannt; der Text kann eingesehen werden unter [https://legal.un.org/docs/?path=../diplomaticconferences/1998\\_icc/docs/english/vol\\_1/a\\_conf183\\_9.pdf&lang=EF](https://legal.un.org/docs/?path=../diplomaticconferences/1998_icc/docs/english/vol_1/a_conf183_9.pdf&lang=EF) (letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>823</sup> Carpenter 2006.

<sup>824</sup> Brownmiller 1975, 38. S. auch Gottschall 2004; Diken/Laustsen 2005; Stark/Wessells 2012.

<sup>825</sup> Dougherty 1998.

<sup>826</sup> Jones 2006, 459; zu diesem Thema s. auch Carpenter 2006; Stemple 2009.

<sup>827</sup> Jones 2006, 459.

Sowohl das Verständnis von Frauen als potentielle Beute als auch das Verständnis für „Männlichkeit“ bzw. „Weiblichkeit“ als Synonyme für Überlegenheit und Unterlegenheit sind bereits in römischen Abbildungen präsent; die zum Zeichen des Sieges in *GLADIATOR* geäußerte Formulierung „Roma Victor“, also die grammatikalisch inkorrekte Verwendung des männlichen *victor* für das weibliche Subjekt *Roma*, scheint ebenfalls auf die Selbstverständlichkeit hinzuweisen, mit der auch heute noch der Sieg mit Maskulinität verbunden ist; die Formulierung kann selbstverständlich auch als einer von vielen und gerne aufgelisteten Fehlern bei der korrekten Abbildung historischer Realität angesehen und/oder als Entgegenkommen an alle Menschen gewertet werden, in deren Ohren z.B. ein *Roma Victrix* schlichtweg zu holprig und daher nicht eingängig genug oder erhaben klingen mag, um den glorreichen Moment des Sieges zu verdeutlichen. Verändert hat sich somit nicht die grundlegende Vorstellung von männlicher Überlegenheit und weiblicher Unterlegenheit bzw. die Parallelisierung der Einnahme eines Landes und der Erbeutung von Frauen, sondern deren Bewertung: aufgrund der strikten Verurteilung von Vergewaltigungen und der (auch) in Filmen immer wieder begegnenden Darstellung der Ausübung „schmutziger“ Gewalt ausschließlich durch den Feind, rückt die Andeutung von sexuellen Übergriffen auf Frauen des Gegners, wie sie etwa in den Darstellungen der Markussäule, oder die erzwungene Effeminisierung des männlichen Gegners, wie sie etwa auf der Stele des Andes<sup>828</sup> oder dem Relief aus Cortona zu sehen und im Rahmen positiv konnotierter Sieges- oder Überlegenheitsbekundung zu verstehen sind, die Ausführenden nach heutigen Bewertungsmaßstäben auf das Ausdrücklichste in die Rolle verdammenswerter Antagonisten. Obwohl die sexuelle Unterwerfung des Feindes zur Verdeutlichung der eigenen Überlegenheit implizit in Darstellungen der Bestrafung des *sissy villain* im Film oder im plakativen Sprachgebrauch üblich sein mag, darf sie in expliziter Ausformulierung keinesfalls zu Tage treten.

#### **13.7 Der Blick in den Spiegel: Das Positiv des „Eigenen“**

Schlachtendarstellungen – gleichgültig, ob es sich bei ihnen um Abbildungen rezenter, in die Vergangenheit oder Zukunft versetzter oder um reale oder erfundene Ereignisse handelt – spiegeln in variierendem Ausmaß die Werte, Ideale und/oder Vorstellungen derjenigen Gesellschaft wider, innerhalb derer sie entstanden sind und innerhalb sie ihre Wirkung entfalten sollen. Eine der beiden an der Schlacht beteiligten Parteien zeigt exemplarische Repräsentanten dieser Gesellschaft, während die „andere“ Partei durch die Feindbildkonstruktion den Gegenpol bildet, anhand dessen das Bild der „eigenen“ Werte, Ideale und Vorstellungen noch deutlichere Konturen erhält. In vielen Fällen ist dieses Bild des „Eigenen“ positiv, die Schlacht kann jedoch auch – je nachdem, in welcher Zeit die

---

<sup>828</sup> Boppert 1992a, Taf. 33.

## 13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

Darstellung entstanden ist und wer dessen Auftraggeber war – ein negatives Bild der eigenen Gesellschaft bzw. ihres Vorgehens in einem militärischen Konflikt vermitteln, eine Dokumentation des Geschehens zum Ziel haben oder *l'art pour l'art* sein.

Die im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Schlachtdarstellungen zeichnen durchweg und ausschließlich ein deutliches Bild von Vorstellungen, die von der herausgebenden Gesellschaft als positiv verstanden wurden. Gleichzeitig bestätigen diese Darstellungen ihrem Zielpublikum – der eigenen Gesellschaft – den Glanz ihrer Ideale: der Blick in den Spiegel soll gefallen. Auf einige dieser positiven Eigenschaften soll im Folgenden eingegangen werden.

### 13.7.1 Gemeinschaftlichkeit

In den römischen Schlachtendarstellungen sind es Tugenden, die von Kaiser/Feldherr und Heer erfüllt werden und diese dadurch als ideal agierende Figuren präsentieren. Unter diesen stehen die *fides exercitus* und die *virtus* im Kampf im Vordergrund. Das gute Verhältnis zwischen Anführer und Heer, die Darstellung von Tapferkeit und kämpferischen Könnens sind auch in den anderen Schlachtszenen wichtiger Bestandteil.

Während in den Filmen jedoch zur positiven Hervorhebung einer gemeinsam agierenden Gruppe von Figuren auch die Darstellung eines zugrundeliegenden kameradschaftlichen oder gar freundschaftlichen Bandes von Bedeutung ist und sich auch hier der Individualismus exemplarisch hervorgehobener Figuren als entscheidender Faktor herauskristallisiert, ist die kompositorische Einheit der Soldaten auf römischen Schlachtenreliefs, die sich in den Schlachtszenen der Kaisersäulen in der Staffelnung der Körper, einheitlicher Ausrüstung oder synchron ausgeführten Bewegungen zeigt, in erster Linie als Verdeutlichung von Ordnung und militärischer Disziplin und im Rahmen römischer Kultur zu verstehen. Die Qualität der Gemeinschaft der Soldaten liegt auch in deren Eigenschaft als in allen Belangen perfekt aufeinander abgestimmtes, effizientes und schlagkräftiges Instrument: durch die disziplinierte Zusammenarbeit wird in den Schlachtdarstellungen jeder Feind besiegt, während aufseiten der Barbaren jeder Einzelne für sich selbst zu kämpfen scheint. Das erfolgreiche Zusammenwirken römischer Soldaten zeigt sich auch in anderen Szenenzusammenhängen, wie dem Fällen von Bäumen und Bauen von Festungen. In den Darstellungen der Schlachtensarkophage treten kompositorische Merkmale zur Verdeutlichung der Einheit zurück; hier wird die ikonographisch gesicherte Zugehörigkeit zur römischen Armee und die Überlegenheit zum gemeinsamen Nenner der Soldaten.

Das Team der filmischen Schlachtendarstellungen, das als Rahmen und Definition des „Eigenen“ angesichts des „Anderen“ funktioniert und, wie bereits angesprochen, auf Basis des Willens und Strebens einzelner Individuen entsteht, ist in den römischen Schlachtendarstellungen anders

akzentuiert: hier zeigen Konformismus innerhalb der römischen Kultur, die Zugehörigkeit und selbstverständliche Treue zum Kollektiv der römischen Armee und die einheitlich ausgeführte, pflichtgetreue Erfüllung militärischer Tugenden das „eigene“ Positive. Dennoch wird sowohl in den Darstellungen der römischen Reliefs als auch der Filme die funktionierende Gemeinschaft als Basis und Marker von Überlegenheit formuliert. Das gemeinsame Erbringen von Leistung als Grundlage für Erfolg wird sowohl in römischen als auch modernen Darstellungen reflektiert, wobei in zwei Beispielen erstaunliche bildliche Parallelen festgestellt werden können. Die Gemma Augustea zeigt im unteren Register das Errichten eines Tropaiens, das neben/hinter einem Barbarenpaar in einer gemeinsamen Anstrengung von vier römischen Soldaten aufgerichtet wird. Diese Darstellung kann als Verdeutlichung eines Sieges, der aufgrund der gemeinsamen Leistung der Armee errungen wurde, verstanden werden. Eben diese Aussage trifft auch auf ein anderes, jedoch modernes Bild zu, deren Figuren in einer durchaus vergleichbaren Handlung, wenn auch anderer Haltung zu sehen sind: die Fotografie *Raising the Flag on Iwo Jima*, die das gemeinsame Hissen der amerikanischen Flagge durch sechs amerikanische Soldaten zeigt und ebenso Bezug auf den Sieg als gemeinschaftlich erbrachte Leistung nimmt<sup>829</sup>.

Die Qualität des Gemeinschaftsgefüges kann sich in den Filmen des Weiteren im Verhalten der Figuren in einem Krisenfall äußern. Während die Rettung des Mitstreiters nicht in römischen Darstellungen zu finden ist, da eine Gefährdung der Soldaten durch ihre allumfassende Souveränität in der Schlacht ausgeschlossen bzw. Überlegenheit signifikanter Teil römischer Darstellungsideologie ist, ist ein in seinem Grundgedanken ähnlicher Vorgang, das Bergen des gefallenen Kameraden, aus der griechischen Antike bekannt und auf Keramik der Archaik und der Klassik immer wiederkehrendes Motiv. Wie Meyer beschreibt, zeigt die sog. Kriegerbergung das „vorbildliche Verhalten des Mannes, der seinen Kameraden nicht den Feinden überlässt, sondern tatkräftig dafür sorgt, dass der Gefallene eine würdige Bestattung erhält“<sup>830</sup>. Das Sorgen für die eigenen Leute und die Betonung des Wertes des einzelnen gefallenen Kriegers, der sich nicht zwangsläufig aus dessen Überlegenheit, sondern vor allem aus seiner Tapferkeit als Krieger und aus seiner Bedeutung als Person innerhalb seiner Gemeinschaft ergibt<sup>831</sup>, mag sich in dem in Filmschlachten ebenfalls immer wiederkehrenden Motiv

<sup>829</sup> Interessant ist hierbei, dass zum einen das in dieser Fotografie festgehaltene Hissen der Flagge das Austauschen einer ersten Flagge war, die als für zu klein befunden worden war und dass zum anderen beide Flaggen (die erste und die zweite) gehisst wurden, während die Schlacht um Iwo Jima noch tobte (Seidl 2017). Obwohl diese Informationen bekannt wurden, wurde das Bild des zweiten Flaggenaufstellens zu einer Ikone der Kriegsfotografie, die das gemeinsame Erringen des Sieges verdeutlichte und nicht nur in Form von Briefmarken und Skulpturen, als Werbung für Kriegsanleihen und als Element filmischer Narrative verwendet wurde, sondern auch in Handlung und Bild anderer Situationen zitiert wurde.

<sup>830</sup> Meyer 2012, 27.

<sup>831</sup> So Hölscher über das Motiv der Kriegerbergung (Hölscher 2003, 14).

gegenseitig geleisteter Hilfe und natürlich in Szenen der ehrenvollen Behandlung eines Gefallenen bzw. dessen Bestattung nach der Schlacht widerspiegeln<sup>832</sup>. Überaus deutlich manifestiert sich diese Vorstellung spätestens in der Thematik der Kriegerrettung anderer Filme, die durch ihr konstantes Wiederholen des Motivs auf dessen Stellenwert zur Konstatierung eines erfüllten Ideals schließen lassen<sup>833</sup>. Nicht nur die Verwundbarkeit römischer Soldaten, sondern auch deren Tod in der Schlacht und/oder eine folgende ehrenvolle Bestattung finden jedoch weder im Rahmen der Schlachtendarstellungen noch im Rahmen von Gedenkstätten Erwähnung, ebenso wenig finden sich Darstellungen der Gefangennahme römischer Soldaten durch den Feind; auch sind keine Monumente, die in ihren Darstellungen explizit auf Niederlagen der römischen Armee Bezug nehmen, bekannt<sup>834</sup>. Das Motiv der Kriegerrettung oder des Rettens aus einer Notlage konnte in römischen Darstellungen daher keine Anwendung finden.

Auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux wird die Gemeinschaft der Normannen betont. Das Heer ist u.a. durch die Aneinanderreihung der Pferde zu einer dynamischen und eleganten Angriffswelle oder durch die gestaffelten Formationen der Reiter als gemeinsam agierende Einheit charakterisiert, deren Können durch das Beherrschen der Streitrösser verdeutlicht wird. Insbesondere Besitz und Beherrschen der prächtigen Pferde spiegeln die zeitgenössischen Idealvorstellungen wider und werden zum gemeinsamen Nenner der Normannen. Ähnlich wie in den römischen Schlachtendarstellungen spielt Individualismus oder der Wille des Einzelnen bei der Bildung der Gemeinschaft jedoch keine Rolle. Das Heer der Normannen ist somit kongruent zum Heer römischer Soldaten auf den Reliefs als schlagkräftiges Instrument zu verstehen, das den zu Beginn der Schlacht erhaltenen Befehl ihres Feldherrn Wilhelm ausführt.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir auf dem Gemälde Gros' zeichnet sich die Gemeinschaft des Heeres ebenfalls durch das Bild einer geschlossen heranrollenden Angriffswelle aus. Darüber hinaus sind nicht nur die Reaktionen einiger beispielhafter Personen auf das Schicksal anderer Soldaten, sondern auch eine Szene des Zusammenwirkens mehrerer Figuren beim Bekämpfen des Feindes dargestellt. Ähnlich wie in den untersuchten Filmszenen wird also auch hier auf ein Miteinander verwiesen, dessen gemeinsamer Nenner nicht nur aus kämpferischem Können oder

---

<sup>832</sup> Die Verwundung römischer Soldaten ist in allen Schlachtszenen zu sehen. Eine Würdigung der gefallenen Mitstreiter ist in *THE EAGLE* und *KING ARTHUR* zu sehen; in *THE EAGLE* sind sogar die Leichen der gefallenen Feinde Teil der Darstellung – diese werden Seite an Seite mit den gefallenen ehemaligen Soldaten gelegt und mit weißen Tüchern bedeckt. Die Gefangennahme römischer Soldaten und der (scheiternde) Versuch ihrer Befreiung ist in *CENTURION* (2010) zu sehen.

<sup>833</sup> **Anm. 500.**

<sup>834</sup> Lentzsch 2019, 57–58 mit Verweis auf Beck 2006, 216, der auf das Fehlen eines Denkmals für die bei Cannae gefallenen römischen Soldaten und auf den signifikanten Unterschied zwischen römischer und griechischer Memorialpraxis hinweist.

militärischer Stärke, sondern auch aus subjektiver Beachtung des Nebenmannes und der Erfordernisse der akuten Situation, in welcher dieser sich jeweils befindet, besteht.

Der Zusammenhalt innerhalb der Partei des Protagonisten äußert sich in den Filmschlachten – neben der häufig thematisierten Bereitschaft, freiwillig gemeinsam gegen einen als bedrohlich und übermächtig charakterisierten Feind zu kämpfen<sup>835</sup> und neben den obligatorischen Rettungsszenen während des Kampfes – durch die Vermittlung von Ruhe und dem Bild eines sympathischen Miteinanders, dessen Abläufe vor und während der Schlacht auf Basis minimaler<sup>836</sup> oder sogar nonverbaler<sup>837</sup> Kommunikation funktionieren. Auch synchrone Bewegungen, die z.B. beim gemeinsamen Erheben der Bögen zu sehen sind, zeigen, dass eine Partei gemeinschaftlich agiert. Wie sehr jedoch der Eindruck anderer Einflüsse die Wertung der Motive „Ruhe“ und „gleichmäßige Bewegung“ beeinflussen, zeigen die Schlachtszenen von SPARTACUS und THE EAGLE: hier herrscht auch aufseiten des Feindes in der Vorbereitungsphase wortloses Einvernehmen, doch wirkt die Stille der römischen Soldaten in SPARTACUS nicht harmonisch, sondern durch das maschinelle Bewegungsmuster künstlich und befremdlich, während das lautlose Erscheinen der Männer des Seehundclans in THE EAGLE u.a. durch deren Körperbemalung unheimlich und bedrohlich wirkt. Die Ruhe der ebenfalls bemalten Piketen und deren gleichmäßiges Erheben der Bögen in KING ARTHUR wirkt wiederum harmonisch. Interessant ist Escas Verhalten beim Bilden der Schlachtreihe in THE EAGLE: nach dem beinahe synchronen Anlegen der Schwerter auf die Schilde durch die römischen Soldaten führt er diese Bewegung einen Augenblick später aus und reiht sich dadurch nahtlos in die Formation ein<sup>838</sup>. Ob dies – bewusst kongruent zu den Darstellungen von aufseiten der römischen Armee kämpfenden, ehemaligen Fremdvölkern in römischen Reliefs – zeigen soll, dass auch ein ursprünglicher Feind Roms unter gewissen Umständen dazu in der Lage ist, römische Kampftechnik beinahe so perfekt zu erlernen wie ein römischer Soldat und deren überlegene Wirkung zum Wohl der Gemeinschaft einzusetzen, wäre eine äußerst reizvolle Frage an den Regisseur des Films<sup>839</sup>.

Auch das Motiv „Gemeinschaft“ ist jedoch nicht als solches in Filmen positiv konnotiert; der positive Eindruck entsteht auch hier durch viele weitere, in wechselseitiger Wirkung miteinander

---

<sup>835</sup> In SPARTACUS, KING ARTHUR und THE EAGLE setzt sich die Partei des Protagonisten bewusst und freiwillig (d.h. ohne einem Zwang, als Soldat eines Heeres dem Befehl eines Feldherrn Folge leisten zu müssen, zu unterliegen) der Gefahr der Schlacht aus, obwohl die Möglichkeit, einen Kampf durch Flucht (SPARTACUS, KING ARTHUR) oder durch Nicht-Erscheinen (die ehemaligen römischen Soldaten in THE EAGLE) zu vermeiden, besteht und als solche explizit thematisiert wird.

<sup>836</sup> GLADIATOR, ROME, THE EAGLE.

<sup>837</sup> SPARTACUS, KING ARTHUR.

<sup>838</sup> S. Umschlagabbildung.

<sup>839</sup> Eine diesbezügliche Anfrage blieb leider unbeantwortet.

stehende Motive und Informationen – wie z.B. dargestellten Individualismus innerhalb der Gemeinschaft. Dies dürfte darin begründet liegen, dass dem Zuschauer eine Gemeinschaft präsentiert werden soll, zu der er selbst gerne gehören und innerhalb derer er dennoch als Individuum wahrgenommen werden würde<sup>840</sup>. In der Psychologie wird dieses Verlangen *need for uniqueness* genannt. Da Menschen jedoch häufig auch das Bedürfnis haben, zu einer Gruppe dazuzugehören, entsteht häufig ein Konflikt. Diesem wird im Film durch ein ausbalanciertes Identifikationsangebot einer aus Individuen bestehenden Gruppe und durch den individuellen Protagonisten, dem sich eine Gruppe anschließt und folgt, entsprochen. Eine Gemeinschaft, die den Wert des Individuums jedoch nicht anerkennt und aus anonymer Masse besteht, wie es im Fall der römischen Soldaten in SPARTACUS, aber auch in den Darstellungen anonym bleibender römischer Soldaten in den Reliefs zu sehen ist, wirkt weit unattraktiver. Die Erwartungshaltung eines römischen Betrachters hingegen dürfte weniger in der Identifikation mit einzelnen Figuren gelegen haben, sondern in der Bestätigung der Werte, die durch die Darstellungen zum Ausdruck gebracht wurden. Die Identifikation fand hier auf dem kulturellen und nicht auf einem individuellen Niveau statt.

Der durch das disziplinierte, geordnete Vorgehen der römischen Soldaten in den Reliefs hervorgerufene positive Eindruck von Ruhe und souveränem Vorgehen, der auch in der Darstellung der französischen Soldaten in der Darstellung der Schlacht von Aboukir zu sehen ist und mit dem negativen Eindruck der Unruhe und chaotischen Durcheinanders aufseiten der Feinde kontrastiert wurde, scheint auch in den Filmen zur Anwendung zu kommen. Hier ist es nicht nur das wohlüberlegte, aufgrund knapper Befehle oder sogar wortlos aufeinander reagierende Miteinander des Protagonisten und seiner Soldaten, das den Eindruck von Ruhe vermittelt und das der Unruhe der mit inneren Konflikten behafteten und meist auch schreiend darauflos stürmenden Feinden gegenübergestellt wird: der formale, durch wohlgeordnetes und überlegtes Vorgehen des Protagonisten zum Ausdruck gebrachte Eindruck von Ruhe wird um den beruhigenden Eindruck der kameradschaftlich-freundschaftlich miteinander kommunizierenden positiven Partei ergänzt, das Bild eines wild-chaotisch agierenden Feindes wird um beunruhigende Elemente, wie etwa die Anwendung „schmutziger“ Gewalt, innerer Konflikte oder ein düsteres Äußeres erweitert. Die optischen Merkmale für Ordnung und Unordnung, wie sie in den Reliefs und dem Gemälde Gros' zu sehen sind, sind somit in den zeitgenössischen Schlachtendarstellungen der Filme um eine emotionale Ebene erweitert. Die bildlichen Schlachtszenen strebten, wie bereits mehrfach dargelegt, keine vergleichbar intensive Identifikation mit dem Betrachter an, so dass dessen persönliche Erfahrung emotional distanzierter ausgefallen sein dürfte, zumal die Bildwerke den Sieg der „eigenen“ Partei überdeutlich zum Ausdruck bringen.

---

<sup>840</sup> Vgl. Schumpe/Erb 2015.

Über die Darstellung der positiven Partei als Gemeinschaft kann nicht nur deren auch außerhalb der Schlacht funktionierendes und erfolgreich ablaufendes Miteinander abgebildet werden, mit ihr geht auch die Darstellung einer weiteren Qualität einher: die *power* der „eigenen“ Partei. Unter *power* soll hierbei nicht in erster Linie Macht (die das Resultat einer gewonnenen Schlacht sein könnte) verstanden werden, sondern eher positive Energie und Dynamik, deren Darstellung aufseiten der „eigenen“ Partei Anliegen jeder der untersuchten Schlachtendarstellungen ist, jedoch unter Anwendung unterschiedlicher Mittel kommuniziert wird. In den römischen Darstellungen entsteht sie aus dem Eindruck des militärisch und organisatorisch durchdachten Vorgehens „wie ein Mann“, aus der Bewegung von oben nach unten unter Betonung der Diagonalen, und der Visualisierung von Geschwindigkeit durch den Galopp der Pferde. In der Darstellung der Schlacht von Hastings zeigt sich die *power* der Normannen durch die Figuren der Pferde/Hengste und ihre dynamische Gesamtbewegung. Im Gemälde Gros' sind es die von den römischen Reliefs bekannten kompositorischen Elemente, wobei die aktionsgeladene Angriffswelle der Franzosen einen weiteren kraftvollen Eindruck ihres Vorgehens vermittelt. In den Filmen entsteht der Eindruck von *power* aus der Kombination unterschiedlichster Mittel, wie z.B. der Musik, dem Hervorrufen hoher emotionaler Anteilnahme am Schicksal des Protagonisten und seiner Kämpfer und aktionsgeladenen Handlungen. In den Filmen ist *power* vor allem eines der positiven Attribute des Protagonisten (schließlich ist es seine Figur, die im Fokus der Kamera während der Schlacht erfolgreich durch die feindlichen Linien wütet, ihre *power* durch nimmermüde werdendes, geschicktes Kämpfen beweist und sich heldenhaft hervortut), doch ist es die von allen geteilte und vertretene Ideologie, die den Zusammenhalt der einzelnen Kämpfer noch weiter festigt und ihre Schlagkraft dadurch erhöht. Der Eindruck von *power* entsteht hier (neben der Anwendung weiterer Mittel) aus der unsichtbaren Verbindung und Verknüpfung der Figuren miteinander. Die positive Gemeinschaftlichkeit bildet in allen Schlachtendarstellungen zudem den Rahmen, außerhalb dessen sich der „Andere“ bewegt, ohne seinerseits über entsprechende Qualitäten zu verfügen.

### 13.7.2 Heer und Anführer

Anliegen beinahe jeder filmischen Schlachtszene bzw. der Phase vor der Schlacht ist die Darstellung des vertrauensvollen Verhältnisses der Kämpfer zum Protagonisten, das diesen in seiner positiven Rolle bestätigt. Dieses gute Verhältnis wird in jedem der Filme durch eigene Mittel zum Ausdruck gebracht und kann sich in der bereits beschriebenen Freiwilligkeit, einen aussichtslos scheinenden Kampf für und mit dem Protagonisten zu kämpfen<sup>841</sup> und/oder einem generell kameradschaftlich-freundschaftlichen Umgang zwischen Anführer und Untergebenen<sup>842</sup> äußern. Das Erringen des Sieges aus einer unterlegenen oder zumindest unklaren Ausgangsposition heraus wird im Film nicht allein durch das kämpferische Können und die Tapferkeit des Protagonisten bzw. dessen Partei begründet, sondern durch weitere Qualitäten, die auch außerhalb des Kampfes als positive Eigenschaften Geltung haben, unter diesen die Treue und das Vertrauen von Untergebenen, die der Protagonist als Individuen wahrnimmt und behandelt, was seine Figur hierdurch als Person charakterisiert, mit der sich der Zuschauer nicht nur identifizieren kann, sondern der er auch selbst gerne folgen würde<sup>843</sup>. Der Protagonist erfüllt durch seinen Umgang mit exemplarischen Untergebenen die Erwartungen an einen guten Anführer; in einigen Fällen wird er zudem als denkbarer, geeigneter Herrscher oder zumindest als Repräsentant der das weitere Schicksal der Beteiligten bestimmende Instanz glaubhaft etabliert. So z.B. in KING ARTHUR, dessen Protagonist zum König Britanniens wird; auch Maximus in GLADIATOR qualifiziert sich zu Beginn des Films durch den kameradschaftlichen Umgang mit seinen Untergebenen als guter Anführer, so dass der Zuschauer nicht nur die Treue der Soldaten nachvollziehen kann, sondern auch den späteren Wunsch Marc Aurels, ihn als Nachfolger einzusetzen<sup>844</sup>.

Das Verhältnis der Soldaten zum Kaiser bzw. Feldherrn wird nicht nur in den Filmen, sondern auch in den Reliefs thematisiert. Es äußert sich in Darstellungen des Kaisers/Feldherrn, der inmitten seiner Männer aktiv am Schlachtgeschehen teilnimmt, diese von erhöhter Position aus anleitet oder in Darstellungen von Kaiser und Heer im Rahmen einer *adlocutio* und spiegelt hierin die Erwartungen an einen guten Anführer und, im Fall des Kaisers, an einen *optimus princeps*. Wie bereits in **Kapitel 4.9** dargelegt, zeigen Darstellungen des „an vorderster Front“ kämpfenden Feldherrn, wie z.B. der Hauptfigur auf dem Sarkophag Portonaccio, aber auch Trajans auf dem großen Trajanischen Fries, diesen als Kämpfer im Sinne eines *primus inter pares*. Als Verkörperung militärischer *virtus*

---

<sup>841</sup> SPARTACUS, KING ARTHUR und THE EAGLE.

<sup>842</sup> SPARTACUS, GLADIATOR.

<sup>843</sup> S. 275.

<sup>844</sup> Auch der Beginn von ALEXANDER (2004) zeigt am Beispiel der Schlacht von Gaugamela die Führungsqualitäten Alexanders.

ist er Dreh- und Angelpunkt für das Schlachtgeschehen und für seine Soldaten. Die Darstellung individueller Persönlichkeiten und ein daraus resultierendes subjektives Verhältnis zwischen Anführer und Heer, wie es (anhand einiger beispielhafter Figuren des Heeres) in den Filmen zu beobachten ist und dort durch einen respektvoll-kameradschaftlichen Umgang bis zu einem sich gegenseitig auf Augenhöhe begegnenden, engen freundschaftlichen Verhältnis bestimmt ist, aber niemals distanziert ausfällt, ist nicht Teil der Intention römischer Schlachtendarstellungen, die z.B. Trajan durch dessen Darstellungen auf der Trajanssäule in die Reihe pflicht- und schemaerfüllender und daher optimaler römischer Herrscher stellen und das Heer als vorbildhaft agierende und funktionierende Einheit bestätigen sollten<sup>845</sup>. Das Verhältnis des Heeres zum Kaiser ist von einer klaren Hierarchie und einem festgelegten, nicht-individuellen Rollenverständnis geprägt. Das Heer als eine der drei für die Akzeptanz des Kaisers relevanten Gruppen<sup>846</sup> kann sich durch die Darstellungen der Interaktion mit dem Kaiser, insbesondere im Rahmen der *adlocutio*-Darstellungen, aber auch in Szenen, die den Kaiser als Schlachtenlenker im Hintergrund zeigen (wie etwa Szene 24 der Trajanssäule) als in seinem Ehrenstatus bestätigt sehen und soll seine Funktion innerhalb des Akzeptanzsystems erfüllen. Das als funktionierend dargestellte reziproke Verhältnis von Kaiser und Heer festigt dadurch die Position des Kaisers als Herrscher.

Interessanterweise spiegelt sich das römische Hierarchiegefälle bzw. der Aspekt des im Hintergrund planenden Anführers und des disziplinierten Heeres, das als verlängerter Arm dessen Befehle gehorsam ausführt, in den Szenen der Ansprache bzw. des Aufmarsches in SPARTACUS bei Crassus und dem römischen Heer. Heutigem Verständnis nach muss sich eine Figur, die positiv aufgefasst werden soll, persönlich an der Schlacht beteiligen, die Gefahrensituation und das Schicksal der Männer teilen, die sie in die Schlacht schickt, da ansonsten der Vorwurf von Feigheit oder, schlimmer noch, der Anwendung schmutziger Gewalt den eigenen Untergebenen gegenüber im Raume stünde und diese Figur hierdurch als Identifikationsfigur disqualifiziert wäre. Dieses Verhalten wird daher ausschließlich für Figuren der Gegenpartei verwendet, um diese als Feinde zu charakterisieren (z.B. auch in dem Aussenden einer Vorhut durch den Anführer der Sachsen in KING ARTHUR); die einzige Darstellung eines Oberbefehlshabers, der vom sprichwörtlichen Feldherrnhügel aus die Schlacht beobachtet und nicht negativ konnotiert wird, ist mit der Figur Marcus Aurelius' in GLADIATOR enthalten: dieses Verhalten wird jedoch umgehend durch sein offensichtliches Alter gerechtfertigt.

---

<sup>845</sup> Schlagwortartig werden diese (und weitere) Tugenden auf den Reliefplatten Marc Aurels dargestellt, die ebenfalls am Konstantinsbogen in Rom verbaut wurden (Hölscher 2003, 15; Maderna 2015, 108).

<sup>846</sup> Seelentag 2004, 21.

Die Darstellung Alexanders im Alexandermosaik und die Trajans auf dem großen Trajanischen Fries entspricht wiederum eher zeitgenössischen Vorstellungen der Qualitäten eines Helden, der Anteil am Schicksal seiner Mitstreiter nimmt, indem er sich denselben Gefahren aussetzt wie diese, als Darstellungen eines distanzierten, ausschließlich planenden Feldherrn, wie sie uns in den Figuren der Kaiser in den Staatsreliefs begegnen. Der moderne kameradschaftliche und gemeinsam mit seinen Soldaten kämpfende Filmfeldherr scheint einen Topos der Herrscherpanegyrik, die Vorstellung des Herrschers als Mit- und Vorkämpfer seiner Soldaten, wie sie bereits bei Isokrates beschrieben ist<sup>847</sup> oder des Kaisers, der seine Soldaten als *commilitiones* anspricht, wie es Plinius über Trajan schreibt bzw. dieses Verhalten als Teil der *imago* Trajans entwirft<sup>848</sup> und auch von Sueton über Caesar berichtet wird<sup>849</sup>, fortzuführen. Diese literarischen Topoi schildern den Herrscher/Kaiser als Kameraden seiner Soldaten, der die Namen seiner Veteranen kennt<sup>850</sup> und an der Front oder beim Marsch dieselben Mühen auf sich nimmt wie diese und sich hierdurch – wie auch in den bildlichen Verdeutlichungen von Momenten der Kaisernähe, wie insbesondere im Rahmen einer *adlocutio* – den Soldaten als „guter“ *princeps* präsentiert<sup>851</sup>. Ebendiese Verbundenheit, die sich im kameradschaftlichen Verhältnis zu seinen Soldaten und dem Teilen der Mühen und der Gefahren zeigt, ist auch zentrales Element der Filme: nicht nur Maximus kämpft mit seinen Soldaten und scheint auch jeden von ihnen persönlich zu kennen, auch viele der anderen Filmfeldherren zeigen ein ähnliches Verhalten. Spartacus (SPARTACUS) geht am Vorabend der Schlacht durch das Lager und sieht nach seinen Kameraden; Vorenius ist Pullo namentlich bekannt (ROME)<sup>852</sup>; Arthur und seine Gefährten (KING ARTHUR) kennen sich seit ihrer Kindheit, die Gefährten lassen Arthur nicht in der Gefahr allein, sondern kehren zurück, um mit diesem gegen die Sachsen zu kämpfen<sup>853</sup>. Während der Schlacht offenbart sich das gute Verhältnis zwischen Filmfeldherr und seinen Soldaten in den bereits erwähnten Szenen gegenseitig

---

<sup>847</sup> Isokr. Euag., 29–36.

<sup>848</sup> Plin. paneg., 13; 14, 2–4; 15, 5; 19, 3.

<sup>849</sup> Suet. Caes., 67, 2; 68, 1; ähnliches ist für Otho (Tac. Hist., II, 11), Vitellius (Tac. Hist., I, 52) und Vespasian/Titus (Tac. Hist., II, 5) beschrieben. Bei Cassius Dio teilt Trajan die Mühen seiner Soldaten während des Marsches (Cass. Dio, 48, 23, 1).

<sup>850</sup> Fronto Princ. hist., 9.

<sup>851</sup> Die *cura* Trajans für seine Soldaten offenbart sich laut Fell auch in den Szenen, in denen Trajan Bauarbeiten überwacht oder den Göttern opfert (Fell 2001, 90). Auch laut Ronning zeigen die Darstellungen der Trajanssäule den Kaiser in dieser *imago* (Ronning 2007, 66); Seelentag nennt die unterschiedlichen Darstellungen Trajans als Heros oder als *Commilitio* in Bild und Text treffend „Stadien der Verhandlung über das Bild des Princeps“ und ein jeweiliges „Standbild im Film der Herrschaftsdarstellung“ (Seelentag 2004, 36). Zur Darstellung des Kaisers in der Panegyrik s. auch Mause 1994.

<sup>852</sup> Hier ist anzumerken, dass das Verhältnis Vorenius' zu Pullo zu Beginn der Serie nicht von Kameraderie bestimmt wird, sondern Pullo Vorenius eher als Unruhestifter bekannt zu sein scheint. In der zweiten Staffel rettet Vorenius – nun wirklich Kamerad Pullos – diesen vor dem Tod in der Arena.

<sup>853</sup> z.B. Alexander spricht vor der Schlacht von Gaugamela einzelne Kämpfer mit Namen an und nimmt auf vorhergegangene Kämpfe Bezug (ALEXANDER).

geleisteter Hilfe, und auch nach der Schlacht wird es thematisiert: die die Überlebenden in SPARTACUS lassen sich lieber kreuzigen, als die Identität ihres Anführers preiszugeben, Maximus sieht nach den Verwundeten (diese Szene war vorgesehen, wurde jedoch nicht in die Endfassung des Films übernommen), in KING ARTHUR und THE EAGLE folgt der Schlacht die würdevolle Bestattung gefallener Kameraden.

Das Verhältnis zwischen Wilhelm und seinen Kämpfern zeigt sich in der Darstellung des Teppichs von Bayeux in der Szene der Helmabnahme. Diese offenbart individuelle Reaktion seiner Mitstreiter und führt dadurch vor Augen, dass das Heer und besonders die namentlich überlieferten Personen während der Schlacht in so enger Interaktion mit ihrem Anführer stehen, dass die Krisensituation nach dem Gerücht, Wilhelm sei gefallen, umgehend erkannt und gelöst werden kann: Wilhelm offenbart sein Gesicht, seine Begleiter reagieren augenblicklich darauf, die Situation ist gerettet. Eine vergleichbare Darstellung einer personen- und situationsspezifischen Beziehung zwischen Anführer und Heer ist in den römischen Darstellungen nicht enthalten, da in diesen, wie bereits dargelegt, der Fokus auf der Erfüllung von zeit- und personenunabhängigen Idealen lag und problematische Situationen, die eine schnelle Anpassung der Strategie erfordern würden, der Absicht der Darstellung einer allumfassenden, allgemeingültigen Sieghaftigkeit widersprächen. Individuelle Reaktion und das Lösen einer Krisensituation erinnern eher an die Narrative filmischer Schlachtszenen bzw. an die Darstellungen gegenseitig geleisteter Hilfe und der Rettung der Lage durch eine gelungene Interaktion zwischen dem Protagonisten und seinen Untergebenen.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir wird das Verhältnis der Armee zu ihrem Anführer Murat durch den zu diesem im Bild bestehenden Abstand bestimmt: das französische Heer hält seinem Anführer sprichwörtlich den Rücken frei, so dass sich dieser vollkommen auf die im Bild formulierte Handlung, durch seine Erscheinung die Türken in die Flucht zu schlagen und die weitere Lage einzuschätzen, konzentrieren kann. Ein Umwenden Murats nach hinten ist trotz des grob zupackenden Fellreißers nicht notwendig. Murat wiederum ist aufgrund des Abstandes und der Farbgebung des französischen Heeres der Beherrscher der Bühne des Schlachtfeldes und des Moments, so dass seine individuelle Leistung als Held der Stunde im Vordergrund des Bildes steht. Das Heer wird in der Darstellung der Schlacht von Aboukir somit einerseits – und hierin kongruent zu allen anderen im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Schlachtszenen – als schlagkräftig agierender Arm des Befehlshabers charakterisiert, andererseits besteht – und hierin anders als die Szene der Helmabnahme in der Darstellung der Schlacht von Hastings und den Schlachtszenen der Filme – zwischen Heer und Anführer kein direkter, miteinander interagierender Bezug. Das Verhältnis zwischen Anführer und Heer ist hierbei eher einseitig, Murat wird nicht als *primus inter pares* charakterisiert, sondern erhält seine Bedeutung allein aus seiner Eigenleistung heraus.

Der Gedanke der Anteilnahme am Schicksal seiner Mitstreiter als Merkmal des vorbildlichen Anführers, der als Topos der Herrscherpanegyrik und im Rahmen der Charakterisierung des Filmprotagonisten angesprochen wurde, ist zwar im diesem Gemälde Gros' nicht enthalten, begegnet dafür in einem nur wenig später entstandenen Werk des Künstlers, dem Gemälde mit dem Titel *Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau* (1808). In diesem Bild besucht Napoleon die Verwundeten und Gefallenen der Schlacht bei Preußisch Eylau und wendet sich mit einer segnenden Geste an diese. Der Sieg in der (realiter desaströs verlaufenen) Schlacht wird implizit vermittelt; ein besonderes Anliegen des Bildes ist die Darstellung der Fürsorge des Anführers für seine Leute. Die sorgende Zuwendung zu den Untergebenen war eine der Vorgaben des Kulturministeriums unter Denon, die forderte, einen Moment zu zeigen, „als der Kaiser, das Schlachtfeld aufsuchend, den ehrbaren Opfern der Kämpfe unterschiedslos Hilfe und Trost bringt“<sup>854</sup>. Die Verbundenheit mit Untergebenen und Leidenden, sowie das Teilen der Gefahr wird schließlich auch in dem bereits erwähnten Gemälde *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa* von Gros thematisiert<sup>855</sup>. Auf das Motiv des sorgenden Anführers wurde in dem Gemälde der Schlacht von Aboukir bewusst verzichtet und die Leistung und Person Murats in den Vordergrund gestellt. Die Darstellung eines guten und vertrauensvollen Verhältnisses zwischen Anführer (Hauptfigur oder Protagonist) und seinem Heer ist somit Anliegen nicht nur römischer Bildwerke, sondern auch der Schlacht von Hastings und der Filme. Das Anliegen, die Qualitäten eines guten Anführers, die sich auch in seinem vertrauensvollen Verhältnis zu seinen Untergebenen äußern, darzustellen, besteht somit noch immer. Dies dürfte darin begründet liegen, dass das gute gegenseitige Verhältnis den Anführer in seiner Position verankert und in der Rolle, die er in dem jeweiligen Bildwerk erfüllen soll, durch den Betrachter bestätigt werden kann.

### 13.7.3 Kulturelle Überlegenheit

Als weiteres Phänomen, das in den Darstellungen immer wieder begegnet und in seiner Zuteilung kanonisch festgelegt ist, soll die Gegenüberstellung von kultureller Überlegenheit und unkultivierter Wildheit untersucht werden. Wie bereits mehrfach angesprochen, liegt die Vorstellung kultureller Überlegenheit über den Feind nicht nur bereits Bildwerken der griechischen Antike zugrunde, sondern auch den römischen Schlachtenbildern, die sich an den diesen Vorbildern orientieren. So verweisen die zurückgenommene Mimik, die präzise Gestik und Bewegung und die diszipliniert ausgeführten Manöver und Formationen in den römischen Reliefs darauf, dass dem hohen, durch Truppengattungen und Kriegsgesetz verdeutlichten technologischen Standard auch Rationalität im Sinne einer

---

<sup>854</sup> Zitiert nach: Fleckner 2014, 216.

<sup>855</sup> S. 191.

Geisteshaltung kontrollierter Emotionalität zugrunde liegt, die einen derartig effektiven Einsatz erst ermöglicht und die dem unkontrollierten Affekt, wie er den Feinden der römischen Armee u.a. durch deren bewegte Mimik, ausufernde Gestik und verkrümmte Körper zugeschrieben wird, überlegen ist. Der hohe Standard des Militärs, die Ordnung und Disziplin, die von einer zugrundeliegenden *ratio* beeinflusst werden, werden hierdurch als Teile bzw. Errungenschaften römischer Kultur formuliert. Jedem auf diese als kulturelle Errungenschaften hinweisenden Aspekte ist ein entsprechendes, auf Kulturlosigkeit hinweisendes Gegenbild zugeordnet: die Mimik der römischen Soldaten ist ruhig und beweist ihre Rationalität, während die der Barbaren bewegt ist und von ihren irrationalen, unkontrollierten Emotionen zeugt; der Angriff der römischen Soldaten erfolgt geordnet und diszipliniert, während sich die Barbaren in chaotischer Unordnung befinden.

Das aus römischer Sicht positive Ergebnis erfolgter Zivilisierung wird in Gestalt der mit den römischen Soldaten kämpfenden Einheiten besiegter Völkerschaften gezeigt, die ihre Wildnatur abgelegt haben und nun mit ebenfalls ruhigen Gesichtszügen, kontrollierten Bewegungen und aufeinander abgestimmter Kampfweise in der Lage sind, an den Schlachten teilzunehmen und dadurch an der Kultur und am Erfolg der römischen Armee teilhaben können. Nach ihrer Niederlage und Eingliederung sind die ehemaligen Feinde von den *Topoi* befreit, die sie als Kulturlose markiert haben<sup>856</sup>, wobei einige Charakteristika wie Kleidung, Ausstattung und Kampfweise in den Darstellungen erhalten bleiben, um diese für den Betrachter noch als Angehörige von Fremdvölkern identifizierbar zu belassen.

Der Gedanke des Kulturbringens ist in den Darstellungen der Trajanssäule auch außerhalb der Schlachtszenen zu beobachten und äußert sich z.B. in Szenen des Rodens des Waldes, dem deklarierten Ursprungsort der Barbaren, um Straßen oder Festungen zu erbauen und damit römischer Kultur einerseits den wortwörtlichen Weg zu bereiten, und um diese andererseits im besiegten Land zu etablieren. Die Zerstörung dakischer Architektur, wie es in Szenen 25, 57–58, 76, 116<sup>857</sup> und 152–154 der Trajanssäule zu sehen ist, kann laut Thill<sup>858</sup> nicht nur als taktisches Mittel zum Erringen des militärischen Sieges, sondern auch als Verdeutlichung kultureller Überlegenheit interpretiert werden. Auf der Marcussäule sind in nur 2 Szenen Bauwerke der Barbaren zu sehen, die nicht „Hütte“ sind: ein Belagerungsturm in Szene 11, der durch einen Blitz zerstört wird, sowie eine Befestigung

---

<sup>856</sup> So auch Zanker 1998, 61.

<sup>857</sup> Szene 119 zeigt Daker, die Feuer an ihre eigenen Gebäude legen. Zwar sind es nicht römische Soldaten, die hier dakische Architektur zerstören, wodurch ihre Handlung als Reaktion auf das Agieren römischer Soldaten zu verstehen sein kann und möglicherweise einen ähnlichen Effekt hervorrief wie die Darstellung des überrollten Persers im Alexandermosaik (Hervorrufen von Pathos durch die Darstellung von Schädigung durch die eigenen Hand).

<sup>858</sup> Wolfram Thill 2018, 296.

aus Holz oder Schilfrohr in Szene 54<sup>859</sup>. Die im Vergleich zur Trajanssäule zurückhaltende Darstellung feindlicher Bauwerke in diesem Monument dürfte auf ein dem Feind zugeschriebenes, erhöhtes Stadium der kulturellen Unterentwicklung hindeuten, die nicht erst überwunden werden muss und dem Bild der allgemeinen Wehrlosigkeit der Gegner entspricht, die somit auch im Kampf römischen Errungenschaften bzw. Militär nicht das Geringste entgegenzusetzen haben.

In der Darstellung der Schlacht von Hastings bzw. den Darstellungen des Teppichs von Bayeux wird das Selbstverständnis des Siegers als kulturell überlegen bzw. als Kulturbringer nicht gleichermaßen als Teil einer Dichotomie artikuliert: zwischen Normannen und Engländern bestehen keine ähnlich signifikant formulierten Unterschiede in Hinsicht auf ihren Lebensraum oder ihre Lebensweise. Die Überlegenheit in der Schlacht resultiert aus militärischer Stärke und dem Vorhandensein eines fähigen Anführers bzw. seiner Gefährten und ist nicht mit dem Vorhandensein von spezifischen kulturellen Errungenschaften, welche die Gegenseite nicht in der Lage war zu entwickeln, verbunden. Das Reiten der für ihre Wildheit bekannten Pferde bzw. Hengste könnte zwar als Veranschaulichung der Zähmung und Beherrschung des Tierhaften durch die Normannen verstanden werden; der Feind jedoch ist hier nicht mit Eigenschaften belegt, die mit Wildnatur assoziierbar sind, so dass das Beherrschen der Pferde nicht dem Beherrschen des Feindes gleichgestellt werden kann. Die Pferde sind eher als überlegenes Kriegsgerät und prestigeträchtige Tiere zu verstehen, die sich im Besitz der Normannen, aber nicht der Engländer befinden. Es fällt daher auch schwer, allein aus dem Vorhandensein der Pferde auf eine kulturelle Überlegenheit bzw. ein Selbstverständnis des Siegers als kulturell überlegen zu schließen, wie es wiederum in den römischen Schlachtendarstellungen der Fall ist und aus der Kontrastierung von Kultur und (Wild-)Natur hervorgeht. Dies zeigt deutlich die Bedeutung eines deutlich ausgeprägten Negativs, wie etwa eines ebenfalls tierhaften Feindes, für das vollständige, ebenengleiche Verständnis eines dargestellten Positivs, wie etwa eines tierbeherrschenden Siegers.

Dies ist jedoch im Fall der Schlacht von Aboukir präzise umgesetzt: kongruent zu den römischen Schlachtendarstellungen sind die Angehörigen der siegreichen Partei in der Darstellung der Schlacht von Aboukir durch ruhige, beherrschte Mimik, zielgerichtete, kontrollierte Bewegungen, stets geordnete, niemals verrutschte Kleidung (hier bis hin zum Tragen von Handschuhen) und einen diszipliniert erfolgenden Angriff charakterisiert<sup>860</sup>. Die Darstellungen geordneten Vorgehens und von Zurückhaltung und Beherrschung der eigenen Affekte verweisen auch hier wieder auf eine zugrunde

---

<sup>859</sup> Vgl. Wolfram Thill 2018, 280.

<sup>860</sup> Während in den römischen Schlachtenreliefs die Ordnung des Angriffs bzw. des Kämpfens durch die Staffelung der Figuren oder die Parallelisierung von Bewegungen zum Ausdruck gebracht wird, wird in der Darstellung der Schlacht von Aboukir der geordnet erfolgende Angriff durch die von Heereskörper gebildete Angriffswelle ersichtlich, die der deutlichen Auflösung des türkischen Heeres gegenübergestellt wird.

liegende Rationalität. Der Anspruch als nicht nur militärisch und emotional, sondern vor allem auch moralisch überlegene Partei geht jedoch weniger von den Figuren der Franzosen aus, sondern entsteht erst indirekt aus dem negativen Gegenbild der Türken. Diese sind – ähnlich wie die Feinde der römischen Armee auf den Reliefs – als ihren Affekten unterworfen, in jeder Hinsicht haltlose Figuren gezeichnet. Ihre moralische Verwerflichkeit wird durch die zeitgenössisch bekannten Andeutungen von Sodomie und das gegenseitig rücksichtslose und gefährdende Verhalten zum Ausdruck gebracht, während die überreiche, aber hinderliche Kleidung auf Dekadenz hinweist. Die Figuren sind daher mit Merkmalen einer Gegenkultur ausgestattet. Die Überlegenheit über diese Gegenkultur zeigt sich nicht nur in dem Resultat der Schlacht, einem klaren Sieg, der dank Disziplin und Ordnung errungen wird, sondern auch in der Beherrschung des Tierhaften. Diese Leistung insbesondere Murats wird aus der Assoziation der Türken mit dem Tierhaften (verzerrte, den Pferden ähnliche Mimik, zu Klauen/Krallen geformte Hände) als solche verständlich und verweist auf die moralische Überlegenheit Murats über seine Feinde. Stellt man sich z.B. anstatt der Figuren der Türken im rechten Bildbereich die Mauern einer Stadt vor, wäre Murat zwar als geübter Reiter, nicht aber als kulturell und moralisch überlegener Sieger verständlich. Die Darstellung der Schlacht von Aboukir ist somit ein Beispiel für eine Aufwertung des Siegers, dessen positive, mehrschichtige Wirkung aus einer starken Abwertung des Gegners auf mehreren Ebenen resultiert. Hierin lässt sich ein signifikanter Unterschied zu den Darstellungen römischer Schlachtenreliefs erkennen, die den Gegner als Feind zeichnen, dessen *malus* durch seinen noch unzivilisiert-unromanisierten Zustand erklärt wird, welcher jedoch mit der erfolgten Romanisierung und Eingliederung in das römische System, wie er in Form der Figuren der Fremdvölkereinheiten formuliert ist, beinahe aufgehoben zu sein scheint.

Dies zeigt des Weiteren die unterschiedlichen Aspekte der den römischen Reliefs und dem Gemälde Gros' zugrunde liegenden Bewertung des Tierhaften bzw. des dem Affekt unterworfenen Verhaltens: während die (Wild-)Natur des Feindes auf den Reliefs auf einen unmündigen, noch nicht zum eigenen Wohl kultivierten Zustand verweist, liegt dem Tierhaften der Türken in Gros' Gemälde der Aspekt des sexuell Haltlosen und Triebhaften und daher moralisch verwerflichen Feindes zugrunde, wobei ebendiese Verwerflichkeit durch Figuren wie den zentral liegenden nackten Sklaven oder den schmach tenden Sohn des Sultan für die Augen des Betrachters überdeutlich inszeniert wird. In der Andeutung von als verwerflich beurteilter Sexualität der Türken scheint sich wiederum der negative Topos übermäßiger sexueller Begierde widerzuspiegeln, der bereits – ähnlich wie der Zorn – bereits in der griechischen Antike Figuren der Gegenwelt, wie Kentauren und Satyrn<sup>861</sup>, Teil der

---

<sup>861</sup> Maderna 2009, passim.

Beschreibung der Kelten oder der Kennzeichnung „schlechter“ *principes* in der römischen Literatur war<sup>862</sup>.

In den Schlachtszenen der Filme wird der Gedanke kultureller, vor allem aber moralischer Überlegenheit thematisiert, jedoch in unterschiedlicher Gewichtung zum Ausdruck gebracht. Der Sieg in der Schlachtszene von *ROME* resultiert aus militärischer Überlegenheit, d.h., aus der von den Soldaten absolvierten Ausbildung und dem Wissen um den strategischen Vorteil des Kämpfens in Formation, die durch ebenfalls antrainierte und beibehaltene Disziplin aufrechterhalten werden muss. Dieses Wissen und Können kann als Errungenschaft römischer Kultur verstanden werden, die den Feinden, die als entsprechend unkultivierte, da unorganisierte und militärisch nicht gleichwertig geschulte und ausgerüstete Figuren dargestellt sind und hierin durchaus das antike römische Bild römischer Überlegenheit über unkultivierte Barbaren fortführen, überlegen ist; trotz der Kürze der Schlachtszene von *ROME* zeigt sich hier ein zentraler Aspekt römischer Schlachtenreliefs: die Kontrastierung von Disziplin bzw. Kämpfen in Formation mit ungegliederter Aufstellung und chaotischem Losstürmen. Hierbei ist von der Figur Pullos abzusehen, der sich aus der Schlachtreihe und der römischen Diszipliniertheit löst, um den dramatischen Anforderungen an einen modernen Protagonisten, der durch Eigenwilligkeit als Individuum aus einer weitgehend anonymen Masse der übrigen Gestalten hervortreten muss, gerecht zu werden. Pullos Ausbruch aus der Schlachtreihe verweist jedoch auch auf die Bedeutung, die dem unbedingten Gehorsam, der jedweden Affekt, wie z.B. Pullos hier dargestellte Kampfeslust, unterdrücken muss, zukommt. Durch seinen Ungehorsam und die Reaktion Vorenius, der die Einhaltung der Disziplin und des Gehorsams wiederholt einfordert, verweist die Figur Pullos als Negativbeispiel auf das Positiv der Diszipliniertheit der übrigen Soldaten, die das auch in den Schlachtszenen von *SPARTACUS*, *GLADIATOR*, *KING ARTHUR* und *THE EAGLE* vermittelte Bild optimal ausgebildeter, durchorganisierter und daher siegreicher römischer Soldaten zeichnen und bestätigen und die Gegenüberstellung von Sieg dank Militär-Kultur und Niederlage wegen des Fehlens entsprechender Errungenschaften aufgreifen. Zwar wird in Antikenfilmen über das römische Britannien (z.B. in *KING ARTHUR*, *THE EAGLE*, aber auch in *CENTURION*) auch eine ideelle Entfremdung des Protagonisten von Rom und dessen inzwischen auch topisch dargestellten Expansionsdrang dargestellt, doch ist es in den ausgetragenen Schlachten immer römische Kriegstechnik und -strategie, die zum Sieg führt<sup>863</sup>.

---

<sup>862</sup> S. 250.

<sup>863</sup> Es wäre ein äußerst lohnendes Unterfangen, mögliche Einflüsse von römischen Antikenfilmen wie etwa die o.g. auf die Perzeption der aktuellen englischen Bevölkerung im Hinblick auf den Brexit und die Rolle der EU als Nachfolger des römischen Reiches zu untersuchen.

Interessanterweise ist es im Fall der Darstellung der römischen Armee in SPARTACUS ausgerechnet die auch in den römischen Reliefs konstatierte, als Beweis der zugrundeliegenden Kultur konstatierte Rationalität im Sinne einer Beherrschung bis hin zu einer scheinbaren Abwesenheit jeder Emotionalität, welche den Eindruck einer unmenschlichen und daher bedrohlichen Kriegsmaschinerie erweckt. Kubricks Darstellung zeichnet somit nicht nur in dem Aufmarsch und der Bewegung, sondern auch in deren Anonymität und betonter Un-Emotionalität das Bild einer römischen Armee, wie es uns z.B. auf der Trajanssäule begegnet, nach und erreicht damit eine ähnliche Wirkung wie die heutige Betrachtung der Reliefs selbst. Dies führt die Andersartigkeit der Ansprüche, die heute erfüllt werden müssen, um nicht nur hinsichtlich der Darstellung von kulturellen Errungenschaften oder Eigenschaften ein positives Gesamtbild zu erhalten, nochmals deutlich vor Augen. Der Gedanke Roms als Kulturbringer, wie er in den Reliefs formuliert wird, begegnet zwar nicht in den Schlachtszenen bzw. den untersuchten Filmen, wird jedoch in LIFE OF BRIAN (1979) thematisiert. Wie auch die Darstellung der formationswütigen römischen Soldaten bei Asterix zeigt sich gerade in und durch die Persiflage die topisch gewordene Vorstellung des Themas. So fasst der Anführer der Volksfront von Judäa die Aufzählung der Vorteile der römischen Eroberung zusammen:

Reg: „All right, but apart from the sanitation, the medicine, education, wine, public order, irrigation, roads, a fresh water system, and public health, what have the Romans ever done for us?“  
Xerxes: „Brought peace.“  
Reg: „Oh. Peace?? Shut up!“<sup>864</sup>

Der Gedanke einer moralischen Überlegenheit der Partei des Protagonisten ist in jeder Konstruktion der Schlacht als Verteidigungs- bzw. Notfallmaßnahme zu sehen, die den Feind als Aggressor formuliert und dessen Gewalt als unrechtmäßig definiert. Nach der Schlacht von GLADIATOR wird die moralische Überlegenheit Maximus' über Commodus sogar explizit angesprochen und stellt nicht nur den Ausgangspunkt für die folgenden Geschehnisse dar, sondern teilt hierdurch bereits die Lager ein: Marc Aurel hält seinen Sohn nicht für einen moralischen Menschen und daher nicht für einen geeigneten Herrscher, Maximus hingegen erfüllt diese Anforderung. Diese Einschätzung wird im Narrativ des folgenden Filmes und in einer Art Grußformel unter den Soldaten aufgegriffen und immer wieder im Rahmen von Entscheidungsprozessen Maximus' thematisiert: wie können Stärke und Ehre („strength and honor“) in Einklang gebracht werden?

Das Thema moralischer Überlegenheit über den in der Schlacht zu bekämpfenden Feind ist auch in den anderen Filmen – mit Ausnahme von ROME – enthalten, wobei es vor allem das Negativbild, die Unmoral des Feindes ist, aus der das Positivbild, der Eindruck moralischer Überlegenheit des

---

<sup>864</sup> Life of Brian (1979).

Protagonisten über diesen, entsteht<sup>865</sup>. Des Weiteren sind es die bereits im vorhergehenden Kapitel dargelegten Eigenschaften des kameradschaftlichen Umgangs, des gegenseitigen Respekts, des gemeinsam und füreinander Kämpfens, die als Ausdruck der Erfüllung gesellschaftlicher Idealvorstellungen verstanden werden können und die einem entsprechenden *malus* des Feindes gegenübergestellt werden.

Möglicherweise kann der Gedanke der aus der Zähmung des Tierhaften resultierenden Darstellung von Überlegenheit in Arthurs gekonnter Beherrschung des scheuenden Pferdes in der der Schlacht vorhergehenden Szene in KING ARTHUR zu verstehen sein. Da die Figuren der feindlichen Sachsen jedoch nicht ausreichend mit tierhaften Motiven besetzt sind (ebensowenig wie die Figuren der Engländer in der Darstellung der Schlacht von Hastings), ist weder aus der Beherrschung des Tieres unmittelbar auf Arthurs Überlegenheit über seinen Feind zu schließen, noch wird die Dichotomie „Kultur“ (Arthur) vs. „Natur“ (Feind) hergestellt. Die Nervosität des Pferdes kann jedoch als Reaktion auf die situative Gefahr verstanden werden, der Arthur zwar ausgesetzt ist, dieser jedoch souverän und ohne Furcht zu zeigen begegnet. Die Beherrschung des Tieres verweist hier somit sowohl auf Arthurs Beherrschung des eigenen Affekts als auch der gegebenen Situation. Eine Trennung zwischen der Beherrschung der momentanen Situation und der Darstellung der Überlegenheit durch die Beherrschung eines Pferdes (bei gleichzeitiger Assoziation des Feindes mit dem Tierhaften) ist jedoch nur im Narrativ einer Erzählung z.B. eines Filmes oder literarischen Werkes möglich, da sich Überlegenheit, wie bereits dargelegt wurde, erst am Ende der Schlacht als solche herausstellt. Statische Darstellungen wie der große Trajanische Fries oder das Gemälde der Schlacht von Aboukir verdichten diese Aspekte und zeigen beides: sowohl die Beherrschung der eigenen Affekte und damit der Situation als auch die Überlegenheit über den tierhaften Feind durch die Beherrschung des Pferdes.

### 13.8 Die Rückseite des Spiegels? Das Negativ des „Anderen“

Der Feind wird in allen untersuchten Darstellungen als Figur konstruiert, die „anders“ ist als Mitglieder der „eigenen“ Partei<sup>866</sup>. Wodurch sich der Feind unterscheidet bzw. anhand welcher optischer Merkmale diese Unterscheidung zum Ausdruck gebracht wird, welche Vorstellungen und Werte mit diesen Merkmalen zusätzlich verbunden sind und wie deutlich die Abgrenzung formuliert wird, fällt in den Darstellungen unterschiedlich aus. Die verwendeten Elemente sowohl der

---

<sup>865</sup> Hierzu s. **Kapitel 13.8**.

<sup>866</sup> Der Gedanke/Vorgang der Abgrenzung des „Anderen“ zur Versicherung des „Eigenen“ kann unter dem Begriff *Othe-ring* zusammengefasst werden.

Feindbildkonstruktion als auch der Darstellung der „eigenen“ Partei repetieren und bestätigen jedoch in jedem Fall die bereits bestehenden Vorstellungen und Werte der zeitgenössischen Betrachter.

Wie bereits in **Kapitel 13.7.3** beschrieben, sind die Barbaren der römischen Schlachtenreliefs mit der Natur assoziiert und in einem Zustand von Unkultiviertheit im Sinne eines niedrigeren, rückständigeren Entwicklungsstatus dargestellt<sup>867</sup>. Dieser äußert sich in chaotischem, unorganisiertem Durcheinander, affektorientiertem Verhalten, ungepflegtem Äußeren und dem grundlegenden Fehlen von Kenntnissen (wie z.B. Straßen- oder Festungsbau) oder von göttlichem Beistand (bzw. dem generellen Kontakt zum Numismatischen). Da jedem dieser Symptome ihres unkultivierten Zustandes ein Positiv aufseiten der römischen Soldaten gegenübergestellt ist, wird das „Anderssein“ der Feinde insbesondere durch ihren Mangel an kulturellen Eigenschaften oder Errungenschaften bestimmt.

Die Andersartigkeit der Engländer in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux besteht hingegen vor allem in Hinsicht auf ihre Anzahl, Stärke, Unterschiedlichkeit der Einheiten und Ausstattung mit dem höchst imageträchtigen Kriegsgerät „Streitross“. Die Unmöglichkeit einer sicheren Identifizierung vieler Soldaten und insbesondere der meisten Gefallenen bzw. Fallenden, die auf eine nicht ausreichend differenziert gestaltete Ausstattung oder andere optische Merkmale zurückzuführen ist, verhindert jedoch häufig die sichere Zuweisung einzelner Figuren.

Die generelle militärische und die schlussendliche Unterlegenheit der Engländer scheinen somit ihr spezifisches Charakteristikum zu sein, durch das sie sich von den Normannen unterscheiden. Auch sind die Figuren der Engländer – zumindest im Fall der sicher zuweisbaren Figuren – nicht mit Charakteristika belegt, die zusätzlich zu ihrer Unterlegenheit ein Negativbild in Hinblick auf abwertende Vorstellungen von diesen zeichnen würden. Dies liegt nicht nur in dem Fehlen parteispezifischer Merkmale, wie z.B. durchgehend abgebildeter exaltierter Körperhaltungen oder ausgeprägter Mimik (wie sie z.B. durch die zusammengezogenen Augenbrauen der kämpfenden Pferde im Rochester Bestiary umgesetzt wurde)<sup>868</sup>, die allein aus dem Vergleich mit dem Positiv heraus ihre Wirkung erzielen könnten, sondern auch in dem Ausbleiben einer Verlinkung mit einem weiteren Wertependant begründet, wie es in römische Darstellungen zu finden ist. In diesen wird z.B. die Vorstellung des Waldes als Ort der Un-Zivilisation auf die darin „hausenden“ Barbaren projiziert und diese dadurch ebenfalls als unzivilisiert charakterisiert; selbstverständlich ist diese Verlinkung in beide Richtungen wirksam: aus dem Anblick der unorganisierten, nicht ausreichend ausgerüsteten und affektbeherrschten Barbaren kann auch auf den Wald als Ort der Un-Zivilisation geschlossen werden.

---

<sup>867</sup> Zur Konstruktion etruskischer *Otherness* in der römischen Literatur Bittarello 2009.

<sup>868</sup> Das Rochester Bestiary ist im Besitz der British Library (Royal MS 12 F XIII) und ist in vollständig digitalisierter Form unter <https://www.bl.uk/collection-items/the-rochester-bestiary> (letzter Zugriff: 29.01.2023) abrufbar.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir sind die Unterschiede zwischen den Parteien deutlich hervorgehoben. Kongruent zu den Darstellungen römischer Reliefs befindet sich der Feind in einem Zustand allgemeinen Chaos. Sowohl Mimik, Gestik und Haltung als auch Handlung sind von unkontrolliertem Affekt beherrscht. Im Unterschied zur Zeichnung der Feinde auf römischen Reliefs wird den Türken jedoch eine eigene Kultur, die sich in kunstvoll verzierten Waffen und luxuriösen, aufwändig geschnittenen und prächtig gefärbten Gewändern äußert, zugestanden. Jede Kunstfertigkeit und Pracht erschöpft sich jedoch im Detail, hat den Bezug zu ihrem eigentlichen Nutzen verloren oder erweist sich sogar als interne Bedrohung oder Behinderung: keiner der türkischen Soldaten verwendet eine der reichverzierten Waffen, sondern gefährdet damit ungeschickt seine Mitstreiter; die weite Kleidung ist verrutscht oder erweist sich als hinderlich; trotz seines eigentlich beeindruckenden Erscheinungsbildes ist der Pascha hilflos, seinem eigenen Zorn unterworfen und versucht erfolglos, seine Soldaten an der Flucht zu hindern. Das Bild des dekadenten Orientalen wird um den Topos des grausamen, Kopftrophäen sammelnden Feindes ergänzt. Über die Parallelisierung der Mimik einzelner Figuren mit der Mimik der Pferde wird der Feind zudem im Bereich des beherrschbaren Tierhaften angesiedelt.

Wie in **Kapitel 12.6** dargelegt, kommt durch die Belegung von Figuren mit Merkmalen, die in der damals zeitgenössischen Kunst Frauen zugeordnet werden, der Topos des auch auf sexueller Ebene andersartigen Feindes hinzu. Dekadenz, Grausamkeit und sexuelle Perversion sind hierbei drei Punkte klassischer Tyrannentopik, die nicht nur von Autoren wie Herodot und Ktesias von Knidos<sup>869</sup> zur Beschreibung orientalischer Despoten genutzt, sondern auch in den antiken römischen Quellen im Rahmen der Konstruktion „schlechter“ Kaiser zur Ausgrenzung von *principes* verwendet wurden, die sich nicht an die Spielregeln des Akzeptanzsystems hielten<sup>870</sup>, wobei insbesondere Grausamkeit und sexuelle Devianz von der als normativ formulierten Heterosexualität auch heute noch zur Standardcharakteristik antagonistischer Filmfiguren gehört. Das Gemälde kombiniert somit Elemente römischer Bildsprache, wie sie z.B. zur Hervorhebung des heroischen Anführers im großen Trajanschen Fries oder generell für die Verdeutlichung von Über- und Unterlegenheit verwendet wurden, mit zeitgenössischen Vorstellungen und Werten, wie der moralischen Überlegenheit über den dekadenten Orient, um ein rezentes Ereignis darzustellen und im gültigen Wertekanon zu verorten.

Neben der politisch motivierten Rekonstruktion und Überhöhung eines realen Ereignisses befasst sich das Gemälde Gros' mit dem Thema der Konfrontation von Orient und Okzident; die Tatsache, dass mit den Soldaten der Engländer eigentlich auch andere Angehörige des Okzidents zu den

---

<sup>869</sup> S. 185.

<sup>870</sup> S. 88.

Feinden der Schlacht gehörten, wird im Bild zugunsten einer deutlicheren Hervorhebung der Gegenüberstellung „Orient-Okzident“ nur äußerst diskret formuliert.

Diese Dichotomie liegt bereits dem Alexandermosaik zugrunde, zu dem neben den bereits erwähnten kompositorischen Merkmalen noch viele weitere Bezüge insbesondere bei der Zeichnung des orientalischen Gegners herzustellen sind. Besonders hervorzuheben ist hierunter die Darstellung der Gefährdung der eigenen Männer im Verlauf der Flucht des gegnerischen Anführers: der Wagen Dareios` droht einen zu Boden gegangenen Kämpfer zu überrollen, seine Pferde sind im Begriff, einen zusammengekauerten Mann zu überrennen; Mustapha Pascha geht buchstäblich über Leichen, während seine Männer sich ebenfalls gegenseitig behindern oder ihre Waffen unabsichtlich aufeinander ausgerichtet haben. Während jedoch die Darstellung des überrollten Persers im Alexandermosaik als Motiv zur Erhöhung des Pathos des Dargestellten zu sehen ist, dürfte die Darstellung der Schädigung/Gefährdung der Türken im Gemälde Gros' zwar unter anderem auch die Dramatik des Geschehens erhöhen, sie verweist jedoch nicht in erster Linie darauf, sondern eher auf die topische Skrupellosigkeit des grausamen Orientalen (Mustapha Pascha) oder die Unfähigkeit seiner Untergebenen (die bewaffnet fliehenden Soldaten). Auch die Hilflosigkeit und Handlungsunfähigkeit der gegnerischen Anführer, die beide den Handlungen ihrer Untergebenen ausgeliefert sind und nicht selbst aktiv handeln können, sowie der in Chaos auf den Ansturm des okzidentalen Feldherrn reagierende Feind sind in beiden Bildwerken zu sehen.

Auch ist bereits im Alexandermosaik das Bild eines künstlerisch hochentwickelten Gegners, dessen Fähigkeiten sich jedoch im Detail erschöpfen, gezeichnet: die Ausstattung Dareios bzw. Mustapha Paschas die ihrer Männer ist zwar prachtvoll und reichlich verziert, bleibt aber dennoch nutzlos und verweist auf eine fehlgeleitete Priorisierung nicht nur im Zuge der Vorbereitung der Schlacht, sondern versteht diese als Symptom einer dekadenten Kultur. Die Kleidung des Okzidents – also der Franzosen und der Griechen (mit der Einschränkung, dass nur Alexanders Bekleidung/Rüstung Rückschlüsse diesbezüglich zulässt) – sind dem gegenüber zwar auch prächtig, aber von klaren Linien bzw. Konturen und ihrer Zweckmäßigkeit geprägt. Der Feind ist somit im Alexandermosaik und im Gemälde der Schlacht von Aboukir als Angehöriger einer kulturell und moralisch „anderen“ Welt gezeichnet.

Noch ein weiteres Motiv begegnet sowohl im Alexandermosaik als auch im Gemälde Gros': das eines dem Betrachter zugewendeten, unverstellt sichtbaren männlichen Gesäßes. Zwar handelt es sich in ersterem Fall um das eines Tieres (Hengstes), im zweiten Fall um das eines Menschen, doch ist die Ähnlichkeit gerade angesichts der weiteren Kongruenzen zwischen beiden Werken auffällig. Während jedoch die dem Betrachter zugewandte Kruppe im Alexandermosaik vermutlich auf die Fähigkeit der/des das Bild konzipierenden Künstler/s, das Tier in der vorhandenen Perspektive abbilden zu

können, um dem Bild Tiefe zu verleihen, hinweisen sollte, ist das entblößte männliche Gesäß im Gemälde im Rahmen der mit dem Orient assoziierten sexuellen Verfügbarkeit und der triebgesteuerten Wildnatur zu verstehen. Dieser Aspekt findet im Alexandermosaik keine Anwendung. Die Pferde – insbesondere die vier Rappen des Dareios – sind durch die unkoordinierte Bewegung ihrer Körper und die expressiv verzerrte Mimik als Ausdruck der Situation zugrundeliegenden Dramatik, des chaotischen Zustandes des persischen Heeres und des Unvermögens, das Kriegsgerät „Pferd“ zu kontrollieren (was Alexander mit Leichtigkeit gelingt), zu verstehen. Die Beherrschung des Pferdes als vorhandene Fähigkeit der siegreichen Partei begegnet wiederum explizit in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux.

Interessanterweise handelt es sich sowohl bei den Persern (Alexandermosaik), bei den Türken (Schlacht von Aboukir), aber auch bei den Barbaren (z.B. auf den Kaisersäulen) bzw. den Parthern (Paneele des Severusbogens) um ehemals gefürchtete Gegner, die in den Darstellungen der Schlachten nun mit Bravour bezwungen werden. Diese Darstellungen rechnen somit retrospektiv mit einem alten Feind ab und relativieren dadurch vergangenes, traumatisches Geschehen. Das Besiegen des ehemals gefürchteten Gegners verweist darüber hinaus einerseits auf die im akuten Fall (der dargestellten Schlacht) vollbrachte Leistung, andererseits auf die Abwendung einer zukünftigen Gefährdung, die aus einer möglichen Wiederholung der in der Vergangenheit erlebten Bedrohung resultieren könnte und erhöhen das Ansehen des Feldherrn, dem diese Leistung zu verdanken ist. Der Ausgleich einer vorangegangenen Niederlage wird im Gemälde Gros' sogar in einem Detail im linken Bildvordergrund sichtbar: die Rückgewinnung des Säbels eines Offiziers, der zuvor von einem Türken enthauptet wurde. Die Bedeutung des Zurückholens von im Laufe einer Schlacht verlorengegangenen symbolträchtigen Gegenständen war als Zeichen einer Relativierung der erfolgten Niederlage auch in der römischen Kaiserzeit vorhanden. So konnte Augustus die Feldzeichen, die im Zuge der Operationen gegen die Parther im Jahr 53 v. Chr. verloren gegangen waren, 20 v. Chr. wiedergewinnen. Der diplomatische Erfolg wurde in Münzprägungen<sup>871</sup>, im Relief der Panzerstatue von Prima Porta<sup>872</sup> und in einem Ehrenmonument, dem Partherbogen<sup>873</sup>, festgehalten und als Sieg gefeiert<sup>874</sup>. Ob Gros von diesen Geschehnissen und den folgenden Propagandaschachzügen Augustus' wusste und ob

---

<sup>871</sup> z.B. RIC I<sup>2</sup> Augustus 287–289, 304, 314, 315.

<sup>872</sup> Gross 1959; Kähler 1959; Simon 1959; Bol 2010, Taf. 21 Abb. 21.

<sup>873</sup> Bis auf die Fundamente des Bogens auf dem Forum Romanum ist leider nichts von dem Monument selbst erhalten; das Aussehen des Bogens kann jedoch aufgrund von Darstellungen auf Münzprägungen rekonstruiert werden, so wird z.B. der in RIC I<sup>2</sup> Augustus 131, 134 A, 134 B, 135–137 und 359 abgebildete Bogen als Partherbogen identifiziert (vgl. Richter 1889; Zanker 1987, 188–196; Nedergaard 1988; Nedergaard 2008).

<sup>874</sup> Zusammenfassen zu Verarbeitung der Rückgewinnung der Feldzeichen in den Medien der augusteischen Zeit s. Oswald 2012; Weber 2015.

dieses Wissen (bewusst oder unbewusst) in die Konzeptionierung des Gemäldes der Schlacht von Aboukir als Zeichen der Relativierung einer vorhergehenden Gefährdung (im gegenständlichen Fall: Tod eines Kameraden und Rückgewinnung des Säbels; im übergeordneten Fall: Expansion des Osmanischen Reiches nach Europa, Bedrohung des Okzidents und Abwendung einer akuten, erneuten Gefahr durch Murat) einging, ist nicht mit Sicherheit zu sagen, wäre aber dennoch vorstellbar.

Die untersuchten Werke spiegeln und bestätigen die Darstellungen des Gegners in dem jeweils zeitgenössisch bekannten und bereits stilisierten Feindbild „des Barbaren“ oder auch „des Orientalen“, innerhalb dessen verschiedene Eigenschaften hervorgehoben (z.B. generelle Unzivilisiertheit und entsprechende Symptomatik, wie z.B. affektorientiertes Gebaren, Unordnung) oder hinzugefügt werden können (z.B. Dekadenz, gegenseitige Rücksichtslosigkeit und sexuelle Verkommenheit). Diese Topoi begegnen auch im Rahmen der Feindbildkonstruktion in Filmen, wobei jedoch das Element der Bedrohlichkeit besondere Bedeutung erfährt. Wie bereits in **Kapitel 7.6** dargelegt wurde, ist die Darstellung der Bedrohlichkeit des Feindes und dessen bis zum Ende der Schlacht mögliche Überlegenheit zentrales Element filmischer Schlachtszenen, um die Gewaltanwendung des Protagonisten in den Augen des Zuschauers als etwas Notwendiges und daher Akzeptables darzustellen und um diese zudem mehr oder weniger ausgiebig zelebrieren zu können. Die Bedrohlichkeit des Feindes kann, wie bereits beschrieben wurde, durch das Ausführen von Handlungen, die in den Bereich „schmutziger“ Gewalt fallen und die im Vorfeld der Schlacht exemplarisch stattfinden (GLADIATOR, KING ARTHUR, THE EAGLE), hergestellt werden. Besonders wichtig für den Eindruck der Bedrohlichkeit ist jedoch auch, dass der Feind unnahbar ist, seine Motivationen und Handlungen für den Zuschauer unerklärlich bleiben oder – insofern denn Erklärungen für diese gegeben werden – die Beweggründe des Feindes für sein Verhalten als unverhältnismäßig und daher auch hier nicht nachvollziehbar eingestuft werden können: die Beweggründe Crassus' für die Schlacht in SPARTACUS werden zwar im Narrativ des Filmes dargelegt, doch bestehen diese aus politischem Kalkül und seiner persönlichen Machtgier. Machtgier und das von dem offensichtlichen Fehlen jedes Mitgefühls begleitete Morden und Brandschatzen scheint auch dem Invasionsbemühen der Sachsen in KING ARTHUR zugrunde zu liegen; eine Erklärung für die Invasion wird jedoch nicht gegeben, der Feind erscheint zu Beginn des Films schlichtweg aus dem lokalen und kausalen Nichts, wobei sein Vorgehen durchaus von Kalkül bestimmt wird und dadurch den Charakter der Absicht erhält: die Vergewaltigung einheimischer Frauen wird unterbunden, damit diese keine minderwertigen Kinder zur Welt bringen. Das Bild eines auch durch die Unverständlichkeit der Sprache unzugänglichen Feindes wird sowohl in

GLADIATOR als auch in THE EAGLE verwendet<sup>875</sup>, wobei Befremdung auch durch das Erscheinungsbild der Männer des Seehundclans bzw. durch deren weiße Körperbemalung, die individuelle Züge verschwimmen lässt, ausgelöst wird; das Töten des Kindes vor Beginn der Schlacht kann in den Bereich zwar erklärter (das Kind wird wegen seines Verrats getötet), aber maßlos scheinender Handlungen gerechnet werden.

Die barbarischen Sitten des unzivilisierten „Anderen“, die sich häufig in Grausamkeiten äußern, begegnen somit noch heute als Charakteristikum innerhalb der Feindbildkonstruktion. Neben dem konnotationsversichernden Ausführen „schmutziger“ Gewalt durch den Antagonisten zur Rechtfertigung der unmittelbar folgenden Ausübung der Gewalt des Protagonisten vor einer Schlacht wird diese auch als generelles Charakteristikum feindlicher Wildheit präsentiert: der in THE EAGLE vorgetragene Bericht, Krieger des Seehundclans hätten während der Schlacht gegen die neunte Legion Offiziere auf Steinen geopfert, zeichnen hierbei von diesem Volk und ihren Sitten ein sehr ähnliches Bild, wie es in der antiken Literatur von den menschenopfernden, Schädelkult ausübenden Kelten bzw. Galliern tradiert wurde<sup>876</sup> und nicht nur in Form von und für Rom instrumentalisierter, Kopftrophäen präsentierender (allerdings ethnographisch nicht zuordenbarer) Hilfstruppen in den Reliefs begegnen mag, sondern auch im Topos des ebenfalls Kopftrophäen sammelnden Türken im Gemälde Gros` zu sehen ist.

Die Schlachten von GLADIATOR, KING ARTHUR, ROME und THE EAGLE bedienen sich darüber hinaus zahlreicher Motive, die bereits auf römischen Reliefs mit dem Feindbild des Barbaren assoziiert waren. Zu diesen gehören die optischen Merkmale eines ungepflegten Äußeren (zerzauste Haare, wilder Bartwuchs), die Assoziation mit der Natur (Hervortreten aus dem Wald) und mit Wildheit (Bekleidung mit Fellen, die nicht als Luxusgegenstand und/oder Rangabzeichen, sondern in Ermangelung von Kultur erfordernden Alternativen getragen werden; schreiend und unkoordiniert erfolgender Angriff). Das Bild des Barbaren, das, wie die Arbeiten von Maderna zeigen<sup>877</sup>, bereits in klassischer Zeit etabliert wurde, wird somit noch immer angewendet, um den Topos „Wilder“ darzustellen. Zudem wird Germanien in GLADIATOR als dunkler und kalter Ort mit dichten Wäldern und matschig-

---

<sup>875</sup> Bezeichnenderweise ist die Überwindung der Sprachbarriere essenzieller Bestandteil vieler Narrative, in denen der Protagonist durch das Lernen der Fremdsprache einen Bezug zu dem eigentlichen Feind bzw. einer zunächst bedrohlich oder befremdlich scheinenden Gruppe herstellt, um schließlich von dieser aufgenommen und akzeptiert zu werden. So z.B. in SHOGUN (1979), DANCES WITH WOLVES (1990), THE 13TH WARRIOR (1999), LAST SAMURAI (2003), aber auch BIENVENUE CHEZ LES SCH'TIS (2008).

<sup>876</sup> Diod., 5, 29; Caes. De Bell. Gall., VI, 16, 1–5.

<sup>877</sup> Maderna 2009; Maderna 2012; Maderna 2019.

sumpfigem Boden, seine Bewohner als kulturell unterentwickelte Menschen präsentiert, was durchaus antiker römischer Weltsicht entspricht<sup>878</sup>.

Das Feindbild des dekadenten, barbarisch-grausamen Orientalen begegnet zwar nicht in den vorhandenen Schlachtszenen, doch ist es bereits in *THE LAST DAYS OF POMPEI* (1913) durchaus vorhanden. Hier ist ein ägyptischer Isis-Priester als Prototyp des „Orientalen“ inszeniert: er ist durchweg von schwarzen Sklaven umgeben und verkörpert alle vom Orientalismus geprägten Vorstellungen ägyptischer Wildheit, Verschlagenheit, Unmoral, Tierhaftigkeit und perverser sexueller Dominanz<sup>879</sup>, vor der seine anvisierte Beute, das keusche Christenmädchen Ione, gerettet werden muss – und zwar selbstverständlich von einem starken westlichen Mann.

Auch in vielen Filmen anderer Genres ist dieses Feindbild des Orientalen noch heute präsent. So beginnt z.B. Disneys *ALADDIN* (1992), also etwa ein Jahr nach dem ersten Irakkrieg, mit dem Lied „Arabian Nights“, dessen Text zunächst folgenden Wortlaut enthielt: „A land [...] where they cut off your ear – if they don’t like your face. It’s barbaric, but hey, its home“ und das „Arabien“ des Films hierdurch als Land darstellte, in dem Folter aus vollkommen irrationalen Gründen praktiziert wurde<sup>880</sup>. Da dieser Text massiv wegen seines Rassismus kritisiert wurde, wurde die Erwähnung der Folter gestrichen, die Bezeichnung des Landes als barbarisch jedoch blieb enthalten<sup>881</sup>. Ein weiteres Stereotyp des „Arabers“ zeigt sich in diesem Film in der Assoziation mit dem Tierhaften (Bezeichnung von Armen als *street rats*, Jafar verwandelt sich in eine riesige Schlange), während die Dichotomie von Orient und Okzident durch die Gegenüberstellung von guten hellhäutigen, amerikanisch-akzentigen Charakteren und bösen dunkelhäutigen, arabisch-akzentigen Charakteren bestätigt wird (bezeichnender Weise verwandelt sich Aladdin im Lauf des Films von einem dunkelhäutigen in einen hellhäutigen Mann) und die Prinzessin Jasmine durch ihre spärliche Bekleidung mit einem Bauchtanzkostüm die Tradition orientalistischer Odaliskinnen fortführt. Der Antagonist des Films, Jafar, ist nicht nur durch seine dunkle Hautfarbe als solcher gekennzeichnet, sondern durch sein langes, rot-schwarzes Gewand, eine große Hakennase, ein langes Bärtchen, das seine längliche Gesichtsform noch weiter betont, sowie durch expressive Augenbrauen, nach unten gezogene Mundwinkel und einen meist zornigen Blick. Er scheint somit nichts anderes als eine Karikatur Mustapha Paschas im Gemälde Gros’ zu sein und beweist, wie selbstverständlich das Bild des grausamen Orientalen auch

---

<sup>878</sup> S. 50.

<sup>879</sup> Wyke 1997, 164.

<sup>880</sup> *ALADDIN* (1992). Die ursprüngliche Version ist auf YouTube abspielbar: <https://www.youtube.com/watch?v=pkV-YFTEy9o>, letzter Zugriff: 29.01.2023).

<sup>881</sup> *ALADDIN* (1992). Die überarbeitete Version ist ebenfalls auf YouTube abspielbar: <https://www.youtube.com/watch?v=IYL-PQa010>, letzter Zugriff: 29.01.2023).

heute noch verwendet wird<sup>882</sup>: der Stereotyp des bedrohlichen Orientalen ist in so vielen Filmen zu finden, dass Shaheen<sup>883</sup> in seiner Untersuchung des Bildes von Arabern<sup>884</sup> in Filmen (und diese umfasst insgesamt mehr als 900 Filme der Jahre 1896 bis 2001) nur sehr wenige nennen kann, die ein positives oder zumindest neutrales Bild von diesen zeichnen<sup>885</sup>. Es scheint, als sei das von Poseidonios beschriebene Bild der südlichen Völkerschaften, die „eine unbegrenzte Erfindungsgabe zu Anschlägen haben“<sup>886</sup> seit der Antike in unveränderter Form bestehen geblieben. Zwar kämpfen die römischen Armeen bzw. Soldaten in den untersuchten Schlachtszenen gegen „nördliche Barbaren“ bzw. gegen eine Sklavenarmee und in keinem der Beispiele gegen Orientalen – in *GLADIATOR* begegnen sie uns jedoch als Sklavenhändler und entsprechen hierin dem Topos des grausamen Orientalen – ,doch ist das Prinzip, die Zugehörigkeit des Feindes zu einer kulturell und moralisch „anderen“ Welt und die Charakterisierung als grausam oder despotisch, wie sie auch im Feindbild des Türken im Gemälde Gros’ oder in Disneys Figur Jafar begegnet, auch bei den Feinden in den Filmen anwendbar, und zwar unabhängig von jeder ethnischen Zugehörigkeit. Die Häufigkeit, mit der „der Orientale“ als Antagonist in Filmen begegnet, zeigt ihn als einen der aktuellen Lieblingsfeinde Hollywoods und ebenso als Schablone der Vorstellungen des identitätsstiftenden „Anderen“, wie es Barbaren in den römischen Darstellungen oder „schlechte“ Kaiser in der Literatur waren – jedoch mit dem gefährlichen modernen Zusatz einer von dem kulturell „Anderen“ ausgehenden und daher unbedingt zu bekämpfenden Bedrohung.

Die Herausarbeitung des Negatives des Feindes und dessen Gegenüberstellung mit dem Positiv des „Eigenen“ ist von grundlegender Bedeutung für jede Schlachtdarstellung und ist sowohl in den Darstellungen der römischen Reliefs, der Schlacht von Aboukir und allen Filmschlachten bzw. deren zugrundeliegenden Narrativen in unterschiedlicher Ausprägung und Gewichtung zu finden.

---

<sup>882</sup> Dem muss hinzugefügt werden, dass *Aladdin* wegen seiner diskriminierenden Darstellungen und der großzügigen Verwendung von Stereotypen heftig kritisiert wurde. Die Einspielergebnisse des Films zeigen jedoch dessen leider dennoch erzielten Erfolg.

<sup>883</sup> Shaheen 2001.

<sup>884</sup> Shaheen 2001, 919ff.: Auflistung der „arabischen“ Länder Hollywoods.

<sup>885</sup> Unter diesen *ROBIN HOOD* (1991), *THE 13TH WARRIOR* (1999) oder *THREE KINGS* (1999). Die Untersuchung zeigt, dass das Bild des terroristischen Arabers bereits in Filmen, die lange vor den Anschlägen vom 11. September gedreht wurden, häufig begegnet. „For years, numerous pre-9/11 Arab-as-Enemy movies helped fuel misperceptions and prejudices“, schreibt Shaheen (Shaheen 2012, 19) in einer Folgestudie von 2012, die 100 Filme der Zeit nach den Anschlägen des 11. September untersucht. In dieser identifiziert er immerhin 29 Filme, die ein würdiges („worthy“) oder anständiges („decent“) Bild von Arabern zeichnen. Die Vorstellung des Arabers als Terrorist wurde laut Shaheen von den Eindrücken des sich zuspitzenden Nahostkonfliktes in den 1970er Jahren und den Geiselnahmen von 1979–1981 (Geiselnahme von 52 Diplomaten der USA) beeinflusst (Shaheen 2012, 15). Wie Umfragen der Mitt-90er Jahre zeigten, waren zu dieser Zeit die Vorstellungen des Islam als Religion, die Terrorismus duldet oder unterstützt oder des zu Fanatismus neigenden Moslems, bereits bei knapp der Hälfte der Befragten verbreitet (Shaheen 2012, 8).

<sup>886</sup> *Vitr.*, 6, 1, 3ff.

Verändert hat sich jedoch das Ziel, das mithilfe des Gegenpols in den bildlichen Darstellungen verfolgt wird: während der Barbar römischer Schlachtendarstellungen zur Bestätigung und Erhöhung der römischen Kultur als barbarisch charakterisiert und der „schlechte“ Kaiser als Fremdkörper definiert und ausgegrenzt wurde, ist der Feind in der Darstellung der Schlacht von Aboukir diskret und in den Filmen explizit als Bedrohung formuliert. Im Unterschied zu den Darstellungen der römischen Reliefs, in denen sich die (theoretisch vorhandene und in den Quellen berichtete) Bedrohlichkeit des Feindes zwar in dessen wilder Physiognomie und Mimik äußerte, der Feind jedoch im szenischen Zusammenhang als hoffnungslos unterlegen und die durch ihn bestehende (wenn überhaupt als solche definierte) Gefahr als bereits entschärft vermittelt wurde, muss von einem Feind dem heutigem Verständnis nach unbedingt eine akute Gefahr ausgehen, um die eigene Gewaltanwendung zu rechtfertigen bzw., wie es in Filmen häufig zu beobachten ist, sogar exzessiv zelebrieren zu können. Der Feind ist das bedrohlich Fremde, unmenschlich-unverständliche „Andere“ oder kurz: der sich windende, gefährliche Drache der Georgslegende, der ausgemerzt werden muss und für den aufgrund seiner unverständlich und unbekannt bleibenden Persönlichkeit auch niemand Mitleid empfinden kann. Die gezielte Inszenierung von größtmöglicher Fremdartigkeit und Bedrohung ist essenziellster Teil einer Feindbildkonstruktion geworden, die Ängste bestätigen und verstärken soll und gegenüber der das „Eigene“ als positiv, schützenswert, aber vor allem als schutzbedürftig, und die eigene Gewalt als notwendig und gerechtfertigt dargestellt werden kann, ohne dass der Zuschauer mit dem Opfer dieser Gewalt sympathisieren oder mit diesem Mitleid empfinden könnte. Der Feind bleibt bezugslos, namenlos und gesichtslos und kann daher, auch ohne Mitleid mit diesem zu erwecken, in großer Zahl vernichtet werden.

Sowohl die Angst um das „Eigene“ angesichts eines inszenierten Drachen als auch blutige Rache für als unrecht empfundenes Geschehen, die das Ausmaß des geschehenen Unrechts bei Weitem übertrifft, sind Standardrepertoire unzähliger Blockbuster, die Millionen von Menschen erreichen und diesen die Legitimation der eigenen Gewalt als selbstverständlich präsentieren, und die auch in der Realität unter Anwendung von Stereotypen, wie etwa dem inzwischen jahrhundertealten Bild des grausamen Orientalen, zum Schüren von Hass und Rechtfertigung von Gewalttaten jeden Ausmaßes genutzt wird <sup>887</sup>.

Insbesondere der Moment der Entmenschlichung spielt neben der Darstellung des Gegners als grausam oder sexuell verkommen eine bedeutende Rolle: das bereits in der griechischen Antike

---

<sup>887</sup> Eine Liste solcher Gewalttaten wäre leider unendlich lang. Als Beispiele seien hier fremden- und ausländerfeindlich motivierte Anschläge wie die Tötung von Gästen zweier Shishabars am 19.02.2020 in Hanau, Anschläge auf Asylantenheime, aber auch Kriege wie der Irakkrieg genannt, der als Präventionsmaßnahme zur Abwendung eines bevorstehenden Angriffes durch den Irak gerechtfertigt wurde.

entwickelte Bild des Feindes als tier- und triebhaft und als auch emotional zügellos wird in der römischen Antike aufgegriffen und als Symptom einer zugrundeliegenden Kulturlosigkeit kommuniziert; in der Schlacht von Aboukir wird der Feind durch die Angleichung der Mimik der Pferde und der Türken, sowie durch die Darstellung unkontrollierter Emotion und sexueller Triebhaftigkeit mit der Tierhaftigkeit assoziiert, die sich auch in dem Frauen verschleppenden Gorillas Frémiets zeigt, während sich in den Filmen die Unmenschlichkeit des Gegners in dessen übermäßig und ungerechtfertigt gewalttätigem, offensichtlich herzlosen Verhalten äußert.

Wie bereits in **Kapitel 12.6** dargelegt, spielt die abweichende Sexualität des Gegners in den Schlachtszenen der Filme keine Rolle, wird aber für die Charakterisierung des Antagonisten durchaus verwendet (SPARTACUS und GLADIATOR) und begegnet häufig in anderen Filmen. Die Verknüpfung der Motive „andersartige Sexualität“ und „bedrohlicher Orient“ ist hierbei aufschlussreich: So verkörpert z.B. die Figur Xerxes' in 300 einen fast karikaturhaft ausformulierten Stereotyp des bedrohlichen und feminisierten Orientalen. Der schädigende, da effeminierende Einfluss des Orients kommt auch in ALEXANDER (2004) zum Ausdruck. Die Bisexualität Alexanders und sein Unvermögen, die Rolle eines Familienvaters einzunehmen<sup>888</sup> wird erst ab der Inbesitznahme des königlichen Harems in Babylon und der Begegnung mit Bagoas explizit dargestellt. Auch Marc Anton in der Serie ROME wird unter dem Einfluss Kleopatras ent-romanisiert (= ent-männlicht) und orientalisiert (= feminisiert)<sup>889</sup>: er unterwirft sich physisch und psychisch einer Frau, gibt sich der *luxuria* und dem Alkohol hin, verziert sich Augen, Hände und den Körper mit schwarzer Farbe, liegt nur spärlich bekleidet auf einem Thron und verhöhnt römische Gesandte. Der orientalisierte Marc Anton in ROME entspricht somit recht genau dem Bild, das Octavian von diesem während seines Propagandakrieges zeichnete<sup>890</sup>. In der antiken und in der modernen Darstellung des effeminisierten Marc Anton spiegelt sich nicht nur die Vorstellung des schädigenden Orients, sondern sie zeigt auch das Negativ zum standardisierten Positiv der Vorstellung des männlich-erobernden Westens und des weiblich-zu-erobernden Fremdlandes (hier: Ostens). Ein römischer Mann hat zu erobern und sich nicht zu unterwerfen – schon gar nicht einer Frau und dazu noch einer Orientalin. Hier wurde sowohl die grundsätzliche, bereits in römischen Reliefs zu beobachtende Vorstellung von männlicher Überlegenheit und weiblicher Unterlegenheit übernommen, auf die bereits in **Kapitel 12.6** eingegangen wurde, als auch der Topos sexueller Verkommenheit, der neben Grausamkeit ein häufig begegnender Topos zur Kennzeichnung eines „schlechten“ *princeps* war, angesprochen.

---

<sup>888</sup> Hierzu s. **S. 267**. Zur problematischen Männlichkeit Alexanders s. Pierce 2013.

<sup>889</sup> Vgl. Wyke 1997, 74–75.

<sup>890</sup> Zur Propaganda Augustus s. Zanker 1987, 42–84, insbes. 65–72. Zum Bild Marc Antons in ROME s. auch Kelly 2013; Toscano 2013.

Die Formulierung eines Feindes als „anders“ oder „fremd“ ist immer als identifikationsstiftender und gleichzeitig als die „eigene“ Identität bestätigender Prozess zu verstehen<sup>891</sup>, wobei „das Fremde“ kein klar definiertes Kompendium von Eigenschaften, Erscheinungsformen, Verhaltensweisen etc. ist; es sind vielmehr die Vorstellungen und Konstruktionen des „Eigenen“, die unter Herausarbeitung von als relevant wahrgenommenen Differenzen eine Person oder Gruppe zu dem oder den „Anderen“ machen<sup>892</sup>. „Das Fremde“ steht somit immer in Relation zu „dem Eigenen“. Dies ist gerade in Schlachtendarstellungen, die das Aufeinandertreffen zweier divergierender Parteien zeigen und anhand derer bestehende, vom akuten Schlachtgrund unabhängig bestehende Unterschiede signifikant zum Ausdruck gebracht werden können, von großer Bedeutung: jede der untersuchten Darstellungen zeichnet in der Formulierung des Feindes ein Bild der kulturellen Identität des „Eigenen“. Alles, was als „anders“ wahrgenommen wird, kann zudem jedoch auch faszinierend wirken und birgt daher immer eine potenzielle Gefahr, „da die Wahrnehmung des Fremden in der Regel mit dem Gewährwerden eigener Lebens- und Vorstellungsgrenzen kongruiert“<sup>893</sup> und diese möglicherweise in Frage stellen oder gar ersetzen könnte<sup>894</sup>.

Ein weiteres Anliegen der Darstellungen ist die Aufwertung der eigenen Vorstellungen. Eine wertende Abgrenzung durch die Konstruktion eines Feindes, der nicht nur kulturell, sondern auch moralisch „anders“ ist, also z.B. grausam oder sexuell deviant, ist daher erforderlich. Die Stigmata des Feindes mögen zwar in den Darstellungen variieren und die jeweiligen zeitgenössischen Wert-

---

<sup>891</sup> Zur Ausbildung der „eigenen“ Identität durch die Abgrenzung vom „Anderen“ zusammenfassend das Kapitel „Alltägliche Identifikation: Fremdheit als Komplement“ in Reuter 2002, 57ff.

<sup>892</sup> Reuter formuliert dies im Zusammenhang mit der Vorstellung ihres Buchtitels folgendermaßen: „Der Titel ‚Ordnungen des Anderen‘ bringt diese Relationalität des Fremden zum Ausdruck, denn wer etwas als fremd bezeichnet, hat immer schon die Relation zum Eigenen mitbedacht. Den Fremden als fremd zu erfahren, indem sein fremdes Aussehen, seine fremde Kleidung bzw. unbekanntes Verhaltensweisen als Zeichen seiner Andersartigkeit kommunikativ behandelt werden, ist gerade Ausdruck dafür, daß wir eine ‚Ordnung‘ in Form von Wirklichkeitsvorstellungen, Wahrnehmungsmustern, Erfahrungswissen, Beurteilungsmaßstäben, gesellschaftlichen Konventionen und Normen in uns tragen, mit der wir die Menschen, Dinge und Sachverhalte um uns herum als zugehörig oder nicht-zugehörig, als vertraut oder fremd identifizieren, sprich einordnen können“ (Reuter 2002, 13).

<sup>893</sup> Reuter 2002, 24 mit Verweis auf Waldenfels 1998, 43.

<sup>894</sup> Veith 2002 fasst unter Rückgriff auf Gehlen 1940 den Zusammenhang von Fremdheit und Gefahr folgendermaßen zusammen: Die „organische Mittellosigkeit“ des Menschen führe dazu, dass dieser zu Beginn seines Lebens noch unvergleichlich lange des Schutzes und der Fürsorge Anderer bedarf. Der Menschen ist ein Subjekt, das sich in einem Verhältnis zu sich selbst und in einem Verhältnis zu Anderen bzw. zu Anderem entfaltet; als Lebensraum hat der Mensch die Kulturwelt als Produkt einer umgearbeiteten Natur geschaffen, um seine Mängel zu kompensieren. Die Kulturwelt schließt die eigenen Lebensmöglichkeiten ein, eine physische Verletzungsoffenheit bleibt jedoch aufgrund seiner immer noch bestehenden Mängel erhalten; die Integrität und Identität des Menschen ist daher kontinuierlich in Frage gestellt bzw. gefährdet. Die Möglichkeit, andere Menschen zu verletzen, ist zentraler Ursprung von Macht und kann angewendet werden, um die eigenen Interessen durchzusetzen. Gewalt ist die unmittelbarste Form von Machtausübung, da sie den Menschen körperlich und als Subjekt in Frage stellen oder beseitigen kann. Der Mensch befindet sich daher in einer Situation steter Gefahr und steht zwischen Macht und Ohnmacht und wird allein von seiner Kulturwelt vor Gefährdung „von außen“ geschützt.

und Weltvorstellungen spiegeln, doch das Konzept einer gezielten Erschaffung eines Gegenbildes, das bereits im Zusammenhang mit den Perserkriegen und dem Kontakt mit dem kulturell „anderen“ Feind entwickelt wurde, wird seit der Antike fortgesetzt.

Insbesondere die Grausamkeit – also eine als transgressiv beurteilte Gewalt – ist, wie die literarische Konstruktion eines sich durch seine Grausamkeit als „schlechter“ *princeps* ausweisender Kaiser zeigt, nicht nur für Barbaren und Türken, also außerkulturelle Völker, sondern auch als universal anwendbarer Topos zur Kennzeichnung eines Feindes anwendbar, der sich u.a. durch seine Handlungen als außerhalb des jeweils gültigen Akzeptanzsystems agierender „Anderer“ erweist. Der Topos des durch seine Grausamkeit abgegrenzten „Anderen“ findet somit noch heute seine Anwendung; geändert haben sich jedoch die Regeln des Akzeptanzsystems bzw. die Bewertung des Kontextes. Nicht mehr der soziale Status des Opfers ist von Bedeutung, sondern die Verortung der Gewalt als Bedrohung oder als Verteidigungsmaßnahme gegen eine Bedrohung.

Von enormer Bedeutung ist hierbei eine klare Trennung: eine abgrenzende Dichotomie, die die Welt in das absolut Gute **oder** Böse unterteilt und keine Zwischentöne zulässt, ist in SPARTACUS, GLADIATOR und KING ARTHUR und zahllosen weiteren Filmen unterschiedlichster Genres enthalten<sup>895</sup>. Dieses Prinzip einer binären Einteilung ist auch in den römischen Schlachtenreliefs und bereits in griechischen Darstellungen, wie etwa dem Alexandermosaik oder der Götterschlacht auf dem Pergamonaltar, sowie im Gemälde Gros' zu finden. Die Dichotomien werden gelöst, indem das „Andere“ durch das „Eigene“ ersetzt wird. Die Giganten werden besiegt, das Nicht-Römische getötet oder romanisiert, die Türken vernichtend geschlagen, während auch der Antagonist in den Filmen ausgelöscht wird.

Ein kurzer Vergleich des Umgangs mit dem Gegner in einem Filmgenre einer anderen Kultur zeigt hingegen ein für hiesige Sehgewohnheiten überraschendes Muster: in unzähligen japanischen Animes nicht-kombattanter Szenarien<sup>896</sup> wird der Gegner zunächst als dem Protagonisten in irgendeiner Hinsicht diametral gegenüberstehender „Anderer“ vorgestellt. Das Ziel des Protagonisten ist jedoch nicht, den Gegner auszumerzen oder sich seiner anderweitig nachhaltig zu entledigen, sondern

---

<sup>895</sup> So z.B. in den ALIEN-Filmen (1979–2017); THE LORD OF THE RINGS (Buch von 1968; Verfilmungen 2001–2003); in den HARRY POTTER-Filmen (2001–2011); THE DARK KNIGHT RISES (2012).

<sup>896</sup> In HAIKYUU!! (2015–) wird ein Volleyball-Spielfeld zum Schlachtfeld, in SHOKUGEKI NO SOMA („FOOD WARS“, 2014–2020) die Küche. Nach den erbitterten „Kämpfen“ wird gemeinsam gegessen oder trainiert. Hierzu ist folgendes anzumerken: Laut Hickethier ist der Dualismus von Gut und Böse ein durch die monotheistischen Religionen nahe gelegtes Prinzip, denn „wo es den einen Gott gibt, muss es auch immer das Andere geben“ (Hickethier 2008, 229). Dieses Prinzip spielt dementsprechend eine zentrale Rolle in den Narrativen einer maßgeblich von einer monotheistischen Religion beeinflussten Kultur, wie es u.a. bei den „westlichen“ Filmen der Fall ist. Japan hingegen ist von Buddhismus und Shintoismus geprägt, wobei viele Japaner beiden Religionen angehören und der Shintoismus viele Götter („Kami“) kennt. Möglicherweise liegt hierin die andere, nicht auf einen vergleichbaren Dualismus ausgelegte Sichtweise von Freund und Feind in den Narrativen der Anime (und Mangas) begründet.

erst die eigene, dann schlussendlich die gemeinsame Entwicklung. Der Gegner bleibt nicht „Anderer“ und unwiderruflich ausgegrenzt, sondern wird zum starken Konkurrenten des Protagonisten: im folgenden Konkurrenzkampf lernen beide voneinander, erreichen in Kopf-an-Kopf Rennen Leistungen ungeahnten Ausmaßes, werden schließlich Verbündete oder sogar Freunde und erreichen schlussendlich ein Alles überragendes Ergebnis, das nur durch ihre Beziehung zueinander erzielt werden konnte. Auch in Darstellungen kriegerischer Konflikte wird der Feind nicht vernichtet, sondern kann seine Fehler als solche erkennen und den Protagonisten bei der Lösungsfindung unterstützen, so dass nach der Bewältigung einer großen Herausforderung eine friedliche und nachhaltig effektive Koexistenz gefunden werden kann<sup>897</sup>. Diese Lösungsansätze zeigen somit Figuren, die keine Furcht davor haben, sich vom Gegenüber beeinflussen zu lassen, sondern in der Lage sind, das „Andere“ als Chance für die eigene Weiterentwicklung zu sehen, anstatt sich davon abzusondern und jede Kommunikation zu verweigern. Die Andersartigkeit des Gegners wird in diesen Fällen als für beide Seiten fruchtbarer Faktor begriffen und benötigt keine Abgrenzung des „Eigenen“ vor dem „Anderen“ zur Begründung und/oder Versicherung der eigenen Identität, da diese auch nie in Frage gestellt wird.

Dieser kurze Blick auf die Darstellung von Gegnern in japanischen Animes zeigt schlussendlich auch, wie aufschlussreich die Beschäftigung mit einer anderen Kultur sein und wie sehr ein solcher Blick das „Eigene“ – hier nun die Verwendung eines dichotomischen Weltbildes und der Lösung einer konstruierten militärischen Problematik durch die möglichst vollständige Vernichtung des Gegners – tatsächlich in Frage stellen kann. Einem solchen vergleichenden Blick wird, mit Ausnahme des Narratives von *THE EAGLE*, in allen der im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Darstellungen durch eine strikte und wertende Trennung des „Eigenen“ von dem „Anderen“ begegnet, da Ambivalenzen vermieden werden sollen. Möglicherweise waren die Berichte um das Vorgehen der römischen Armee in den Norden (dies wird mehrfach kritisch hinterfragt und in negativem Licht dargestellt), sowie die Bilder des Protagonisten Marcus Aquilas (dieser tötet während der Suche nach dem Adler ein Kind) und des Seehundclans (das Dorf und die dortige Bevölkerung werden als funktionierende, sogar verhältnismäßig gastfreundliche Gemeinschaft gezeigt) in *THE EAGLE* schlichtweg zu

---

<sup>897</sup> So z. B. in *MONONOKE HIME* („PRINZESSIN MONONOKE“, 1997). Hier bekämpfen sich die Menschen einer Industriesiedlung („Eisenhütte“) und die Wesen des Waldes erbittert. Die Lösung der Problematik erfolgt auf Basis gegenseitigen Verständnisses und führt zu einem Kompromiss. In anderen Anime, die zunächst eine unüberbrückbare Feindschaft zwischen Protagonisten und Antagonisten zeigen, wie z.B. in *SHINGEKI NO KYOJIN* („ATTACK ON TITAN“, 2013–), zeigt sich im Verlauf des Narratives, dass nichts ist, wie es scheint und der Konflikt bzw. dessen Hintergründe um ein Vielfaches komplexer sind als anfangs angenommen. Gemeinschaft, Teamarbeit und Zugehörigkeit zu einer Gruppe werden in japanischen Animes stärker betont und als Ideal formuliert, während in westlichen Filmen der Individualismus im Vordergrund steht. Die Kehrseite der Fokussierung auf das Gemeinschaftsgefüge äußert sich in der ausgeprägten Problematik des Mobbing, das – eben wegen der an den Einzelnen von der Gesellschaft gestellten Anforderung, zu einer Gruppe dazuzugehören – sehr viel einschneidendere Auswirkungen auf den Einzelnen hat (vgl. Rappleye/Komatsu 2020); thematisiert z.B. in *EIGA KOE NO KATACHI* („A Silent Voice“, 2016).

ambivalent und definierten den Feind nicht in genügend negativem Maß als „anders“ und das „Eigene“ entsprechend als positiv genug, und verursachten dadurch den mäßigen Erfolg des Films bei einem Publikum, das nach den Eindrücken der Anschläge vom 11. September das ungerechte Vordringen eines grausamen, unverständlich bleibenden, kulturell und moralisch „anderen“ Feindes in das eigene Territorium und den durch die Invasion verursachten Schaden bzw. die erfolgreiche, heroische Verteidigung des invadierten Territoriums – oder kurz „Rache im moralischen Gewand“<sup>898</sup> – sehen wollte und zu sehen gewohnt ist. Es scheint somit, als hätte auch das Bedürfnis nach einem regulierenden Ausgleich einer erlittenen Niederlage oder einer Abrechnung mit einem bedrohlichen „alten Feind“, wie er in Form der Perser, Nordvölker, Parther oder Türken vorliegt und in den untersuchten Bildwerken mit Leichtigkeit durchgeführt wird, bis heute nichts in seiner Dringlichkeit eingebüßt<sup>899</sup>. Auch die Versicherung der eigenen Identität und/oder der Prozess der Identitätsfindung scheint noch immer ein äußerst virulentes Bedürfnis darzustellen, das befriedigt werden muss. So scheint die klare und unüberwindbare, aber identitätsversichernde und jede Gewalt rechtfertigende Abgrenzung des „Eigenen“ vom „Anderen“ eine der Formeln zu sein, die – zumindest in der „westlichen“ Kultur – bedient werden muss, um massentauglich zu sein und eine positive Reaktion bei vielen Zuschauern hervorzurufen.

---

<sup>898</sup> **Anm. 467.**

<sup>899</sup> Verteidigung des Ureigenen z.B. in *OLYMPUS HAS FALLEN* (2013): das Weiße Haus wird von Terroristen angegriffen; so auch in *WHITE HOUSE DOWN* (2013). Weitere Beispiele für sog. Rachefilme in **Anm. 456.**

## 14 Zusammenfassung

Durch die vorliegende Arbeit wurde eine gezielte Auseinandersetzung mit gesellschaftlich aktuell gültigen Normen, Haltungen und Werten, die sich in Filmen äußern, sich auf emotionaler Ebene in das Bewusstsein der Zuschauer einprägen und dessen Beurteilung von antiken Inhalten beeinflussen können, unternommen und sowohl antike als auch moderne Vorstellungen im Rahmen der Rezeptionsforschung beleuchtet und hinterfragt werden. Anhand von Schlachtszenen wurde gezeigt, warum die Beschäftigung mit modernen und sich in Filmen widerspiegelnden Sichtweisen der Antike ein fruchtbares und erkenntnisreiches Unterfangen sein kann. Die Arbeit adressiert die Aneignung und Abgrenzung von bestimmten Darstellungsschemata und den damit verbundenen Interpretationsebenen, um konstante oder diskrepante Aspekte in ihrer jeweils aktuellen Bewertung aufzuzeigen und durch das Hinterfragen „eigener“ intrinsischer Interpretationen einen direkten Dialog zwischen modernen und antiken Sichtweisen zu ermöglichen. Die Antikenfilme erwiesen sich hierbei als ein reiches Reservoir für Studien der Antikenrezeption: die Adressierung von in der und durch die Popkultur verankerten Bewertungen diverser Aspekte antiker Darstellungen ermöglicht eine bewusste Reflexion sowohl der eigenen, zeitgenössischen Kultur und ihrer Darstellungsschemata als auch Einblicke in die aktuelle Sichtweise auf die antike Kultur, so dass diese Vorstellungen ihre möglicherweise vorhandene Wirkkraft verlieren und ein von unbewusst vorhandenen Werten ungetrübter Blick auf die Antike geworfen werden kann.

Die übergeordnete Fragestellung adressierte exemplarische Schlachtdarstellungen der römischen Kaiserzeit, des Hochmittelalters, des 19. Jahrhunderts und des 20./21. Jahrhunderts, um herauszuarbeiten, anhand welcher Merkmale und Motive diese Werke Überlegenheit und Unterlegenheit zum Ausdruck bringen. Darüber hinaus war das Ziel dieser Arbeit, auf die Konnotation der dargestellten Über- oder Unterlegenheit, die von dem Betrachter bzw. dem Zuschauer – Angehöriger der Kultur, innerhalb derer die Darstellungen entstanden sind – bei der Betrachtung erwartet wird, einzugehen und in Zusammenhang mit den Werten und Vorstellungen zu bringen, die von diesem in Hinsicht auf seine eigene Kultur bestehen. Des Weiteren wurde untersucht, welche Vorstellungen und Werte sich aus dem Bild des Feindes ableiten lassen und welche Aussagen über diesen in der Darstellung getroffen werden bzw. wodurch die Abgrenzung des „Eigenen“ zu diesem formuliert wird. Auch wurde untersucht, ob anhand der Darstellung auf die Grenzen des gültigen gesellschaftlich festgelegten Akzeptanzsystems geschlossen werden kann, anhand welcher Parameter sich diese Grenze offenbart und in welchem übergeordneten Zusammenhang diese zu verorten sind. Abschließend sollen die Ergebnisse dieser Untersuchungen zusammengefasst werden.

Jede der Schlachtdarstellungen hat das Ziel, dem Zuschauer eine Botschaft zu übermitteln. In den statischen Bildwerken ist die Information, welche der beiden kämpfenden Parteien in der

Schlacht den Sieg erringt, von herausragender Bedeutung. Die Überlegenheit in der Schlacht wird daher klar und unmissverständlich formuliert, die Offensichtlichkeit des Sieges steht im Vordergrund. Die hierfür in den römischen Schlachtendarstellungen verwendeten kompositorischen Mittel, wie z.B. eine von oben nach unten ausgeführte Bewegung, die kombiniert mit einer nach rechts verlaufenden Ausrichtung der siegreichen Partei eine dynamische Diagonale ergibt und sowohl den gesamten Bildaufbau beeinflusst als auch in Binnendarstellungen vorkommen kann, sind auch im Gemälde Gros' zu finden. Auch aus dem Kräfteverhältnis, verdeutlicht durch die Anzahl eigener Soldaten, die denen des Feindes nicht nur zahlenmäßig, sondern auch in Hinsicht auf vorhandene Ausrüstung überlegen ist und zusätzlich zu ihrer Anzahl mehr Bildfläche in Anspruch nimmt, wird die Überlegenheit sichtbar. Dies ist nicht nur in den römischen Darstellungen und dem Gemälde Gros' der Fall, sondern auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings, in der der Sieg der Normannen zwar erst nach der Szene der Tötung Haralds offenbar wird, doch bereits zu Beginn der Schlacht durch die Truppenstärke, Heterogenität und das Dominieren der Bildfläche angekündigt wird. Die Absehbarkeit des Sieges wird zudem in allen bildlichen Schlachtdarstellungen durch Figuren der Feinde verdeutlicht bzw. angekündigt, die bereits „vor“ dem ersten Aufeinandertreffen der Truppen zu Boden gegangen sind.

Während die Abfolge der Ereignisse, die auf einem Bild dargestellt sind, komprimiert ist und der Ablauf der Schlacht in der Vorstellung des Betrachters entsteht, sind die Reihenfolge und Wirkungsdauer der Ereignisse eines Filmnarratives festgelegt, wodurch die Wahrnehmung des Zuschauers sehr viel stärker gesteuert wird, als dies bei dem Anblick eines Bildes der Fall ist, bei dem ein Betrachter innerhalb einer von ihm selbst bestimmten Zeit Bezüge zwischen Teilen der Darstellung herstellen kann und soll. Hinzu kommt der meist an einen Film gestellte Anspruch, die Geschehnisse möglichst packend und dramatisch darzustellen. Die in den statischen Schlachtenbildern beobachtete Ordnung und Einteilung, die den Inhalt der Darstellung und insbesondere den Sieg unmissverständlich und unmittelbar erfassbar machen soll, ist in den Filmszenen zugunsten der Darstellung der Schlacht als einer enormen Herausforderung für alle Beteiligten bewusst aufgelöst. Das Chaos verdeutlicht die Filmschlacht als kritische und gefährliche Situation, die den Kämpfenden, allen voran dem Protagonisten, Höchstleistungen abverlangt und insbesondere diesem Gelegenheit gibt, seine Tapferkeit und sein überragendes kämpferisches Geschick zu beweisen. Der Sieg stellt im Film zudem das Ende einer Entwicklung dar. Diese ist Hauptbestandteil eines notwendigen Diskurses, durch den die dargestellten Ereignisse, vor allem aber die ausgeführte Gewalt der eigenen Partei in einen akzeptablen Rahmen gefasst und das Können des Protagonisten, sein erfolgreiches Töten der Feinde, als bravouröse, heroische Leistung verständlich werden sollen. Anliegen der Filmschlachten ist somit nicht die unmittelbare und unmissverständliche Identifizierung der siegreichen Partei, sondern die

Erklärung und Darstellung der Umstände, wegen derer und unter denen der Kampf stattfindet, sind von prävalenter Bedeutung, da diese die Bewertung des Sieges und des Siegers maßgeblich beeinflussen: der Weg zum Sieg ist entscheidend. Dieser unterschiedliche Ansatz der Darstellung des Sieges – einmal überdeutlich und auf den ersten Blick erkennbar, einmal nicht absehbar und als Offenbarung am Ende einer Entwicklung – steht mit den jeweils gültigen Erwartungshaltungen an die Schlachtdarstellungen in Zusammenhang, die besonders an die Hauptfigur der Darstellung und den Protagonisten gestellt werden.

In allen Schlachtendarstellungen ist die Hauptfigur bzw. der Protagonist in seiner Sichtbarkeit hervorgehoben und dadurch als bedeutendste Figur kenntlich gemacht. Mit der Hauptfigur und dem Protagonisten werden die Qualitäten verbunden, die von der Gesellschaft, an welche die Darstellungen gerichtet sind, als die für seine Figur Wichtigsten erachtet werden. Sowohl die Hauptfigur als auch der Protagonist werden daher in einer Weise gezeigt, die sie bei dem optimalen Erfüllen aller an sie gestellten Erwartungen zeigt. Hierin offenbart sich eine deutliche Kontinuität der filmischen Darstellungen zu den antiken Bildern. Die Erwartungen, die an einen Filmprotagonisten gestellt werden, unterscheiden sich jedoch maßgeblich von denen, die an die Hauptfiguren der bildlichen Darstellungen – den römischen Feldherrn der Sarkophage, die Kaiser der Staatsreliefs oder an den Feldherrn Murat im Gemälde Gros' – gestellt werden. Der gesellschaftlich etablierte Regelkanon der römischen Reliefs forderte, dass sich Feldherr oder Kaiser nicht als Individuen mit besonderen, herausragenden Fähigkeiten zeigten, sondern sich als anthropomorphe Personifikationen der Tugenden erwiesen, die für sie relevant waren. Hierbei ist die Hauptfigur hinsichtlich ihrer Qualitäten eine statisch eingefrorene, schon immer in Perfektion ausgeformte Person, die keinerlei Entwicklung bedürfen darf oder muss, um dieses Stadium zu erreichen. Erweist sich der Kaiser (auch) in den Darstellungen der Reliefs als Figur, die den Regeln des Akzeptanzsystems folgt, können die Leistungen der anderen Beteiligten, wie z.B. der Armee, abgerufen und die Darstellung, wie z.B. die einer Schlacht, in politische Macht verwandelt werden. Dem Betrachter der römischen Bildwerke wird durch die Darstellung das Einhalten der Regeln durch den Kaiser bewiesen, wodurch auch der Betrachter aufgefordert wird, sich selbst in das Akzeptanzsystem einzufügen, sich ebenfalls an die Regeln zu halten und als Teil des reziproken Systems den Kaiser als Machthaber zu akzeptieren. Der Betrachter wird zudem – wie am Beispiel der Adlocutiodarstellungen gezeigt wurde – zum Mitglied der dort anwesenden, ebenfalls innerhalb des Systems funktionierenden Soldaten. Eine Identifikation mit dem Kaiser oder dem Feldherrn eines Sarkophags wird keinesfalls angestrebt: der Betrachter bleibt eine von den Figuren und den Geschehnissen emotional distanzierte Person, die auf objektiver Ebene mit der Darstellung kommuniziert und sich mit dem Geschehen auf der kulturellen Ebene römischer Wertvorstellungen identifiziert.

Auch von dem Protagonisten eines Films wird erwartet, dass er sich an die Regeln des aktuell gültigen Akzeptanzsystems hält, die sich u.a. in Hinsicht auf seine Gewaltanwendung, aber auch seine Sexualität abzeichnen. Innerhalb dieses Rahmens muss er sich jedoch als individuellstes Individuum unter allen anderen Figuren erweisen – durch besondere Tapferkeit, Aufopferungsbereitschaft, Intelligenz, Charisma, *sex appeal* u.v.m – und muss im Lauf des Narratives des Films eine persönliche Entwicklung vollziehen. Das Durchleben von Höhen und Tiefen, das Bewältigen von Herausforderungen sind essenzieller Teil der Heldenreise, der das Narrativ vieler Filme, unter denen auch SPARTACUS, GLADIATOR, KING ARTHUR und THE EAGLE, folgt. Zudem wird im Film eine möglichst enge emotionale Verbindung bzw. Identifikation des Zuschauers mit dem Protagonisten angestrebt. Viele durchlittene, dann aber mühsam gemeisterte Herausforderungen und Gefährdungen, unter diesen vor allem das *ordeal* der Schlacht, sind nicht nur bedeutende Faktoren für die Entwicklung des Helden, sondern bewirken auch die Identifizierung des Zuschauers mit diesem und das Erleben und Beurteilen der Geschehnisse aus seiner Perspektive. Der Zuschauer ist daher eine emotional und subjektiv an den Protagonisten gebundene Person und erlebt dessen Entwicklung mit.

Die Darstellungen Murats im Gemälde Gros', aber auch Wilhelms in den Darstellungen des Teppichs von Bayeux stehen hingegen in der Tradition der römischen Darstellungen. Keine der beiden Figuren ist einer Entwicklung unterworfen (im Fall von Murat wäre eine solche Darstellung aufgrund der Verdichtung der Geschehnisse im Bild auch nicht möglich, in den mehrszenigen Darstellungen des Teppichs wäre eine Entwicklung Wilhelms theoretisch umsetzbar gewesen, indem z.B. seine Ausstattung immer prächtiger wird); beide Feldherrn zeigen sich in einer bereits vollendeten Ausformung ihrer Qualitäten. Auch eine Identifizierung des Betrachters mit der Hauptfigur im Sinne einer engen emotionalen, persönlichen Bindung an diese scheint nicht das Ziel der Darstellungen gewesen zu sein, sondern die Anerkennung, vielleicht auch Bewunderung der erzielten Leistung durch den Betrachter. Insbesondere Murat, der das Erfüllen aller zeitgenössischen europäischen Werte und Vorstellungen präsentiert, bietet sich dem europäischen Betrachter auf der Ebene des sich als Kultur vom Orient abgrenzenden Okzidents als Identifikationsfigur an.

In allen Schlachtendarstellungen ist die eigene Partei – also die Partei, der sich der Betrachter oder Zuschauer zugehörig fühlt oder fühlen soll – mit Qualitäten ausgestattet, die den Erwartungen und Vorstellungen des Betrachters/Zuschauers entsprechen und als positiv wahrgenommen werden. Die Hauptfigur und der Protagonist sind hierbei selbstverständlich die bedeutendsten Träger solcher Qualitäten, deren Strahlkraft sich auf seine Mitstreiter überträgt oder von diesen repetiert bzw. erfüllt werden. Das positive Bild wird dem negativen Bild des Feindes gegenübergestellt, wobei insbesondere der Kontrast des negativen „Anderen“ dem positiven Bild des „Eigenen“ eine noch deutlichere Kontur verleihen kann. Hierin äußert sich eine deutliche Kontinuität in den Darstellungen.

In Abhängigkeit der jeweils aktuell prävalenten Vorstellungen sind die Darstellungen des Feindes unterschiedlich ausgeprägt und akzentuiert; auch die Aussagen darüber, worin sich das Negative des Feindes äußert, divergieren. Zunächst ist hier die Darstellung der „eigenen“ Partei als kulturell überlegen zu nennen, wobei der Bereich dessen, was als „Kultur“ verstanden werden kann oder soll, unterschiedlich ausfällt. Sowohl *ratio* als ein *state of mind*, der sich auf jede einzelne Handlung und Situation auswirkt, als auch militärische Kenntnisse, wie etwa das Vorhandensein einer Strategie, den Einsatz einer klugen Taktik oder das Vorhandensein von militärischen Errungenschaften und Kenntnissen (z.B. der Entwicklung und Auswahl von für den Kampf vorteilhafter Ausrüstung wie schützender Rüstungen oder nicht-verrutschender Kleidung) oder der geschickte Gebrauch der vorhandenen Bewaffnung können nicht nur in den Darstellungen römischer Reliefs, sondern auch im Gemälde Gros' als Merkmale identifiziert werden. Da sie der siegreichen Partei zugeordnet sind und der unterlegenen Partei fehlen, können sie als Ausdruck des Sieges über den Feind auf kultureller Ebene verstanden werden. Dies wird sowohl in den Reliefs als auch im Gemälde Gros' durch dieselben Mittel zum Ausdruck gebracht. Nicht nur das Vorgehen erfolgt geordnet und zeugt von Disziplin und Souveränität, sondern auch die Mimik, Haltung und Gestik ist von Ordnung und Zurückhaltung geprägt. Auch die militärische Differenziertheit, die durch Ausstattung, Bewaffnung und Zusammenstellung der Truppen erkennbar ist, zeigt sich als eines der Symptome einer zugrundeliegenden, überlegenen Kultur. Der Feind erweist sich hingegen als grundlegend un- bis unterkultiviert (Barbaren) oder als Vertreter einer Gegenkultur (Perser, Türken): so zeugen Mimik, Haltung und Gestik sowohl der Barbaren als auch der Türken nicht nur von ihrer kriegerischen Unterlegenheit, sondern auch von ihrer Unfähigkeit, neben der akuten Kampfsituation auch ihre eigenen Affekte zu beherrschen. In den Merkmalen des Erscheinungsbildes und ihrer Ausstattung (z.B. Art und Sitz der Kleidung) schlägt sich diese Vorstellung ebenfalls nieder. Eine weitere Ausprägung findet der Gedanke der überlegenen Kultur in der Charakterisierung des Feindes als Naturwesen oder – damit in engem Zusammenhang stehend – dessen Assoziation mit dem den Trieben unterworfenen Tierhaften. Das Kultivieren des Waldes und das Zähmen dieses Tierhaften, z.B. verdeutlicht durch das Beherrschen des Pferdes durch den Sieger oder die Ausstattung des Pferdes mit einer Raubtierschabracke, verweisen ebenfalls auf die Überlegenheit der eigenen Kultur. Ordnung und Souveränität werden somit als für diese Bildwerke aktuell gültige Qualitäten der eigenen Kultur erkennbar, die sich durch das Fehlen solcher Qualitäten von der Partei des Feindes abhebt und dieser überlegen ist.

In gewisser Weise ist auch der Feind in den Filmen als kulturell unterlegen dargestellt, wobei sich die Kultur der eigenen Partei jedoch nicht unbedingt nur in Kriegstechnik, Ausstattung oder *ratio* zeigen muss, sondern in den Werten, die das Gemeinschaftsgefüge bestimmen und die wiederum die Handlungen und Entscheidungen insbesondere des Protagonisten beeinflussen. Die dem Feind

zugeschriebenen Werte, die sich z.B. aus seinen Verhaltensweisen oder Handlungsmotiven ergeben, stehen in den Filmen in diametralem Gegensatz zu denen der eigenen Partei: der Feind agiert menschenverachtend, grausam und opfert „ohne mit der Wimper zu zucken“ auch die eigenen Leute, während dem Protagonisten jeder einzelne Mitstreiter am Herzen liegt; der Feind kämpft hinterlistig und feige, der Protagonist intelligent und mutig. Das Prinzip der Darstellung des Feindes als einem Angehörigen einer Gegenwelt ist nicht nur in den Darstellungen der römischen Reliefs zu sehen und offenbart sich dort in den Figuren der Barbaren, sondern begegnet auch in der Beurteilung von Kaisern als „schlechte“ *principes*. Diese sind zwar keine un-romanisierten Barbaren, sondern werden durch ihr als un-römisch empfundenen, gegen aktuell gültige Normen verstoßendes Verhalten als außerhalb der Kultur Stehende verortet, wobei hier unter „Kultur“ eine Reihe von Wertvorstellungen zu verstehen ist. Die eigenen Wertvorstellungen werden hierbei über die Wertvorstellungen, mit denen der Feind ausgestattet wird, gestellt bzw. diese als höherwertig oder als erstrebenswerter empfunden und entsprechend proklamiert. Die Eigenschaften, anhand derer sich das transgressive Verhalten der „schlechten“ Kaiser offenbart, wie z.B. Grausamkeit oder von der Norm divergierende Sexualität, werden wiederum sowohl für die Darstellung der Türken im Gemälde Gros' als auch zur Charakterisierung von Feinden in Filmen verwendet.

Die Un-Kultur des Feindes zeigt sich in allen Schlachtszenen der Filme (mit der Ausnahme von SPARTACUS) in wildem „barbarischen“ Gebaren, das auf ein Fehlen jeder Militärkultur verweist, die für die Seite des Protagonisten jeweils vorhanden ist. Dies dürfte vor allem darauf zurückzuführen sein, dass mit der Vorstellung römischer Soldaten das Bild einer perfekt geschulten Armee engstens verbunden und dieses daher essenzieller Bestandteil des Genres „Römerfilm“ ist. Eine vollkommen unkoordiniert vorgehende, unorganisiert agierende römische Armee ist schlichtweg nicht vorstellbar und würde schnell die Glaubhaftigkeit ihrer Zugehörigkeit zu Rom verlieren oder als Slapstick wahrgenommen werden. Die Disziplin und Organisation der römischen Armee, die auf den Reliefs bereits als obligatorisches Merkmal dargestellt wurde, wird jedoch nicht nur im „Römerfilm“ aufgegriffen, sondern begegnet auch losgelöst vom Genre des Antikenfilms bei Soldaten anderer Filme als Qualitätsmerkmal ihres hohen militärischen Standards. So kann das Heranrücken von Soldaten in Formation die Assoziation einer römischen (Film-)Armee hervorrufen, ohne dass auch eine der Figuren Sandalen, einen Brustpanzer oder einen langen roten Umhang trägt.

Eine solche Militärkultur angesichts Militär-Unkultur kann in den Filmen als etwas sehr Positives verstanden werden, wenn ein wichtiges Kriterium erfüllt ist: die Darstellung der eigenen Partei als moralisch überlegen. Die Feinde der untersuchten Schlachtszenen entsprechen einerseits – sieht man von der Besetzung der Feinde durch römische Soldaten in SPARTACUS ab – in Hinsicht auf ihr wildes Äußeres und ihr chaotisches Vorgehen durchaus den Darstellungen der Barbaren römischer

Reliefs, doch wird ihr Erscheinungsbild um Eigenschaften erweitert, die sie auch als ideell-moralisch minderwertig und hierdurch als außerkulturell „Andere“ kennzeichnen, wie es bereits für die Türken von Gros' formuliert wurde. Insbesondere die ungerechtfertigt erfolgende, verhältnislose und daher „schmutzige“ Gewalt des Feindes einerseits und die dadurch als Notwendigkeit erkennbare und daher akzeptable Gewalt des Protagonisten und seiner Partei andererseits offenbaren eine Grenze, welche die Lager in „moralisch im Recht“ und „moralisch im Unrecht“ teilt, wobei der Feind, wie das Beispiel von SPARTACUS zeigt, auch im Fall eines Sieges moralisch im Unrecht oder in moralischer Unterlegenheit bleibt – oder danach in noch gesteigerter Form ist, da der Sieg mithilfe „schmutziger“ Mittel und nicht fair errungen wurde. Der konstatierte Gedanke, aus den richtigen Gründen zu kämpfen, der in allen Schlachtszenen mit der Ausnahme von ROME überdeutlich zugrunde liegt, kann als Ausdruck einer grundlegenden und daher immer wieder bedienten Wertvorstellung begriffen werden. Sieht man Idealvorstellungen als Äußerungen einer Kultur, offenbart sich in den Filmen eine Kultur der moralischen Überlegenheit, die Schlacht offenbart sich aus Sicht des Protagonisten und damit auch aus Sicht des Zuschauers als gerechter Krieg. Der Anspruch, dem Feind moralisch überlegen zu sein, ist in Filmen, die Konflikte thematisieren, universell und unabhängig von jedwedem tatsächlich z.B. durch Sprache, Religion oder Errungenschaften geäußertem kulturellen Rahmen anwendbar, um Freund von Feind zu unterscheiden. Wie die Schlacht in SPARTACUS anschaulich vor Augen führt, kommt der moralischen Überlegenheit eine weitaus größere Bedeutung zu als der Sieg in der Schlacht bzw. die schlussendlich errungene, kriegerische Überlegenheit: die eigene Partei darf in der Schlacht durchaus unterliegen, wenn sie moralisch überlegen bleibt. Eine moralische Korruption hingegen wäre – unabhängig von militärischem Sieg oder Niederlage – problematisch bis inakzeptabel.

Insbesondere die Einordnung dargestellter Gewalt und die Rahmenbedingungen, durch die sie als akzeptabel oder inakzeptabel wahrgenommen wird, ist in den Filmschlachten (oder generell in Filmen) eine vollkommen andere als in den Darstellungen der römischen Reliefs. Das Element einer Bedrohung durch den Feind ist nicht Teil der römischen Schlachtszenen, die sich auf die Darstellungen römischer Überlegenheit konzentrierten, diese als selbstverständlich proklamieren wollten und sich keinesfalls mit der Frage nach moralischer Überlegenheit befassten, da sich diese schlichtweg nicht stellte und die Schlachtendarstellung auch nicht Teil eines Diskurses zur moralischen Verortung der dargestellten Gewalt war. Gewalt wurde in den römischen Darstellungen als deutliches Anzeichen der Überlegenheit verwendet und betraf ausschließlich den Gegner. Die Gewalt gegen die noch unzivilisierten Barbaren war zudem Teil eines Prozesses, der zur Romanisierung des Feindes führte und Teil der Darstellung von Kaiser und Heer als optimal funktionierende und regelkonforme Institutionen war. Gerade die deutlichen Darstellungen des Leidens der Opfer in den Reliefs, die augenscheinliche Überlegenheit der völlig unbeteiligt scheinenden römischen Soldaten und die fehlende

Begründung für das Ausmaß der von ihnen ausgeübten Gewalt entsprechen der heutigen Zeichnung des Feindes als Ausführendem „schmutziger“ Gewalt, was jedoch, wie gezeigt wurde, ebenfalls eine hochstandardisierte Darstellungskonvention ist und den Regeln des aktuellen Akzeptanzsystems folgt, um der Erwartungshaltung des aktuellen Rezipienten zu entsprechen, der einer – wie faden-scheinig auch immer ausfallenden – Rechtfertigung der Gewalt bedarf, um diese als „saubere“ oder gar bewundernswerte Gewalt akzeptieren oder mitzelebrieren zu können. Gewalt ist in den Filmen somit nicht nur Marker für Überlegenheit oder wirkungsvoller Kontrast für die *clementia* des Kaisers in anderen Szenen, sondern triggert Rachegefühle und befriedigt diese im Anschluss, so dass z.B. die Zuschauer eines Films, der Kämpfe in einer Arena in die Rolle eines (realen wie auch filmischen) antiken Arenazuschauers versetzt werden, da sie sich – ebenso wie diese – an dem Anblick dargestellter Gewalt erfreuen<sup>900</sup> und somit die Frage von Maximus an die Besucher der Arena von Zucchabar, „Are you not entertained?“ ebenso an den Kinobesucher gerichtet sein könnte; bei einem Kinobesuch im Jahr 2000 in Heidelberg reagierten die anwesenden Zuschauer auf diese Frage exakt wie die filmischen Arenabesucher in Zucchabar: mit lautem Jubel.

Des Weiteren konnten durch die Untersuchungen der Schlachtszenen neben dem Anspruch kultureller bzw. moralischer Überlegenheit Qualitäten identifiziert werden, die für das positive Bild der eigenen Partei von Bedeutung sind: ihre Darstellung als funktionierende Gemeinschaft und das gute Verhältnis zwischen Anführer. Auch hier ist aus den Darstellungen abzulesen, was nach jeweils aktuellem Verständnis eine gute Gemeinschaft ausmacht und welchen Vorstellungen das Verhältnis zwischen Anführer und Heer entsprechen muss, um positiv beurteilt werden zu können. In den Darstellungen der römischen Schlachtenreliefs ist der gemeinsame Nenner der Gemeinschaft der Soldaten deren Zugehörigkeit zur römischen Armee bzw. zur römischen Kultur und das Ausfüllen ihrer Funktion innerhalb des Akzeptanzsystems. Die gute Gemeinschaft zeigt sich in dem der römischen Militärkultur zu verdankenden Agieren der Soldaten „wie ein Mann“ und dem souveränen, disziplinierten, schlagkräftigen und erfolgreichen Ausführen einer jeden Handlung. Ihr Verhältnis zum Anführer, insbesondere zum Kaiser, ist von einer klaren Hierarchie geprägt, innerhalb derer eine reziproke Akzeptanz zum Ausdruck gebracht wird: die Soldaten sind ihrem Anführer treu ergeben, während dieser seinen Soldaten die erforderliche *cura* zukommen lässt und sich dadurch als „guter“ *princeps* erweist. Von enormer Bedeutung ist hier das optimale Erfüllen von schematischen Bildern und das Zurücktreten von Individualismus hinter der Idealvorstellung von Konformität.

Die Soldaten der eigenen Partei als gut funktionierende, aber anonyme militärische Gemeinschaft darzustellen, ist auch Anliegen der Darstellung der Schlacht von Hastings. Hier ist es der

---

<sup>900</sup> Hierzu s. Martin 2002, 108; Junkelmann 2004, 215ff.

gemeinsame Besitz der prestigeträchtigen, prächtigen Pferde und deren Beherrschung, der die normannischen Soldaten miteinander verbindet, ihrem Angriff *power* und Dynamik verleiht. Das Verhältnis zwischen dem Anführer Wilhelm und seinen Soldaten ist ebenfalls von Hierarchie geprägt, die jedoch auf einige wenige Individuen zurückgeführt wird. Wilhelm befiehlt den Angriff und die erste Angriffswelle setzt sich unmittelbar in Bewegung. Auch seine engen, namentlich benannten Begleiter werden als treue Gefolgsleute gezeichnet, die ihn unterstützen: dank ihrer Reaktion auf Wilhelms Handlung des Helmöffnens kann die kritische Phase der Schlacht überwunden werden, so dass der Sieg auch auf ihre Anwesenheit zurückführbar ist.

Im Gemälde der Schlacht von Aboukir werden die Soldaten als aufeinander abgestimmt agierende, zusammenarbeitende Gemeinschaft gezeigt, wobei hier der Fokus wieder verstärkt auf der souveränen, disziplinierten, von Kultur und *ratio* bestimmten Überlegenheit liegt, deren *power* sich in Form einer mit geballter Wucht vorwärtsbewegenden Angriffswelle offenbart, innerhalb derer sich einige wenige Individuen abzeichnen. In der Figur Murats offenbart sich hingegen dessen fast als absolutistisch zu bezeichnender, auftrumpfender Anspruch, den Erfolg der Schlacht maßgeblich eigenhändig und durch seinen individuellen Beitrag bedingt zu erzielen. Es findet keine direkte Interaktion mit dem Heer statt, so dass das Verhältnis eine einseitige Beziehung darstellt.

Vollkommen andere Regeln offenbaren sich im Bild der Gemeinschaft und im Verhältnis zwischen Soldaten und Anführer in den Filmen: hier wird die Gemeinschaft häufig durch einen kameradschaftlichen bis freundschaftlich-familiären Umgang bestimmt, nicht durch Hierarchie. Die Idealvorstellung einer Gemeinschaft zeichnet diese als Gruppe von exemplarisch vorgestellten, emotional nachvollziehbaren Individuen mit persönlichen Schicksalen. Der Zuschauer soll sich nicht nur mit dem Protagonisten identifizieren, sondern auch die Perspektive eines der Soldaten übernehmen und nachvollziehen können, warum diese dem Protagonisten folgen. Das Idealbild, das in römischen Reliefs und den Filmen für die Gemeinschaft der Soldaten und ihr Verhältnis zum Anführer gezeichnet wird, folgt zwar in beiden Fällen den Regeln des jeweils gültigen Akzeptanzsystems, doch unterscheidet sich dieses nicht nur im Hinblick auf die Beurteilung ausgeübter Gewalt und Überlegenheit, sondern auch in Bezug das Bedürfnis nach Konformismus bzw. Individualismus in den Darstellungen.

Der Feind ist in allen Schlachtendarstellungen als in irgendeiner Hinsicht „anders“ als die „eigene“ Partei charakterisiert und mit dieser kontrastiert; diese Andersartigkeit äußert sich, wie bereits angesprochen, z.B. in kultureller bzw. moralischer Divergenz und immer wiederkehrenden Topoi wie Grausamkeit oder sexueller Devianz. Die bereits griechische Vorbilder rezipierende Konvention römischer Schlachtendarstellungen, durch die verwinkelt-gekrümmten Körper besiegt Feinde auf das Ausmaß ihrer Unterlegenheit zu verweisen, ist auch noch in der Darstellung der Schlacht von

Hastings zu finden. In den späteren Bildwerken, wie etwa dem Gemälde Gros' oder auch bereits den Darstellungen des Drachenkampfes, wird durch eine verkrümmte, verwundene Gestalt des Feindes neben dessen Unterlegenheit auch dessen nicht nachvollziehbare, nicht einschätzbare Fremdheit und, damit einhergehend, dessen potentielle Bedrohlichkeit zum Ausdruck gebracht, während aber auch hier – und darin wieder kongruent zu den klar strukturierten und gut sichtbaren Figuren römischer Sieger der Reliefs – der Repräsentant der eigenen Partei durch seine unmittelbare Lesbarkeit und Nachvollziehbarkeit hervortritt. Ebendiese Gegenüberstellung von Sichtbarkeit bzw. ermöglichter Nachvollziehbarkeit mit Unklarheit zeigt sich auch in der deutlichen und ausführlichen Darstellung der Filmprotagonisten bzw. seiner Motive und der Verschattung des Feindes, der vor der Kamera weit weniger präsent ist, und dessen Motive im Dunkeln bleiben bzw. als unmoralisch dargestellt werden und der durch diese verwehrt Nachvollziehbarkeit seiner Figur fremd bleibt und daher bedrohlich wirkt. Der Teppich von Bayeux hingegen ist in Hinsicht auf die in den römischen Schlachtenreliefs, dem Gemälde Gros' und den Filmen beobachtete dichotomische, miteinander kontrastierte Einteilung von Gut und Böse bzw. „eigen“ und „fremd“ ein außerordentliches Dokument, da hier keine wertende Polarisierung stattfindet.

Als höchst interessant hat sich auch die Untersuchung der Vorstellungen erwiesen, die mit „Männlichkeit“ und „Weiblichkeit“ in den Bildern verbunden sind bzw. sich durch die Bilder offenbaren. Die Untersuchung hat ergeben, dass auch heute noch Männlichkeit mit Überlegenheit, und Weiblichkeit mit Unterlegenheit assoziiert ist. Die Darstellung von Unterlegenheit kann noch immer unabhängig vom tatsächlichen biologischen Geschlecht einer Figur erfolgen: sie kann sowohl durch den Körper einer Frau als auch den eines effeminierten Mannes zum Ausdruck gebracht werden. Unterlegenheit wird nicht nur in römischen Reliefs durch die Darstellungen von Frauen als Beute oder Allegorie besiegter Länder und von Feinden in der Privatkunst mit und über die Assoziation von Weiblichkeit kommuniziert, sondern auch im vom kolonialistischen Weltbild bzw. dem vom Orientalismus geprägten Gemälde Gros' und in Filmen; in der Darstellung der Schlacht von Hastings hingegen liegt die Betonung allein auf der durch die prächtigen Pferde/Hengste zum Ausdruck gebrachten, glamourösen Männlichkeit des Siegers, ohne diesem das Gegenbild eines weiblichen oder effeminierten Unterlegenen gegenüberzustellen. Im Umgang mit einer Assoziation von Unterlegenheit mit Weiblichkeit zeigt sich nicht nur die Veränderung des Akzeptanzsystems in Hinsicht auf die Einordnung und Bewertung von Gewalt, sondern auch in Hinsicht auf den Umgang mit der Darstellung von nicht ausschließlich heterogen orientierter Sexualität. Während in den römischen Darstellungen ein weiblicher Körper als Allegorie des Sieges über ein Land, Teil erstrebenswerter Kriegsbeute bzw. die gewonnene Verfügungsgewalt über den Besitz eines Feindes verwendet werden konnte, und auch heute noch die Darstellung einer Frau als Opfer ein häufig verwendetes Ausdrucksmittel zur

Verdeutlichung der „schmutzigen“ Gewalt des Feindes ist, stellt die offene Darstellung der Unterlegenheit eines männlichen Feindes durch Effeminisierung, wie sie in der römischen Privatkunst begegnet und auch noch im Gemälde Gros' enthalten ist, in heutigen Filmen ein Problem dar. Obwohl der Sprachgebrauch, die Praxis des *wartime rape* von männlichen Feinden und Übergriffe in Männergefängnissen eine andere Realität offenbaren, wird in den Filmen auch nur die Andeutung solcher Vorgänge vermieden. Weder Feind noch Protagonist werden in Zusammenhängen gezeigt, die eine Effeminisierung des jeweiligen Gegners zur Verdeutlichung von dessen Unterlegenheit andeuten. Eine bereits bestehende nicht-normative Heterosexualität des Gegners ist jedoch wiederum Teil der Konstruktion des Feindes als Bedrohung. Dieser darf sich der Protagonist nun nicht etwa erwehren, indem er den Feind selbst sexuell (implizit oder explizit) unterwirft, sondern indem er diesen mit auch hier moralisch „sauberer“, also männlich-heterosexueller Gewalt vernichtet.

Es zeigt sich somit, dass zahllose Grundprinzipien visueller Grammatik, wie u.a. die Verwendung einer Hauptfigur oder eines Protagonisten, die Abgrenzung von Freund und Feind bzw. die Dichotomie von Gut und Böse im Lauf der Jahrhunderte mit jeweils neuen und aktuellen Inhalten gefüllt werden konnten, ohne jedoch ihre ursprüngliche Kernaussage zu verlieren. Der Film jedoch nutzt die Möglichkeiten einer enormen kreativen Divergenz zu den Traditionen des Darstellungsvokabulars, das z.B. durch verzerrte Mimik auf den außer- oder anderskulturellen Feind oder durch Verwendung gebückter Haltung auf Unterlegenheit verwies, kann gleichzeitig mit den auf diesen Traditionen beruhenden Vorstellungen des Zuschauers spielen, so dass dieser nur aus dem aus Kameraeinstellungen, Schnitttechnik usw. bestehenden Gesamtbild und dem Narrativ die Darstellungen entschlüsseln kann.

Worin aber könnte ein Erbe römischer Reliefs in römischen Antikenfilmen oder gar in Filmen anderer Genres zu erkennen sein? Zu nennen ist hier zunächst das Erscheinungsbild römischer Soldaten, das markante Teile der Ausrüstung, wie etwa Brustharnische, rechteckige Schilde oder Kurzschwerter beinhaltet und das mehr oder (meist) weniger Ähnlichkeit mit dem Bild römischer Soldaten in den Reliefs aufweist. Ein bedeutender Faktor dürfte jedoch die Vorstellung der römischen Armee als einer perfekt geschulten Streitmacht, die in Ordnung und Disziplin vorgeht, sein – in keinem der untersuchten Filme stürmen Angehörige der römischen Armee unkoordiniert in die Schlacht, sondern es ist ein je nach Film unterschiedlich ausgeprägtes bzw. durchgehaltenes Vorgehen in Formation zu sehen.

Des Weiteren ist die Darstellung der auch in den römischen Reliefs dargestellten physischen und psychischen Souveränität in der Schlacht in den Filmen ein großes Anliegen: trotz des momentanen Kontrollverlustes einzelner Figuren über die Mimik oder die Situation während des Kämpfens und trotz des bis zuletzt offenbleibenden Ausgangs der Schlacht scheint dem römischen Vorgehen in den

filmischen Schlachtszenen stets der Gedanke von Ruhe und Ordnung zugrunde zu liegen, der sich neben dem Einnehmen von Formationen auch in einer erkennbar werdenden Taktik und/oder dem meistens in den Filmen errungenen Sieg äußert. Diese Souveränität, die römischen Soldaten der Reliefs und der Filme zu eigen ist, begegnet jedoch nicht nur in römischen Antikenfilmen, sondern ist der Partei, für die der Eindruck eines hochentwickelten militärischen Standards erweckt werden soll, in vielen Filmen anderer Genres zugeordnet und entspricht ziemlich exakt dem Anliegen römischer Reliefs, die ausschließlich Siege und niemals eine ihrer historisch sehr wohl belegten Niederlagen zum Gegenstand der Darstellungen machten. Der Eindruck geordneten Vorgehens bzw. von Souveränität könnte somit als noch immer aktuelle „römische“ Eigenschaft und Marker für erfolgreiches Vorgehen erkannt werden, ohne dass das Setting des Filmes – also Kostüme, Ausstattung oder Kulisse – die eines Antikenfilmes sein müssen: die Vorstellung der römischen Armee als Prototyp militärischen Könnens hat sich verselbständigt.

Während vor allem der Eindruck der perfekten Ausbildung und des Erfolges römischer Soldaten (und zumindest in groben Zügen auch deren Aussehen und Ausstattung), der in den Antikenfilmen insbesondere im Zusammenhang mit Schlachten kommuniziert wird, mit dem Bild römischer Soldaten in den Reliefs einen relativen Verwandtschaftsgrad aufzuweisen scheint und sich daher bei einem Betrachter zunächst eine gewisse Vertrautheit bei deren Betrachtung einstellen mag, steht der Inhalt z.B. der Szenen, welche die mühelose Vernichtung des vollkommen überforderten Gegners zeigen, mit heutigen Darstellungskonventionen in signifikantem Widerspruch und wird daher nicht mit derselben Bewertung belegt, die in der römischen Antike beabsichtigt war. Insbesondere daran, dass die eigene Gewalt einer auf der „schmutzigen Gewalt“ des Feindes basierenden moralischen Rechtfertigung bedarf, um akzeptabel zu sein, oder daran, dass der Protagonist sympathisch, persönlich nahbar und individuell sein muss, um dem Zuschauer eine Identifizierung mit diesem und seinen Handlungen zu ermöglichen, zeigt sich, wie sehr sich die Sichtweise vieler Aspekte – obwohl die römische Kultur so vertraut und mit der heutigen in vielen Bereichen eng verwandt zu sein scheint – innerhalb von 2000 Jahren grundlegend verändert hat. Ein Verständnis antiker Darstellungen, das auf einer emotionalen Distanzierung zu ihren Bildinhalten beruht, wird dadurch erschwert, dass viele Darstellungsstrategien, die bereits antiken Bildwerken zugrunde liegen, auch heute noch verwendet und verstanden werden, wie etwa die Verknüpfung von (heterogener) Männlichkeit mit körperlicher Überlegenheit und Weiblichkeit mit körperlicher und/oder moralischer Unterlegenheit oder die gezielte Verwendung von aktuellen Feindbildern zur Diskreditierung des Gegners.

Wie mehrfach dargelegt, ist der überwiegende Teil der untersuchten Motive und Schemata, wie etwa die Kennzeichnung des Protagonisten, der Umgang mit der Darstellung und Entwicklung von Überlegenheit und Unterlegenheit oder die Abgrenzung des „Eigenen“ vom negativen „Anderen“

nicht für römische Antikenfilme spezifisch, sondern begegnet im anderen – nicht antiken – Gewand auch in Filmen weiterer Genres. In den untersuchten Filmen und ihren Schlachtszenen werden diese Schemata unabhängig davon verwendet, ob ein Regisseur vor der Arbeit an einer Schlachtszene bereits in vorherigen Projekten Erfahrung mit der Darstellung von Kampfszenen gesammelt hatte oder nicht: während sich z.B. Stanley Kubrick durch die Arbeit an *PATHS OF GLORY* (1957) oder Antoine Fuqua durch die Arbeit an *TEARS OF THE SUN* (2003) bereits intensiv mit der Darstellung kriegerischer Konflikte beschäftigt hatten, waren *THE EAGLE* und die darin enthaltenen Kämpfe die erste Erfahrung Kevin MacDonalds mit diesem Sujet. Dies und die immer wieder zu beobachtende Verwendung von Konventionen z.B. zur Charakterisierung des Feindes oder zur Rechtfertigung der Gewalt des Protagonisten in der Darstellung von kriegerischen Konflikten in Filmen anderer Genres zeigt, wie fest diese in der Vorstellung des modernen Publikums, zu dem heutige Regisseure schließlich auch gehören, verankert sind. Da die Strategien zur Manipulation des Zuschauers – seiner Aufmerksamkeit, besonders aber seiner Bewertung des Dargestellten – somit nicht nur im Antikenfilm, sondern in unzähligen Filmen anderer Genres verwendet werden, dürfte es so gut wie unmöglich sein, sich ihrer Einflussnahme zu entziehen und diese nicht unbewusst auf Bildwerke, deren Intentionen und politisch-gesellschaftliche Verortung eine vollkommen andere war, zu übertragen und sich so von diesen zunächst ein wortwörtlich „falsches Bild“ zu machen. Das Identifizieren und Hinterfragen aktueller und auch in Filmen aufgegriffener Vorstellungen kann daher einen wertvollen Beitrag dazu leisten, das komplexe Bild der Antike und dessen Wirkung zu entschlüsseln, zu verstehen und hierdurch Impulse für eine unmittelbarere, da nicht mehr durch unbewusst vorhandene Bewertung möglicherweise beeinflusste Betrachtung antiker Denkmäler zu setzen.



## 15 Literaturverzeichnis

- Abrahams 1926** Phyllis Abrahams: Les œuvres poétiques de Baudri de Bourgueil (1046–1130). Edition critique publiée d'après le manuscrit du Vatican par Phyllis Abraham. Paris: Champion 1926.
- Adae 1906** Guillelmus Adae: De modo sarracenos extirpandi. In: Édouard Dulaurier, Charles Kohler (Hrsg.): Recueil des historiens des Croisades. Documents arméniens 2. Paris: Imprimerie nationale 1906, 521–555.
- Agosti 1988** Giovanni Agosti (Hrsg.): La Colonna Traiana e gli artisti francesi da Luigi XIV a Napoleone I. Villa Medici, 12 aprile–12 giugno 1988. Roma: Edizioni Carte Segrete 1988.
- Alexandrescu 2010** Cristina-Georgeta Alexandrescu: Blasmusiker und Standartenträger im römischen Heer. Untersuchungen zur Benennung, Funktion und Ikonographie. Cluj-Napoca: Mega Verlag 2010.
- Allport 1955** Floyd Allport: Theories of perception and the concept of structure: A review and critical analysis with an introduction to a dynamic-structural theory of behavior. Hoboken, NJ, US: John Wiley and Sons 1955.
- Amiens Carmen** Guido Amiens: The carmen de Hastinae proelio of Guy, bishop of Amiens. Oxford: Clarendon Press 1972.
- Ampolo 1995** Carmine Ampolo: L'omen victoriae della colonna traiana: il principe e l'uomo caduto dal mulo. In: *Archeologia Classica* 1995, 47, 317–327.
- Andreae 1956a** Bernard Andreae: Motivgeschichtliche Untersuchungen zu den römischen Schlachtsarkophagen. Berlin: Mann 1956.
- Andreae 1956b** Bernard Andreae: Zum Relief Ruesch. In: Marburger Winckelmann-Programm 1956, 7–11.
- Andreae 1959** Bernard Andreae: Das Alexandermosaik. Bremen: Dorn 1959.
- Andreae 1961** Bernard Andreae: Zermalmt vom Wagen des Großkönigs. In: *Bonner Jahrbücher* 1961, 161, 1–5.
- Andreae 1968/1969** Bernard Andreae: Imitazione ed originalità nei sarcofagi romani. In: *Atti della Pontificia accademia romana di archeologia* 1968–1969, 41, 145–166.
- Andreae 1968** Bernard Andreae: Zur Komposition des großen Ludovisischen Schlachtsarkophages. In: *Wissenschaftliche Zeitschrift der Universität Rostock* 1968, 17, 633–640.
- Andreae 1977** Bernard Andreae: Das Alexandermosaik aus Pompeji. Recklinghausen: Bongers 1977.
- Andronikos 1984** Manolēs Andronikos: Vergina: the royal tombs and the ancient city. Athens: Ekdotike Athenon 1984.

**Angelicoussis 1984** Elizabeth Angelicoussis: The Panel Reliefs of Marcus Aurelius. In: Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung 1984, 91, 141–205.

**Anonymos 1806** Anonymos: Beaux-Arts, Salon de l'An 1806 – Peinture. In: La Revue philosophique littéraire et politique 1806, 29, 95–98.

**Anonymos 1936** Anonymos: L'atre perilleux. Roman de la Table ronde, herausgegeben von Woledge, Brian. Paris: H. Champion 1936.

**Antonaccio 2003** Carol Antonaccio: Hybridity and the Cultures within Greek Culture. In: Carol Dougherty, Leslie Kurke (Hrsg.): The cultures within ancient Greek culture: contact, conflict, collaboration. Based on a conference held at Wellesley College in November 2000, entitled „The Cultures within Greek Culture: Contact, Conflict, Collaboration“. Cambridge: Cambridge University Press 2003, 57–74.

**Aparaschivei 2017** Dan Aparaschivei: Medical Care for the Roman Army on Trajan's Column? In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017, 71–76.

**Appian bell. civ.** Appianus: De Bello Civili. Die Bürgerkriege. Übersetzt von Otto Veh. Stuttgart: Hiersemann 1989.

**Appian Hist. Rom.** Appianus: Historia Romana. Roman history. Edited and translated by Brian McGing. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press 2019.

**Arist. Pol.** Aristoteles: Politik. Übersetzt und erläutert von Julius Hermann von Kirchmann. Leipzig: Koschny 1880.

**Arist. Poet.** Aristoteles: Poetik. Übersetzt und erläutert von Arbogast Schmitt. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2008.

**Arnheim 1954** Rudolf Arnheim: Art and visual perception: A psychology of the creative eye. Berkeley: University of California Press 1954.

**Arr. an.** Arrianus: Alexander the Great: the Anabasis and the Indica. Translated by Martin Hammond; introduction and notes by John Atkinson. Oxford: Oxford University Press 2013.

**Ashmore 2015** Molly Ashmore: Rape Culture in Ancient Rome. Connecticut College: Digital Commons 2015.

**Assmann 2018** Aleida Assmann: Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik. München: C.H. Beck 2018.

**Assmann 1988** Jan Assmann (Hrsg.): Kultur und Gedächtnis. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988.

**Assmann 1992** Jan Assmann: Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München: C.H. Beck 1992.

- Assmann 2005** Jan Assmann: Das kollektive Gedächtnis zwischen Körper und Das kollektive Gedächtnis zwischen Körper und Schrift. Zur Gedächtnistheorie von Maurice Halbwachs. In: Hermann Krapoth, Jan Assmann (Hrsg.): Erinnerung und Gesellschaft: Hommage à Maurice Halbwachs (1877–1945). Wiesbaden: VS, Verlag für Sozialwissenschaften 2005, 65–83.
- Aug. De civ.** Augustinus: Der Gottesstaat. Aus dem Lateinischen übertragen von Wilhelm Thimme. Eingeleitet und kommentiert von Carl Andresen. München: Deutscher Taschenbuch-Verlag 2007.
- Babington/Evans 1993** Bruce Babington, Peter Evans: Biblical Epics: Sacred Narrative in the Hollywood Cinema. Manchester: Manchester University Press 1993.
- Badawy 1961** Alexander Badawy: Two Passages from Ancient Egyptian Literary Texts Reinterpreted. In: Zeitschrift für ägyptische Sprache und Altertumskunde 1961, 86, 144–145.
- Barrett 1989** Anthony Barrett: Caligula: the corruption of power. London: Batsford 1989.
- Barrett/Moshe 2009** L. Barrett, B. Moshe: See it with feeling. Affective predictions during object perception. In: Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences 2009, 1521, 1325–1334.
- Barrett 2017** Morgan Barrett: The Column of Marcus Aurelius. A New Interpretation of the Top of the Frieze. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 2017, 132, 301–327.
- Bartlett 1932** Frederic Bartlett: Remembering. A Study in Experimental and Social Psychology. Cambridge: University Press 1932.
- Bartoli 1941** Pietro Bartoli: Die Traianssäule. Die Geschichte des ersten und zweiten dakischen Feldzuges; Kupferstiche aus dem Jahre 1667. Bearbeitet von Ernst A. Dzur. Voorburg b. Den Haag: Dzur 1941.
- Bartoli 1673** Pietro Bartoli: Colonna Traiana. Disegni, intagli e commenti (1673). Übersetzt von Giovanni Pietro Bellori. Roma: Arbor Sapientiae editore 2016.
- Bastian 1895** Adolf Bastian: Ethnische Elementargedanken in der Lehre vom Menschen. Berlin: Weidmann 1895.
- Baum 1991** Marlene Baum: Das Pferd als Symbol. Zur kulturellen Bedeutung einer Symbiose. Frankfurt am Main: Fischer 1991.
- Baumer/Hölscher/Winkler 1991** Lorenz Baumer, Tonio Hölscher, Lorenz Winkler: Narrative Systematik und politisches Konzept in den Reliefs der Traianssäule. Drei Fallstudien. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 1991, 106, 261–295.
- Becatti 1957** Giovanni Becatti: Colonna di Marco Aurelio. A cura di Giovanni Becatti. Roma: Ed. Domus 1957.

- Beck 2006** Hans Beck: Cannae – traumatische Erinnerung. In: Elke Stein-Hölkeskamp, Karl-Joachim Hölkeskamp (Hrsg.): Erinnerungsorte der Antike. Die römische Welt. München: C.H. Beck 2006, 204–218.
- Beckmann 2005** Martin Beckmann: The border of the frieze of the Column of Marcus Aurelius and its implications. In: *Journal of Roman Archaeology* 2005, 18, 303–312.
- Beckmann 2005/06** Martin Beckmann: The direction of carving of the columns of Trajan and Marcus Aurelius. In: *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung* 2005/2006, 112, 225–236.
- Beckmann 2011** Martin Beckmann: The column of Marcus Aurelius. The genesis and meaning of a Roman imperial monument. Chapel Hill: University of North Carolina Press 2011.
- Beckmann 2012** Martin Beckmann: The Column of Marcus Aurelius. In: Marcel van Ackeren (Hrsg.): *A Companion to Marcus Aurelius*. Malden, Massachusetts: Wiley-Blackwell 2012, 249–263.
- Beech 2005** George Beech: Was the Bayeux tapestry made in France? The case for Saint-Florent of Saumur. New York: Palgrave Macmillan 2005.
- Beil/Kühnel/Neuhaus 2016** Benjamin Beil, Jürgen Kühnel, Christian Neuhaus: *Studienhandbuch Filmanalyse: Ästhetik und Dramaturgie des Spielfilms*. Paderborn: Wilhelm Fink 2016.
- Belkin/Bateman 2003** Aaron Belkin, Geoffrey Bateman: *Don't ask, don't tell. Debating the gay ban in the military*. Boulder: Lynne Rienner Publishers 2003.
- Bellow 1990** Raymond Bellow: The Film Stilled. In: *Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies* 1990, 3, 98–124.
- Benjamin 2003** Walter Benjamin: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit: drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003.
- Bennett 1997** Julian Bennett: *Trajan: optimus princeps. A life and times*. London: Routledge 1997.
- Bergmann 1951** Gustav Bergmann: Two Types of Linguistic Philosophy. In: *Review of Metaphysics* 1951, 417–438.
- Bergmann 1991** Marianne Bergmann: Zur Forschung über die Traians- und Marcussäule von 1865 bis 1945. In: Emilio Gabba, Karl Christ (Hrsg.): *Römische Geschichte und Zeitgeschichte in der deutschen und italienischen Altertumswissenschaft während des 19. und 20. Jahrhunderts, Bd. 2*. Como: New Press 1991, 201–224.
- Bernstein 1986** David Bernstein: *The mystery of the Bayeux tapestry*. London: Weidenfeld and Nicolson 1986.
- Berthier 1800** Louis-Alexandre Berthier: *Relation des campagnes du Général Bonaparte en Egypte et en Syrie*. Paris: Didot 1800.

- Bianchi Bandinelli 1970** Ranuccio Bianchi Bandinelli: Rom, das Zentrum der Macht. Die römische Kunst von den Anfängen bis zur Zeit Marc Aurels. München: C.H. Beck 1970.
- Bianchi Bandinelli 1971** Ranuccio Bianchi Bandinelli: Rom, das Ende der Antike. Die römische Kunst in der Zeit von Septimius Severus bis Theodosius I. München: C.H. Beck 1971.
- Bichler 2007** Reinhold Bichler: Der ‚Orient‘ im Wechselspiel von Imagination und Erfahrung. Zum Typus der ‚orientalischen Despotie‘. In: Robert Rollinger (Hrsg.): *Getrennte Wege? Kommunikation, Raum und Wahrnehmungen in der Alten Welt*. Frankfurt am Main: Verlag Antike 2007, 475–500.
- Bieber 1945** Margarete Bieber: Honos and Virtus. In: *American Journal of Archaeology* 1945, 49, 25–34.
- Bielefeld 1951** Erwin Bielefeld: *Amazonomachia*. Beiträge zur Geschichte der Motivwanderung in der antiken Kunst. Halle (Saale): Niemeyer 1951.
- Bieńkowski 1900** Piotr Bieńkowski: *De simulacris barbarorum gentium apud romanos: corporis barbarorum prodromus*. Cracoviae: Typis univ. Jagellonicae 1900.
- Bittarello 2009** Maria Bittarello: The Construction of Etruscan ‚Otherness‘ in Latin Literature. In: *Greece and Rome* 2009, 56, 211–233.
- Biver 1963** Marie-Louise Biver: *Le Paris de Napoléon*. Paris: Plon 1963.
- Blanchard 2015** Florian Blanchard: *Jupiter dans les Gaules et les Germanies: du Capitole au cavalier à l’anguipède*. Rennes: Presses universitaires de Rennes 2015.
- Blanton 2005** Virginia Blanton: „Don’t worry, I won’t let them rape you“: Guinevere’s Agency in Jerry Bruckheimer’s „King Arthur“. In: *Arthuriana* 2005, 3, 91–111.
- Bode 1992** Reinhard Bode: Der Bilderfries der Trajanssäule. Ein Interpretationsversuch. In: *Bonner Jahrbücher* 1992, 192, 123–194.
- Boehm 1994** Gottfried Boehm: *Die Wiederkehr der Bilder*: Wilhelm Fink Verlag 1994.
- Bohrmann 2018** Thomas Bohrmann: Einführung in die ethische Filmanalyse. In: Thomas Bohrmann, Matthias Reichelt, Werner Veith (Hrsg.): *Angewandte Ethik und Film*. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS 2018, 37–57.
- Bol 2010** Peter Bol (Hrsg.): *Die Geschichte der Antiken Bildhauerkunst IV. Die Plastik der römischen Kaiserzeit bis zum Tode Kaiser Hadrians*. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 2010.
- Boone 2014** Joseph Boone: *The homoerotics of Orientalism*. New York: Columbia University Press 2014.
- Boppert 1992a** Walburg Boppert: *Militärische Grabdenkmäler aus Mainz und Umgebung*. Mainz: Verlag des Römisch-Germanischen Zentralmuseums 1992.
- Boppert 1992b** Walburg Boppert: *Militärische Grabdenkmäler aus Mainz und Umgebung*. Mainz: Verlag des Römisch-Germanischen Zentralmuseums 1992.

- Börm 2019** Henning Börm: Barbaren als Tyrannen. Das Perserbild in der klassizistischen griechischen Historiographie. In: Robert Rollinger, Kai Ruffing, Louisa Thomas (Hrsg.): Das Weltreich der Perser: Rezeption – Aneignung – Verargumentierung. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag 2019.
- Boschung 2001** Dietrich. Boschung: Überlegungen zum Denkmal des L. Aemilius Paullus in Delphi. In: Cécile Evers (Hrsg.): Rome et ses provinces: genèse et diffusion d'une image du pouvoir; hommages à Jean Charles Balty: Le Livre Timperman 2001, 59–72.
- Bosco 2004** Lorella Bosco: „Das furchtbar-schöne Gorgonenhaupt des Klassischen“: deutsche Antikebilder (1755–1875). Würzburg: Königshausen u. Neumann 2004.
- Bosson/Vandello/Burnaford 2009** Jennifer Bosson, Joseph Vandello, Rochelle Burnaford, Jonathan Weaver, S. Arzu Wasti: Precarious manhood and displays of physical aggression. In: Personality and social psychology bulletin 2009, 35, 623–634.
- Bouet 2015** Pierre Bouet: Les chevaux de la tapisserie de Bayeux. In: In Situ 2015, 27, 1–24.
- Bouet/Neveux 2018** Pierre Bouet, François Neveux: Der Teppich von Bayeux. Ein mittelalterliches Meisterwerk. Darmstadt: Theiss 2018.
- Brecoulaki 2006** Hariclia Brecoulaki: La peinture funéraire de Macedoine. Athens: Kentron Hellēnikēs kai Rōmaïkēs Archaiotētos, Ethnikon Hidryma Ereunōn 2006.
- Breiner 2019** Tobias Breiner: Farb- und Formpsychologie. Berlin: Springer 2019.
- Bridgeford 2004** Andrew Bridgeford: 1066. The hidden history of the Bayeux tapestry. London: Fourth Estate 2004.
- Bridges 2018** Elizabeth Bridges: A genealogy of queerbaiting: Legal codes, production codes, ‚bury your gays‘ and ‚The 100 mess‘. In: The Journal of Fandom Studies 2018, 6, 115–132.
- Brilliant 1967** Richard Brilliant: The arch of Septimius Severus in the Roman forum. Rome: American Academy 1967.
- Brilliant 1984** Richard Brilliant: Visual narratives: storytelling in Etruscan and Roman art. Ithaca: Cornell University Press 1984.
- Brilliant 2002** Richard Brilliant: The column of Marcus Aurelius re-viewed. In: Journal of Roman Archaeology 2002, 15, 499–506.
- Brink/Falkenhayner/von den Hoff 2019** Cornelia Brink, Nicole Falkenhayner, Ralf von den Hoff (Hrsg.): Helden müssen sterben: von Sinn und Fragwürdigkeit des heroischen Todes. Baden-Baden: Ergon Verlag 2019.
- Brinkmann/Brinkmann 2020** Vinzenz Brinkmann, Ulrike Koch-Brinkmann: Bunte Götter – Golden Edition: die Farben der Antike: eine Ausstellung der Liebieghaus Skulpturensammlung Frankfurt am Main. München, London, New York: Prestel 2020.

- Brokhaus 1877** Brokhaus: Conversations-Lexikon. Allgemeine deutsche Real-Encyclopädie. Gallas – Hartheu 1877.
- Brown 1988** Shirley Brown: The Bayeux tapestry. History and bibliography. Woodbridge: Boydell 1988.
- Brown/Herren 1997** Shirley Brown, Michael Herren: The Adelae Comitissae of Baudi of Bourgueil and the Bayeux Tapestry. In: Richard Gameson (Hrsg.): The study of the Bayeux Tapestry. Woodbridge: Boydell 1997, 139–155.
- Brownmiller 1975** Susan Brownmiller: Against our Will: Men, Women and Rape. New York: Fawcett Columbine 1975.
- Bruner 1951** Jerome Bruner: Personality dynamics and the process of perceiving. In: Robert Blake, Ramsey Glenn V. (Hrsg.): Perception: An approach to personality. New York: Ronald Press Company 1951, 121–147.
- Bruner 1957** Jerome Bruner: On perceptual readiness. In: Psychological review 1957, 64, 123–152.
- Brunlow 2013** Dagmar Brunlow: Western. In: Markus Kuhn, Irina Haffke, Nicola Weber (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse: Eine Einführung. Berlin, Boston: De Gruyter 2013, 39–61.
- Bull 2007** Stephen Bull: Triumphant rider. The Lancaster Roman cavalry tombstone. Lancaster: Palatine Books 2007.
- Burda/Maar 2004** Hubert Burda, Christa Maar: Iconic turn: die neue Macht der Bilder: DuMont 2004.
- Burgoyne 2008** Robert Burgoyne: The Hollywood historical film. Malden, Massachusetts: Blackwell 2008.
- Burkard 1991** Günter Burkard: Weisheitstexte, Mythen und Epen. Weisheitstexte 2. Gütersloh: Mohn 1991.
- Butler 2012** Eliza Butler: The tyranny of Greece over Germany: a study of the influence exercised by Greek art and poetry over the great German writers of the eighteenth, nineteenth and twentieth centuries: Cambridge University Press 2012.
- Calcani 2003** Giuliana Calcani, Ma'mun Abdulkarim (Hrsg.): Apollodoro e la Colonna Traiana a Damasco. Dalla tradizione al progetto. Roma: L'Erma di Bretschneider 2003.
- Calza 1932** Guido Calza: Un nuovo frammento di Faste Annali (anni 108–113). In: Accademia Nazionale dei Lincei (Hrsg.): Notizie degli scavi di antichità. Roma: Bardi Edizioni 1932, 188–205.
- Campbell 1949** Joseph Campbell: The hero with a thousand faces. New York: MJF Books 1949.
- Campbell/Pitts 1981** Richard Campbell, Michael Pitts: The Bible on Film: A Checklist, 1897–1980. Michigan: Scarecrow Press 1981.

- Cancik 2011** Hubert Cancik: Europa – Antike – Humanismus: humanistische Versuche und Vorarbeiten. Bielefeld: Transcript 2011.
- Candilio 2011** Daniela Candilio: Palazzo Altemps. Le collezioni. Milano: Electa 2011.
- Caprino/Colini/Gatti 1955** Caterina Caprino, Antonio Colini, G. Gatti, Massimo Pallottino, Pietro Romanelli: La colonna di Marco Aurelio. Roma: L’Erma di Bretschneider 1955.
- Carpenter 2006** Charli Carpenter: Recognizing Gender-Based Violence Against Civilian Men and Boys in Conflict Situations. In: Security Dialogue 2006, 37, 83–103.
- Cass. Dio** Cassius Dio: Römische Geschichte. Übersetzt von Otto Veh. Eingeleitet von Gerhard Wirth. 5 Bände. Zürich, München: Artemis-Verlag 1985–1987.
- Chaussard 1806** Pierre Chaussard: Salon de 1806. Charge de cavalerie exécutée par le général Murat, à la bataille d’Aboukir, en Égypte. Tableau de 32 pieds sur 22 pieds, par M. Gros, élève de DAVID. In: Le Pausanias français. État des arts du dessin en France à l’ouverture du XIX<sup>e</sup> siècle 1806, 23, 71–84.
- Cichorius 1896** Conrad Cichorius: Die Reliefs der Traianssäule. 4 Bände. Berlin: Reimer 1896–1900.
- Cichorius 1900** Conrad Cichorius: Commentar zu den Reliefs des zweiten dakischen Krieges. Berlin: Reimer 1900.
- Claridge 2005** Amanda Claridge: Postscript. Further considerations on the carving of the frieze on the column of Marcus Aurelius. In: Journal of Roman Archaeology 2005, 18, 313–316.
- Clarke 2003** John Clarke: Art in the lives of ordinary Romans. Visual representation and non-elite viewers in Italy, 100 B.C.–A.D. 315. Berkeley, California: University of California 2003.
- Clauss 2013** Martin Clauss: 1066: Als Wilhelm von der Normandie Caesar in den Schatten stellte. Zur Antikentransformation in den Gesta Guillelmi des Wilhelm von Poitiers. In: Anna Heinze, Albert Schirmer, Julia Weitbrecht (Hrsg.): Antikes erzählen: Narrative Transformationen von Antike in Mittelalter und Früher Neuzeit. Berlin: Walter de Gruyter 2013.
- Coarelli 1976** Filippo Coarelli: Frammento di affresco dell’Esquilino con scena storica. In: Affreschi romani dalle raccolte dell’antiquarium comunale. Roma: Assessorato antichità, belle arti e problemi della cultura 1976, 13ff.
- Coarelli 1999** Filippo Coarelli: La colonna Traiana. Roma: Ed.Colombo 1999.
- Coarelli 2000** Filippo Coarelli: The Column of Trajan. Rome: Colombo 2000.
- Coarelli 2002** Filippo Coarelli: Rom. Ein archäologischer Führer. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 2002.
- Cohen 1997** Ada Cohen (Hrsg.): The Alexander mosaic. Stories of victory and defeat. Cambridge: Cambridge University Press 1997.

- Coleman 2004** Kathleen Coleman: The pedant goes to Hollywood: The role of the academic consultant. In: Martin Winkler (Hrsg.): *Gladiator. Film and history*. Malden, Massachusetts: Blackwell 2004, 45–52.
- Colugnati 2011** Giulia Colugnati: L'area di Piazza Colonna in età imperiale. La colonna di Marco Aurelio e il suo contesto originario. In: I. Fasano, C. M. Olmo (Hrsg.): *La galleria di Piazza Colonna*. Torino: Allemandi 2011, 166–176.
- Coulston 2018** Jonathan Coulston: La colonne Trajane et l'armée romaine. In: Katia Schörle (Hrsg.): *L'armée de Rome: la puissance et la gloire. 15 décembre 2018–22 avril 2019, Musée départemental Arles antique*. Cinisello Balsamo, Milano: Silvana editoriale 2018, 10–23.
- Cull 2001** Nicholas Cull: „Infamy! Infamy! They've All Got It in for Me!“. Carry on Cleo and the British Camp Comedies of Ancient Rome. In: Sandra Joshel (Hrsg.): *Imperial projections: ancient Rome in modern popular culture*. Baltimore, Md., London: Johns Hopkins University Press 2001, 162–190.
- Cyrino 2005** Monica Cyrino: *Big screen Rome*. Malden, Massachusetts: Blackwell 2005.
- Daguet-Gagey 1998** Anne Daguet-Gagey: Adrastus et la colonne Antonine. L'administration des travaux publics à Rome en 193 ap. J.-C. In: *Mélanges de l'École Française de Rome* 1998, 110, 893–915.
- Danek 2010** Georg Danek: Der homerische Held. In: Marion Meyer, Ralf Hoff (Hrsg.): *Helden wie sie: Übermensch – Vorbild – Kultfigur in der griechischen Antike; Beiträge zu einem altertumswissenschaftlichen Kolloquium in Wien, 2.–4. Februar 2007*: Rombach 2010, 55–70.
- Davies 2019** Chris Davies: *Blockbusters and the Ancient World: Allegory and Warfare in Contemporary Hollywood*: Bloomsbury Academic 2019.
- Davies 1997** Penelope Davies: The politics of perpetuation. Trajan's column and the art of commemoration. In: *American Journal of Archaeology* 1997, 101, 41–65.
- Dawid 2003** Maria Dawid: Die Elfenbeinplastiken aus dem Hanghaus II in Ephesos: Räume SR 18 und SR 28. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2003.
- Day 2013** Kirsten Day: Soul Fuck. In: Monica Cyrino (Hrsg.): *Screening Love and Sex in the Ancient World*: Springer 2013, 85–98.
- del Monte 1998** Marco del Monte: Traces of ancient colours on Trajan's Column. In: *Archaeometry* 1998, 40, 403–412.
- Denon 1802** Vivant Denon: *Voyage dans la basse et la haute Égypte, pendant les campagnes du général Bonaparte*. 3 Bände. Londres: Peltier 1802.
- Depeyrot 2008** Georges Depeyrot: *Légions romaines en campagne. La colonne Trajane*. Paris: Éditions Errance 2008.

- Depeyrot 2011** Georges Depeyrot: Les légions face aux barbares. La colonne de Marc Aurèle. Paris: Errance 2011.
- Deyneka 2012** Leah Deyneka: May the Myth Be with You, Always: Archetypes, Mythic Elements and Aspects of Joseph Campbell's Heroic Monomyth in the Original Star Wars Trilogy. In: Douglas Brode, Leah Deyneka (Hrsg.): Myth, Media, and Culture in Star Wars. An Anthology. Lanham: Scarecrow Press 2012, 31–46.
- Pasquale 2019** Giovanni Di Pasquale (Hrsg.): L'arte di costruire un capolavoro: la colonna Traiana. Mostra Firenze, Limonaia di Boboli, 21 giugno 2019–6 ottobre 2019: Giunti 2019.
- Diederichs 1989** Ulf Diederichs: Germanische Götterlehre. Köln: Diederichs 1989.
- Dihle 1994** Albrecht Dihle: Die Griechen und die Fremden. München: C.H. Beck 1994.
- Diken/Laustsen 2005** Bülent Diken, Carsten Laustsen: Becoming Abject: Rape as a Weapon of War. In: Body and Society 2005, 11, 111–128.
- Dillon 2006** Sheila Dillon: Women on the Columns of Trajan and Marcus Aurelius and the Visual Language of Roman Victory. In: Sheila Dillon (Hrsg.): Representations of war in ancient Rome. Cambridge: Cambridge University Press 2006, 244–271.
- Diod.** Diodor Siculus: Bibliotheca historica. Griechische Weltgeschichte. Buch I–X, Teil 1. Übersetzt von Gerhard Wirth. Eingeleitet und kommentiert von Thomas Nothers. Stuttgart: Hiersemann 1992.
- Dixon 2017** Bryony Dixon: The Origins of British Cinema, 1895–1918. In: The Routledge Companion to British Cinema History 2017, 23–33.
- Dixon 2008** Laurina Dixon: Emmanuel Fremiét's Gorilla Carrying Off a Woman: Beauty, the Beast, and Their Contexts. In: Gabriel Weisberg, Petra Chu, Laurinda Dixon (Hrsg.): Twenty-first-century perspectives on nineteenth-century art. Essays in honor of Gabriel P. Weisberg. Newark: University of Delaware Press 2008, 204–211.
- Doherty 2002** Thomas Doherty: The new war movies as moral rearmament: Black Hawk Down and We Were Soldiers. In: Cineaste 2002, 27, 4–8.
- Donderer 1990** Michael Donderer: Das pompeianische Alexandermosaik – Ein östliches Importstück? In: Christoph Börker, Michael Donderer (Hrsg.): Das antike Rom und der Osten. Festschrift für Klaus Parlasca zum 65. Geburtstag. Erlangen: Universitätsbibliothek Erlangen 1990, 19–31.
- Döring 2013** Karoline Döring: Türkenkrieg und Medienwandel im 15. Jahrhundert: mit einem Katalog der europäischen Türkendrucke bis 1500. Husum: Matthiesen-Verlag 2013.
- Dougherty 1993** Carol Dougherty: The poetics of colonization: from city to text in archaic Greece. New York: Oxford University Press 1993.

- Dougherty 1998** Carol Dougherty: Sowing the seeds of violence. Rape, women, and the land. In: Maria Wyke (Hrsg.): *Parchments of gender: deciphering the bodies of antiquity*. Oxford: Clarendon Press 1998, 267–284.
- DuBois 1988** Page DuBois: *Sowing the body: psychoanalysis and ancient representations of women*. Chicago: University of Chicago Press 1988.
- Ducati 1941** Pericle Ducati: *Die etruskische italo-hellenistische und römische Malerei*. Wien: Deuticke 1941.
- Eck 1984** Werner Eck: Senatorial Self-Representation: Developments in the Augustan Period. In: Fergus Millar, Erich Segal (Hrsg.): *Caesar Augustus: seven aspects*. Oxford, Oxfordshire, New York: Clarendon Press 1984, 129–167.
- Eder 2014** Jens Eder: *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg 2014.
- Eigler 2002** Ulrich Eigler (Hrsg.): *Bewegte Antike: Antike Themen im modernen Film*. Stuttgart, Weimar: Metzler 2002.
- Ellen 2000** Barbara Ellen: Glad to be a gladiator. In: *The Guardian* 2000.
- Elliot 2014** Andrew Elliot (Hrsg.): *The Return of the Epic Film. Genre, Aesthetics and History in the 21st Century*. Edinburgh: Edinburgh University Press 2014.
- Elsaesser 2013** Thomas Elsaesser: Saving Private Ryan: Retrospektion, Überlebensschuld und affektives Gedächtnis. In: Hermann Kappelhoff, David Gaertner, Cilli Pogodda (Hrsg.): *Mobilisierung der Sinne. Der Hollywood-Kriegsfilm zwischen Genrekino und Historie*. Berlin: Vorwerk 8 2013, 61–87.
- Elsner 2000** Jas Elsner: Frontality in the Column of Marcus Aurelius. In: John Scheid, Valerie Huet (Hrsg.): *La colonne aurélienne. Autour de la colonne aurélienne; geste et image sur la colonne de Marc Aurèle à Rome*. Turnhout: Brepols 2000, 251–264.
- Etienne 1974** Robert Etienne: *Pompeji: das Leben in einer antiken Stadt*. Stuttgart: Reclam 1974.
- Eutrop.** Eutropius: *Breviarium ab urbe condita*. Ediert, übersetzt und kommentiert von Bruno Bleckmann und Jonathan Gross. Paderborn: Ferdinand Schöningh 2018.
- Falomir-Pichastor/Mugny 2009** Juan Falomir-Pichastor, Gabriel Mugny: „I’m not gay.... I’m a real man!“. Heterosexual Men’s Gender Self-Esteem and Sexual Prejudice. In: *Personality and social psychology bulletin* 2009, 35, 1233–1243.
- Fantalkin 2014** Alexander Fantalkin: Naukratis as a Contact Zone: Revealing the Lydian Connection. In: Robert Rollinger (Hrsg.): *Kulturkontakte in antiken Welten: vom Denkmodell zum Fallbeispiel; proceedings des internationalen Kolloquiums aus Anlass des 60. Geburtstages von Christoph Ulf*, Innsbruck, 26. bis 30. Januar 2009. Leuven: Peeters 2014, 27–51.

- Farmer/Pasternack 2003** Sharon Farmer, Carol Pasternack (Hrsg.): Gender and Difference in the Middle Ages. Minnesota: University of Minnesota Press 2003.
- Farsen 2013** Patrick Farsen: Kleopatra in der Kunst: das Bild einer Königin zwischen Geschichte und Mythos. München: Akademische Verlagsgemeinschaft München 2013.
- Fast 1996** Howard Fast: Spartacus. Armonk, NY: North Castle Books 1996.
- Faulstich 2013** Werner Faulstich: Grundkurs Filmanalyse. Paderborn: Fink 2013.
- Faust 2012** Stephan Faust: Schlachtenbilder der römischen Kaiserzeit. Erzählerische Darstellungskonzepte in der Reliefkunst von Traian bis Septimius Severus. Rahden/Westfahlen: Leidorf 2012.
- Fehr 1985** Burkhard Fehr: Das Militär als Leitbild: Politische Funktion und gruppenspezifische Wahrnehmung des Traiansforums und der Traianssäule. In: *Hephaistos* 1985/1986, 7/8, 39–60.
- Fehr 1988** Burkhard Fehr: Zwei Lesungen des Alexandermosaiks. In: Hermann Büsing (Hrsg.): *Bathron. Beiträge zur Architektur und verwandten Künsten für Heinrich Drerup zu seinem 80. Geburtstag von seinen Schülern und Freunden*. Saarbrücken: Saarländische Druckerei und Verlag 1988, 121–134.
- Fell 2001** Martin Fell: Optimus princeps? Anspruch und Wirklichkeit der imperialen Programmatik Kaiser Traians. München: tuduv-Verlags-Gesellschaft 2001.
- Fellmann 1995** Ferdinand Fellmann: Innere Bilder im Licht des imagic turn. In: Klaus Sachs/Hombach (Hrsg.): *Bilder im Geiste. Zur kognitiven und erkenntnistheoretischen Funktion piktorialer Repräsentationen*. Amsterdam: Rodopi 1995, 21–38.
- Fend 2003** Mechthild Fend: Grenzen der Männlichkeit. Der Androgyn in der französischen Kunst und Kunsttheorie 1750–1830. Berlin: Reimer 2003.
- Ferris 2000** Iain Ferris: *Enemies of Rome. Barbarians through Roman eyes*. Stroud: Sutton Publishing 2000.
- Ferris 2009** Iain Ferris: *Hate and war. The column of Marcus Aurelius*. Stroud: History Press 2009.
- Fischer 2016** Hagen Fischer: Fragen der Beziehungen zwischen Rom und Parthien und ihre Widerspiegelung in der damaligen Literatur (Mitte des 1. Jh. v. u. Z. bis Mitte des 1. Jh. u. Z.). In: *Clio* 2016, 71, 367–373.
- Fleckner 2014** Uwe Fleckner (Hrsg.): *Bilder machen Geschichte. Historische Ereignisse im Gedächtnis der Kunst*. Berlin: De Gruyter 2014.
- Florescu 1965** Florea Florescu: *Das Siegesdenkmal von Adamklissi. Tropaeum Traiani*. Bukarest: Verlag der Akademie der Rumaenischen Volksrepublik 1965.
- Florescu 1969** Florea Florescu: *Die Trajanssäule. Grundfragen und Tafeln*. Bukarest: Akademie-Verlag 1969.

- Förschler 2010** Silke Förschler: Bilder des Harem. Medienwandel und kultureller Austausch. Berlin: Reimer 2010.
- Forssman 2010** Erik Forssman: Edle Einfalt und stille Größe: Winckelmanns „Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst“ von 1755. Freiburg i. Breisgau, Berlin, Wien: Rombach 2010.
- Frey 2011** Laura Frey: Integration aus Sicht türkischer Jugendlicher: im Zwiespalt zwischen türkischer Tradition und westlicher Moderne. Marburg: Tectum Wissenschaftsverlag 2011.
- Fritze 2016** Ronald Fritze: Egyptomania. A history of fascination, obsession and fantasy. London: Reaktion Books 2016.
- Fronto Princ. hist.** Marcus Fronto: M. Cornelii Frontonis Epistulae. Leipzig: Teubner 1988.
- Fuchs 2009a** Andreas Fuchs: Waren die Assyrer grausam? In: Martin Zimmermann (Hrsg.): Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums. München: Utz 2009, 65–119.
- Fuchs 2009b** Michaela Fuchs: Ein panegyrisches Denkmal oder: Zur Historizität des Parthermonumentes von Ephesos. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 2009, 124, 347–378.
- Fuhrmann 1931** Heinrich Fuhrmann: Philoxenos von Eretria: archäologische Untersuchungen über zwei Alexandermosaiken. Göttingen: Dietrich 1931.
- Fuhrmann 1937** Heinrich Fuhrmann: Ein Fragment des verlorenen Reliefs am Sockel der Marcusäule. In: Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung 1937, 52, 261–265.
- Funck 1995** Bernd Funck: Griechen im Perserreich. In: Alexander Demandt (Hrsg.): Mit Fremden leben: eine Kulturgeschichte von der Antike bis zur Gegenwart. München: C.H. Beck 1995, 24–36.
- Fussel 2005** Stephan Fussel: Die Funktionalisierung der „Türkenfurcht“ in der Propaganda Kaiser Maximilians 1. In: Franz Fuchs (Hrsg.): Osmanische Expansion und europäischer Humanismus: Akten des interdisziplinären Symposiums vom 29. und 30. Mai 2003 im Stadtmuseum Wiener Neustadt. Wiesbaden: Harrassowitz 2005, 9–30.
- Gabelmann 1996** Hanns Gabelmann: Pantherfellschabracken. In: Bonner Jahrbücher 1996, 196, 11–39.
- Galinier 2007** Martin Galinier: La Colonne Trajane et les Forums Impériaux. Rome: École française de Rome 2007.
- Gauer 1973** Werner Gauer: Ein Dakerdenkmal Domitians. Die Trajanssäule und das sogenannte große trajanische Relief. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 1973, 88, 318–350.
- Gauer 1977** Werner Gauer: Untersuchungen zur Trajanssäule. Darstellungsprogramm und künstlerischer Entwurf. Berlin: Mann 1977.

- Gauer 1995** Werner Gauer: Konstantin und die Geschichte. Zu den ‚Spolien‘ am Konstantinsbogen und zur Schlangensäule. In: Manfred Wacht (Hrsg.): Panchaia. Festschrift für Klaus Thraede. Münster: Aschendorff 1995, 131–140.
- Gehlen 1940** Arnold Gehlen: Der Mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt. Frankfurt am Main: Klostermann 1940.
- Gehrke 2010** Hans-Joachim Gehrke: Der zwiespältige Held. Zur Ambivalenz des Heroismus im antiken Griechenland. In: Marion Meyer, Ralf Hoff (Hrsg.): Helden wie sie: Übermensch – Vorbild – Kultfigur in der griechischen Antike; Beiträge zu einem altertumswissenschaftlichen Kolloquium in Wien, 2.–4. Februar 2007: Rombach 2010, 39–54.
- Geiger 2017** Anette Geiger: Schönhässlich. In: Gerald Schröder, Christina Threuter (Hrsg.): Wilde Dinge in Kunst und Design: Aspekte der Alterität seit 1800. Bielefeld: Transcript 2017, 244–262.
- Geise/Brettschneider 2010** Stephanie Geise, Frank Brettschneider: Die Wahrnehmung und Bewertung von Wahlplakaten. Ergebnisse einer Eyetracking-Studie. In: Faas Thorsten, Arzheimer Kai, Sigrid Roßteutscher (Hrsg.): Information – Wahrnehmung – Emotion. Politische Psychologie in der Wahl- und Einstellungsforschung. Frankfurt am Main: VS Verlag 2010, 71–95.
- Genette 1998** Gérard Genette: Die Erzählung. Aus dem Französischen von Andreas Knop. München: Fink 1998.
- Gerlinger 2008** Stefan Gerlinger: Römische Schlachtenrhetorik. Unglaubliche Elemente in Schlachtendarstellungen, speziell bei Caesar, Sallust und Tacitus. Heidelberg: Winter 2008.
- Giuliano 1955** Antonio Giuliano: Arco di Costantino. Milano: Istituto Editoriale Domus 1955.
- Goad 2016** Daniel Goad: The Changing Role of the Romans in Hollywood. Royal Holloway University 2016. Online verfügbar unter [https://www.academia.edu/43060311/The\\_Changing\\_Role\\_of\\_the\\_Romans\\_in\\_Hollywood](https://www.academia.edu/43060311/The_Changing_Role_of_the_Romans_in_Hollywood).
- Goette 1988** Hans R. Goette: Malleus – Embas – Calceus. Ikonografische Studien zu römischem Schuhwerk. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 1988, 103, 401–464.
- Goldberg 2016** Charles Goldberg: Decimation in the Roman Republic. In: The Classical Journal 2016, 111, 141–164.
- Goodman 1968** Nelson Goodman: Languages of art: an approach to a theory of symbols. Indianapolis: Bobbs-Merrill 1968.
- Gordon 1978** Andrew Gordon: „Star Wars“: A Myth for Our Time. In: Literature/Film Quarterly 1978, 6, 314–326.
- Gottschall 2004** Jonathan Gottschall: Explaining wartime rape. In: Journal of Sex Research 2004, 41, 129–136.

- Grassinger 1999** Dagmar Grassinger: Die mythologischen Sarkophage 1. Achill, Adonis, Aeneas, Aktaion, Alkestis, Amazonen. Berlin: Gebr. Mann 1999.
- Griebel 2013** Johannes Griebel: Der Kaiser im Krieg. Die Bilder der Säule des Marc Aurel. Berlin: De Gruyter 2013.
- Grimm 1998** Jürgen Grimm: Der Robespierre-Affekt. Nichtimitative Wege filmischer Aggressionsvermittlung. In: tv diskurs. Verantwortung in audiovisuellen Medien 1998, 5, 18–29.
- Grimm-Stadelmann/Grimm 2013** Isabel Grimm-Stadelmann, Alfred Grimm: Das Erwachen der Sphinx. Meisterwerke altägyptischer und ägyptisierender Kunst im Dialog. Dettelbach: Röhl 2013.
- Grindon 2010** Leger Grindon: Shadows on the past: Studies in the historical fiction film: Temple University Press 2010.
- Groß/Morsch 2021** Bernhard Groß, Thomas Morsch (Hrsg.): Handbuch Filmtheorie. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2021.
- Gross 1959** Walter Gross: Zur Augustusstatue von Prima Porta. Göttingen: Vandenhoeck and Ruprecht 1959.
- Guldager Bilde 2008** Pia Guldager Bilde (Hrsg.): Meetings of cultures in the Black Sea Region: between conflict and coexistence. Aarhus: Aarhus University Press 2008.
- Gullace 2009** Nicoletta Gullace: Barbaric Anti-Modernism: Representations of the „Hun“ in Britain, North America, Australia, and Beyond. In: Pearl James (Hrsg.): Picture this: World War I posters and visual culture. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press 2009, 61–78.
- Günther 1995** Linda-Marie Günther: L. Aemilius Paullus und „sein“ Pfeilerdenkmal in Delphi. In: Charlotte Schubert, Kai Brodersen (Hrsg.): Rom und der griechische Osten. Festschrift für Hanno H. Schmitt zum 65. Geburtstag. Dargebracht von Schülern, Freunden und Münchener Kollegen. Stuttgart: F. Steiner 1995, 81–85.
- Guthmüller/Kühlmann 2000** Bodo Guthmüller, Wilhelm Kühlmann (Hrsg.): Europa und die Türken in der Renaissance. Tübingen: Niemeyer 2000.
- Hafner 1978** German Hafner: Sieg und Frieden. Zur Deutung des Reiterreliefs vom Forum Romanum. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 1978, 93, 228–251.
- Hagel 2005** Antje Hagel: Gender kicks. Texte zu Fußball und Geschlecht. Frankfurt am Main: KOS 2005.
- Hagener/Kammerer 2021** Malte Hagener, Dietmar Kammerer: Theoretische Aspekte der Montage, der filmischen Verfahren und Techniken. In: Bernhard Groß, Thomas Morsch (Hrsg.): Handbuch Filmtheorie. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2021, 479–496.

- Haider 1996** Peter Haider: Griechen im Vorderen Orient und in Ägypten. In: Christoph Ulf (Hrsg.): Wege zur Genese griechischer Identität: die Bedeutung der früharchaischen Zeit. Berlin: Akademie-Verlag 1996, 59–115.
- Halbwachs 1950** Maurice Halbwachs: La mémoire collective: ouvrage posthume. Paris: Pr. univ. de France 1950.
- Hall 1991** Edith Hall: Inventing the barbarian: Greek self-definition through tragedy. Oxford: Clarendon Press 1991.
- Halupka 1997** Ulrike Halupka: Weibliche Reiseberichte in Frankreich am Ende des 19. Jahrhunderts. Die literarische Verarbeitung der Orientserfahrungen von Jane Dieulafoys Reisen nach Persien und Spanien (1851–1916). Hamburg: Diplomarbeiten Agentur 1997.
- Hamberg 1968** Per Hamberg: Studies in Roman imperial art. With special reference to the state reliefs of the second century. Roma: L'Erma di Bretschneider 1968.
- Hannestad 1986** Niels Hannestad: Roman art and imperial policy. Højbjerg: Århus C, Denmark: Jutland Archaeological Society; Distributed by Aarhus University Press, Aarhus University 1986.
- Hannestad 1993** Niels Hannestad: Imitatio Alexandri in Roman art. In: Jesper Carlsen (Hrsg.): Alexander the Great. Reality and myth. Rom: L'Erma di Bretschneider 1993, 61–69.
- Harloe 2013** Katherine Harloe: Winckelmann and the invention of antiquity: history and aesthetics in the age of Altertumswissenschaft. Oxford: Oxford University Press 2013.
- Hartmann 2008** Udo Hartmann: Das Bild der Parther bei Plutarch. In: Historia 2008, 57, 426–452.
- Hase 1997** Friedrich-Wilhelm Hase: Das Alexandermosaik – ein „Mosaikgemälde“ und seine Interpretationsprobleme. In: Ada Cohen (Hrsg.): The Alexander mosaic. Stories of victory and defeat. Cambridge: Cambridge University Press 1997, 67–75.
- Hase 2017** Friedrich-Wilhelm Hase (Hrsg.): Die Kunst der Griechen mit der Seele suchend: Winckelmann in seiner Zeit. Darmstadt: Philipp von Zabern 2017.
- He 2019** Xun He: Der klassische Laokoon-Diskurs und seine Auswirkung in der zeitgenössischen Kunstproduktion bis ins 19. Jahrhundert: 1755–1872. München 2019.
- Hediger 2015** Vinzenz Hediger: Licence to Kill. Zur Fantasie der Licence to Kill: Zur Fantasie der gerechtfertigten Gewalt in den Filmen der Rambo-Serie. In: Angelika Keppler, Judith-Frederike Popp, Martin Seel (Hrsg.): Gesetz und Gewalt im Kino. Frankfurt am Main: Campus-Verlag 2015, 29–51.
- Heenes 2017** Volker Heenes: Zu den Kopien der Reliefs der Trajanssäule im 16. Jahrhundert: Zwei neue Zeichnungen eines unbekanntes Rotulus. In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung in Wien

anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017, 271–278.

**Heintze 1957** Helga Heintze: Studien zu den Porträts des 3. Jahrhunderts n.Chr. In: Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung 1957, 64, 69–91.

**Heitz 2009** Christian Heitz: Die Guten, die Bösen und die Hässlichen – nördliche „Barbaren“ in der römischen Bildkunst. Hamburg: Verlag Dr. Kovač 2009.

**Helbig 1891** Wolfgang Helbig: Führer durch die öffentlichen Sammlungen klassischer Alterthümer in Rom. Die Villen, das Museo Boncompagni, der Palazzo Spada, die Antiken der vatikanischen Bibliothek, das Museo delle Terme. Leipzig: Teubner 1891.

**Helbig 1969** Wolfgang Helbig: Führer durch die Öffentlichen Sammlungen klassischer Altertümer in Rom. Tübingen: Wasmuth 1969.

**Henschel 2016** Dorothee Henschel: Quo Vadis – Nero im Film. In: Jürgen Merten, Kristina Schulz, Maria D’Onza (Hrsg.): Nero: Kaiser, Künstler und Tyrann. Darmstadt: Konrad Theiss Verlag 2016, 381–388.

**Hentschel 2001** Linda Hentschel: Pornotopische Techniken des Betrachtens. Raumwahrnehmung und Geschlechterordnung in visuellen Apparaten der Moderne. Marburg: Jonas 2001.

**Herodian Hist.** Herodianus: Historien. Übersetzt von Charles R. Whittaker. London: Heinemann 1969 und 1970.

**Hdt. Hist.** Herodot: Historien. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag 2017.

**Heß 2008** Gilbert Heß: Winckelmann und die Folgen. Transformationen des Wissens über Griechenland im 18. und beginnenden 19. Jahrhundert. In: Ulrich Schneider (Hrsg.): Cultures of Knowledge in the 18th Century. Berlin, New York: Walter de Gruyter 2008, 647–654.

**Hickethier 2008** Knut Hickethier: Das narrative Böse. Sinn und Funktionen medialer Konstruktionen des Bösen. In: Werner Faulstich (Hrsg.): Das Böse heute: Formen und Funktionen. München, Paderborn: Fink 2008, 227–243.

**Hicks 2006** Carola Hicks: The Bayeux tapestry. The life story of a masterpiece. London: Chatto and Windus 2006.

**Himmelman 1959** Nikolaus Himmelman: Zur Eigenart des klassischen Götterbildes. München: Prestel 1959.

**Himmelman 2000** Nikolaus Himmelman: Quotations of images of gods and heroes on Attic, grave reliefs of the late Classical period. In: Gocha Tsetschladze (Hrsg.): Periplous: papers on classical art and archaeology presented to Sir John Boardman. London: Thames and Hudson 2000, 136–144.

**Himmelman 2009** Nikolaus Himmelman: Der ausruhende Herakles. 498. Sitzung vom 6. Februar 2008 in Düsseldorf. Paderborn, München, Wien, Zürich: Schöningh 2009.

- Himmelmann 2010** Nikolaus Himmelmann: Helden und Heroen. In: Marion Meyer, Ralf Hoff (Hrsg.): Helden wie sie: Übermensch – Vorbild – Kultfigur in der griechischen Antike; Beiträge zu einem altertumswissenschaftlichen Kolloquium in Wien, 2.–4. Februar 2007: Rombach 2010, 29–38.
- Hinterhöller 2008** Monika Hinterhöller: Der Triumphbogen des Septimius Severus und die historischen Reliefs der Partherkriege. Ein Triumphalmonument am Beginn der späten Kaiserzeit. Nordstedt: Grin Verlag 2008.
- Hißnauer 2013** Christian Hißnauer: Kriegsfilm. In: Markus Kuhn, Irina Haffke, Nicola Weber (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse: eine Einführung. Berlin, Boston: De Gruyter 2013, 167–192.
- Hist. Aug. vit.** Historia Augusta: Römische Herrschergestalten. Übersetzt von Ernst Hohl. Bearbeitet und erläutert von Elke Merten, Alfons Rösger und Nicole Ziegler. 2 Bände. München, Zürich: Artemis-Verlag 1976 und 1985.
- Hochberg/Peterson 1989** Julian Hochberg, Mary Peterson: Bildanalyse in der menschlichen Informationsverarbeitung. In: Martin Schuster, Bernard Woschek (Hrsg.): Nonverbale Kommunikation durch Bilder. Stuttgart: Verlag für Angewandte Psychologie 1989, 33–52.
- Höckmann 1991** Ursula Höckmann: Gallierdarstellungen in der etruskischen Grabkunst des 2. Jahrhunderts v.Chr. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 1991, 106, 199–230.
- Höckmann 2001** Ursula Höckmann (Hrsg.): Naukratis: die Beziehungen zu Ostgriechenland, Ägypten und Zypern in archaischer Zeit; Akten der Table Ronde in Mainz, 25.–27. November 1999. Möhnsee: Bibliopolis 2001.
- Höfert 2003** Almut Höfert: Den Feind beschreiben: „Türkengefahr“ und europäisches Wissen über das Osmanische Reich 1450–1600. Frankfurt am Main: Campus-Verlag 2003.
- Hoff 2005** Ralf Hoff: „Achill, das Vieh“: zur Problematisierung transgressiver Gewalt in klassischen Vasenbildern. In: Susanne Moraw, Günter Fischer (Hrsg.): Die andere Seite der Klassik: Gewalt im 5. und 4. Jahrhundert v. Chr.; kulturwissenschaftliches Kolloquium Bonn, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, 11.–13. Juli 2002. Stuttgart: Steiner 2005, 225–246.
- Hofmann 2011** Kim Hofmann: Goethe und Winckelmann: Ausgewählte Aspekte von Goethes Winckelmann-Rezeption. München: Akademische Verlagsgemeinschaft München 2011.
- Hofstetter 1978** Josef Hofstetter: Die Griechen in Persien: Prosopographie der Griechen im persischen Reich vor Alexander. Berlin: Reimer 1978.
- Holliday 2002** Peter Holliday: The origins of Roman historical commemoration in the visual arts. Cambridge, New York: Cambridge University Press 2002.

- Hölscher 1967** Tonio Hölscher: *Victoria Romana*. Archäologische Untersuchungen zur Geschichte und Wesensart der römischen Siegesgöttin von den Anfängen bis zum Ende des 3. Jhs. n. Chr. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 1967.
- Hölscher 1973** Tonio Hölscher: *Griechische Historienbilder des 5. und 4. Jahrhunderts v. Chr.* Würzburg: K. Triltsch 1973.
- Hölscher 1978** Tonio Hölscher: Die Anfänge römischer Repräsentationskunst. In: *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung* 1978, 85, 315–357.
- Hölscher 1980a** Tonio Hölscher: Die Geschichtsauffassung in der römischen Repräsentationskunst. In: *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts* 1980, 95, 265–321.
- Hölscher 1980b** Tonio Hölscher: Römische Siegesdenkmäler der späten Republik. In: Herbert Cahn (Hrsg.): *Tainia*. Roland Hampe zum 70. Geburtstag am 2. Dezember 1978 dargebracht von Mitarbeitern, Schülern und Freunden. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 1980, 351–371.
- Hölscher 1981** Tonio Hölscher: Zur Deutung des Alexandermosaiks. In: *Anadolu* 1981–1993, 22, 297–307.
- Hölscher 1984** Tonio Hölscher: *Staatsdenkmal und Publikum. Vom Untergang der Republik bis zur Festigung des Kaisertums in Rom*. Konstanz: Universitätsverlag 1984.
- Hölscher 1985** Tonio Hölscher: Die Geschlagenen und Ausgelieferten in der Kunst des Hellenismus. In: *Antike Kunst* 1985, 28, 120–136.
- Hölscher 1987** Tonio Hölscher: *Römische Bildsprache als semantisches System*, vorgetragen am 16. Juni 1984. Heidelberg: Winter 1987.
- Hölscher 1999** Tonio Hölscher: Alle Welt für Traian. Beobachtungen zur Darstellung von Fremdvölkern an traianischen Staatsdenkmälern. In: Nicole Blanc, André Buisson (Hrsg.): *Imago antiquitatis. Religions et iconographie du monde romain; mélanges offerts à Robert Turcan*. Paris: De Boccard 1999, 281–289.
- Hölscher 2000** Tonio Hölscher: Die Säule des Marcus Aurelius: Narrative Struktur und ideologische Botschaft. In: John Scheid, Valérie Huet (Hrsg.): *La colonne aurélienne. Autour de la colonne aurélienne; geste et image sur la colonne de Marc Aurèle à Rome*. Turnhout: Brepols 2000, 89–105.
- Hölscher 2002** Tonio Hölscher: Bilder der Macht und Herrschaft. In: Annette Nünnerich-Asmus (Hrsg.): *Traian. Ein Kaiser der Superlative am Beginn einer Umbruchzeit?* Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 2002, 127–144.
- Hölscher 2003** Tonio Hölscher: Images of war in Greece and Rome: between military practice, public memory, and cultural symbolism. In: *The Journal of Roman Studies* 2003, 93, 1–17.
- Hölscher 2017** Tonio Hölscher: Ideologie der Realität – Realität der Ideologie. In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): *Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht* in

Bildern: Beiträge der Tagung in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017, 15–38.

**Holtmark 2001** Erling Holtmark: The Katabasis Theme in Modern Cinema. In: Martin Winkler (Hrsg.): Classical myth and culture in the cinema. Oxford: Oxford University Press 2001, 23–50.

**Hom. Od.** Homer: Odyssee: griechisch und deutsch; mit Urtext, Anhang und Registern. Übertr. von Anton Weiher. Einf. von A. Heubeck. Düsseldorf, Zürich: Artemis und Winkler 2007.

**Hom. Il.** Homer: Ilias: griechisch – deutsch: mit Urtext, Anhang und Registern, übertragen von Hans Rupé. Berlin: De Gruyter 2014.

**Horn 2014** Fabian Horn: Held und Heldentum bei Homer: das homerische Heldenkonzept und seine poetische Verwendung. Tübingen 2014.

**Hörner 2001** K. Hörner: Verborgene Körper – verbotene Schätze. Haremsfrauen im 18. und 19. Jahrhundert. In: Kerstin Gernig (Hrsg.): Fremde Körper. Zur Konstruktion des Anderen in europäischen Diskursen. Berlin: Dahlem University Press 2001, 177–207.

**Houghtalin 1996** Liane Houghtalin: The personifications of the Roman provinces 1996.

**Hübener 2008** Thomas Hübener: Winckelmanns Schönheitsideal: eine kunstphilosophische Studie. Hannover: Wehrhahn-Verlag 2008.

**Humbert 1994** Jean-Marcel Humbert: Egyptomania. L’Egypte dans l’art occidental 1730–1930; Paris, Musée du Louvre, 20 janvier–18 avril 1994, Vienne, Kunsthistorisches Museum, 15 octobre 1994–15 janvier 1995. Paris: Réunion des Musées Nationaux 1994.

**Hurwit 2007** Jeffrey Hurwit: The Problem with Dexileos: Heroic and Other Nudities in Greek Art. In: American Journal of Archaeology 2007, 111, 35–60.

**Internet Movie Data Base 2000** Internet Movie Data Base: Rom. Internet Movie Data Base 2000. Online verfügbar unter <http://www.imdb.com/title/tt0384766/>.

**Irmscher 1950** Johannes Irmscher: Götterzorn bei Homer. Leipzig: Harrassowitz 1950.

**Isokr. Euag.** Isokrates: Alexiu, Euangelos. Der „Euagoras“ des Isokrates: ein Kommentar. Berlin: De Gruyter 2010.

**Jacobs 2009** Bruno Jacobs: Grausame Hinrichtungen – friedliche Bilder. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums. München: Utz 2009, 121–153.

**Janka 1999** Markus Janka: Wenn Götterväter zürnen... Von Zeus und Aigisth zu Jupiter, Augustus und Lykaon. In: Hermes 1999, 127, 345–355.

**Jatta 1908** Michele Jatta: Le rappresentanze figurate delle provincie romane. Roma: Loescher 1908.

**Jaubert 1799** Jaubert: Jaubert, commissaire de la flotte, au général Bruix, ministre de la marine et des colonies, 21 messidor. In: Edouard Simon (Hrsg.): Correspondance de l’Armée française en Egypte, interceptée par l’escadre de Nelson; publiée a Londres; avec une introduction et des notes de

la chancellerie anglaise, traduites en français; suivies d'Observations, par E.T. Simon. Avec une carte de la Basse-Egypte. Paris: Garnery 1799, 31–51.

**Jomard 1809** Edme Jomard: Description de l'Égypte, ou recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'Armée française. Publié par les ordres de Sa Majesté l'Empereur Napoléon le Grand. 23 Bände. Paris: Imprimerie Impériale 1809–1826.

**Jones 2006** Adam Jones: Straight as a Rule. In: *Men and Masculinities* 2006, 4, 451–469.

**Jones 2010** Christopher Jones: *New heroes in antiquity: from Achilles to Antinoos*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press 2010.

**Jordan-Ruwe 1990** Martina Jordan-Ruwe: Zur Rekonstruktion und Datierung der Marcussäule. In: *Boreas* 1990, 13, 53–69.

**Caes. De Bell. Gall.** Gaius Julius Caesar: *De Bello Gallico*. Der gallische Krieg. Herausgegeben, übersetzt und erläutert von Otto Schönberger. Berlin: De Gruyter 2014.

**Junkelmann 2000** Marcus Junkelmann: *Das Spiel mit dem Tod: So kämpften Roms Gladiatoren*. Mainz: Philipp von Zabern 2000.

**Junkelmann 2004** Marcus Junkelmann: *Hollywoods Traum von Rom. „Gladiator“ und die Tradition des Monumentalfilms*. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 2004.

**Junkelmann 2008** Marcus Junkelmann: *Reise, Jagd, Triumph und Circusrennen*. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 2008.

**Kähler 1959** Heinz Kähler: *Die Augustusstatue von Primaporta*. Köln: Dumont Schauberg 1959.

**Kähler 1965** Heinz Kähler: *Der Fries vom Reiterdenkmal des Aemilius Paullus in Delphi*. Berlin: Gebr. Mann 1965.

**Kant, RGV AA 06** Immanuel Kant: *Kant's gesammelte Schriften*. Hrsg. von der königlich preussischen Akademie der Wissenschaften. Berlin: Reimer 1900ff.

**Kartschoke/Ettmüller 2014** Dieter Kartschoke, Ernst Ettmüller: *Eneasroman von Heinrich von Veldeke*. Mittelhochdeutsch/neuhochdeutsch. Stuttgart: Reclam 2014.

**Kaufmann 2008** Thomas Kaufmann: *„Türckenbüchlein“: zur christlichen Wahrnehmung „türkischer Religion“ in Spätmittelalter und Reformation*. Göttingen: Vandenhoeck and Ruprecht 2008.

**Keegan 1997** John Keegan: *Die Kultur des Krieges*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1997.

**Keen 2007** Tony Keen: *Veni, vidi, video. Screen portrayals of the Roman empire*. In: *Banana Wings* 2007, 29 bzw. 30, 16–21 bzw. 12–16.

**Kelly 2013** Rachel Kelly: *Virility and Licentiousness in Rome's Mark Antony (2005–7)*. In: Monica Cyrino (Hrsg.): *Screening Love and Sex in the Ancient World*: Springer 2013, 195–209.

**Kenner 1985** Hedwig Kenner: *Die Trajanssäule*. In: *Acta* 1985, 2, 223–234.

- Keppler 2006** Angela Keppler: *Mediale Gegenwart: eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006.
- Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014** Oliver Kreutzer, Sebastian Lauritz, Claudia Mehlinger, Peter Moormann: *Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer 2014.
- Kienast 1994** Dietmar Kienast: Die Auslösung des jonischen Aufstandes und das Schicksal des Histiaios. In: *Historia* 1994, 63, 387–401.
- Kienlin/Schweizer 2002** Tobias Kienlin, Beat Schweizer: Der Orient als Gegenbild Europas: Zur Konstruktion kultureller Einheiten. In: Rüstem Aslan (Hrsg.): *Mauerschau: Festschrift für Manfred Korfmann*. Remshalden-Grünbach: Greiner 2002, 191–220.
- Kilmer 1997** Martin Kilmer: Rape in early red-figure pottery. Violence and threat in homo-erotic and hetero-erotic contexts. In: Susan Deacy, Karim Arafat (Hrsg.): *Rape in antiquity: sexual violence in the Greek and Roman worlds*. London: Duckworth 1997, 123–141.
- King 1987** Katherine King: *Achilles: paradigms of the war hero from Homer to the Middle Ages*. Berkeley, California: University of California 1987.
- Kiser 2007** Lisa Kiser: Animals in medieval sports, entertainment, and menageries. In: Linda Kalof, Brigitte Pohl-Resl, Bruce Bohrer, Matthew Senior, Kathleen Kete, Randy Malamud (Hrsg.): *A cultural history of animals In the Medieval Age*. Oxford: Berg 2007, 103–126.
- Kistler 2006** Erich Kistler: Im Dienste römischer Herrschaftsideologie: Barbarenfrauen als Kriegsoffer auf der Traians- und Markussäule in Rom. In: Christoph Ulf, Kordula Schnegg (Hrsg.): *Bilder – Rollen – Realitäten in den Texten antiker Autoren der römischen Kaiserzeit*. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag 2006, 123–138.
- Klepacki 2014** Leopold Klepacki: Kunst als Projektionsfläche idealistischer Zuschreibungen. In: Jörg Zirfas, Leopold Klepacki, Eckart Liebau, Johannes Bilstein, Diana Lohwasser (Hrsg.): *Geschichte der Ästhetischen Bildung*. Schöningh: Brill 2014, 141–155.
- Klinkenberg 2009** Michael Klinkenberg: *Das Orientbild in der französischen Literatur und Malerei vom 17. Jahrhundert bis zum ‚fin de siècle‘*. Heidelberg: Winter 2009.
- Kluss/Preußner/Bateman/Schill 2016** Thorsten Kluss, Heinz-Peter Preußner, John Bateman, Kerstin Schill: Gelenkte Imagination durch narrative Kontextualisierung. In: Heinz-Peter Preußner (Hrsg.): *Anschauen und Vorstellen: Gelenkte Imagination im Kino*: Schüren Verlag 2016, 411–443.
- Koch/Sichtermann 1982** Guntram Koch, Hellmut Sichtermann: *Römische Sarkophage*. München: C.H. Beck 1982.
- Kochs 2005** Susanne Kochs: *Untersuchungen zu Winckelmanns Studien der antiken griechischen Literatur*. Ruppolding: Rutzen 2005.

- Koepfel 1986** Gerhard Koepfel: Die historischen Reliefs der römischen Kaiserzeit, 4. Stadtrömische Denkmäler unbekannter Bauzugehörigkeit aus hadrianischer bis konstantinischer Zeit. In: Bonner Jahrbücher 1986, 186, 1–90.
- Koepfel 1969** Gerhard Koepfel: Profectio und Adventus. In: Bonner Jahrbücher 1969, 169, 131–194.
- Koepfel 1985** Gerhard Koepfel: Die historischen Reliefs der römischen Kaiserzeit, 3. Stadtrömische Denkmäler unbekannter Bauzugehörigkeit aus trajanischer Zeit. In: Bonner Jahrbücher 1985, 185, 143–213.
- Koepfel 1989** Gerhard Koepfel: Die historischen Reliefs der römischen Kaiserzeit, 6. Stadtrömische Denkmäler unbekannter Bauzugehörigkeit aus augusteischer und iulisch-claudischer Zeit. In: Bonner Jahrbücher 1989, 189, 119–124.
- Koepfel 1990** Gerhard Koepfel: Die historischen Reliefs der römischen Kaiserzeit, 7. Der Bogen des Septimius Severus, die Decennalienbasis und der Konstantinsbogen. In: Bonner Jahrbücher 1990, 190, 1–64.
- Koepfel 1991** Gerhard Koepfel: Die historischen Reliefs der römischen Kaiserzeit. 8. Der Fries der Trajanssäule in Rom. 1. Der Erste Dakische Krieg, Szenen 1–78. In: Bonner Jahrbücher 1991, 191, 135–198.
- Koepfel 1992** Gerhard Koepfel: Die historischen Reliefs der römischen Kaiserzeit, 9. Der Fries der Trajanssäule in Rom, 2. Der zweite Dakische Krieg, Szenen LXXIX–CLV. In: Bonner Jahrbücher 1992, 192, 61–122.
- Kohl 1989** Karl-Heinz Kohl: Cherchez la femme d’Orient. In: Gereon Sievernich, Hendrik Budde (Hrsg.): Europa und der Orient 800–1900. 28. Mai–27. August 1989; eine Ausstellung des 4. Festivals der Weltkulturen Horizonte ’89 im Martin-Gropius-Bau, Berlin. Gütersloh, München: Bertelsmann-Lexikon-Verlag 1989, 356–367.
- Konrad 2010** Felix Konrad: Von der Türkengefahr zu Exotismus und Orientalismus: der Islam als Antithese Europas (1453–1914)? 2010. Online verfügbar unter <http://www.ieg-ego.eu/konradf-2010-de>.
- Korenjak/Töchterle 2002** Martin Korenjak, Karlheinz Töchterle (Hrsg.): Pontes II: Antike im Film. Innsbruck, Wien, München: Studien-Verlag 2002.
- Körner 2014** Franziska Körner: Fußball als moderner Zufluchtsort traditioneller Männlichkeit. In: Bulletin Texte, Zentrum für Transdisziplinäre Geschlechterstudien 2014, 41, 138–151.
- Kousser 2006** Rachel Kousser: Conquest and Desire: Roman Victoria in Public and Provincial Sculpture. In: Sheila Dillon (Hrsg.): Representations of war in ancient Rome. Cambridge: Cambridge University Press 2006, 218–243.

- Kovacs 2015** Martin Kovacs: *Imitatio Alexandri*. Zu Aneignungs- und Angleichungsphänomenen im römischen Porträt. In: Ralf von den Hoff, Felix Heinzer, Hans W. Hubert, Anna Schreurs-Morét (Hrsg.): *Imitatio heroica*. Heldenangleichung im Bildnis. Würzburg: Ergon-Verlag GmbH 2015, 47–84.
- Kovács 2009** Péter Kovács: *Marcus Aurelius' rain miracle and the Marcomannic wars*. Leiden, Boston: Brill 2009.
- Kracauer 1947** Siegfried Kracauer: *From Caligari to Hitler: A psychological history of the German film*. Princeton: University Press 1947.
- Kracauer 1964** Siegfried Kracauer: *Theorie des Films: die Errettung der äußeren Wirklichkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1964.
- Krause 2009** Jens-Uwe Krause: *Staatliche Gewalt in der Spätantike: Hinrichtungen*. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): *Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums*. München: Utz 2009, 321–348.
- Kremer 1994** Bernhard Kremer: *Das Bild der Kelten bis in augusteische Zeit. Studien zur Instrumentalisierung eines antiken Feindbildes bei griechischen und römischen Autoren*. Stuttgart: Steiner 1994.
- Krierer 1995** Karl Krierer: *Sieg und Niederlage. Untersuchungen physiognomischer und mimischer Phänomene in Kampfdarstellungen der römischen Plastik*. Wien: Phoibos Verlag 1995.
- Krierer 2002** Karl Krierer: *Konzept, Struktur und narrative Methode der Bildprogrammatisierung römischer Triumphsäulen: Trajanssäule und Mark Aurel-Säule*. In: Manfred Bietak (Hrsg.): *Krieg und Sieg. Narrative Wanddarstellungen von Altägypten bis ins Mittelalter; Internationales Kolloquium 29.–30. Juli 1997 im Schloss Haindorf, Langenlois*. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaft 2002, 161–174.
- Krierer 2004** Karl Krierer: *Antike Germanenbilder*. Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 2004.
- Kühnen 2007** Angela Kühnen: *Die imitatio Alexandri als politisches Instrument römischer Feldherren und Kaiser in der Zeit von der ausgehenden Republik bis zum Ende des dritten Jahrhunderts n. Chr.* Duisburg, Essen 2007.
- Künzl 1988** Ernst Künzl: *Der römische Triumph. Siegesfeiern im antiken Rom*. München: C.H. Beck 1988.
- Künzl 2010** Ernst Künzl: *Ein Traum vom Imperium. Der Ludovisisarkophag – Grabmal eines Feldherrn Roms*. Regensburg: Schnell and Steiner 2010.
- Kuri/Kaufman 2020** Subrato Kuri, Eric Kaufman: *Leadership Insights from Hollywood Based War Movies: An Opportunity for Vicarious Learning*. In: *Journal of Leadership Studies* 2020, 14, 53–61.

- Kyrieleis 1971** Helmut Kyrieleis: Der Kameo Gonzaga. In: Bonner Jahrbücher 1971, 171, 162–193.
- La Jonquière** Clément La Jonquière: L'expédition d'Égypte 1798–1801. 5 Bände. Paris: Société de l'Histoire de l'Art Français, 1899–1923.
- La Rocca/Parisi/Lo Monaco 2012** Eugenio La Rocca, Claudio Parisi Presicce, Annalisa Lo Monaco: L'età dell'equilibrio 98–180 d.C.: Traiano, Adriano, Antonino Pio, Marco Aurelio. Roma, Musei Capitolini, 4. ottobre 2012–5. maggio 2013. Roma: Zetema 2012.
- Laborderie 1995** Olivier de Laborderie: Richard the Lionheart and the birth of a national cult of St George in England: origins and development of a legend. In: Nottingham Medieval Studies 1995, 39, 37–53.
- Landfester 1996** Manfred Landfester: Griechen und Deutsche: Der Mythos einer „Wahlverwandtschaft“. In: Helmut Berding (Hrsg.): Mythos und Nation. Studien zur Entwicklung des kollektiven Bewusstseins in der Neuzeit, Bd. 3. Frankfurt: Suhrkamp 1996, 198–219.
- Landskron 2001** Alice Landskron: Ethnikon oder Ethnika auf dem Schlachtfries des Partherdenkmals von Ephesos. In: Fritz Blakolmer (Hrsg.): Akten des 8. Österreichischen Archäologentages am Institut für Klassische Archäologie der Universität Wien vom 23. bis 25. April 1999. Wien: Phoibos Verlag 2001, 121–129.
- Landskron 2005** Alice Landskron: Parther und Sasaniden: das Bild der Orientalen in der römischen Kaiserzeit. Wien: Phoibos Verlag 2005.
- Landskron 2006** Alice Landskron: Das Partherdenkmal von Ephesos. Ein Monument für die Antoninen. In: Jahreshefte des österreichischen archaologischen Institutes 2006, 75, 143–183.
- Landskron 2017** Alice Landskron: Ikonographische Traditionen auf der Traianssäule oder neue Perspektiven? In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017, 135–144.
- Laubscher 1975** Hans Laubscher: Der Reliefschmuck des Galeriusbogens in Thessaloniki: Mann Berlin 1975.
- Leander Touati 1987** Anne-Marie Leander Touati: The great Trajanic frieze. The study of a monument and of the mechanisms of message transmission in Roman art. Stockholm: Åström 1987.
- Lehmann-Hartleben 1925** Karl Lehmann-Hartleben: Köpfe der Traianssäule. In: Die Antike 1925, 1, 323–325.
- Lehmann-Hartleben 1926** Karl Lehmann-Hartleben: Die Traianssäule. Ein römisches Kunstwerk zu Beginn der Spätantike. Berlin: De Gruyter 1926.
- Leibfried/Erb 2011** Dirk Leibfried, Andreas Erb: Das Schweigen der Männer. Homosexualität im deutschen Fussball. Göttingen: Die Werkstatt 2011.

- Leitzmann 2006** Albert Leitzmann: Erec von Hartmann von Aue. Mit einem Abdruck der neuen Wolfenbütteler und Zwettler Erec-Fragmente. Tübingen: Niemeyer 2006.
- Lelièvre 1942** Pierre Lelièvre: Vivant Denon. Directeur des beaux-arts de Napoléon: essai sur la politique artistique du premier empire: thèse complémentaire pour le doctorat présenté à la Faculté des Lettres de l'Université de Paris. Angers: Librairie Floury 1942.
- Lentzsch 2019** Simon Lentzsch: Roma victa: von Roms Umgang mit Niederlagen. Berlin: J.B. Metzler 2019.
- Lepper/Frere 1988** Frank Lepper, Sheppard Frere: Trajan's Column. A new edition of the Cichorius plates. Gloucester: Sutton 1988.
- Lerouge 2007** Charlotte Lerouge: L'image des Parthes dans le monde gréco-romain: du début du I<sup>er</sup> siècle av. J.-C. jusqu'à la fin du Haut-Empire romain. Stuttgart: Steiner 2007.
- Lewis 2007** Michael Lewis: Identity and status in the Bayeux Tapestry: the iconographic and artefactual evidence. In: Christopher Lewis (Hrsg.): Proceedings of the Battle Conference 2006: The Boydell Press 2007, 100–120.
- Lewis 1999** Suzanne Lewis: The rhetoric of power in the Bayeux tapestry. Cambridge: Cambridge University Press 1999.
- Lichtenstein 1978** Sara Lichtenstein: The Baron Gros and Raphael. In: The Art Bulletin 1978, 60, 126–138.
- Lindner 2005** Martin Lindner: Zwischen Anspruch und Wirklichkeit – Legitimationsstrategien des Antikfilms. In: Martin Lindner (Hrsg.): Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film. Münster: Lit 2005, 67–85.
- Lindner 2007** Martin Lindner: Rom und seine Kaiser im Historienfilm. Frankfurt am Main: Verlag Antike 2007.
- Liv. ab urbe condita** Titus Livius: Ab Urbe Condita. Römische Geschichte: Von der Gründung der Stadt an. Übersetzt von Otto Güthling. Wiesbaden: Marix Verlag 2009.
- Lloyd 2007** Alan Lloyd: The Greeks and Egypt: diplomatic relations in the seventh-sixth centuries BC. In: Panagiotis Kusules (Hrsg.): Moving Across Borders: Foreign Relations, Religion, and Cultural Interactions in the Ancient Mediterranean. Based on the International Conference „Foreign Relations and Diplomacy in the Ancient World: Egypt, Greece, Near East“, organized by the University of the Aegean, Department of Mediterranean Studies, Dec. 3–5, 2004, Rhodes, Greece. Leuven: Peeters 2007, 35–50.
- Lloyd 2013** Maria Lloyd: The Arch of Septimius Severus in the Roman Forum. A Re-Consideration. In: American journal of ancient history 2013, 6–8, 541–571.
- LoBrutto 1997** Vincent LoBrutto: Stanley Kubrick. A biography. New York: Fine 1997.

- Lochman 2008** Tomas Lochman (Hrsg.): Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms. Basel: Verlag der Skulpturhalle Basel 2008.
- Logemann 2014** Cornelia Logemann: Gestickte Geschichte. Der „Teppich von Bayeux“ als Visualisierung zeitgenössischer Ereignisse. In: Uwe Fleckner (Hrsg.): Bilder machen Geschichte. Historische Ereignisse im Gedächtnis der Kunst. Berlin: De Gruyter 2014, 29–40.
- Löhr 2009** Henryk Löhr: Zur Botschaft und Datierung der Marcussäule. In: Stefan Lehmann, Henryk Löhr, Ralph Einicke (Hrsg.): Zurück zum Gegenstand. Festschrift für Andreas E. Furtwängler. Langenweissbach: Beier and Beran 2009, 123–135.
- L’Orange/Gerkan 1939** Hans L’Orange, Armin von Gerkan: Der spätantike Bildschmuck des Konstantinsbogens. Berlin: De Gruyter 1939.
- Lorenz 2015** Thuri Lorenz: Alexandermosaik – Rezeption und Bildanalyse. In: Thetis 2015, 22, 178–187.
- Lüdeker 2010** Gerhard Lüdeker: Grundlagen für eine ethische Filmanalyse: Figurenmoral und Rezeption am Beispiel von TROPA DE ELITE und DEXTER. In: Rabbit Eye-Zeitschrift für Filmforschung 2010, 1, 41–59.
- Lukan, De Bello Civili** Marcus Lukan: De bello civili. Übersetzt und herausgegeben von Georg Luck. Stuttgart: Reclam 2009.
- Lummel 1991** Peter Lummel: „Zielgruppen“ römischer Staatskunst. Die Münzen der Kaiser Augustus bis Trajan und die trajanischen Staatsreliefs. München: tuduv-Verlags-Gesellschaft 1991.
- Lusnia 2006** Susann Lusnia: Battle Imagery and Politics on the Severan Arch in the Roman Forum. In: Sheila Dillon (Hrsg.): Representations of war in ancient Rome. Cambridge: Cambridge University Press 2006, 272–299.
- Maass/Pagani/Berta 2007** Anne Maass, Damiano Pagani, Emanuela Berta: How Beautiful is the Goal and How Violent is the Fistfight? Spatial Bias in the Interpretation of Human Behavior. In: Social Cognition 2007, 25, 833–852.
- Maass/Suiter/Favaretto/Cignacchi 2009** Anne Maass, Caterina Suitner, Xenia Favaretto, Marina Cignacchi: Groups in space: Stereotypes and the spatial agency bias. In: Journal of Experimental Social Psychology 2009, 45, 496–504.
- MacGregor Jr 2001** Alexander MacGregor Jr: Gladiator and aristotle: Plot versus spectacle. In: Classical Bulletin 2001, 77, 115.
- Machiavelli 2016** Niccolò Machiavelli: Il principe. Der Fürst. Übersetzt, eingeleitet und erläutert von Rudolf Zorn; mit einem Geleitwort von Herfried Münkler. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag 2016.
- MacKinnon 2013** Kenneth MacKinnon: Greek Tragedy into Film: Taylor and Francis 2013.

- Mactoux 1989** Maire-Madeleine Mactoux (Hrsg.): *Anthropologie et société*. Paris: Les Belles Lettres 1989.
- Maderna 1988** Caterina Maderna: Glyptik. In: Wolfgang Heilmeyer, Eugenio La Rocca, Hans Martin (Hrsg.): *Kaiser Augustus und die verlorene Republik. Eine Ausstellung im Martin-Gropius-Bau, Berlin, 7. Juni–14. August 1988*. Mainz: Philipp von Zabern 1988, 441–473.
- Maderna 2001** Caterina Maderna: Von wilden Frauen. In: Rolf Lauter (Hrsg.): *Festschrift für Jean-Christophe Ammann*. Frankfurt am Main: Societätsverlag 2001, 244–251.
- Maderna 2009** Caterina Maderna: Von der Ordnung der Mimik. In: *Städel-Jahrbuch 2009*, 20, 7–54.
- Maderna 2012** Caterina Maderna: Schlechte Mienen. Kontrollverlust in der antiken Bildkunst. In: *Werkraum Antike: Beiträge zur Archäologie und antiken Baugeschichte 2012*, 103–129.
- Maderna 2015** Caterina Maderna: Auf ewig Held? Zu Porträtdarstellungen in der römischen Sarkophagplastik. In: Ralf von den Hoff, Felix Heinzer, Hans W. Hubert, Anna Schreurs-Morét (Hrsg.): *Imitatio heroica. Heldenangleichung im Bildnis*, Bd. 1. Würzburg: Ergon-Verlag GmbH 2015.
- Maderna 2019** Caterina Maderna: Schön versus hässlich: zur Stigmatisierung des Fremden in der Klassischen Antike. In: *Heidelberger Jahrbücher Online 2019*, 4, 91–131.
- Maggidis 2007** Christofolis Maggidis: Mycenaean foreign policy, the Anatolian frontier, and the theory of overextension – Reconstructing an integrated Mycenaean foreign policy, the Anatolian frontier, and the theory of overextension – Reconstructing an integrated causal nexus for the decline and fall of the mycenaean world. In: Panagiotes Kusules (Hrsg.): *Moving Across Borders: Foreign Relations, Religion, and Cultural Interactions in the Ancient Mediterranean. Based on the International Conference „Foreign Relations and Diplomacy in the Ancient World: Egypt, Greece, Near East“*, organized by the University of the Aegean, Dept. of Mediterranean Studies, Dec. 3–5, 2004, Rhodes, Greece. Leuven: Peeters 2007, 71–100.
- Malissard 1975** Alain Malissard: *La colonne Trajane, un grand film historique. L’écriture de l’histoire et de l’épopée latines dans ses rapports avec le langage filmique*. Dissertation, Universität Tours 1975.
- Malmesbury 1847** Wilhelm von Malmesbury: *William of Malmesbury’s Chronicle of the kings of England: from the earliest period to the reign of King Stephen*. London: Bohn 1847.
- Martin 2002** Frédéric Martin: *L’Antiquité au cinéma*: Editeur Dreamland 2002.
- Matthews 2004** John Matthews: A Knightly Endeavor: The Making of Jerry Bruckheimer’s „King Arthur“. In: *Arthuriana 2004*, 14, 112–115.
- Mattl/Timm/Wagner 2007** Siegfried Mattl, Elisabeth Timm, Birgit Wagner: *Filmwissenschaft als Kulturwissenschaft – Zur Einführung*. In: Siegfried Mattl, Elisabeth Timm, Birgit Wagner (Hrsg.): *Filmwissenschaft als Kulturwissenschaft*. Bielefeld: Transcript 2007, 7–10.

- Maumont 1958** Harald de Maumont: Antike Reiterstandbilder. Berlin: De Gruyter 1958.
- Maumont 1964** Harald de Maumont: Inschriftlich bezeugte Reiterstandbilder der römischen Kaiserzeit. In: Eugen von Mercklin, Ernst Homann-Wedeking, Berta Segall (Hrsg.): Festschrift Eugen v. Mercklin. Waldsassen, Bayern: Stiftland-Verlag 1964, 122–130.
- Mause 1994** Michael Mause: Die Darstellung des Kaisers in der lateinischen Panegyrik. Stuttgart: Steiner 1994.
- Mayer 2002** Emanuel Mayer: Rom ist dort, wo der Kaiser ist: Untersuchungen zu den Staatsdenkmälern des dezentralisierten Reiches von Diocletian bis zu Theodosius II: Verlag des Römisch-Germanischen Zentralmuseums 2002.
- McDonald 1983** Marianne McDonald: Euripides in cinema: the heart made visible: Greek Institute 1983.
- Meier/Slanička 2007** Mischa Meier, Simona Slanička (Hrsg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln: Böhlau Verlag 2007.
- Meneghini 2009** Roberto Meneghini: I Fori imperiali e i Mercati di Traiano. Storia e descrizione dei monumenti alla luce degli studi e degli scavi recenti. Roma: Libreria dello Stato, Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato 2009.
- Merten 2004** Kai Merten: Antike Mythen – Mythos Antike: posthumanistische Antikerezeption in der englischsprachigen Lyrik der Gegenwart. München: Fink 2004.
- Mertens 2000** Dieter Mertens: Claromontani passagii exemplum. Papst Urban II. und der erste Kreuzzug in der Türkenkriegspropaganda des Renaissance-Humanismus. In: Bodo Guthmüller, Wilhelm Kühlmann (Hrsg.): Europa und die Türken in der Renaissance. Tübingen: Niemeyer 2000, 65–78.
- Meyer 2012** Marion Meyer: Der Heros als alter ego des Kriegers in archaischer und klassischer Zeit. Bilder im Wandel. In: Antike Kunst 2012, 55, 25–51.
- Meyer 2015** Marion Meyer: Machtlose Aphrodite. Körper und Körpersprache in Bildern der jungfräulichen Göttinnen Athena und Artemis. In: Oliver Krüger (Hrsg.): Die Körper der Religion – Corps en religion. Zürich: Pano 2015, 65–94.
- Michelakis/Wyke 2013** Pantelis Michelakis, Maria Wyke (Hrsg.): The Ancient World in Silent Cinema. Cambridge: Cambridge University Press 2013.
- Mielke 1915** Robert Mielke: Die angeblich germanischen Rundbauten an der Markussäule in Rom. In: Zeitschrift für Ethnologie 1915, 47, 75.
- Mielsch 2008** Harald Mielsch: Kopien in Mosaiken und Wandmalereien. In: Junker, K, Stähli, A., Kunze, C. (Hrsg.): Original und Kopie: Formen und Konzepte der Nachahmung in der antiken Kunst: Akten des Kolloquiums in Berlin, 17.–19. Februar 2005. Wiesbaden: Reichert 2008, 177–183.

- Mikos 2013** Lothar Mikos: Film. In: Christian Gudehus, Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt: ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: Metzler 2013, 282–288.
- Mills/Andrew 1992** Maldwyn Mills, Malcolm Andrew: Ywain and Gawain. Rutland, London: J.M. Dent 1992.
- Mitchell 1994** William Mitchell: The Pictorial Turn. Picture Theory. In: Essays on Verbal and Visual Representation 1994, 11–34.
- Mitchell 2008** William Mitchell: Bildtheorie. Aus dem Amerikanischen von Heinz Jatho, Jürgen Blasius, Christian Höller u. a. Herausgegeben und mit einem Nachwort von Gustav Frank. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2008.
- Mitthoff/Schröder 2017** Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017.
- Mislin 1860** Monsignor Mislin: Die heiligen Orte. Pilgerreise nach Jerusalem. 3 Bände. Wien: Aus der kaiserlich-königlichen Hof- und Staatsdruckerei 1860.
- Montecassino Hist. Norm.** Amatus Montecassino: Historia Normannorum. Storia de' Normanni volgarizzata in antico francese di Amato di Montecassino. A cura di Vincenzo DeBartholomaeis. Roma: Istituto Storico Italiano per il Medio Evo 1935.
- Montfaucon 1729** Bernard Montfaucon: L'origine des François, & la suite des Rois jusqu'à Philippe I. inclusivement. Paris: Chez Julien-Michel Gandouin, Et Pierre-François Giffart 1729.
- Moore 2012** Daniel Moore: A note on CIL 6.1585 a-b and the role of Adrastus, procurator of the Column of Marcus Aurelius. In: Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik 2012, 181, 221–229.
- Moreno 2001** Paolo Moreno: Apelles. The Alexander Mosaic. Milano: Skira 2001.
- Moreno 2004** Paolo Moreno: Alessandro Magno. Immagini come storia. Roma: Istituto poligrafico e Zecca dello Stato, Libreria dello Stato 2004.
- Morenz/Kaiser 1968** Siegfried Morenz, Martin Kaiser: Die Begegnung Europas mit Ägypten. Berlin: Akademie-Verlag 1968.
- Morillo 1996a** Stephen Morillo: Hastings: An Unusual Battle. In: Stephen Morillo (Hrsg.): The battle of Hastings. Sources and interpretations. Woodbridge: Boydell 1996, 219–228.
- Morillo 1996b** Stephen Morillo (Hrsg.): The battle of Hastings. Sources and interpretations. Woodbridge: Boydell 1996.
- Morris 1979** John Morris: Die Datierung der Marcus-Säule. In: Richard Klein (Hrsg.): Marc Aurel. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1979, 67–104.

- Motion Picture Association of America 1956** Motion Picture Association of America: The motion picture production code: December, 1956. Online verfügbar unter <https://search.library.wisc.edu/catalog/999836957102121>.
- Müller-Wollermann 2009** Renate Müller-Wollermann: Symbolische Gewalt im Alten Ägypten. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums. München: Utz 2009, 47–64.
- Murat 1970** Achille Murat: La colonne Vendôme. Paris: Palais Royal 1970.
- Muth 2005** Susanne Muth: Zwischen Pathetisierung und Dämpfung. Kampfdarstellungen in der attischen Vasenmalerei des 5. Jhs. v. Chr. In: Susanne Moraw, Günter Fischer (Hrsg.): Die andere Seite der Klassik: Gewalt im 5. und 4. Jahrhundert v. Chr.; kulturwissenschaftliches Kolloquium Bonn, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, 11.–13. Juli 2002. Stuttgart: Steiner 2005, 185–210.
- Muth 2006** Susanne Muth: Als die Gewaltbilder zu ihrem Wirkungspotential fanden. In: B. Seidenticker, M. Vöhler (Hrsg.): Gewalt und Ästhetik: zur Gewalt und ihrer Darstellung in der griechischen Klassik. Berlin, New York: De Gruyter 2006, 259–293.
- Muth 2009** Susanne Muth: Zur historischen Interpretation medialer Gewalt. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums. München: Utz 2009, 193–229.
- Nardoni 1986** Davide Nardoni: La Colonna Ulpia Traiana. Roma: Ed. Italiane di Letteratura e Scienze 1986.
- Nedergaard 1988** Elisabeth Nedergaard: Zur Problematik der Augustusbögen auf dem Forum Romanum. In: Wolfgang Heilmeyer, Eugenio La Rocca, Hans Martin (Hrsg.): Kaiser Augustus und die verlorene Republik. Eine Ausstellung im Martin-Gropius-Bau, Berlin, 7. Juni–14. August 1988. Mainz: Philipp von Zabern 1988, 224–239.
- Nedergaard 2008** Elisabeth Nedergaard: Roma. Foro Romano. Arco di Augusto. In: Bollettino di archeologia 2008, 83–84.
- Nenninger 2001** Marcus Nenninger: Die Römer und der Wald. Untersuchungen zum Umgang mit einem Naturraum am Beispiel der römischen Nordwestprovinzen. Stuttgart: Steiner 2001.
- Neuffer 1929** Eduard Neuffer: Das Kostüm Alexanders d. Gr. Dissertation zur Erlangung der Doktorwürde bei der Philosophischen Fakultät der Hessischen Ludwigs-Universität zu Gießen. Gießen: Verlagshaus Darmstadt 1929.
- Nguyen 2006** Nghiem Nguyen: Roman rape: An overview of roman rape laws from the republican period to justinian's reign. In: Michigan Journal of Gender and Law 2006, 13, 75–112.
- Niemeyer 1968** Hans Niemeyer: Studien zur statuarischen Darstellung der römischen Kaiser. Berlin: Mann 1968.

- Noriega 1990** Chon Noriega: „Something’s Missing Here!“. Homosexuality and Film Reviews during the Production Code Era, 1934–1962. In: *Cinema Journal* 1990, 30, 20–41.
- Nöring 2009** Hermann Nöring (Hrsg.): *Bilderschlachten. 2000 Jahre Nachrichten aus dem Krieg; Technik – Medien – Kunst*. Osnabrück, Museum Industriekultur, Kunsthalle Dominikanerkirche und Erich Maria Remarque-Friedenszentrum 22. April bis 4. Oktober 2009. Göttingen: Vandenhoeck and Ruprecht 2009.
- Nünnerich-Asmus 2002** Annette Nünnerich-Asmus (Hrsg.): *Traian. Ein Kaiser der Superlative am Beginn einer Umbruchzeit? Mainz am Rhein: Philipp von Zabern* 2002.
- Oberleitner 2009** Wolfgang Oberleitner: *Das Partherdenkmal von Ephesos: ein Siegesmonument für Lucius Verus und Marcus Aurelius*. Wien: Kunsthistorisches Museum 2009.
- Ohlsen 1981** Walter Ohlsen: *Monumentalschrift, Monument, Mass. Proportionierung des Inschriftalphabets und des Sockels der Trajanssäule in Rom*. Hamburg: Wittig 1981.
- Östenberg 2009** Ida Östenberg: *Staging the world. Spoils, captives, and representations in the Roman triumphal procession*. Oxford: Oxford University Press 2009.
- Ostrowski 1990a** Janusz Ostrowski: *Les Personnifications des Provinces dans l’Art Romain*. Varsovie 1990.
- Ostrowski 1990b** Janusz Ostrowski: *Personifications of rivers as an element of Roman political propaganda*. In: *Étude et Travaux* 1990, 15, 309–316.
- Ostrowski 1991** Janusz Ostrowski: *Personifications of rivers in Greek and Roman art*. Warszawa: Uniwersytet Jagielloński, Państwowe Wydawnictwo Naukowe 1991.
- Oswald 2012** Kristin Oswald: *Signis parthicis receptis*. In: *Frankfurter elektronische Rundschau zur Altertumskunde* 2012, 18, 1–28.
- Otter 2001** Monika Otter: *Baudri of Bourgueil, „To Countess Adela“*. In: *The journal of medieval Latin* 2001, 11, 60–141.
- Packer 2001** James Packer: *The Forum of Trajan in Rome. A study of the monuments in brief*. Berkeley: University of California 2001.
- Packham 2019** Shirin Packham: *Der aktuelle Kriegsfilm im historischen und medialen Kontext*. Wiesbaden: Springer 2019.
- Palumbo 2014** Donald Palumbo: *Monomyth in American Science Fiction Films*. Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, Inc., Publishers 2014.
- Panagiotopoulos 2017** Diamantis Panagiotopoulos: *Zum Wirken des Pioniers – Winckelmann im 21. Jahrhundert*. In: Friedrich-Wilhelm Hase (Hrsg.): *Die Kunst der Griechen mit der Seele suchend: Winckelmann in seiner Zeit*. Darmstadt: Philipp von Zabern 2017, 129–133.

- Panofsky 1975** Erwin Panofsky: Sinn und Deutung in der bildenden Kunst. Aus dem Englischen von Wilhelm Höck. Köln: Dumont Schauberg 1975.
- Pape 1989** Maria Pape: Turquerie im 18. Jahrhundert und der „Recueil Ferriol“. In: Gereon Sievernich, Hendrik Budde (Hrsg.): Europa und der Orient 800–1900. 28. Mai–27. August 1989; eine Ausstellung des 4. Festivals der Weltkulturen Horizonte '89 im Martin-Gropius-Bau, Berlin. Gütersloh, München: Bertelsmann-Lexikon-Verlag 1989, 305–323.
- Pappalardo 2009** Umberto Pappalardo: The splendor of Roman wall painting. Los Angeles: J. Paul Getty Museum 2009.
- Pardydová 2006** Marie Pardydová: La représentation de bataille sur le sarcophage de Portonaccio et sa composition. In: *Eirene* 2006, 42, 135–151.
- Pastan 2014** Elizabeth Pastan: Material Context of the Bayeux Embroidery. In: Elizabeth Pastan, Stephen White, Kate Gilbert (Hrsg.): The Bayeux tapestry and its contexts. A reassessment. Woodbridge: Boydell 2014, 9–32.
- Pastan/White 2009** Elizabeth Pastan, Stephen White: Problematizing Patronage: Odo of Bayeux and the Bayeux Tapestry. In: Martin Foys (Hrsg.): The Bayeux tapestry. New interpretations. Woodbridge: Boydell 2009, 1–24.
- Pastan/White 2014** Elizabeth Pastan, Stephen White: Introduction. In: Elizabeth Pastan, Stephen White, Kate Gilbert (Hrsg.): The Bayeux tapestry and its contexts. A reassessment. Woodbridge: Boydell 2014, 1–7.
- Pastor 2019** Simone Pastor: Traiano, il bellum iustum e il lato giusto della colonna Traiana. In: *Minima Epigraphica et Papyrologica* 2019, 24, 113–136.
- Paul 2006** Gerhard Paul: Von der historischen Bildkunde zur Visual History. In: Gerhard Paul (Hrsg.): *Visual History – ein Studienbuch*. Göttingen: Vandenhoeck and Ruprecht 2006, 7–36.
- Paul 2013a** Gerhard Paul: *BilderMACHT. Studien zur Visual History des 20. und 21. Jahrhunderts*. Göttingen: Wallstein 2013.
- Paul 2013b** Joanna Paul: *Film and the Classical Epic Tradition*. Oxford: Oxford University Press 2013.
- Paus.** Pausanias *Periegeta*: Beschreibung Griechenlands: ein Reise- und Kulturführer aus der Antike. Übersetzt aus dem Griechischen und Nachwort von Jacques Laager. Zürich: Manesse-Verlag 1998.
- Peltzer 2015** Anja Peltzer: Wenn Gewalt Geschichte wird: Zum Verhältnis von Gesetz und Gewalt in *True Grit*. In: Angelika Keppler, Judith-Frederike Popp, Martin Seel (Hrsg.): *Gesetz und Gewalt im Kino*. Frankfurt am Main: Campus-Verlag 2015, 138–155.
- Peschel-Rentsch 1998** Dietmar Peschel-Rentsch: *Pferdemänner. Sieben Essays über Sozialisation und ihre Wirkungen in mittelalterlicher Literatur*. Erlangen, Jena: Palm und Enke 1998.

- Petersen 1896** Eugen Petersen (Hrsg.): Die Marcus-Säule auf Piazza Colonna in Rom. München: Bruckmann 1896.
- Petersen 1899** Eugen Petersen: Trajans Dakische Kriege. Nach dem Säulenrelief erzählt I–II. Leipzig: Teubner 1899–1903.
- Pfrommer 1998** Michael Pfrommer: Untersuchungen zur Chronologie und Komposition des Alexandermosaiks auf antiquarischer Grundlage. Mainz am Rhein: Philipp von Zabern 1998.
- Pfrommer 2000** Michael Pfrommer: Kleopatra im archäologischen Niemandsland. Eine Ikone in Film und Fernsehen. In: Siegrid Düll (Hrsg.): Das Spiel mit der Antike: zwischen Antikensehnsucht und Alltagsrealität; Festschrift zum 85. Geburtstag von Rupprecht Düll. Möhnesee: Bibliopolis 2000, 291–314.
- Pfuhl 1923** Ernst Pfuhl: Malerei und Zeichnung der Griechen (1876–1940). München: F. Bruckmann 1923.
- Philipp 1991** Hanna Philipp: Der Große Trajanische Fries. Überlegungen zur Darstellungsweise am Großen Trajanischen Fries und am Alexandermosaik. München: Lipp 1991.
- Philipsen/Bauer-Friedrich 2018** Christian Philipsen, Thomas Bauer-Friedrich (Hrsg.): Ideale: moderne Kunst seit Winckelmanns Antike. Dresden: Sandstein Verlag 2018.
- Picard 1962** Gilbert Picard: Les reliefs de l'arc de Septime Sévère au Forum romain. In: *crai* 1962, 106, 7–14.
- Pierce 2013** Jerry Pierce: Oliver Stone's Unmanning of Alexander the Great in *Alexander* (2004). In: Monica Cyrino (Hrsg.): *Screening Love and Sex in the Ancient World*: Springer 2013, 127–141.
- Pinkerneil 1982** Jutta Pinkerneil: Studien zu den trajanischen Dakerdarstellungen. Freiburg im Breisgau: Dissertationsdruck Johannes Krause 1982.
- Pirson 1996** Felix Pirson: Style and message on the Column of Marcus Aurelius. In: *Papers of the British School at Rome* 1996, 64, 139–179.
- Pirson 2009** Felix Pirson: Zur Funktion extremer Gewalt in Kampfdarstellungen der hellenistischen Sepulkralplastik Etruriens. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): *Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums*. München: Utz 2009, 231–256.
- Plin. Nat. Hist.** Gaius Plinius Secundus: *Naturalis historia*. Naturkunde. Herausgegeben und übersetzt von Roderich König. Düsseldorf: Artemis und Winkler 1973–2007.
- Plin. paneg.** Gaius Plinius Secundus: *Panegyrikus* – Lobrede auf den Kaiser Trajan. Herausgegeben, eingeleitet und übersetzt von Werner Kühn. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2008.
- Plut. Alex.** Plutarch: *Vitae parallelae*. Lives. With an English translation by Bernadotte Perrin. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press 1914.
- Pollard 2015** Tom Pollard: *Sex and violence: The Hollywood censorship wars*: Routledge 2015.

- Pol. Historiae** Polybios: Historien. The Histories. Übersetzt von W.R. Paton. Cambridge 2010.
- Porterfield/Siegfried 2006** Todd Porterfield, Susan Siegfried: Staging empire. Napoleon, Ingres, and David. University Park, Pennsylvania: Pennsylvania State University Press 2006.
- Potter 2004** David Potter: Gladiators and Blood Sport. In: Martin Winkler (Hrsg.): Gladiators. Film and history. Malden, Massachusetts: Blackwell 2004, 73–86.
- Pötzsch 2011** Holger Pötzsch: Ubiquitous Absence. Character Engagement in the Contemporary War Film. In: Nordicom review 2013, 34, 125–145.
- Preußner 2016** Heinz-Peter Preußner: Arterhaltung, Hybridisierung, Verschmelzung. Das imaginierte Böse in den Alien-Filmen von Ridley Scott bis Jean-Pierre Jeunet. In: Heinz-Peter Preußner (Hrsg.): Anschauen und Vorstellen: Gelenkte Imagination im Kino: Schüren Verlag 2016, 80–103.
- Preußner 2018** Heinz-Peter Preußner: Stillgestellte und bewegte, gesehene und imaginierte, rezipierte und agierende Gewalt – im Bild. In: Heinz-Peter Preußner (Hrsg.): Gewalt im Bild: Ein interdisziplinärer Diskurs. Marburg: Schüren 2018, 7–36.
- Pronger 1992** Brian Pronger: The arena of masculinity: Sports, homosexuality, and the meaning of sex. New York: Macmillan 1992.
- Propp 1975** Wladimir Propp: Morphologie des Märchens. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1975.
- Curt. Ruf.** Quintus Curtius Rufus: Historiae Alexandri Magni: Lateinisch/Deutsch. Übersetzt von Felicitas Olef-Krafft. Herausgegeben, kommentiert und mit einem Nachweis versehen von Felicitas Olef-Krafft und Peter Krafft. Stuttgart: Reclam 2014.
- Raab/Unger/Unger 2010** Gerhard Raab, Alexander Unger, Fritz Unger: Marktpsychologie. Grundlagen und Anwendung. Wiesbaden: Gabler 2010.
- Raack 1992** Wulf Raack: Modernisierte Mythen: zum Umgang der Spätantike mit klassischen Bildthemen. Stuttgart: Steiner 1992.
- Rapplee/Komatsu 2020** Jeremy Rapplee, Hikaru Komatsu: Is bullying and suicide a problem for East Asia's schools? Evidence from TIMSS and PISA. In: Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education 2020, 1–22.
- Rees 2002** Joachim Rees: Ethos und Pathos: Der Apoll vom Belvedere und die Laokoon-Gruppe im Spektrum von Kunsttheorie und Antikenrezeption im 18. Jahrhundert. In: Ekkehard Mai (Hrsg.): Wettstreit der Künste. Malerei und Skulptur von Dürer bis Daumier. Wolfenbüttel: Edition Minerva 2002, 152–169.
- Reinsberg 2006** Carola Reinsberg: Die antiken Sarkophagreliefs Bd. 1: Sarkophage mit Darstellungen aus dem Menschenleben. Vita Romana. Berlin: Mann 2006.
- Reuter 2002** Julia Reuter: Ordnungen des Anderen: zum Problem des Eigenen in der Soziologie des Fremden. Bielefeld: Transcript 2002.

- Richlin 1992** Amy Richlin: *The garden of Priapus. Sexuality and aggression in Roman humor*. New York, Oxford: Oxford University Press 1992.
- Richmond 1982** Ian Richmond: *Trajan's army on Trajan's Column*. London: British School at Rome 1982.
- Richter 2010** Danae Richter: *Das römische Heer auf der Trajanssäule. Propaganda und Realität: Waffen und Ausrüstung: Marsch, Arbeit und Kampf*. Ruhpolding: Wiesbaden: Rutzen 2010.
- Richter 1889** Otto Richter: *Die Augustusbauten auf dem Forum Romanum*. In: *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts* 1889, 4, 137–162.
- Riedel 2002** Volker Riedel: *„Der Beste der Griechen“ – „Achill das Vieh“*. Jena: Bussert and Stadeler 2002.
- Riederer 2006** Günter Riederer: *Film und Geschichtswissenschaft. Zum aktuellen Verhältnis einer schwierigen Beziehung*. In: Gerhard Paul (Hrsg.): *Visual History – ein Studienbuch*. Göttingen: Vandenhoeck and Ruprecht 2006, 96–113.
- Ritner 2007** Robert Ritner: *Cultural exchanges between Egyptian and Greek medicine*. In: Panagiotis Kusules (Hrsg.): *Moving Across Borders: Foreign Relations, Religion, and Cultural Interactions in the Ancient Mediterranean. Based on the International Conference „Foreign Relations and Diplomacy in the Ancient World: Egypt, Greece, Near East“*, organized by the University of the Aegean, Department of Mediterranean Studies, Dec. 3–5, 2004, Rhodes, Greece. Leuven: Peeters 2007, 209–221.
- Rizzo 1925** Giulio Rizzo: *La „battaglia di Alessandro“ nell'arte italiana e romana*. In: *Bollettino d'arte del Ministero della Pubblica Istruzione* 1925/1926, 5, 529–546.
- Roesler 2016** Christian Roesler: *Das Archetypenkonzept C.G. Jungs: Theorie, Forschung und Anwendung*. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer 2016.
- Rohmann 2006** Dirk Rohmann: *Gewalt und politischer Wandel im 1. Jahrhundert n. Chr.* München: Utz 2006.
- Rohmann 2009** Dirk Rohmann: *Tyrannen und Märtyrer. Seneca und das Gewaltkonzept in der Literatur des ersten Jahrhunderts n. Chr.* In: Martin Zimmermann (Hrsg.): *Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums*. München: Utz 2009, 275–294.
- Rollinger 2018** Christian Rollinger: *Vae victae. Frauen als Beute in der antiken Kriegsführung*. In: Christine Walde, Georg Wöhrle (Hrsg.): *Gender und Krieg*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2018, 91–126.
- Rollinger/Wiesehöfer 2012** Robert Rollinger, Josef Wiesehöfer: *Kaiser Valerian und Ilu-bi'di von Hamat. Über das Schicksal besiegter Feinde, persische Grausamkeit und die Persistenz altorientalischer Traditionen*. In: Heather Baker (Hrsg.): *Stories of long Ago: Festschrift für Michael D. Roaf*. Münster: Ugarit-Verlag 2012, 497–515.

- Ronning 2007** Christian Ronning: Herrscherpanegyrik unter Trajan und Konstantin: Studien zur symbolischen Kommunikation in der römischen Kaiserzeit. Tübingen: Mohr Siebeck 2007.
- Rorty 1967** Richard Rorty: Metaphilosophical difficulties of linguistic philosophy. In: Richard Rorty (Hrsg.): *The Linguistic Turn. Essays in philosophical method*. Chicago and London: University of Chicago Press 1967, 1–39.
- Rosenstone 2006** Robert Rosenstone: *History on film / Film on history*. Harlow: Pearson Education 2006.
- Rossi 1971** Lino Rossi: *Trajan's column and the Dacian wars*. London: Thames and Hudson 1971.
- Rowell 2014** Diana Rowell: *Paris. The „New Rome“ of Napoleon I*. London: Bloomsbury Academic 2014.
- Rubiés 2005** Joan-Pau Rubiés: Oriental Despotism and European Orientalism: Botero to Montesquieu. In: *Journal of Early Modern History* 2005, 9, 109–180.
- Rud 1992** Mogens Rud: *Der Teppich von Bayeux und die Schlacht bei Hastings 1066*. Kopenhagen: Eilers 1992.
- Rutherford 2016** Ian Rutherford (Hrsg.): *Greco-Egyptian interactions: literature, translation, and culture, 500 BCE–300 CE*. Oxford: Oxford University Press 2016.
- Ryberg 1967** Inez Ryberg: *Panel reliefs of Marcus Aurelius*. New York: Archaeological Institute of America 1967.
- Said 2009** Edward Said: *Orientalismus*. Übersetzt von Hans Günter Holl. Frankfurt am Main: Fischer 2009.
- Sancisi-Weerdenburg 1987** Heleen Sancisi-Weerdenburg: Decadence in the empire or decadence in the sources? From sources to synthesis: Ctesias. In: Heleen Sancisi-Weerdenburg (Hrsg.): *Achaemenid history. 1: Sources, structures and synthesis: proceedings of the Groningen 1983 Achaemenid History Workshop*. Leiden: Nederlands Instituut voor het Nabije Oosten 1987, 33–45.
- Schäfer 1990** Melsene Schäfer: *Der Götterstreit in der Ilias*. Stuttgart: Teubner 1990.
- Schäfer 1979** Thomas Schäfer: Zum Schlachtsarkophag Borghese. In: *Mélanges de l'École Française de Rome* 1979, 91, 355–382.
- Schäfer 1989** Thomas Schäfer: Die Dakerkriege Trajans auf einer Bronzekanne. Eine Auftragsarbeit für den Prätorianerpräfekt Ti.Claudius Livianus. In: *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts* 1989, 104, 283–318.
- Scheffer 2008** Bernd Scheffer: Das Gute am Bösen: teuflisch gute Kunst. In: Werner Faulstich (Hrsg.): *Das Böse heute: Formen und Funktionen*. München, Paderborn: Fink 2008, 257–270.
- Scheid 2000** John Scheid: Sujets religieux et gestes rituels sur la colonne Aurélienne. Questions sur la religion à l'époque de Marc Aurèle. In: John Scheid, Valerie Huet (Hrsg.): *La colonne aurélienne*.

Autour de la colonne aurélienne; geste et image sur la colonne de Marc Aurèle à Rome. Turnhout: Brepols 2000, 227–249.

**Scheid/Huet 2000** John Scheid, Valerie Huet (Hrsg.): La colonne aurélienne. Autour de la colonne aurélienne; geste et image sur la colonne de Marc Aurèle à Rome. Turnhout: Brepols 2000.

**Scheiper 1982** Renate Scheiper: Bildpropaganda der roemischen Kaiserzeit unter besonderer Berücksichtigung der Trajanssäule in Rom und korrespondierender Münzen. Bonn: Habelt 1982.

**Schick 2021** Thomas Schick: Psychologie des Films. Kognition – Emotion – Empathie. In: Bernhard Groß, Thomas Morsch (Hrsg.): Handbuch Filmtheorie. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden 2021, 421–438.

**Schiffer 1999** Reinhold Schiffer: Oriental Panorama. British Travellers in 19th Century Turkey. Amsterdam: Rodopi/Brill 1999.

**Schimmel 2016** Mickey Schimmel: „Murder Me, Mickey!“ – Sympathielenkung am Beispiel von Natural Born Killers. In: Heinz-Peter Preußner (Hrsg.): Anschauen und Vorstellen: Gelenkte Imagination im Kino: Schüren Verlag 2016, 104–116.

**Schleiermacher 1984** Mathilde Schleiermacher: Römische Reitergrabsteine. Die kaiserzeitlichen Reliefs des triumphierenden Reiters. Bonn: Bouvier 1984.

**Schmidt 2012** Stefan Schmidt (Hrsg.): Vasenbilder im Kulturtransfer: Zirkulation und Rezeption griechischer Keramik im Mittelmeerraum. München: C.H. Beck 2012.

**Schmidt 1999** Thomas Schmidt: Plutarque et les Barbares: la rhétorique d’une image. Louvain: Peeters 1999.

**Schmitt 1997** Tilman Schmitt: Die römische Aussenpolitik des 2. Jahrhunderts n. Chr. – Friedenssicherung oder Expansion? Stuttgart: Steiner 1997.

**Schmölder 2000** Andrea Schmölder: Der Septimius-Severius-Bogen in Rom. In: Ingeborg Kader (Hrsg.): Das Münchner Siegestor – echt antik? Sonderausstellung von Studierenden des Instituts für Klassische Archäologie der Ludwig-Maximilians-Universität in Zusammenarbeit mit dem Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke München, 28. Februar bis 14. Mai 2000. München: Museum für Abgüsse Klassischer Bildwerke 2000, 42–55.

**Schmuhl 2008** Yvonne Schmuhl: Römische Siegesmonumente republikanischer Zeit. Untersuchungen zu Ursprüngen, Erscheinungsformen und Denkmalpolitik. Hamburg: Verlag Dr. Kovač 2008.

**Schoske 1982** Sylvia Schoske: Das Erschlagen der Feinde. Ikonographie und Stilistik der Feindvernichtung im alten Ägypten 1982.

**Schrader 2005** Monika Schrader: Laokoon – „eine vollkommene Regel der Kunst“: ästhetische Theorien der Heuristik in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts: Winckelmann, (Mendelssohn), Lessing, Herder, Schiller, Goethe. Hildesheim, Zürich: Olms 2005.

- Schreiber 1880** Theodor Schreiber: Die antiken Bildwerke der Villa Ludovisi in Rom. Leipzig: W. Engelmann 1880.
- Schrömbges 1988** Paul Schrömbges: Caligulas Wahn. Zu Historizität eines Topos. In: Tyche. Beiträge zur Alten Geschichte, Papyrologie und Epigraphik 1988, 3, 171–190.
- Schulze 2013** Harald Schulze: Alexander und Herakles. In: Rupert Gebhard (Hrsg.): Alexander der Große – Herrscher der Welt: archäologische Landesausstellung; Ausstellungszentrum Lokschuppen Rosenheim, 22. März bis 3. November 2013. Darmstadt, Mainz: Philipp von Zabern 2013, 189–193.
- Schulze 1978** Winfried Schulze: Reich und Türkengefahr im späten 16. Jahrhundert: Studien zu den politischen und gesellschaftlichen Auswirkungen einer äußeren Bedrohung. München: C.H. Beck 1978.
- Schumpe/Erb 2015** Birga Schumpe, Hans-Peter Erb: Humans and uniqueness. In: Science progress 2015, 98, 1–11.
- Schwab 2008** Ulrike Schwab: Das Team: eine dramaturgisch-ideelle Genrekonstante im Hollywood-Kriegsfilm. In: Kathrin Fahlenbrach, Anne Bartsch (Hrsg.): Medienrituale: rituelle Performanz in Film, Fernsehen und Neuen Medien; Reinhold Viehoff zum 60. Geburtstag. Wiesbaden: VS Verlag 2008, 147–157.
- Schweer/Vaske/Gerwinat 2010** Martin Schweer, Ann-Kathrin Vaske, Alexandre Gerwinat: Homophobe Tendenzen in der Wahrnehmung des (Hoch-)Leistungssports als Herausforderung für die Sportberichterstattung. In: Zeitschrift für Sexualforschung 2010, 23, 114–129.
- Scott/Parkes 2000** Ridley Scott, Walter Parkes: Gladiator – the making of the ridley scott epic. New York: Newmarket Press 2000.
- Seelentag 2004** Gunnar Seelentag: Taten und Tugenden Traians. Herrschaftsdarstellung im Principat. Stuttgart: Steiner 2004.
- Seelentag 2006** Gunnar Seelentag: Die Traianssäule, Bilder des Sieges. In: Elke Stein-Hölkeskamp, Karl-Joachim Hölkeskamp (Hrsg.): Erinnerungsorte der Antike. Die römische Welt. München: C.H. Beck 2006, 401–418.
- Seelentag 2016** Gunnar Seelentag: Trajan, Hadrian und Antoninus Pius. Deutungsmuster und Perspektiven. In: Aloys Winterling (Hrsg.): Zwischen Strukturgeschichte und Biographie. Probleme und Perspektiven einer neuen Römischen Kaisergeschichte zur Zeit von Augustus bis Commodus. Berlin, Boston: De Gruyter 2016, 295–315.
- Seelentag 2017** Gunnar Seelentag: Kriegsherr und Kulturbringer. Die Traianssäule als Zeugnis innovativer Herrschaftsdarstellung des Optimus Princeps. In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung

in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017, 151–168.

**Christian Seidl 2017:** Foto „Raising The Flag on Iwo Jima“ und John Bradley: Wie Amerika 72 Jahre lang an einen falschen Helden glaubte. In: Berliner Zeitung, 23.02.2017.

**Seipel 2000** Wilfried Seipel (Hrsg.): Ägyptomanie. Europäische Ägyptenimagination von der Antike bis heute. Wien: Kunsthistorisches Museum 2000.

**Selzer 1988** Wolfgang Selzer: Römische Steindenkmäler: Mainz in römischer Zeit. Katalog zur Sammlung in der Steinhalle. Mainz: Philipp von Zabern 1988.

**Settis 1985** Salvatore Settis: La colonne Trajane. Invention, composition, disposition. In: *Annales. Economies, sociétés, civilisations* 1985, 40, 1151–1194.

**Settis 1988** Salvatore Settis: La Colonna Traiana. Torino: Einaudi 1988.

**Settis 2019** Salvatore Settis: La colonna traiana: l'imperatore e il suo pubblico. In: Giovanni Di Pasquale (Hrsg.): *L'arte di costruire un capolavoro: la colonna Traiana*. Mostra Firenze, Limonaia di Boboli, 21 giugno 2019–6 ottobre 2019: Giunti 2019, 30–53.

**Shaheen 2001** Jack Shaheen: *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*: Olive Branch Press 2001.

**Shaheen 2012** Jack Shaheen: *Guilty: Hollywood's Verdict on Arabs After 9/11*. Northampton, Massachusetts: Olive Branch Press 2012.

**Simon 1959** Erika Simon: *Der Augustus von Prima Porta*. Bremen: Dorn 1959.

**Simon 1986** Erika Simon: *Augustus. Kunst und Leben in Rom um die Zeitenwende*. München: Hirmer 1986.

**Slanička 2007** Simona Slanička: *Kingdom of Heaven – Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irakkrieg*. In: Mischa Meier, Simona Slanička (Hrsg.): *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln: Böhlau Verlag 2007, 385–398.

**Smalls 2016** James Smalls: *Menace at the Portal: Masculine Desire and the Homoerotics of Orientalism*. In: Joan DelPlato, Julie Codell (Hrsg.): *Orientalism, eroticism and modern visuality in global cultures*. London, New York: Routledge Taylor and Francis Group 2016, 25–54.

**Smith 2014** Jeff Smith: *Film criticism, the Cold War, and the blacklist. Reading the Hollywood Reds*. Berkeley: University of California 2014.

**Smith 1995** Murray Smith: *Engaging characters: fiction, emotion and the cinema*. Oxford: Clarendon Press 1995.

**Smith 1987** Roland Smith: *The Imperial Reliefs from the Sebasteion at Aphrodisias*. In: *The Journal of Roman Studies* 1987, 77, 88–138.

**Solomon 1978** Jon Solomon: *The Ancient World in the Cinema*: A. S. Barnes 1978.

- Solomon 2001** Jon Solomon: *The Ancient World in the Cinema*. New Haven: Yale University Press 2001.
- Solomon 2013** Jon Solomon: *Ben-Hur and Gladiator: Manifest Destiny and the Contradictions of American Empire*. In: Almut-Barbara Renger, Jon Solomon (Hrsg.): *Ancient Worlds in Film and Television*. Leiden: Brill 2013.
- Soltani 2015** Zakariae Soltani: *Orientalische Spiegelungen. Alteritätskonstruktionen in der deutschsprachigen Literatur am Beispiel des Orients vom Spätmittelalter bis zur Klassischen Moderne*. Berlin, Münster 2015.
- Sommer 2004** Michael Sommer: *Elagabal. Wege zur Konstruktion eines schlechten Kaisers*. In: *Scripta classica Israelica* 2004, 23, 95–110.
- Sommer 2005** Michael Sommer: *Der Kaiser spricht. Die adlocutio als Motiv der Kommunikation zwischen Herrscher und Heer von Caligula bis Konstantin*. In: Burkhard Meißner, Oliver Schmitt, Michael Sommer (Hrsg.): *Krieg – Gesellschaft – Institutionen. Beiträge zu einer vergleichenden Kriegsgeschichte*. Berlin: De Gruyter 2005, 335–354.
- Sonnabend 1986** Holger Sonnabend: *Fremdenbild und Politik: Vorstellungen der Römer von Ägypten und dem Partherreich in der späten Republik und frühen Kaiserzeit*. Frankfurt am Main: Lang 1986.
- Sonnini 1799** Charles Sonnini: *Voyage dans la haute et basse Égypte*. 3 Bände. Paris: Buisson 1799.
- Souza 2003** Philip de Souza: *The Greek and Persian Wars 499–386 BC*. Routledge: Osprey 2003.
- Späth/Tröhler 2008** Thomas Späth, Margit Tröhler: *Spartacus – Männermuskeln, Heldenbilder oder: die Befreiung der Moral*. In: Tomas Lochman (Hrsg.): *Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel: Verlag der Skulpturhalle Basel 2008, 170–261.
- Späth/Tröhler 2013** Thomas Späth, Margit Tröhler: *Muscles and Morals: Spartacus, Ancient Hero of modern Times*. In: Almut-Barbara Renger, Jon Solomon (Hrsg.): *Ancient Worlds in Film and Television*. Leiden: Brill 2013, 41–63.
- Speidel 2009** Michael Speidel: *Heer und Herrschaft im Römischen Reich der Hohen Kaiserzeit*. Stuttgart: Steiner 2009.
- Stähler 1987** Klaus Stähler: *Lucius Verus Armeniacus Parthicus Medicus. Zum Partherschlachtfries aus Ephesus*. In: *Boreas* 1987, 10, 107–116.
- Stähler 1999** Klaus Stähler: *Das Alexandermosaik. Über Machterringung und Machtverlust*. Frankfurt am Main: Fischer 1999.
- Stark/Wessells 2012** Lindsay Stark, Mike Wessells: *Sexual Violence as a Weapon of War*. In: *The Journal of the American Medical Association* 2012, 308, 677–678.

- Stefan 2005** Alexandre Stefan: Les guerres daciques de Domitien et de Trajan. Architecture militaire, topographie, images et histoire. Rome: École française de Rome 2005.
- Stefan/Chew 2015** Alexandre Stefan, Hélène Chew: La colonne Trajane. Édition illustrée avec les photographies exécutées en 1862 pour Napoléon III. Paris: Picard 2015.
- Stefan/Chew 2020** Alexandre Stefan, Hélène Chew: Die Trajanssäule: dargestellt anhand der 1862 für Napoleon III. gefertigten Fotografien. Darmstadt: wbg Philipp von Zabern 2020.
- Steffen 1984** Uwe Steffen: Drachenkampf: der Mythos vom Bösen. Stuttgart: Kreuz-Verlag 1984.
- Stein 2019** Joshua Stein: Trajan's hollow. San Francisco: Applied Research and Design Publishing 2019.
- Stemple 2009** Lara Stemple: Male rape and human rights. In: Hastings Law Journal 2009, 60, 605.
- Stevens 1984** Mary Stevens: Western Art and its Encounter with the Islamic World 1798–1914. In: Mary Stevens (Hrsg.): The Orientalists. Delacroix to Matisse; european painters in North Africa and the Near East. London: Royal Academy of Arts 1984, 15–23.
- Stewart 1993** Andrew Stewart: Faces of power. Alexander's image and Hellenistic politics. Berkeley: University of California 1993.
- Strab. geogr.** Strabo: Geographika: mit Übersetzung und Kommentar. Buch XIV–XVII: Text und Übersetzung. Göttingen: Vandenhoeck and Ruprecht 2005.
- Strasburger 1966** Hermann Strasburger: Die Wesensbestimmung der Geschichte durch die antike Geschichtsschreibung. Wiesbaden: Steiner 1966.
- Strobel 1984** Karl Strobel: Untersuchungen zu den Dakerkriegen Trajans. Studien zur Geschichte des mittleren und unteren Donauraumes in der Hohen Kaiserzeit. Bonn: Habelt 1984.
- Strobel 2010** Karl Strobel: Kaiser Traian. Eine Epoche der Weltgeschichte. Regensburg: Pustet 2010.
- Strobel 2017** Karl Strobel: Ein Kommentar zum Bildbericht des Zweiten Dakerkrieges auf der Traianssäule. In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013: Holzhausen Verlag 2017, 309–331.
- Stupperich 1977** Reinhard Stupperich: Staatsbegräbnis und Privatgrabmal im klassischen Athen. Münster (Westfalen) 1977.
- Stupperich 2011** Reinhard Stupperich: Alexander und sein Maler Apelles. In: Aiane 2011, 2, 331–343.
- Suet. Caes.** Gaius Suetonius Tranquillus: De vita Caesarum. Kaiserbiographien. Aus dem Lateinischen übersetzt und kommentiert von Ursula Blank-Sangmeister, Marion Giebel, Hans Martinet und Dietmar Schmitz. Stuttgart: Reclam 2018.

- Sünderhauf 2004** Esther Sünderhauf: Griechensehnsucht und Kulturkritik: die deutsche Rezeption von Winckelmanns Antikenideal 1840–1945. Berlin: Akademie-Verlag 2004.
- Sutcliff 1954** Rosemary Sutcliff: *The eagle of the Ninth*. New York: Henry Z. Walck 1954.
- Syndram 1989a** Dirk Syndram: Das Erbe der Pharaonen: Zur Ikonographie Ägyptens in Europa. In: Gereon Sievernich, Hendrik Budde (Hrsg.): *Europa und der Orient 800–1900*. 28. Mai–27. August 1989; eine Ausstellung des 4. Festivals der Weltkulturen Horizonte '89 im Martin-Gropius-Bau, Berlin. Gütersloh, München: Bertelsmann-Lexikon-Verlag 1989, 18–57.
- Syndram 1989b** Dirk Syndram: Der erfundene Orient in der europäischen Literatur vom 18. bis zum Beginn des 20. Jahrhunderts. In: Gereon Sievernich, Hendrik Budde (Hrsg.): *Europa und der Orient 800–1900*. 28. Mai–27. August 1989; eine Ausstellung des 4. Festivals der Weltkulturen Horizonte '89 im Martin-Gropius-Bau, Berlin. Gütersloh, München: Bertelsmann-Lexikon-Verlag 1989, 324–341.
- Syndram 1990** Dirk Syndram: *Ägypten – Faszinationen*. Untersuchungen zum Ägyptenbild im europäischen Klassizismus bis 1800. Frankfurt am Main: Lang 1990.
- Szabo/Kuefler 2015** John Szabo, Nicholas Kuefler: *The Bayeux tapestry. A critically annotated bibliography*. Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield 2015.
- Tac. Hist.** Cornelius Tacitus: *Historiae*. Herausgegeben und übersetzt von Joseph Borst unter Mitarbeit von Helmut Hross und Helmut Borst. Akademie Verlag 2014.
- Tac. Ann.** Cornelius Tacitus: *Annalen*. Übersetzt von August Horneffer; mit Anmerkungen von Werner Schur; herausgegeben und mit einer neuen Einleitung versehen von Werner Suerbaum. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag 2018.
- Takuji 2014** Abe Takuji: Ctesias' Persica: Persian Decadence in Greek Historiography. In: Paolo Carafa, Yoshiaki Nakai (Hrsg.): *Memory of the past and its utility. Nation, state, society and identity*. Roma: Scienze e Lettere 2014, 35–53.
- Talkenberger 1994** Heike Talkenberger: Von der Illustration zur Interpretation: Das Bild als historische Quelle: Methodische Überlegungen zur Historischen Bildkunde. In: *Zeitschrift für historische Forschung* 1994, 289–313.
- Tan 2005** Ed Tan: Gesichtsausdruck und Emotion in Comic und Film. In: Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz, Alexandra Schneider, Margrit Tröhler (Hrsg.): *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren 2005, 265–288.
- Tausch 2017** Harald Tausch: Die Winckelmann-Rezeption der klassisch-romantischen Moderne um 1800. In: Martin Disselkamp, Fausto Testa (Hrsg.): *Winckelmann-Handbuch: Leben – Werk – Wirkung*. Stuttgart: J.B. Metzler 2017, 267–278.

- Telesko 1998** Werner Telesko: Napoleon Bonaparte. Der „moderne Held“ und die bildende Kunst; 1799–1815. Wien: Böhlau Verlag 1998.
- Terkla 2009** Daniel Terkla: The Bayeux Tapestry: A Selective Bibliography. In: Martin Foys (Hrsg.): The Bayeux tapestry. New interpretations. Woodbridge: Boydell 2009, 176–210.
- Theodorakopoulos 2010** Elena Theodorakopoulos: Ancient Rome at the cinema. Story and spectacle in Hollywood and Rome. Exeter: Bristol Phoenix Press 2010.
- Thornton 1989** Lynne Thornton: Frauenbilder – Zur Malerei der „Orientalisten“. In: Gereon Sievernich, Hendrik Budde (Hrsg.): Europa und der Orient 800–1900. 28. Mai–27. August 1989; eine Ausstellung des 4. Festivals der Weltkulturen Horizonte '89 im Martin-Gropius-Bau, Berlin. Gütersloh, München: Bertelsmann-Lexikon-Verlag 1989, 342–367.
- Thorpe 1979** Lewis Thorpe: The Bayeux Tapestry and the Norman invasion. London: Folio Soc 1979.
- Tobias 1993** Ronald Tobias: Master Plots (and how to build them). Cincinnati, Ohio: Writer's digest books 1993.
- Tobin/Vivian/Lawson 2001** Frank Tobin, Kim Vivian, Richard Lawson: Arthurian Romances, Tales, and Lyric Poetry. The Complete Works of Hartmann von Aue. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press 2001.
- Töchterle 2011** Karlheinz Töchterle: Antikenrezeption. In: Helmut Reinalter, Peter Brenner (Hrsg.): Lexikon der Geisteswissenschaften: Sachbegriffe – Disziplinen – Personen. Wien, Köln, Weimar: Böhlau Verlag 2011, 9–14.
- Töpfer 2011** Kai Töpfer: Signa Militaria. Die römischen Feldzeichen in der Republik und im Prinzipat. Mainz: Verlag des Römisch-Germanischen Zentralmuseums 2011.
- Torelli 1992** Mario Torelli: Typology and Structure of Roman Historical Reliefs. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press 1992.
- Toscano 2013** Margaret Toscano: Virile Ruthlessness and Redemptive Cross-Dressing in Rome. In: Almut-Barbara Renger, Jon Solomon (Hrsg.): Ancient Worlds in Film and Television. Leiden: Brill 2013, 123–135.
- Toynbee 1934** Jocelyn Toynbee: The Hadrianic school: a chapter in the history of Greek art. Cambridge: Cambridge University Press 1934.
- Traeger 1977** Jörg Traeger: Über die Säule der Großen Armee auf der Place Vendôme in Paris. In: Friedrich Piel, Jörg Traeger (Hrsg.): Festschrift Wolfgang Braunfels. Tübingen: Wasmuth 1977, 405–418.
- Troyes 2003** Chrétien Troyes: Le roman de Perceval ou Le Conte du Graal. Altfranzösisch/deutsch übersetzt von Olef-Krafft, Felicitas. Stuttgart: Reclam 2003.

- Trzaska-Richter 1991** Christine Trzaska-Richter: *Furor teutonicus. Das römische Germanenbild in Politik und Propaganda von den Anfängen bis zum 2. Jahrhundert n. Chr.* Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 1991.
- Tsursumia 2011** Mamuka Tsursumia: *The Evolution of Splint Armour in Georgia and Byzantium: Lamellar and Scale Armour in the 10<sup>th</sup>–12<sup>th</sup> Centuries.* In: *Byzantina Symmeikta* 2011, 21, 65–99.
- Tuczay 1997** Christa Tuczay: *Laurin und Walberan, Sigenot, Eckenlied, Wunderer. Mittelhochdeutscher Text und neuhochdeutsche Uebersetzung, Kommentar.* Goeppingen: Kuemmerle 1997.
- Uebel 2003** Michael Uebel: *Re-Orienting Desire: Writing on Gender Trouble in Fourteenth-Century Egypt.* In: S. Farmer, C. Pasternack (Hrsg.): *Gender and Difference in the Middle Ages.* Minnesota: University of Minnesota Press 2003, 230–257.
- Ulf 1996** Christoph Ulf (Hrsg.): *Wege zur Genese griechischer Identität: die Bedeutung der früharchaischen Zeit.* Berlin: Akademie-Verlag 1996.
- Ulz 2008** Melanie Ulz: *Auf dem Schlachtfeld des Empire. Männlichkeitskonzepte in der Bildproduktion zu Napoleons Ägyptenfeldzug.* Marburg: Jonas 2008.
- Vacano 1988** Otfried Vacano: *Regio instratu ornatus. Beobachtungen zur Deutung des Reliefs des L. Aemilius Paullus in Delphi.* In: Hermann Büsing (Hrsg.): *Bathron. Beiträge zur Architektur und verwandten Künsten für Heinrich Drerup zu seinem 80. Geburtstag von seinen Schülern und Freunden.* Saarbrücken: Saarländische Druckerei und Verlag 1988, 375–386.
- van Wees 2009** Hans van Wees: *Heroes, Knights and Nutters. Warrior mentality in Homer.* In: Alan Lloyd (Hrsg.): *Battle in Antiquity.* Swansea: Classical Press of Wales 2009, 1–86.
- Veith 2002** Werner Veith: *B.I.1 Anthropologischer Kontext. Die Gewaltsituertheit und Gewaltfähigkeit des Menschen.* In: Thomas Hausmanninger (Hrsg.): *Mediale Gewalt. Interdisziplinäre und ethische Perspektiven.* München: Fink 2002, 209–227.
- Verg. Aen.** Vergil: *Aeneis.* Übersetzt und herausgegeben von Edith und Gerhard Binder. Stuttgart: Reclam 2012.
- Veyne 1995** Paul Veyne: *Die römische Gesellschaft.* München: Fink 1995.
- Vikman 2005** Elisabeth Vikman: *Ancient origins: Sexual violence in warfare, Part I.* In: *Anthropology and medicine* 2005, 12, 21–31.
- Villing 2006** Alexandra Villing (Hrsg.): *Naukratis: Greek diversity in Egypt. Studies on East Greek pottery and exchange in the Eastern Mediterranean.* London: British Museum 2006.
- Vitr.** Vitruvius: *Zehn Bücher über Architektur.* Übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Curt Fensterbusch. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1964.
- Vogler 2007** Christopher Vogler: *The writer's journey: mythic structure for writers.* Michigan: McNaughton and Gunn 2007.

**Vöhler/Cancic/Steiner 2009** Martin Vöhler, Hubert Cancik, Uwe Steiner, Mark-Georg Dehrmann (Hrsg.): *Humanismus und Antikerezeption im 18. Jahrhundert*. Heidelberg: Winter 2009.

**Volney 1825** Constantin-François Volney: *Voyage en Égypte et en Syrie. Pendant les années 1783, 1784 et 1785*. 3 Bände. Paris: Parmantier 1825.

**von Clausewitz** Carl von Clausewitz: *Vom Kriege*. Bearbeitet von Bruno Pochhammer. Berlin: Vier Falken Verlag 1937.

**Voss 2007** Christiane Voss: *Narrativität, Emotion und kinematografische Illusion aus philosophischer Sicht*. In: Anne Bartsch, Jens Eder, Kathrin Fahlenbrach (Hrsg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung und Emotionsvermittlung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Herbert von Halem 2007, 312–329.

**Voss 2005** Pia Voss: *Homosexualität. Diskriminierung gibt es noch immer*. In: *Deutsches Ärzteblatt* 2005, 1, 27–28.

**Voutiras 2010** Emmanuel Voutiras: *Reiterheroen auf griechischen Weihreliefs*. In: Marion Meyer, Ralf Hoff (Hrsg.): *Helden wie sie: Übermensch – Vorbild – Kultfigur in der griechischen Antike; Beiträge zu einem altertumswissenschaftlichen Kolloquium in Wien, 2.–4. Februar 2007*: Rombach 2010, 85–104.

**Waldenfels 1998** Bernhard Waldenfels (Hrsg.): *Der Anspruch des Anderen: Perspektiven phänomenologischer Ethik*. München: Fink 1998.

**Wallinga 1984** Herman Wallinga: *The Ionian Revolt*. In: *Mnemosyne* 1984, 37, 401–437.

**Walter 1989** Christopher Walter: *The Thracian Horseman: Ancestor of the Warrior Saints?* In: *Byzantinische Forschungen* 1989, 14, 657–673.

**Walter 1995** Christopher Walter: *The Origins of the Cult of Saint George*. In: *Revue des études byzantines* 1995, 53, 295–326.

**Walter 1993** Uwe Walter: *Herodot und die Ursachen des Ionischen Aufstandes*. In: *Historia* 1993, 42, 257–278.

**Weber 2015** Ekkehard Weber: *Signis Parthicis receptis. Die Rückgabe der Partherfeldzeichen im Selbstverständnis des Augustus*. In: Gabriele Koiner (Hrsg.): *Classica et Provincialia: Akten des Symposions anlässlich des 100. Geburtstages von Erna Diez, am 8. und 9. April 2013 am Institut für Archäologie der Universität Graz*. Graz: Universität Graz, Institut für Archäologie 2015, 139–146.

**Weber 2017** Ekkehard Weber: *Die Inschrift der Trajanssäule*. In: Fritz Mitthoff, Günther Schörner (Hrsg.): *Columna Traiani – Traianssäule. Siegesmonument und Kriegsbericht in Bildern: Beiträge der Tagung in Wien anlässlich des 1900. Jahrestages der Einweihung, 9.–12. Mai 2013*: Holzhausen Verlag 2017, 193–197.

- Wegner 1931** Bernd Wegner: Die Kunstgeschichtliche Stellung der Marcussaule. In: Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 1931, 46, 61–174.
- John Weir 1992:** Gay-Bashing, Villainy and the Oscars. In: The New York Times, 29.03.1992.
- Welch 2006** Katherine Welch: Introduction. In: Sheila Dillon (Hrsg.): Representations of war in ancient Rome. Cambridge: Cambridge University Press 2006, 1–26.
- Welzer 2013** Harald Welzer: Krieg. In: Christian Gudehus, Michaela Christ (Hrsg.): Gewalt: ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart, Weimar: Metzler 2013, 32–40.
- Wenzel 2005a** Diana Wenzel: Kleopatra im Film: eine Königin Ägyptens als Sinnbild für orientalische Kultur. Remscheid: Gardez-Verlag 2005.
- Wenzel 2005b** Diana Wenzel: Von kindlichen und komischen Kleopatras. In: Martin Lindner (Hrsg.): Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film. Münster: Lit 2005, 124–136.
- Werckmeister 1976** Otto Werckmeister: The political ideology of the Bayeux tapestry. In: Studi medievali 3a 1976, 17, 535–595.
- Whitaker 1999** David Whitaker: The spirit of teams. Marlborough, Wiltshire: Crowood Press 1999.
- White 2014a** Stephen White: The Fables in the Borders. In: Elizabeth Pastan, Stephen White, Kate Gilbert (Hrsg.): The Bayeux tapestry and its contexts. A reassessment. Woodbridge: Boydell 2014, 154–182.
- White 2014b** Stephen White: The Fall of the English. In: Elizabeth Pastan, Stephen White, Kate Gilbert (Hrsg.): The Bayeux tapestry and its contexts. A reassessment. Woodbridge: Boydell 2014, 237–259.
- Wigger 2007** Iris Wigger: Die „Schwarze Schmach am Rhein“. Rassistische Diskriminierung zwischen Geschlecht, Klasse, Nation und Rasse. Münster: Westfälisches Dampfboot 2007.
- Wilharm 2006** Irmgard Wilharm: Bewegte Spuren: Studien zur Zeitgeschichte im Film. Hannover: Offizin-Verlag 2006.
- Poitiers, Gesta** Wilhelm von Poitiers: Gesta Guillelmi ducis Normannorum et regis Anglorum. Histoire de Guillaume le Conquérant, herausgegeben und übersetzt von Raymonde Foreville. Paris: Societe D’edition Les Belles Lettres 1952.
- Williams 1999** Craig Williams: Roman homosexuality: ideologies of masculinity in classical antiquity. New York: Oxford University Press 1999.
- Williams 1996** Douglas Williams: The eagle or the cross: Rome, the Bible, and cold war America. San Diego: University of California 1996.
- Wilson 2002** Rob Wilson: Ridley Scott’s Gladiator and the spectacle of empire: global/local rumblings inside the Pax Americana. In: European Journal of American Culture 2002, 21, 62–73.

- Wilson Jones 1993** Mark Wilson Jones: One hundred feet and a spiral stair. The problem of designing Trajan's Column. In: *Journal of Roman Archaeology* 1993, 6, 23–38.
- Winkler 2016** Emily Winkler: The Norman Conquest of the Classical Past: William of Poitiers, Language and History. In: *Journal of Medieval History* 2016, 42, 1–23.
- Winkler 2004a** Martin Winkler (Hrsg.): *Gladiator. Film and history*. Malden, Massachusetts: Blackwell 2004.
- Winkler 2004b** Martin Winkler: *Gladiator and the Colosseum: Ambiguities of Spectacle*. In: Martin Winkler (Hrsg.): *Gladiator. Film and history*. Malden, Massachusetts: Blackwell 2004, 87–110.
- Winkler 2007** Martin Winkler (Hrsg.): *Spartacus. Film and history*. Malden, Massachusetts: Blackwell Publishing 2007.
- Winkler 2009** Martin Winkler (Hrsg.): *The Fall of the Roman Empire. Film and History*: John Wiley and Sons 2009.
- Winkler-Horacek 2009** Lorenz Winkler-Horacek: Roman Victory and Greek Identity. The Battle Frieze on the „Parthian“ Monument at Ephesus. In: Peter Schultz, Ralf von den Hoff (Hrsg.): *Structure, image, ornament. Architectural sculpture in the Greek world; Proceedings of an international conference held at the American School of Classical Studies, 27–28 November 2004*. Oxford: Oxbow Books 2009, 198–215.
- Wissemann 1982** Michael Wissemann: *Die Parther in der augusteischen Dichtung*. Frankfurt am Main: Lang 1982.
- Witschel 2004** Christian Witschel: Kaiser, Gladiator, Gott: zur Selbstdarstellung des Commodus. In: *Scripta classica Israelica* 2004, 23, 255–272.
- Witschel 2006** Christian Witschel: Verrückte Kaiser? Zur Selbststilisierung und Außenwahrnehmung nonkonformer Herrscherfiguren in der römischen Kaiserzeit. In: Christian Ronning (Hrsg.): *Einblicke in die Antike. Orte – Praktiken – Strukturen*. München: Utz 2006, 87–129.
- Wolf 2001** Simone Wolf: Der Schlachtsarkophag Amendola: ein konventioneller wie exzeptioneller Entwurf. In: Gunnar Brands (Hrsg.): *Rom und die Provinzen. Gedenkschrift für Hanns Gabelmann*. Mainz: Philipp von Zabern 2001, 43–50.
- Wolff 1990** Hartmut Wolff: Welchen Zeitraum stellt der Bilderfries der Marcus-Säule dar? In: *Ostbairische Grenzmarken. Passauer Jahrbuch für Geschichte, Kunst und Volkskunde* 1990, 32, 9–29.
- Wolff 1994** Hartmut Wolff: Die Markus-Säule als Quelle für die Markomannenkriege. In: Jaroslav Tejral, Alois Stuppner, Herwig Friesinger (Hrsg.): *Markomannenkriege. Ursachen und Wirkungen. 6. Internationales Symposium „Grundprobleme der frühgeschichtlichen Entwicklung im nördlichen Mitteldonauegebiet“*, Wien, 23.–26. November 1993. Brno: Spisy Archeologického Ústavu Akademie Česká republika, Brno 1994, 73–83.

- Wolfram Thill 2018** Elizabeth Wolfram Thill: Setting War in Stone. Architectural Depictions on the Column of Marcus Aurelius. In: *American Journal of Archaeology* 2018, 122, 277–308.
- Wulf/Fischer-Lichte 2010** Christoph Wulf, Erika Fischer-Lichte (Hrsg.): *Gesten: Inszenierung, Auf-führung, Praxis*. München, Paderborn: Fink 2010.
- Wulff 2005** Hans Wulff: Moral und Empathie im Kino. Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption. In: Matthias Brütsch, Vinzenz Hediger, Ursula von Keitz, Alexandra Schneider, Margrit Tröhler (Hrsg.): *Kinogefühle: Emotionalität und Film*. Marburg: Schüren 2005, 377–395.
- Wyke 1997** Maria Wyke: *Projecting the Past. Ancient Rome, Cinema, and History*. New York: Routledge 1997.
- Yuen 1996** Toby Yuen: Giulio Romano. In: Nancy de Grummond (Hrsg.): *An encyclopedia of the history of classical archaeology*, Bd. 1. London: Fitzroy Dearborn 1996, 505–508.
- Zanker 1970** Paul Zanker: Das Trajansforum in Rom. In: *Archäologischer Anzeiger* 1970, 499–544.
- Zanker 1987** Paul Zanker: *Augustus und die Macht der Bilder*. München: C.H. Beck 1987.
- Zanker 1998** Paul Zanker: Die Barbaren, der Kaiser und die Arena. Bilder der Gewalt in der römi-schen Kunst. In: Rolf Sieferle, Helga Breuninger (Hrsg.): *Kulturen der Gewalt. Ritualisierung und Symbolisierung von Gewalt in der Geschichte*. Frankfurt: Campus-Verlag 1998, 53–86.
- Zanker 2000** Paul Zanker: Die Frauen und Kinder der Barbaren auf der Markussäule. In: John Scheid, Valerie Huet (Hrsg.): *La colonne aurélienne. Autour de la colonne aurélienne; geste et image sur la colonne de Marc Aurèle à Rome*. Turnhout: Brepols 2000, 163–174.
- Zanker/Ewald 2004** Paul Zanker, Björn Ewald: *Mit Mythen leben. Die Bilderwelt der römischen Sarkophage*. München: Hirmer 2004.
- Zegers 1959** Norbert Zegers: *Wesen und Ursprung der tragischen Geschichtsschreibung* 1959.
- Zeitz/Zeitz 2003** Lisa Zeitz, Joachim Zeitz: *Napoleons Medaillen*. Petersberg: Imhof 2003.
- Zevi 1998** Fausto Zevi: Die Casa del Fauno in Pompeji und das Alexandermosaik. In: *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts. Römische Abteilung* 1998, 105, 21–65.
- Zgórniak/Kapera/Singer 2006** Marek Zgórniak, Marta Kapera, Mark Singer: *Fremiet's Gorillas: Why Do They Carry off Women?* In: *Artibus et Historiae* 2006, 27, 219–237.
- Zimmermann 2009a** Martin Zimmermann: Extreme Formen physischer Gewalt in der antiken Über-lieferung. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): *Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Alter-tums*. München: Utz 2009, 155–192.
- Zimmermann 2009b** Martin Zimmermann (Hrsg.): *Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums*. München: Utz 2009.

**Zimmermann 2009c** Martin Zimmermann: Zur Deutung von Gewaltdarstellungen. In: Martin Zimmermann (Hrsg.): Extreme Formen von Gewalt in Bild und Text des Altertums. München: Utz 2009, 7–45.

**Zimmermann 2013** Martin Zimmermann: Gewalt. Die dunkle Seite der Antike. München: Dt. Verlags-Anstalt 2013.

**Zwicker 1941** Willem Zwicker: Studien zur Markussäule. Amsterdam: N.V. Noord-Hollandsche uitgevers mij 1941.

16 Abbildungen

Abb. 1: Trajanssäule, Szene 24.1



Abb. 2: Trajanssäule, Szene 24.2



Abb. 3: Trajanssäule, Szene 24.3



Abb. 4: Alexandermosaik



Abb. 5: Großer Trajanischer Fries, Platten I und II



**Abb. 6:** Großer Trajanischer Fries, Platten III und IV



Abb. 7: Großer Trajanischer Fries, Platten V und VI



**Abb. 8:** Großer Trajanischer Fries, Platten VII und VIII



Abb. 9: Marcussäule, Szene 50.1



**Abb. 10:** Marcussäule, Szene 50.2



**Abb. 11:** Bogen des Septimius Severus, Panel I



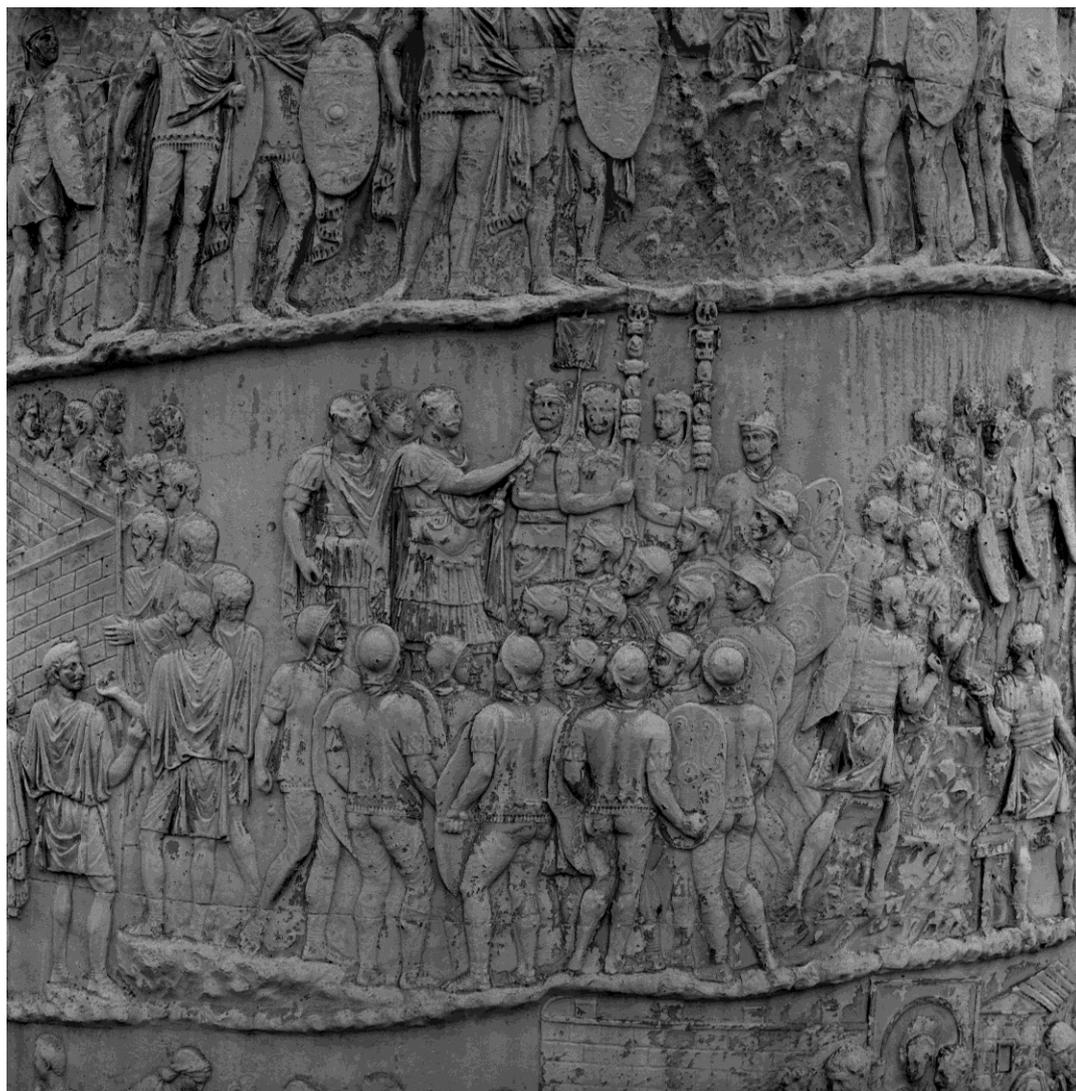
Abb. 12: Sarkophag Portonaccio



Abb. 13: Sarkophag Ludovisi



**Abb. 14:** Trajanssäule, Szene 54



**Abb. 15:** Trajanssäule, Szene 139



**Abb. 16:** Trajanssäule, Szene 145.1



Abb. 17: Trajanssäule, Szene 145.2

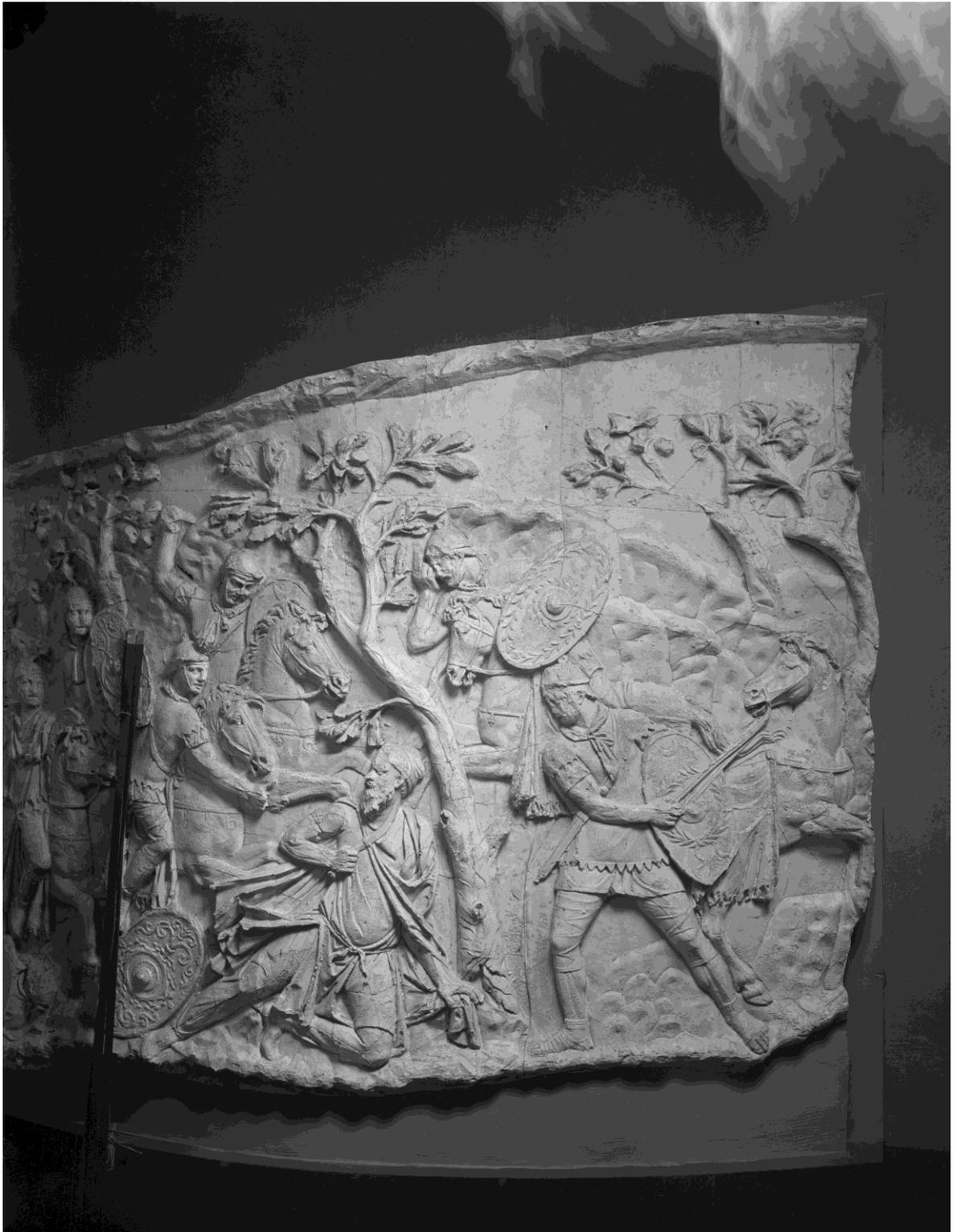


Abb. 18: Antoine-Jean Gros, Gemälde der Schlacht von Aboukir



## 17 Tabelle

**Tabelle 1. Stufen der Heldenreise nach Vogler<sup>901</sup>**

Nr.	Stufe	SPARTACUS*	GLADIATOR	THE EAGLE	KING ARTHUR*
1.	<b>The Ordinary World</b>	Spartacus ist Sklave, wird zum Gladiator ausgebildet	Schlachtfeld Germanien	Übernahme des Kommandos in Eburacum, Entlassung	Langjähriger Dienst für Rom
2.	<b>Call to Adventure</b>	Varinia wird verkauft, Draba getötet	Benennung zum Nachfolger Marc Aurels	Bericht, dass der Adler gesehen wurde	Sachsenheer ist gelandet, Arthur soll römische Familie retten
3.	<b>Refusal of the Call</b>	Kein Aufbegehren nach Verkauf Varinias (Beginn des Aufstandes nach Tod Drabas)	Verweigerung der Nachfolge	(Wird vor gefährlicher Reise gewarnt)	Annahme der Aufgabe gegen Widerstand (Erpressung)
4.	<b>Meeting with the Mentor</b>	Trifft Varinia und Draba	Trifft Proximo	(Sklave Esca begleitet Protagonisten)	Trifft Merlin
5.	<b>Crossing the Threshold</b>	Beginn des Aufstandes	Alte Identität stirbt, Versklavung	Passieren des Hadrianswalls	Passieren des Hadrianswalls
6.	<b>Tests, Allies, and Enemies</b>	Befreiung weiterer Sklaven, Kämpfe gegen römische Armeen	Kämpfe in Arenen, Aufbau einer Gefolgschaft, Treffen mit Senatoren und Lucilla	Aufbau einer Freundschaft mit Esca, Kampf gegen „wilde Krieger“, tiffit Guern	Trifft Guinevere, Konflikt mit römischem Familienoberhaupt, Schlacht auf dem Eisse
7.	<b>Approach to the Inmost Cave</b>	Entscheidung, sich der römischen Armee zu stellen und nicht zu fliehen	1. Kampf im Colosseum, Konfrontation mit Commodus	Betreten des Seehundclanlagers, Mitnehmen des Adlers	Entscheidung, allein zurückzubleiben und allein zu kämpfen
8.	<b>The Ordeal</b>	Entscheidungsschlacht	Kampf gegen Commodus	Entscheidungsschlacht	Entscheidungsschlacht
9.	<b>The Reward</b>	Varinia bringt Spartacus Sohn zur Welt	Tod Commodus', Durchsetzen der neuen Regierungsform	Erringen des Sieges und endgültige Rettung des Adlers	Erringen des Sieges, Befreiung des Landes von der Gefahr
10.	<b>The Road Back</b>	„Wiederversklavung“	Stirbt den Heldentod	Reise nach Rom	Begräbnis der gefallenen Gefährten
11.	<b>The Resurrection</b>	Parallelisierung mit Jesus (Kreuzigung)	Rückkehr zur Familie im Jenseits	Rückgabe des Adlers in Rom	Erkenntnis, dass er der Rolle als Anführer gewachsen ist
12.	<b>The Return with the Elixir</b>	Christentum wird Zuschauer in Aussicht gestellt, Varinia und ihr Sohn entkommen in die Freiheit	Anerkennung <i>post mortem</i> : „Honour him!“	Wiederherstellen der Familienehre, Anerkennung von Esca als „Freund“	Heirat mit Guinevere und Anerkennung als „König“

\*In diesen Filmen ist die Reihenfolge der Stufen verändert.

<sup>901</sup> Vogler 2007.



## 18 Abbildungsnachweis

- Abb. 1:** Rom, Foro Traiano, Fries der Trajanssäule, Szene 24: Erste Schlacht bei Tapae. K. Anger, D–DAI–ROM–91.99
- Abb. 2:** Rom, Foro Traiano, Fries der Trajanssäule, Szene 24: Erste Schlacht bei Tapae. K. Anger, D–DAI–ROM–91.100
- Abb. 3:** Rom, Foro Traiano, Fries der Trajanssäule, Szene 24: Erste Schlacht bei Tapae. K. Anger, D–DAI–ROM–91.102
- Abb. 4:** Berthold Werner, [Battle of Issus mosaic - Museo Archeologico Nazionale - Naples 2013-05-16 16-25-06 BW](#), [CC BY-SA 3.0](#)
- Abb. 5:** Rom, Konstantinsbogen, Relief im Hauptdurchgang mit Inschrift. C. Faraglia, Neg. D–DAI–ROM–37.329
- Abb. 6:** [Rabax63](#), [CornicenKonstantinsbogen](#), [CC BY – SA 4.0](#)
- Abb. 7:** Rom, Konstantinsbogen, Relief im Hauptdurchgang mit Inschrift. C. Faraglia, Neg. D–DAI–ROM–37.328
- Abb. 8:** [Jean-Pierre Dalbéra](#) from Paris, France, [Larc de Constantin \(Rome\) \(5983225971\)](#), [CC BY 2.0](#)
- Abb. 9:** Rom, Piazza Colonna, Marcussäule. J. Felbermeyer, D–DAI–ROM–55.909
- Abb. 10:** Rom, Piazza Colonna, Marcussäule, Szene L–LI. F. Schlechter, D–DAI–ROM–89.484
- Abb. 11:** Rom, Forum Romanum, Großes Relief I des Septimius-Severus-Bogens. C. Faraglia, Neg. D–DAI–ROM–33.50R
- Abb. 12:** [Jean-Pol GRANDMONT](#), [0 Sarcophage de Portonaccio \(PMT 240\) – Palazzo Museo Massimo \(1\)](#), [CC BY 4.0](#)
- Abb. 13:** Unknown artist, [Grande Ludovisi Altemps Inv8574](#), als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf [Wikimedia Commons](#)
- Abb. 14:** Rom Foro Traiano, Trajanssäule, Szene 54. K. Anger, D–DAI–ROM–89.715
- Abb. 15:** Rom, Lateran, Trajanssäule, Detail nach Gips. C. Faraglia, Neg. D–DAI–ROM–31.441
- Abb. 16:** Rom, Lateran, Trajanssäule, Detail nach Gips. C. Faraglia, Neg. D–DAI–ROM–31.448
- Abb. 17:** Rom, Lateran, Trajanssäule, Detail nach Gips. C. Faraglia, Neg. D–DAI–ROM–31.449

**Abb. 18:** [Antoine-Jean Gros](#) artist QS:P170,Q216999, [Antoine-Jean Gros – Bataille d'Aboukir, 25 juillet 1799 – Google Art Project](#), als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf [Wikimedia Commons](#)

Darstellungen von Schlachten zeichnen nicht nur ein Bild von Sieg und Niederlage oder von „Freund“ und „Feind“, sondern enthalten auch ein dicht gewobenes Netz von Hinweisen darauf, was den „Feind“ eigentlich zum „Feind“ macht, warum es notwendig ist, ihn zu bekämpfen oder auf welche Weise der Sieg über ihn errungen wird.

Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, an beispielhaften Exemplaren von Schlachtenreliefs der römischen Kaiserzeit und von Schlachtszenen moderner Antikenfilme diese Inhalte zu herauszuarbeiten und hierdurch Einblicke in die gesellschaftlichen Vorstellungen und Werte der Zeit zu ermöglichen, in welcher die Darstellungen entstanden sind. Dies soll aktuelle Sehgewohnheiten und -erwartungen von den Aussagen abgrenzbar machen, die Reliefs der römischen Kaiserzeit zugrunde liegen, und Impulse für eine unmittelbarere Betrachtung antiker Denkmäler geben.