

### 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 Figuralität“<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 Schlacht Darstellungen 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 Museen 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.