

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 Standbilder³⁷⁰ 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 nicht³⁷¹; 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 entscheiden³⁷².

³⁷⁰ 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.

³⁷¹ So auch Bohrmann 2018, 52.

³⁷² 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 nahe³⁷³. 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,

³⁷³ Mikos 2013, 282.

während die Schlacht im Tal zwischen ihnen ausgetragen wird³⁷⁴. 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 bedrohlich³⁷⁵ (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 ist³⁷⁶.

Der Eindruck von Bedrohlichkeit ist insbesondere im Zusammenhang mit einer Schlacht und der darin dargestellten, von beiden Seiten auszuübenden oder ausgeübten Gewalt³⁷⁷ 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

³⁷⁴ 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.

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

³⁷⁶ 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.

³⁷⁷ 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 wirken³⁷⁸. 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)³⁷⁹. 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, unterwürfig³⁸⁰, aber auch bedrohlich³⁸¹ 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

³⁷⁸ 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).

³⁷⁹ Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 13.

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

³⁸¹ 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 Zuschauer³⁸². Diese Unmittelbarkeit kann durch die Entfernung der Kamera zur Figur, z.B. durch eine Darstellung in Nah- oder Großaufnahme³⁸³ 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 kann³⁸⁴.

³⁸² 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.

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

³⁸⁴ 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 Besiegten³⁸⁵.

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).

³⁸⁵ 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 aufschlussreich³⁸⁶. 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 betrachten³⁸⁷, sowie um deren unmittelbar bevorstehende Bewegungsrichtung anzudeuten und nochmals eine kurzzeitige Orientierung der Figuren im Raum vor der Schlacht zu ermöglichen³⁸⁸. Die in einzelnen Einstellungen der Schlachtvorbereitung angedeutete Aus- bzw.

³⁸⁶ 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.

³⁸⁷ 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**).

³⁸⁸ 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 Einheiten³⁸⁹ bis zu einer Einteilung, Aufstellung oder gar Bewegung einer Armee in Schlachtreihen³⁹⁰ abdecken; das Gegenteil stellt eine ungeordnete Aufstellung und/oder Bewegung dar³⁹¹) 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 Figuren³⁹², die Blickachsen³⁹³ 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, verdeutlichen³⁹⁴. 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 handelt³⁹⁵. Jede in der Vorbereitungsphase noch vorhandene Ordnung wird somit bewusst und zugunsten der Erhöhung von Dramatik und Spannung aufgehoben.

³⁸⁹ Zu sehen z.B. in der Einteilung und Aufstellung der Pikten in *KING ARTHUR*.

³⁹⁰ Zu sehen z.B. bei der römischen Armee in *SPARTACUS*.

³⁹¹ Zu sehen z.B. bei der Sklavenarmee in *SPARTACUS*.

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

³⁹³ **Anm. 384.**

³⁹⁴ 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.

³⁹⁵ 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“³⁹⁶. 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

³⁹⁶ 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 Antrugungen, 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, Hälse 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 gemacht³⁹⁷. 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 Kriegern 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

³⁹⁷ 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) erfolgen³⁹⁸. 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“³⁹⁹. „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 kann⁴⁰⁰; „alignment“ beschreibt den Vorgang, dem Zuschauer Informationen zu einer Figur zukommen zu lassen, so dass diese zugänglich werden⁴⁰¹; „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 wird⁴⁰². 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 bewertet⁴⁰³.

³⁹⁸ 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.

³⁹⁹ Smith 1995, 75.

⁴⁰⁰ Smith 1995, 82.

⁴⁰¹ „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).

⁴⁰² „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).

⁴⁰³ 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 wecken⁴⁰⁴, 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 Smith⁴⁰⁵).

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 Figur⁴⁰⁶.

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 erschwert⁴⁰⁷. 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).

⁴⁰⁴ 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.

⁴⁰⁵ Smith 1995, 75.

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

⁴⁰⁷ 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 Rankingposition⁴⁰⁸.

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 richten⁴⁰⁹. 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 entsteht⁴¹⁰. 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 entwickeln⁴¹¹.

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

⁴⁰⁸ 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).

⁴⁰⁹ 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).

⁴¹⁰ 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.

⁴¹¹ 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 wäre⁴¹². 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 ermöglicht⁴¹³. 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 unterlegenen⁴¹⁴ 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.

⁴¹² 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).

⁴¹³ 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).

⁴¹⁴ 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 beobachten⁴¹⁵; 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 tapfer⁴¹⁶.

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

⁴¹⁵ 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.

⁴¹⁶ 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 bleiben⁴¹⁷.

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 vor⁴¹⁸. 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

⁴¹⁷ 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.

⁴¹⁸ 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*⁴¹⁹, *KING ARTHUR*⁴²⁰ und *ROME*⁴²¹ 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 Seehundscans ausführlich, wenn auch nicht ganz so lange, gezeigt⁴²². 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 interpretiert⁴²³, andererseits unterstützt die Sichtbarkeit der Mimik die Darstellung einer Figur als Individuum und nahbare Person, unabhängig von dem jeweiligen Gesichtsausdruck. Daher

⁴¹⁹ 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.

⁴²⁰ 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.

⁴²¹ 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.

⁴²² 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.

⁴²³ 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 wird⁴²⁴, werden die zähnebleckenden Gesichter Maximus` oder Guineveres als Ausdruck einer leidenschaftlich-engagierten (und daher positiv konnotierten) Kampfweise verstanden⁴²⁵.

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 aus⁴²⁶. Nur im Fall von *KING ARTHUR* kann eine minimale Differenzierung von Haltungsschemata festgestellt werden: hier wird dem „aufrechten“ Protagonisten Arthur mit dem

⁴²⁴ 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).

⁴²⁵ 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“.

⁴²⁶ 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 wird⁴²⁷. 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 wirken⁴²⁸.

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

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

⁴²⁸ 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 finden⁴²⁹. 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 wird⁴³⁰. Während des beinahe bewegungslosen Wartens auf die Schlacht in SPARTACUS und in ROME fällt aufseiten der Protagonisten bis zum Angriff kein einziges Wort⁴³¹; 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

⁴²⁹ SPARTACUS, GLADIATOR, ROME, THE EAGLE.

⁴³⁰ 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.

⁴³¹ 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 werden⁴³².

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“

⁴³² 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 ist⁴³³. 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 wird⁴³⁴. 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

⁴³³ Hierzu s. **Kapitel 7.8 Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung.**

⁴³⁴ 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 werden⁴³⁵. 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 Teams⁴³⁶.

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 erweist⁴³⁷. 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 Antagonist⁴³⁸.

⁴³⁵ Paraphrasiert aus Schwab 2008, 148.

⁴³⁶ 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).

⁴³⁷ 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.

⁴³⁸ 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) folgt⁴³⁹. 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).

⁴³⁹ 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 muss⁴⁴⁰; 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 Muth⁴⁴¹ 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 Gewalt⁴⁴². 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

⁴⁴⁰ 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).

⁴⁴¹ Muth 2006, 277–278.

⁴⁴² Paraphrasiert aus: Muth 2006, 278.

einer gewalttätigen Handlung zunächst von der Wertung der Person, die sie ausführt, abhängig⁴⁴³: 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 Gegners⁴⁴⁴.

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 begründet⁴⁴⁵: 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

⁴⁴³ 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).

⁴⁴⁴ 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).

⁴⁴⁵ 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 wahrnehmen⁴⁴⁶.

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 würde⁴⁴⁷. 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 hatte⁴⁴⁸ – und/oder der Zuschauer durch entsprechende Inszenierung, z.B. durch das Darlegen dieser Figur als Bedrohung, von dieser distanziert wurde⁴⁴⁹.

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 widerspiegelt⁴⁵⁰.

⁴⁴⁶ Vgl. Wulff 2005, 386. Eder bezeichnet dies als eine „situative Parteinahme auf Basis emotionaler Dispositionen“ (Eder 2014, 667).

⁴⁴⁷ 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).

⁴⁴⁸ S. S. 117 und die dort umrissenen Begriffe *recognition*, *alignment* und *allegiance* nach Smith (Smith 1995).

⁴⁴⁹ 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).

⁴⁵⁰ 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, „angenäherte“ Figur („aligned“ im Sinne Smiths) handelt⁴⁵¹. 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 entstehen⁴⁵². 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.

⁴⁵¹ 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).

⁴⁵² 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 Person⁴⁵³.

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

⁴⁵³ 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 eindringen⁴⁵⁴.

In den Filmen ist es der Feind, in dessen Figur sich die Bedrohlichkeit, Gefährlichkeit und Schädlichkeit des „Bösen“ manifestiert⁴⁵⁵.

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. Rachefilm⁴⁵⁶) 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 schaffen⁴⁵⁷. Das dringende Bedürfnis, Gewalt nachvollziehbar zu machen, geht laut Welzer darauf zurück, dass diese als „erklärungsbedürftige Abweichung vom zivilisatorischen Pfad betrachtet“ wird⁴⁵⁸. 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 wird⁴⁵⁹. Diese

⁴⁵⁴ Hicketier 2008, 228.

⁴⁵⁵ So auch Pötzsch 2011, 129.

⁴⁵⁶ 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).

⁴⁵⁷ 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).

⁴⁵⁸ Welzer 2013, 33.

⁴⁵⁹ „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 werden⁴⁶⁰. 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 erreichen⁴⁶¹. 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. Hediger 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 vorliegt⁴⁶². 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 einzudämmen⁴⁶³ bzw. um sich selbst davor zu schützen⁴⁶⁴. 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).

⁴⁶⁰ 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.

⁴⁶¹ 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).

⁴⁶² 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.

⁴⁶³ 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.).

⁴⁶⁴ 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 zugrunde⁴⁶⁵. 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 aus⁴⁶⁶.

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“⁴⁶⁷ durch den Protagonisten den Weg zu

⁴⁶⁵ 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.

⁴⁶⁶ Ähnlich beschreibt dies Packham im Rahmen der Untersuchung von Kriegsfilmen. 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).

⁴⁶⁷ 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 Film⁴⁶⁸.

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 werden⁴⁶⁹. 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).

⁴⁶⁸ 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).

⁴⁶⁹ 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 verstärkt⁴⁷⁰.

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 fungiert⁴⁷¹. 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,

⁴⁷⁰ Über die Männer des Seehundclans wird in *THE EAGLE* berichtet, dass sie die Offiziere der neunten Legion auf Steinen geopfert hätten.

⁴⁷¹ 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“⁴⁷². 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“⁴⁷³.

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

⁴⁷² 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).

⁴⁷³ Hickethier 2008, 236; zur Dichotomie und Beurteilung von Gut und Böse s. auch **S. 139**.

Truppe, die wiederum ein positives Bild auf ihr Gesamtbild wirft⁴⁷⁴. 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 erfolgenden 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 Namen⁴⁷⁵. 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

⁴⁷⁴ 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**.

⁴⁷⁵ 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 wird⁴⁷⁶. 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 etabliert⁴⁷⁷. Seine Figur sorgt dafür, dass Massenschicksale, wie etwa das Schicksal von kämpfenden Sklaven in *Spartacus*, individualisiert „und dadurch, über den Leihkörper des Betrachters, nachempfindbar“⁴⁷⁸ 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,

⁴⁷⁶ Im Fall von *KING ARTHUR* sind dem Protagonisten mehrere Nebenfiguren zugeordnet, in *ROME* sind neben Vorenus und Pullo noch weitere Protagonisten vertreten.

⁴⁷⁷ Paraphrasiert aus Faulstich 2013, 100.

⁴⁷⁸ 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.“⁴⁷⁹ 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 Bedeutung⁴⁸⁰: 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 wird⁴⁸¹. 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*⁴⁸² 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“ formuliert⁴⁸³, Carl Gustav Jung hatte die Gemeinsamkeiten von Schöpfungsmythen untersucht und „Archetypen“ benannt⁴⁸⁴, während Vladimir Jakowlewitsch Propp die Strukturen russischer Zaubermärchen auf Gemeinsamkeiten ihrer narrativen Abfolgen untersucht hatte⁴⁸⁵. Es war jedoch die „Heldenreise“ Campbells, die auf die narrative

⁴⁷⁹ Voss 2007, 321.

⁴⁸⁰ 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).

⁴⁸¹ 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. Kreutzer/Lauritz/Mehlinger 2014, 173). S. auch die Ausführungen zu *recognition* und *alignment* und besonders zu *allegiance* nach Smith auf S. 117.

⁴⁸² Campbell 1949.

⁴⁸³ Bastian 1895.

⁴⁸⁴ Die umfangreichen Studien Jungs zusammenfassend Roesler 2016.

⁴⁸⁵ Propp 1975.

Struktur unzähliger Filme Einfluss nehmen sollte⁴⁸⁶. 1998 wurde von Christopher Vogler für Drehbuchautoren eine komprimierte Version der Heldenreise entworfen, die nur noch 12 Stationen enthält⁴⁸⁷. Diese können auch in den Narrativen von SPARTACUS, GLADIATOR, KING ARTHUR und THE EAGLE identifiziert werden (s. **Tabelle 1**)⁴⁸⁸. 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 die⁴⁸⁹.

Als Teil der Heldenreise wird das *ordeal*, in hier vorliegenden Fällen die Entscheidungsschlacht, als „natürliche Folge“ der vorhergehenden Ereignisse verortet⁴⁹⁰.

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

⁴⁸⁶ 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.

⁴⁸⁷ Vogler 2007.

⁴⁸⁸ 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.

⁴⁸⁹ 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**).

⁴⁹⁰ 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).

7.8 Das Motivspektrum des Protagonisten und seine Bedeutung

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 Rüstung⁴⁹¹, 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 finden⁴⁹². 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 folgt⁴⁹³. 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 ergänzt⁴⁹⁴. 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

⁴⁹¹ 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.

⁴⁹² 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.

⁴⁹³ 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.

⁴⁹⁴ Kreuzer/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 war⁴⁹⁵. Nach dem Verlust seines Pferdes ist Arthur während der Schlacht durch seine Physiognomie (Nahaufnahmen seines Gesichts), sowie durch seinen Helm erkennbar⁴⁹⁶.

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 trägt⁴⁹⁷. 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

⁴⁹⁵ Die Ausrüstung und Ausstattung der Ritter und ihrer Pferde sind bei jedem einzelnen der Gefährten individuell und an die jeweilige Kampfweise angepasst.

⁴⁹⁶ Alle seine Gefährten verlieren während der Schlacht ihren Helm (oder legen ihn ab).

⁴⁹⁷ 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 beinahe 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 inszenieren⁴⁹⁸. 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 wurde⁴⁹⁹. Das Motiv begegnet sowohl in Form der

⁴⁹⁸ 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).

⁴⁹⁹ 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 Protagonisten⁵⁰⁰. 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 Verwundung⁵⁰¹, das Meistern einer besonders schwierigen oder zunächst fatal erscheinenden Situation, wie z.B. der Vorgang des Aufstehens vom Boden des Schlachtfeldes⁵⁰² 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

⁵⁰⁰ 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).

⁵⁰¹ *GLADIATOR*: Minute 08:54.

⁵⁰² *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 besiegen⁵⁰³. 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 Ästhetik⁵⁰⁴. 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 Protagonisten⁵⁰⁵.

⁵⁰³ Vgl. Eder 2014, 269, der das „Handeln unter Druck“ als Prüfstein für das Heldentum einer Figur bezeichnet.

⁵⁰⁴ 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.

⁵⁰⁵ 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)⁵⁰⁶. 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, hervorgehoben⁵⁰⁷.

Der Feind ist als Repräsentant der antagonistischen Kräfte zu verstehen. Durch die Personifikation erhalten diese den Charakter der Absicht⁵⁰⁸, verstärken so die Bedrohung, der sich der

⁵⁰⁶ 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.

⁵⁰⁷ Die erhöhte Aufmerksamkeit der Kamera zeigt diesen im Vergleich zu allen anderen Feinden häufiger, im Vergleich zum Protagonisten jedoch seltener.

⁵⁰⁸ 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“⁵⁰⁹. 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 werden⁵¹⁰; 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 hervorzuheben⁵¹¹.

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.

⁵⁰⁹ Hickethier 2008, 238; ähnlich argumentiert auch Schimmel 2016, 104.

⁵¹⁰ Eder 2014, 449.

⁵¹¹ 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, findet⁵¹². 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.

⁵¹² 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 werden⁵¹³.

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

⁵¹³ 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 Unmenschlichkeit⁵¹⁴.

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 errungen 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 verletzliche, 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.

⁵¹⁴ 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 Pötzsch 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“⁵¹⁵. 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,

⁵¹⁵ Pötzsch 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.