

## 12 Bilderschlachten und Filmschlachten: Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Im Folgenden soll auf einige grundsätzliche Unterschiede zwischen den Medien „Bild“ und „Film“ eingegangen werden.

Im Bild wird der Blick des Betrachters zunächst durch Stilmittel, wie etwa die Komposition, durch Farbgebung oder die Verwendung von prägnanten Formen, geleitet. Das Bild erschließt sich dem Betrachter in Abhängigkeit von dessen Fokus und der von ihm gewählten Dauer und Intensität: er hat die Möglichkeit, sich ausschließlich einzelnen Figuren oder Bereichen des Bildes, die ihn besonders interessieren oder die vom Künstler bewusst in Szene gesetzt wurden, wie z.B. das leuchtend weiße Pferd Murats, zu widmen, er kann sich aber auch bei längerem Studium des Dargestellten mit allen weiteren Details befassen und sich somit mehr oder weniger intensiv mit dem Inhalt auseinandersetzen; da ein Bild herkömmlicherweise stationär aufgestellt ist, ist dem Betrachter darüber hinaus möglich, die Entfernung zu diesem selbst zu bestimmen, und sich auch so zu distanzieren oder wieder zu nähern. In den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Schlachtenbildern ist zudem die gesamte Handlung der Schlacht zu sehen. In Abhängigkeit von der zur Verfügung stehenden Fläche sind Szenen der Vorbereitung oder des Angreifens, stattfindende Kämpfe und der Ausgang der Schlacht mehr oder weniger verdichtet dargestellt. Es ist einem Betrachter also zu jedem Zeitpunkt möglich, eine andere Phase der Schlacht zu betrachten, zwischen Phasen hin- und herzuwechseln und Vergleiche anzustellen bzw. Beziehungen und Rückschlüsse herzustellen und daraus einen Gesamteindruck zu gewinnen. Überlegenheit und Sieg sind insbesondere in auf ein Bild komprimierten Darstellungen, wie etwa den Schlachtsarkophagen oder dem Gemälde der Schlacht von Aboukir, nicht voneinander zu trennen und werden nicht als chronologische Entwicklung, sondern als gleichzeitiger Zustand formuliert. Dies geschieht in so deutlicher und eindeutiger Bildsprache, dass diesbezüglich keinerlei Ungewissheiten aufkommen können. Das statische Bild ist auch ein Bild, das – solange es existiert und betrachtet werden kann – unverändert bestehen bleibt<sup>690</sup>. Der bleibende Eindruck ist trotz möglichem Blickwechsel zwischen den Phasen der Schlacht oder zwischen einzelnen Figurendarstellungen eine Momentaufnahme, die eine Handlung evoziert bzw. rekonstruiert, wenn sie ausreichend bekannt ist und/oder das Bild diese in ihrer komprimierten Form klar genug darstellt.

Im Film fungiert die Kamera als Auge des Betrachters und bestimmt den Fokus und die Nähe zum Dargestellten, während die Schnittgeschwindigkeit bzw. die Einstellungslänge die Dauer des Sichtbaren bestimmt. Der Betrachter nimmt das Geschehen durch die fehlenden Rückzugsmöglich-

---

<sup>690</sup> Preußler beschreibt das stehende Bild als „einerseits geschlossen – alles muss zugleich da sein, andererseits aber auch offen – der Augenblick wird in eine nahezu unbegrenzte Dauer transformiert“ (Preußler 2018, 14). Durch die freie Wahl des Anblicks kann der Betrachter den Eindruck einer Gewalttat kompensieren, indem er durch die Entschlüsselung der Zusammenhänge die Szene rationalisiert (Preußler 2018, 14).

keiten, die er bei der Betrachtung eines Bildes hätte, wahr, als sei er während der stattfindenden Handlung selbst anwesend, was einerseits eine Intensivierung der einzelnen Eindrücke bewirken und andererseits die vom Medium nahegelegten Deutungsmöglichkeiten des Geschehens eingrenzen kann, da der Betrachter eine bestimmte, vorab festgelegte Perspektive übernimmt<sup>691</sup>; die Rezeption und Interpretation des Gesehenen können als aktive, zielorientierte Prozesse verstanden werden, bei denen der Zuschauer eines Filmes das Gesehene aufgrund von bekannten Wissensstrukturen verarbeitet<sup>692</sup>. Wie bereits in der Einleitung dieser Arbeit erwähnt, ist dieser Prozess, also die Interpretation des Gesehenen auf Basis bereits bestehenden Wissens und aktiviert durch bestimmte *Trigger*, nicht für Filme spezifisch, sondern auch auf andere Medien, wie etwa ein Relief oder ein Gemälde, anwendbar, mit dem Unterschied, dass der Film – wie Schick beschreibt – mit den im Zuschauer ausgelösten Hypothesen spielen, diese bestätigen oder modifizieren kann; ein Relief, also nicht-bewegtes, sich nicht veränderndes Bild, ruft mittels bildlicher *cues* Hypothesen hervor und behält diese bei.

Ein Film zeigt Handlung als (sehr schnelle) Abfolge von Momenten; dies gilt insbesondere auch für darin enthaltene Schlachtszenen. Zwar ist es möglich, eine Aufnahme der Schlachtszene zu Analysezwecken langsamer abzuspielen oder auch innerhalb der Schlachtszene zwischen mehreren Zeitpunkten hin- und herzuwechseln, doch bleibt zur eingehenden Betrachtung und Einprägung schlussendlich immer nur das aktuell sichtbare Bild oder eine kurze Handlungsabfolge. Eine vergleichende Analyse, die Aufschluss über die Abhängigkeiten der verschiedenen Phasen und Handlungsabläufe voneinander, oder die Relation und Interaktion der beteiligten Personen geben würde, ist nicht möglich. Dementsprechend kann kein der Momentaufnahme eines Bildes ähnlicher Eindruck gewonnen werden.

Ein weiterer Unterschied zwischen den im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Bildwerken und den vorgestellten Filmen besteht in deren Intention. Bei den römischen Staatsreliefs, aber auch beim Teppich von Bayeux und dem Gemälde der Schlacht von Aboukir handelt es sich um Bilder, die sich auf reale Feldzüge beziehen und von der Partei des Siegers, bzw. einer wichtigen Persönlichkeit, die maßgeblich an den Vorgängen beteiligt war, beauftragt wurden, um den erzielten militärischen Erfolg in politische Macht umzuwandeln<sup>693</sup>. Sie sollten über das jeweilige Geschehen informieren und eindeutige ideologische Botschaft darüber vermitteln, was wie geschehen ist. Hierdurch rekonstruieren

---

<sup>691</sup> Vgl. Groß/Morsch 2021, 413.

<sup>692</sup> „Während der Filmwahrnehmung finden auf der Grundlage von Schemata, also im Zuschauer verankerten Wissensstrukturen, auf Seiten des Rezipienten Informationsverarbeitungsprozesse statt, die von Hinweisen, sogenannten *cues*, im Film aktiviert werden. So werden für das Verstehen eines Films während der Rezeption vom Zuschauer ständig Hypothesen aufgestellt, die im weiteren Verlauf des Films getestet und gegebenenfalls modifiziert werden“ (Schick 2021, 422–423).

<sup>693</sup> So Hölscher über die griechischen und römischen Staatsmonumente (Hölscher 2003, 15).

sie die Realität und verfestigen diese Version der Ereignisse im kulturellen Gedächtnis<sup>694</sup>. Da ein Bild theoretisch unbegrenzt betrachtet und alle seine Details erfasst werden können, müssen diese in ihrer Aussage festgelegt und eindeutig verständlich sein und in jeder Hinsicht das inhaltlich beabsichtigte Gesamtkonzept der zu vermittelnden Botschaft widerspiegeln, so dass keinerlei Zweifel an der Aussage des Werkes aufkommen können.

Spielfilme hingegen sollen in erster Linie unterhalten, den Zuschauer emotional bewegen und schlussendlich auch die Produktionskosten möglichst nicht nur wieder einspielen, sondern darüber hinaus auch möglichst viel Gewinn einbringen. Das Spektrum der Darstellungsbreite möglicher militärischer Konflikte ist hierbei enorm: innerhalb eines Films thematisierte oder als Kernthema des Films gewählte Kriege und Schlachten können in der Vergangenheit, der Gegenwart oder der Zukunft stattfinden und hierbei ebenso real oder fiktiv sein wie die Charaktere oder auch die Spezies der feindlichen Partei (z.B. hyperintelligente Menschenaffen, Killertomaten, „das Ding aus dem Sumpf“ oder Aliens). Auch können Filme künstlerisch frei, d.h., von der Direktive einer Regierung unabhängig entstehen oder in ihrer Aussage von Vorgaben bzw. Einschränkungen einer Regierung beeinflusst sein. Letzteres trifft jedoch weniger auf römische Antikenfilme als auf Tatsachen aufbereitende Filmprojekte wie *BLACK HAWK DOWN* oder *WE WERE SOLDIERS* zu, die nach den Anschlägen des 11. September 2001 „historisch kritisch bewertete Einsätze neu und positiv“<sup>695</sup> und die USA als Hüter der Demokratie einbinden bzw. als Opfer feindlicher Brutalität darstellen und diese Version der Ereignisse im kollektiven Gedächtnis eines Millionenpublikums verankern sollten<sup>696</sup>.

Selbstverständlich werden, wie in bereits angesprochen, auch in Antikenfilmen aktuelle Konflikte und Diskurse „im antiken Gewand“ aufgegriffen und reflektiert. Der gemeinsame Nenner der untersuchten Bildwerke, sei es ein statisches Bild, wie etwa ein Relief oder ein Gemälde, oder ein Film, ist daher die Verwendung bestimmter Motive und Formeln, deren Sinngehalt dem Betrachter bzw. Zuschauer bekannt ist: sowohl antiker Betrachter als auch moderner Zuschauer haben die Fähigkeit, aufgrund ihrer Erfahrungen mit Bildern und deren Bedeutung neue Bilder und Eindrücke mit diesen Erfahrungswerten in Bezug zu setzen und diese zu entziffern. Zur Vermittlung ihrer Botschaft bzw. Bedeutung bedienen sich die Bildwerke dieser Formeln und der mit ihnen verknüpften Assoziationen, um eine möglichst schnelle Aufnahme der zu übermittelnden Informationen zu ermöglichen.

---

<sup>694</sup> **Anm. 21.**

<sup>695</sup> Packham 2019, 107 mit Rückgriff auf Doherty 2002.

<sup>696</sup> Packham 2019, 107. Filme wie *INGLORIOUS BASTERDS* (2009) scheinen einen solchen Ansatz in übertriebener, fast karikierender Form aufzugreifen. Auch in diesem Film wird die Geschichte den Vorstellungen angepasst: hier wird Adolf Hitler in Paris in einem Kino zuerst erschossen und danach mitsamt dem bereits brennenden Kino und allen darin befindlichen Zuschauern gesprengt.

Soll die angestrebte Interpretation der Darstellung im Kopf des Rezipienten möglichst unmittelbar und ohne ablenkende Irritationen ausgelöst und Ambivalenzen in der Deutung des Gesehenen vermieden werden, ist es von großer Bedeutung, nicht allzu sehr von den vom Rezipienten erwarteten und gewohnten Formeln in der Bildsprache abzuweichen. Auf einige dieser Formeln, und die Beibehaltung oder Veränderung ihrer Bedeutung, soll im Folgenden eingegangen werden. Aufgrund der nachvollziehbaren Zurückhaltung der Altertumswissenschaften, sich mit dem in der Populärkultur transportierten Bild der Antike zu befassen und sich diese Zurückhaltung auch auf die Auswahl von außerhalb des wissenschaftlichen Rahmens konsumierten Filmen auswirken mag, ist nicht davon auszugehen, dass dem Leser alle in dieser Arbeit behandelten Filme bekannt sind. Da die vorliegende Untersuchung (auch) Antikenfilme – ganz im Sinne des *iconic turn* – als Speichermedien aktueller Normen versteht, die wiederum mit den den römischen Schlachtenreliefs zugrundeliegenden Vorstellungen und Werten verglichen werden sollen, werden zahlreiche Beispiele für die Anwendung der vorgestellten filmtheoretischen und wahrnehmungspsychologischen Konzepte in Filmen anderer Genres angeführt, die dem Leser möglicherweise bekannt sind. Dies soll das Verständnis für die in den Antikenfilmen angewandten filmischen Strategien auch ohne Kenntnis der hier untersuchten Filme unterstützen und insbesondere für den Bereich der Klassischen Archäologie neue Impulse für die Beschäftigung mit antiken Reliefs, die sich aus dem Vergleich mit den modernen Darstellungen ergeben, setzen.