

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

13.1 Die Besetzung des Bildraums

Wie die Untersuchung der römischen Reliefs gezeigt hat, wird der Bildraum der Schlachtenbilder von einer klaren Ordnung bestimmt, die römische Soldaten meistens im oberen Bereich zeigt und nach unten agieren lässt, während ihre Feinde vorwiegend im unteren Abschnitt dargestellt sind und nach oben agieren. Dieses Schema wird auch unabhängig von einer prävalenten Verteilung der Parteien im Gesamtbild in dem Verhältnis eines römischen Soldaten zu einer ihm zugeordneten Feindfigur beibehalten. Das Agieren nach unten kann als Motiv zur Verdeutlichung der Überlegenheit der römischen Soldaten verstanden werden (so z.B. in sehr absolutem Ausmaß in Szene 68 der Marcussäule). Die Richtung eines römischen Angriffes verläuft meist von links nach rechts. Dies entspricht nicht nur der gewohnten Leserichtung, sondern ergibt in Kombination mit einem Agieren nach unten eine dynamische, kraftvolle Bewegung. Die klare Verteilung der Parteien im Raum und Ausrichtung der Bewegung vereinfacht zudem das Ordnen und Erfassen des Dargestellten, was insbesondere für das Verständnis von Bildwerken, deren Lesbarkeit durch eine zunehmende Entfernung vom Betrachter (Trajanssäule, Marcussäule) oder durch eine hohe Figurendichte (Schlachtsarkophage) erschwert ist, von Bedeutung ist.

Die Darstellung des Teppichs von Bayeux übernimmt das Prinzip der Reliefs der Trajanssäule und der Marcussäule, Begebenheiten zu entwickeln. Zudem werden auch hier Konflikte abgebildet, die durch Schlachten entschieden wurden, wobei die Geschehnisse als geschichtliches Faktum konstatiert werden, um den Sieg in politische Macht zu transformieren. Ein formaler Unterschied zwischen den Reliefs der Kaisersäulen und den Darstellungen des Teppichs von Bayeux besteht neben der Art der Aufstellung und dem Material des Bildträgers zwar darin (sieht man von der Frage nach einer vollständigen Sichtbarkeit der Reliefs ab), dass der Betrachter um die Säule herum, aber am Teppich entlanglaufen muss; in beiden Fällen muss der Betrachter jedoch die von links nach rechts verlaufende Bewegungsrichtung, Position und damit die Perspektive des Siegers übernehmen, um der Handlung zu folgen.

Während der Bildraum der Reliefs oder das relative Verhältnis zweier Figuren zueinander jedoch in ein „römisches Oben“ und ein „feindliches Unten“ unterteilt ist, befinden sich die Figuren der Normannen nur minimal oberhalb der Figuren der Engländer. Die von einigen Normannen ausgeführte, leicht nach unten zielende Bewegung mit Speeren verweist auf den bestehenden Höhenunterschied zwischen Reitern und Fußtruppen und auf die auch aus der Diversität der zur Verfügung stehenden Einheiten hervorgehende Überlegenheit der Normannen in der Schlacht. Räumlich deutlich voneinander getrennt sind Lebende und Gefallene, wobei bei vielen der Toten und Verletzten nicht abschließend geklärt werden kann, welcher Partei diese zuzuordnen sind. Die Zuordnung des

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

Bildraumes verdeutlicht unabhängig von einer sicher feststellbaren Zugehörigkeit der Gefallenen Überlegenheit oder Unterlegenheit einer Figur. Insbesondere die kritische Phase der Schlacht bzw. die Besetzung des oberen Bildraumes mit Figuren der Engländer, sowie die Darstellungen fallender Normannen und ihrer stürzenden Pferde verweisen auf die universale Aussagekraft räumlicher Zuteilung in anderen Szenen. Die Darstellung einer herausfordernden Situation durch die Anordnung des Feindes im oberen Bereich des Bildes und dessen nach unten gerichtetem Kämpfen, aber auch das erfolgreiche Meistern dieser schwierigen Lage durch die siegreiche Partei, die für das Entstehen des Bildwerkes verantwortlich ist, begegnet auch in Szene 40 der Trajanssäule.

Anders als die Reliefs der Kaisersäulen und die Abbildung der Schlacht von Hastings, deren Darstellungen sich über eine langgestreckte Bildfläche entwickeln, sind die Handlung der Schlacht von Aboukir, sowie die verschiedenen Zeitebenen in einem Bild verdichtet und finden gleichzeitig statt, die Abläufe – Heranrücken des Heeres, Übergabe des Säbels, Flucht des Feindes – entwickeln sich in der Vorstellung des Betrachters; ähnlich komprimierte Darstellungen sind auch in den Schlachtsarkophagen zu sehen, wobei in diesen jedoch Abläufe keine vergleichbare Rolle spielen, sondern sich die Darstellung auf das Endergebnis (Sieg der römischen Armee) konzentriert.

Die Darstellung der Schlacht von Aboukir zeigt einen Bildaufbau, der von einer von links oben nach rechts unten verlaufenden Diagonalen bestimmt wird, die sowohl das Agieren des Siegers von oben nach unten als auch die nach rechts verlaufende Siegerrichtung in sich vereint und dem Heranrücken des Siegers eine dynamische Wirkung verleiht. Die Komposition weist darin eine Ähnlichkeit zu den römischen Schlachtendarstellungen auf; zu diesen ist diesbezüglich auch das Alexandermosaik (**Abb. 4**) zu rechnen, in dem der Bildaufbau maßgeblich von der von links oben nach rechts unten verlaufenden Diagonalen der Speere der Perser akzentuiert wird, wie es auch durch die Standarte der Türken in der Darstellung der Schlacht von Aboukir realisiert wurde. In beiden Fällen handelt es sich um Ausrüstungsgegenstände des Feindes, deren Verortung im Bild nicht nur das „Sieger-Oben“ mit dem „Verlierer-Unten“, sondern auch die Siegerrichtung betont. Ein weiteres gemeinsames Merkmal dieser beiden Schlachtenbilder besteht in der Darstellung fallengelassener oder zerbrochener Waffen im Vordergrund.

Im linken Bereich des Gemäldes der Schlacht von Aboukir ist zudem vielen der französischen Soldaten mindestens ein unterhalb von diesen befindlicher, türkischer Gegner zugeteilt. Auch dieses Darstellungsschema kann bereits in den Darstellungen des Sarkophags Portonaccio (**Abb. 12**) oder des Sarkophags Ludovisi (**Abb. 13**), aber auch in der Schlachtdarstellung von Panel 1 des

Severusbogens (**Abb. 11**)⁶⁹⁷ beobachtet werden, in denen ebenfalls einem kämpfenden römischen Soldaten mindestens ein unterhalb befindlicher Gegner zugeteilt ist und so in den Binnendarstellungen die Komposition des Gesamtbildes wiederholt wird. Äquivalent zu den Darstellungen der Reliefs kann auch in diesem Bild das Agieren von oben nach unten als Mittel zur Verdeutlichung von Überlegenheit verstanden werden. Unterlegenheit wird dementsprechend durch das Agieren nach oben bzw. die Verortung besiegt oder verletzter Gegner auf dem Boden des Schlachtfeldes zum Ausdruck gebracht. Trotz des dicht gefüllten Raumes und der vielfach ineinander verschränkten Handlungen der Figuren, die zunächst den Eindruck eines dichten Schlachtgetümmels vermitteln, ist das Bild durch die räumliche Verteilung und Ausrichtung der Figuren, sowie durch die Bewegungsrichtung von Siegern und Besiegten geordnet und die Aussage der französischen Überlegenheit in jedem Abschnitt des Bildes ebenso eindeutig formuliert, wie es in den dichten Schlachtendarstellungen der Schlachtensarkophage der Fall ist. In einigen Fällen, wie dem Alexandermosaik, dem großen Trajanischen Fries und dem ersten Zusammentreffen der Truppen in der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux wird zudem ein bildimmanenter Druck auf den Gegner aufgebaut, indem dieser in die Mitte zweier beidseitig auf ihn einwirkender Bewegungsrichtungen gesetzt wird.

Das Medium des Films stellt Vorgänge als aufeinander folgende Ereignisse dar, wie es prinzipiell auch in den Darstellungen der Trajanssäule und der Marcussäule, sowie in den Paneelen des Severusbogens der Fall ist. Der Film muss durch seine theoretisch unbegrenzte Länge nicht in dem Maß die Handlung verdichten, wie es in diesen Bildwerken, und stärker noch in Einzelbildern, wie etwa den Schlachtsarkophagen oder dem Gemälde der Schlacht von Aboukir, der Fall ist.

In den Schlachtszenen der Filme kann der Bildraum nicht durch Figuren der beiden Parteien geordnet werden, da sich dieser ständig verändert. Die Zuteilung des oberen Bildraumes an die Partei des Siegers und des unteren Bildraumes an die Partei des Verlierers spielt hier nur noch eine untergeordnete, immer situations- und vor allem einstellungsabhängige Rolle für die Verdeutlichung von Überlegenheit. Diese wird in vielen Einstellungen durch den vertikalen Winkel der Kamera zu einer Figur zum Ausdruck gebracht, wobei der Betrachter in eine bestimmte Perspektive innerhalb der Schlacht versetzt wird und nicht mehr, wie in den Bildwerken, außerhalb des Dargestellten positioniert wird.

Auch kann in den Schlachtszenen der Filme keine Ordnung des Dargestellten durch eine eindeutige und vorwiegend beibehaltene Bewegungsrichtung einer bzw. beider Parteien beobachtet werden. Eine Ausrichtung der Parteien nach rechts oder nach links, realisiert z.B. in der Darstellung

⁶⁹⁷ Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne (arachne.dainst.org/entity/532672).

gestaffelter Körper oder Gesichter, ist zwar zu Beginn der Schlacht häufig zu beobachten, dient jedoch vornehmlich einerseits der Ästhetisierung und andererseits der Sichtbarmachung der Charakteristik beider Parteien, so dass deren Merkmale im Folgenden wiedererkannt werden können und ermöglicht zudem einen Vergleich der Zustände „vor der Schlacht“ (Ordnung) und „während der Schlacht“ (Chaos): die ausbleibende Ordnung der Bildfläche und der Bewegungsrichtung während der stattfindenden Kämpfe resultiert – insbesondere in Kombination mit einer schnellen Schnittfolge – in dem Eindruck eines chaotischen Schlachtgetümmels. Die Orientierung des Zuschauers wird bewusst aufgehoben, um die Herausforderung der Situation zu nachvollziehbar zu machen und um die Dramatik und Spannung zu steigern, da jederzeit und aus jeder Richtung ein überraschender Angriff auf eine bekannte Figur, wie z.B. den Protagonisten, erfolgen kann und sich auf dessen Schicksal und den Ausgang der Schlacht, der bis zuletzt nicht hundertprozentig absehbar sein soll, auswirken könnte. Eine geordnet verlaufende Schlacht, die für den Betrachter übersichtlich dargestellt wird, würde einerseits gerade im Rahmen eines Antikenfilms, in dem keine moderne, mit Kameras ausgestattete und auf Knopfdruck agierende Kriegsmaschinerie eingesetzt wird, sondern Kämpfe Mann gegen Mann ausgetragen wurden, unrealistisch oder unpersönlich, maschinell und daher langweilig oder befremdlich wirken (letzter Effekt wird durch die heranmarschierende römische Armee in SPARTACUS erzielt).

Während die räumliche Ordnung in den Reliefs, aber auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings und der Schlacht von Aboukir die Eindeutigkeit der Handlung und die Aussage der Überlegenheit der für das Bildwerk verantwortlichen Partei vermitteln soll, steht im Film die Un-Eindeutigkeit der Handlung und die Unsicherheit des Ausgangs der Schlacht im Vordergrund. Die über Jahrhunderte tradierte „Ordnung“ im Bild und die damit verbundenen, eindeutigen Aussagen finden in den Filmszenen somit keine gleichermaßen kanonische Anwendung mehr, so dass der Zuschauer den Inhalt jeder Darstellung immer wieder aufs Neue validieren muss.

13.2 Die Hauptfigur

In den Darstellungen der Trajanssäule⁶⁹⁸, der Marcussäule und den Paneelen des Severusbogens in Rom⁶⁹⁹ ist die Rolle der Hauptfigur eine andere als in Darstellungen des Alexandermosaiks, des großen Trajanischen Frieses und einigen der Schlachtsarkophage⁷⁰⁰. Zwar treiben sowohl Kaiser als auch

⁶⁹⁸ So z.B. in der untersuchten Szene 24 (**Abb. 2**).

⁶⁹⁹ Abbildung der Zeichnung in: Brilliant 1967, Pl. 60a oder in der Datenbank Arachne (arachne.dainst.org/entity/532672).

⁷⁰⁰ Von Relevanz hier sind die Darstellungen auf Schlachtsarkophagen, die den Feldherrn als aktiv Kämpfenden zeigen, wie es bei dem Sarkophag Portonaccio der Fall ist.

die Figur des zentral kämpfenden Feldherrn in beiden Arten der Darstellung die Handlung der Schlachten signifikant voran, doch entscheidet im ersten Fall das Zusammenspiel aus im Hintergrund lenkendem Kopf (Kaiser) und im Vordergrund agierendem (Heeres-)Körper die Schlacht, wodurch beinahe der Eindruck einer symbiotischen Hauptfigur entsteht, während im zweiten Fall der zentrale Feldherr die Funktion eines schlachtentscheidenden Kämpfers übernimmt, wobei er von seinem Heer unterstützt wird⁷⁰¹.

Optisch ist die Figur Wilhelms in den Darstellungen der Schlacht von Hastings nicht im selben Maß betont wie etwa die Trajans in den Darstellungen der Trajanssäule oder die des zentralen Feldherrn auf dem Sarkophag Portonaccio (**Abb. 12**), wie z.B. durch Darstellung in erhöhter Position, in relativer Übergröße, raumgreifenden Bewegungen, „vollständiger“ Darstellung des Körpers ohne bzw. mit nur wenigen Überscheidungen und/oder unter Betonung seiner Figur durch Zurverfügungstellen von signifikant größerem Handlungsspielraum als andere Figuren; dennoch ist seine Figur zu Beginn der Kampfhandlungen durch die exponierte Lage nach dem durch einen stilisierten Baum angedeuteten Szenenwechsel, die Beischrift seines Namens, sowie durch Gestik und Reaktion eines Soldaten hervorgehoben, während es bei seiner zweiten Darstellung die explizite Reaktion seiner Mitstreiter ist, die auf die Bedeutung seiner Figur bzw. seiner Handlung (das Helmöffnen) hinweist. Das Öffnen des Helmes markiert den entscheidenden Wendepunkt der Schlacht und betont die Bedeutung Wilhelms als schlachtentscheidende Figur. Das Prinzip der Darstellung eines solchen Momentes innerhalb eines größeren Schlachtzusammenhangs und der direkte Bezug zwischen Sieg und diesen ausschlaggebend verursachender Figur ist auch in den Darstellungen des Alexandermosaiks, des großen Trajanischen Frieses und des Sarkophages Portonaccio (**Abb. 12**) und Ludovisi (**Abb. 13**) enthalten.

Auch wenn Wilhelm im Verlauf der Schlacht nicht selbst kämpfend daran teilnimmt, befindet er sich dennoch inmitten des Schlachtgetümmels und rettet die Lage durch das Öffnen des Helms. Durch diese Handlung steht Wilhelm in der Tradition antiker Feldherren, wie Trajans oder Germanicus⁷⁰². Inwieweit die Überlieferung und die Darstellung der Schlacht von Hastings in Bezug auf die Tat Wilhelms der historischen Realität entspricht, kann nicht abschließend geklärt werden. Sicher ist jedoch, dass Poitiers Wilhelm mehrfach mit antiken Heroen, wie etwa Agamemnon, Achilles und Aeneas vergleicht bzw. Bezug zu antiken Quellen, wie z.B. Virgils *Aeneis*, Caesars *De Bello Gallico*

⁷⁰¹ Den Rollen Trajans in den Darstellungen der Trajanssäule und des großen Trajanischen Frieses – einmal als intellektueller Anführer, einmal als Held der Schlacht – entsprechen laut Seelentag dessen Rollen in der Darstellung des Panegyricus und anderer Herrschaftsdarstellungen (Seelentag 2016, 35–36).

⁷⁰² S. oben S. 85.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

oder Sallusts *Catilina* herstellt⁷⁰³; ob Poitiers auch die für antike Feldherrn beschriebenen Vorgänge des Helmabnehmens kannte und deren Beschreibungen wiederum die Konzeptionierung des Teppichs von Bayeux z.B. in Bezug auf das Helmöffnen Wilhelms beeinflusste, kann jedoch nicht geklärt werden. Der Gedanke der Versinnbildlichung der *virtus* durch einen prächtigen Helm, wie er vermutlich in römischen Darstellungen enthalten ist, dürfte hier jedoch nicht angesprochen sein.

Die Bedeutung der Figur Wilhelms während der Schlacht wird des Weiteren durch die Reaktion der ihm benachbarten Figur hervorgehoben. Die Reaktion des Umfeldes auf den *impact* einer bestimmten Figur ist als Mittel zur Hervorhebung bereits in den römischen Bildwerken enthalten: so weist im großen Trajanischen Fries der von Trajan verursachte „Wirbel“ auf seine Figur bzw. die Wucht seines Angriffes hin. Inhaltlich scheinen in den beiden Darstellungen Wilhelms – zumindest in diesem Szenenzusammenhang⁷⁰⁴ – sowohl der Aspekt des schlachtenlenkenden Kopfes als auch der des aktiven Schlachtentscheiders anzuklingen, die in den römischen Reliefs in getrennter Form vorliegen.

Als weiteres Motiv, das bereits in römischen Darstellungen verwendet wird und dem in den Darstellungen des Teppichs von Bayeux (nicht nur in der Schlacht von Hastings) eine besondere Bedeutung zukommt, ist das des prächtigen Pferdes. Insbesondere in der Darstellung des großen Trajanischen Frieses und dem Pferd Trajans, aber auch auf unzähligen Reitergrabsteinen und Reiterstandbildern begegnet der Gedanke des Tieres als Träger von Stärke, strategischer Überlegenheit oder kurz *power*, die durch die Einheit von Mensch und Tier auf den Reiter übertragen wird. Die Beherrschung des Pferdes bringt die Fähigkeit des Reiters, die ursprüngliche Wildnatur des Tieres zu zähmen und dessen Energie zu nutzen, zum Ausdruck. Durch die prächtige Ausstattung des Pferdes des Kaisers auf dem großen Trajanischen Fries, aber auch durch die elegante Linienführung von Kopf und Hals wird das Tier im Bild hervorgehoben und verweist auf die Besonderheit seines Reiters, der auch hierdurch als Hauptfigur des Geschehens betont wird; auch die Raubkatzenschabracke verweist auf die Fähigkeiten des Reiters, der imstande war, ein Raubtier zu erjagen und sich somit stärker, geschickter, machtvoller erwiesen hat als dieses oder den Status besitzt, ein solch aussagekräftiges Ausstattungsstück in seinen Besitz zu bringen. Eine Hervorhebung der Hauptfigur durch besondere Merkmale fehlt hingegen in beiden Darstellungen Wilhelms in der Schlacht von Hastings.

⁷⁰³ Hierzu ausführlich Clauss 2013; Winkler 2016.

⁷⁰⁴ Insgesamt zeigen die Darstellungen des Teppichs die Entwicklungen eines Erbfolgestreiters, der mit der Schlacht von Hastings endet. Das Narrativ konzentriert sich auf die Ereignisse, die zu der Machtergreifung der Normannen in England führten und nicht auf die Figur Wilhelms. Diese ist zwar immer wieder zu sehen, doch ist Wilhelm weder als „lenkender Kopf“ hinter jeder Entwicklung noch als alleiniger handlungsbestimmender Faktor der Szenen dargestellt und weist somit diesbezüglich wenig Gemeinsamkeiten mit der Funktion des Kaisers bzw. des zentralen Feldherrn der römischen Monumente auf.

Sowohl in den Darstellungen von Kavallerie im Rahmen römischer Schlachtenbilder als auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings ist das Pferd als vom Sieger genutztes, optimal funktionierendes Kriegsgerät formuliert, während der Feind entweder zwar Pferde besitzt, dann aber nicht über die Fähigkeit verfügt, diese zu beherrschen (die Feinde der römischen Soldaten fallen vom Pferd oder fallen mitsamt ihrer Pferde⁷⁰⁵) oder von vorneherein keine Pferde zu besitzen scheint. Im Vergleich zu römischen Darstellungen, die das Pferd zur Verdeutlichung von militärischer Macht und Überlegenheit verwenden, spielen in mittelalterlichen Darstellungen des Tieres die Aspekte des Reichtums, der Eleganz und Attraktivität eine größere Rolle, wobei die glamourösen Eigenschaften des Pferdes durch fließende Übergänge der prächtigen Ausstattung auf den Reiter übertragen werden⁷⁰⁶. Die Verwendung des Pferdes als Chiffre für den sozialen Rang seines Reiters dürfte weniger von römischen als von griechischen Vorbildern beeinflusst worden sein. Wie Voutiras⁷⁰⁷ zusammenfassend darstellt, wurde das Pferd in Weihreliefs des 5. und 4. v. Chr., die das Reiten oder Führen des Tieres zeigen, als Inbegriff von Reichtum, Macht und sozialem Prestige verstanden, wodurch der Reiter oder Pferdeführer als Mitglied der Oberschicht dargestellt wurde⁷⁰⁸. Des Weiteren ist der Gedanke der Virilität des siegreichen Reiters in den mittelalterlichen Darstellungen durch die explizite Abbildung von Pferden als Hengste formuliert, während die Pferde römischer Abbildungen nicht in gleichem Maß Sinnbild der Männlichkeit ihres Reiters sind (sieht man von Einzelfällen wie der Darstellung auf der Stele des Andes⁷⁰⁹ ab, die durch die Positionierung von Pferd und Feind indirekt auf das Geschlecht des Pferdes hinweist und die Virilität des Reiters betont)⁷¹⁰.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir ist Murat durch seine Positionierung zwischen seinem Heer und den Figuren seiner Feinde als aktiv in das Schlachtgeschehen eingreifender, jedoch nicht aktiv kämpfender Feldherr hervorgehoben. Seine reine Anwesenheit scheint bereits auszureichen, um den Feind zur kopflosen, überstürzten Flucht zu bringen⁷¹¹. Darüber hinaus wird er durch seine Handlung, das Zügeln des Pferdes, als schlachtenlenkender Feldherr präsentiert, der das vor ihm stattfindende Geschehen einschätzt, um dessen weiteren Verlauf zu bestimmen.

⁷⁰⁵ Auch außerhalb von Schlachtdarstellungen begegnet das Bild des vom Reittier fallenden Gegners in Szene 9 der Trajanssäule.

⁷⁰⁶ z.B. bei der Figur von Walther von Klingen im Codex Manesse (Bild abrufbar unter <https://doi.org/10.11588/diglit.222#0099>, letzter Zugriff: 29.01.2023).

⁷⁰⁷ Voutiras 2010 mit zahlreichen Beispielen.

⁷⁰⁸ Voutiras 2010, 88.

⁷⁰⁹ Boppert 1992a, Taf. 33.

⁷¹⁰ Zur „Männlichkeit“ des Siegers ausführlich **Kapitel 13.6**.

⁷¹¹ Die Präsenz (gemeint ist hier sowohl die physische Anwesenheit als auch die Ausstrahlungskraft) des Feldherrn, der sich zwar inmitten des Schlachtgeschehens befindet, jedoch nicht aktiv kämpfend daran teilnimmt, ist auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings durch die Figur Wilhelms dargestellt.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

Zur Hervorhebung Murats wurden zahlreiche stilistische Mittel angewandt, die auch die Figuren der Kaiser in allen römischen Darstellungen optisch hervorheben und die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich ziehen: die Hervorhebung erfolgt z.B. durch die Darstellung ohne oder mit nur wenigen Überschneidungen durch andere Figuren, wobei eine klare, langgestreckte Linienführung bei den Figuren von Reiter und Pferd als zusätzlicher *Eyecatcher* eingesetzt wird. Auch das Stilmittel der Parallelisierung zur Hervorhebung von Figuren, die sich durch dieses ordnende Element von stark bewegten und ungeordneten Figuren abheben, begegnet sowohl in den Schlachtszenen römischer Reliefs (z.B. im gleichförmigen Ausführen einer Armbewegung in Szene 24 der Trajanssäule oder in der Staffelnung von Soldaten in Szene 70 der Trajanssäule) als auch in der Darstellung der Schlacht von Aboukir, in der die Linienführung von Murats Schwert mit der seines Hutes und Rückens, sowie in der Bewegung des Pferdehalses wiederholt wird.

Des Weiteren erfolgt die Hervorhebung durch den zur Verfügung gestellten Handlungs- bzw. Wirkungsspielraum, während umgebende Figuren durch ihren kompositorischen und/oder inhaltlichen Bezug auf die Hauptfigur diese noch weiter ins Zentrum der Aufmerksamkeit des Betrachters rücken. Auch die Sichtbarkeit der individuellen Physiognomie des Protagonisten, die auf dem Fries durch die ostentative Helmlosigkeit Trajans gewährleistet wurde, ist bei Murat gegeben, dessen Gesicht von einem prächtigen Hut gerahmt wird (die Rahmung erfolgt im Fries durch Trajans *paludamentum*). Wie bereits für die Darstellung von Trajans Pferd beschrieben wurde, weist auch im Fall von Murats Pferd dessen aufwändige Ausstattung, darunter eine Raubkatzenfelldecke, auf die Besonderheit des Tieres und dadurch auf dessen Reiter hin.

Sowohl Trajan auf dem großen Trajanischen Fries als auch Murat im Gemälde Gros' lösen durch ihre Erscheinung mehrere Ereignisketten unter den Feinden aus. Interessanterweise weisen die Darstellungen der Reaktionen der Daker und der Türken erstaunliche konzeptuelle, wenn auch nicht kompositorische Kongruenzen auf: unter den Vorderläufen der Pferde beider Feldherrn ist ein zu Boden gegangener Feind zu sehen; das Nahen beider Feldherrn bewirkt das Fallen eines Gegners vom Pferd, während ein weiterer Feind eine in Richtung des Feldherrn gerichtete Unterwerfungsgeste zeigt; unter den Fliehenden befindet sich eine Figur, die mit nach vorn gestreckten Händen und beinahe nach vorn fallendem Körper einen Blick über die Schulter wirft; auch die Darstellung eines Feindes, der über einen gefallenen Mitsreiter hinwegsetzt, sowie die gegenseitige Behinderung bzw. Gefährdung sind in beiden Bildwerken zu finden. Interessanterweise ist auch das Motiv der Kopftrophäe in beiden Werken enthalten; im Fries (und in den anderen römischen Darstellungen) werden die Köpfe der Feinde dem Kaiser als Trophäe präsentiert, im Gemälde hingegen sind Kopftrophäen nur

sehr versteckt bzw. in angedeuteter Form enthalten und werden zur Charakterisierung der Feinde verwendet⁷¹².

Die Darstellungen der Raubkatzendecke, aber auch die inhaltlich ähnlichen Figurentypen könnten von den Darstellungen des Friesmonuments beeinflusst worden sein. Die römischen Monumente, unter ihnen auch der Konstantinsbogen und die dort angebrachten Platten des Frieses waren spätestens ab dem 16. Jahrhundert Studienobjekte von Künstlern. So zeigt ein Stich aus dem frühen 16. Platten VII und VIII⁷¹³, eine Zeichnung von Gerard ter Borch von ca. 1609 zeigt Platten V und VI. Es ist sowohl denkbar, dass Gros Abbildungen wie diese kannte oder die Originalmonumente im Rahmen seines Romaufenthaltes im März 1797 selbst sah und studierte⁷¹⁴. Des Weiteren hatte sich Gros nicht nur mit Arbeiten Raphaels, sondern auch dessen Schülers Giulio Romano vertraut gemacht⁷¹⁵, die sich wiederum beide intensiv mit römischen Reliefs, insbesondere der Trajanssäule, auseinandergesetzt hatten⁷¹⁶.

Hochinteressant ist zudem die Ähnlichkeit, die – neben dem grundlegenden Thema „Okzident gegen den ‚alten Feind‘ Orient“ – zwischen der Haltung Alexanders und Murats und ihrer Pferde, sowie in ihrer Handlung, dem Zügeln der Pferde, besteht. Auch das Motiv der gegenseitigen Gefährdung des Feindes während der Flucht, das Motiv des erfolglosen Pferdebandigers, die diagonal durch Bild über den Kopf des Feldherrn geführte Lanze, die Körper- und Armhaltung Dareius' und des Sultanssohnes, die Darstellung eines machtlos der chaotischen Flucht seiner Soldaten ausgesetzten feindlichen Anführers und die prächtige, aber nutzlose Ausstattung der Orientalen, die mit einer für die Erscheinung des Protagonisten charakterisierenden klaren Linienführung (Kleidung, definierte Umrisslinie) kontrastiert wird, sowie die kompositorische Gliederung in einen Anfang/Angriff, eine Mitte/Höhepunkt und ein Ende/Sieg können hier angeführt werden⁷¹⁷. Da jedoch das Mosaik erst mehr als 25 Jahre nach Fertigstellung des Gemäldes (zwar in der Nähe von Neapel und damit im potenziellen Aufenthaltsbereich Murats zu seiner Zeit als König dieser Stadt) wiederentdeckt wurde, ist eine direkte Beeinflussung unmöglich. Alle genannten Motive und Inhalte scheinen sich zur Zeit der Konzeptionierung des Gemäldes bereits als Topoi verselbständigt zu haben. Sicherlich könnte der

⁷¹² Hierzu s. **Kapitel 13.8**.

⁷¹³ Bild abrufbar unter <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/341459> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

⁷¹⁴ Zum Aufenthalt Gros' in Italien s. David O'Brien 1995.

⁷¹⁵ Lichtenstein 1978.

⁷¹⁶ Yuen 1996. Die Geste Napoleons in Gros' Gemälde *Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau* wurde auf Zeichnungen Giulios bzw. auf Reliefs der Trajanssäule und den Sarkophag Ludovisi zurückgeführt (vgl. Lichtenstein 1978, 131; weiterführende Literatur in Anm. 28 a.a.O.). Zur Beschäftigung von Künstlern mit der Trajanssäule ab dem 15. Jahrhundert zusammenfassend Heenes 2017.

⁷¹⁷ **S. 23**.

große Trajanische Fries als ein wichtiger möglicher Zwischenschritt für die Konzeptionierung des Gemäldes anzusehen sein, allerdings wurden dort einige Motive nicht verwendet, die im Gemälde und im Mosaik begegnen.

Wie schon in den Darstellungen des großen Trajanischen Frieses, sowie den Sarkophagen Portonaccio und Ludovisi, aber auch dem Alexandermosaik und der Darstellung der Schlacht von Hastings werden im Gemälde der Schlacht von Aboukir die Fähigkeiten des Siegers den Unfähigkeiten des Gegners gegenübergestellt; diese Aussage wird in ihrer Quintessenz durch die Figuren des pferdebeherrschenden Feldherrn und Figuren eines nicht-pferdebeherrschenden Feindes dargestellt.

Durch die Hauptfigur wird des Weiteren – und dies gilt sowohl für Trajan als auch für Murat – nicht nur die Überlegenheit in der Schlacht dargestellt; als Dreh- und Angelpunkt der Darstellung ist der Feldherr Zusammenfassung und Höhepunkt jeder Aussage, die über seine gesamte Partei getroffen wird; in seiner Figur manifestieren und summieren sich Qualitäten, die für die Bewertung seiner Partei ausschlaggebend sind, wobei das Bild von Partei und Hauptfigur in wechselseitiger Wirkung zueinander stehen (die Kampfkraft des Heeres verweist auf die Qualitäten des Anführers, der wiederum mit gutem Beispiel vorangeht), der Eindruck der Hauptfigur jedoch von entscheidender Bedeutung ist.

In den Filmen rückt die Kamera den Protagonisten ins Zentrum der Aufmerksamkeit des Zuschauers; hierbei wird dieser zwar immer wieder von anderen Figuren verdeckt, ist somit mal mehr, mal weniger, dafür aber vermehrt zu sehen, wobei die Kamera diesen je nach beabsichtigter Wirkung des entstehenden Bildes in dessen Zentrum/Mitte und im Vergleich zu anderen Figuren auch häufiger in Nahaufnahmen zeigt. Der Protagonist eines Filmes ist somit ebenso in seiner Sichtbarkeit und daher Bedeutung hervorgehoben wie die Figuren der Kaiser oder der Feldherrn in den römischen Reliefs und Murat in der Darstellung der Schlacht von Aboukir; sowohl der Betrachter der Bildwerke als auch des Filmes wird durch die erhöhte Präsenz dieser Figuren dazu veranlasst, diesen eingehender zu betrachten und sich intensiver mit ihnen zu beschäftigen, wobei im Film zusätzlich die Übernahme der Perspektive des Protagonisten angestrebt wird. Eine Helmlosigkeit des Anführers zur Hervorhebung oder zur sicheren Identifikation seiner Person ist im Film nicht mehr unbedingt notwendig und wird durch die Fokussierung der Kamera auf seine Figur und entsprechend deutliche Einstellungen realisiert. Das Helmabnehmen Wilhelms in der Darstellung der Schlacht von Hastings soll jedoch nicht nur den bedeutenden Augenblick darstellen, in welchem Wilhelm dem Heer seine Anwesenheit und Unversehrtheit versicherte, sondern wirkt auch wie ein retardierender Moment, der die Geschwindigkeit der Handlung und Dynamik stark reduziert, gleichzeitig aber Ausgangspunkt für den wichtigsten und entscheidenden Handlungs- und Spannungsbogen ist: der Sieg über Harald selbst und die Entscheidung der Schlacht. Ein solcher kritischer Moment, in dem die Zeit stillzustehen

scheint, begegnet sehr oft in Filmen in Form des beinahe unterliegenden, in Bedrängnis geratenen Protagonisten, der sich jedoch behaupten und (oft genug) die Schlacht eigenhändig entscheiden kann, indem er z.B. den feindlichen Anführer tötet.

Das Pferd als reines Mittel zur Hervorhebung der Hauptfigur, aber auch als eigenständiger Träger von Vorstellungen wie *power*, als Marker gehobener sozialer Stellung, Katalysator für den *sex appeal*⁷¹⁸ und das Charisma seines Reiters oder als Sinnbild gezähmter Tier- und Triebhaftigkeit hat nicht nur im Antikentfilm seine aus sich heraus verständliche kultur- und zeitspezifische Aussagekraft eingebüßt⁷¹⁹. Es ist, insofern überhaupt vorhanden, entweder zu einem sinnentleerten genretypischen Transportmittel und/oder dekorativen Ausstattungsstück geworden oder wird im Gegenteil als Projektionsfläche einer enormen, scheinbar uneingeschränkten Bandbreite von Assoziationen, Emotionen und Befindlichkeiten verwendet, die je nach Bedarf eingesetzt und nur im Rahmen des Kontextes verstanden werden können⁷²⁰.

Die Protagonisten der Filme sind in den Gefechten als schlachtentscheidende, aktiv teilnehmende Kämpfer dargestellt. Die Formulierung des Protagonisten als klugem Kopf und Stratege der Schlacht tritt demgegenüber vollkommen in den Hintergrund. Ein kluger Kopf mag zwar für seine überragenden intellektuellen Fähigkeiten beim Entwurf einer genialen Taktik bewundert werden, den Ansprüchen an einen echten Filmhelden kann jedoch nur eine Figur genügen, die selbst an der Schlacht teilnimmt, in Gefahr gerät, diese bewältigt und durch das Besiegen möglichst vieler Feinde, idealerweise auch (insofern vorhanden) des feindlichen Anführers, seine Tapferkeit, Stärke und Geschicklichkeit beweist, seine Mitstreiter rettet, vor allem aber durch seinen persönlichen Einsatz den Sieg in der Schlacht erringt.

Durch sein aktives, erfolgreiches und feindumwälzendes Einschreiten scheint die Figur Trajans im großen Trajanischen Fries als „Held der Stunde“ somit den Anforderungen an den Protagonisten

⁷¹⁸ Vermutlich war dies jedoch die Intention einer Darstellung, die Putin mit nacktem Oberkörper auf einem Pferd reitend zeigt. Eine Abbildung ist z.B. unter folgendem Link zu finden: <https://ze.tt/maenner-die-auf-pferden-reiten/> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

⁷¹⁹ Das Pferd als Marker für soziale Stellung und Anziehungskraft seines Reiters ist in einer Szene in *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* (2002) zu sehen, in der Aragorn ein unruhiges Pferd besänftigt und hierdurch die Aufmerksamkeit Eowyns erregt. Das Pferd hatte ihrem gefallenen Cousin, dem Sohn des Königs von Rohan gehört; durch das Zähmen des Tieres erweist sich Aragorn als (mindestens) ebenbürtiger Nachfolger des früheren Besitzers nicht nur in Hinsicht auf dessen Pferd, sondern auch in Hinsicht auf dessen Stellung. Auch Gandalfs Status in diesem Film zeigt sich darin, dass er ein besonderes Pferd, nämlich den König aller Pferde, reitet.

⁷²⁰ Das Pferd begegnet z.B. in der Werbung als Sinnträger von Freiheit, Eleganz, Luxus, Individualismus, Energie oder Leidenschaft. Zur Symbolik des Pferdes s. Baum 1991. In vielen Filmen erlangt ein Pferd den Status eines Protagonisten, so z.B. *Black Beauty* in insgesamt 8 gleichnamigen Verfilmungen; ein namenloses Pferd in *DER SCHWARZE HENGST* (1979); *Hidalgo* im gleichnamigen Film (2004); *Ostwind* in bisher 5 gleichnamigen Filmen (2013, 2015, 2017, 2019 und 2020); *Flicka* in 2 gleichnamigen Verfilmungen (1943 und 2006) u.v.m. Interessanterweise konstruieren diese sog. Pferdefilme die Tiere als seelenverwandte Wesen einer jungen weiblichen Protagonistin und zielen damit auf die Zielgruppe junger Mädchen.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

einer Filmschlacht zunächst zu entsprechen; dies ist jedoch, wie im Folgenden gezeigt werden wird, den aus den Erwartungshaltungen an einen Filmprotagonisten entstandenen Seh- und Interpretationsgewohnheiten geschuldet. Anders als in den bildlichen Darstellungen wird im Film eine möglichst vollständige Identifikation des Zuschauers mit dem Protagonisten und eine emotionale Anteilnahme an dessen Schicksal angestrebt. Der Zuschauer soll möglichst seine eigene Umgebung vergessen und sich mit dem Protagonisten identifizieren, im Kampf um diesen bangen, seine Gefährdung, aber auch seinen Erfolg miterleben oder, im Fall seines Todes, um diesen trauern. Zu möglichst jedem Zeitpunkt soll der Zuschauer die Perspektive des Protagonisten übernehmen und auch die Ereignisse aus dessen Sicht beurteilen, wobei der Protagonist durch seine Reaktion auf ein Ereignis eine bestimmte Deutung vorgibt: reagiert der Protagonist mit Schrecken, soll sich auch der Zuschauer fürchten. Insbesondere das sog. *ordeal* spielt für die Identifikation mit dem Protagonisten eine wichtige Rolle:

It's a major source of the magic of the heroic myth. The experiences of the preceding stages have led us, the audience, to identify with the hero and her fate. What happens to the hero happens to us. We are encouraged to experience the brink-of-death moment with her⁷²¹.

Es scheint, als folgten Furcht erregende Momente im Film, wie etwa die Schlacht, in welcher der Zuschauer beständig um den Protagonisten bangt, aber auch höchst tragische Szenen, wie etwa der Tod Tristans und Lancelots in der Entscheidungsschlacht von KING ARTHUR oder der Tod Maximus` am Ende von GLADIATOR exakt der berühmten Definition der Tragödie durch Aristoteles, welche durch nacherlebte Handlung Mitleid und Furcht beim Zuschauer erwecken und dadurch bei diesem die Katharsis von eben jenen Leidenschaften bewirken soll⁷²².

Möglicherweise hat die Figur des Protagonisten als Projektionsfläche einer zu verdeutlichenden Wirkung zudem auch die Aufgabe übernommen, welche den Figuren der Kommentatoren am Bildrand römischer Schlachten zukam, die dem Betrachter die Auswirkungen des Geschehens durch ihre Reaktion darauf deutlich vor Augen führten und hierdurch dem Betrachter eine Interpretation des Geschehens nahelegten – ohne dass jedoch eine Übernahme ihrer Sichtweise durch den Betrachter angestrebt gewesen wäre, wie es wiederum bei der Figur des Protagonisten der Fall ist⁷²³. Eine derartig enge emotionale Bindung an den Protagonisten, die für das Interesse eines Zuschauers an dessen Handlung im Film unbedingt erforderlich ist, war in den bildlichen Schlachtendarstellungen – und dies gilt für die Beispiel römischen Reliefs, für die Darstellung der Schlacht von Hastings und für das Gemälde Gros' – nicht angestrebt. Diese Bildwerke sollten nicht in erster Linie Ereignisse mitreißend

⁷²¹ Vogler 2007, 15. „Her“ bezieht sich auf die Vorstellung des Heros als *persona*.

⁷²² Arist. Poet., 1449 b25.

⁷²³ S. 54 und Anm. 186.

und aufwühlend schildern und diese für den Betrachter nacherlebbar machen, sondern den militärischen Erfolg als herausragend durchgeführte und bewundernswerte Leistung konstatieren.

Der Protagonist eines Films – und dies gilt zumindest für den massentauglichen Hollywood-Blockbuster, nicht jedoch für den Protagonisten eines Independent-Films, dessen Hauptcharaktere sich durchaus in einer moralischen Grauzone bewegen können oder sollen – muss zudem grundsätzlich andere Erwartungen erfüllen als die Hauptfiguren der Bildwerke. Er muss, wie bereits beschrieben, als individuellstes Individuum unter allen anderen Figuren formuliert sein, um die Sympathie des Zuschauers zu erlangen und um sich vor einem unbekannt-fremd bleibenden Antagonisten positiv abzuheben; im Rahmen des Narratives ist er häufig gezwungen, gegen Regeln zu verstoßen, um seinen Weg zu finden, wobei sein persönlicher Ansatz zur Überwindung von Krisen und scheinbar unüberwindbaren Hindernissen nicht nur Grundlage und Beweis seines Heldentums ist, sondern auch Teil eines Identitätsfindungsprozesses, der ihn am Ende des Filmes zu einer noch einzigartigeren Figur mit einer ganz besonderen Geschichte macht. Insbesondere das Erleben und Überwinden der Krise und der spezifisch hierfür ersonnene Weg geben dem Protagonisten Gelegenheit, positive Werte, wie z.B. Mut, Tapferkeit und Intelligenz, zu zeigen, zu entwickeln oder zu erweitern. Damit dies möglichst packend und spannend geschehen kann, muss das Narrativ des Films das Element der Überraschung, erreicht z.B. durch unerwartetes Verhalten oder neuartige, revolutionäre Lösungsansätze des Protagonisten, die sich z.B. in einer einfallsreichen Strategie und Taktik in der Schlacht äußern können, enthalten. Die Erwartung des Zuschauers ist somit gewissermaßen, dass sich der Protagonist nicht erwartungsgemäß oder konform und wie bereits von anderen Personen/Figuren bekannt verhält, wobei er häufig den bewährten Stationen der Heldenreise folgt. Die Stationen der Heldenreise – insofern diese dem Zuschauer bekannt und/oder bewusst sind – machen das Narrativ natürlich in gewisser Weise vorhersehbar. Ein Kernthema der Heldenreise ist jedoch, dass der Held seinen individuellen Weg und eine wiederum unerwartete, innovative Lösung eines bestehenden Problems finden muss; hierbei darf er jedoch keinesfalls (zu sehr) durch seine Handlungen und Entscheidungen gegen die von der aktuellen Gesellschaft als normativ festgelegten Regeln des gültigen Akzeptanzsystems verstoßen, die, wie sich in später zeigen wird, auch in Hinsicht auf die Umstände seiner Gewaltanwendung und seine Sexualität bestehen. Innerhalb dieser vorgegebenen Rahmenbedingungen muss sich der Protagonist höchst individuell und einfallsreich verhalten, so dass der Erfolg (insofern er erzielt wird) auf seine Figur zurückzuführen ist oder der Zuschauer ihm für seinen Lösungsansatz ein hohes Maß an Bewunderung zollen kann/muss.

Die Hauptfigur eines römischen Reliefs hingegen wird nicht als Individuum mit einem einzigartigen Lebensweg oder hervorstechenden Eigenschaften präsentiert, sondern wird im Gegenteil in ihrem gesamten (Persönlichkeits-)Bild an durch ideologische Schemata vorformulierte, bereits

vorhandene Vorstellungen zu idealem Verhalten und Vorgehen angeglichen und in diese bestehenden Schablonen eingepasst: der Kaiser oder der Feldherr zeigt sich bei der vorbildlichen, regelkonformen Erfüllung von Pflichten, wodurch implizit die erwarteten Qualitäten auch auf einer weiteren, tieferen Bedeutungsebene zum Ausdruck gebracht werden. Die Darstellungen bergen keine Überraschungen, keine unerwarteten und nur durch individuellen Lösungsansatz zu überwindenden Gefahren oder Herausforderungen, die ohnehin in diametralem Gegensatz zu dem in römischer Bildsprache propagierten Prinzip allumfassender Überlegenheit stehen würden. In stark verdichteter, statisch eingefrorener Form zeigt das Bild der Hauptfigur keinerlei persönliche Entwicklung, sondern den „immer schon vorhandenen“ und gleichbleibenden Idealzustand, der sich z.B. in deren selbstverständlicher *virtus* im Kampf oder der *cura* für seine Soldaten äußert. Die Erwartung des Betrachters ist somit auch, dass sich die Hauptfigur auch auf individueller Ebene erwartungsgemäß und wie bereits von anderen Personen/Figuren seines Ranges und seiner Position bekannt verhält. Diesen Erwartungen wird sowohl in Darstellungen des Kaisers, z.B. Trajans auf der Trajanssäule, als auch in den Darstellungen der Besitzer der (Schlacht-)Sarkophage unabhängig von ikonographischen Verweisen auf individuelle Personen durch Abbildung ihrer Portraitszüge oder von inhaltlichen Bezügen durch Darstellung einer bestimmten Schlacht entsprochen⁷²⁴.

In gewissem Maß gilt ebendies auch für die Darstellung Murats im Gemälde Gros': auch Murat wird zwar als mit individuellen Zügen ausgestatteter, aber dennoch vorbildlicher Erfüller und Bestätiger der Anforderungen dargestellt, die durch das Werteverständnis und Weltbild der französischen Gesellschaft formuliert wurden, wie insbesondere die moralische Integrität im Angesicht der Verlockungen des topisch triebhaft/dekadenten Orients und würdevoll/rationales Vorgehen im Moment des Sieges, während das Heer diszipliniert, mutig und im vollsten Vertrauen den Führungsqualitäten seines Anführers folgt.

Die Darstellung Trajans im großen Trajanischen Frieses scheint daher wegen der ästhetisch-dynamischen Inszenierung und seines heroischen persönlichen Einsatzes als Schlachtentscheider den Anforderungen an einen Filmprotagonisten, dank seiner besonderen Persönlichkeit wahre Umwälzungen zu verursachen, zu entsprechen. Insbesondere der Ausdruck von Individualität und neuartiger Denkansätze war jedoch genau nicht Ziel römischer Selbstdarstellung, sondern das Entsprechen von Normen durch das Erfüllen von Tugenden, die im Fries implizit (durch die Handlungen) und explizit (durch die Darstellung der Personifikationen in Platte I) veranschaulicht werden. Dem kann hinzugefügt werden, dass es sich bei der Darstellungsweise des Frieses um eine eher untypische, von

⁷²⁴ Vgl. Maderna 2015, passim, bes. 108.

griechischen Vorbildern wie vermutlich dem Alexandermosaik und dem Alexanderbild beeinflusste Bildsprache handelt.

Interessanterweise werden Werte und Qualitäten wie Tapferkeit im Kampf und das gute, vertrauensvolle Verhältnis zwischen Anführer und Heer, die durch explizite oder implizite Darstellung der Tugenden in römischen Reliefs, aber auch in Gemälden wie dem der Schlacht von Aboukir zum Ausdruck gebracht werden, auch heute noch durch die Handlungen und Verhaltensweisen des Protagonisten und seiner Mitstreiter erfüllt und sind obligatorischer Bestandteil einer Filmschlacht. Der Unterschied liegt in der bildlichen Ausformulierung der Werte und dem Kontext, innerhalb bzw. anhand dessen sie zu Tage treten.

13.3 Mimik, Haltung und Gestik

Jeder Aspekt von Mimik, Haltung und Gestik der römischen Schlachtendarstellungen spiegelt die Idealvorstellung einer diszipliniert, konzentriert und souverän agierenden Armee. Die zurückhaltende Mimik verweist auf die dahinterliegende mentale Gefasstheit und die Rationalität, mit der jeder Soldat jeder Situation begegnet. Die ebenfalls kontrollierte Haltung der Soldaten zeigt diese beim Ausführen einer bestimmten Aktion, die effizient und zielgerichtet durchgeführt wird, wobei die Bewegungen meist nach vorn und/oder unten ausgerichtet sind. Die Gestik der römischen Soldaten ist in knapper Ausführung dargestellt; sie wird bewusst und im Rahmen einer bestimmten Aktion verwendet, die wiederum auf eine der Handlung zugrunde liegende Planung und die souverän beherrschte Lage hinweist. Eine als unmittelbar und instinktiv erfolgende Reaktion auf ein Ereignis zu verstehende, bewegte Mimik oder Gestik ist nur höchst selten zu beobachten und kann daher als Ausnahme gelten⁷²⁵.

Das bewusste und kontrollierte Agieren der römischen Soldaten wird durch die Figuren der Gegner kontrastiert. Ihre expressive Mimik und Gestik verweisen einerseits auf ihre Rolle als Partei, die gezwungen ist, auf das Agieren der römischen Soldaten zu reagieren, ohne dass ihnen eine Gelegenheit bleiben würde, jedwede möglicherweise, vielleicht in Ansätzen vorhandene Strategie anzupassen, andererseits ist sie als Ausdruck mangelnder Disziplin und Souveränität zu verstehen, die jedoch wiederum römischem Handeln zugrunde liegt. Ihre Körper zeigen die verschiedenen Stadien der

⁷²⁵ S. Szene 145 der Trajanssäule. Hier hält ein römischer Soldat, der sich rechts oberhalb Decebalus befindet, die Hand vor sein Gesicht, was als Ausdruck der Bestürzung interpretiert werden könnte (Cichorius 1900, 357 interpretiert diese Geste hingegen als Winken); auch die Einheit der Reiterei hat sich in Einzelgruppen aufgelöst, und die sonst kontrolliert in eine Richtung und eine Handlung ausgerichteten Körper der Reiter und Pferde sind in Unordnung geraten: Pferde werden herumgerissen, einer der Reiter galoppiert nach vorn und wendet sich dabei nach hinten um. Im Vergleich zu anderen Szenen des Vorrückens und Reitens zeigt diese somit eine gewisse Unordnung, die als Resultat des außerordentlichen Ereignisses zu verstehen ist.

Niederlage, die durch eine Rücklage bzw. das (Re-)Agieren nach oben verdeutlicht wird, oder werden anstelle bzw. ergänzend zu bereits vorhandener expressiver Mimik und Gestik verdreht und/oder als leblos liegend dargestellt. Diese Unterscheidung der Parteien durch Mimik, vor allem aber durch Haltung und Gestik ist bereits im Alexandermosaik zu finden⁷²⁶ und verweist unmissverständlich auf die Unterscheidung von Sieger und Besiegten.

In den Darstellungen der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux hingegen ist diese Unterscheidung nicht gleichermaßen deutlich durch Mimik, Haltung und Gestik der Figuren ausformuliert. Weder die Mimik der Normannen noch die der Engländer ist so detailliert ausgeführt, dass sie als Mittel zur Darstellung des momentanen Zustandes einer Figur und einer weitergehenden Interpretation etwaiger zugrundeliegender Eigenschaften oder Qualitäten verstanden werden kann. Die Haltung einiger Figuren hingegen – die normannischen Reiter sind während des Angriffs leicht nach vorn gebeugt und verdeutlichen die Geschwindigkeit und Bewegung der überlegenen „Waffe“ der Pferde, die Engländer sind als Reaktion auf die heranrollende Dynamik der Angriffswelle leicht nach hinten gelehnt – kann als Andeutung des kommenden Sieges verstanden werden. Wie bereits dargelegt, zeigt jedoch die zweite Phase der Schlacht eine deutliche Aufgabe der Unterscheidung nach vorn gebeugt/aufrechter und nach hinten gebeugt/fallender Figuren des Siegers und des Besiegten bzw. wird durch die Umkehrung der Zuordnungen als kritische Phase erkennbar. Die bis auf wenige Ausnahmen beibehaltene Einheitlichkeit der Zuordnung römischer Bildsprache und die deutliche Unterscheidung der Mimik, Haltung und Gestik der Parteien zur eindeutigen Verdeutlichung von Sieg und Niederlage ist hier also vergleichsweise in ihrem Ausmaß reduziert und wird in Umkehrung des „klassischen“ Musters verwendet, um die kritische Phase der Schlacht zu zeigen⁷²⁷. Die Unterscheidung der Gestik beider Parteien ist nicht gleichermaßen deutlich ausgeführt wie in römischen Schlachtendarstellungen: als Reaktion auf ein beobachtetes Ereignis erhobene Hände bzw. Arme, sowie das Fehlen von durch Gestik kommentierten Ereignissen sind sowohl bei den Engländern als auch bei den Normannen zu beobachten, so dass diesbezüglich ein insgesamt äquivalentes Bild beider Parteien entsteht. Deutliche Probleme bereitet zudem die offenbar bewusst unausgeführte Zuordenbarkeit der meisten Fallenden und Gefallenen.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir hingegen wird Mimik, Haltung und Gestik beider Parteien deutlich und unmissverständlich unterschieden und zeichnet ein jeweils einheitlich ausfal-

⁷²⁶ Hier sei nochmals darauf hingewiesen, dass diese Unterscheidung in Ermangelung weiterer Figuren griechischer Soldaten allein aufgrund der Darstellung Alexanders getroffen werden kann.

⁷²⁷ Auch hier sei nochmals auf Szene 40 der Trajanssäule verwiesen, die wegen der Umkehrung vieler Bildschemata als außergewöhnlich harte Schlacht gewertet werden kann. In auf wenige Figuren reduzierter Form ist eine Zuordnung eigentlich „barbarischer“ Gestik und Haltung auch in Szene 145 der Trajanssäule zu beobachten (Reaktion der Soldaten auf den Tod des Decebalus).

lendes, Gruppenzugehörigkeit verdeutlichendes Bild der Kontrahenten. In den Figuren der Franzosen spiegelt sich das Schema römischer Darstellungen, den Sieger mit ruhiger, wie unbeteiligt scheinender Mimik, zielgerichteten Bewegungen und präzise ausgeführten Handlungen darzustellen. Auch die hierdurch vermittelte Aussage entspricht der Aussage römischer Darstellungen: sie bringt die Souveränität und Disziplin des Siegers zum Ausdruck und begründet hierdurch gleichzeitig den Erfolg. Die Figuren der Türken sind – wie auch die Figuren der Barbaren in römischen Schlachtendarstellungen – durch ihre expressive, unkontrollierte Mimik gekennzeichnet, die als Ausdruck instinktiver Reaktion und Verlust jedweder Affektkontrolle zu verstehen ist. Darüber hinaus verweist sie – ebenfalls äquivalent zu römischen Darstellungen des Gegners – auf die generelle Unfähigkeit des Feindes, Kontrolle über die Situation zu erlangen. Insbesondere in der Charakterisierung des Sultans als ein seinem Zorn ausgelieferter, unbeherrscht handelnder Feind scheinen Vorstellungen und Darstellungsschemata der griechischen Antike anzuklingen, die Zorn als Topos und symptomatisch verzerrte Mimik negativen Figuren der Gegenwelt, wie z.B. Kentauren und Giganten, zuschrieb und diese der Vernunft, der *ratio*, die durch entspannte Gesichtszüge zum Ausdruck gebracht wurde, gegenüberstellte⁷²⁸. Diese wiederum manifestiert sich im Gemälde Gros' in der Figur des sich und sein Pferd wortwörtlich zurückhaltenden Murat.

Die Gestik der Türken ist ausufernd, wobei insbesondere die leeren Hände und die weit gespreizten Finger nicht nur (wie auch ihre Mimik) verdeutlicht, dass sie situativ zu einer Reaktion gezwungen sind, sondern auch ihre prinzipielle Machtlosigkeit verdeutlicht. Die Kontrastierung geschlossener oder Waffen haltender Hände des Siegers mit mit leeren Händen oder gespreizten Fingern dargestellten Unterlegenen ist bereits in römischen Schlachtendarstellungen zu beobachten und als auf Überlegenheit/Unterlegenheit hinweisend zu verstehen. Noch ein weiterer Aspekt, der bereits in den Reliefs formuliert wird, kann im Gemälde Gros' erkannt werden: die Assoziation des Gegners mit der Natur bzw. dem Tierhaften, was unter anderem durch die wie zur Krallen geformte Hand eines Türken im linken Bildfeld angedeutet und auch hier Teil der Feindbildkonstruktion ist⁷²⁹.

Sowohl in den Darstellungen der römischen Reliefs, als auch in den Darstellungen der Schlacht von Aboukir werden durch ähnlich formulierte Bildschemata Schrecken/Furcht und Verzweiflung

⁷²⁸ Wie Maderna (Maderna 2009) aufzeigt, waren die Elemente bildlicher Grammatik zur Kennzeichnung einer ihren Affekten ausgelieferten, gewalttätigen oder einer kontrolliert agierenden Figur mit entsprechender Bewertung und Verortung in einem der Schlacht übergeordneten, da auf kultureller Ebene stattfindenden Diskurs bereits im 6. Jahrhundert etabliert, so dass nicht nur spätere griechische Darstellungen, sondern auch römische Bilder hierin einen Rückgriff auf ältere Vorbilder zeigen.

⁷²⁹ Hierzu s. **Kapitel 13.7.3.**

(aufgerissene Augen, geöffneter Mund, und/oder erhobene Hände⁷³⁰), Machtlosigkeit (leere Hände⁷³¹ und gespreizte Finger) und Sterben (verkrümmtes Liegen oder verkrümmtes Fallen), aber auch Anzeichen erfolgreichen Vorgehens (Hände halten Waffen oder Gegenstände, sind nicht leer⁷³²) verwendet, wobei eine klare Zuweisung der Schemata erfolgt und die diese beiden Parteien voneinander trennen.

In den Schlachtszenen der Filme hingegen ist die Unterscheidung der Parteien durch charakteristische Mimik, Haltung und Gestik insofern aufgehoben, dass bei jedem Mitglied der beiden Gruppen entspannte oder verzerrte Mimik, zurückhaltende oder expressive Körperhaltung vorkommen kann. Ein und dasselbe optische Merkmal, wie etwa ein zu einer Grimasse verzerrtes Gesicht oder auch ein in Ruhe und Ordnung erfolgreicher Aufmarsch (also das kontrollierte Ausführen von Bewegungen) kann bei Mitgliedern der Partei des Protagonisten, in einem anderen Film aber auch bei dessen Gegnern vorkommen und dann zwei vollkommen gegensätzliche Eindrücke hinterlassen. Dies liegt darin begründet, dass die Konnotation der Inhalte, die in den Bildwerken u.a. durch Gesichtsausdruck und Körpersprache zum Ausdruck gebracht werden können (wie z.B. die auf die Betrachter der siegreichen Partei positiv wirkende, kulturelle, moralische, militärische Überlegenheit des Bildherausgebers und eine entsprechend formulierte Unterlegenheit des Feindes) im Film unabhängig von der durch Mimik, Gestik und Haltung vermittelten Bildsprache funktionieren können. Die Gestik, der in den Bildwerken eine maßgebliche Bedeutung zukommt und die dort eine eigene Aussage über ihren „Träger“ und seine situativen Umstände vermitteln kann – so vermittelt etwa eine leere, mit der Innenfläche nach oben gestreckte Hand schlagwortartig Unterlegenheit und das Bitten um z.B. Gnade, über dem Kopf zusammengeschlagene Hände verdeutlichen Schrecken und Entsetzen – hat im Film vergleichsweise an Bedeutung verloren, da hier der Fokus auf Bewegung bzw. bewegten Bildern liegt und insbesondere in einer Schlacht und deren raschen Schnittfolgen keine Gelegenheit mehr bleibt, eine mit eigenem Sinngehalt aufgeladene, erst in einer gewissen Statik des Bildes offensichtlich und verständlich werdende Gestik einzubinden⁷³³.

Der Eindruck der Mimik und Haltung von Figuren ist in den Filmen zudem einerseits stark von dem Gesamteindruck der Figur bzw. dem Eindruck abhängig, der für ihre jeweilige Partei vermittelt

⁷³⁰ Auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings hat ein Engländer auf dem Hügel eine leere Hand mit gespreizten Fingern erhoben und scheint damit auf den Schrecken in seiner Umgebung zu reagieren; ein anderer führt die Hand an den Mund.

⁷³¹ Man denke in diesem Zusammenhang an den Ausdruck „Mit leeren Händen dastehen“.

⁷³² Man denke in diesem Zusammenhang an die Ausdrücke „Etwas gegen jemanden in der Hand haben“ oder „Die Situation im Griff haben“.

⁷³³ Selbstverständlich ist die Gestik nicht nur im Film, sondern auch in der Politik, in performativen Künsten (Theater, Tanz, Oper) oder in der Arbeitswelt wichtiges Element der Körpersprache (vgl. Wulf/Fischer-Lichte 2010).

wurde, andererseits spielt auch der situative, momentane Kontext eine bedeutende Rolle für die Wirkung des Eindruckes. Daraus ergibt sich ein höchst amivalentes Wirkungsspektrum der Bildelemente, da diese niemals, wie es hingegen in den Reliefs, in dem Gemälde Gros' und in Grundzügen auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings der Fall ist, für sich selbst stehen und verstanden werden können. Da der Film von seiner Bewegung lebt und sich das momentane Bild ständig verändert, ist der Eindruck z.B. eines zur Fratze verzerrten Gesichtes des Protagonisten nur von kurzer Dauer und bleibt nicht im selben Maß in Erinnerung, wie etwa das dauerhaft im Augenblick festgefrorene, lang betrachtbare und daher viel einprägsamere Antlitz des entsetzten Barbaren in Szene 68 der Marcus-säule oder das des zornigen Sultans in Gros' Gemälde. Der momentane Zustand des Zorns oder Schmerzes, der sich im Gesicht des Protagonisten abbildet, wurde hingegen im Lauf des Narratives des Films entwickelt und wird dadurch erklärt; der Anblick entsteht, vergeht und löst sich schließlich wieder in ruhiger Mimik auf, die Anspannung und die Situation werden gelöst und enden in Friedfertigkeit und Mäßigung. Der ausschlaggebende bleibende Eindruck des Protagonisten ist somit nicht der der in der verzerrten Mimik aufflammenden, momentanen Emotion, sondern kann sich aus dem komplexen Gesamtbild seiner Figur ergeben und wird in diesem Kontext interpretiert. Der Protagonist eines Films kann es sich daher erlauben, zu wüten, zu zürnen und furchteinflößende Mimik zu zeigen.

Der Unterschied zwischen der intensiven Wirkung eines statischen Bildes und der vergleichsweise schwächeren Wirkung einer bewegten Bildabfolge auf den bleibenden Eindruck einer Figur war bereits den Künstlern der griechischen Antike bewusst: während die Götter und Heroen im Narrativ der Mythen und in der durch den Text evozierten Imagination des Zuhörers oder Lesers wüten, zürnen, hassen und aufbrausen⁷³⁴, aber auch hier der Moment situativ und von vorübergehender Dauer ist, vergeht und sich gemäßigte Normalität einstellt, sehen wir sie in ihren Bildnissen nicht zufällig ausschließlich mit entspannten Gesichtszügen und ruhiger Mimik: die Götter sollten als Herren ihrer Affekte und Vertreter kultureller Zivilisation, des rechten Maßes und Sicherheit schaffender Ordnung dargestellt und erinnert werden, während ihre Opponenten, Vertreter einer maßlosen Gegenwelt, im Zustand höchster Emotionalität festgefroren gezeigt und dadurch als Repräsentanten der Unordnung und des Chaos verstanden werden sollten⁷³⁵. Die narrative Hinführung zum Moment des Zorns, sein Aufflammen und Verblässen ist mit einem statischen Bild schlichtweg nicht leistbar;

⁷³⁴ Die Ilias beginnt mit dem Zorn des Achilles und seinem Ursprung; zum Zorn der Götter in den antiken Epen Janka 1999; s. auch Irsmscher 1950; Schäfer 1990. Auch ein Film hat ein Narrativ und ähnelt hierin einem literarischen Werk; das Narrativ hat Anfang, Höhepunkt und Schluss und die Handlung eine Dynamik, die sich über eine gewisse Dauer entwickelt. Vgl. Anm. 717.

⁷³⁵ Maderna 2009.

daher muss es für sich selbst stehen und sich auf die Aussage festlegen, die es vermitteln soll. Das statische Bild, sei es eine Statue, ein Gemälde oder eine Fotografie, hat aufgrund dieser Klarheit das Potential, sich regelrecht in das Gedächtnis einzubrennen und seine Wirkung unvermindert und unverändert zu behalten, während die Wirkung des bewegten Bildes, sei es das durch eine Erzählung hervorgerufene oder das tatsächlich erblickte Film-Bild, von dem Narrativ und einer damit verbundenen Dynamik beeinflusst wird und nur im Fluss seine beabsichtigte Wirkung entfalten kann. Schlachtszenen im Film sind häufig von einer besonders schnellen Schnittfolge bestimmt, die dem Aufbau von Spannung oder Action dienen und das Geschehen als Extremsituation vermitteln soll. Der Zuschauer wird hierdurch einer solchen Fülle und Dichte von Informationen ausgesetzt, dass der für einen Sekundenbruchteil sichtbare Anblick eines zähnefletschenden Protagonisten ohnehin nicht als Einzelbild erinnert werden könnte. Was beim Zuschauer an Eindrücken nach dem Ende der Schlacht zurückbleibt, sind daher entweder gezielt durch Zeitlupe als bewegte Gemälde inszenierte „Bilder“, wie etwa der durch das Feuer springende Hund Maximus` in *GLADIATOR*, Gesamteindrücke oder Gefühle wie Erleichterung über das Überleben des Protagonisten oder das Abbauen des durch die „miterlebte“ Stresssituation ausgeschütteten Adrenalins. Filmstills – also Screenshots oder Fotos – verzerrter Gesichter stellen daher künstliche, unverständliche Konstrukte dar, die nicht selbstständig funktionieren. Im Film haben somit Bildelemente wie entspannte oder verzerrte Mimik, aufrechte oder gebückte Haltung, oder kontrollierte oder unkontrollierte Gestik, die jahrhundertlang als Marker zur Unterscheidung der Parteien und als Bedeutungsträger eingesetzt und verstanden wurden, ihre vormals selbständige und eindeutige Aussage verloren.

13.4 Verletzung und Tod

Eine Schlacht wird von beiden Parteien unter Anwendung körperlicher Gewalt ausgetragen, um den Gegner zu verletzen bzw. zu töten und durch die Vernichtung/Dezimierung⁷³⁶ der gegnerischen Truppen und/oder deren Anführer die Schlacht zu gewinnen⁷³⁷. Die Abbildung von Verwundeten und/oder Gefallenen ist daher zur sicheren Identifizierung dieses Ereignisses als ernstzunehmende Schlacht essenzieller Bestandteil einer Schlachtendarstellung⁷³⁸. Die Identität der Opfer und deren Anzahl geben gleichzeitig Aufschluss darüber, welche Partei sich weniger erfolgreich in der Schlacht schlägt. Die

⁷³⁶ Der Begriff bezieht sich auf die Reduzierung der gegnerischen Truppen, nicht auf die militärische Strafmaßnahme der *decimatio* (hierzu eingehend Goldberg 2016).

⁷³⁷ Ähnlich Muth 2005, 185.

⁷³⁸ Schlachtendarstellungen, die ausschließlich durch Titel, Beischrift oder zur Verfügung stehende Informationen darauf hinweisen, dass es sich bei dem Dargestellten um eine Schlacht handelt, während Abbildungen von Gefallenen bzw. Verletzten nicht enthalten sind, sind generell höchst selten. Als Beispiel kann das Gemälde *Cannonading on the Potomac* (Alfred W. Thompson, 1869) gelten.

Identität der Opfer und ihre Anzahl sind somit klare Marker für Unterlegenheit und indirekt für die Überlegenheit des Siegers.

Die Darstellungen von Schlachten in römischen Reliefs, der Schlachten von Hastings und Aboukir, sowie die Schlachtszenen der Filme zeigen dementsprechend Figuren von Verletzten und Gefallenen; hinsichtlich der Zuordenbarkeit der Gefallenen und dadurch der Darstellung von Unterlegenheit bzw. Überlegenheit, aber auch der Konnotation der während der Schlacht ausgeübten Gewalt bestehen wesentliche Unterschiede zwischen den untersuchten Schlachtszenen. Auf diese Aspekte und ihre Bedeutung soll im Folgenden eingegangen werden.

In den Darstellungen der römischen Reliefs sind verletzte oder gefallene Figuren aufgrund ihrer ikonographischen Merkmale so eindeutig und regelmäßig als Angehörige der Feinde erkennbar, dass die Zuordnung eines Gefallenen zur Partei des Feindes auch ohne weitere Ausformulierung seiner Zugehörigkeit verständlich wäre. Mit Ausnahme von Szene 40 der Trajanssäule, die das Versorgen eines Legionärs und eines Auxiliars zeigt, enthalten die Reliefs keinerlei Darstellungen von Verwundung oder gar Verlusten der siegreichen Partei. Die unmissverständliche Zuordnung von verletzten oder gefallenen Figuren verweist auf eine ausschließlich den Feinden vorbehaltene Unterlegenheit, die wiederum der Unversehrtheit römischer Soldaten gegenübergestellt wird. In den römischen Reliefs wird Gewalt dementsprechend einseitig, d.h., ausschließlich von römischen Soldaten an Figuren der Feinde ausgeübt.

Diese Eindeutigkeit der Zuordnung von Verletzten/Gefallenen zu einer der beiden kämpfenden Parteien ist in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux nicht immer gegeben. Die Personen, deren Tod unmissverständlich verdeutlicht werden soll (die Brüder Haralds bzw. Harald selbst) werden weniger durch markante, aus vorherigen Darstellungen bekannte Charakteristika der Kleidung oder Ausstattung identifiziert, sondern nur durch die Beischrift als besondere Individuen benannt. Die Zuordnung dieser Figuren zur Partei der Engländer ist somit eindeutig. Ebenfalls mit hoher Wahrscheinlichkeit zu den feindlichen Engländern zu zählen sind die Körper gefallener Soldaten, die sich unterhalb der vordersten Reiter befinden und ebenso wie die bereits in den römischen Reliefs der Staatskunst zu findenden Körper besiegter Gegner als Hinweis auf die Unterlegenheit der Feinde verstanden werden können. Bei fast allen anderen Figuren, insbesondere der Gefallenen, die auf der unteren Borte dargestellt sind, ist eine wirklich sichere Zuordnung jedoch nicht möglich. Ob die nichtidentifizierbaren Figuren von Verletzten und Gefallenen als topische Begleiterscheinung einer Schlacht, also als Verdeutlichung tatsächlich stattfindender Kämpfe und des blutigen Ernstes der Lage zu verstehen sind, ob auf ihre Identifizierbarkeit bewusst verzichtet wurde, um nicht durch die Darstellung zahlreicher Gefallener des Gegners den Unwillen der besiegten Bevölkerung zu erwecken oder durch die Darstellung eigener Verluste die Sinnhaftigkeit der Schlacht

in Frage stellen zu lassen, ist nicht mit Sicherheit festzustellen⁷³⁹. Mitleid mit den Opfern der Schlacht kann aufgrund ihrer Anonymität nicht aufkommen.

Sowohl in den Darstellungen der römischen Schlachtenreliefs als auch der Schlacht von Hastings wird die Unterlegenheit des Feindes somit durch dessen körperliche Verletzbarkeit zum Ausdruck gebracht. Anders als in den Schlachtenreliefs, die unter anderem durch die Unverletzbarkeit der Soldaten die Überlegenheit der römischen Armee als prinzipielles, ideologisches Faktum konstatieren, ist bei der Schlacht von Hastings auch die explizit dargestellte Verletzbarkeit der „eigenen“ Leute Teil der Darstellung. Diese wird vermutlich verwendet, um Dramatik der kritischen Phase zu verdeutlichen und den darauffolgenden Sieg der Normannen durch die Überwindung dieser schwierigen Phase als besonders glorreich erscheinen zu lassen, wobei Wilhelm durch seine geistesgegenwärtige Reaktion, das Abnehmen des Helms, und durch die Unterstützung seiner Gefährten zum Retter der Lage und somit zum Wegbereiter des Sieges wird. Neben der bildlichen Rekonstruktion des Ereignisses (der Schlacht) und dessen Ergebnis (dem Sieg der Normannen), kommt also durch die Darstellung der Krise und deren Überwindung das Moment der Dramatik und dessen Auflösung hinzu.

Weitere Unterschiede zu den Schlachtendarstellungen der römischen Reliefs bestehen darin, dass die Abbildungen des Teppichs ausführlich die Ereignisse schildern, die zu der Schlacht von Hastings führten und die somit als logische und letzte Konsequenz der Handlungen Haralds verstanden und in ihrer Notwendigkeit nachvollzogen werden kann. Die Schilderung der Vorgeschichte und die Darstellung spezifischer Ereignisse, die sich während des Kampfes ereigneten, formulieren die Schlacht von Hastings zudem als einzigartig. Im Rahmen dieser besonderen, aber erklärten Umstände können auch eigene Verluste – zumindest die sicher identifizierbaren der kritischen Phase – nachvollzogen werden. Eine Rechtfertigung der Gewaltausübung römischer Soldaten oder gar ein Infragestellen der grundsätzlichen Notwendigkeit der Schlacht bzw. deren Verhältnismäßigkeit erfolgt in den Reliefs nicht und ist nicht Teil des offiziellen römischen Weltverständnisses, das Rom als Zivilisationsbringer sah und zu diesem Zweck Angehörige feindlicher Truppen ebenso selbstverständlich fällte wie die Bäume des feindlichen Gebietes⁷⁴⁰.

Die Darstellung einer zu überwindenden Krise und der daraus entstehenden Dramatik oder die Kennzeichnung einer Schlacht als einzigartiges Ereignis und die besondere Leistung eines Einzelnen (z.B. des Kaisers) sind ebenfalls nicht Teil römischer Schlachtenreliefs, die, wie bereits ausgeführt,

⁷³⁹ Eine umfassendere Analyse der Konnotation von Gewalt und Überlegenheit in den Darstellungen der Schlachten von Hastings und Aboukir im Verhältnis zu den Schemata römischer Schlachtendarstellungen wäre hochinteressant, lag jedoch nicht im Fokus der vorliegenden Arbeit.

⁷⁴⁰ Man denke an die Assoziation des Feindes mit der ungezähmten Natur, das auch in dem häufig dargestellten Erscheinen der Feinde aus dem Wald anklingt. Hierzu s. auch **Kapitel 13.7.3**.

die kulturell bedingte Überlegenheit als zeit- und ortsunabhängiges Absolutum und die Handlungen der Agierenden als optimal konform verlaufend vermitteln. Dies mag auch erklären, warum spezifische, einzigartige Ereignisse, wie z.B. der Tod des Decebalus auf der Trajanssäule oder die Eroberung bestimmter Städte in den Paneelen des Severusbogens zwar in den Darstellungen zu finden sind, innerhalb römischer Schlachtendarstellungen jedoch eher seltenere Phänomene darstellen.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir sind Verletzte und Gefallene insbesondere durch ihre Kleidung oder – im Fall der beiden kaum sichtbaren Franzosen – dem Enthaupteten und dem Beinahe-Enthaupteten – aufgrund ihrer Opferrolle gegenüber einem türkischen „Täter“ – eindeutig zuordenbar. Sowohl für die Reihen der Türken als auch der Franzosen werden somit Verluste abgebildet. Die Gefallenen/Fallenden der Türken sind jedoch nicht nur zahlreicher, sondern auch weitaus offensichtlicher präsentiert als die der Franzosen.

Diese ausführliche und unmissverständliche Darstellung der Verluste des Feindes begegnet bereits in den zahlreichen Figuren fallender oder gefallener Barbaren in den römischen Schlachtenreliefs. Kongruent zu diesen Bildwerken sind die Darstellungen der unterliegenden Türken als ostentative Verdeutlichung ihrer Niederlage in der Schlacht zu verstehen. Im Unterschied zu den römischen Schlachtendarstellungen sind jedoch Verluste der „eigenen“ Reihen Teil der Darstellung, auch wenn diese erst bei sehr eingehender Betrachtung des Bildes zu erkennen sind. Der Tod Duviviers kann – ähnlich wie die Darstellung der kritischen Phase und des besonderen Moments der Helmabnahme in der Schlacht von Hastings – als Verdeutlichung tatsächlich stattfindender, blutiger Kämpfe in einem ansonsten weitestgehend blutfreien Bild, aber auch als Beleg für das Bild als Abbildung dieser bestimmten, einmaligen Schlacht, nämlich der, bei der auch der bekannte Duvivier fiel, verstanden werden. Die beiden nur als Köpfe ausgeführten und durch ihre Darstellung in einem Beutel bzw. im Griff eines Türken als Opfer des Feindes dargestellten Franzosen wiederum dürften nicht nur als Anzeichen akuter, situativ gegebener Gefahr für Leib und Leben der anderen Franzosen, sondern auch als implizite Begründung für die Schlacht zu verstehen sein: in der Weise der Darstellung dieser Verluste äußert sich die prinzipielle Barbarei der Türken, der durch die Franzosen, allen voran Murat, Einhalt geboten werden muss. Die Verluste verweisen daher einerseits auf das mutige Begegnen und tapfere Überwinden der Gefahrensituation einer Schlacht gegen einen als barbarisch und grausam propagierten Gegner, andererseits dient die Darbietung der barbarischen Sitten als Rechtfertigung für die Schlacht selbst. Mitleid mit den getöteten oder verletzten Türken kann nicht aufkommen, da sie einerseits als grausam-bedrohlich charakterisiert sind und der europäische Betrachter sich eher mit den Franzosen und ihrer Kultur identifizieren konnte und nicht die Perspektive der türkischen Opfer übernahm, da sich die Türken gegenseitig schaden und die französische Armee zudem kein übermäßiges Blutbad anrichtet: das Vorgehen ist von gemäßigten, auf das Notwendige reduzierten Handlungen

geprägt; nach einer kurzen Phase des Entsetzens ob des übermächtigen Heranrückens der Franzosen folgt der offensichtlich friedvoll-beruhigte und vor allem unblutige Tod, so dass der Betrachter die von den französischen Soldaten ausgeübte Gewalt nicht als ungerecht empfinden kann.

Die Offensichtlichkeit des Sieges wird von den Anzeichen erlittener eigener Verluste nicht beeinträchtigt, da das Bild erfolgreichen Vorgehens insgesamt überwiegt und zudem immer nur das Resultat der erlittenen gewaltvollen Handlung zu sehen ist (Duvivier ist bereits erschossen, ein Offizier ist bereits enthauptet), nicht jedoch die erfolgreiche Handlung des ausführenden Gegners (Vorgang des Erschießens oder Enthauptens). Auch in der Schlacht von Hastings ist nicht das Fallen Wilhelms von seinem ersten Pferd, sondern der bereits wieder im Sattel sitzende und erfolgreich agierende Wilhelm zu sehen, so dass auch hier der Fokus auf der erfolgten Überwindung einer kritischen Situation liegt.

Zwar unterscheidet sich die Darstellung der Schlacht von Aboukir in Hinsicht auf die minimale, dennoch aber vorhandene Darstellung „eigener“ Verluste von den Darstellungen der römischen Schlachtenreliefs, doch propagieren sowohl Reliefs als auch Gros' Gemälde den Feind als unkultivierten Wilden, demgegenüber der Sieger als Kultur- und Ordnungsbringer auftritt⁷⁴¹. Im Unterschied zu den Darstellungen der Reliefs, die „Kultur“ und „Barbarei“ als sich diametral gegenüberstehende Welten ohne reziproke Beeinflussung konstatieren (römische Kultur ersetzt Barbarentum oder macht sich dieses nach erfolgter Romanisierung zu Nutze, wie z.B. in Gestalt integrierter Hilfstruppen), werden in Gros' Gemälde die möglichen Auswirkungen feindlicher Barbarei auf das französische Heer bzw. die französische Kultur nicht nur in Gestalt akuter körperlicher Verluste (Tötung Duviviers, Darstellung/Andeutung von Kopftrophäen französischer Soldaten), sondern auch als Gefahr einer Ansteckung mit den Verlockungen des Orients thematisiert, die sich hier am Prägnantesten in den Avancen des Sultanssohnes manifestieren, aber auch im Gemälde *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa* anklingen⁷⁴². Interessanterweise ist auch die Assoziation von Homosexualität bzw. homoerotischen Neigungen mit einer Erkrankung bzw. krankhaftem Verhalten ein Phänomen, das ebenfalls bereits in der römischen Antike begegnet⁷⁴³ und sich bis in die Moderne gehalten hat: so wurde Homosexualität erst 1990 von der World Health Organisation von der Liste der psychischen Erkrankungen entfernt⁷⁴⁴.

⁷⁴¹ S. **Kapitel 13.7.3**.

⁷⁴² S. **191**.

⁷⁴³ Hierzu eingehend Williams 1999, 179–180.

⁷⁴⁴ S. auch **Kapitel 13.6**.

Die untersuchten Filmschlachten stellen – mit Ausnahme von *GLADIATOR* und *ROME* – einen wichtigen Schritt der Heldenreise dar: sie ergeben sich als logische Konsequenz aus den vorausgegangenen Entwicklungen, werden durch diese erklärt und begründet. Die häufige und daher dem Zuschauer gut, wenn auch vermutlich meistens unbewusst vertraute Verwendung der Stufen der Heldenreise in Filmnarrativen lässt die Schlacht und damit die Gewaltanwendung des Protagonisten bzw. seiner Partei als einen organischen Bestandteil des Narratives erscheinen. Die Schlacht als dramatischer Höhepunkt der Heldenreise muss eine besondere Herausforderung darstellen, die überwunden werden muss. Die während des Narratives der Schlacht gezeigten Verluste dienen einerseits der Darstellung der Bedrohlichkeit, die vom Gegner bzw. von exemplarischen Figuren des Gegners ausgeht und die für die Rechtfertigung der akuten Gewaltanwendung benötigt wird; die Überwindung und Abwendung dieser Bedrohung ist andererseits Teil der dramatischen Entwicklung der Schlacht selbst, deren Ausgang bis zuletzt unsicher sein soll und die den Sieg als nur knapp erzielte, dafür aber umso heroischere und glorreichere Lösung einer Notsituation erscheinen lässt.

Jedwede Figur des Gegners kann hierfür durch ihr erfolgreiches Verletzen/Töten von Angehörigen der Partei des Protagonisten und/oder durch andere Mittel, wie z.B. die Anwendung „schmutziger“ Gewalt als besondere Bedrohung hervorgehoben und als personifizierte Gefahr überwunden werden. Je bedrohlicher der Gegner, je expliziter, „unfairer“ das Ausmaß der von ihm angewendeten Gewalt und/oder je bedeutender eine von ihm verletzte oder getötete Figur, desto heroischer ist die Überwindung dieses Gegners und desto akzeptabler ist wiederum das Ausmaß der Gewalt, die vom Protagonisten oder dessen Angehörigen ausgeübt werden „muss“, um dieses Ziel zu erreichen. So verdeutlicht z.B. der sichtbar ausgeführte Vorgang des Verletzens und Sterbens von Tristan und Lancelot in *KING ARTHUR* sowohl die Dramatik der Situation als auch die als brutal und „schmutzig“ empfundene Gewalt des Gegners. Das Empfinden von Mitleid mit der Figur Tristans, mit der der Zuschauer zuvor vertraut gemacht wurde, so dass ein gewisses Maß an Identifizierung mit diesem erfolgen konnte, steht hierbei in untrennbarem Zusammenhang mit der Empfindung der erlittenen Gewalt als ungerecht, grausam und „schmutzig“. Dies rechtfertigt die Gewalt Arthurs, obwohl dieser mit dem Griff ins Haar seines Gegners dessen Behandlung Tristans im Grunde wiederholt: mit dem unbekannt gebliebenen Anführer der Sachen, der auch sonst chronisch „schmutzige“ Gewalt ausführt, wird jedoch kein Mitleid empfunden, da Arthur nicht nur den Tod Tristans rächt, sondern retrospektiv auch den aller anderer Opfer seines Feindes, wie z.B. den der zu Beginn der Invasion getöteten Einheimischen.

Die Darstellung eigener Verluste dient im Film also einerseits der Erhöhung der Dramatik und der Spannung der Schlachtszene, andererseits rechtfertigt sie über das Evozieren von Mitleid mit exemplarisch leidenden Schlüsselfiguren und die Übernahme ihrer Perspektive die Anwendung und

das Ausmaß der Gewalt durch die Partei des Protagonisten, die „entstört“ werden muss. Ohne eine solche Rechtfertigung bzw. Entstörung würde die Gewalt des Protagonisten selbst schnell zu „schmutziger“ Gewalt werden. Eine Rechtfertigung wird darüber hinaus nicht nur für die Gewalt während der Schlacht gegeben, sondern auch für die Schlacht selbst. Die Notwendigkeit ihrer Durchführung bzw. die Bedrohung durch den Feind ist – sei es in sehr kurzer Form (GLADIATOR) oder durch das Narrativ des Films (SPARTACUS, KING ARTHUR, THE EAGLE) – essenzieller, standardisierter Teil eines Film- bzw. Schlachtnarratives, da die Anwendung von Gewalt durch den Protagonisten bzw. dessen Partei nur in Form einer Verteidigungsmaßnahme akzeptabel ist⁷⁴⁵. Der Gedanke einer Schlacht als Maßnahme zur Verteidigung klingt wiederum möglicherweise, wie zuvor beschrieben, bereits in dem Gemälde der Schlacht von Aboukir z.B. durch die Kopftrophäe an, während der Gedanke der Verteidigung des Thronanspruches den Darstellungen des Teppichs von Bayeux bzw. der Darstellung der Schlacht von Hastings zugrunde liegt.

Das Element einer als Verteidigungsmaßnahme notwendig gewordenen Schlacht bzw. der auf akuter Bedrohung basierenden Rechtfertigung ist in römischen Reliefs weder für die stattfindende Schlacht noch für die darin angewendete Gewalt enthalten. Römische Schlachtendarstellungen zeigen römische Überlegenheit, die eine notwendig werdende Verteidigung angesichts drohender Gefahr kategorisch ausschließt; in einigen Fällen sind die Begebenheiten zudem durch charakteristische Merkmale, wie z.B. Hütten, eine Stadt oder bewaldetes Gebiet in fremdem Territorium verortet, so dass stattfindende Schlachten deutlich als Invasionsschlachten gekennzeichnet sind.

Insbesondere „der Barbar“ mag in der antiken römischen Vorstellung ein gefürchteter Feind gewesen sein⁷⁴⁶; sieht man von dessen topischer Unordnung und Unzivilisiertheit ab, die römischer Ordnung und Zivilisiertheit als Prinzipien diametral entgegengesetzt sind, weshalb der Gegner römischem Verständnis nach zivilisiert werden muss, geht in den Darstellungen keine erkennbare, z.B. durch Auswirkungen seines Handelns sichtbar gemachte Gefahr von den Feinden aus, noch wird, wie bereits erwähnt, ein spezifischer Grund für die Schlacht dargelegt, der das Vorgehen und die dargestellte Gewalt rechtfertigen würde.

Gewaltdarstellungen ohne für heutige Verhältnisse als hinreichend empfundene Darlegung ihrer Notwendigkeit und Verhältnismäßigkeit mögen zunächst befremdlich wirken. Dies gilt insbesondere für die Darstellung von Gewaltanwendungen, die, wie z.B. die Hinrichtung Gefangener oder das

⁷⁴⁵ Als wirkungsvolle Ausnahme einer Schlachtszene ohne vorherige Darstellung der rechtfertigenden Bedrohung kann die Anfangsschlacht von ROME gelten; ihr Stattfinden wird zwar ohne Erklärung als Tatsache dargestellt, doch wird über die rasche Fokussierung auf die beiden späteren Hauptcharaktere Verenus und Pullo der Bezug zu ihrer Partei hergestellt. Auch sind es die Gallier, die angreifen, so dass sich die römischen Soldaten verteidigen müssen.

⁷⁴⁶ Zum *metus gallicus* und der Furcht vor dem *furor Teutonicus* zusammenfassend Heitz 2009, 48ff.

Töten von Frauen auf der Marcussäule, außerhalb des akuten szenischen Zusammenhangs mit einer Schlacht zu sehen sind und zudem Gewalt an Personen zeigen, die u.a. aufgrund ihrer Waffenlosigkeit zur Zivilbevölkerung zu gehören scheinen: nach heutigem Verständnis und Sehgewohnheiten erfüllt eine solche Handlung durch das Fehlen der Darlegung einer ausreichend befriedigenden Rechtfertigung, durch die offensichtliche Wehrlosigkeit, das Ausgeliefertsein, das explizit dargestellte Leiden der Opfer und das daraus resultierende Mitleid die Kriterien für die Bewertung der Handlung als Ausübung „schmutziger“ Gewalt. Dass diese Gewalt nicht nur von Soldaten unter dem Befehl des Kaisers ausgeführt wird, sondern auch noch auf einem Staatsdenkmal als Teil der Siegespropaganda enthalten ist, verstärkt den befremdlichen Eindruck nicht nur des vorliegenden Bildwerks⁷⁴⁷, sondern auch der Kultur, innerhalb derer es entstanden ist.

Die Darstellung der Eroberung des Uneroberten war aus römischer Weltsicht so selbstverständlich, dass eine Begründung des Feldzuges weder notwendig noch angestrebt war: wie bereits erwähnt, musste dem Betrachter keine Gelegenheit zu einer Beurteilung der Ausgangslage und des anschließenden Vorgehens gegeben werden, noch war die Abwendung einer möglicherweise negativ ausfallenden Beurteilung der Gewaltausübung intendiert.

Ein Blick auf die bei der Vasenmalerei des archaischen Griechenland zur Anwendung kommende Praxis, aus dem Ausmaß der Unterlegenheit eines Kriegers auf die Überlegenheit des Siegers zu schließen, sowie auf die Tradition der „tragischen“ Geschichtsschreibung und ihrem Niederschlag in Bildwerken, wie etwa den attalischen Weihgeschenken, der Laokoongruppe oder der Niobidengruppe, die das explizite Leid der Sterbenden zeigen und gerade hierdurch auf die enorme Macht des Verursachers verweisen, lässt die Gewaltanwendungen auf römischen Reliefs in einem anderen Licht erscheinen. Mitleid sowohl mit den Niobiden als auch mit den sterbenden Barbaren der römischen Reliefs konnte wegen ihres jammervollen Zustandes evoziert werden, doch resultierte es eben nicht in dem heute üblichen Empfinden der erfolgten Gewalttat als ungerecht und „schmutzig“, sondern erhöhte den Ruhm des Ausführenden, so dass der Schluss naheliegt, dass der Betrachter sich trotz allen Mitleides eher mit dem Sieger identifizieren konnte und nicht die Perspektive des leidenden Opfers übernahm.

Möglicherweise klingt in den Darstellungen von Kämpfen, in denen der Feind zumindest ansatzweise (wenn auch letztendlich wirkungslose) Züge der Gegenwehr zeigt, wie sie in den Schlachtszenen der Trajanssäule zu sehen sind, für die römischen Soldaten noch der Aspekt „Tapferkeit durch

⁷⁴⁷ So auch Hölscher 1985, 129 in Bezug auf Darstellungen wie die des großen und des kleinen pergamenischen Siegesdenkmals: „Nach heutigen Maßstäben sind die Bildmotive schwer zu verstehen: Wir würden sie allenfalls an Denkmälern für Kriegsoffer oder Mahnmälern gegen den Krieg erwarten. Aber an Siegesmonumenten?“

Überwindung der Gefahr“ an, den Muth für attische Vasenbilder beschrieben hat⁷⁴⁸; die Mehrzahl von Darstellungen absoluter Überlegenheit des Siegers bzw. Unterlegenheit des Feindes, dem keinerlei Gefahrenpotential zugestanden wird, lassen Abbildungen wie diese jedoch zu einem seltenen Phänomen werden. Betrachtet man unter Berücksichtigung des Regelsatzes „je wehrloser der Unterlegene, desto machtvoller der Überlegene“ die Szenen der Marcussäule, die den Feind fast ausschließlich als bereits besiegt bzw. gefallen darstellen oder die dessen Hinrichtung und Leiden zeigen, so können auch diese Szenen durchaus so interpretiert werden, dass durch das Ausmaß der Unterlegenheit der Gegner auf die Überlegenheit der römischen Armee hingewiesen wird.

Interessanterweise ist es der von Susanne Muth für die attischen Vasenbilder beschriebene, aus der potenziellen Gefährlichkeit des Feindes resultierende Eindruck der besonderen Tapferkeit des Siegers, der wiederum in den filmischen Schlachtszenen besonders zum Tragen kommt und als Grundlage der Wertung bzw. Rechtfertigung der angewendeten Gewalt, aber auch als grundlegender Moment für die positive Konnotation der Überlegenheit des Protagonisten funktioniert. Die Darstellung der Schlacht von Aboukir kann in Bezug auf die Darstellung von Gewalt Ausübenden und Erleidenden als Mischform angesehen werden. In ihr vereinen sich sowohl der in der Antike verbildlichte Aspekt der Erhöhung des Siegers durch den eklatanten Unterschied im Machtgefälle – die Darstellung des Feindes als hoffnungslos und verzweifelt unterlegen – als auch der in Filmen standardisiert angewendete Aspekt der Bedrohlichkeit des barbarischen Feindes, dessen Grausamkeit sich in exemplarischen Opfern manifestiert und der aufgrund dieser ausgemerzt werden muss.

13.5 Sieg und Niederlage

In den römischen Reliefs wird die Überlegenheit der römischen Armee als Faktum konstatiert. Sie ist „zu jeder Zeit“ offensichtlich: in den Darstellungen der Säulenreliefs wird Überlegenheit bereits zu Beginn der Schlacht durch die vor dem ersten Aufeinandertreffen zu Boden gegangenen Körper besiegter Feinde angekündigt und durch die Komposition und zahlreiche Motive während der Schlacht wiederholt verdeutlicht, während in den räumlich begrenzteren Sarkophagbildern Überlegenheit z.B. durch den souverän und ruhig agierenden, zentral dargestellten Feldherrn, das ausschließliche Fallen von Angehörigen der feindlichen Partei oder durch deren Hilflosigkeit ausdrückende Körperhaltung, Mimik und Gestik zum Ausdruck gebracht wird. Diese explizite Offensichtlichkeit ist Teil der Intention römischer Reliefs, das diametrale Kräfteverhältnis zwischen römischer Armee und ihren Feinden unmissverständlich abzubilden. In der offiziellen Aussage römischer Reliefs war die „eigene“

⁷⁴⁸ Muth 2006, 287.

Überlegenheit bzw. das Resultat der Schlacht, der Sieg, selbstverständlich und positiv und unterlag hinsichtlich seiner Bewertung keinerlei möglichen Ambivalenzen.

Kongruent zu den römischen Schlachtendarstellungen werden in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux Motive der Überlegenheit aufseiten der Sieger mit Motiven der Unterlegenheit aufseiten der Verlierer kontrastiert und auch hier das Kräfteverhältnis als höchst unterschiedlich dargestellt. Die Überlegenheit der Normannen wird bereits in den ersten Bildern durch den strategischen Vorteil der Kavallerie, der sich nur englische Fußtruppen entgegenstellen, durch das Verhältnis der Truppengrößen bzw. die jeweilige Anzahl der Soldaten, sowie durch den Angriff der Normannen in dynamisch-schwungvoller, gleichförmiger Bewegung gezeigt; die großzügig den Bildraum in Anspruch nehmende Bewegung der Normannen ist hierbei mit dem Bild eng gedrängt im Schildwall zusammenstehender Engländer kontrastiert. Die ästhetische Wellenbewegung des ersten Angriffes kennzeichnet die Normannen darüber hinaus als agierende Partei, auf deren Initiative die englischen Soldaten gezwungen sind, zu reagieren. Das Merkmal der militärischen, aus dem Vorhandensein differenzierter und zahlenmäßig überlegener Einheiten resultierenden Überlegenheit des zukünftigen Siegers ist bereits in den römischen Schlachtenreliefs zu finden. Auch die Unterscheidung des Siegers als agierende und des Verlierers als auf diese reagierende Partei ist grundlegender Bestandteil der römischen Darstellungen. Wie bereits ausgeführt, können auch die vor dem ersten Schlagabtausch zu Boden gegangenen Körper der Gefallenen – insofern man diese als Angehörige der englischen Truppen identifiziert – als Anzeichen normannischer Überlegenheit zu verstehen sein. Der Sieg in der Schlacht wird im Verlauf des Schlachtnarratives zwar auch hart erkämpft, wobei beide Seiten Verluste erleiden – dies stellt einen signifikanten Unterschied zu den Darstellungskonventionen der Reliefs dar – ist jedoch somit in seinen Grundzügen – und hierin wieder kongruent zu den Schlachtendarstellungen der Säulenreliefs – bereits in den ersten Abschnitten absehbar. Die Darstellungen der vielen überaus prächtigen und prestigeträchtigen Pferde der Kavallerie und ihrer ästhetischen, energiegeladenen Bewegungsmuster, sowie die Anwesenheit und das Verhalten Wilhelms und seiner Gefährten dürften die positive Wirkung der normannischen Überlegenheit stark beeinflusst haben.

Als Werk eines französischen Künstlers, der das Gemälde für französisches bzw. europäisches Publikum schuf, dürfte Gros' Darstellung französischer Überlegenheit in der Schlacht von Aboukir eine positive Konnotation gehabt haben. Auch hier ist das Kräfteverhältnis klar formuliert und setzt französische Überlegenheit deutlich von türkischer Unterlegenheit ab. Die Überlegenheit der französischen Armee in der Darstellung der Schlacht von Aboukir wird unter anderem durch die kompositorische Einteilung des Bildes sowie u.a. durch die prominente, souverän agierende Figur Murats – und hierin kongruent nicht nur zu der Darstellung Alexanders auf dem Alexandermosaik, sondern

auch zu den komprimierten Darstellungen vieler römischer Schlachtensarkophage – vermittelt. Der Fokus des Bildes liegt auf der Darstellung des Sieges in der Schlacht, wobei auch hier durch die Körper bereits gefallener Feinde das auch weiterhin erfolgreiche Überwinden des Gegners angedeutet wird. Insbesondere die Platzierung des Körpers eines gefallenen Feindes vor die Hufe des Pferdes der Hauptfigur kann schon in den römischen Schlachtendarstellungen als Zeichen des Sieges beobachtet werden.

Als deutlicher und immer wiederkehrender Hinweis auf die Niederlage des Feindes kann der Verlust über die Kontrolle des Pferdes angesehen werden, das in dem Gemälde nicht nur in Gestalt des erfolglosen Pferdebändigers, sondern auch durch das Herabgleiten des Paschas von eben diesem Pferd zu sehen ist. Sowohl die Darstellung einer Figur, die den Versuch unternimmt, ein scheuendes Pferd zu bändigen, als auch das Herabgleiten von einem zu Boden gesunkenen Pferd sind bereits im Alexandermosaik, hier jedoch als getrennte Vorgänge, zu sehen. Auch in römischen Reliefs kann der Kontrollverlust über bzw. das Herabgleiten von einem Pferd/Reittier als Anzeichen für eine Niederlage beobachtet werden: als Beispiele seien hier die erste Figur eines Dakers auf der Trajanssäule (Szene 9), der im rechten Ausläufer des „Wirbels“ zu Boden sinkende Daker auf dem großen Trajanischen Fries (Platte VI), sowie mehrere von ihren Tieren fallende Barbaren in den Darstellungen der Sarkophage Portonaccio und Ludovisi genannt. Wie bereits in **Kapitel 7.6** ausführlich dargelegt, war das Fallen vom Pferd bzw. dessen Verlust auch in den Darstellungen des Mittelalters das kanonische Mittel der Wahl zur Verdeutlichung der Unterlegenheit einer Figur.

Das Pferd hat seinen ikonographischen Stellenwert als Formulierungshilfe zur Verdeutlichung von Über- oder Unterlegenheit in den Schlachtszenen der Filme nicht vollkommen verloren. So kann das Fallen vom Pferd Teil des Schlachtennarrativs sein, um die Spannung und Dramatik einer Szene zu erhöhen und um Tapferkeit und Können des gefallenen Kämpfers hervorzuheben, indem er sich aus dieser gefährlichen Lage herauskämpfen muss: Sowohl Spartacus (SPARTACUS), Maximus (GLADIATOR) als auch Arthur und seine Gefährten (KING ARTHUR) fallen während der Schlacht von ihren Pferden, wodurch ihre möglicherweise kurz bevorstehende Niederlage angedeutet und das Überwinden der kritischen Situation gezeigt werden kann (an dieser Stelle sei nochmals auf das Narrativ der Schlacht von Hastings hingewiesen, die für die Normannen in dem Moment besonders kritisch wurde, als behauptet wurde, Wilhelm sei vom Pferd gefallen)⁷⁴⁹.

⁷⁴⁹ In einer späteren Kampfszene in GLADIATOR (erster Arenakampf) ist es das Erringen eines Pferdes, das Maximus zum Sieg verhilft. Der Fall vom Pferd inmitten der Schlacht und das folgende Überwinden der kritischen Situation begegnet in unzähligen weiteren Filmen. Unter diesen seien Nathan Algren in THE LAST SAMURAI (2003, Schlacht im Nebel), Eowyn und Merry in THE LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS (2002). S. aber auch den höchst aussagekräftigen (hier die tatsächliche Niederlage vorwegnehmenden) Fall Alexanders von Bukephalos in ALEXANDER (2004).

Als gemeinsames Kriterium sowohl der römischen Darstellungen als auch der Darstellungen der Schlachten von Hastings und Aboukir kann die offensichtliche, unmissverständliche Überlegenheit des Siegers gelten, die sich, im Fall der fortlaufenden Darstellungen (Kaisersäulen, Bayeux) bereits zu Beginn der Schlachtszene ankündigt oder, im Fall komprimierter Darstellungen (Schlachtsarkophage, Aboukir) auf den ersten Blick z.B. durch ihre Komposition äußert. Eine abweichende Interpretation des Geschehens wird vollkommen vermieden, die Aussage des Sieges wird eindeutig formuliert. Festzuhalten ist in jedem Fall, dass der Sieg nicht erstritten werden muss und sich nicht erst am Ende einer Entwicklung offenbart. Insbesondere in den hochkomprimierten Bildern der Schlachtsarkophage oder in Gros' Gemälde ist die Darstellung einer solchen Entwicklung auch schlichtweg nicht möglich, auf den vielszenigen Darstellungen der Trajanssäule oder der Marcussäule wäre dies jedoch theoretisch umsetzbar gewesen.

Das Erkämpfen des Sieges als Ende einer Entwicklung ist jedoch in den Schlachtszenen der untersuchten Filme grundsätzlich enthalten. Hier wird durchgehend, wie bereits erwähnt wurde, der Ausgang der Schlacht unklar gelassen, um durch die Unvorhersehbarkeit und das Chaos Spannung zu erzeugen und die Herausforderungen, denen sich insbesondere der Protagonist im Schlachtgetümmel stellen muss, wirkungsvoll darzustellen. Neben der für einen Film notwendigen Dramatik spielt hier jedoch auch ein anderes Kriterium eine bedeutende Rolle: die Beurteilung der Gewalt, die während der Schlacht durch den Protagonisten bzw. von dessen Partei ausgeübt wird. Wäre dieser, wie es in den beschriebenen Schlachtbildern der Fall ist, bereits zu Beginn der Schlacht als überlegen zu erkennen und das Machtgefälle ebenso offensichtlich wie z.B. in den Darstellungen der römischen Reliefs, würde dies der Anforderung einer durch den Feind bestehenden Bedrohung eklatant widersprechen, die notwendig ist, um die folgende Ausübung der „eigenen“ Gewalt zu rechtfertigen; jede bereits zu Beginn der Schlacht offensichtlich überlegene protagonistische Partei, die gegen einen vergleichsweise schwächeren Feind vorgeht, würde sich dadurch der Anwendung „schmutziger“ Gewalt schuldig machen und in den Augen des Zuschauers wiederum schnell die Kriterien des zu bekämpfenden Feindes erfüllen. Es ist daher notwendig, die Partei des Protagonisten vor bzw. zu Beginn der Schlacht als unterlegen zu präsentieren oder zumindest das Kräfteverhältnis zwischen beiden Parteien so unklar zu belassen, dass ein Sieg des Protagonisten nicht absehbar ist. Erst durch das mühsame Erringen der Überlegenheit gegen den stärkeren und bedrohlichen Feind, durch das zu jedem Zeitpunkt herausfordernde Kämpfen wird die ausgeübte Gewalt und der daraus resultierende Sieg akzeptabel und kann als etwas Positives verstanden werden⁷⁵⁰. Deutliche Anzeichen der

⁷⁵⁰ Dieses Kräfteverhältnis spiegelt sich häufig auch in der Position des Protagonisten und des Antagonisten (insofern dieser im Narrativ vorhanden ist): ist der Protagonist kein Römer, dann ist der Antagonist (insofern das Narrativ innerhalb der Welt Roms bleibt und nicht an dessen Grenzen versetzt wird, wie es in KING ARTHUR und THE EAGLE der Fall ist)

ertragenen Mühen zeigen sich wiederum in der Mimik: der Kampf muss unter Aufbringung aller Kräfte errungen, verbissen und verzweifelt erarbeitet werden, wobei sich Schrecken und Furcht auf dem Gesicht des Protagonisten zeigen müssen, um die Schlacht als bedrohliche Situation zu verdeutlichen. Würde sein Gesicht so entspannt bleiben wie das römischer Soldaten im Bild, wäre das Kämpfen nicht als Mühsal und Extremsituation erkennbar. Ohne deutliche Anzeichen des Leidens, der Überraschung oder des verbissenen Kämpfens wäre die Schlacht als Gefahrensituation, in der sich der Protagonist gegen einen übermächtigen Feind wehren muss, nicht mehr erkennbar und seine Gewalt ungerechtfertigt.

Die Notwendigkeit der Darstellung einer Schlacht als für den Protagonisten und seine Partei gefährliche Situation könnte zudem mit einer der Gründe dafür sein, dass Schlachten in Antikenfilmen grundsätzlich ungeordnet verlaufen: eine geordnet und übersichtlich durchgeführte Schlacht würde durch den Wegfall einer z.B. anhand des gefährdeten Protagonisten aufgezeigten Herausforderung und Dramatik vermutlich nicht nur langweilig, sondern auch mechanisch und daher unmenschlich-kalt wirken, wie es am Beispiel der römischen Armee in *Spartacus* auch gezielt umgesetzt wurde. Insbesondere in einer Schlacht eines Antikenfilms, die nicht mit Hilfe moderner, aus der Ferne abgefeuerter und daher unpersönlicher Kriegsmaschinerie, sondern im Vollkontakt und (aufseiten des Protagonisten) unter Gefährdung wertvoller Menschenleben ausgetragen wird, muss ein hohes Maß an chaotischem Schlachtgetümmel herrschen, um glaubhaft den Eindruck bestehender Gefährdung zu vermitteln.

Neben der unbedingt erforderlichen Vermeidung des Vorwurfs der Anwendung „schmutziger“ Gewalt bietet die (scheinbare) Unterlegenheit des Protagonisten und seiner Partei darüber hinaus Gelegenheit, dessen/deren zahlreiche positive Eigenschaften darzustellen. In erster Linie sind hier seine individuellen Qualitäten von Tapferkeit und Mut zu nennen, die sich durch die Bereitschaft, den Kampf gegen einen stärkeren Feind zu wagen, äußern und sein besonderes kämpferisches Können im Kampf hervortreten lassen. Hierbei gilt: je größer der anfängliche Unterschied zwischen der Stärke des Protagonisten und der des Gegners und je aussichtsloser der Kampf, umso tapferer und mutiger erscheint der dennoch siegreiche Protagonist. Die von Muth für attische Vasen beschriebene, bereits im vorhergehenden Kapitel erwähnte Bedeutung der Bedrohlichkeit des Gegners für die Tapferkeit des Siegers ist somit im Film in einer in ihrem Ausmaß gesteigerten Form Grundbestandteil für die Wertung des Protagonisten.

ein römischer Befehlshaber (z.B. in *BEN HUR*, 1959; *SPARTACUS*, 1960); ist der Protagonist ein römischer Befehlshaber, ist der Antagonist ein römischer Kaiser (z.B. *THE SIGN OF THE CROSS*, 1932; *QUO VADIS*, 1951; *THE ROBE*, 1964; *GLADIATOR*, 2000); vgl. Goad 2016, 2.

Interessanterweise wird der Kampf gegen eine Übermacht auch auf dem Alexandermosaik abgebildet. Wie ein Vergleich mit den später entstandenen Schlachtenreliefs zeigt, ist die Darstellung einer feindlichen Übermacht (aber auch viele weitere Elemente des Bildes, wie z.B. die höher positionierte und dadurch prominente Darstellung des Gegners) in römischen Bildwerken unüblich. Ob hier griechische Darstellungskonventionen, wie sie von Muth beschrieben wurden und in jeder Filmschlacht begegnen – die Betonung der Tapferkeit des Siegers durch Darstellung eines gefährlichen oder machtvollen Gegners – die Konzipierung des Bildes beeinflusst haben oder ob die augenscheinliche Unterlegenheit der Perser, verdeutlicht durch die chaotische Auflösung des Heeres und die sehr deutlich formulierte Flucht des Dareios (ob diese nun gewollt oder ungewollt vonstatten geht) den Eindruck einer bestehenden Übermacht gar nicht erst entstehen lässt, ist nicht abschließend geklärt.

13.6 Männliche Überlegenheit, weibliche Unterlegenheit

Zahlreiche Darstellungen der römischen Antike zeigen auf unterschiedlichsten Medien das Prinzip des männlich-dominanten Siegers und der weiblich-passiven Unterlegenen: die Vorstellung des durch den Sieg beanspruchbaren Territoriums bzw. der nutzbar gewordenen Kriegsbeute wird mithilfe der Darstellungen von Frauen, entweder in konkretem Zusammenhang, wie z.B. beim Abtransport gefangener Barbarinnen als Teil der Kriegsbeute, in Form einer gefangenen weiblichen Allegorie oder als vom Speer des Sieger penetriertes, erobertes Terrain vermittelt. Im Vordergrund der Darstellungen gefangener Barbarinnen mit entblößter Brust steht hierbei die Idee der potenziellen sexuellen Verfügbarkeit und vermutlich weniger die Darstellung akut vollzogener Übergriffe, auch wenn diese regelmäßiger Bestandteil der Eroberungen gewesen sein dürften⁷⁵¹. Hierbei ist jedoch zu bedenken, dass Frauen – sei es Sklavin, Tochter oder Ehefrau – nach römischem Recht immer sozial und legal zu einem männlichen Vormund – Vater, Bruder, Ehemann oder einem anderen männlichen Familienmitglied – gehörten⁷⁵²; den eroberten, nun nutzbar gewordenen Besitz eines Feindes in Form von Frauenkörpern darzustellen – wobei hier die Fruchtbarkeit eines Frauenkörpers in direkter assoziativer Verbindung mit der Fruchtbarkeit des eroberten Landes zu verstehen ist – mag daher ein für einen römischen Betrachter durchaus nachvollziehbares, schlüssiges Konzept gewesen sein, um den Sieg und die Vorstellung hinzugekommener Ressourcen zu verdeutlichen. Hierbei ist bemerkenswert, dass drei Episoden, die mit der Gründung der Stadt Rom, der Herkunft ihrer Einwohner und der Gründung der Republik – also Meilensteine der Entwicklung römischer Identität – in enger Verbindung stehen,

⁷⁵¹ Ausführlich zu den Erwähnungen des Schicksals der Frauen besiegter Städte in den Quellen Rollinger 2018.

⁷⁵² Hierzu eingehend Vikman 2005, 27–29.

von Livius, der im Rahmen des Kontextes augusteischer Expansionspolitik schrieb, als sexuelle Übergriffe auf Frauen beschrieben werden (Rhea Silva, die Sabinerinnen, Lucretia)⁷⁵³, so dass das gegebenenfalls gewaltsam erfolgende Aneignen fremder Frauen als probate Praxis tief im Verständnis der römischen Kultur verwurzelt zu sein scheint. Im Fall der Beschreibung des Raubes der Sabinerinnen bei Livius wird laut Dougherty die Identität der geraubten Frauen transformiert, der Raub und die anschließende Vermählung ist Teil eines „act of civilisation or culture“⁷⁵⁴: aus den sabinischen Mädchen werden römische Ehefrauen. Auch in der griechischen Mythologie wird häufig die Vergewaltigung von Frauen durch olympische Götter erwähnt, wobei die Frau oder ihre Kinder Namensgeber eines Territoriums werden⁷⁵⁵. So ist z.B. die von Apollon geraubte Nymphe Cyrene Namensgeberin der gleichnamigen Kolonie, ihr Raub Teil eines zivilisatorischen Prozesses, der, ähnlich wie der Raub der Sabinerinnen oder der Raub indigener Frauen in römischen Reliefs, neben der körperlichen Inbesitznahme der Frauen auch die Inbesitznahme des Landes und den Sieg über deren Volk bezeichnet⁷⁵⁶. Die assoziative Verbindung des Landes mit dem weiblichen Körper ist jedoch keine römische Erfindung, sondern scheint im Verständnis antiker Kulturen tief verwurzelt zu sein. Sie klingt bereits in der Lehre des Ptahhotep aus der 5. Dynastie des Alten Ägypten (ca. 2700–2200 v. Chr.) an, denn in Bezug auf den Umgang mit einer (Ehe-)Frau rät Ptahhotep dem Leser: „Erfreue ihr Herz, solange du lebst, (denn) sie ist ein nützlicher Acker für ihren Herrn“⁷⁵⁷.

Wie bereits auf einem Urnenrelief des 2. Jahrhundert v. Chr. aus Cortona⁷⁵⁸ zu sehen ist, kann auch die Figur eines unterlegenen männlichen Feindes mit dem Aspekt sexueller Verfügbarkeit des Weiblichen in Verbindung gebracht werden: die Darstellung zeigt einen Reiter, dessen Lanze auf das Gesäß eines vor/unter ihm zu Boden gegangenen, offensichtlich unbedeckten Feindes berührt. Die Ausformung der Lanzenspitze ähnlich einer *glans penis* und deren Positionierung am Gesäß des Gegners deuten dessen Penetration an. Wie Pirson⁷⁵⁹ zusammenfassend beschreibt, war nur – in Abhängigkeit von sozialem Status – das Bild des *pathicus*, also des beim Geschlechtsakt penetrierten, passiven und daher „weiblichen“ Partners, römischem Verständnis nach negativ konnotiert, so dass die

⁷⁵³ Liv. *ab urbe condita*, 1, 4; 1, 9–13; 1, 57–60. Hierzu s. Ashmore 2015.

⁷⁵⁴ Dougherty 1998, 269.

⁷⁵⁵ Vgl. Dougherty 1998, 269–270.

⁷⁵⁶ Dougherty 1998, 270 mit Rückgriff auf die Beschreibung des Mythos bei Pindar (Pinar, Pythian 9). S. auch Dougherty 1993, 136–156.

⁷⁵⁷ Übersetzung übernommen von: Burkard 1991, 208, 329–330. Auch im Koran werden die Bilder von Land und Frauen verbunden: „Your wives are tilled land for you: go to your tilled land whenever you wish and please yourself“ (Koran Vers 2.223; Übersetzung übernommen von: Badawy 1961, 144). Zu weiteren Beschreibungen des Frauenkörpers als fruchtbares Feld, das gepflügt und besät werden kann s. DuBois 1988, 39–85.

⁷⁵⁸ Höckmann 1991, Taf. 54,2; Pirson 2009, S. 246, Abb. 12.

⁷⁵⁹ Pirson 2009, 249.

Bezeichnung eines Mannes als *pathicus* auch als Diskreditierung verwendet werden konnte⁷⁶⁰. So zeigt sich das Ausmaß sexueller Perversion, die von Cassius Dio zur Konstruktion Elagabals als „schlechter“ Kaiser verwendet wurde, nicht nur in dessen Ausführung weiblicher Handlungen, Travestie und transsexuellen Neigungen, sondern vor allem in dessen freiwilliger Übernahme des passiven Parts beim Geschlechtsverkehr, Selbstprostitution und dem Ansinnen zu einer Geschlechts-umwandlung⁷⁶¹. Triebhaftigkeit und gleichgeschlechtliches Verlangen der Männer ist jedoch auch einer der Topoi, die Poseidonios den Kelten zuschreibt und diese dadurch – neben ihrer Grausamkeit und Rohheit – als außerkulturelle Fremde verortet⁷⁶². Die Androhung der Penetration eines anderen Mannes konnte laut Richlin⁷⁶³ als „Zeichen der überlegenen Virilität und Macht“ verwendet werden. Die Erniedrigung des Feindes und die Verdeutlichung von dessen Unterlegenheit dürfte somit nicht nur die Intention der Darstellung der Urne aus Cortona gewesen sein, sondern auch der Darstellung der Stele des Andes von ca. 70–75 n. Chr.⁷⁶⁴, die eine Penetration des unterlegenen Feindes durch das Pferd des Siegers andeutet⁷⁶⁵. Die Transferierung des möglichen Vorgangs auf die Tierebene bedeutet eine Steigerung der Erniedrigung des Feindes. Eine explizite Darstellung, die als sexueller Übergriff auf einen männlichen Gegner interpretiert wird, stellt die Eurymedon-Kanne dar: auf der attisch-rotfigurigen Oinochoe von ca. 460 v. Chr. ist ein Grieche mit erigiertem Glied zu sehen, der seine Hand nach einem Orientalen ausstreckt. Dieser ist mit erhobenen, leeren Händen nach vorne gebeugt und wendet dem Griechen sein Gesäß zu. Die Beischrift des Griechen, „Ich bin Eurymedon“ wurde mit dem Sieg der Griechen über die Perser am Fluss Eurymedon in Verbindung gebracht und die Darstellung als Allegorie des errungenen Sieges über den außerkulturellen Feind und dessen Hilflosigkeit und Demütigung interpretiert⁷⁶⁶, wie es auch in den Fällen der Urne aus Cortona und der Stele des Andes vorliegt.

In den untersuchten Schlachtendarstellungen ist die sexuelle Unterwerfung des männlichen Feindes nicht explizit abgebildet; wie das frühe Beispiel der Urne aus Cortona⁷⁶⁷ zeigt, kann jedoch die Angriffswaffe (hier die Lanze) mit dem männlichen Glied assoziiert werden. Angesichts der möglichen Assoziation eines eroberten Landes mit einem verfügbaren Frauenkörper könnte somit der

⁷⁶⁰ Hierzu s. auch Richlin 1992, 220ff. mit Beispielen in den Quellen.

⁷⁶¹ Cass. Dio, 80, 13–16; zu Dios Konstruktion des „schlechten“ Kaisers Elagabals zusammenfassend Sommer 2004. Zum Stereotyp des *pathicus* bzw. *cinaedus* s. Williams 1999, 179ff.

⁷⁶² Diod., 5, 32, 7.

⁷⁶³ „A threat to penetrate another male [...] was used as a sign of superior virility and power“ (Richlin 1992, 221).

⁷⁶⁴ Selzer 1988, 157 Nr. 88; Blanchard 2015, 110.

⁷⁶⁵ Pirson 2009, 253; Boppert 1992a, Taf. 33.

⁷⁶⁶ Kilmer 1997, 135–138 mit Abb. 10 A und B; Smith 1999.

⁷⁶⁷ Höckmann 1991, Taf. 54 ,2; Pirson 2009, S. 246, Abb. 12.

Aspekt einer Penetration und der dadurch verdeutlichten Unterwerfung des Feindes auch den Darstellungen zugrunde liegen, die den Kaiser mit in die Erde gestoßener Lanze zeigen. Der Aspekt der Erniedrigung des Gegners, der in den expliziten Darstellungen der sexuellen Unterwerfung enthalten ist, findet in den Darstellungen des Lanzenstoßens jedoch keinerlei Anwendung, da das Bild der Erde mit Weiblichkeit assoziiert wird, die aufgrund ihres naturgegebenen Zustandes im Bereich des Besitzbar-Weiblichen angesiedelt war.

Die Effeminisierung einer Figur durch eine Attribuierung weiblicher Eigenschaften oder einen expliziten Vergleich einer Figur mit einer Frau zur Verdeutlichung von Unterlegenheit begegnet auch in der Ilias. So fasst Vikman in ihrem Überblick über den Ursprung sexueller Gewalt im Krieg entsprechende Belege für die Assoziation des männlichen Gegners mit Weiblichkeit zusammen: Diomedes verspottet Paris wegen seiner Locken⁷⁶⁸, Hector beschreibt sich als Achill so unterlegen wie eine Frau⁷⁶⁹. Wie Vikman überzeugend darstellt, spiegeln die in der Ilias berichteten Fälle von Vergewaltigungen die Regeln der antiken griechischen Gesellschaft und die Übergriffe auf Trojanerinnen nach der Einnahme von Troja als selbstverständliche *spoils of war*; die Vergewaltigung Kassandras am Altar Athenas wurde hingegen als transgressive Tat verstanden. Die Bewertung des Übergriffs erfolgte auch hier auf Basis des Kontextes, wobei Ort und Status der beteiligten Personen (Kassandra als unter göttlichen Schutz Stehende) eine besondere Rolle spielten⁷⁷⁰.

Die Figur des Siegers wird in der Darstellung der Schlacht von Hastings durch dessen Attribuierung mit einem explizit als Hengst gekennzeichneten (oder einem implizit als Solchen verstandenen) Pferd mit Männlichkeit assoziiert bzw. die Männlichkeit des Reiters gesteigert. Mit dem (männlichen) Pferd sind jedoch neben dessen Potenz noch viele weitere Qualitäten verbunden, die das Bild des Reiters/Besitzers enorm beeinflussen: Reichtum, Einfluss, *power* und Anziehungskraft, vor allem aber das Vorhandensein von ausgezeichnetem reiterlichen Können. Das Fallen vom Pferd bedeutete nicht nur den Verlust über die Kontrolle über das Tier und die Situation, wie z.B. die Unterlegenheit in einem Kampf, sondern auch den tatsächlichen materiellen Verlust des Pferdes an den Sieger und mit dem Tier auch aller Eigenschaften, die mit diesem assoziiert wurden. Wie die Darstellungen zeigen, wird der Verlierer (sei es derjenige, der vom Pferd fällt oder wie in der Darstellung der Schlacht von Hastings derjenige, der unterliegt, weil er von vorneherein keine Pferde besitzt) nicht mit Elementen, die auf Weiblichkeit hinweisen oder mit Attributen, die in anderen Zusammenhängen Frauen zugeordnet sind, ausgestattet und mittels dieser als unterlegen präsentiert, sondern als pferdelos und

⁷⁶⁸ Hom. Il., 11.386.

⁷⁶⁹ Hom. Il., 22.126.

⁷⁷⁰ Vikman 2005, 24–25.

dadurch als weniger bzw. nicht (mehr) mächtig, einflussreich etc. formuliert. In den Darstellungen ist somit dem Bild männlicher Überlegenheit nicht das Bild weiblicher Unterlegenheit gegenübergestellt und der Feind dadurch erniedrigt. Der Gedanke der Effeminisierung (im Sinne einer sexuellen Verfügbarkeit) des Verlierers kann natürlich, wie das Beispiel einer isländischen Saga zeigt⁷⁷¹, immer im unausgesprochenen, imaginierten Hintergrund der Darstellungen präsent gewesen sein; im Bild ausformuliert wird er jedoch nicht.

Die Darstellung der Schlacht von Aboukir zeigt hingegen eine deutliche Belegung einiger Figuren des Feindes mit Merkmalen, die in der zeitgenössischen Kunst Frauen zugeordnet waren. Auf mehreren Ebenen können hierdurch Kongruenzen, aber auch Divergenzen zu den Darstellungsmechanismen römischer Bildsprache hergestellt werden. Zunächst wird über die Assoziation feindlicher Figuren mit dem Weiblichen die Darstellung der Unterlegenheit akzentuiert: sie charakterisiert diese als Gegner, die sich, wie insbesondere die Figur des schmachtenden Prinzen zeigt, freiwillig unterwerfen oder aufgrund ihrer Effeminisierung von vorneherein unterlegen sind. Die Tatsache, dass auch mehrere nicht-kapitulierende Figuren mit weiblichen Attributen belegt sind, zeigt, dass der Widerstand des Gegners bereits „von innen“ aufgelöst zu sein scheint. Weiblichkeit verweist hier nicht nur auf die Niederlage, sondern auch auf die moralische Verkommenheit des Gegners und seinen ausdrücklichen Wunsch und seine Prädestination, erobert zu werden. Gleichzeitig wird der Feind durch die Andeutung sexueller Unterwerfung – ob freiwillig, wie in Gestalt des Prinzen oder unfreiwillig, wie in Gestalt des zu Boden gegangenen, unbekleideten Sklaven, dessen Gesäß dem Betrachter zugewandt ist – erniedrigt. In letzterem Fall kann die Interaktion des Sklaven mit dem Pferd Murats als Andeutung einer sexuellen Interaktion verstanden werden, bei der der liegende männliche Besiegte als *pathicus* des Tieres dargestellt ist. Der Gedanke, durch solche Andeutungen die Überlegenheit über den Feind darzustellen und ihn im gleichen Zug zu erniedrigen, liegt bereits Darstellungen wie der der Stele des Andes zugrunde.

Während römische Darstellungen die Penetration des Unterlegenen entweder explizit (Lampenschalen) oder in unterschiedlich deutlich ausgeprägter Ausführung suggestiv bzw. surrogativ (in Andeutung durch eine Lanze, die auf das Gesäß des Unterlegenen gerichtet ist) zeigen, distanziert sich im Gemälde Gros' der Sieger Murat deutlich von diesen Vorgängen. Die Deutung der Abbildungen des schmachtenden Prinzen, insbesondere aber die Interaktion zwischen dem nackten Sklaven und dem Pferd können nur von einem Betrachter, der diese Darstellungsmuster und ihre Implikationen kennt, in ihren Bedeutungsebenen verstanden werden; diese Darstellungen sind hierbei so geschickt in das Bild der Schlacht integriert, dass sie in Zusammenschau mit der Distanzierung Murats das

⁷⁷¹ Anm. 569.

Thema der weiblichen Unterlegenheit zwar abbilden und den Feind dadurch diffamieren, Murat aber nicht zum aktiven Teilnehmer dieses Vorgangs wird. In diesem Aspekt zeigt sich ein weiterer Unterschied zu den Darstellungsgewohnheiten römischer Bildkunst. Bei dem Gemälde Gros' handelt es sich um ein Werk, das einem breiten Zuschauerkreis den Sieg Murats vor Augen führen und sowohl das Ereignis, aber vor allem den Sieger und seine Leistung feiern sollte. Es ist somit als offizielles und von Murat genehmigtes Statement und als Botschaft an die Öffentlichkeit zu verstehen. Darstellungen römischer Zeit, die den Feind als *pathicus* andeuten und dadurch erniedrigen, sind hingegen nur auf Werken einzelner (Privat-)Personen zu finden, wie etwa der Stele des Andes⁷⁷² oder auch der Urne aus Cortona⁷⁷³; die Darstellung der ausgeführten Penetration eines männlichen Gegners zur Verdeutlichung von dessen Unterlegenheit im Kampf ist zudem auf zwei Tonlampen abgebildet⁷⁷⁴. Eine plakative Ausführung des Vorgangs und damit Erniedrigung des Gegners ist nicht Teil der Darstellungen offizieller römischer Repräsentationskunst⁷⁷⁵, die aber den Sieg (unter anderem) durch Darstellung besiegter Frauengestalten bzw. durch weibliche Allegorien der besiegten Länder oder das Rammen eines Speeres in die als weiblich verstandene Erde verdeutlichen.

Interessanterweise ist die Vorstellung besiegter Länder als weibliche Allegorie – oder, wie im Fall des Gemäldes Gros' des besiegten Feindes als effeminisierte Figuren – laut Kohl im Selbstverständnis des kolonialistischen Europa fest verankert:

Zahlreiche Belege aus der europäischen Kolonialgeschichte zeugen so für eine [...] Gleichsetzung des Objekts mit dem anderen Geschlecht, durch die Europa die Rolle des männlichen Eroberers, den außereuropäischen Ländern und ihren Bewohnern aber die der zu erobernden Frau zugeschrieben wird⁷⁷⁶.

Dieser Gedanke ist auch eindeutig auf dem Avers der 1826 geprägten Medaille ausformuliert, die die Entdeckung Ägyptens durch das siegreiche Gallien (i.e., Frankreich) zeigt⁷⁷⁷. Ein römischer General entfernt ein Tuch von einer vor ihm am Boden sitzenden weiblichen und barbusigen Gestalt, die zu ihm aufblickt und durch ihre Ausstattung und Attribute als Ägypterin verstanden werden soll; im Hintergrund der Darstellung sind Pyramiden, ein tempelartiges Gebäude, sowie eine Palme zu sehen, die das Geschehen in Ägypten lokalisieren. Die Medaille übernimmt somit das bereits auf römischen Darstellungen enthaltene Bild des männlichen, aktiv handelnden Siegers und der weiblich-passiven

⁷⁷² Boppert 1992a, Taf. 33.

⁷⁷³ Höckmann 1991, Taf. 54, 2; Pirson 2009, S. 246, Abb. 12

⁷⁷⁴ Beschreibung und Abbildung bei Pirson 2009, 250ff. (Abb. 13 und 14).

⁷⁷⁵ Wohl aber wird der Feind als chaotisch und unkultiviert dargestellt.

⁷⁷⁶ Kohl 1989, 358.

⁷⁷⁷ Die Beischriften lauten GALLIA. VICTRICE AEGYPTVS. REDIVIVA MDCCXVCIII und BARRE FECIT 1826. Die Medaille wurde vermutlich anlässlich der abgeschlossenen Publikation der *Description de l'Égypte* geprägt (Wyke 1997, 79–80, Abb. 4.1).

Allegorie des angeeigneten Landes⁷⁷⁸, wobei die Darstellung durch die Enthüllung (= Entkleidung) des weiblichen Körpers auch den Aspekt potenzieller sexueller Verfügbarkeit enthält⁷⁷⁹.

Über den Körper der Frau kann jedoch nicht nur, wie es in den römischen Beispielen und über den „kolonialistischen Blick“ kommuniziert wird, das eroberte oder zu erobernde Fremde dargestellt werden, sondern auch das gefährdete und daher zu beschützende Eigene, wie es bereits im Rahmen der in **Kapitel 8** erwähnten Türkenangst in der Beschreibung und Darstellungen von Gräueltaten erfolgte. Das Bild einer Frau, die von einem Un-Menschen gefangen bzw. gefährdet wird, kann z.B. in einer Plastik von Emmanuel Frémiet erkannt werden, die 1887 eine Ehrenmedaille der Pariser Société des Artistes Français gewann⁷⁸⁰. Die Plastik zeigt die Verschleppung einer unbedeckten Frau durch einen Gorilla, zu dieser Zeit „eins der scheußlichsten Geschöpfe, das man sich vorstellen kann“⁷⁸¹. In seiner Hand hält der Gorilla einen zum Faustkeil ausgearbeiteten Stein und enthebt sich dadurch der Sphäre der reinen, von Instinkt gesteuerten und daher potentiell unschuldigen Tierhaftigkeit; er ist Un-Tier und Un-Mensch gleichzeitig und wird durch die Verschleppung einer entblößten Frau als Inbegriff absichtsvoller Triebhaftigkeit dargestellt. Die Statue soll gewalttätige sexuelle Fantasien hervorrufen und zeugt doch auch von der Furcht vor dem allzu virilen Fremden, die auch die Übermalung des entblößten männlichen Geschlechts eines dunkelhäutigen Ägypters im Gemälde *La révolte du Caire*⁷⁸² gebot.

Spätestens ab Anfang des 20. Jahrhunderts begegnen immer wieder Bilder, die über die Darstellung einer gefesselten, verschleppten und mehr oder weniger entblößten „eigenen“ Frau als Verkörperung der eigenen kulturellen Identität die Bedrohung durch den „Täter Feind“ vermitteln, dessen

⁷⁷⁸ Das Gemälde *Cléopâtre devant César* (Jean-Léon Gérôme, 1866) thematisiert die „Enthüllung“ der barbusig dargestellten Kleopatra, die in passiv-verhaltener Pose auf eine (Re-)Aktion Caesars wartet. Ähnlich wie der nackte Sklave in Gros' Gemälde ist sie dem Blick des externen Bildbetrachters, hier aber auch dem des internen männlichen Betrachters ausgesetzt. Auch die Kleopatra Alma-Tademas in *The Meeting of Antony and Cleopatra* (1885) wartet die Handlung Antonius' ab (zu diesen beiden Gemälden und der Medaille vgl. Wyke 1997, 79–80).

⁷⁷⁹ Vermutlich nimmt die Darstellung der Entdeckung Ägyptens auf Barrés Medaille auch Bezug auf die Entschlüsselung der Hieroglyphenschrift durch Champollion 1822, aufgrund derer die Erschließung der kulturellen Schätze Ägyptens möglich wurde.

⁷⁸⁰ Abb. in Zgórnjak/Kapera/Singer 2006, 220. Die verschraubte Haltung der sich gegen den Entführer wehrenden Frau der Plastik von 1887 erinnert stark an die Sabinerin in Giovanni da Bolognas *Raub der Sabinerin* von 1582 (Dixon 2008, 204). Auch hier ist der Raub der Frau als Sieg über einen männlichen Rivalen formuliert. Das Werk wiederum gilt als Beispiel für eine *figura serpentinata*, einer schlangenförmig gewundenen, gemalten oder plastischen Figur. Die gewundenen Figuren gelten zwar als charakteristisch für den Manierismus, können aber auch schon früher begegnen (z.B. bei da Vinci, Raffael und Michelangelo). Bousquet vermutet den Ursprung des Serpentinastils in der Wiederentdeckung der Laokoongruppe im Jahr 1506. Ein früheres Werk Frémiets (*Gorilla enlevant une négresse*, 1859, Abb. in Zgórnjak/Kapera/Singer 2006, 222) zeigte die Entführung einer negroiden Frau, wurde jedoch als sittenwidrig empfunden, in einem Separée hinter einem Samtvorhang ausgestellt und 1861 zerstört (Geiger 2017, 253).

⁷⁸¹ Lemma „Gorilla“ in Brokhaus 1877, 449–450.

⁷⁸² S. 191.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

schmutzige Gewalt sich in seiner Handlung manifestiert und Gegenmaßnahmen zur Verteidigung rechtfertigt⁷⁸³: das Bild des frauenverschleppenden Gorillas wird auf einem US-amerikanischen Propagandaplakat von ca. 1917 (*Destroy this mad brute*) erneut aufgegriffen und zeigt hier „den Deutschen“ als Primaten mit Pickelhaube, „Kulturkeule“ und halb entblößter, wehrloser Frau im Arm⁷⁸⁴. Der Bildaufbau des Unmenschen mit verschleppter und entblößter Frau im Arm wurde auf Filmplakaten und -inhalten weitertradiert und verdeutlichte dort die Gefährdung durch „das Böse“, das dort meist in Gestalt von anderen Un-Menschen, meist Monstern oder Außerirdischen, daherkam⁷⁸⁵.

An dieser Stelle lohnt sich ein Blick auf Darstellungen eines anderen Themenkomplexes: das Töten des Drachen durch den Heiligen Georg. Während Georg zunächst als römischer Soldat galt, der wegen seiner Weigerung, dem christlichen Glauben abzuschwören, in Nikomedien das Martyrium erlitt, ist die Drachenlegende eine Erweiterung, die ab dem 12. Jahrhundert durch die Kreuzzüge in die westliche christliche Tradition übernommen und in der Hagiographie dargestellt wurde⁷⁸⁶.

⁷⁸³ So z.B. Louis Raemaekers, der kurz nach Ausbruch des Ersten Weltkrieges 1914 in zahlreichen Zeichnungen die deutsche Kriegsführung bzw. die Gräueltaten deutscher Soldaten an der zivilen Bevölkerung anprangerte. Eine der Zeichnungen, die eine Reaktion auf die deutsche Invasion Belgiens war, die auch als „Rape of Belgium“ bezeichnet wurde, zeigt die weibliche Allegorie Belgiens, die mit Händen und Hals an einen Pfahl gefesselt ist. Ihr weißes Kleid ist verrutscht und entblößt ihre rechte Brust. Sie kniet vor der männlichen Allegorie Deutschlands, einem beleibten Mann mit Pickelhaube und wilhelminischem Schnurrbart, der eine Pistole auf sie gerichtet hat und sie mit einer fast zärtlich anmutenden, intimen Geste am Kinn berührt. Die entblößte Brust der Gefesselten, sowie die Berührung ihres Körpers deuten den möglichen sexuellen Übergriff an, der auch durch die Bezeichnung „Rape of Belgium“ widergespiegelt wird und der – neben dem Hinweis auf mit Sicherheit tatsächlich erfolgte Übergriffe – die Schändung des unschuldigen, wehrlosen Belgien vermitteln soll (Nöring 2009, 275, Abb. IX/10). Auf einer Propagandapostkarte, die um 1920 entstanden ist und gegen die Bestimmungen des Versailler Vertrages gerichtet war, ist eine halb entblößte, gefesselte Allegorie Deutschlands zu sehen (Deutsches Historisches Museum, Berlin, Inv. Nr.: Pk 96/235). Viele Bilder, die als Teil deutscher Propaganda gegen den Einsatz französischer Kolonialtruppen in den 1920er Jahren entstanden, zeigen die Bedrohung einer weißen Frau durch einen Kolonialsoldaten. Frémets Statue von 1887 wurde im *Simplizissimus* (09.06.1920, 25. Jahrgang Nr. 11) mit der Überschrift „Die schwarze Besatzung“ und der Bildunterschrift „Eine Schmach für die weiße Rasse – aber es geschieht in Deutschland“ aufgegriffen, um im Rahmen der Presse-Kampagne gegen „Die schwarze Schmach am Rhein“ die eingesetzten Kolonialsoldaten als grausame Mörder und Vergewaltiger darzustellen. Besonders interessant ist die Rückseite des sog. Deutschen Not- und Schmachtalers (vgl. Wigger 2007, 91, Abb. 16; 118). Hier hat ein Kolonialsoldat eine vor ihm kniende, unbekleidete Frau an den Haaren gepackt, die Spitze seines Gewehrs ist auf ihr entblößtes rechtes Gesäß gerichtet. Die Ausrichtung der Waffe auf das Gesäß erinnert stark an die Ausrichtung des Speeres des Reiters auf der Stele des Andes (Boppert 1992a, Taf. 33). Die motivische Assoziation von Waffe und Phallus bzw. der Phallus als Bedrohung ist auch auf einem weiteren Bildwerk zu finden: auf der Rückseite der 1920 von Karl Goetz entworfenen Medaille mit der Prägung „Die Wacht am Rhein!“ ist „Die schwarze Schande“ zu lesen (Wigger 2007, 99, Abb. 31 und 32; 171). Darunter befindet sich die Darstellung einer unbekleideten Frau mit gelöstem Haar, die an einen überdimensional großen Phallus gefesselt ist. Auf diesem ist ein Helm zu sehen, der wiederum auf den Helm des auf der Vorderseite dargestellten, durch rassistische Züge entstellten Kolonialsoldaten verweist. Ausführlich zu diesen und anderen Abbildungen bzw. der Konstruktion des Frauenkörpers als Träger nationaler deutscher (Rassen-)Ehre: Wigger 2007.

⁷⁸⁴ Vgl. Nöring 2009, 275, Abb. IX/13; Gullace 2009, 68ff, Abb. 11.

⁷⁸⁵ *THE GOLEM* (1920), *KING KONG* (1933, Remakes 1976, 2005), *THE ATOMIC MONSTER* (1941), *THE MUMMY'S TOMB* (1942), *THE DAY THE EARTH STOOD STILL* (1951), *ROBOT MONSTER* (1953), *CREATURE FROM THE BLACK LAGOON* (1954) und dessen hochinteressante Neuinterpretation *SHAPE OF WATER* (2017), *FORBIDDEN PLANET* (1956), *FRANKENSTEIN'S DAUGHTER* (1958), *THE CURSE OF THE WEREWOLF* (1961).

⁷⁸⁶ Die früheste Erwähnung der findet sich in einer georgischen Handschrift des 11. Jahrhunderts, Übersetzung in: Walter 1995, 321.

So zeigen georgische Darstellungen des 10. und 11. Jahrhunderts noch Georg, der vom Pferd aus einen am Boden liegenden oder kriechenden Feind tötet⁷⁸⁷; diese frühen Darstellungen zeigen deutliche Parallelen zu römischen Darstellungen des Tötens von Feinden, die sich unterhalb von Pferd und Sieger befinden und z.B. in Gestalt Trajans auf dem großen Trajanischen Fries zu sehen ist: in vielen Darstellungen Georgs ist die Übernahme der römischen Siegerrichtung von links nach rechts zu sehen, eine Zuteilung der oberen Bildfläche zum Sieger und der unteren zum Besiegten, die Betonung der Diagonalen durch die geführte Lanze, die Beherrschung der Bildfläche durch den Sieger, eine besonders prächtige Ausstattung des Reiters (in manchen Fällen mit einem flatternden Mantel) und des Pferdes, die klare Linienführung der Figur des Siegers, sowie eine in sich verwundene, unübersichtliche Gestalt des Feindes⁷⁸⁸. Unter dem Einfluss der Drachenlegende wird der Feind in den folgenden zahllosen Darstellungen der Kunstgeschichte durch eine Schlange oder einen Drachen ersetzt, wobei die Figur der vor dem Drachen geretteten Prinzessin als Erweiterung des Bildes hinzukommen kann⁷⁸⁹. Die Wurzeln des Drachenkampfes liegen zwar auch in vorchristlichen Mythen, wie etwa der Erzählungen um Perseus und Andromeda, doch verdeutlichen die Darstellungen des Drachentötens durch den heiligen Georg vor allem den Kampf gegen „das Böse“, das biblische Tier, das Besiegen des nicht-christlichen „Anderen“ oder auch des Unglaubens⁷⁹⁰. Der Drache ist als fremdartiges und daher unbegreifbar bleibendes, aber auch gefährliches Tier dargestellt: sein Körper ist in vielen Darstellungen derartig in sich verwunden, dass eine Entzifferung seiner eigentlichen Gestalt unmöglich, jedwede Ordnung des Körpers – z.B. in Gliedmaßen wie Arme, Beine und Rumpf – nicht mehr erkennbar ist und aufgrund dieser körperlichen Uneinschätzbarkeit potenziell bedrohlich wirkt. Auch seine Krallen stellen gefährliche Waffen dar, wobei an dieser Stelle auf die zur Kralle geformte Hand eines türkischen Soldaten in der Darstellung der Schlacht von Aboukir verwiesen sei, in der sich möglicherweise die drachenhafte Natur des ebenfalls nicht-christlichen und bedrohlichen Feindes manifestieren mag. Die verschlungene Figur des Drachen oder der Schlange könnte auf die in den römischen Reliefs zu beobachtende Praxis, besiegte Barbaren in verrenkten, verschraubten Positionen darzustellen, zurückzuführen sein, die hier jedoch nicht nur den Aspekt der Unterlegenheit eines außerkulturellen „Anderen“ zum Ausdruck bringen, sondern das Bild um den Aspekt der Bedrohlichkeit erweitern.

⁷⁸⁷ So z.B. die Darstellung des Heiligen Georg aus Parakheti (Abb. in Tsurtsunia 2011, 90, Abb. 11) oder des Heiligen Georg aus Labechina (Abb. in Tsurtsunia 2011, 92, Abb. 14). Laut Walter (Walter 1995, 320) datiert die erste sichere Darstellung des Heiligen Georg in das frühe 11. Jahrhundert (1006 oder 1021 n. Chr).

⁷⁸⁸ Walter 1989, 661–662 führt das Bild der Soldatenheiligen auf das Vorbild der thrakischen Reiter zurück.

⁷⁸⁹ So z.B. in einer Miniatur der Schrift „Preghiera alla Vergine – Leggenda di San Giorgio e Santa Margherita“ aus dem 13. Jahrhundert (Verona, Biblioteca Civica, ms 1853, f. 26r).

⁷⁹⁰ Eingehend zum Drachen als Manifestation des Bösen: Steffen 1984.

In der Figur der Prinzessin – sei sie Teil der Darstellung oder ausgespart und doch als ausschlaggebender Grund für den Kampf und damit als abstrakter Gedanke im Bild allgegenwärtig – manifestiert sich die Vorstellung des bedrohten „Eigenen“, das mit allen Mitteln und durch den Einsatz „eigener“ und durch das Pferd verstärkter Männlichkeit geschützt werden muss. Darüber hinaus wird die Prinzessin der Legende nach dem Drachen als Braut präsentiert, was die Gefährdung durch das (schlussfolglich als männlich vorgestellte) Monster um die sexuelle Ebene erweitert. Interessanterweise wurde die Darstellung des Drachenkampfes 1915, nur zwei Jahre vor dem Propagandaplakat *Destroy this Mad Brute*, in einem Rekrutierungsposter mit der Beischrift „Britain Needs You At Once“ aufgegriffen⁷⁹¹. Während die gefangene, entblößte Frau des Gegners in römischen Darstellungen als stolz präsentierte Siegestrophäe (teilweise auch im direkten bildlichen Kontext einer Tropaion-Darstellung) formuliert wurde, ist die Frau als Träger und verletzungsoffener Angriffspunkt der eigenen Identität bereits in den Darstellungen des Drachenkampfes enthalten, und die Darstellung der vom Un-Mensch Feind gefangenen und bedrohten „eigenen“ Frau seitdem immer wieder Bestandteil der Konstruktion eines Feindbildes. Während römische Darstellungen keinerlei Gefährdung des „Eigenen“ zeigen – auf römischer Seite gibt es keinerlei Verluste, und auch der Sieg (und mit diesem die Erhaltung bzw. Verbreitung der römischen Kultur) ist nie wirklich gefährdet – ist und bleibt die Darstellung der Gefährdung des „Eigenen“ nicht nur im Film unabdingbarer Bestandteil für die Formulierung einer Notwendigkeit und der darauf basierenden Akzeptanz von Gegenmaßnahmen: der Vernichtung des Gegners. Untersucht man die selektierten Filme nach der Gegenüberstellung von männlicher Überlegenheit mit weiblicher Unterlegenheit, stellt man schnell fest, dass weibliche Unterlegenheit – sowohl in Hinsicht auf gefangene Frauenfiguren als Allegorie der Unterlegenheit des Feindes als auch in Hinsicht auf eine erzwungene Effeminisierung und damit Erniedrigung des männlichen Feindes – kaum Gegenstand der Schlachtendarstellungen oder der weiteren Narrative der Filme sind. Nur in zwei der ausgewählten Filmbeispiele, in SPARTACUS und in KING ARTHUR, nehmen Frauen an der Schlacht teil – und nur in KING ARTHUR (im Rahmen der Schlacht auf einem zugefrorenen See, die der Entscheidungsschlacht vorausgeht) wird angesprochen, welche Konsequenzen eine Niederlage für Guinevere bzw. Lancelot haben würden; mit Blick auf die herannahenden Sachsen sagt Lancelot zu Guinevere: „You look frightened. There is a large number of lonely men out there“, woraufhin Guinevere antwortet: „Don’t worry, I won’t let them rape you.“⁷⁹²

⁷⁹¹ Imperial War Museum, Poster 0408 (Art.IWM PST 0408). Der Heilige Georg war Schutzpatron von Richard Löwenherz und ist seit 1222 Schutzpatron Englands (Laborerie 1995).

⁷⁹² KING ARTHUR (2004). Die Szene ist abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=DF9z7IHOZuM> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

Dieser kurze Dialog (sowie die Ausstattung mit Bogen) charakterisiert Guinevere als moderne Kriegerin⁷⁹³ und thematisiert die sexuelle Verfügbarkeit einer gefangenen genommenen Frau, aber auch eines gefangenen genommenen Mannes (= erzwungene Effeminisierung) nach einer verlorenen Schlacht. Die Umkehrung des gewohnten Topos der gefährdeten und daher zu beschützenden Frau in das Bild eines gefährdeten, von einer Frau beschützten Mannes bringen Lancelot (und auch sicherlich einige der Zuschauer) zum Schmunzeln. Diese Reaktion zeigt schlussendlich doch nur auf, dass es sich hierbei um eine außergewöhnliche Sichtweise handelt, die im Gegensatz zu jeder althergebrachten Erwartungshaltung steht.

Anders in SPARTACUS: auch hier kämpfen Frauen an der Seite von Männern. Die meisten von ihnen werden getötet; einer kleinen Gruppe von Frauen und Kindern gelingt jedoch die kurzzeitige Flucht, unter ihnen Varinia, der Geliebten/Frau Spartacus'. Während die übrigen Frauen von den Römern gefangen genommen werden (es wird erwähnt, dass diese verkauft werden sollen; was tatsächlich mit ihnen geschieht, ist nicht Teil der Filmdarstellungen), beansprucht Crassus Varinia als seinen persönlichen Besitz. Varinia erkennt in einem Gespräch mit Crassus, dass dieser sie nicht nur körperlich besitzen, sondern darüber hinaus auch von ihr geliebt werden will, um Spartacus nicht mehr fürchten zu müssen. Varinias Liebe würde Crassus seinem Rivalen gleichstellen bzw. ihn über diesen zusätzlich zu der Niederlage Spartacus' in der Schlacht noch auf einer ideellen Ebene triumphieren lassen: die liebende Varinia würde zur Allegorie der vollständig erlangten Überlegenheit nicht nur über das Individuum, sondern auch über die Idee „Spartacus“.

Die Vorstellung einer Notwendigkeit, zusätzlich zu dem Besitz der Frau des Gegners bzw. deren sexueller Verfügbarkeit auch deren Liebe zu erlangen, um die Überlegenheit über den Gegner vollkommen werden zu lassen, war nicht Teil römischer Weltvorstellungen, innerhalb derer Frauen grundsätzlich zum Besitz eines Mannes gehörten bzw. diesem unterstellt waren. Die Aussage der Eroberung fremden Territoriums konnte daher auch allein durch die Darstellung der Inbesitznahme von Frauen oder von gefangenen weiblichen Allegorien des besiegten Landes/Gebietes vermittelt werden, ohne die Gefühlswelt oder die Anerkennung der Gefangenen überhaupt in Betracht ziehen zu müssen. Der Aspekt der Liebe der Frau des Gegners ist eine moderne Zutat, um einem zeitgenössischen Zuschauer die umfassende Eroberung einer Frau mit Leib und Seele zu verdeutlichen, die allein durch deren körperliche Inbesitznahme als Sklavin nicht gegeben wäre, und um den Versuch des Raubes der Frau des Gegners auf allen Ebenen darzustellen (schließlich war Varinia vor Spartacus' Aufstand von Crassus gekauft worden, so dass durch eine bloße Gefangennahme nach der Schlacht schlichtweg nur der vorherige Zustand der Besitzverhältnisse wiederhergestellt worden

⁷⁹³ Blanton versteht Guinevere als eine Art männlich-weiblichen Hybrid (Blanton 2005, 93).

wäre). Die von Crassus beabsichtigte Aneignung der Frau des Gegners scheint somit (unter Abzug der modernen Zutat „Liebe“) vom Grundgedanken her durchaus in der Tradition römischer Vorstellungen in Bezug auf errungene Überlegenheit durch das Aneignen der Frauen des Feindes zu stehen.

Die übrigen Filmschlachten werden gegen Feinde geschlagen, deren Frauen im Film keine Rolle spielen – insofern diese überhaupt zu irgendeinem Zeitpunkt Teil der Darstellungen sind (nur in *THE EAGLE* ist das heimatliche Dorf des Gegners zu sehen, in dem sich auch Frauen und Kinder befinden; diese sind jedoch Teil des Settings „Dorf“ und keine Handlungselemente). Was mit eventuell vorhandenen, aber szenisch nicht inkludierten Frauen der Gegner geschieht, ist nicht Teil der Filme. Dies dürfte darin begründet liegen, dass eine Plünderung der nach der Schlacht wehrlosen Dörfer des unterlegenen Gegners nicht dramaturgisch notwendiger Teil des Narratives war, vor allem aber ein solches Vorgehen dem Anspruch an die siegreiche protagonistische Partei (bis auf *SPARTACUS* siegt diese schließlich in allen untersuchten Filmen), ausschließlich saubere bzw. gerechtfertigte Gewalt auszuüben, entschieden widersprechen würde. Dementsprechend sind auch weder die kurzfristigen noch die langfristigen Konsequenzen der Niederlage für den Gegner, wie z.B. Versklavung der verbleibenden Einwohner, Abtransportieren von Beute oder Besiedelung und Besteuerung des eroberten Landes Teil der Filme⁷⁹⁴ und damit der Filmrealität.

Weitere Maßnahmen gegen den besiegten Gegner oder die Inbesitznahme der Frau(en) des Gegners wird ausschließlich zur Feindbildkonstruktion verwendet, wie es in *SPARTACUS* für die Figur Crassus' oder durch die Gewalt der Sachsen gegen die einheimische Bevölkerung in *KING ARTHUR* geschieht; auch in *GLADIATOR* äußert sich die „schmutzige“ Gewalt Commodus' auch in dem Befehl, die Familie Maximus' zu töten⁷⁹⁵. Diese Gefährdung der „eigenen“ Frau durch den fremden Feind, wie sie bereits im Thema des Drachenkampfes begegnet, ist wiederum häufig zentrales Thema in Filmen, in denen sich der Protagonist als Held erweisen muss, indem er eine „Damsel in Distress“ rettet, wobei die Vorstellung der Frau als Inbegriff der Verletzbarkeit mit dem Motiv der Rettung der eigenen Leute verbunden wird⁷⁹⁶. Eine Umkehrung dieses Schemas ist, wie das Schmunzeln Lancelots in *KING ARTHUR* zeigt, ungewöhnlich.

⁷⁹⁴ Auch hier stellt *ROME* eine Ausnahme dar, da Plünderungen und „Beutemachen“ angesprochen werden. Auch sind gallische Sklaven und deren Schicksal in einer späteren Folge (zumindest kurz) Teil des Narratives.

⁷⁹⁵ Als weitere Beispiele für die Ausübung physischer Gewalt an Frauen des besiegten Gegners können Filme anderer Genres herangeführt werden: In *PLATOON* (1986) wird unter anderem die Vergewaltigung einheimischer Frauen durch amerikanische Soldaten thematisiert (Stone nahm hier bewusst Bezug auf die Geschehnisse von My Lai im Jahr 1968). Die Charakterisierung dieser Soldaten als Antagonisten innerhalb des *Platoons* wird durch diese Vorkommnisse ergänzt.

⁷⁹⁶ **S. 152.** Beispiele für *Damsels in Distress*: Marisol in *A FISTFUL OF DOLLARS* (1964); Leia Organa in *STAR WARS: A NEW HOPE* (1977); Lois Lane in den *SUPERMAN*-Filmen (ab 1978); Willie Scott in *INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM* (1984); Nancy Callahan in *SIN CITY* (2005); Kim Mills in *TAKEN* (2008). Der umgekehrte Fall – die Rettung eines Mannes durch eine Frau – bzw. die Darstellung einer Frau als Kriegerin ist weitaus seltener (z.B. Eowyn in *LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* (2002) oder Katniss Everdeen in den *THE HUNGER GAMES* – Filmen (2012–2015) bzw. –

Die normative Vermittlung des Eindrucks von Unterlegenheit durch Weiblichkeit zeigt sich auch in anderen Bereichen: In ihrem Beitrag mit dem klangvollen Titel *Soul Fuck – Possession and the Female Body in Antiquity and in Cinema* geht Kirsten Day auf die Parallelität der Beschreibung besessener Frauen in der Antike und deren Darstellung im modernen Horrorfilm ein⁷⁹⁷. Hierbei legt sie dar, dass in der Antike die Beschreibung der gewaltsamen Inbesitznahme des Körpers einer Sibylle durch Apollon deutliche sexuelle Nuancen enthält⁷⁹⁸; noch eindeutiger wird die Beschreibung der Inbesitznahme des Körpers der Pythia bei Lucan⁷⁹⁹. Hier wird Apollon als Angreifer und Pythia als Opfer dargestellt, die Szene beschreibt das Eindringen des Gottes in den Körper der Frau wie eine Vergewaltigung, während ihr Widerstand orgiastische Züge trägt. Pythia wird hierbei in zweifacher Hinsicht zum Opfer: einmal durch Appius und weitere männliche Zuschauer, deren Blick sie ausgeliefert ist und einmal durch Apollon. Ebendiese Darstellung der Inbesitznahme und Viktimisierung im Rahmen eines *Soul Fuck* und die deutliche, voyeuristische Zurschaustellung des Körpers einer jungen, attraktiven Frau ist auch in dem Film 300 zu sehen (Orakelbesuch Leonidas') und ist darüber hinaus Standardelement von Horrorfilmen, die Besessenheit bzw. Exorzismus zum Thema haben⁸⁰⁰. Auch hier sind Frauen topische Opfer und Beute, deren körperliches Aufbegehren gegen die Besessenheit durch ein teuflisches Wesen deutlichste erotische und orgiastische Züge trägt, deren Zurschaustellung den Zuschauer zum Voyeur macht. In Filmen, die die Besessenheit von Männern zeigen, führt diese umgekehrt nicht etwa dazu, dass der unbekleidete und sich windende Männerkörper in den Fokus der Aufmerksamkeit rückt: die Besessenheit macht die Männer zu Aggressoren, deren Opfer wiederum vornehmlich Frauen sind⁸⁰¹. Während römische Darstellungen und der kolonialistische Blick des Okzidents den weiblichen oder effeminisierten Körper zur Verdeutlichung von Unterlegenheit bzw. Eroberbarkeit verstehen, wird in den Darstellungen des Drachenkampfes der Körper der Frau als Träger der Vorstellung der eigenen Identität verstanden, die durch eine topische weibliche Verletzungsoffenheit angreifbar ist und daher geschützt werden muss; der Gedanke des Weiblichen als auch potentiell sexuell verfügbare Beute – sei diese für die Sichtweise eines antiken römischen Betrachters als positiv und erstrebenswert dargestellt, sei diese Träger der eigenen gefährdeten Identität oder körperlicher Selbstzweck – ein dem voyeuristischen Blick des Zuschauers

Büchern; grundsätzlich wäre auch Ellen Ripley in den ALIEN-Filmen ein gutes Beispiel, jedoch war ihr Charakter zunächst männlich konzipiert und „wurde“ erst im Lauf der weiteren Drehbuchentwicklung weiblich; vgl. Ridley Scott Encyclopedia S. 2, Lemma „Alien“).

⁷⁹⁷ Day 2013.

⁷⁹⁸ Day 2013, 86–87 mit Verweis auf die Beschreibung bei Verg. Aen., 6. 47–51.

⁷⁹⁹ Day 2013, 87 mit Verweis auf Lukan, De Bello Civili, 5.161–77 und 190–193.

⁸⁰⁰ S. Day 2013, 91 mit zahlreichen Beispielen.

⁸⁰¹ z.B. PSYCHO 1960 und 1998; THE SHINING 1980; vgl. Day 2013, 93.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

preisgegebenes Opfer – ist bis heute ein Topos. Dieser begegnet, mit Ausnahme eines sehr kurzen Dialoges in KING ARTHUR, zwar nicht im Rahmen von Schlachtendarstellungen der untersuchten Filme, kann aber durchaus im weiteren Verlauf der Handlung thematisiert werden, wie das Beispiel der erbeuteten Varinia in SPARTACUS zeigt. Aufgrund seiner scheinbar universellen Verständlichkeit kann der Gedanke von Weiblichkeit als Synonym für Unterlegenheit auch zur Verdeutlichung der Niederlage eines Feindes angewendet werden⁸⁰². Die verschiedenen Aspekte, die durch die Effeminisierung des Gegners, wie sie in Beispielen der römischen Privatkunst begegnet, bleiben im Zusammenhang mit Schlachtszenen der Filme jedoch aus. Dies liegt darin begründet, dass jedwede offensichtliche Erniedrigung des Feindes durch den Protagonisten bzw. dessen Partei diesen selbst verunglimpfen oder der Ausübung schmutziger Gewalt schuldig machen würde, da dieser nur Handlungen ausführen darf, die in der gegebenen Situation als unbedingt notwendig bzw. als gerechtfertigt bewertet werden können. Jedes über das Notwendigste hinausgehende Verhalten, wie z.B. Handlungen,

⁸⁰² Die Verknüpfbarkeit von Weiblichkeit mit Unterlegenheit/Schwäche und von Männlichkeit mit Überlegenheit/Stärke oder Durchsetzungsvermögen zeigt sich schlussendlich auch in der Maskulinisierung von Weiblichkeit, wenn z.B. in männlich dominierten Bereichen von Frauen Stärke gezeigt werden soll: so wird in Ratgebern Frauen in Führungspositionen vom Tragen von Kleidung, die ihre Weiblichkeit zu sehr betont oder offenbart, wie etwa „zu“ tief ausgeschnittene Oberteile, „zu“ kurze Röcken, Kurven betonende Kleidungsstücke oder von als „zu“ feminin empfundenen Frisuren, wie etwa lange offene Haare, abgeraten und stattdessen (geschlechts-)neutrale Kleidung und Haartracht empfohlen (s. diverse Internet-Ratgeber, wie z.B. auf [Karrierebibel](https://karrierebibel.de/business-casual/) unter <https://karrierebibel.de/business-casual/> oder in der Süddeutschen Zeitung unter <https://www.sueddeutsche.de/karriere/dresscode-fuer-frauen-im-job-in-neun-schritten-zum-perfekten-outfit-1.2280108>, letzter Zugriff: 29.01.2023). Hierbei ist jedoch eine Gratwanderung gefordert, denn eine gewisse Weiblichkeit muss dennoch gewahrt bleiben, um nicht irritierend zu wirken. Möglicherweise würde eine allzu sehr mit konventionell männlichen Schemata – z.B. Kurzhaarfrisur, Tragen einer Krawatte, eines formverhüllenden Anzuges und flacher Schürschuhe in Kombination mit energischem Auftreten und dem Verzicht auf MakeUp – ausgestattete Frau vermutlich zu deutlich dem Bild einer geschlechtlichen Inversion und hierdurch ebenso einer Antithese der gesellschaftlichen Norm entsprechen wie es Amazonen, tapfere und furchtlose Kriegerinnen in der griechischen Mythologie waren. Als Gegenbilder der normativen Ordnung, die Frauen die Bereiche Familie und Reproduktion zuwies, waren die Amazonen Inbegriff einer ultimativen gesellschaftlichen Opposition, die unter Aufbietung aller Kräfte abgewehrt werden musste (vgl. Maderna 2001). Die Ablehnung der durch allzu maskulines Auftreten als der Norm widersprechenden Frau spiegelt sich wiederum in der ambivalenten Bewertung homosexueller Männer, die wegen ihrer körperlichen Penetrierbarkeit als weiblich empfunden werden. Als weiteres Beispiel für eine Maskulinisierung von etwas gewohnheitsmäßig dem weiblichen Bereich Zugeordnetem kann die (inoffizielle) Benennung des Schlachtschiffs Bismarck herangeführt werden. Während von Schiffen überwiegend und unabhängig von ihrem Namen als weiblich gesprochen wird (z.B. „die Titanic“, „die Hindenburg“ oder „die Enterprise“) sollte laut Aussage eines überlebenden Crewmitglieds „die Bismarck“ im Schiffsalltag „der Bismarck“ genannt werden. Entsprechend heißt es im gleichnamigen Lied der Band Sabaton auch „king of the ocean, he was made to rule the waves across the seven seas“ (Sabaton, „Bismarck“, 2019). Das Lied ist abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=oVWEb-At8yc> (letzter Zugriff: 29.01.2023). In der Serie Vikings (Staffel 5, Episode 1, 2019) verdeutlicht Wikingerkönigin Lagertha ihre Überlegenheit über einen besiegten Feind, der ihr (in gefesseltem Zustand) seinen Schutz angeboten hatte, indem sie ihn zunächst mit einem Messer bedroht und anschließend ohne sein (psychisches) Einverständnis für ihr eigenes sexuelles Vergnügen benutzt. Diese Szene wurde kontrovers beurteilt, wobei viele Stimmen in Frage stellten, ob es sich bei Lagerthas Tat tatsächlich um eine Vergewaltigung handelte, andere Stimmen entgegenhielten, dass, wenn die Rollen vertauscht gewesen wären, die Tat selbstverständlich als Vergewaltigung beurteilt worden wäre (z.B. unter <https://www.monstersandcritics.com/tv/did-queen-lagertha-rape-king-harald-on-vikings/>, letzter Zugriff: 29.01.2023). Die Szene und deren Nachhall in Internetforen zeigen deutlich, dass 1. sexuelle Dominanz noch immer zur Verdeutlichung von Überlegenheit gebräuchlich und verständlich ist, aber dass 2. die Wahrnehmung der Rolle des Mannes als Opfer eines sexuellen Übergriffes durch eine Frau so wenig selbstverständlich zu sein scheint, dass sie Anlass zu Diskussionen ist, während die Wahrnehmung einer Frau als Opfer sofort nachvollziehbar zu sein scheint.

die den Feind erniedrigen oder nachhaltig schädigen, würde einer äußerst sorgfältig inszenierten Rechtfertigung der Handlung als Rache für eine weitaus schlimmere, selbst erlebte Tat bedürfen. Die durch die offensichtliche Darstellung des Gegners als *pathicus* zum Ausdruck gebrachte Dominanz des Siegers kann im heutigen Verständnis nicht mehr funktionieren, da nicht nur jedes Moment der bewussten Erniedrigung des Gegners durch den Protagonisten diesen sofort diskreditieren würde und daher nicht ohne Weiteres toleriert werden kann, sondern sich auch die Bewertung der sexuellen Interaktion zwischen Männern – wenn auch nur oberflächlich – geändert hat.

In römischer Zeit war die Rolle des aktiven/dominanten Partners bei gleichgeschlechtlichem Verkehr zweier Männer akzeptabel, solange die gesellschaftliche Stellung den Rollen im Geschlechtsverkehr entsprach, wobei der passive Partner als weiblich, also unmännlich, wahrgenommen wurde. Heute ist Homosexualität ein höchst vielschichtiges und mit einer Unzahl von Aspekten, Vorstellungen und vor allem Klischees belegtes und äußerst doppelbödig beurteiltes Thema, innerhalb dessen vor allem die Frage nach der Wahrnehmung von Männlichkeit immer wieder und virulent thematisiert wird⁸⁰³. Die Darstellung von Homosexualität im Film ist dementsprechend komplex und wird fast ausschließlich absichtsvoll inkludiert, um einer Figur einen bestimmten Akzent zu verleihen. So kann z.B. die angedeutete oder offen formulierte Homosexualität einer Figur verwendet werden, um diese als andersartig und negativ zu konnotieren; in diesem Fall wird sie als Perversion konstruiert, die, gemeinsam mit weiterem bedrohlichen Verhalten, als Symptom der generell zugrundeliegenden moralischen Fragwürdigkeit der Figur – exakt im Sinne Gros'scher Türkendarstellung – verstanden werden soll⁸⁰⁴.

Die topische Darstellung des Antagonisten als *queer* dürfte auf den sog. Hays Code (in Kraft von 1930 bis 1967), einer Sammlung von Richtlinien für amerikanische Spielfilme, die Darstellungen von Kriminalität, sexuellen, religiösen und politischen Inhalten regulieren sollte, zurückgehen⁸⁰⁵. Der Code verbot jedwede Darstellung sexueller Perversion, zu der Homosexualität zwar nicht explizit gehörte, aber implizit zählte, im Film⁸⁰⁶. Die Filmbranche erschuf daraufhin den Typus eines

⁸⁰³ Die Ergebnisse von 5 Studien zur Frage der Wahrnehmung homosexueller Männer durch heterosexuelle Männer zusammenfassend Falomir-Pichastor/Mugny 2009.

⁸⁰⁴ Als Beispiele für Antagonisten mit mehr oder weniger offen formulierten homosexuellen oder transsexuellen Neigungen können Norman Baits in *PSYCHO* (1960), Frank N. Furter in *THE ROCKY HORROR PICTURE SHOW* (1975), Dr. Robert Elliot in *DRESSED TO KILL* (1980), Buffalo Bill in *SILENCE OF THE LAMBS* (1991), Jafar in *ALADDIN* (1992), Scar in *THE LION KING* (1994), Prince Edward in *BRAVEHEART* (1995), Tom Ripley in *THE TALENTED MR. RIPLEY* (1999), Xerxes in *300* (2006) angeführt werden.

⁸⁰⁵ Es wäre denkbar, dass die Wahrnehmung „andersartiger“ Sexualität als bedrohlich auf den Stereotyp des auch in seiner Sexualität deprivierten Orientalen zurückgeht.

⁸⁰⁶ „The sanctity of the institution of marriage and the home shall be upheld. Pictures shall not interfere that low forms of sex relationship are the accepted or common thing [...]“. Enthalten ab 1956: „4. Sex perversion or any interference to it is forbidden“ (Motion Picture Association of America 1956; s. auch Pollard 2015, 53ff.).

Antagonisten, dessen sexuelle Andersartigkeit unterschwellig vorhanden war, sich aber nur in Andeutungen offenbarte. Da der Hays Code ebenfalls Sympathien mit Kriminellen im Film unterband⁸⁰⁷, wurden implizit homosexuelle Figuren in den 1930er und 1940er Jahren als kaltherzige Antagonisten fragwürdiger moralischer Integrität präsentiert, die gerade wegen ihrer sexuellen Perversion ihre Verbrechen begehen⁸⁰⁸. Der Ansatz implizierte, dass Homosexualität zu Wahnsinn führe, der auch heute noch in dem exaltierten, irrationalen Verhalten und/oder irrem Gelächter *queerer* Antagonisten in Filmen begegnet⁸⁰⁹. In den 1950er Jahren wurden deutlichere Andeutungen für die Homosexualität einer Figur erlaubt, wenn es sich um eine lächerliche, nicht ernstzunehmende Figur handelte oder diese explizit negativ (als mörderischer Schurke, selbstmörderisch veranlagter Außenseiter oder anderweitig düstere Figur) dargestellt und für ihre Verbrechen oder ihre Rebellion gegen die gesellschaftlichen Normen zur Rechenschaft gezogen wurde. Ein *sissy villian* wurde dem streng heterosexuellen Protagonisten entgegengestellt, wie z.B. Messala und Ben Hur in *BEN HUR* (1959).

Auch Crassus in *SPARTACUS* sollte durch die „Schnecken und Austern“-Szene als bisexuell dargestellt werden:

Crassus: „Do you eat oysters?“
Antoninus: „When I have them, master.“
Crassus: „Do you eat snails?“
Antoninus: „No, master.“
Crassus: „Do you consider the eating of oysters to be moral, and the eating of snails to be immoral?“
Antoninus: „No, master.“
Crassus: „Of course not. It is all a matter of taste.“
Antoninus: „Yes, master.“
Crassus: „And taste is not the same as appetite, and therefore, not a question of morals, is it?“
Antoninus: „It could be argued so, master.“
Crassus: „My robe, Antoninus. My taste includes both snails and oysters.“⁸¹⁰

Dieser Dialog wurde – vermutlich aufgrund seiner zu offensichtlichen Bedeutung und/oder wegen der ausbleibenden „Bestrafung“ Crassus’ im Narrativ des Films – aus der Originalfassung von 1960 herausgeschnitten und erst im Rahmen einer Überarbeitung des Films in den 1990er Jahren wieder inkludiert.

Die Heterosexualität des Protagonisten musste und muss noch immer deutlich dargestellt werden, wenn der Charakter des Protagonisten massentauglich akzeptabel sein soll. Dies kann auf

⁸⁰⁷ „No picture shall be produced which will lower the moral standards of those who see it. Hence the sympathy of the audience should never be thrown to the side of crime, wrongdoing, or sin“ (Motion Picture Association of America 1956; s. auch Pollard 2015, 54).

⁸⁰⁸ z.B. in Hitchcocks *ROPE* (1948).

⁸⁰⁹ z.B. Riddler in *BATMAN FOREVER* (1995); Voldemort in den *HARRY POTTER IV–VII* (2005–2011); Castor in *TRON: LEGACY* (2010), Raoul Silva in *SKYFALL* (2012). S. auch Noriega 1990; Weir 1992; Bridges 2018.

⁸¹⁰ *SPARTACUS* (1960). Die Szene ist abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=2yzY-HUvavU> (letzter Zugriff: 29.01.2023).

unterschiedlichen Wegen umgesetzt werden. Keen⁸¹¹ stellt im Zusammenhang mit der Erklärung der Funktion des Christentums im Antikenfilm fest, dass in vielen der Antikenfilmen die Darstellung muskulöser männlicher Figuren und deren Ausstattung mit kurzen Hosen stets mehr oder weniger deutliche homoerotische Untertöne in sich trage. Die Männlichkeit dieser Figuren (gemeint ist hier vermutlich deren Heterosexualität) könne aber durch die Eroberung eines reinherzigen, keuschen Christenmädchens betont werden. Dem ist nur hinzuzufügen, dass eine Richtigstellung der sexuellen Ausrichtung einer männlichen Figur nicht unbedingt durch ein Christenmädchen, sondern auch durch eine weibliche Figur ohne jedweden religiösen Hintergrund erfolgen kann⁸¹².

Auch in modernen Filmen wird der Stereotyp des *sissy villain*, also der in seiner Sexualität mehr oder weniger offen andersartige, nicht als überdeutlich und ausschließlich heterosexuell formulierte Antagonist verwendet, der – auch ohne bestimmende Regulierung durch einen Hays-Code – häufig durch die hyper-heterosexuelle Figur des Protagonisten zur Rechenschaft gezogen wird. Diese Bestrafung erfolgt vordergründig nicht etwa für die abweichende Sexualität des Antagonisten, sondern wegen der von ihr begangenen Verbrechen; die sexuelle Ausrichtung des Gegner fungiert im Vordergrund als ein weiteres Symptom seiner ohnehin durchtriebenen Moral, wie sie bereits im Gemälde Gros' für die Türken formuliert wurde. Im Subtext des Filmes versichert bzw. steigert die Bestrafung des *sissy villain* zudem die Heterosexualität des Protagonisten: „There's nothing manlier than beating up a sissy“⁸¹³, wobei es natürlich vordergründig bei einem rein asexuellen Vorgang bleibt, da jedwede weitere Maßnahme zusätzlich zur Ausschaltung des Gegners eine Anwendung schmutziger Gewalt darstellen und den ausführenden Protagonisten als doch nicht so ganz heterosexuell darstellen würde.

Dieser Vorgang erhält eine weitere Bedeutungsebene, wenn man den Zusammenhang, in dem der Ausdruck „jemanden ficken“ verwendet wird, in die Interpretation solcher Szenen mit einbezieht: „der Begriff des ‚Fickens‘ demonstriert die männliche Dominanz der Penetration und gilt unter den Jugendlichen als Synonym für Aktivität und Überlegenheit. [...] Der Ausdruck ‚gefickt werden‘ wird ebenfalls in vielen verschiedenen Situationen verwendet, so zum Beispiel ‚von den Bullen gefickt

⁸¹¹ Keen 2007, 18.

⁸¹² z.B. Varinia in SPARTACUS, Lucilla und Maximus' Ehefrau in GLADIATOR, Guinevere in KING ARTHUR, die Ehefrauen bzw. Geliebten der Protagonisten in ROME. Als weiterer Nachweis für Heterosexualität kann das Vorhandensein von Kindern gelten, die den Mann in der konservativen Rolle eines braven Familienvaters verankern (GLADIATOR, ROME).

⁸¹³ Zitat von der Website „True Tropes Wiki“, abrufbar unter https://the-true-tropes.fandom.com/wiki/Sissy_Villain, letzter Zugriff: 29.01.2023). Auch Commodus in GLADIATOR offenbart in der Ähnlichkeit seiner Ausstattung mit der Lucillas in seiner ersten Szene in der Kutsche (beide tragen luxuriöse, reich verzierte Kleidung) und später in den inzestösen Annäherungsversuche an seine Schwester und seinen Neffen seine abweichende Sexualität und kennzeichnen ihn als Antagonisten.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

werden‘ (von der Polizei verhaftet werden)⁸¹⁴ und verweist somit auf Unterlegenheit⁸¹⁵. Gerade dieses Beispiel zeigt, dass die Vorstellungen von Überlegenheit, sexueller Dominanz, Männlichkeit und vor allem Kontrolle eng miteinander verknüpft sind.

Die Unterlegenheit eines *sissy villain* im Film mag somit einen sehr ähnlichen Charakter wie die Unterlegenheit des besiegten Feindes in der Darstellung der Urne aus Cortona haben. Der Unterschied liegt vor allem in der offenen Formulierung der Darstellung und der heute im Rahmen der Feindbildkonstruktion verwendeten sexuellen Andersartigkeit des bedrohlichen Gegners. Aus dem effeminierten Feind ist der potentiell feminisierende Feind geworden, der auch in Gros' Türkenbild begegnet und gegen den es sich körperlich und moralisch zu behaupten gilt. Neben der Inkludierung eines weiblichen *love interest* zur Versicherung der Heterosexualität einer Figur kann somit aggressives Verhalten, wie z.B. die bereits erwähnte Abrechnung mit einem *sissy villain* als weiteres Mittel zur Hervorhebung der Männlichkeit des Protagonisten herangezogen werden⁸¹⁶. Bereiche, innerhalb derer physische Gewalt ausgeübt wird oder ausgeübt werden muss, wie es z.B. bei Kriegen und Schlachten der Fall ist, wirken daher als Sphären über-heterosexueller Männlichkeit: Stärke und Aggression werden als Kennzeichen „echter“, da heterosexueller Männlichkeit verstanden.

Solange in ausreichendem und überzeugendem Maß Argumente wie ein weibliches *love interest* oder Aggressivität gegen die Homosexualität des Protagonisten vorgelegt werden, „darf“ dieser seine (auch für männliche Zuschauer) attraktive Körperlichkeit, z.B. durch partielle bis vollkommene Nacktheit seines Körpers, zur Schau stellen⁸¹⁷. Jede allzu offen formulierte Homosexualität – vollkommen unabhängig von der Einnahme der aktiven oder passiven Rolle – scheint umgekehrt die Glaubwürdigkeit eines Mannes als Kämpfer/Krieger so massiv zu beeinträchtigen und seine Moral- und Wertvorstellungen dermaßen in Frage zu stellen⁸¹⁸, dass jede eindeutige Formulierung von

⁸¹⁴ Frey 2011, 25.

⁸¹⁵ Ein Anwendungsbeispiel des Ausdrucks ist in SNATCH (2000) zu finden: https://www.youtube.com/watch?v=D-0_sL5AAVQ (letzter Zugriff: 29.01.2023).

⁸¹⁶ In der Publikation eines Forschungsprojektes, das die Verbindung zwischen gefährdeter Männlichkeit („precarious manhood“) und der offensichtlichen Gewaltbereitschaft von Männern untersuchen sollte, wird die These, dass der Zustand von Männlichkeit ein gefährdeter Status sei, der aktiv, wenn nicht sogar durch aggressives Verhalten verteidigt werden müsse, auf Basis der erzielten Ergebnisse bestätigt: „Viewed from the perspective of our precarious manhood hypothesis, these findings suggest that men understand, use, and benefit from displays of physical aggression as a means for demonstrating manliness“ (Bosson/Vandello/Burnaford 2009).

⁸¹⁷ Ellen 2000 hingegen beschreibt GLADIATOR als einen der „schwulsten Filme der letzten Zeit“, da die zur Schau gestellte Übermaskulinität Maximus' homoerotisch auf sie wirke („All of which testosterone conversely helps to make GLADIATOR one of the gayest movies of recent times“).

⁸¹⁸ Man denke nur an das Phänomen der Homophobie im deutschen Herren-Fußball und den noch immer andauernden und umfassenden Diskurs um die Bedeutung der sexuellen Ausrichtung der Spieler für deren Männlichkeit. Vgl. Pronger 1992; Hagel 2005; Schweer/Vaske/Gerwinat 2010; Leibfried/Erb 2011; Körner 2014. In der U.S Army galt bis 2011 ein Verbot, Soldaten über ihre sexuelle Orientierung zu befragen; diese wiederum durften gleichgeschlechtliche Beziehungen nicht öffentlich führen. Vgl. Belkin/Bateman 2003.

Homosexualität bei Figuren, die positiv konnotiert werden sollen, vermieden werden muss, um einen Misserfolg des Films zu vermeiden: so dürfte die explizit und unmissverständlich dargestellte Bisexualität Alexanders einer der möglichen Gründe für den Misserfolg von ALEXANDER (2004) sein⁸¹⁹. Alexanders Figur wirkte (auch) durch seine Bisexualität auf das Publikum weniger männlich als z.B. die Figur des Maximus (GLADIATOR) und ist gerade durch die Abweichung von der für einen klassischen Held standardisierten ausdrücklichen Heterosexualität in den Bereich eines Antagonisten gerückt⁸²⁰.

Der Komplexität jedoch noch nicht genug: wie das Beispiel der Rezeption von THE EAGLE zeigt, kann sich heute ein Mangel an erotischer Spannung zwischen Charakteren wiederum negativ auf die Wirkung ihrer Chemie auswirken. In diesem Film spielen (im Unterschied zur Romanvorlage) Frauen keine Rolle, über die die (heterosexuelle) Männlichkeit der beiden Protagonisten richtiggestellt werden könnte, und auch während der wenigen Kampfdarstellungen des Films werden ihre Gewaltanwendungen nicht in dem Maß zelebriert, wie es etwa in GLADIATOR der Fall ist; bezeichnenderweise sieht Marcus Esca das erste Mal in einer Arena, in der sich Esca weigert, zu kämpfen und sich schließlich kampflos ergibt. Insbesondere das Fehlen weiblicher Figuren und die einsame und lange Reise der beiden Protagonisten brachte bei vielen Kritikern schnell die Frage nach deren Verhältnis zueinander auf. Das freundschaftliche Band zwischen ihnen wurde meist als ungenügend eng empfunden, um das füreinander aufopfernde Verhalten glaubhaft darzustellen, was wiederum auf die mangelnde sexuelle Spannung zwischen den Protagonisten zurückgeführt wurde⁸²¹.

Dies zeigt die ambivalente und doppelbödige Bewertung von Homosexualität, die im Film in Andeutungen vorhanden sein und eine Spannung erschaffen kann und soll, die sich andererseits bei positiv zu konnotierenden Figuren in Andeutungen erschöpfen muss und nicht offen zu Tage treten darf, so dass eine Distanzierung des Zuschauers von der Vorstellung, eine positive Figur sei möglicherweise nicht ausschließlich heterosexuell, zumindest vordergründig möglich ist. Diese offenkundige Distanzierung von der „anders“ ausfallenden sexuellen Orientierung des Feindes als Mittel zu dessen

⁸¹⁹ Pierce 2013, 127.

⁸²⁰ Pierce 2013, 127–128.

⁸²¹ „What’s weird is that the movie simply isn’t gay enough. The joke about every good buddy film is that the two leads come across as lovers, and that’s the level of chemistry and tension needed to bring a story like that to life. You have to believe the guys would die for each other, and there’s an underlying romantic aspect to that – usually unspoken in these films, but there nonetheless. There’s no such tension in THE EAGLE, no feeling that either of these guys would be willing to do anything more than the polite least for the other“ (<https://birthmoviesdeath.com/2011/02/11/movie-review-the-eagle-is-a-roman-bromance-without-the-mance/amp>, letzter Zugriff: 29.01.2023); „[...] a love story would have made better sense. Make Esca a girl or make them gay“ (<http://www.threemoviebuffs.com/review/eagle-2011.html>, letzter Zugriff: 29.01.2023). Vermutlich war es jedoch die Intension MacDonalds, das Narrativ auf neutral/unromantischer Ebene stattfinden zu lassen und die Figuren Charaktere sein zu lassen, die unabhängig von ihrer wie auch immer ausgeprägten sexuellen Ausrichtung agieren.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

negativer Konnotation ist auch im Gemälde Gros' zu beobachten. Leider ist sowohl die Frau als Beute und als auch die Effeminisierung des Gegners außerhalb von Filmen ein hochaktuelles Thema: in der Realität muss das Kriegsverbrechen⁸²² des *wartime rape*, also die Vergewaltigung oder der Zwang zu sexuellen Handlungen im Rahmen militärischer oder ethnischer Konflikte, als in Kriegs- und Krisengebieten weit verbreitete Praxis bezeichnet werden⁸²³. Die Vergewaltigung der Frauen des Gegners kann als gezielte Maßnahme erfolgen, um den Gegner zu demoralisieren und Überlegenheit über diesen (nicht nur über dessen Frauen) zu konstatieren. Susan Brownmiller formuliert dies folgendermaßen:

Defense of women has long been a hallmark of masculine pride, as possession of women has been a hallmark of masculine success. Rape by a conquering soldier destroys all remaining illusions of power and property for men of the defeated side. The body of a raped woman becomes a ceremonial battlefield, a parade ground for the victor's trooping of the colors. The act that is played out upon her is a message passed between men-vidid proof of victory for one and loss and defeat for the other⁸²⁴.

Auch die während des Bosnienkrieges 1992 und 1995 eingerichteten *Rape Camps* in Bosnien-Herzegowina spiegelten die serbische Eroberung bosnischen Landes und dienten einer ethischen Säuberung⁸²⁵. *Wartime rape* kann jedoch grundsätzlich auch Männer treffen und wird ebenfalls als Taktik zur Demoralisierung des Gegners eingesetzt. Die erzwungene Effeminisierung soll den Gegner auch heute noch zusätzlich zu seiner Unterlegenheit demütigen:

A male who is exposed to rape and sexual violence in wartime has already been feminized by virtue of having assumed noncombatant status or having been forced into it through disarming and detention/incarceration. If [...] the man who fucks another man is doubly a man, then a noncombatant male who is forcibly fucked is doubly feminized⁸²⁶.

Jones verortet zudem folgende Denkweise in stark patriarchalisch geprägten Gesellschaften wie der Lateinamerikas und der des Balkans bzw. in dem Umfeld von Männergefängnissen weltweit: „Feminine status is assigned to the ‚passive‘ (receptive) partner in anal intercourse but not to the ‚active‘ (penetrating) one“⁸²⁷.

⁸²² Seit dem 01. Juli 2002 ist *wartime rape* durch die United Nations Diplomatic Conference on Plenipotentiaries on the Establishment of an International Criminal Court, Rome Statute of the International Criminal Court als Kriegsverbrechen benannt; der Text kann eingesehen werden unter https://legal.un.org/docs/?path=../diplomaticconferences/1998_icc/docs/english/vol_1/a_conf183_9.pdf&lang=EF (letzter Zugriff: 29.01.2023).

⁸²³ Carpenter 2006.

⁸²⁴ Brownmiller 1975, 38. S. auch Gottschall 2004; Diken/Laustsen 2005; Stark/Wessells 2012.

⁸²⁵ Dougherty 1998.

⁸²⁶ Jones 2006, 459; zu diesem Thema s. auch Carpenter 2006; Stemple 2009.

⁸²⁷ Jones 2006, 459.

Sowohl das Verständnis von Frauen als potentielle Beute als auch das Verständnis für „Männlichkeit“ bzw. „Weiblichkeit“ als Synonyme für Überlegenheit und Unterlegenheit sind bereits in römischen Abbildungen präsent; die zum Zeichen des Sieges in *GLADIATOR* geäußerte Formulierung „Roma Victor“, also die grammatikalisch inkorrekte Verwendung des männlichen *victor* für das weibliche Subjekt *Roma*, scheint ebenfalls auf die Selbstverständlichkeit hinzuweisen, mit der auch heute noch der Sieg mit Maskulinität verbunden ist; die Formulierung kann selbstverständlich auch als einer von vielen und gerne aufgelisteten Fehlern bei der korrekten Abbildung historischer Realität angesehen und/oder als Entgegenkommen an alle Menschen gewertet werden, in deren Ohren z.B. ein *Roma Victrix* schlichtweg zu holprig und daher nicht eingängig genug oder erhaben klingen mag, um den glorreichen Moment des Sieges zu verdeutlichen. Verändert hat sich somit nicht die grundlegende Vorstellung von männlicher Überlegenheit und weiblicher Unterlegenheit bzw. die Parallelisierung der Einnahme eines Landes und der Erbeutung von Frauen, sondern deren Bewertung: aufgrund der strikten Verurteilung von Vergewaltigungen und der (auch) in Filmen immer wieder begegnenden Darstellung der Ausübung „schmutziger“ Gewalt ausschließlich durch den Feind, rückt die Andeutung von sexuellen Übergriffen auf Frauen des Gegners, wie sie etwa in den Darstellungen der Markussäule, oder die erzwungene Effeminisierung des männlichen Gegners, wie sie etwa auf der Stele des Andes⁸²⁸ oder dem Relief aus Cortona zu sehen und im Rahmen positiv konnotierter Sieges- oder Überlegenheitsbekundung zu verstehen sind, die Ausführenden nach heutigen Bewertungsmaßstäben auf das Ausdrücklichste in die Rolle verdammenswerter Antagonisten. Obwohl die sexuelle Unterwerfung des Feindes zur Verdeutlichung der eigenen Überlegenheit implizit in Darstellungen der Bestrafung des *sissy villain* im Film oder im plakativen Sprachgebrauch üblich sein mag, darf sie in expliziter Ausformulierung keinesfalls zu Tage treten.

13.7 Der Blick in den Spiegel: Das Positiv des „Eigenen“

Schlachtendarstellungen – gleichgültig, ob es sich bei ihnen um Abbildungen rezenter, in die Vergangenheit oder Zukunft versetzter oder um reale oder erfundene Ereignisse handelt – spiegeln in variierendem Ausmaß die Werte, Ideale und/oder Vorstellungen derjenigen Gesellschaft wider, innerhalb derer sie entstanden sind und innerhalb sie ihre Wirkung entfalten sollen. Eine der beiden an der Schlacht beteiligten Parteien zeigt exemplarische Repräsentanten dieser Gesellschaft, während die „andere“ Partei durch die Feindbildkonstruktion den Gegenpol bildet, anhand dessen das Bild der „eigenen“ Werte, Ideale und Vorstellungen noch deutlichere Konturen erhält. In vielen Fällen ist dieses Bild des „Eigenen“ positiv, die Schlacht kann jedoch auch – je nachdem, in welcher Zeit die

⁸²⁸ Boppert 1992a, Taf. 33.

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

Darstellung entstanden ist und wer dessen Auftraggeber war – ein negatives Bild der eigenen Gesellschaft bzw. ihres Vorgehens in einem militärischen Konflikt vermitteln, eine Dokumentation des Geschehens zum Ziel haben oder *l'art pour l'art* sein.

Die im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Schlachtdarstellungen zeichnen durchweg und ausschließlich ein deutliches Bild von Vorstellungen, die von der herausgebenden Gesellschaft als positiv verstanden wurden. Gleichzeitig bestätigen diese Darstellungen ihrem Zielpublikum – der eigenen Gesellschaft – den Glanz ihrer Ideale: der Blick in den Spiegel soll gefallen. Auf einige dieser positiven Eigenschaften soll im Folgenden eingegangen werden.

13.7.1 Gemeinschaftlichkeit

In den römischen Schlachtendarstellungen sind es Tugenden, die von Kaiser/Feldherr und Heer erfüllt werden und diese dadurch als ideal agierende Figuren präsentieren. Unter diesen stehen die *fides exercitus* und die *virtus* im Kampf im Vordergrund. Das gute Verhältnis zwischen Anführer und Heer, die Darstellung von Tapferkeit und kämpferischen Könnens sind auch in den anderen Schlachtszenen wichtiger Bestandteil.

Während in den Filmen jedoch zur positiven Hervorhebung einer gemeinsam agierenden Gruppe von Figuren auch die Darstellung eines zugrundeliegenden kameradschaftlichen oder gar freundschaftlichen Bandes von Bedeutung ist und sich auch hier der Individualismus exemplarisch hervorgehobener Figuren als entscheidender Faktor herauskristallisiert, ist die kompositorische Einheit der Soldaten auf römischen Schlachtenreliefs, die sich in den Schlachtszenen der Kaisersäulen in der Staffelnung der Körper, einheitlicher Ausrüstung oder synchron ausgeführten Bewegungen zeigt, in erster Linie als Verdeutlichung von Ordnung und militärischer Disziplin und im Rahmen römischer Kultur zu verstehen. Die Qualität der Gemeinschaft der Soldaten liegt auch in deren Eigenschaft als in allen Belangen perfekt aufeinander abgestimmtes, effizientes und schlagkräftiges Instrument: durch die disziplinierte Zusammenarbeit wird in den Schlachtdarstellungen jeder Feind besiegt, während aufseiten der Barbaren jeder Einzelne für sich selbst zu kämpfen scheint. Das erfolgreiche Zusammenwirken römischer Soldaten zeigt sich auch in anderen Szenenzusammenhängen, wie dem Fällen von Bäumen und Bauen von Festungen. In den Darstellungen der Schlachtensarkophage treten kompositorische Merkmale zur Verdeutlichung der Einheit zurück; hier wird die ikonographisch gesicherte Zugehörigkeit zur römischen Armee und die Überlegenheit zum gemeinsamen Nenner der Soldaten.

Das Team der filmischen Schlachtendarstellungen, das als Rahmen und Definition des „Eigenen“ angesichts des „Anderen“ funktioniert und, wie bereits angesprochen, auf Basis des Willens und Strebens einzelner Individuen entsteht, ist in den römischen Schlachtendarstellungen anders

akzentuiert: hier zeigen Konformismus innerhalb der römischen Kultur, die Zugehörigkeit und selbstverständliche Treue zum Kollektiv der römischen Armee und die einheitlich ausgeführte, pflichtgetreue Erfüllung militärischer Tugenden das „eigene“ Positive. Dennoch wird sowohl in den Darstellungen der römischen Reliefs als auch der Filme die funktionierende Gemeinschaft als Basis und Marker von Überlegenheit formuliert. Das gemeinsame Erbringen von Leistung als Grundlage für Erfolg wird sowohl in römischen als auch modernen Darstellungen reflektiert, wobei in zwei Beispielen erstaunliche bildliche Parallelen festgestellt werden können. Die Gemma Augustea zeigt im unteren Register das Errichten eines Tropaiens, das neben/hinter einem Barbarenpaar in einer gemeinsamen Anstrengung von vier römischen Soldaten aufgerichtet wird. Diese Darstellung kann als Verdeutlichung eines Sieges, der aufgrund der gemeinsamen Leistung der Armee errungen wurde, verstanden werden. Eben diese Aussage trifft auch auf ein anderes, jedoch modernes Bild zu, deren Figuren in einer durchaus vergleichbaren Handlung, wenn auch anderer Haltung zu sehen sind: die Fotografie *Raising the Flag on Iwo Jima*, die das gemeinsame Hissen der amerikanischen Flagge durch sechs amerikanische Soldaten zeigt und ebenso Bezug auf den Sieg als gemeinschaftlich erbrachte Leistung nimmt⁸²⁹.

Die Qualität des Gemeinschaftsgefüges kann sich in den Filmen des Weiteren im Verhalten der Figuren in einem Krisenfall äußern. Während die Rettung des Mitstreiters nicht in römischen Darstellungen zu finden ist, da eine Gefährdung der Soldaten durch ihre allumfassende Souveränität in der Schlacht ausgeschlossen bzw. Überlegenheit signifikanter Teil römischer Darstellungsideologie ist, ist ein in seinem Grundgedanken ähnlicher Vorgang, das Bergen des gefallenen Kameraden, aus der griechischen Antike bekannt und auf Keramik der Archaik und der Klassik immer wiederkehrendes Motiv. Wie Meyer beschreibt, zeigt die sog. Kriegerbergung das „vorbildliche Verhalten des Mannes, der seinen Kameraden nicht den Feinden überlässt, sondern tatkräftig dafür sorgt, dass der Gefallene eine würdige Bestattung erhält“⁸³⁰. Das Sorgen für die eigenen Leute und die Betonung des Wertes des einzelnen gefallenen Kriegers, der sich nicht zwangsläufig aus dessen Überlegenheit, sondern vor allem aus seiner Tapferkeit als Krieger und aus seiner Bedeutung als Person innerhalb seiner Gemeinschaft ergibt⁸³¹, mag sich in dem in Filmschlachten ebenfalls immer wiederkehrenden Motiv

⁸²⁹ Interessant ist hierbei, dass zum einen das in dieser Fotografie festgehaltene Hissen der Flagge das Austauschen einer ersten Flagge war, die als für zu klein befunden worden war und dass zum anderen beide Flaggen (die erste und die zweite) gehisst wurden, während die Schlacht um Iwo Jima noch tobte (Seidl 2017). Obwohl diese Informationen bekannt wurden, wurde das Bild des zweiten Flaggenaufstellens zu einer Ikone der Kriegsfotografie, die das gemeinsame Erringen des Sieges verdeutlichte und nicht nur in Form von Briefmarken und Skulpturen, als Werbung für Kriegsanleihen und als Element filmischer Narrative verwendet wurde, sondern auch in Handlung und Bild anderer Situationen zitiert wurde.

⁸³⁰ Meyer 2012, 27.

⁸³¹ So Hölscher über das Motiv der Kriegerbergung (Hölscher 2003, 14).

gegenseitig geleisteter Hilfe und natürlich in Szenen der ehrenvollen Behandlung eines Gefallenen bzw. dessen Bestattung nach der Schlacht widerspiegeln⁸³². Überaus deutlich manifestiert sich diese Vorstellung spätestens in der Thematik der Kriegerrettung anderer Filme, die durch ihr konstantes Wiederholen des Motivs auf dessen Stellenwert zur Konstatierung eines erfüllten Ideals schließen lassen⁸³³. Nicht nur die Verwundbarkeit römischer Soldaten, sondern auch deren Tod in der Schlacht und/oder eine folgende ehrenvolle Bestattung finden jedoch weder im Rahmen der Schlachtendarstellungen noch im Rahmen von Gedenkstätten Erwähnung, ebenso wenig finden sich Darstellungen der Gefangennahme römischer Soldaten durch den Feind; auch sind keine Monumente, die in ihren Darstellungen explizit auf Niederlagen der römischen Armee Bezug nehmen, bekannt⁸³⁴. Das Motiv der Kriegerrettung oder des Rettens aus einer Notlage konnte in römischen Darstellungen daher keine Anwendung finden.

Auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux wird die Gemeinschaft der Normannen betont. Das Heer ist u.a. durch die Aneinanderreihung der Pferde zu einer dynamischen und eleganten Angriffswelle oder durch die gestaffelten Formationen der Reiter als gemeinsam agierende Einheit charakterisiert, deren Können durch das Beherrschen der Streitrösser verdeutlicht wird. Insbesondere Besitz und Beherrschen der prächtigen Pferde spiegeln die zeitgenössischen Idealvorstellungen wider und werden zum gemeinsamen Nenner der Normannen. Ähnlich wie in den römischen Schlachtendarstellungen spielt Individualismus oder der Wille des Einzelnen bei der Bildung der Gemeinschaft jedoch keine Rolle. Das Heer der Normannen ist somit kongruent zum Heer römischer Soldaten auf den Reliefs als schlagkräftiges Instrument zu verstehen, das den zu Beginn der Schlacht erhaltenen Befehl ihres Feldherrn Wilhelm ausführt.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir auf dem Gemälde Gros' zeichnet sich die Gemeinschaft des Heeres ebenfalls durch das Bild einer geschlossen heranrollenden Angriffswelle aus. Darüber hinaus sind nicht nur die Reaktionen einiger beispielhafter Personen auf das Schicksal anderer Soldaten, sondern auch eine Szene des Zusammenwirkens mehrerer Figuren beim Bekämpfen des Feindes dargestellt. Ähnlich wie in den untersuchten Filmszenen wird also auch hier auf ein Miteinander verwiesen, dessen gemeinsamer Nenner nicht nur aus kämpferischem Können oder

⁸³² Die Verwundung römischer Soldaten ist in allen Schlachtszenen zu sehen. Eine Würdigung der gefallenen Mitstreiter ist in *THE EAGLE* und *KING ARTHUR* zu sehen; in *THE EAGLE* sind sogar die Leichen der gefallenen Feinde Teil der Darstellung – diese werden Seite an Seite mit den gefallenen ehemaligen Soldaten gelegt und mit weißen Tüchern bedeckt. Die Gefangennahme römischer Soldaten und der (scheiternde) Versuch ihrer Befreiung ist in *CENTURION* (2010) zu sehen.

⁸³³ **Anm. 500.**

⁸³⁴ Lentzsch 2019, 57–58 mit Verweis auf Beck 2006, 216, der auf das Fehlen eines Denkmals für die bei Cannae gefallenen römischen Soldaten und auf den signifikanten Unterschied zwischen römischer und griechischer Memorialpraxis hinweist.

militärischer Stärke, sondern auch aus subjektiver Beachtung des Nebenmannes und der Erfordernisse der akuten Situation, in welcher dieser sich jeweils befindet, besteht.

Der Zusammenhalt innerhalb der Partei des Protagonisten äußert sich in den Filmschlachten – neben der häufig thematisierten Bereitschaft, freiwillig gemeinsam gegen einen als bedrohlich und übermächtig charakterisierten Feind zu kämpfen⁸³⁵ und neben den obligatorischen Rettungsszenen während des Kampfes – durch die Vermittlung von Ruhe und dem Bild eines sympathischen Miteinanders, dessen Abläufe vor und während der Schlacht auf Basis minimaler⁸³⁶ oder sogar nonverbaler⁸³⁷ Kommunikation funktionieren. Auch synchrone Bewegungen, die z.B. beim gemeinsamen Erheben der Bögen zu sehen sind, zeigen, dass eine Partei gemeinschaftlich agiert. Wie sehr jedoch der Eindruck anderer Einflüsse die Wertung der Motive „Ruhe“ und „gleichmäßige Bewegung“ beeinflussen, zeigen die Schlachtszenen von SPARTACUS und THE EAGLE: hier herrscht auch aufseiten des Feindes in der Vorbereitungsphase wortloses Einvernehmen, doch wirkt die Stille der römischen Soldaten in SPARTACUS nicht harmonisch, sondern durch das maschinelle Bewegungsmuster künstlich und befremdlich, während das lautlose Erscheinen der Männer des Seehundclans in THE EAGLE u.a. durch deren Körperbemalung unheimlich und bedrohlich wirkt. Die Ruhe der ebenfalls bemalten Piketen und deren gleichmäßiges Erheben der Bögen in KING ARTHUR wirkt wiederum harmonisch. Interessant ist Escas Verhalten beim Bilden der Schlachtreihe in THE EAGLE: nach dem beinahe synchronen Anlegen der Schwerter auf die Schilde durch die römischen Soldaten führt er diese Bewegung einen Augenblick später aus und reiht sich dadurch nahtlos in die Formation ein⁸³⁸. Ob dies – bewusst kongruent zu den Darstellungen von aufseiten der römischen Armee kämpfenden, ehemaligen Fremdvölkern in römischen Reliefs – zeigen soll, dass auch ein ursprünglicher Feind Roms unter gewissen Umständen dazu in der Lage ist, römische Kampftechnik beinahe so perfekt zu erlernen wie ein römischer Soldat und deren überlegene Wirkung zum Wohl der Gemeinschaft einzusetzen, wäre eine äußerst reizvolle Frage an den Regisseur des Films⁸³⁹.

Auch das Motiv „Gemeinschaft“ ist jedoch nicht als solches in Filmen positiv konnotiert; der positive Eindruck entsteht auch hier durch viele weitere, in wechselseitiger Wirkung miteinander

⁸³⁵ In SPARTACUS, KING ARTHUR und THE EAGLE setzt sich die Partei des Protagonisten bewusst und freiwillig (d.h. ohne einem Zwang, als Soldat eines Heeres dem Befehl eines Feldherrn Folge leisten zu müssen, zu unterliegen) der Gefahr der Schlacht aus, obwohl die Möglichkeit, einen Kampf durch Flucht (SPARTACUS, KING ARTHUR) oder durch Nicht-Erscheinen (die ehemaligen römischen Soldaten in THE EAGLE) zu vermeiden, besteht und als solche explizit thematisiert wird.

⁸³⁶ GLADIATOR, ROME, THE EAGLE.

⁸³⁷ SPARTACUS, KING ARTHUR.

⁸³⁸ S. Umschlagabbildung.

⁸³⁹ Eine diesbezügliche Anfrage blieb leider unbeantwortet.

stehende Motive und Informationen – wie z.B. dargestellten Individualismus innerhalb der Gemeinschaft. Dies dürfte darin begründet liegen, dass dem Zuschauer eine Gemeinschaft präsentiert werden soll, zu der er selbst gerne gehören und innerhalb derer er dennoch als Individuum wahrgenommen werden würde⁸⁴⁰. In der Psychologie wird dieses Verlangen *need for uniqueness* genannt. Da Menschen jedoch häufig auch das Bedürfnis haben, zu einer Gruppe dazuzugehören, entsteht häufig ein Konflikt. Diesem wird im Film durch ein ausbalanciertes Identifikationsangebot einer aus Individuen bestehenden Gruppe und durch den individuellen Protagonisten, dem sich eine Gruppe anschließt und folgt, entsprochen. Eine Gemeinschaft, die den Wert des Individuums jedoch nicht anerkennt und aus anonymer Masse besteht, wie es im Fall der römischen Soldaten in SPARTACUS, aber auch in den Darstellungen anonym bleibender römischer Soldaten in den Reliefs zu sehen ist, wirkt weit unattraktiver. Die Erwartungshaltung eines römischen Betrachters hingegen dürfte weniger in der Identifikation mit einzelnen Figuren gelegen haben, sondern in der Bestätigung der Werte, die durch die Darstellungen zum Ausdruck gebracht wurden. Die Identifikation fand hier auf dem kulturellen und nicht auf einem individuellen Niveau statt.

Der durch das disziplinierte, geordnete Vorgehen der römischen Soldaten in den Reliefs hervorgerufene positive Eindruck von Ruhe und souveränem Vorgehen, der auch in der Darstellung der französischen Soldaten in der Darstellung der Schlacht von Aboukir zu sehen ist und mit dem negativen Eindruck der Unruhe und chaotischen Durcheinanders aufseiten der Feinde kontrastiert wurde, scheint auch in den Filmen zur Anwendung zu kommen. Hier ist es nicht nur das wohlüberlegte, aufgrund knapper Befehle oder sogar wortlos aufeinander reagierende Miteinander des Protagonisten und seiner Soldaten, das den Eindruck von Ruhe vermittelt und das der Unruhe der mit inneren Konflikten behafteten und meist auch schreiend darauflos stürmenden Feinden gegenübergestellt wird: der formale, durch wohlgeordnetes und überlegtes Vorgehen des Protagonisten zum Ausdruck gebrachte Eindruck von Ruhe wird um den beruhigenden Eindruck der kameradschaftlich-freundschaftlich miteinander kommunizierenden positiven Partei ergänzt, das Bild eines wild-chaotisch agierenden Feindes wird um beunruhigende Elemente, wie etwa die Anwendung „schmutziger“ Gewalt, innerer Konflikte oder ein düsteres Äußeres erweitert. Die optischen Merkmale für Ordnung und Unordnung, wie sie in den Reliefs und dem Gemälde Gros' zu sehen sind, sind somit in den zeitgenössischen Schlachtendarstellungen der Filme um eine emotionale Ebene erweitert. Die bildlichen Schlachtszenen strebten, wie bereits mehrfach dargelegt, keine vergleichbar intensive Identifikation mit dem Betrachter an, so dass dessen persönliche Erfahrung emotional distanzierter ausgefallen sein dürfte, zumal die Bildwerke den Sieg der „eigenen“ Partei überdeutlich zum Ausdruck bringen.

⁸⁴⁰ Vgl. Schumpe/Erb 2015.

Über die Darstellung der positiven Partei als Gemeinschaft kann nicht nur deren auch außerhalb der Schlacht funktionierendes und erfolgreich ablaufendes Miteinander abgebildet werden, mit ihr geht auch die Darstellung einer weiteren Qualität einher: die *power* der „eigenen“ Partei. Unter *power* soll hierbei nicht in erster Linie Macht (die das Resultat einer gewonnenen Schlacht sein könnte) verstanden werden, sondern eher positive Energie und Dynamik, deren Darstellung aufseiten der „eigenen“ Partei Anliegen jeder der untersuchten Schlachtendarstellungen ist, jedoch unter Anwendung unterschiedlicher Mittel kommuniziert wird. In den römischen Darstellungen entsteht sie aus dem Eindruck des militärisch und organisatorisch durchdachten Vorgehens „wie ein Mann“, aus der Bewegung von oben nach unten unter Betonung der Diagonalen, und der Visualisierung von Geschwindigkeit durch den Galopp der Pferde. In der Darstellung der Schlacht von Hastings zeigt sich die *power* der Normannen durch die Figuren der Pferde/Hengste und ihre dynamische Gesamtbewegung. Im Gemälde Gros' sind es die von den römischen Reliefs bekannten kompositorischen Elemente, wobei die aktionsgeladene Angriffswelle der Franzosen einen weiteren kraftvollen Eindruck ihres Vorgehens vermittelt. In den Filmen entsteht der Eindruck von *power* aus der Kombination unterschiedlichster Mittel, wie z.B. der Musik, dem Hervorrufen hoher emotionaler Anteilnahme am Schicksal des Protagonisten und seiner Kämpfer und aktionsgeladenen Handlungen. In den Filmen ist *power* vor allem eines der positiven Attribute des Protagonisten (schließlich ist es seine Figur, die im Fokus der Kamera während der Schlacht erfolgreich durch die feindlichen Linien wütet, ihre *power* durch nimmermüde werdendes, geschicktes Kämpfen beweist und sich heldenhaft hervortut), doch ist es die von allen geteilte und vertretene Ideologie, die den Zusammenhalt der einzelnen Kämpfer noch weiter festigt und ihre Schlagkraft dadurch erhöht. Der Eindruck von *power* entsteht hier (neben der Anwendung weiterer Mittel) aus der unsichtbaren Verbindung und Verknüpfung der Figuren miteinander. Die positive Gemeinschaftlichkeit bildet in allen Schlachtendarstellungen zudem den Rahmen, außerhalb dessen sich der „Andere“ bewegt, ohne seinerseits über entsprechende Qualitäten zu verfügen.

13.7.2 Heer und Anführer

Anliegen beinahe jeder filmischen Schlachtszene bzw. der Phase vor der Schlacht ist die Darstellung des vertrauensvollen Verhältnisses der Kämpfer zum Protagonisten, das diesen in seiner positiven Rolle bestätigt. Dieses gute Verhältnis wird in jedem der Filme durch eigene Mittel zum Ausdruck gebracht und kann sich in der bereits beschriebenen Freiwilligkeit, einen aussichtslos scheinenden Kampf für und mit dem Protagonisten zu kämpfen⁸⁴¹ und/oder einem generell kameradschaftlich-freundschaftlichen Umgang zwischen Anführer und Untergebenen⁸⁴² äußern. Das Erringen des Sieges aus einer unterlegenen oder zumindest unklaren Ausgangsposition heraus wird im Film nicht allein durch das kämpferische Können und die Tapferkeit des Protagonisten bzw. dessen Partei begründet, sondern durch weitere Qualitäten, die auch außerhalb des Kampfes als positive Eigenschaften Geltung haben, unter diesen die Treue und das Vertrauen von Untergebenen, die der Protagonist als Individuen wahrnimmt und behandelt, was seine Figur hierdurch als Person charakterisiert, mit der sich der Zuschauer nicht nur identifizieren kann, sondern der er auch selbst gerne folgen würde⁸⁴³. Der Protagonist erfüllt durch seinen Umgang mit exemplarischen Untergebenen die Erwartungen an einen guten Anführer; in einigen Fällen wird er zudem als denkbarer, geeigneter Herrscher oder zumindest als Repräsentant der das weitere Schicksal der Beteiligten bestimmende Instanz glaubhaft etabliert. So z.B. in KING ARTHUR, dessen Protagonist zum König Britanniens wird; auch Maximus in GLADIATOR qualifiziert sich zu Beginn des Films durch den kameradschaftlichen Umgang mit seinen Untergebenen als guter Anführer, so dass der Zuschauer nicht nur die Treue der Soldaten nachvollziehen kann, sondern auch den späteren Wunsch Marc Aurels, ihn als Nachfolger einzusetzen⁸⁴⁴.

Das Verhältnis der Soldaten zum Kaiser bzw. Feldherrn wird nicht nur in den Filmen, sondern auch in den Reliefs thematisiert. Es äußert sich in Darstellungen des Kaisers/Feldherrn, der inmitten seiner Männer aktiv am Schlachtgeschehen teilnimmt, diese von erhöhter Position aus anleitet oder in Darstellungen von Kaiser und Heer im Rahmen einer *adlocutio* und spiegelt hierin die Erwartungen an einen guten Anführer und, im Fall des Kaisers, an einen *optimus princeps*. Wie bereits in **Kapitel 4.9** dargelegt, zeigen Darstellungen des „an vorderster Front“ kämpfenden Feldherrn, wie z.B. der Hauptfigur auf dem Sarkophag Portonaccio, aber auch Trajans auf dem großen Trajanischen Fries, diesen als Kämpfer im Sinne eines *primus inter pares*. Als Verkörperung militärischer *virtus*

⁸⁴¹ SPARTACUS, KING ARTHUR und THE EAGLE.

⁸⁴² SPARTACUS, GLADIATOR.

⁸⁴³ S. 275.

⁸⁴⁴ Auch der Beginn von ALEXANDER (2004) zeigt am Beispiel der Schlacht von Gaugamela die Führungsqualitäten Alexanders.

ist er Dreh- und Angelpunkt für das Schlachtgeschehen und für seine Soldaten. Die Darstellung individueller Persönlichkeiten und ein daraus resultierendes subjektives Verhältnis zwischen Anführer und Heer, wie es (anhand einiger beispielhafter Figuren des Heeres) in den Filmen zu beobachten ist und dort durch einen respektvoll-kameradschaftlichen Umgang bis zu einem sich gegenseitig auf Augenhöhe begegnenden, engen freundschaftlichen Verhältnis bestimmt ist, aber niemals distanziert ausfällt, ist nicht Teil der Intention römischer Schlachtendarstellungen, die z.B. Trajan durch dessen Darstellungen auf der Trajanssäule in die Reihe pflicht- und schemaerfüllender und daher optimaler römischer Herrscher stellen und das Heer als vorbildhaft agierende und funktionierende Einheit bestätigen sollten⁸⁴⁵. Das Verhältnis des Heeres zum Kaiser ist von einer klaren Hierarchie und einem festgelegten, nicht-individuellen Rollenverständnis geprägt. Das Heer als eine der drei für die Akzeptanz des Kaisers relevanten Gruppen⁸⁴⁶ kann sich durch die Darstellungen der Interaktion mit dem Kaiser, insbesondere im Rahmen der *adlocutio*-Darstellungen, aber auch in Szenen, die den Kaiser als Schlachtenlenker im Hintergrund zeigen (wie etwa Szene 24 der Trajanssäule) als in seinem Ehrenstatus bestätigt sehen und soll seine Funktion innerhalb des Akzeptanzsystems erfüllen. Das als funktionierend dargestellte reziproke Verhältnis von Kaiser und Heer festigt dadurch die Position des Kaisers als Herrscher.

Interessanterweise spiegelt sich das römische Hierarchiegefälle bzw. der Aspekt des im Hintergrund planenden Anführers und des disziplinierten Heeres, das als verlängerter Arm dessen Befehle gehorsam ausführt, in den Szenen der Ansprache bzw. des Aufmarsches in SPARTACUS bei Crassus und dem römischen Heer. Heutigem Verständnis nach muss sich eine Figur, die positiv aufgefasst werden soll, persönlich an der Schlacht beteiligen, die Gefahrensituation und das Schicksal der Männer teilen, die sie in die Schlacht schickt, da ansonsten der Vorwurf von Feigheit oder, schlimmer noch, der Anwendung schmutziger Gewalt den eigenen Untergebenen gegenüber im Raume stünde und diese Figur hierdurch als Identifikationsfigur disqualifiziert wäre. Dieses Verhalten wird daher ausschließlich für Figuren der Gegenpartei verwendet, um diese als Feinde zu charakterisieren (z.B. auch in dem Aussenden einer Vorhut durch den Anführer der Sachsen in KING ARTHUR); die einzige Darstellung eines Oberbefehlshabers, der vom sprichwörtlichen Feldherrnhügel aus die Schlacht beobachtet und nicht negativ konnotiert wird, ist mit der Figur Marcus Aurelius' in GLADIATOR enthalten: dieses Verhalten wird jedoch umgehend durch sein offensichtliches Alter gerechtfertigt.

⁸⁴⁵ Schlagwortartig werden diese (und weitere) Tugenden auf den Reliefplatten Marc Aurels dargestellt, die ebenfalls am Konstantinsbogen in Rom verbaut wurden (Hölscher 2003, 15; Maderna 2015, 108).

⁸⁴⁶ Seelentag 2004, 21.

Die Darstellung Alexanders im Alexandermosaik und die Trajans auf dem großen Trajanischen Fries entspricht wiederum eher zeitgenössischen Vorstellungen der Qualitäten eines Helden, der Anteil am Schicksal seiner Mitstreiter nimmt, indem er sich denselben Gefahren aussetzt wie diese, als Darstellungen eines distanzierten, ausschließlich planenden Feldherrn, wie sie uns in den Figuren der Kaiser in den Staatsreliefs begegnen. Der moderne kameradschaftliche und gemeinsam mit seinen Soldaten kämpfende Filmfeldherr scheint einen Topos der Herrscherpanegyrik, die Vorstellung des Herrschers als Mit- und Vorkämpfer seiner Soldaten, wie sie bereits bei Isokrates beschrieben ist⁸⁴⁷ oder des Kaisers, der seine Soldaten als *commilitiones* anspricht, wie es Plinius über Trajan schreibt bzw. dieses Verhalten als Teil der *imago* Trajans entwirft⁸⁴⁸ und auch von Sueton über Caesar berichtet wird⁸⁴⁹, fortzuführen. Diese literarischen Topoi schildern den Herrscher/Kaiser als Kameraden seiner Soldaten, der die Namen seiner Veteranen kennt⁸⁵⁰ und an der Front oder beim Marsch dieselben Mühen auf sich nimmt wie diese und sich hierdurch – wie auch in den bildlichen Verdeutlichungen von Momenten der Kaisernähe, wie insbesondere im Rahmen einer *adlocutio* – den Soldaten als „guter“ *princeps* präsentiert⁸⁵¹. Ebendiese Verbundenheit, die sich im kameradschaftlichen Verhältnis zu seinen Soldaten und dem Teilen der Mühen und der Gefahren zeigt, ist auch zentrales Element der Filme: nicht nur Maximus kämpft mit seinen Soldaten und scheint auch jeden von ihnen persönlich zu kennen, auch viele der anderen Filmfeldherren zeigen ein ähnliches Verhalten. Spartacus (SPARTACUS) geht am Vorabend der Schlacht durch das Lager und sieht nach seinen Kameraden; Vorenius ist Pullo namentlich bekannt (ROME)⁸⁵²; Arthur und seine Gefährten (KING ARTHUR) kennen sich seit ihrer Kindheit, die Gefährten lassen Arthur nicht in der Gefahr allein, sondern kehren zurück, um mit diesem gegen die Sachsen zu kämpfen⁸⁵³. Während der Schlacht offenbart sich das gute Verhältnis zwischen Filmfeldherr und seinen Soldaten in den bereits erwähnten Szenen gegenseitig

⁸⁴⁷ Isokr. Euag., 29–36.

⁸⁴⁸ Plin. paneg., 13; 14, 2–4; 15, 5; 19, 3.

⁸⁴⁹ Suet. Caes., 67, 2; 68, 1; ähnliches ist für Otho (Tac. Hist., II, 11), Vitellius (Tac. Hist., I, 52) und Vespasian/Titus (Tac. Hist., II, 5) beschrieben. Bei Cassius Dio teilt Trajan die Mühen seiner Soldaten während des Marsches (Cass. Dio, 48, 23, 1).

⁸⁵⁰ Fronto Princ. hist., 9.

⁸⁵¹ Die *cura* Trajans für seine Soldaten offenbart sich laut Fell auch in den Szenen, in denen Trajan Bauarbeiten überwacht oder den Göttern opfert (Fell 2001, 90). Auch laut Ronning zeigen die Darstellungen der Trajanssäule den Kaiser in dieser *imago* (Ronning 2007, 66); Seelentag nennt die unterschiedlichen Darstellungen Trajans als Heros oder als *Commilitio* in Bild und Text treffend „Stadien der Verhandlung über das Bild des Princeps“ und ein jeweiliges „Standbild im Film der Herrschaftsdarstellung“ (Seelentag 2004, 36). Zur Darstellung des Kaisers in der Panegyrik s. auch Mause 1994.

⁸⁵² Hier ist anzumerken, dass das Verhältnis Vorenius' zu Pullo zu Beginn der Serie nicht von Kameraderie bestimmt wird, sondern Pullo Vorenius eher als Unruhestifter bekannt zu sein scheint. In der zweiten Staffel rettet Vorenius – nun wirklich Kamerad Pullos – diesen vor dem Tod in der Arena.

⁸⁵³ z.B. Alexander spricht vor der Schlacht von Gaugamela einzelne Kämpfer mit Namen an und nimmt auf vorhergegangene Kämpfe Bezug (ALEXANDER).

geleisteter Hilfe, und auch nach der Schlacht wird es thematisiert: die die Überlebenden in SPARTACUS lassen sich lieber kreuzigen, als die Identität ihres Anführers preiszugeben, Maximus sieht nach den Verwundeten (diese Szene war vorgesehen, wurde jedoch nicht in die Endfassung des Films übernommen), in KING ARTHUR und THE EAGLE folgt der Schlacht die würdevolle Bestattung gefallener Kameraden.

Das Verhältnis zwischen Wilhelm und seinen Kämpfern zeigt sich in der Darstellung des Teppichs von Bayeux in der Szene der Helmabnahme. Diese offenbart individuelle Reaktion seiner Mitstreiter und führt dadurch vor Augen, dass das Heer und besonders die namentlich überlieferten Personen während der Schlacht in so enger Interaktion mit ihrem Anführer stehen, dass die Krisensituation nach dem Gerücht, Wilhelm sei gefallen, umgehend erkannt und gelöst werden kann: Wilhelm offenbart sein Gesicht, seine Begleiter reagieren augenblicklich darauf, die Situation ist gerettet. Eine vergleichbare Darstellung einer personen- und situationsspezifischen Beziehung zwischen Anführer und Heer ist in den römischen Darstellungen nicht enthalten, da in diesen, wie bereits dargelegt, der Fokus auf der Erfüllung von zeit- und personenunabhängigen Idealen lag und problematische Situationen, die eine schnelle Anpassung der Strategie erfordern würden, der Absicht der Darstellung einer allumfassenden, allgemeingültigen Sieghaftigkeit widersprächen. Individuelle Reaktion und das Lösen einer Krisensituation erinnern eher an die Narrative filmischer Schlachtszenen bzw. an die Darstellungen gegenseitig geleisteter Hilfe und der Rettung der Lage durch eine gelungene Interaktion zwischen dem Protagonisten und seinen Untergebenen.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir wird das Verhältnis der Armee zu ihrem Anführer Murat durch den zu diesem im Bild bestehenden Abstand bestimmt: das französische Heer hält seinem Anführer sprichwörtlich den Rücken frei, so dass sich dieser vollkommen auf die im Bild formulierte Handlung, durch seine Erscheinung die Türken in die Flucht zu schlagen und die weitere Lage einzuschätzen, konzentrieren kann. Ein Umwenden Murats nach hinten ist trotz des grob zupackenden Fellreißers nicht notwendig. Murat wiederum ist aufgrund des Abstandes und der Farbgebung des französischen Heeres der Beherrscher der Bühne des Schlachtfeldes und des Moments, so dass seine individuelle Leistung als Held der Stunde im Vordergrund des Bildes steht. Das Heer wird in der Darstellung der Schlacht von Aboukir somit einerseits – und hierin kongruent zu allen anderen im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Schlachtszenen – als schlagkräftig agierender Arm des Befehlshabers charakterisiert, andererseits besteht – und hierin anders als die Szene der Helmabnahme in der Darstellung der Schlacht von Hastings und den Schlachtszenen der Filme – zwischen Heer und Anführer kein direkter, miteinander interagierender Bezug. Das Verhältnis zwischen Anführer und Heer ist hierbei eher einseitig, Murat wird nicht als *primus inter pares* charakterisiert, sondern erhält seine Bedeutung allein aus seiner Eigenleistung heraus.

Der Gedanke der Anteilnahme am Schicksal seiner Mitstreiter als Merkmal des vorbildlichen Anführers, der als Topos der Herrscherpanegyrik und im Rahmen der Charakterisierung des Filmprotagonisten angesprochen wurde, ist zwar im diesem Gemälde Gros' nicht enthalten, begegnet dafür in einem nur wenig später entstandenen Werk des Künstlers, dem Gemälde mit dem Titel *Napoléon sur le champ de bataille d'Eylau* (1808). In diesem Bild besucht Napoleon die Verwundeten und Gefallenen der Schlacht bei Preußisch Eylau und wendet sich mit einer segnenden Geste an diese. Der Sieg in der (realiter desaströs verlaufenen) Schlacht wird implizit vermittelt; ein besonderes Anliegen des Bildes ist die Darstellung der Fürsorge des Anführers für seine Leute. Die sorgende Zuwendung zu den Untergebenen war eine der Vorgaben des Kulturministeriums unter Denon, die forderte, einen Moment zu zeigen, „als der Kaiser, das Schlachtfeld aufsuchend, den ehrbaren Opfern der Kämpfe unterschiedslos Hilfe und Trost bringt“⁸⁵⁴. Die Verbundenheit mit Untergebenen und Leidenden, sowie das Teilen der Gefahr wird schließlich auch in dem bereits erwähnten Gemälde *Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa* von Gros thematisiert⁸⁵⁵. Auf das Motiv des sorgenden Anführers wurde in dem Gemälde der Schlacht von Aboukir bewusst verzichtet und die Leistung und Person Murats in den Vordergrund gestellt. Die Darstellung eines guten und vertrauensvollen Verhältnisses zwischen Anführer (Hauptfigur oder Protagonist) und seinem Heer ist somit Anliegen nicht nur römischer Bildwerke, sondern auch der Schlacht von Hastings und der Filme. Das Anliegen, die Qualitäten eines guten Anführers, die sich auch in seinem vertrauensvollen Verhältnis zu seinen Untergebenen äußern, darzustellen, besteht somit noch immer. Dies dürfte darin begründet liegen, dass das gute gegenseitige Verhältnis den Anführer in seiner Position verankert und in der Rolle, die er in dem jeweiligen Bildwerk erfüllen soll, durch den Betrachter bestätigt werden kann.

13.7.3 Kulturelle Überlegenheit

Als weiteres Phänomen, das in den Darstellungen immer wieder begegnet und in seiner Zuteilung kanonisch festgelegt ist, soll die Gegenüberstellung von kultureller Überlegenheit und unkultivierter Wildheit untersucht werden. Wie bereits mehrfach angesprochen, liegt die Vorstellung kultureller Überlegenheit über den Feind nicht nur bereits Bildwerken der griechischen Antike zugrunde, sondern auch den römischen Schlachtenbildern, die sich an den diesen Vorbildern orientieren. So verweisen die zurückgenommene Mimik, die präzise Gestik und Bewegung und die diszipliniert ausgeführten Manöver und Formationen in den römischen Reliefs darauf, dass dem hohen, durch Truppengattungen und Kriegsgeschütz verdeutlichten technologischen Standard auch Rationalität im Sinne einer

⁸⁵⁴ Zitiert nach: Fleckner 2014, 216.

⁸⁵⁵ S. 191.

Geisteshaltung kontrollierter Emotionalität zugrunde liegt, die einen derartig effektiven Einsatz erst ermöglicht und die dem unkontrollierten Affekt, wie er den Feinden der römischen Armee u.a. durch deren bewegte Mimik, ausufernde Gestik und verkrümmte Körper zugeschrieben wird, überlegen ist. Der hohe Standard des Militärs, die Ordnung und Disziplin, die von einer zugrundeliegenden *ratio* beeinflusst werden, werden hierdurch als Teile bzw. Errungenschaften römischer Kultur formuliert. Jedem auf diese als kulturelle Errungenschaften hinweisenden Aspekte ist ein entsprechendes, auf Kulturlosigkeit hinweisendes Gegenbild zugeordnet: die Mimik der römischen Soldaten ist ruhig und beweist ihre Rationalität, während die der Barbaren bewegt ist und von ihren irrationalen, unkontrollierten Emotionen zeugt; der Angriff der römischen Soldaten erfolgt geordnet und diszipliniert, während sich die Barbaren in chaotischer Unordnung befinden.

Das aus römischer Sicht positive Ergebnis erfolgter Zivilisierung wird in Gestalt der mit den römischen Soldaten kämpfenden Einheiten besiegter Völkerschaften gezeigt, die ihre Wildnatur abgelegt haben und nun mit ebenfalls ruhigen Gesichtszügen, kontrollierten Bewegungen und aufeinander abgestimmter Kampfweise in der Lage sind, an den Schlachten teilzunehmen und dadurch an der Kultur und am Erfolg der römischen Armee teilhaben können. Nach ihrer Niederlage und Eingliederung sind die ehemaligen Feinde von den *Topoi* befreit, die sie als Kulturlose markiert haben⁸⁵⁶, wobei einige Charakteristika wie Kleidung, Ausstattung und Kampfweise in den Darstellungen erhalten bleiben, um diese für den Betrachter noch als Angehörige von Fremdvölkern identifizierbar zu belassen.

Der Gedanke des Kulturbringens ist in den Darstellungen der Trajanssäule auch außerhalb der Schlachtszenen zu beobachten und äußert sich z.B. in Szenen des Rodens des Waldes, dem deklarierten Ursprungsort der Barbaren, um Straßen oder Festungen zu erbauen und damit römischer Kultur einerseits den wortwörtlichen Weg zu bereiten, und um diese andererseits im besiegten Land zu etablieren. Die Zerstörung dakischer Architektur, wie es in Szenen 25, 57–58, 76, 116⁸⁵⁷ und 152–154 der Trajanssäule zu sehen ist, kann laut Thill⁸⁵⁸ nicht nur als taktisches Mittel zum Erringen des militärischen Sieges, sondern auch als Verdeutlichung kultureller Überlegenheit interpretiert werden. Auf der Marcussäule sind in nur 2 Szenen Bauwerke der Barbaren zu sehen, die nicht „Hütte“ sind: ein Belagerungsturm in Szene 11, der durch einen Blitz zerstört wird, sowie eine Befestigung

⁸⁵⁶ So auch Zanker 1998, 61.

⁸⁵⁷ Szene 119 zeigt Daker, die Feuer an ihre eigenen Gebäude legen. Zwar sind es nicht römische Soldaten, die hier dakische Architektur zerstören, wodurch ihre Handlung als Reaktion auf das Agieren römischer Soldaten zu verstehen sein kann und möglicherweise einen ähnlichen Effekt hervorrief wie die Darstellung des überrollten Persers im Alexandermosaik (Hervorrufen von Pathos durch die Darstellung von Schädigung durch die eigenen Hand).

⁸⁵⁸ Wolfram Thill 2018, 296.

aus Holz oder Schilfrohr in Szene 54⁸⁵⁹. Die im Vergleich zur Trajanssäule zurückhaltende Darstellung feindlicher Bauwerke in diesem Monument dürfte auf ein dem Feind zugeschriebenes, erhöhtes Stadium der kulturellen Unterentwicklung hindeuten, die nicht erst überwunden werden muss und dem Bild der allgemeinen Wehrlosigkeit der Gegner entspricht, die somit auch im Kampf römischen Errungenschaften bzw. Militär nicht das Geringste entgegenzusetzen haben.

In der Darstellung der Schlacht von Hastings bzw. den Darstellungen des Teppichs von Bayeux wird das Selbstverständnis des Siegers als kulturell überlegen bzw. als Kulturbringer nicht gleichermaßen als Teil einer Dichotomie artikuliert: zwischen Normannen und Engländern bestehen keine ähnlich signifikant formulierten Unterschiede in Hinsicht auf ihren Lebensraum oder ihre Lebensweise. Die Überlegenheit in der Schlacht resultiert aus militärischer Stärke und dem Vorhandensein eines fähigen Anführers bzw. seiner Gefährten und ist nicht mit dem Vorhandensein von spezifischen kulturellen Errungenschaften, welche die Gegenseite nicht in der Lage war zu entwickeln, verbunden. Das Reiten der für ihre Wildheit bekannten Pferde bzw. Hengste könnte zwar als Veranschaulichung der Zähmung und Beherrschung des Tierhaften durch die Normannen verstanden werden; der Feind jedoch ist hier nicht mit Eigenschaften belegt, die mit Wildnatur assoziierbar sind, so dass das Beherrschen der Pferde nicht dem Beherrschen des Feindes gleichgestellt werden kann. Die Pferde sind eher als überlegenes Kriegsgerät und prestigeträchtige Tiere zu verstehen, die sich im Besitz der Normannen, aber nicht der Engländer befinden. Es fällt daher auch schwer, allein aus dem Vorhandensein der Pferde auf eine kulturelle Überlegenheit bzw. ein Selbstverständnis des Siegers als kulturell überlegen zu schließen, wie es wiederum in den römischen Schlachtendarstellungen der Fall ist und aus der Kontrastierung von Kultur und (Wild-)Natur hervorgeht. Dies zeigt deutlich die Bedeutung eines deutlich ausgeprägten Negativs, wie etwa eines ebenfalls tierhaften Feindes, für das vollständige, ebenengleiche Verständnis eines dargestellten Positivs, wie etwa eines tierbeherrschenden Siegers.

Dies ist jedoch im Fall der Schlacht von Aboukir präzise umgesetzt: kongruent zu den römischen Schlachtendarstellungen sind die Angehörigen der siegreichen Partei in der Darstellung der Schlacht von Aboukir durch ruhige, beherrschte Mimik, zielgerichtete, kontrollierte Bewegungen, stets geordnete, niemals verrutschte Kleidung (hier bis hin zum Tragen von Handschuhen) und einen diszipliniert erfolgenden Angriff charakterisiert⁸⁶⁰. Die Darstellungen geordneten Vorgehens und von Zurückhaltung und Beherrschung der eigenen Affekte verweisen auch hier wieder auf eine zugrunde

⁸⁵⁹ Vgl. Wolfram Thill 2018, 280.

⁸⁶⁰ Während in den römischen Schlachtenreliefs die Ordnung des Angriffs bzw. des Kämpfens durch die Staffelung der Figuren oder die Parallelisierung von Bewegungen zum Ausdruck gebracht wird, wird in der Darstellung der Schlacht von Aboukir der geordnet erfolgende Angriff durch die von Heereskörper gebildete Angriffswelle ersichtlich, die der deutlichen Auflösung des türkischen Heeres gegenübergestellt wird.

liegende Rationalität. Der Anspruch als nicht nur militärisch und emotional, sondern vor allem auch moralisch überlegene Partei geht jedoch weniger von den Figuren der Franzosen aus, sondern entsteht erst indirekt aus dem negativen Gegenbild der Türken. Diese sind – ähnlich wie die Feinde der römischen Armee auf den Reliefs – als ihren Affekten unterworfen, in jeder Hinsicht haltlose Figuren gezeichnet. Ihre moralische Verwerflichkeit wird durch die zeitgenössisch bekannten Andeutungen von Sodomie und das gegenseitig rücksichtslose und gefährdende Verhalten zum Ausdruck gebracht, während die überreiche, aber hinderliche Kleidung auf Dekadenz hinweist. Die Figuren sind daher mit Merkmalen einer Gegenkultur ausgestattet. Die Überlegenheit über diese Gegenkultur zeigt sich nicht nur in dem Resultat der Schlacht, einem klaren Sieg, der dank Disziplin und Ordnung errungen wird, sondern auch in der Beherrschung des Tierhaften. Diese Leistung insbesondere Murats wird aus der Assoziation der Türken mit dem Tierhaften (verzerrte, den Pferden ähnliche Mimik, zu Klauen/Krallen geformte Hände) als solche verständlich und verweist auf die moralische Überlegenheit Murats über seine Feinde. Stellt man sich z.B. anstatt der Figuren der Türken im rechten Bildbereich die Mauern einer Stadt vor, wäre Murat zwar als geübter Reiter, nicht aber als kulturell und moralisch überlegener Sieger verständlich. Die Darstellung der Schlacht von Aboukir ist somit ein Beispiel für eine Aufwertung des Siegers, dessen positive, mehrschichtige Wirkung aus einer starken Abwertung des Gegners auf mehreren Ebenen resultiert. Hierin lässt sich ein signifikanter Unterschied zu den Darstellungen römischer Schlachtenreliefs erkennen, die den Gegner als Feind zeichnen, dessen *malus* durch seinen noch unzivilisiert-unromanisierten Zustand erklärt wird, welcher jedoch mit der erfolgten Romanisierung und Eingliederung in das römische System, wie er in Form der Figuren der Fremdvölkereinheiten formuliert ist, beinahe aufgehoben zu sein scheint.

Dies zeigt des Weiteren die unterschiedlichen Aspekte der den römischen Reliefs und dem Gemälde Gros' zugrunde liegenden Bewertung des Tierhaften bzw. des dem Affekt unterworfenen Verhaltens: während die (Wild-)Natur des Feindes auf den Reliefs auf einen unmündigen, noch nicht zum eigenen Wohl kultivierten Zustand verweist, liegt dem Tierhaften der Türken in Gros' Gemälde der Aspekt des sexuell Haltlosen und Triebhaften und daher moralisch verwerflichen Feindes zugrunde, wobei ebendiese Verwerflichkeit durch Figuren wie den zentral liegenden nackten Sklaven oder den schmachtenden Sohn des Sultan für die Augen des Betrachters überdeutlich inszeniert wird. In der Andeutung von als verwerflich beurteilter Sexualität der Türken scheint sich wiederum der negative Topos übermäßiger sexueller Begierde widerzuspiegeln, der bereits – ähnlich wie der Zorn – bereits in der griechischen Antike Figuren der Gegenwelt, wie Kentauren und Satyrn⁸⁶¹, Teil der

⁸⁶¹ Maderna 2009, passim.

Beschreibung der Kelten oder der Kennzeichnung „schlechter“ *principes* in der römischen Literatur war⁸⁶².

In den Schlachtszenen der Filme wird der Gedanke kultureller, vor allem aber moralischer Überlegenheit thematisiert, jedoch in unterschiedlicher Gewichtung zum Ausdruck gebracht. Der Sieg in der Schlachtszene von *ROME* resultiert aus militärischer Überlegenheit, d.h., aus der von den Soldaten absolvierten Ausbildung und dem Wissen um den strategischen Vorteil des Kämpfens in Formation, die durch ebenfalls antrainierte und beibehaltene Disziplin aufrechterhalten werden muss. Dieses Wissen und Können kann als Errungenschaft römischer Kultur verstanden werden, die den Feinden, die als entsprechend unkultivierte, da unorganisierte und militärisch nicht gleichwertig geschulte und ausgerüstete Figuren dargestellt sind und hierin durchaus das antike römische Bild römischer Überlegenheit über unkultivierte Barbaren fortführen, überlegen ist; trotz der Kürze der Schlachtszene von *ROME* zeigt sich hier ein zentraler Aspekt römischer Schlachtenreliefs: die Kontrastierung von Disziplin bzw. Kämpfen in Formation mit ungegliederter Aufstellung und chaotischem Losstürmen. Hierbei ist von der Figur Pullos abzusehen, der sich aus der Schlachtreihe und der römischen Diszipliniertheit löst, um den dramatischen Anforderungen an einen modernen Protagonisten, der durch Eigenwilligkeit als Individuum aus einer weitgehend anonymen Masse der übrigen Gestalten hervortreten muss, gerecht zu werden. Pullos Ausbruch aus der Schlachtreihe verweist jedoch auch auf die Bedeutung, die dem unbedingten Gehorsam, der jedweden Affekt, wie z.B. Pullos hier dargestellte Kampfeslust, unterdrücken muss, zukommt. Durch seinen Ungehorsam und die Reaktion Vorenius, der die Einhaltung der Disziplin und des Gehorsams wiederholt einfordert, verweist die Figur Pullos als Negativbeispiel auf das Positiv der Diszipliniertheit der übrigen Soldaten, die das auch in den Schlachtszenen von *SPARTACUS*, *GLADIATOR*, *KING ARTHUR* und *THE EAGLE* vermittelte Bild optimal ausgebildeter, durchorganisierter und daher siegreicher römischer Soldaten zeichnen und bestätigen und die Gegenüberstellung von Sieg dank Militär-Kultur und Niederlage wegen des Fehlens entsprechender Errungenschaften aufgreifen. Zwar wird in Antikenfilmen über das römische Britannien (z.B. in *KING ARTHUR*, *THE EAGLE*, aber auch in *CENTURION*) auch eine ideelle Entfremdung des Protagonisten von Rom und dessen inzwischen auch topisch dargestellten Expansionsdrang dargestellt, doch ist es in den ausgetragenen Schlachten immer römische Kriegstechnik und -strategie, die zum Sieg führt⁸⁶³.

⁸⁶² S. 250.

⁸⁶³ Es wäre ein äußerst lohnendes Unterfangen, mögliche Einflüsse von römischen Antikenfilmen wie etwa die o.g. auf die Perzeption der aktuellen englischen Bevölkerung im Hinblick auf den Brexit und die Rolle der EU als Nachfolger des römischen Reiches zu untersuchen.

Interessanterweise ist es im Fall der Darstellung der römischen Armee in SPARTACUS ausgerechnet die auch in den römischen Reliefs konstatierte, als Beweis der zugrundeliegenden Kultur konstatierte Rationalität im Sinne einer Beherrschung bis hin zu einer scheinbaren Abwesenheit jeder Emotionalität, welche den Eindruck einer unmenschlichen und daher bedrohlichen Kriegsmaschinerie erweckt. Kubricks Darstellung zeichnet somit nicht nur in dem Aufmarsch und der Bewegung, sondern auch in deren Anonymität und betonter Un-Emotionalität das Bild einer römischen Armee, wie es uns z.B. auf der Trajanssäule begegnet, nach und erreicht damit eine ähnliche Wirkung wie die heutige Betrachtung der Reliefs selbst. Dies führt die Andersartigkeit der Ansprüche, die heute erfüllt werden müssen, um nicht nur hinsichtlich der Darstellung von kulturellen Errungenschaften oder Eigenschaften ein positives Gesamtbild zu erhalten, nochmals deutlich vor Augen. Der Gedanke Roms als Kulturbringer, wie er in den Reliefs formuliert wird, begegnet zwar nicht in den Schlachtszenen bzw. den untersuchten Filmen, wird jedoch in LIFE OF BRIAN (1979) thematisiert. Wie auch die Darstellung der formationswütigen römischen Soldaten bei Asterix zeigt sich gerade in und durch die Persiflage die topisch gewordene Vorstellung des Themas. So fasst der Anführer der Volksfront von Judäa die Aufzählung der Vorteile der römischen Eroberung zusammen:

Reg: „All right, but apart from the sanitation, the medicine, education, wine, public order, irrigation, roads, a fresh water system, and public health, what have the Romans ever done for us?“
Xerxes: „Brought peace.“
Reg: „Oh. Peace?? Shut up!“⁸⁶⁴

Der Gedanke einer moralischen Überlegenheit der Partei des Protagonisten ist in jeder Konstruktion der Schlacht als Verteidigungs- bzw. Notfallmaßnahme zu sehen, die den Feind als Aggressor formuliert und dessen Gewalt als unrechtmäßig definiert. Nach der Schlacht von GLADIATOR wird die moralische Überlegenheit Maximus' über Commodus sogar explizit angesprochen und stellt nicht nur den Ausgangspunkt für die folgenden Geschehnisse dar, sondern teilt hierdurch bereits die Lager ein: Marc Aurel hält seinen Sohn nicht für einen moralischen Menschen und daher nicht für einen geeigneten Herrscher, Maximus hingegen erfüllt diese Anforderung. Diese Einschätzung wird im Narrativ des folgenden Filmes und in einer Art Grußformel unter den Soldaten aufgegriffen und immer wieder im Rahmen von Entscheidungsprozessen Maximus' thematisiert: wie können Stärke und Ehre („strength and honor“) in Einklang gebracht werden?

Das Thema moralischer Überlegenheit über den in der Schlacht zu bekämpfenden Feind ist auch in den anderen Filmen – mit Ausnahme von ROME – enthalten, wobei es vor allem das Negativbild, die Unmoral des Feindes ist, aus der das Positivbild, der Eindruck moralischer Überlegenheit des

⁸⁶⁴ Life of Brian (1979).

Protagonisten über diesen, entsteht⁸⁶⁵. Des Weiteren sind es die bereits im vorhergehenden Kapitel dargelegten Eigenschaften des kameradschaftlichen Umgangs, des gegenseitigen Respekts, des gemeinsam und füreinander Kämpfens, die als Ausdruck der Erfüllung gesellschaftlicher Idealvorstellungen verstanden werden können und die einem entsprechenden *malus* des Feindes gegenübergestellt werden.

Möglicherweise kann der Gedanke der aus der Zähmung des Tierhaften resultierenden Darstellung von Überlegenheit in Arthurs gekonnter Beherrschung des scheuenden Pferdes in der der Schlacht vorhergehenden Szene in KING ARTHUR zu verstehen sein. Da die Figuren der feindlichen Sachsen jedoch nicht ausreichend mit tierhaften Motiven besetzt sind (ebensowenig wie die Figuren der Engländer in der Darstellung der Schlacht von Hastings), ist weder aus der Beherrschung des Tieres unmittelbar auf Arthurs Überlegenheit über seinen Feind zu schließen, noch wird die Dichotomie „Kultur“ (Arthur) vs. „Natur“ (Feind) hergestellt. Die Nervosität des Pferdes kann jedoch als Reaktion auf die situative Gefahr verstanden werden, der Arthur zwar ausgesetzt ist, dieser jedoch souverän und ohne Furcht zu zeigen begegnet. Die Beherrschung des Tieres verweist hier somit sowohl auf Arthurs Beherrschung des eigenen Affekts als auch der gegebenen Situation. Eine Trennung zwischen der Beherrschung der momentanen Situation und der Darstellung der Überlegenheit durch die Beherrschung eines Pferdes (bei gleichzeitiger Assoziation des Feindes mit dem Tierhaften) ist jedoch nur im Narrativ einer Erzählung z.B. eines Filmes oder literarischen Werkes möglich, da sich Überlegenheit, wie bereits dargelegt wurde, erst am Ende der Schlacht als solche herausstellt. Statische Darstellungen wie der große Trajanische Fries oder das Gemälde der Schlacht von Aboukir verdichten diese Aspekte und zeigen beides: sowohl die Beherrschung der eigenen Affekte und damit der Situation als auch die Überlegenheit über den tierhaften Feind durch die Beherrschung des Pferdes.

13.8 Die Rückseite des Spiegels? Das Negativ des „Anderen“

Der Feind wird in allen untersuchten Darstellungen als Figur konstruiert, die „anders“ ist als Mitglieder der „eigenen“ Partei⁸⁶⁶. Wodurch sich der Feind unterscheidet bzw. anhand welcher optischer Merkmale diese Unterscheidung zum Ausdruck gebracht wird, welche Vorstellungen und Werte mit diesen Merkmalen zusätzlich verbunden sind und wie deutlich die Abgrenzung formuliert wird, fällt in den Darstellungen unterschiedlich aus. Die verwendeten Elemente sowohl der

⁸⁶⁵ Hierzu s. **Kapitel 13.8**.

⁸⁶⁶ Der Gedanke/Vorgang der Abgrenzung des „Anderen“ zur Versicherung des „Eigenen“ kann unter dem Begriff *Othe-ring* zusammengefasst werden.

Feindbildkonstruktion als auch der Darstellung der „eigenen“ Partei repetieren und bestätigen jedoch in jedem Fall die bereits bestehenden Vorstellungen und Werte der zeitgenössischen Betrachter.

Wie bereits in **Kapitel 13.7.3** beschrieben, sind die Barbaren der römischen Schlachtenreliefs mit der Natur assoziiert und in einem Zustand von Unkultiviertheit im Sinne eines niedrigeren, rückständigeren Entwicklungsstatus dargestellt⁸⁶⁷. Dieser äußert sich in chaotischem, unorganisiertem Durcheinander, affektorientiertem Verhalten, ungepflegtem Äußeren und dem grundlegenden Fehlen von Kenntnissen (wie z.B. Straßen- oder Festungsbau) oder von göttlichem Beistand (bzw. dem generellen Kontakt zum Numismatischen). Da jedem dieser Symptome ihres unkultivierten Zustandes ein Positiv aufseiten der römischen Soldaten gegenübergestellt ist, wird das „Anderssein“ der Feinde insbesondere durch ihren Mangel an kulturellen Eigenschaften oder Errungenschaften bestimmt.

Die Andersartigkeit der Engländer in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux besteht hingegen vor allem in Hinsicht auf ihre Anzahl, Stärke, Unterschiedlichkeit der Einheiten und Ausstattung mit dem höchst imageträchtigen Kriegsgerät „Streitross“. Die Unmöglichkeit einer sicheren Identifizierung vieler Soldaten und insbesondere der meisten Gefallenen bzw. Fallenden, die auf eine nicht ausreichend differenziert gestaltete Ausstattung oder andere optische Merkmale zurückzuführen ist, verhindert jedoch häufig die sichere Zuweisung einzelner Figuren.

Die generelle militärische und die schlussendliche Unterlegenheit der Engländer scheinen somit ihr spezifisches Charakteristikum zu sein, durch das sie sich von den Normannen unterscheiden. Auch sind die Figuren der Engländer – zumindest im Fall der sicher zuweisbaren Figuren – nicht mit Charakteristika belegt, die zusätzlich zu ihrer Unterlegenheit ein Negativbild in Hinblick auf abwertende Vorstellungen von diesen zeichnen würden. Dies liegt nicht nur in dem Fehlen parteispezifischer Merkmale, wie z.B. durchgehend abgebildeter exaltierter Körperhaltungen oder ausgeprägter Mimik (wie sie z.B. durch die zusammengezogenen Augenbrauen der kämpfenden Pferde im Rochester Bestiary umgesetzt wurde)⁸⁶⁸, die allein aus dem Vergleich mit dem Positiv heraus ihre Wirkung erzielen könnten, sondern auch in dem Ausbleiben einer Verlinkung mit einem weiteren Wertependant begründet, wie es in römische Darstellungen zu finden ist. In diesen wird z.B. die Vorstellung des Waldes als Ort der Un-Zivilisation auf die darin „hausenden“ Barbaren projiziert und diese dadurch ebenfalls als unzivilisiert charakterisiert; selbstverständlich ist diese Verlinkung in beide Richtungen wirksam: aus dem Anblick der unorganisierten, nicht ausreichend ausgerüsteten und affektbeherrschten Barbaren kann auch auf den Wald als Ort der Un-Zivilisation geschlossen werden.

⁸⁶⁷ Zur Konstruktion etruskischer *Otherness* in der römischen Literatur Bittarello 2009.

⁸⁶⁸ Das Rochester Bestiary ist im Besitz der British Library (Royal MS 12 F XIII) und ist in vollständig digitalisierter Form unter <https://www.bl.uk/collection-items/the-rochester-bestiary> (letzter Zugriff: 29.01.2023) abrufbar.

In der Darstellung der Schlacht von Aboukir sind die Unterschiede zwischen den Parteien deutlich hervorgehoben. Kongruent zu den Darstellungen römischer Reliefs befindet sich der Feind in einem Zustand allgemeinen Chaos. Sowohl Mimik, Gestik und Haltung als auch Handlung sind von unkontrolliertem Affekt beherrscht. Im Unterschied zur Zeichnung der Feinde auf römischen Reliefs wird den Türken jedoch eine eigene Kultur, die sich in kunstvoll verzierten Waffen und luxuriösen, aufwändig geschnittenen und prächtig gefärbten Gewändern äußert, zugestanden. Jede Kunstfertigkeit und Pracht erschöpft sich jedoch im Detail, hat den Bezug zu ihrem eigentlichen Nutzen verloren oder erweist sich sogar als interne Bedrohung oder Behinderung: keiner der türkischen Soldaten verwendet eine der reichverzierten Waffen, sondern gefährdet damit ungeschickt seine Mitstreiter; die weite Kleidung ist verrutscht oder erweist sich als hinderlich; trotz seines eigentlich beeindruckenden Erscheinungsbildes ist der Pascha hilflos, seinem eigenen Zorn unterworfen und versucht erfolglos, seine Soldaten an der Flucht zu hindern. Das Bild des dekadenten Orientalen wird um den Topos des grausamen, Kopftrophäen sammelnden Feindes ergänzt. Über die Parallelisierung der Mimik einzelner Figuren mit der Mimik der Pferde wird der Feind zudem im Bereich des beherrschbaren Tierhaften angesiedelt.

Wie in **Kapitel 12.6** dargelegt, kommt durch die Belegung von Figuren mit Merkmalen, die in der damals zeitgenössischen Kunst Frauen zugeordnet werden, der Topos des auch auf sexueller Ebene andersartigen Feindes hinzu. Dekadenz, Grausamkeit und sexuelle Perversion sind hierbei drei Punkte klassischer Tyrannentopik, die nicht nur von Autoren wie Herodot und Ktesias von Knidos⁸⁶⁹ zur Beschreibung orientalischer Despoten genutzt, sondern auch in den antiken römischen Quellen im Rahmen der Konstruktion „schlechter“ Kaiser zur Ausgrenzung von *principes* verwendet wurden, die sich nicht an die Spielregeln des Akzeptanzsystems hielten⁸⁷⁰, wobei insbesondere Grausamkeit und sexuelle Devianz von der als normativ formulierten Heterosexualität auch heute noch zur Standardcharakteristik antagonistischer Filmfiguren gehört. Das Gemälde kombiniert somit Elemente römischer Bildsprache, wie sie z.B. zur Hervorhebung des heroischen Anführers im großen Trajanschen Fries oder generell für die Verdeutlichung von Über- und Unterlegenheit verwendet wurden, mit zeitgenössischen Vorstellungen und Werten, wie der moralischen Überlegenheit über den dekadenten Orient, um ein rezentes Ereignis darzustellen und im gültigen Wertekanon zu verorten.

Neben der politisch motivierten Rekonstruktion und Überhöhung eines realen Ereignisses befasst sich das Gemälde Gros' mit dem Thema der Konfrontation von Orient und Okzident; die Tatsache, dass mit den Soldaten der Engländer eigentlich auch andere Angehörige des Okzidents zu den

⁸⁶⁹ S. 185.

⁸⁷⁰ S. 88.

Feinden der Schlacht gehörten, wird im Bild zugunsten einer deutlicheren Hervorhebung der Gegenüberstellung „Orient-Okzident“ nur äußerst diskret formuliert.

Diese Dichotomie liegt bereits dem Alexandermosaik zugrunde, zu dem neben den bereits erwähnten kompositorischen Merkmalen noch viele weitere Bezüge insbesondere bei der Zeichnung des orientalischen Gegners herzustellen sind. Besonders hervorzuheben ist hierunter die Darstellung der Gefährdung der eigenen Männer im Verlauf der Flucht des gegnerischen Anführers: der Wagen Dareios` droht einen zu Boden gegangenen Kämpfer zu überrollen, seine Pferde sind im Begriff, einen zusammengekauerten Mann zu überrennen; Mustapha Pascha geht buchstäblich über Leichen, während seine Männer sich ebenfalls gegenseitig behindern oder ihre Waffen unabsichtlich aufeinander ausgerichtet haben. Während jedoch die Darstellung des überrollten Persers im Alexandermosaik als Motiv zur Erhöhung des Pathos des Dargestellten zu sehen ist, dürfte die Darstellung der Schädigung/Gefährdung der Türken im Gemälde Gros' zwar unter anderem auch die Dramatik des Geschehens erhöhen, sie verweist jedoch nicht in erster Linie darauf, sondern eher auf die topische Skrupellosigkeit des grausamen Orientalen (Mustapha Pascha) oder die Unfähigkeit seiner Untergebenen (die bewaffnet fliehenden Soldaten). Auch die Hilflosigkeit und Handlungsunfähigkeit der gegnerischen Anführer, die beide den Handlungen ihrer Untergebenen ausgeliefert sind und nicht selbst aktiv handeln können, sowie der in Chaos auf den Ansturm des okzidentalen Feldherrn reagierende Feind sind in beiden Bildwerken zu sehen.

Auch ist bereits im Alexandermosaik das Bild eines künstlerisch hochentwickelten Gegners, dessen Fähigkeiten sich jedoch im Detail erschöpfen, gezeichnet: die Ausstattung Dareios bzw. Mustapha Paschas die ihrer Männer ist zwar prachtvoll und reichlich verziert, bleibt aber dennoch nutzlos und verweist auf eine fehlgeleitete Priorisierung nicht nur im Zuge der Vorbereitung der Schlacht, sondern versteht diese als Symptom einer dekadenten Kultur. Die Kleidung des Okzidents – also der Franzosen und der Griechen (mit der Einschränkung, dass nur Alexanders Bekleidung/Rüstung Rückschlüsse diesbezüglich zulässt) – sind dem gegenüber zwar auch prächtig, aber von klaren Linien bzw. Konturen und ihrer Zweckmäßigkeit geprägt. Der Feind ist somit im Alexandermosaik und im Gemälde der Schlacht von Aboukir als Angehöriger einer kulturell und moralisch „anderen“ Welt gezeichnet.

Noch ein weiteres Motiv begegnet sowohl im Alexandermosaik als auch im Gemälde Gros': das eines dem Betrachter zugewendeten, unverstellt sichtbaren männlichen Gesäbes. Zwar handelt es sich in ersterem Fall um das eines Tieres (Hengstes), im zweiten Fall um das eines Menschen, doch ist die Ähnlichkeit gerade angesichts der weiteren Kongruenzen zwischen beiden Werken auffällig. Während jedoch die dem Betrachter zugewandte Kruppe im Alexandermosaik vermutlich auf die Fähigkeit der/des das Bild konzipierenden Künstler/s, das Tier in der vorhandenen Perspektive abbilden zu

können, um dem Bild Tiefe zu verleihen, hinweisen sollte, ist das entblößte männliche Gesäß im Gemälde im Rahmen der mit dem Orient assoziierten sexuellen Verfügbarkeit und der triebgesteuerten Wildnatur zu verstehen. Dieser Aspekt findet im Alexandermosaik keine Anwendung. Die Pferde – insbesondere die vier Rappen des Dareios – sind durch die unkoordinierte Bewegung ihrer Körper und die expressiv verzerrte Mimik als Ausdruck der Situation zugrundeliegenden Dramatik, des chaotischen Zustandes des persischen Heeres und des Unvermögens, das Kriegsgerät „Pferd“ zu kontrollieren (was Alexander mit Leichtigkeit gelingt), zu verstehen. Die Beherrschung des Pferdes als vorhandene Fähigkeit der siegreichen Partei begegnet wiederum explizit in der Darstellung der Schlacht von Hastings auf dem Teppich von Bayeux.

Interessanterweise handelt es sich sowohl bei den Persern (Alexandermosaik), bei den Türken (Schlacht von Aboukir), aber auch bei den Barbaren (z.B. auf den Kaisersäulen) bzw. den Parthern (Paneele des Severusbogens) um ehemals gefürchtete Gegner, die in den Darstellungen der Schlachten nun mit Bravour bezwungen werden. Diese Darstellungen rechnen somit retrospektiv mit einem alten Feind ab und relativieren dadurch vergangenes, traumatisches Geschehen. Das Besiegen des ehemals gefürchteten Gegners verweist darüber hinaus einerseits auf die im akuten Fall (der dargestellten Schlacht) vollbrachte Leistung, andererseits auf die Abwendung einer zukünftigen Gefährdung, die aus einer möglichen Wiederholung der in der Vergangenheit erlebten Bedrohung resultieren könnte und erhöhen das Ansehen des Feldherrn, dem diese Leistung zu verdanken ist. Der Ausgleich einer vorangegangenen Niederlage wird im Gemälde Gros' sogar in einem Detail im linken Bildvordergrund sichtbar: die Rückgewinnung des Säbels eines Offiziers, der zuvor von einem Türken enthauptet wurde. Die Bedeutung des Zurückholens von im Laufe einer Schlacht verlorengegangenen symbolträchtigen Gegenständen war als Zeichen einer Relativierung der erfolgten Niederlage auch in der römischen Kaiserzeit vorhanden. So konnte Augustus die Feldzeichen, die im Zuge der Operationen gegen die Parther im Jahr 53 v. Chr. verloren gegangen waren, 20 v. Chr. wiedergewinnen. Der diplomatische Erfolg wurde in Münzprägungen⁸⁷¹, im Relief der Panzerstatue von Prima Porta⁸⁷² und in einem Ehrenmonument, dem Partherbogen⁸⁷³, festgehalten und als Sieg gefeiert⁸⁷⁴. Ob Gros von diesen Geschehnissen und den folgenden Propagandaschachzügen Augustus' wusste und ob

⁸⁷¹ z.B. RIC I² Augustus 287–289, 304, 314, 315.

⁸⁷² Gross 1959; Kähler 1959; Simon 1959; Bol 2010, Taf. 21 Abb. 21.

⁸⁷³ Bis auf die Fundamente des Bogens auf dem Forum Romanum ist leider nichts von dem Monument selbst erhalten; das Aussehen des Bogens kann jedoch aufgrund von Darstellungen auf Münzprägungen rekonstruiert werden, so wird z.B. der in RIC I² Augustus 131, 134 A, 134 B, 135–137 und 359 abgebildete Bogen als Partherbogen identifiziert (vgl. Richter 1889; Zanker 1987, 188–196; Nedergaard 1988; Nedergaard 2008).

⁸⁷⁴ Zusammenfassen zu Verarbeitung der Rückgewinnung der Feldzeichen in den Medien der augusteischen Zeit s. Oswald 2012; Weber 2015.

dieses Wissen (bewusst oder unbewusst) in die Konzeptionierung des Gemäldes der Schlacht von Aboukir als Zeichen der Relativierung einer vorhergehenden Gefährdung (im gegenständlichen Fall: Tod eines Kameraden und Rückgewinnung des Säbels; im übergeordneten Fall: Expansion des Osmanischen Reiches nach Europa, Bedrohung des Okzidents und Abwendung einer akuten, erneuten Gefahr durch Murat) einging, ist nicht mit Sicherheit zu sagen, wäre aber dennoch vorstellbar.

Die untersuchten Werke spiegeln und bestätigen die Darstellungen des Gegners in dem jeweils zeitgenössisch bekannten und bereits stilisierten Feindbild „des Barbaren“ oder auch „des Orientalen“, innerhalb dessen verschiedene Eigenschaften hervorgehoben (z.B. generelle Unzivilisiertheit und entsprechende Symptomatik, wie z.B. affektorientiertes Gebaren, Unordnung) oder hinzugefügt werden können (z.B. Dekadenz, gegenseitige Rücksichtslosigkeit und sexuelle Verkommenheit). Diese Topoi begegnen auch im Rahmen der Feindbildkonstruktion in Filmen, wobei jedoch das Element der Bedrohlichkeit besondere Bedeutung erfährt. Wie bereits in **Kapitel 7.6** dargelegt wurde, ist die Darstellung der Bedrohlichkeit des Feindes und dessen bis zum Ende der Schlacht mögliche Überlegenheit zentrales Element filmischer Schlachtszenen, um die Gewaltanwendung des Protagonisten in den Augen des Zuschauers als etwas Notwendiges und daher Akzeptables darzustellen und um diese zudem mehr oder weniger ausgiebig zelebrieren zu können. Die Bedrohlichkeit des Feindes kann, wie bereits beschrieben wurde, durch das Ausführen von Handlungen, die in den Bereich „schmutziger“ Gewalt fallen und die im Vorfeld der Schlacht exemplarisch stattfinden (GLADIATOR, KING ARTHUR, THE EAGLE), hergestellt werden. Besonders wichtig für den Eindruck der Bedrohlichkeit ist jedoch auch, dass der Feind unnahbar ist, seine Motivationen und Handlungen für den Zuschauer unerklärlich bleiben oder – insofern denn Erklärungen für diese gegeben werden – die Beweggründe des Feindes für sein Verhalten als unverhältnismäßig und daher auch hier nicht nachvollziehbar eingestuft werden können: die Beweggründe Crassus' für die Schlacht in SPARTACUS werden zwar im Narrativ des Filmes dargelegt, doch bestehen diese aus politischem Kalkül und seiner persönlichen Machtgier. Machtgier und das von dem offensichtlichen Fehlen jedes Mitgefühls begleitete Morden und Brandschatzen scheint auch dem Invasionsbemühen der Sachsen in KING ARTHUR zugrunde zu liegen; eine Erklärung für die Invasion wird jedoch nicht gegeben, der Feind erscheint zu Beginn des Films schlichtweg aus dem lokalen und kausalen Nichts, wobei sein Vorgehen durchaus von Kalkül bestimmt wird und dadurch den Charakter der Absicht erhält: die Vergewaltigung einheimischer Frauen wird unterbunden, damit diese keine minderwertigen Kinder zur Welt bringen. Das Bild eines auch durch die Unverständlichkeit der Sprache unzugänglichen Feindes wird sowohl in

GLADIATOR als auch in THE EAGLE verwendet⁸⁷⁵, wobei Befremdung auch durch das Erscheinungsbild der Männer des Seehundclans bzw. durch deren weiße Körperbemalung, die individuelle Züge verschwimmen lässt, ausgelöst wird; das Töten des Kindes vor Beginn der Schlacht kann in den Bereich zwar erklärter (das Kind wird wegen seines Verrats getötet), aber maßlos scheinender Handlungen gerechnet werden.

Die barbarischen Sitten des unzivilisierten „Anderen“, die sich häufig in Grausamkeiten äußern, begegnen somit noch heute als Charakteristikum innerhalb der Feindbildkonstruktion. Neben dem konnotationsversichernden Ausführen „schmutziger“ Gewalt durch den Antagonisten zur Rechtfertigung der unmittelbar folgenden Ausübung der Gewalt des Protagonisten vor einer Schlacht wird diese auch als generelles Charakteristikum feindlicher Wildheit präsentiert: der in THE EAGLE vorgetragene Bericht, Krieger des Seehundclans hätten während der Schlacht gegen die neunte Legion Offiziere auf Steinen geopfert, zeichnen hierbei von diesem Volk und ihren Sitten ein sehr ähnliches Bild, wie es in der antiken Literatur von den menschenopfernden, Schädelkult ausübenden Kelten bzw. Galliern tradiert wurde⁸⁷⁶ und nicht nur in Form von und für Rom instrumentalisierter, Kopftrophäen präsentierender (allerdings ethnographisch nicht zuordenbarer) Hilfstruppen in den Reliefs begegnen mag, sondern auch im Topos des ebenfalls Kopftrophäen sammelnden Türken im Gemälde Gros` zu sehen ist.

Die Schlachten von GLADIATOR, KING ARTHUR, ROME und THE EAGLE bedienen sich darüber hinaus zahlreicher Motive, die bereits auf römischen Reliefs mit dem Feindbild des Barbaren assoziiert waren. Zu diesen gehören die optischen Merkmale eines ungepflegten Äußeren (zerzauste Haare, wilder Bartwuchs), die Assoziation mit der Natur (Hervortreten aus dem Wald) und mit Wildheit (Bekleidung mit Fellen, die nicht als Luxusgegenstand und/oder Rangabzeichen, sondern in Ermangelung von Kultur erfordernden Alternativen getragen werden; schreiend und unkoordiniert erfolgender Angriff). Das Bild des Barbaren, das, wie die Arbeiten von Maderna zeigen⁸⁷⁷, bereits in klassischer Zeit etabliert wurde, wird somit noch immer angewendet, um den Topos „Wilder“ darzustellen. Zudem wird Germanien in GLADIATOR als dunkler und kalter Ort mit dichten Wäldern und matschig-

⁸⁷⁵ Bezeichnenderweise ist die Überwindung der Sprachbarriere essenzieller Bestandteil vieler Narrative, in denen der Protagonist durch das Lernen der Fremdsprache einen Bezug zu dem eigentlichen Feind bzw. einer zunächst bedrohlich oder befremdlich scheinenden Gruppe herstellt, um schließlich von dieser aufgenommen und akzeptiert zu werden. So z.B. in SHOGUN (1979), DANCES WITH WOLVES (1990), THE 13TH WARRIOR (1999), LAST SAMURAI (2003), aber auch BIENVENUE CHEZ LES SCH'TIS (2008).

⁸⁷⁶ Diod., 5, 29; Caes. De Bell. Gall., VI, 16, 1–5.

⁸⁷⁷ Maderna 2009; Maderna 2012; Maderna 2019.

sumpfigem Boden, seine Bewohner als kulturell unterentwickelte Menschen präsentiert, was durchaus antiker römischer Weltsicht entspricht⁸⁷⁸.

Das Feindbild des dekadenten, barbarisch-grausamen Orientalen begegnet zwar nicht in den vorhandenen Schlachtszenen, doch ist es bereits in *THE LAST DAYS OF POMPEI* (1913) durchaus vorhanden. Hier ist ein ägyptischer Isis-Priester als Prototyp des „Orientalen“ inszeniert: er ist durchweg von schwarzen Sklaven umgeben und verkörpert alle vom Orientalismus geprägten Vorstellungen ägyptischer Wildheit, Verschlagenheit, Unmoral, Tierhaftigkeit und perverser sexueller Dominanz⁸⁷⁹, vor der seine anvisierte Beute, das keusche Christenmädchen Ione, gerettet werden muss – und zwar selbstverständlich von einem starken westlichen Mann.

Auch in vielen Filmen anderer Genres ist dieses Feindbild des Orientalen noch heute präsent. So beginnt z.B. Disneys *ALADDIN* (1992), also etwa ein Jahr nach dem ersten Irakkrieg, mit dem Lied „Arabian Nights“, dessen Text zunächst folgenden Wortlaut enthielt: „A land [...] where they cut off your ear – if they don’t like your face. It’s barbaric, but hey, its home“ und das „Arabien“ des Films hierdurch als Land darstellte, in dem Folter aus vollkommen irrationalen Gründen praktiziert wurde⁸⁸⁰. Da dieser Text massiv wegen seines Rassismus kritisiert wurde, wurde die Erwähnung der Folter gestrichen, die Bezeichnung des Landes als barbarisch jedoch blieb enthalten⁸⁸¹. Ein weiteres Stereotyp des „Arabers“ zeigt sich in diesem Film in der Assoziation mit dem Tierhaften (Bezeichnung von Armen als *street rats*, Jafar verwandelt sich in eine riesige Schlange), während die Dichotomie von Orient und Okzident durch die Gegenüberstellung von guten hellhäutigen, amerikanisch-akzentigen Charakteren und bösen dunkelhäutigen, arabisch-akzentigen Charakteren bestätigt wird (bezeichnender Weise verwandelt sich Aladdin im Lauf des Films von einem dunkelhäutigen in einen hellhäutigen Mann) und die Prinzessin Jasmine durch ihre spärliche Bekleidung mit einem Bauchtanzkostüm die Tradition orientalistischer Odaliskinnen fortführt. Der Antagonist des Films, Jafar, ist nicht nur durch seine dunkle Hautfarbe als solcher gekennzeichnet, sondern durch sein langes, rot-schwarzes Gewand, eine große Hakennase, ein langes Bärtchen, das seine längliche Gesichtsform noch weiter betont, sowie durch expressive Augenbrauen, nach unten gezogene Mundwinkel und einen meist zornigen Blick. Er scheint somit nichts anderes als eine Karikatur Mustapha Paschas im Gemälde Gros’ zu sein und beweist, wie selbstverständlich das Bild des grausamen Orientalen auch

⁸⁷⁸ S. 50.

⁸⁷⁹ Wyke 1997, 164.

⁸⁸⁰ *ALADDIN* (1992). Die ursprüngliche Version ist auf YouTube abspielbar: <https://www.youtube.com/watch?v=pkV-YFTEy9o>, letzter Zugriff: 29.01.2023).

⁸⁸¹ *ALADDIN* (1992). Die überarbeitete Version ist ebenfalls auf YouTube abspielbar: <https://www.youtube.com/watch?v=IIYL-PQa010>, letzter Zugriff: 29.01.2023).

heute noch verwendet wird⁸⁸²: der Stereotyp des bedrohlichen Orientalen ist in so vielen Filmen zu finden, dass Shaheen⁸⁸³ in seiner Untersuchung des Bildes von Arabern⁸⁸⁴ in Filmen (und diese umfasst insgesamt mehr als 900 Filme der Jahre 1896 bis 2001) nur sehr wenige nennen kann, die ein positives oder zumindest neutrales Bild von diesen zeichnen⁸⁸⁵. Es scheint, als sei das von Poseidonios beschriebene Bild der südlichen Völkerschaften, die „eine unbegrenzte Erfindungsgabe zu Anschlägen haben“⁸⁸⁶ seit der Antike in unveränderter Form bestehen geblieben. Zwar kämpfen die römischen Armeen bzw. Soldaten in den untersuchten Schlachtszenen gegen „nördliche Barbaren“ bzw. gegen eine Sklavenarmee und in keinem der Beispiele gegen Orientalen – in *GLADIATOR* begegnen sie uns jedoch als Sklavenhändler und entsprechen hierin dem Topos des grausamen Orientalen – ,doch ist das Prinzip, die Zugehörigkeit des Feindes zu einer kulturell und moralisch „anderen“ Welt und die Charakterisierung als grausam oder despotisch, wie sie auch im Feindbild des Türken im Gemälde Gros’ oder in Disneys Figur Jafar begegnet, auch bei den Feinden in den Filmen anwendbar, und zwar unabhängig von jeder ethnischen Zugehörigkeit. Die Häufigkeit, mit der „der Orientale“ als Antagonist in Filmen begegnet, zeigt ihn als einen der aktuellen Lieblingsfeinde Hollywoods und ebenso als Schablone der Vorstellungen des identitätsstiftenden „Anderen“, wie es Barbaren in den römischen Darstellungen oder „schlechte“ Kaiser in der Literatur waren – jedoch mit dem gefährlichen modernen Zusatz einer von dem kulturell „Anderen“ ausgehenden und daher unbedingt zu bekämpfenden Bedrohung.

Die Herausarbeitung des Negatives des Feindes und dessen Gegenüberstellung mit dem Positiv des „Eigenen“ ist von grundlegender Bedeutung für jede Schlachtdarstellung und ist sowohl in den Darstellungen der römischen Reliefs, der Schlacht von Aboukir und allen Filmschlachten bzw. deren zugrundeliegenden Narrativen in unterschiedlicher Ausprägung und Gewichtung zu finden.

⁸⁸² Dem muss hinzugefügt werden, dass *Aladdin* wegen seiner diskriminierenden Darstellungen und der großzügigen Verwendung von Stereotypen heftig kritisiert wurde. Die Einspielergebnisse des Films zeigen jedoch dessen leider dennoch erzielten Erfolg.

⁸⁸³ Shaheen 2001.

⁸⁸⁴ Shaheen 2001, 919ff.: Auflistung der „arabischen“ Länder Hollywoods.

⁸⁸⁵ Unter diesen *ROBIN HOOD* (1991), *THE 13TH WARRIOR* (1999) oder *THREE KINGS* (1999). Die Untersuchung zeigt, dass das Bild des terroristischen Arabers bereits in Filmen, die lange vor den Anschlägen vom 11. September gedreht wurden, häufig begegnet. „For years, numerous pre-9/11 Arab-as-Enemy movies helped fuel misperceptions and prejudices“, schreibt Shaheen (Shaheen 2012, 19) in einer Folgestudie von 2012, die 100 Filme der Zeit nach den Anschlägen des 11. September untersucht. In dieser identifiziert er immerhin 29 Filme, die ein würdiges („worthy“) oder anständiges („decent“) Bild von Arabern zeichnen. Die Vorstellung des Arabers als Terrorist wurde laut Shaheen von den Eindrücken des sich zuspitzenden Nahostkonfliktes in den 1970er Jahren und den Geiselnahmen von 1979–1981 (Geiselnahme von 52 Diplomaten der USA) beeinflusst (Shaheen 2012, 15). Wie Umfragen der Mitt-90er Jahre zeigten, waren zu dieser Zeit die Vorstellungen des Islam als Religion, die Terrorismus duldet oder unterstützt oder des zu Fanatismus neigenden Moslems, bereits bei knapp der Hälfte der Befragten verbreitet (Shaheen 2012, 8).

⁸⁸⁶ *Vitr.*, 6, 1, 3ff.

Verändert hat sich jedoch das Ziel, das mithilfe des Gegenpols in den bildlichen Darstellungen verfolgt wird: während der Barbar römischer Schlachtendarstellungen zur Bestätigung und Erhöhung der römischen Kultur als barbarisch charakterisiert und der „schlechte“ Kaiser als Fremdkörper definiert und ausgegrenzt wurde, ist der Feind in der Darstellung der Schlacht von Aboukir diskret und in den Filmen explizit als Bedrohung formuliert. Im Unterschied zu den Darstellungen der römischen Reliefs, in denen sich die (theoretisch vorhandene und in den Quellen berichtete) Bedrohlichkeit des Feindes zwar in dessen wilder Physiognomie und Mimik äußerte, der Feind jedoch im szenischen Zusammenhang als hoffnungslos unterlegen und die durch ihn bestehende (wenn überhaupt als solche definierte) Gefahr als bereits entschärft vermittelt wurde, muss von einem Feind dem heutigem Verständnis nach unbedingt eine akute Gefahr ausgehen, um die eigene Gewaltanwendung zu rechtfertigen bzw., wie es in Filmen häufig zu beobachten ist, sogar exzessiv zelebrieren zu können. Der Feind ist das bedrohlich Fremde, unmenschlich-unverständliche „Andere“ oder kurz: der sich windende, gefährliche Drache der Georgslegende, der ausgemerzt werden muss und für den aufgrund seiner unverständlich und unbekannt bleibenden Persönlichkeit auch niemand Mitleid empfinden kann. Die gezielte Inszenierung von größtmöglicher Fremdartigkeit und Bedrohung ist essenziellster Teil einer Feindbildkonstruktion geworden, die Ängste bestätigen und verstärken soll und gegenüber der das „Eigene“ als positiv, schützenswert, aber vor allem als schutzbedürftig, und die eigene Gewalt als notwendig und gerechtfertigt dargestellt werden kann, ohne dass der Zuschauer mit dem Opfer dieser Gewalt sympathisieren oder mit diesem Mitleid empfinden könnte. Der Feind bleibt bezugslos, namenlos und gesichtslos und kann daher, auch ohne Mitleid mit diesem zu erwecken, in großer Zahl vernichtet werden.

Sowohl die Angst um das „Eigene“ angesichts eines inszenierten Drachen als auch blutige Rache für als unrecht empfundenes Geschehen, die das Ausmaß des geschehenen Unrechts bei Weitem übertrifft, sind Standardrepertoire unzähliger Blockbuster, die Millionen von Menschen erreichen und diesen die Legitimation der eigenen Gewalt als selbstverständlich präsentieren, und die auch in der Realität unter Anwendung von Stereotypen, wie etwa dem inzwischen jahrhundertealten Bild des grausamen Orientalen, zum Schüren von Hass und Rechtfertigung von Gewalttaten jeden Ausmaßes genutzt wird ⁸⁸⁷.

Insbesondere der Moment der Entmenschlichung spielt neben der Darstellung des Gegners als grausam oder sexuell verkommen eine bedeutende Rolle: das bereits in der griechischen Antike

⁸⁸⁷ Eine Liste solcher Gewalttaten wäre leider unendlich lang. Als Beispiele seien hier fremden- und ausländerfeindlich motivierte Anschläge wie die Tötung von Gästen zweier Shishabars am 19.02.2020 in Hanau, Anschläge auf Asylantenheime, aber auch Kriege wie der Irakkrieg genannt, der als Präventionsmaßnahme zur Abwendung eines bevorstehenden Angriffes durch den Irak gerechtfertigt wurde.

entwickelte Bild des Feindes als tier- und triebhaft und als auch emotional zügellos wird in der römischen Antike aufgegriffen und als Symptom einer zugrundeliegenden Kulturlosigkeit kommuniziert; in der Schlacht von Aboukir wird der Feind durch die Angleichung der Mimik der Pferde und der Türken, sowie durch die Darstellung unkontrollierter Emotion und sexueller Triebhaftigkeit mit der Tierhaftigkeit assoziiert, die sich auch in dem Frauen verschleppenden Gorillas Frémiets zeigt, während sich in den Filmen die Unmenschlichkeit des Gegners in dessen übermäßig und ungerechtfertigt gewalttätigem, offensichtlich herzlosen Verhalten äußert.

Wie bereits in **Kapitel 12.6** dargelegt, spielt die abweichende Sexualität des Gegners in den Schlachtszenen der Filme keine Rolle, wird aber für die Charakterisierung des Antagonisten durchaus verwendet (SPARTACUS und GLADIATOR) und begegnet häufig in anderen Filmen. Die Verknüpfung der Motive „andersartige Sexualität“ und „bedrohlicher Orient“ ist hierbei aufschlussreich: So verkörpert z.B. die Figur Xerxes' in 300 einen fast karikaturhaft ausformulierten Stereotyp des bedrohlichen und feminisierten Orientalen. Der schädigende, da effeminierende Einfluss des Orients kommt auch in ALEXANDER (2004) zum Ausdruck. Die Bisexualität Alexanders und sein Unvermögen, die Rolle eines Familienvaters einzunehmen⁸⁸⁸ wird erst ab der Inbesitznahme des königlichen Harems in Babylon und der Begegnung mit Bagoas explizit dargestellt. Auch Marc Anton in der Serie ROME wird unter dem Einfluss Kleopatras ent-romanisiert (= ent-männlicht) und orientalisiert (= feminisiert)⁸⁸⁹: er unterwirft sich physisch und psychisch einer Frau, gibt sich der *luxuria* und dem Alkohol hin, verziert sich Augen, Hände und den Körper mit schwarzer Farbe, liegt nur spärlich bekleidet auf einem Thron und verhöhnt römische Gesandte. Der orientalisierte Marc Anton in ROME entspricht somit recht genau dem Bild, das Octavian von diesem während seines Propagandakrieges zeichnete⁸⁹⁰. In der antiken und in der modernen Darstellung des effeminisierten Marc Anton spiegelt sich nicht nur die Vorstellung des schädigenden Orients, sondern sie zeigt auch das Negativ zum standardisierten Positiv der Vorstellung des männlich-erobernden Westens und des weiblich-zu-erobernden Fremdlandes (hier: Ostens). Ein römischer Mann hat zu erobern und sich nicht zu unterwerfen – schon gar nicht einer Frau und dazu noch einer Orientalin. Hier wurde sowohl die grundsätzliche, bereits in römischen Reliefs zu beobachtende Vorstellung von männlicher Überlegenheit und weiblicher Unterlegenheit übernommen, auf die bereits in **Kapitel 12.6** eingegangen wurde, als auch der Topos sexueller Verkommenheit, der neben Grausamkeit ein häufig begegnender Topos zur Kennzeichnung eines „schlechten“ *princeps* war, angesprochen.

⁸⁸⁸ Hierzu s. **S. 267**. Zur problematischen Männlichkeit Alexanders s. Pierce 2013.

⁸⁸⁹ Vgl. Wyke 1997, 74–75.

⁸⁹⁰ Zur Propaganda Augustus s. Zanker 1987, 42–84, insbes. 65–72. Zum Bild Marc Antons in ROME s. auch Kelly 2013; Toscano 2013.

Die Formulierung eines Feindes als „anders“ oder „fremd“ ist immer als identifikationsstiftender und gleichzeitig als die „eigene“ Identität bestätigender Prozess zu verstehen⁸⁹¹, wobei „das Fremde“ kein klar definiertes Kompendium von Eigenschaften, Erscheinungsformen, Verhaltensweisen etc. ist; es sind vielmehr die Vorstellungen und Konstruktionen des „Eigenen“, die unter Herausarbeitung von als relevant wahrgenommenen Differenzen eine Person oder Gruppe zu dem oder den „Anderen“ machen⁸⁹². „Das Fremde“ steht somit immer in Relation zu „dem Eigenen“. Dies ist gerade in Schlachtendarstellungen, die das Aufeinandertreffen zweier divergierender Parteien zeigen und anhand derer bestehende, vom akuten Schlachtgrund unabhängig bestehende Unterschiede signifikant zum Ausdruck gebracht werden können, von großer Bedeutung: jede der untersuchten Darstellungen zeichnet in der Formulierung des Feindes ein Bild der kulturellen Identität des „Eigenen“. Alles, was als „anders“ wahrgenommen wird, kann zudem jedoch auch faszinierend wirken und birgt daher immer eine potenzielle Gefahr, „da die Wahrnehmung des Fremden in der Regel mit dem Gewährwerden eigener Lebens- und Vorstellungsgrenzen kongruiert“⁸⁹³ und diese möglicherweise in Frage stellen oder gar ersetzen könnte⁸⁹⁴.

Ein weiteres Anliegen der Darstellungen ist die Aufwertung der eigenen Vorstellungen. Eine wertende Abgrenzung durch die Konstruktion eines Feindes, der nicht nur kulturell, sondern auch moralisch „anders“ ist, also z.B. grausam oder sexuell deviant, ist daher erforderlich. Die Stigmata des Feindes mögen zwar in den Darstellungen variieren und die jeweiligen zeitgenössischen Wert-

⁸⁹¹ Zur Ausbildung der „eigenen“ Identität durch die Abgrenzung vom „Anderen“ zusammenfassend das Kapitel „Alltägliche Identifikation: Fremdheit als Komplement“ in Reuter 2002, 57ff.

⁸⁹² Reuter formuliert dies im Zusammenhang mit der Vorstellung ihres Buchtitels folgendermaßen: „Der Titel ‚Ordnungen des Anderen‘ bringt diese Relationalität des Fremden zum Ausdruck, denn wer etwas als fremd bezeichnet, hat immer schon die Relation zum Eigenen mitbedacht. Den Fremden als fremd zu erfahren, indem sein fremdes Aussehen, seine fremde Kleidung bzw. unbekanntes Verhaltensweisen als Zeichen seiner Andersartigkeit kommunikativ behandelt werden, ist gerade Ausdruck dafür, daß wir eine ‚Ordnung‘ in Form von Wirklichkeitsvorstellungen, Wahrnehmungsmustern, Erfahrungswissen, Beurteilungsmaßstäben, gesellschaftlichen Konventionen und Normen in uns tragen, mit der wir die Menschen, Dinge und Sachverhalte um uns herum als zugehörig oder nicht-zugehörig, als vertraut oder fremd identifizieren, sprich einordnen können“ (Reuter 2002, 13).

⁸⁹³ Reuter 2002, 24 mit Verweis auf Waldenfels 1998, 43.

⁸⁹⁴ Veith 2002 fasst unter Rückgriff auf Gehlen 1940 den Zusammenhang von Fremdheit und Gefahr folgendermaßen zusammen: Die „organische Mittellosigkeit“ des Menschen führe dazu, dass dieser zu Beginn seines Lebens noch unvergleichlich lange des Schutzes und der Fürsorge Anderer bedarf. Der Menschen ist ein Subjekt, das sich in einem Verhältnis zu sich selbst und in einem Verhältnis zu Anderen bzw. zu Anderem entfaltet; als Lebensraum hat der Mensch die Kulturwelt als Produkt einer umgearbeiteten Natur geschaffen, um seine Mängel zu kompensieren. Die Kulturwelt schließt die eigenen Lebensmöglichkeiten ein, eine physische Verletzungsoffenheit bleibt jedoch aufgrund seiner immer noch bestehenden Mängel erhalten; die Integrität und Identität des Menschen ist daher kontinuierlich in Frage gestellt bzw. gefährdet. Die Möglichkeit, andere Menschen zu verletzen, ist zentraler Ursprung von Macht und kann angewendet werden, um die eigenen Interessen durchzusetzen. Gewalt ist die unmittelbarste Form von Machtausübung, da sie den Menschen körperlich und als Subjekt in Frage stellen oder beseitigen kann. Der Mensch befindet sich daher in einer Situation steter Gefahr und steht zwischen Macht und Ohnmacht und wird allein von seiner Kulturwelt vor Gefährdung „von außen“ geschützt.

und Weltvorstellungen spiegeln, doch das Konzept einer gezielten Erschaffung eines Gegenbildes, das bereits im Zusammenhang mit den Perserkriegen und dem Kontakt mit dem kulturell „anderen“ Feind entwickelt wurde, wird seit der Antike fortgesetzt.

Insbesondere die Grausamkeit – also eine als transgressiv beurteilte Gewalt – ist, wie die literarische Konstruktion eines sich durch seine Grausamkeit als „schlechter“ *princeps* ausweisender Kaiser zeigt, nicht nur für Barbaren und Türken, also außerkulturelle Völker, sondern auch als universal anwendbarer Topos zur Kennzeichnung eines Feindes anwendbar, der sich u.a. durch seine Handlungen als außerhalb des jeweils gültigen Akzeptanzsystems agierender „Anderer“ erweist. Der Topos des durch seine Grausamkeit abgegrenzten „Anderen“ findet somit noch heute seine Anwendung; geändert haben sich jedoch die Regeln des Akzeptanzsystems bzw. die Bewertung des Kontextes. Nicht mehr der soziale Status des Opfers ist von Bedeutung, sondern die Verortung der Gewalt als Bedrohung oder als Verteidigungsmaßnahme gegen eine Bedrohung.

Von enormer Bedeutung ist hierbei eine klare Trennung: eine abgrenzende Dichotomie, die die Welt in das absolut Gute **oder** Böse unterteilt und keine Zwischentöne zulässt, ist in SPARTACUS, GLADIATOR und KING ARTHUR und zahllosen weiteren Filmen unterschiedlichster Genres enthalten⁸⁹⁵. Dieses Prinzip einer binären Einteilung ist auch in den römischen Schlachtenreliefs und bereits in griechischen Darstellungen, wie etwa dem Alexandermosaik oder der Götterschlacht auf dem Pergamonaltar, sowie im Gemälde Gros' zu finden. Die Dichotomien werden gelöst, indem das „Andere“ durch das „Eigene“ ersetzt wird. Die Giganten werden besiegt, das Nicht-Römische getötet oder romanisiert, die Türken vernichtend geschlagen, während auch der Antagonist in den Filmen ausgelöscht wird.

Ein kurzer Vergleich des Umgangs mit dem Gegner in einem Filmgenre einer anderen Kultur zeigt hingegen ein für hiesige Sehgewohnheiten überraschendes Muster: in unzähligen japanischen Animes nicht-kombattanter Szenarien⁸⁹⁶ wird der Gegner zunächst als dem Protagonisten in irgendeiner Hinsicht diametral gegenüberstehender „Anderer“ vorgestellt. Das Ziel des Protagonisten ist jedoch nicht, den Gegner auszumerzen oder sich seiner anderweitig nachhaltig zu entledigen, sondern

⁸⁹⁵ So z.B. in den ALIEN-Filmen (1979–2017); THE LORD OF THE RINGS (Buch von 1968; Verfilmungen 2001–2003); in den HARRY POTTER-Filmen (2001–2011); THE DARK KNIGHT RISES (2012).

⁸⁹⁶ In HAIKYUU!! (2015–) wird ein Volleyball-Spielfeld zum Schlachtfeld, in SHOKUGEKI NO SOMA („FOOD WARS“, 2014–2020) die Küche. Nach den erbitterten „Kämpfen“ wird gemeinsam gegessen oder trainiert. Hierzu ist folgendes anzumerken: Laut Hickethier ist der Dualismus von Gut und Böse ein durch die monotheistischen Religionen nahe gelegtes Prinzip, denn „wo es den einen Gott gibt, muss es auch immer das Andere geben“ (Hickethier 2008, 229). Dieses Prinzip spielt dementsprechend eine zentrale Rolle in den Narrativen einer maßgeblich von einer monotheistischen Religion beeinflussten Kultur, wie es u.a. bei den „westlichen“ Filmen der Fall ist. Japan hingegen ist von Buddhismus und Shintoismus geprägt, wobei viele Japaner beiden Religionen angehören und der Shintoismus viele Götter („Kami“) kennt. Möglicherweise liegt hierin die andere, nicht auf einen vergleichbaren Dualismus ausgelegte Sichtweise von Freund und Feind in den Narrativen der Anime (und Mangas) begründet.

erst die eigene, dann schlussendlich die gemeinsame Entwicklung. Der Gegner bleibt nicht „Anderer“ und unwiderruflich ausgegrenzt, sondern wird zum starken Konkurrenten des Protagonisten: im folgenden Konkurrenzkampf lernen beide voneinander, erreichen in Kopf-an-Kopf Rennen Leistungen ungeahnten Ausmaßes, werden schließlich Verbündete oder sogar Freunde und erreichen schlussendlich ein Alles überragendes Ergebnis, das nur durch ihre Beziehung zueinander erzielt werden konnte. Auch in Darstellungen kriegerischer Konflikte wird der Feind nicht vernichtet, sondern kann seine Fehler als solche erkennen und den Protagonisten bei der Lösungsfindung unterstützen, so dass nach der Bewältigung einer großen Herausforderung eine friedliche und nachhaltig effektive Koexistenz gefunden werden kann⁸⁹⁷. Diese Lösungsansätze zeigen somit Figuren, die keine Furcht davor haben, sich vom Gegenüber beeinflussen zu lassen, sondern in der Lage sind, das „Andere“ als Chance für die eigene Weiterentwicklung zu sehen, anstatt sich davon abzusondern und jede Kommunikation zu verweigern. Die Andersartigkeit des Gegners wird in diesen Fällen als für beide Seiten fruchtbarer Faktor begriffen und benötigt keine Abgrenzung des „Eigenen“ vor dem „Anderen“ zur Begründung und/oder Versicherung der eigenen Identität, da diese auch nie in Frage gestellt wird.

Dieser kurze Blick auf die Darstellung von Gegnern in japanischen Animes zeigt schlussendlich auch, wie aufschlussreich die Beschäftigung mit einer anderen Kultur sein und wie sehr ein solcher Blick das „Eigene“ – hier nun die Verwendung eines dichotomischen Weltbildes und der Lösung einer konstruierten militärischen Problematik durch die möglichst vollständige Vernichtung des Gegners – tatsächlich in Frage stellen kann. Einem solchen vergleichenden Blick wird, mit Ausnahme des Narratives von *THE EAGLE*, in allen der im Rahmen dieser Arbeit untersuchten Darstellungen durch eine strikte und wertende Trennung des „Eigenen“ von dem „Anderen“ begegnet, da Ambivalenzen vermieden werden sollen. Möglicherweise waren die Berichte um das Vorgehen der römischen Armee in den Norden (dies wird mehrfach kritisch hinterfragt und in negativem Licht dargestellt), sowie die Bilder des Protagonisten Marcus Aquilas (dieser tötet während der Suche nach dem Adler ein Kind) und des Seehundclans (das Dorf und die dortige Bevölkerung werden als funktionierende, sogar verhältnismäßig gastfreundliche Gemeinschaft gezeigt) in *THE EAGLE* schlichtweg zu

⁸⁹⁷ So z. B. in *MONONOKE HIME* („PRINZESSIN MONONOKE“, 1997). Hier bekämpfen sich die Menschen einer Industriesiedlung („Eisenhütte“) und die Wesen des Waldes erbittert. Die Lösung der Problematik erfolgt auf Basis gegenseitigen Verständnisses und führt zu einem Kompromiss. In anderen Anime, die zunächst eine unüberbrückbare Feindschaft zwischen Protagonisten und Antagonisten zeigen, wie z.B. in *SHINGEKI NO KYOJIN* („ATTACK ON TITAN“, 2013–), zeigt sich im Verlauf des Narratives, dass nichts ist, wie es scheint und der Konflikt bzw. dessen Hintergründe um ein Vielfaches komplexer sind als anfangs angenommen. Gemeinschaft, Teamarbeit und Zugehörigkeit zu einer Gruppe werden in japanischen Animes stärker betont und als Ideal formuliert, während in westlichen Filmen der Individualismus im Vordergrund steht. Die Kehrseite der Fokussierung auf das Gemeinschaftsgefüge äußert sich in der ausgeprägten Problematik des Mobbing, das – eben wegen der an den Einzelnen von der Gesellschaft gestellten Anforderung, zu einer Gruppe dazuzugehören – sehr viel einschneidendere Auswirkungen auf den Einzelnen hat (vgl. Rappleye/Komatsu 2020); thematisiert z.B. in *EIGA KOE NO KATACHI* („A Silent Voice“, 2016).

13 Die Rezeption römischer Schlachtendarstellungen

ambivalent und definierten den Feind nicht in genügend negativem Maß als „anders“ und das „Eigene“ entsprechend als positiv genug, und verursachten dadurch den mäßigen Erfolg des Films bei einem Publikum, das nach den Eindrücken der Anschläge vom 11. September das ungerechte Vordringen eines grausamen, unverständlich bleibenden, kulturell und moralisch „anderen“ Feindes in das eigene Territorium und den durch die Invasion verursachten Schaden bzw. die erfolgreiche, heroische Verteidigung des invadierten Territoriums – oder kurz „Rache im moralischen Gewand“⁸⁹⁸ – sehen wollte und zu sehen gewohnt ist. Es scheint somit, als hätte auch das Bedürfnis nach einem regulierenden Ausgleich einer erlittenen Niederlage oder einer Abrechnung mit einem bedrohlichen „alten Feind“, wie er in Form der Perser, Nordvölker, Parther oder Türken vorliegt und in den untersuchten Bildwerken mit Leichtigkeit durchgeführt wird, bis heute nichts in seiner Dringlichkeit eingebüßt⁸⁹⁹. Auch die Versicherung der eigenen Identität und/oder der Prozess der Identitätsfindung scheint noch immer ein äußerst virulentes Bedürfnis darzustellen, das befriedigt werden muss. So scheint die klare und unüberwindbare, aber identitätsversichernde und jede Gewalt rechtfertigende Abgrenzung des „Eigenen“ vom „Anderen“ eine der Formeln zu sein, die – zumindest in der „westlichen“ Kultur – bedient werden muss, um massentauglich zu sein und eine positive Reaktion bei vielen Zuschauern hervorzurufen.

⁸⁹⁸ **Anm. 467.**

⁸⁹⁹ Verteidigung des Ureigenen z.B. in *OLYMPUS HAS FALLEN* (2013): das Weiße Haus wird von Terroristen angegriffen; so auch in *WHITE HOUSE DOWN* (2013). Weitere Beispiele für sog. Rachefilme in **Anm. 456.**