

14 Zusammenfassung

Durch die vorliegende Arbeit wurde eine gezielte Auseinandersetzung mit gesellschaftlich aktuell gültigen Normen, Haltungen und Werten, die sich in Filmen äußern, sich auf emotionaler Ebene in das Bewusstsein der Zuschauer einprägen und dessen Beurteilung von antiken Inhalten beeinflussen können, unternommen und sowohl antike als auch moderne Vorstellungen im Rahmen der Rezeptionsforschung beleuchtet und hinterfragt werden. Anhand von Schlachtszenen wurde gezeigt, warum die Beschäftigung mit modernen und sich in Filmen widerspiegelnden Sichtweisen der Antike ein fruchtbares und erkenntnisreiches Unterfangen sein kann. Die Arbeit adressiert die Aneignung und Abgrenzung von bestimmten Darstellungsschemata und den damit verbundenen Interpretationsebenen, um konstante oder diskrepante Aspekte in ihrer jeweils aktuellen Bewertung aufzuzeigen und durch das Hinterfragen „eigener“ intrinsischer Interpretationen einen direkten Dialog zwischen modernen und antiken Sichtweisen zu ermöglichen. Die Antikenfilme erwiesen sich hierbei als ein reiches Reservoir für Studien der Antikenrezeption: die Adressierung von in der und durch die Popkultur verankerten Bewertungen diverser Aspekte antiker Darstellungen ermöglicht eine bewusste Reflexion sowohl der eigenen, zeitgenössischen Kultur und ihrer Darstellungsschemata als auch Einblicke in die aktuelle Sichtweise auf die antike Kultur, so dass diese Vorstellungen ihre möglicherweise vorhandene Wirkkraft verlieren und ein von unbewusst vorhandenen Werten ungetrübter Blick auf die Antike geworfen werden kann.

Die übergeordnete Fragestellung adressierte exemplarische Schlachtdarstellungen der römischen Kaiserzeit, des Hochmittelalters, des 19. Jahrhunderts und des 20./21. Jahrhunderts, um herauszuarbeiten, anhand welcher Merkmale und Motive diese Werke Überlegenheit und Unterlegenheit zum Ausdruck bringen. Darüber hinaus war das Ziel dieser Arbeit, auf die Konnotation der dargestellten Über- oder Unterlegenheit, die von dem Betrachter bzw. dem Zuschauer – Angehöriger der Kultur, innerhalb derer die Darstellungen entstanden sind – bei der Betrachtung erwartet wird, einzugehen und in Zusammenhang mit den Werten und Vorstellungen zu bringen, die von diesem in Hinsicht auf seine eigene Kultur bestehen. Des Weiteren wurde untersucht, welche Vorstellungen und Werte sich aus dem Bild des Feindes ableiten lassen und welche Aussagen über diesen in der Darstellung getroffen werden bzw. wodurch die Abgrenzung des „Eigenen“ zu diesem formuliert wird. Auch wurde untersucht, ob anhand der Darstellung auf die Grenzen des gültigen gesellschaftlich festgelegten Akzeptanzsystems geschlossen werden kann, anhand welcher Parameter sich diese Grenze offenbart und in welchem übergeordneten Zusammenhang diese zu verorten sind. Abschließend sollen die Ergebnisse dieser Untersuchungen zusammengefasst werden.

Jede der Schlachtdarstellungen hat das Ziel, dem Zuschauer eine Botschaft zu übermitteln. In den statischen Bildwerken ist die Information, welche der beiden kämpfenden Parteien in der

Schlacht den Sieg erringt, von herausragender Bedeutung. Die Überlegenheit in der Schlacht wird daher klar und unmissverständlich formuliert, die Offensichtlichkeit des Sieges steht im Vordergrund. Die hierfür in den römischen Schlachtendarstellungen verwendeten kompositorischen Mittel, wie z.B. eine von oben nach unten ausgeführte Bewegung, die kombiniert mit einer nach rechts verlaufenden Ausrichtung der siegreichen Partei eine dynamische Diagonale ergibt und sowohl den gesamten Bildaufbau beeinflusst als auch in Binnendarstellungen vorkommen kann, sind auch im Gemälde Gros' zu finden. Auch aus dem Kräfteverhältnis, verdeutlicht durch die Anzahl eigener Soldaten, die denen des Feindes nicht nur zahlenmäßig, sondern auch in Hinsicht auf vorhandene Ausrüstung überlegen ist und zusätzlich zu ihrer Anzahl mehr Bildfläche in Anspruch nimmt, wird die Überlegenheit sichtbar. Dies ist nicht nur in den römischen Darstellungen und dem Gemälde Gros' der Fall, sondern auch in der Darstellung der Schlacht von Hastings, in der der Sieg der Normannen zwar erst nach der Szene der Tötung Haralds offenbar wird, doch bereits zu Beginn der Schlacht durch die Truppenstärke, Heterogenität und das Dominieren der Bildfläche angekündigt wird. Die Absehbarkeit des Sieges wird zudem in allen bildlichen Schlachtdarstellungen durch Figuren der Feinde verdeutlicht bzw. angekündigt, die bereits „vor“ dem ersten Aufeinandertreffen der Truppen zu Boden gegangen sind.

Während die Abfolge der Ereignisse, die auf einem Bild dargestellt sind, komprimiert ist und der Ablauf der Schlacht in der Vorstellung des Betrachters entsteht, sind die Reihenfolge und Wirkungsdauer der Ereignisse eines Filmnarratives festgelegt, wodurch die Wahrnehmung des Zuschauers sehr viel stärker gesteuert wird, als dies bei dem Anblick eines Bildes der Fall ist, bei dem ein Betrachter innerhalb einer von ihm selbst bestimmten Zeit Bezüge zwischen Teilen der Darstellung herstellen kann und soll. Hinzu kommt der meist an einen Film gestellte Anspruch, die Geschehnisse möglichst packend und dramatisch darzustellen. Die in den statischen Schlachtenbildern beobachtete Ordnung und Einteilung, die den Inhalt der Darstellung und insbesondere den Sieg unmissverständlich und unmittelbar erfassbar machen soll, ist in den Filmszenen zugunsten der Darstellung der Schlacht als einer enormen Herausforderung für alle Beteiligten bewusst aufgelöst. Das Chaos verdeutlicht die Filmschlacht als kritische und gefährliche Situation, die den Kämpfenden, allen voran dem Protagonisten, Höchstleistungen abverlangt und insbesondere diesem Gelegenheit gibt, seine Tapferkeit und sein überragendes kämpferisches Geschick zu beweisen. Der Sieg stellt im Film zudem das Ende einer Entwicklung dar. Diese ist Hauptbestandteil eines notwendigen Diskurses, durch den die dargestellten Ereignisse, vor allem aber die ausgeführte Gewalt der eigenen Partei in einen akzeptablen Rahmen gefasst und das Können des Protagonisten, sein erfolgreiches Töten der Feinde, als bravouröse, heroische Leistung verständlich werden sollen. Anliegen der Filmschlachten ist somit nicht die unmittelbare und unmissverständliche Identifizierung der siegreichen Partei, sondern die

Erklärung und Darstellung der Umstände, wegen derer und unter denen der Kampf stattfindet, sind von prävalenter Bedeutung, da diese die Bewertung des Sieges und des Siegers maßgeblich beeinflussen: der Weg zum Sieg ist entscheidend. Dieser unterschiedliche Ansatz der Darstellung des Sieges – einmal überdeutlich und auf den ersten Blick erkennbar, einmal nicht absehbar und als Offenbarung am Ende einer Entwicklung – steht mit den jeweils gültigen Erwartungshaltungen an die Schlachtdarstellungen in Zusammenhang, die besonders an die Hauptfigur der Darstellung und den Protagonisten gestellt werden.

In allen Schlachtendarstellungen ist die Hauptfigur bzw. der Protagonist in seiner Sichtbarkeit hervorgehoben und dadurch als bedeutendste Figur kenntlich gemacht. Mit der Hauptfigur und dem Protagonisten werden die Qualitäten verbunden, die von der Gesellschaft, an welche die Darstellungen gerichtet sind, als die für seine Figur Wichtigsten erachtet werden. Sowohl die Hauptfigur als auch der Protagonist werden daher in einer Weise gezeigt, die sie bei dem optimalen Erfüllen aller an sie gestellten Erwartungen zeigt. Hierin offenbart sich eine deutliche Kontinuität der filmischen Darstellungen zu den antiken Bildern. Die Erwartungen, die an einen Filmprotagonisten gestellt werden, unterscheiden sich jedoch maßgeblich von denen, die an die Hauptfiguren der bildlichen Darstellungen – den römischen Feldherrn der Sarkophage, die Kaiser der Staatsreliefs oder an den Feldherrn Murat im Gemälde Gros' – gestellt werden. Der gesellschaftlich etablierte Regelkanon der römischen Reliefs forderte, dass sich Feldherr oder Kaiser nicht als Individuen mit besonderen, herausragenden Fähigkeiten zeigten, sondern sich als anthropomorphe Personifikationen der Tugenden erwiesen, die für sie relevant waren. Hierbei ist die Hauptfigur hinsichtlich ihrer Qualitäten eine statisch eingefrorene, schon immer in Perfektion ausgeformte Person, die keinerlei Entwicklung bedürfen darf oder muss, um dieses Stadium zu erreichen. Erweist sich der Kaiser (auch) in den Darstellungen der Reliefs als Figur, die den Regeln des Akzeptanzsystems folgt, können die Leistungen der anderen Beteiligten, wie z.B. der Armee, abgerufen und die Darstellung, wie z.B. die einer Schlacht, in politische Macht verwandelt werden. Dem Betrachter der römischen Bildwerke wird durch die Darstellung das Einhalten der Regeln durch den Kaiser bewiesen, wodurch auch der Betrachter aufgefordert wird, sich selbst in das Akzeptanzsystem einzufügen, sich ebenfalls an die Regeln zu halten und als Teil des reziproken Systems den Kaiser als Machthaber zu akzeptieren. Der Betrachter wird zudem – wie am Beispiel der Adlocutiodarstellungen gezeigt wurde – zum Mitglied der dort anwesenden, ebenfalls innerhalb des Systems funktionierenden Soldaten. Eine Identifikation mit dem Kaiser oder dem Feldherrn eines Sarkophags wird keinesfalls angestrebt: der Betrachter bleibt eine von den Figuren und den Geschehnissen emotional distanzierte Person, die auf objektiver Ebene mit der Darstellung kommuniziert und sich mit dem Geschehen auf der kulturellen Ebene römischer Wertvorstellungen identifiziert.

Auch von dem Protagonisten eines Films wird erwartet, dass er sich an die Regeln des aktuell gültigen Akzeptanzsystems hält, die sich u.a. in Hinsicht auf seine Gewaltanwendung, aber auch seine Sexualität abzeichnen. Innerhalb dieses Rahmens muss er sich jedoch als individuellstes Individuum unter allen anderen Figuren erweisen – durch besondere Tapferkeit, Aufopferungsbereitschaft, Intelligenz, Charisma, *sex appeal* u.v.m – und muss im Lauf des Narratives des Films eine persönliche Entwicklung vollziehen. Das Durchleben von Höhen und Tiefen, das Bewältigen von Herausforderungen sind essenzieller Teil der Heldenreise, der das Narrativ vieler Filme, unter denen auch SPARTACUS, GLADIATOR, KING ARTHUR und THE EAGLE, folgt. Zudem wird im Film eine möglichst enge emotionale Verbindung bzw. Identifikation des Zuschauers mit dem Protagonisten angestrebt. Viele durchlittene, dann aber mühsam gemeisterte Herausforderungen und Gefährdungen, unter diesen vor allem das *ordeal* der Schlacht, sind nicht nur bedeutende Faktoren für die Entwicklung des Helden, sondern bewirken auch die Identifizierung des Zuschauers mit diesem und das Erleben und Beurteilen der Geschehnisse aus seiner Perspektive. Der Zuschauer ist daher eine emotional und subjektiv an den Protagonisten gebundene Person und erlebt dessen Entwicklung mit.

Die Darstellungen Murats im Gemälde Gros', aber auch Wilhelms in den Darstellungen des Teppichs von Bayeux stehen hingegen in der Tradition der römischen Darstellungen. Keine der beiden Figuren ist einer Entwicklung unterworfen (im Fall von Murat wäre eine solche Darstellung aufgrund der Verdichtung der Geschehnisse im Bild auch nicht möglich, in den mehrszenigen Darstellungen des Teppichs wäre eine Entwicklung Wilhelms theoretisch umsetzbar gewesen, indem z.B. seine Ausstattung immer prächtiger wird); beide Feldherrn zeigen sich in einer bereits vollendeten Ausformung ihrer Qualitäten. Auch eine Identifizierung des Betrachters mit der Hauptfigur im Sinne einer engen emotionalen, persönlichen Bindung an diese scheint nicht das Ziel der Darstellungen gewesen zu sein, sondern die Anerkennung, vielleicht auch Bewunderung der erzielten Leistung durch den Betrachter. Insbesondere Murat, der das Erfüllen aller zeitgenössischen europäischen Werte und Vorstellungen präsentiert, bietet sich dem europäischen Betrachter auf der Ebene des sich als Kultur vom Orient abgrenzenden Okzidents als Identifikationsfigur an.

In allen Schlachtendarstellungen ist die eigene Partei – also die Partei, der sich der Betrachter oder Zuschauer zugehörig fühlt oder fühlen soll – mit Qualitäten ausgestattet, die den Erwartungen und Vorstellungen des Betrachters/Zuschauers entsprechen und als positiv wahrgenommen werden. Die Hauptfigur und der Protagonist sind hierbei selbstverständlich die bedeutendsten Träger solcher Qualitäten, deren Strahlkraft sich auf seine Mitstreiter überträgt oder von diesen repetiert bzw. erfüllt werden. Das positive Bild wird dem negativen Bild des Feindes gegenübergestellt, wobei insbesondere der Kontrast des negativen „Anderen“ dem positiven Bild des „Eigenen“ eine noch deutlichere Kontur verleihen kann. Hierin äußert sich eine deutliche Kontinuität in den Darstellungen.

In Abhängigkeit der jeweils aktuell prävalenten Vorstellungen sind die Darstellungen des Feindes unterschiedlich ausgeprägt und akzentuiert; auch die Aussagen darüber, worin sich das Negative des Feindes äußert, divergieren. Zunächst ist hier die Darstellung der „eigenen“ Partei als kulturell überlegen zu nennen, wobei der Bereich dessen, was als „Kultur“ verstanden werden kann oder soll, unterschiedlich ausfällt. Sowohl *ratio* als ein *state of mind*, der sich auf jede einzelne Handlung und Situation auswirkt, als auch militärische Kenntnisse, wie etwa das Vorhandensein einer Strategie, den Einsatz einer klugen Taktik oder das Vorhandensein von militärischen Errungenschaften und Kenntnissen (z.B. der Entwicklung und Auswahl von für den Kampf vorteilhafter Ausrüstung wie schützender Rüstungen oder nicht-verrutschender Kleidung) oder der geschickte Gebrauch der vorhandenen Bewaffnung können nicht nur in den Darstellungen römischer Reliefs, sondern auch im Gemälde Gros' als Merkmale identifiziert werden. Da sie der siegreichen Partei zugeordnet sind und der unterlegenen Partei fehlen, können sie als Ausdruck des Sieges über den Feind auf kultureller Ebene verstanden werden. Dies wird sowohl in den Reliefs als auch im Gemälde Gros' durch dieselben Mittel zum Ausdruck gebracht. Nicht nur das Vorgehen erfolgt geordnet und zeugt von Disziplin und Souveränität, sondern auch die Mimik, Haltung und Gestik ist von Ordnung und Zurückhaltung geprägt. Auch die militärische Differenziertheit, die durch Ausstattung, Bewaffnung und Zusammenstellung der Truppen erkennbar ist, zeigt sich als eines der Symptome einer zugrundeliegenden, überlegenen Kultur. Der Feind erweist sich hingegen als grundlegend un- bis unterkultiviert (Barbaren) oder als Vertreter einer Gegenkultur (Perser, Türken): so zeugen Mimik, Haltung und Gestik sowohl der Barbaren als auch der Türken nicht nur von ihrer kriegerischen Unterlegenheit, sondern auch von ihrer Unfähigkeit, neben der akuten Kampfsituation auch ihre eigenen Affekte zu beherrschen. In den Merkmalen des Erscheinungsbildes und ihrer Ausstattung (z.B. Art und Sitz der Kleidung) schlägt sich diese Vorstellung ebenfalls nieder. Eine weitere Ausprägung findet der Gedanke der überlegenen Kultur in der Charakterisierung des Feindes als Naturwesen oder – damit in engem Zusammenhang stehend – dessen Assoziation mit dem den Trieben unterworfenen Tierhaften. Das Kultivieren des Waldes und das Zähmen dieses Tierhaften, z.B. verdeutlicht durch das Beherrschen des Pferdes durch den Sieger oder die Ausstattung des Pferdes mit einer Raubtierschabracke, verweisen ebenfalls auf die Überlegenheit der eigenen Kultur. Ordnung und Souveränität werden somit als für diese Bildwerke aktuell gültige Qualitäten der eigenen Kultur erkennbar, die sich durch das Fehlen solcher Qualitäten von der Partei des Feindes abhebt und dieser überlegen ist.

In gewisser Weise ist auch der Feind in den Filmen als kulturell unterlegen dargestellt, wobei sich die Kultur der eigenen Partei jedoch nicht unbedingt nur in Kriegstechnik, Ausstattung oder *ratio* zeigen muss, sondern in den Werten, die das Gemeinschaftsgefüge bestimmen und die wiederum die Handlungen und Entscheidungen insbesondere des Protagonisten beeinflussen. Die dem Feind

zugeschriebenen Werte, die sich z.B. aus seinen Verhaltensweisen oder Handlungsmotiven ergeben, stehen in den Filmen in diametralem Gegensatz zu denen der eigenen Partei: der Feind agiert menschenverachtend, grausam und opfert „ohne mit der Wimper zu zucken“ auch die eigenen Leute, während dem Protagonisten jeder einzelne Mitstreiter am Herzen liegt; der Feind kämpft hinterlistig und feige, der Protagonist intelligent und mutig. Das Prinzip der Darstellung des Feindes als einem Angehörigen einer Gegenwelt ist nicht nur in den Darstellungen der römischen Reliefs zu sehen und offenbart sich dort in den Figuren der Barbaren, sondern begegnet auch in der Beurteilung von Kaisern als „schlechte“ *principes*. Diese sind zwar keine un-romanisierten Barbaren, sondern werden durch ihr als un-römisch empfundenen, gegen aktuell gültige Normen verstoßendes Verhalten als außerhalb der Kultur Stehende verortet, wobei hier unter „Kultur“ eine Reihe von Wertvorstellungen zu verstehen ist. Die eigenen Wertvorstellungen werden hierbei über die Wertvorstellungen, mit denen der Feind ausgestattet wird, gestellt bzw. diese als höherwertig oder als erstrebenswerter empfunden und entsprechend proklamiert. Die Eigenschaften, anhand derer sich das transgressive Verhalten der „schlechten“ Kaiser offenbart, wie z.B. Grausamkeit oder von der Norm divergierende Sexualität, werden wiederum sowohl für die Darstellung der Türken im Gemälde Gros' als auch zur Charakterisierung von Feinden in Filmen verwendet.

Die Un-Kultur des Feindes zeigt sich in allen Schlachtszenen der Filme (mit der Ausnahme von SPARTACUS) in wildem „barbarischen“ Gebaren, das auf ein Fehlen jeder Militärkultur verweist, die für die Seite des Protagonisten jeweils vorhanden ist. Dies dürfte vor allem darauf zurückzuführen sein, dass mit der Vorstellung römischer Soldaten das Bild einer perfekt geschulten Armee engstens verbunden und dieses daher essenzieller Bestandteil des Genres „Römerfilm“ ist. Eine vollkommen unkoordiniert vorgehende, unorganisiert agierende römische Armee ist schlichtweg nicht vorstellbar und würde schnell die Glaubhaftigkeit ihrer Zugehörigkeit zu Rom verlieren oder als Slapstick wahrgenommen werden. Die Disziplin und Organisation der römischen Armee, die auf den Reliefs bereits als obligatorisches Merkmal dargestellt wurde, wird jedoch nicht nur im „Römerfilm“ aufgegriffen, sondern begegnet auch losgelöst vom Genre des Antikenfilms bei Soldaten anderer Filme als Qualitätsmerkmal ihres hohen militärischen Standards. So kann das Heranrücken von Soldaten in Formation die Assoziation einer römischen (Film-)Armee hervorrufen, ohne dass auch eine der Figuren Sandalen, einen Brustpanzer oder einen langen roten Umhang trägt.

Eine solche Militärkultur angesichts Militär-Unkultur kann in den Filmen als etwas sehr Positives verstanden werden, wenn ein wichtiges Kriterium erfüllt ist: die Darstellung der eigenen Partei als moralisch überlegen. Die Feinde der untersuchten Schlachtszenen entsprechen einerseits – sieht man von der Besetzung der Feinde durch römische Soldaten in SPARTACUS ab – in Hinsicht auf ihr wildes Äußeres und ihr chaotisches Vorgehen durchaus den Darstellungen der Barbaren römischer

Reliefs, doch wird ihr Erscheinungsbild um Eigenschaften erweitert, die sie auch als ideell-moralisch minderwertig und hierdurch als außerkulturell „Andere“ kennzeichnen, wie es bereits für die Türken von Gros' formuliert wurde. Insbesondere die ungerechtfertigt erfolgende, verhältnislose und daher „schmutzige“ Gewalt des Feindes einerseits und die dadurch als Notwendigkeit erkennbare und daher akzeptable Gewalt des Protagonisten und seiner Partei andererseits offenbaren eine Grenze, welche die Lager in „moralisch im Recht“ und „moralisch im Unrecht“ teilt, wobei der Feind, wie das Beispiel von SPARTACUS zeigt, auch im Fall eines Sieges moralisch im Unrecht oder in moralischer Unterlegenheit bleibt – oder danach in noch gesteigerter Form ist, da der Sieg mithilfe „schmutziger“ Mittel und nicht fair errungen wurde. Der konstatierte Gedanke, aus den richtigen Gründen zu kämpfen, der in allen Schlachtszenen mit der Ausnahme von ROME überdeutlich zugrunde liegt, kann als Ausdruck einer grundlegenden und daher immer wieder bedienten Wertvorstellung begriffen werden. Sieht man Idealvorstellungen als Äußerungen einer Kultur, offenbart sich in den Filmen eine Kultur der moralischen Überlegenheit, die Schlacht offenbart sich aus Sicht des Protagonisten und damit auch aus Sicht des Zuschauers als gerechter Krieg. Der Anspruch, dem Feind moralisch überlegen zu sein, ist in Filmen, die Konflikte thematisieren, universell und unabhängig von jedwedem tatsächlich z.B. durch Sprache, Religion oder Errungenschaften geäußertem kulturellen Rahmen anwendbar, um Freund von Feind zu unterscheiden. Wie die Schlacht in SPARTACUS anschaulich vor Augen führt, kommt der moralischen Überlegenheit eine weitaus größere Bedeutung zu als der Sieg in der Schlacht bzw. die schlussendlich errungene, kriegerische Überlegenheit: die eigene Partei darf in der Schlacht durchaus unterliegen, wenn sie moralisch überlegen bleibt. Eine moralische Korruption hingegen wäre – unabhängig von militärischem Sieg oder Niederlage – problematisch bis inakzeptabel.

Insbesondere die Einordnung dargestellter Gewalt und die Rahmenbedingungen, durch die sie als akzeptabel oder inakzeptabel wahrgenommen wird, ist in den Filmschlachten (oder generell in Filmen) eine vollkommen andere als in den Darstellungen der römischen Reliefs. Das Element einer Bedrohung durch den Feind ist nicht Teil der römischen Schlachtszenen, die sich auf die Darstellungen römischer Überlegenheit konzentrierten, diese als selbstverständlich proklamieren wollten und sich keinesfalls mit der Frage nach moralischer Überlegenheit befassten, da sich diese schlichtweg nicht stellte und die Schlachtendarstellung auch nicht Teil eines Diskurses zur moralischen Verortung der dargestellten Gewalt war. Gewalt wurde in den römischen Darstellungen als deutliches Anzeichen der Überlegenheit verwendet und betraf ausschließlich den Gegner. Die Gewalt gegen die noch unzivilisierten Barbaren war zudem Teil eines Prozesses, der zur Romanisierung des Feindes führte und Teil der Darstellung von Kaiser und Heer als optimal funktionierende und regelkonforme Institutionen war. Gerade die deutlichen Darstellungen des Leidens der Opfer in den Reliefs, die augenscheinliche Überlegenheit der völlig unbeteiligt scheinenden römischen Soldaten und die fehlende

Begründung für das Ausmaß der von ihnen ausgeübten Gewalt entsprechen der heutigen Zeichnung des Feindes als Ausführendem „schmutziger“ Gewalt, was jedoch, wie gezeigt wurde, ebenfalls eine hochstandardisierte Darstellungskonvention ist und den Regeln des aktuellen Akzeptanzsystems folgt, um der Erwartungshaltung des aktuellen Rezipienten zu entsprechen, der einer – wie faden-scheinig auch immer ausfallenden – Rechtfertigung der Gewalt bedarf, um diese als „saubere“ oder gar bewundernswerte Gewalt akzeptieren oder mitzelebrieren zu können. Gewalt ist in den Filmen somit nicht nur Marker für Überlegenheit oder wirkungsvoller Kontrast für die *clementia* des Kaisers in anderen Szenen, sondern triggert Rachegefühle und befriedigt diese im Anschluss, so dass z.B. die Zuschauer eines Films, der Kämpfe in einer Arena in die Rolle eines (realen wie auch filmischen) antiken Arenazuschauers versetzt werden, da sie sich – ebenso wie diese – an dem Anblick dargestellter Gewalt erfreuen⁹⁰⁰ und somit die Frage von Maximus an die Besucher der Arena von Zucchabar, „Are you not entertained?“ ebenso an den Kinobesucher gerichtet sein könnte; bei einem Kinobesuch im Jahr 2000 in Heidelberg reagierten die anwesenden Zuschauer auf diese Frage exakt wie die filmischen Arenabesucher in Zucchabar: mit lautem Jubel.

Des Weiteren konnten durch die Untersuchungen der Schlachtszenen neben dem Anspruch kultureller bzw. moralischer Überlegenheit Qualitäten identifiziert werden, die für das positive Bild der eigenen Partei von Bedeutung sind: ihre Darstellung als funktionierende Gemeinschaft und das gute Verhältnis zwischen Anführer. Auch hier ist aus den Darstellungen abzulesen, was nach jeweils aktuellem Verständnis eine gute Gemeinschaft ausmacht und welchen Vorstellungen das Verhältnis zwischen Anführer und Heer entsprechen muss, um positiv beurteilt werden zu können. In den Darstellungen der römischen Schlachtenreliefs ist der gemeinsame Nenner der Gemeinschaft der Soldaten deren Zugehörigkeit zur römischen Armee bzw. zur römischen Kultur und das Ausfüllen ihrer Funktion innerhalb des Akzeptanzsystems. Die gute Gemeinschaft zeigt sich in dem der römischen Militärkultur zu verdankenden Agieren der Soldaten „wie ein Mann“ und dem souveränen, disziplinierten, schlagkräftigen und erfolgreichen Ausführen einer jeden Handlung. Ihr Verhältnis zum Anführer, insbesondere zum Kaiser, ist von einer klaren Hierarchie geprägt, innerhalb derer eine reziproke Akzeptanz zum Ausdruck gebracht wird: die Soldaten sind ihrem Anführer treu ergeben, während dieser seinen Soldaten die erforderliche *cura* zukommen lässt und sich dadurch als „guter“ *princeps* erweist. Von enormer Bedeutung ist hier das optimale Erfüllen von schematischen Bildern und das Zurücktreten von Individualismus hinter der Idealvorstellung von Konformität.

Die Soldaten der eigenen Partei als gut funktionierende, aber anonyme militärische Gemeinschaft darzustellen, ist auch Anliegen der Darstellung der Schlacht von Hastings. Hier ist es der

⁹⁰⁰ Hierzu s. Martin 2002, 108; Junkelmann 2004, 215ff.

gemeinsame Besitz der prestigeträchtigen, prächtigen Pferde und deren Beherrschung, der die normannischen Soldaten miteinander verbindet, ihrem Angriff *power* und Dynamik verleiht. Das Verhältnis zwischen dem Anführer Wilhelm und seinen Soldaten ist ebenfalls von Hierarchie geprägt, die jedoch auf einige wenige Individuen zurückgeführt wird. Wilhelm befiehlt den Angriff und die erste Angriffswelle setzt sich unmittelbar in Bewegung. Auch seine engen, namentlich benannten Begleiter werden als treue Gefolgsleute gezeichnet, die ihn unterstützen: dank ihrer Reaktion auf Wilhelms Handlung des Helmöffnens kann die kritische Phase der Schlacht überwunden werden, so dass der Sieg auch auf ihre Anwesenheit zurückführbar ist.

Im Gemälde der Schlacht von Aboukir werden die Soldaten als aufeinander abgestimmt agierende, zusammenarbeitende Gemeinschaft gezeigt, wobei hier der Fokus wieder verstärkt auf der souveränen, disziplinierten, von Kultur und *ratio* bestimmten Überlegenheit liegt, deren *power* sich in Form einer mit geballter Wucht vorwärtsbewegenden Angriffswelle offenbart, innerhalb derer sich einige wenige Individuen abzeichnen. In der Figur Murats offenbart sich hingegen dessen fast als absolutistisch zu bezeichnender, auftrumpfender Anspruch, den Erfolg der Schlacht maßgeblich eigenhändig und durch seinen individuellen Beitrag bedingt zu erzielen. Es findet keine direkte Interaktion mit dem Heer statt, so dass das Verhältnis eine einseitige Beziehung darstellt.

Vollkommen andere Regeln offenbaren sich im Bild der Gemeinschaft und im Verhältnis zwischen Soldaten und Anführer in den Filmen: hier wird die Gemeinschaft häufig durch einen kameradschaftlichen bis freundschaftlich-familiären Umgang bestimmt, nicht durch Hierarchie. Die Idealvorstellung einer Gemeinschaft zeichnet diese als Gruppe von exemplarisch vorgestellten, emotional nachvollziehbaren Individuen mit persönlichen Schicksalen. Der Zuschauer soll sich nicht nur mit dem Protagonisten identifizieren, sondern auch die Perspektive eines der Soldaten übernehmen und nachvollziehen können, warum diese dem Protagonisten folgen. Das Idealbild, das in römischen Reliefs und den Filmen für die Gemeinschaft der Soldaten und ihr Verhältnis zum Anführer gezeichnet wird, folgt zwar in beiden Fällen den Regeln des jeweils gültigen Akzeptanzsystems, doch unterscheidet sich dieses nicht nur im Hinblick auf die Beurteilung ausgeübter Gewalt und Überlegenheit, sondern auch in Bezug das Bedürfnis nach Konformismus bzw. Individualismus in den Darstellungen.

Der Feind ist in allen Schlachtendarstellungen als in irgendeiner Hinsicht „anders“ als die „eigene“ Partei charakterisiert und mit dieser kontrastiert; diese Andersartigkeit äußert sich, wie bereits angesprochen, z.B. in kultureller bzw. moralischer Divergenz und immer wiederkehrenden Topoi wie Grausamkeit oder sexueller Devianz. Die bereits griechische Vorbilder rezipierende Konvention römischer Schlachtendarstellungen, durch die verwinkelt-gekrümmten Körper besiegt Feinde auf das Ausmaß ihrer Unterlegenheit zu verweisen, ist auch noch in der Darstellung der Schlacht von

Hastings zu finden. In den späteren Bildwerken, wie etwa dem Gemälde Gros' oder auch bereits den Darstellungen des Drachenkampfes, wird durch eine verkrümmte, verwundene Gestalt des Feindes neben dessen Unterlegenheit auch dessen nicht nachvollziehbare, nicht einschätzbare Fremdheit und, damit einhergehend, dessen potentielle Bedrohlichkeit zum Ausdruck gebracht, während aber auch hier – und darin wieder kongruent zu den klar strukturierten und gut sichtbaren Figuren römischer Sieger der Reliefs – der Repräsentant der eigenen Partei durch seine unmittelbare Lesbarkeit und Nachvollziehbarkeit hervortritt. Ebendiese Gegenüberstellung von Sichtbarkeit bzw. ermöglichter Nachvollziehbarkeit mit Unklarheit zeigt sich auch in der deutlichen und ausführlichen Darstellung der Filmprotagonisten bzw. seiner Motive und der Verschattung des Feindes, der vor der Kamera weit weniger präsent ist, und dessen Motive im Dunkeln bleiben bzw. als unmoralisch dargestellt werden und der durch diese verwehrt Nachvollziehbarkeit seiner Figur fremd bleibt und daher bedrohlich wirkt. Der Teppich von Bayeux hingegen ist in Hinsicht auf die in den römischen Schlachtenreliefs, dem Gemälde Gros' und den Filmen beobachtete dichotomische, miteinander kontrastierte Einteilung von Gut und Böse bzw. „eigen“ und „fremd“ ein außerordentliches Dokument, da hier keine wertende Polarisierung stattfindet.

Als höchst interessant hat sich auch die Untersuchung der Vorstellungen erwiesen, die mit „Männlichkeit“ und „Weiblichkeit“ in den Bildern verbunden sind bzw. sich durch die Bilder offenbaren. Die Untersuchung hat ergeben, dass auch heute noch Männlichkeit mit Überlegenheit, und Weiblichkeit mit Unterlegenheit assoziiert ist. Die Darstellung von Unterlegenheit kann noch immer unabhängig vom tatsächlichen biologischen Geschlecht einer Figur erfolgen: sie kann sowohl durch den Körper einer Frau als auch den eines effeminierten Mannes zum Ausdruck gebracht werden. Unterlegenheit wird nicht nur in römischen Reliefs durch die Darstellungen von Frauen als Beute oder Allegorie besiegter Länder und von Feinden in der Privatkunst mit und über die Assoziation von Weiblichkeit kommuniziert, sondern auch im vom kolonialistischen Weltbild bzw. dem vom Orientalismus geprägten Gemälde Gros' und in Filmen; in der Darstellung der Schlacht von Hastings hingegen liegt die Betonung allein auf der durch die prächtigen Pferde/Hengste zum Ausdruck gebrachten, glamourösen Männlichkeit des Siegers, ohne diesem das Gegenbild eines weiblichen oder effeminierten Unterlegenen gegenüberzustellen. Im Umgang mit einer Assoziation von Unterlegenheit mit Weiblichkeit zeigt sich nicht nur die Veränderung des Akzeptanzsystems in Hinsicht auf die Einordnung und Bewertung von Gewalt, sondern auch in Hinsicht auf den Umgang mit der Darstellung von nicht ausschließlich heterogen orientierter Sexualität. Während in den römischen Darstellungen ein weiblicher Körper als Allegorie des Sieges über ein Land, Teil erstrebenswerter Kriegsbeute bzw. die gewonnene Verfügungsgewalt über den Besitz eines Feindes verwendet werden konnte, und auch heute noch die Darstellung einer Frau als Opfer ein häufig verwendetes Ausdrucksmittel zur

Verdeutlichung der „schmutzigen“ Gewalt des Feindes ist, stellt die offene Darstellung der Unterlegenheit eines männlichen Feindes durch Effeminisierung, wie sie in der römischen Privatkunst begegnet und auch noch im Gemälde Gros' enthalten ist, in heutigen Filmen ein Problem dar. Obwohl der Sprachgebrauch, die Praxis des *wartime rape* von männlichen Feinden und Übergriffe in Männergefängnissen eine andere Realität offenbaren, wird in den Filmen auch nur die Andeutung solcher Vorgänge vermieden. Weder Feind noch Protagonist werden in Zusammenhängen gezeigt, die eine Effeminisierung des jeweiligen Gegners zur Verdeutlichung von dessen Unterlegenheit andeuten. Eine bereits bestehende nicht-normative Heterosexualität des Gegners ist jedoch wiederum Teil der Konstruktion des Feindes als Bedrohung. Dieser darf sich der Protagonist nun nicht etwa erwehren, indem er den Feind selbst sexuell (implizit oder explizit) unterwirft, sondern indem er diesen mit auch hier moralisch „sauberer“, also männlich-heterosexueller Gewalt vernichtet.

Es zeigt sich somit, dass zahllose Grundprinzipien visueller Grammatik, wie u.a. die Verwendung einer Hauptfigur oder eines Protagonisten, die Abgrenzung von Freund und Feind bzw. die Dichotomie von Gut und Böse im Lauf der Jahrhunderte mit jeweils neuen und aktuellen Inhalten gefüllt werden konnten, ohne jedoch ihre ursprüngliche Kernaussage zu verlieren. Der Film jedoch nutzt die Möglichkeiten einer enormen kreativen Divergenz zu den Traditionen des Darstellungsvokabulars, das z.B. durch verzerrte Mimik auf den außer- oder anderskulturellen Feind oder durch Verwendung gebückter Haltung auf Unterlegenheit verwies, kann gleichzeitig mit den auf diesen Traditionen beruhenden Vorstellungen des Zuschauers spielen, so dass dieser nur aus dem aus Kameraeinstellungen, Schnitttechnik usw. bestehenden Gesamtbild und dem Narrativ die Darstellungen entschlüsseln kann.

Worin aber könnte ein Erbe römischer Reliefs in römischen Antikenfilmen oder gar in Filmen anderer Genres zu erkennen sein? Zu nennen ist hier zunächst das Erscheinungsbild römischer Soldaten, das markante Teile der Ausrüstung, wie etwa Brustharnische, rechteckige Schilde oder Kurzschwerter beinhaltet und das mehr oder (meist) weniger Ähnlichkeit mit dem Bild römischer Soldaten in den Reliefs aufweist. Ein bedeutender Faktor dürfte jedoch die Vorstellung der römischen Armee als einer perfekt geschulten Streitmacht, die in Ordnung und Disziplin vorgeht, sein – in keinem der untersuchten Filme stürmen Angehörige der römischen Armee unkoordiniert in die Schlacht, sondern es ist ein je nach Film unterschiedlich ausgeprägtes bzw. durchgehaltenes Vorgehen in Formation zu sehen.

Des Weiteren ist die Darstellung der auch in den römischen Reliefs dargestellten physischen und psychischen Souveränität in der Schlacht in den Filmen ein großes Anliegen: trotz des momentanen Kontrollverlustes einzelner Figuren über die Mimik oder die Situation während des Kämpfens und trotz des bis zuletzt offenbleibenden Ausgangs der Schlacht scheint dem römischen Vorgehen in den

filmischen Schlachtszenen stets der Gedanke von Ruhe und Ordnung zugrunde zu liegen, der sich neben dem Einnehmen von Formationen auch in einer erkennbar werdenden Taktik und/oder dem meistens in den Filmen errungenen Sieg äußert. Diese Souveränität, die römischen Soldaten der Reliefs und der Filme zu eigen ist, begegnet jedoch nicht nur in römischen Antikenfilmen, sondern ist der Partei, für die der Eindruck eines hochentwickelten militärischen Standards erweckt werden soll, in vielen Filmen anderer Genres zugeordnet und entspricht ziemlich exakt dem Anliegen römischer Reliefs, die ausschließlich Siege und niemals eine ihrer historisch sehr wohl belegten Niederlagen zum Gegenstand der Darstellungen machten. Der Eindruck geordneten Vorgehens bzw. von Souveränität könnte somit als noch immer aktuelle „römische“ Eigenschaft und Marker für erfolgreiches Vorgehen erkannt werden, ohne dass das Setting des Filmes – also Kostüme, Ausstattung oder Kulisse – die eines Antikenfilmes sein müssen: die Vorstellung der römischen Armee als Prototyp militärischen Könnens hat sich verselbständigt.

Während vor allem der Eindruck der perfekten Ausbildung und des Erfolges römischer Soldaten (und zumindest in groben Zügen auch deren Aussehen und Ausstattung), der in den Antikenfilmen insbesondere im Zusammenhang mit Schlachten kommuniziert wird, mit dem Bild römischer Soldaten in den Reliefs einen relativen Verwandtschaftsgrad aufzuweisen scheint und sich daher bei einem Betrachter zunächst eine gewisse Vertrautheit bei deren Betrachtung einstellen mag, steht der Inhalt z.B. der Szenen, welche die mühelose Vernichtung des vollkommen überforderten Gegners zeigen, mit heutigen Darstellungskonventionen in signifikantem Widerspruch und wird daher nicht mit derselben Bewertung belegt, die in der römischen Antike beabsichtigt war. Insbesondere daran, dass die eigene Gewalt einer auf der „schmutzigen Gewalt“ des Feindes basierenden moralischen Rechtfertigung bedarf, um akzeptabel zu sein, oder daran, dass der Protagonist sympathisch, persönlich nahbar und individuell sein muss, um dem Zuschauer eine Identifizierung mit diesem und seinen Handlungen zu ermöglichen, zeigt sich, wie sehr sich die Sichtweise vieler Aspekte – obwohl die römische Kultur so vertraut und mit der heutigen in vielen Bereichen eng verwandt zu sein scheint – innerhalb von 2000 Jahren grundlegend verändert hat. Ein Verständnis antiker Darstellungen, das auf einer emotionalen Distanzierung zu ihren Bildinhalten beruht, wird dadurch erschwert, dass viele Darstellungsstrategien, die bereits antiken Bildwerken zugrunde liegen, auch heute noch verwendet und verstanden werden, wie etwa die Verknüpfung von (heterogener) Männlichkeit mit körperlicher Überlegenheit und Weiblichkeit mit körperlicher und/oder moralischer Unterlegenheit oder die gezielte Verwendung von aktuellen Feindbildern zur Diskreditierung des Gegners.

Wie mehrfach dargelegt, ist der überwiegende Teil der untersuchten Motive und Schemata, wie etwa die Kennzeichnung des Protagonisten, der Umgang mit der Darstellung und Entwicklung von Überlegenheit und Unterlegenheit oder die Abgrenzung des „Eigenen“ vom negativen „Anderen“

nicht für römische Antikenfilme spezifisch, sondern begegnet im anderen – nicht antiken – Gewand auch in Filmen weiterer Genres. In den untersuchten Filmen und ihren Schlachtszenen werden diese Schemata unabhängig davon verwendet, ob ein Regisseur vor der Arbeit an einer Schlachtszene bereits in vorherigen Projekten Erfahrung mit der Darstellung von Kampfszenen gesammelt hatte oder nicht: während sich z.B. Stanley Kubrick durch die Arbeit an *PATHS OF GLORY* (1957) oder Antoine Fuqua durch die Arbeit an *TEARS OF THE SUN* (2003) bereits intensiv mit der Darstellung kriegerischer Konflikte beschäftigt hatten, waren *THE EAGLE* und die darin enthaltenen Kämpfe die erste Erfahrung Kevin MacDonalds mit diesem Sujet. Dies und die immer wieder zu beobachtende Verwendung von Konventionen z.B. zur Charakterisierung des Feindes oder zur Rechtfertigung der Gewalt des Protagonisten in der Darstellung von kriegerischen Konflikten in Filmen anderer Genres zeigt, wie fest diese in der Vorstellung des modernen Publikums, zu dem heutige Regisseure schließlich auch gehören, verankert sind. Da die Strategien zur Manipulation des Zuschauers – seiner Aufmerksamkeit, besonders aber seiner Bewertung des Dargestellten – somit nicht nur im Antikenfilm, sondern in unzähligen Filmen anderer Genres verwendet werden, dürfte es so gut wie unmöglich sein, sich ihrer Einflussnahme zu entziehen und diese nicht unbewusst auf Bildwerke, deren Intentionen und politisch-gesellschaftliche Verortung eine vollkommen andere war, zu übertragen und sich so von diesen zunächst ein wortwörtlich „falsches Bild“ zu machen. Das Identifizieren und Hinterfragen aktueller und auch in Filmen aufgegriffener Vorstellungen kann daher einen wertvollen Beitrag dazu leisten, das komplexe Bild der Antike und dessen Wirkung zu entschlüsseln, zu verstehen und hierdurch Impulse für eine unmittelbarere, da nicht mehr durch unbewusst vorhandene Bewertung möglicherweise beeinflusste Betrachtung antiker Denkmäler zu setzen.