

BG THEATER UND DARSTELLEND KÜNSTE

BGC Film

Genres

Historienfilm

Römisches Reich <Motiv>

HANDBUCH

**09-1/2 *Rom und seine Kaiser im Historienfilm* / Martin Lindner. - Frankfurt am Main : Verlag Antike, 2007. - 332 S. ; 23 cm. - Zugl.: Mannheim, Univ., Diss. - Literaturverzeichnis S. 235 - 265; Filmographie S. 267 - 326. - ISBN 978-3-938032-18-3 : EUR 49.90
[9575]**

Wenn alte Geschichte so großes Interesse erweckt, daß die Internet-Suchmaschine Google Earth *Das alte Rom in 3D* seit November 2008 zur interaktiven Suche anbietet und dort den architektonischen Zustand der Stadt von etwa 320 n. Chr. aus der Vogelschau und bis ins Innere von berühmten Gebäuden hinein frei zugänglich vorführt,¹ wenn andererseits interaktive Computerspiele die römische Antike seit geraumer Zeit als Hintergrund für Strategiespiele einsetzen, historische Fakten in dort zuschaltbaren Kommentaren erläutern, aber auch in der Spielhandlung selbst antikes Leben mehr oder weniger künstlich simulieren,² so wird man wie der Autor Martin Lindner vermuten dürfen, daß „der klassische Film bald seinen Rang als Zeitmaschine an die interaktive Computersimulation abgeben“ wird (S. 69 - 70). „Bis es soweit ist, bleibt aber der historische Realismus das wichtigste Verkaufsargument des kommerziellen Kunstwerks Antikfilm,“ fährt der Autor fort, denn noch wird man ein ungleich größeres Interesse an der bewegenden Vorführung antiken Lebens im Spielfilm im Vergleich zur sterilen Ästhetik von Google Earth oder zur historisierenden Staffage in Computerspielen vermuten dürfen.

Seit dem Kino-Start des Spielfilms *Gladiator* im Jahr 2000 glaubt Martin Lindner eine neue Welle von Antik-Filmen beobachten zu können, die römi-

¹ <http://earth.google.com/rome/> [2009-07-20].

² Z.B. das Strategiespiel *Caesar* seit 1992, die vierte Version erschien 2007 als *Caesar IV*, die offizielle deutsche Webseite: <http://www.caesariv.com/de/> [2009-07-20], dazu der instruktive Artikel in Wikipedia *Caesar (Computerspiel)* [http://wikipedia.org/wiki/Caesar_\(Computerspiel\)](http://wikipedia.org/wiki/Caesar_(Computerspiel)) [2009-07-09]; oder *CivCity Rom* 2006, ein Computerspiel aus dem Umkreis von *Civilization 4*, vgl. dazu den Artikel *Antiker Baumeister* / Philipp Mattheis: <http://www.sueddeutsche.de/kultur/336/406113/text/> vom 7.8.2006.

sche resp. antike Geschichte zum Gegenstand oder zum Hintergrund ihre Darstellung machen; ähnlich läßt sich seither auch eine kleine Welle wissenschaftlicher Literatur über den Antikfilm resp. über antike Themen in der Darstellung im Spielfilm feststellen.³ Unter den Neuerscheinungen fällt die Mannheimer althistorische Dissertation von Martin Lindner (inzwischen Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Oldenburg) durch ihren grundlegenden Zugang zum Thema auf: Dort werden nicht nur Spielfilme mit antiken Themen auf breiter Materialbasis vorgestellt, sondern es werden die methodischen Grundlagen jeder Auswertung von historischen Themen in Spielfilmhandlungen breit rekapituliert und auf die populäre Verbreitung historischer Kenntnisse und Vorstellungen bezogen. Über 1000 Filme glaubt Lindner auf der Basis von Recherchen in Filmdatenbanken zum Genre des Antikfilms rechnen zu können (S. 18), ca. 350 Filme hat Lindner für seine Untersuchung ausgewertet (S. 9), 172 Filme – nicht nur Antikfilme – hat er in der Filmographie im Anhang seiner Studie mit ausführlichen filmographischen Daten verzeichnet (die übrigen werden nur in einer Titelliste genannt), wohl alle werden an irgend einer Stelle seines Buchs als Beispiel oder Beleg genannt. Auf 13 Filme (darunter drei, die nicht über römische Kaiser handeln) und 6 historische Figuren zentriert sich schließlich die Untersuchung.⁴ Die Hochzeiten des Antikfilm waren die zwanziger und dreißiger Jahre (wobei eine unbekannte Zahl von frühen Stummfilmproduktionen als verschollen gelten muß), danach die fünfziger und sechziger Jahre des

³ Als Beispiele neuerer deutschsprachiger Literatur: **Hollywoods Traum von Rom** : „Gladiator“ und die Tradition des Monumentalfilms / Marcus Junkelmann. - Mainz : von Zabern, 2004. - VIII, 462 S. - (Kulturgeschichte der antiken Welt ; 94). - **Drehbuch Geschichte** : die antike Welt im Film / Hrsg. Martin Lindner. - Münster : LIT-Verlag, 2005. - 176 S. - (Antike Kultur und Geschichte ; 7.). - **Die zerstörte Stadt** : mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis SimCity / Hrsg. Andreas Böhm ; Christine Mielke. - Bielefeld : Transcript-Verlag, 2007. - 390 S. - (Kultur- und Medientheorie). - **Antike und Mittelalter im Film** : Konstruktion, Dokumentation, Projektion / Hrsg. Mischa Meier ; Simona Slanicka. - Köln [u.a.] : Böhlau, 2007. - 473 S. - (Beiträge zur Geschichtskultur ; 29.). - **Antike im Kino** : auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms / hrsg. von Thomas Lochmann ... - Basel : Verlag der Skulpturhalle Basel, 2008. - 267 S.. - **Perseus' Schild** : Griechische Frauenbilder im Film / Hrsg. Ulrich Meurer ... - Neuried : Ars Una, 2008. - 270 S. - (Münchner Schriften zur Neogräzistik ; 4). - Resp. die in einem Buchprojekt mündende Einladung zur Tagung *Antike im Film – Gender on Screen* von Almut-Barbara Renger, Institut für Religionswissenschaft, Freie Universität Berlin am 10. - 12.12.2009 (<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/termine/id=11781> vom 23.6.2009. - Eine ausführliche Literaturliste bietet **Bibliographie „Antike und Film“** / Alexander Juraske. // In: Anzeiger für die Altertumswissenschaft. - 59 (2006), Sp. 129 - 178 und 60 (2007) Sp. 129 - 146.

⁴ In der Filmographie werden in der Rubrik *Stellenangaben* die Erwähnungen der Filme im Text des Bandes unter Angabe der Seitenzahlen belegt; das Personenregister umfaßt alle erwähnten Personennamen.

letzten Jahrhunderts; ob es tatsächlich zu einer neuen Welle zu Beginn des neuen Jahrhunderts kommen wird, mag noch offen bleiben.⁵

Zu Beginn kreist Lindner seine Filmauswahl methodisch ein, beschreibt die Materialgrundlage, problematisiert die „richtige“ Edition der Filme, rezipiert knapp den Forschungsstand und das resp. die möglichen Interessen an den Antikfilmen aus der Sicht der Althistorie. Lindner geht es um die „Kontextualisierung“ des Einzelfalls eines Historienfilms innerhalb des gesamten Quellencorpus „Antikfilm“, genauer, des Antikfilms über die römische Kaiserzeit: Sein durchlaufendes Interesse gehört dem Filmgenre (S.31). Im II. Kapitel *Authentizität* widmet Lindner sich detailliert der Problematik von „Verfälschungen“ der Historie im Film, er kategorisiert Fehler und Legitimationsstrategien in Historienfilmen (etwas willkürlich belegt mit einer Fallstudie zu verschiedenen Spielfilmen über die Entstehung der biblischen Zehn Gebote), die der Suggestion von Kontinuität und Historizität in der fiktionalen filmischen Erzählung dienen. Lindner konzentriert sich auf Fragen der Traditionsbildung in den Antikfilmen, er widmet sich der Funktionsanalyse von Filmen, nicht der ästhetisch-interpretierenden Filmtheorie: Es geht ihm um die Filme, deren Selektionsmechanismen und Erzählmuster (S.71). Im III. Kapitel *Traditionen* befaßt Lindner sich mit den „Quellen“ von Antikfilmen: Ausführlich stellt er Inhalt und (englischen) Text des Films **Caligula** (Autor: Gore Vidal, 1979) den zwei (lateinischen) Quellentexten von Sueton und Tacitus gegenüber, um so am Beispiel dessen absichtsvolle, direkte intermediale Tradition zu überprüfen, andere Traditionslinien (vermittelte intermediale Tradition und intramediale Tradition), die auf jüngerer „sekundärer“ Geschichts- und Romanliteratur, aber vor allem auf vorbildhaften Filmen fußen, werden kürzer abgehandelt. Entscheidender ist für Lindner die komplexe Verwobenheit solcher Traditionslinien, die nur in Ausnahmefällen zu eindeutigen Erkenntnissen führen (etwa bei ausdrücklich deklarierten Literaturverfilmungen).⁶ Im IV. Kapitel *Erzählformen* werden Arbeitskategorien zum Figureninventar (einige wenige antike römische Kaiser), zum zeitlichen Rahmen (mit einem Exkurs zum biographischen Film) und zum räumlichen Spielort der Filmhandlungen (sehenswerte Kulissen mit gewissem Wiedererkennungswert) und zur epischen Dimension der Filmerzählung (in aller Regel linear und monoperspektivisch) erörtert. Kapitel V *Kaiserbilder* fragt nach den Elementen ihrer Charakterisierung, was macht den „guten“ oder „schlechten“ Kaiser aus: Die physische Bewährung des Helden, seine militärische Leistung, die Erprobung von Gewalt und Eskalation, seine äußere Erscheinung und Sexualität, Religiosität und Götterglauben sind die hauptsächlichlichen Dimensionen der Charakterisierungen, die zeitlosen dualen Mu-

⁵ Außer **Augustus** (2002), **Ben Hur** (Zeichentrickfilm 2003), **The Passion of the Christ** (2004), **Troy** (Troja, 2004), **Alexander** (2004), **Spartacus** (2004), **King Arthur** (2004), **Germanikus** (2004), **Nero** (2005) und im Nachtrag **300** (2006) (S. 191, Anm. 3) nennt Lindner einige Nachfolge- resp. Neben-Filme zu **Gladiator** (hauptsächlich Erotika), insgesamt nahezu 30 Filme.

⁶ Im Literaturverzeichnis führt Lindner ausdrücklich auch 14 *Antike Quellen* und 25 *Moderne literarische Vorlagen* an; außerdem mehr als 500 Titel moderner *Forschungsliteratur* bis 2006 in knapper (amerikanischer) Zitierweise.

stern zu folgen scheinen und die insbesondere die „schlechten“ Kaiser uniform und gleichförmig bis zur Auswechselbarkeit werden lassen. In Kapitel VI *Genre* setzt sich Lindner noch einmal mit dem Genre-Begriff „Antikfilm“ auseinander, indem er hinterfragt, ob die neue „Welle“ von antiken Historienfilmen tatsächlich eine Wiederbelebung des Genres belegt oder ob sie nur Nachfolgefilme auf eine wohlkalkulierte und gelungene Spekulation (*Gladiator*) auf lange Zeit nicht bediente Zuschauererwartungen umfaßt. Die Auseinandersetzung mit entsprechenden Einwänden führt Lindner letztlich zu einer sehr weitgefaßten Definition des Genres, die nur die zeitliche Handlungsebene des Films in der Antike gelten läßt und – in engerer Fassung – historische Personen, Ereignisse oder Orte ins Zentrum der Filmerzählung stellt und zu einer starken Schematisierung und Monumentalität der Darstellung neigt (S. 217, resp. S. 219). Das Schlußkapitel VII *Fazit und Ausblick* rekapituliert noch einmal den Verlauf der Argumentation und kommt zu (schul-)didaktischen Empfehlungen, die hinauslaufen auf (1.) die Betonung methodisch gestützter Auseinandersetzung mit Filmen, (2.) die Beachtung von Legitimationsstrategien und Realitätskonzepten an Stelle einer Authentizitätsdiskussion filmischer Darstellungen, (3.) die Beachtung der nur eng begrenzten Möglichkeit, Traditionslinien und Quellen zu identifizieren, (4.) die Beachtung der nur wenigen charakteristischen und zudem relativ stabilen Muster in der Darstellung von Personen, (5.) die Beachtung der nur geringen Individualisierung der historischen Personen im Antikfilm und (6.) schließlich die Empfehlung, nicht brüchigen Genre-Konzepten zu folgen: Um ein besseres Verständnis für die Rolle der filmischen Antike zu erlangen, sind nicht neue Rubriken und Genrebezeichnungen nötig, sondern eine intensivierete Methodik und eine Verschränkung der Ansätze (S. 229).

Lindner hat mit seiner Dissertation eine methodisch breite Grundlage für die stoffliche Erschließung und Nutzbarmachung von Filmen mit in der Historie spielenden Handlungen gelegt.⁷ Dies gilt nicht nur für das Thema „römische Kaiser der iulisch-claudischen Dynastie in den ersten nachchristlichen Jahrhunderten“, sondern für die gesamte Problematik der Interpretation von Historienfilmen und darüber hinaus für jede stoffliche Interpretation von Filmen. Wer die Faszination, die von Spielfilmen mit historischen Themen ausgeht, einbinden und nutzbar machen will für deren methodisch abgesicherte und zuverlässige Interpretation z.B. im Unterricht in Schule und Erwachsenenbildung, aber auch in der wissenschaftlichen Analyse, wird hier solide Kenntnisse und konkrete methodische Beispiele finden. Daß er möglicherweise seine Interpretationen und Vergleiche nicht auf eine so breite Materialbasis und deren stupende Kenntnis wird stützen können, wie Lindner sie besitzt, wird hinzunehmen sein.

Wilbert Ubbens

⁷ Vgl. die beiden fachwissenschaftlich argumentierenden, ausführlichen Rezensionen des Bandes von Sven Günther in: H-Soz-u-Kult, 28.5.2008, <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/rezensionen/2008-2-137> [2009- 06-21] resp. Kresimir Matijevic in: *Bryn Mawr classical review* 2008.12.17 <http://bmcr.brynmawr.edu/2008/2008-12-17.html> [2009- 06-21].

QUELLE

Informationsmittel (IFB) : digitales Rezensionsorgan für Bibliothek und
Wissenschaft

<http://ifb.bsz-bw.de/>