WerkstattGeschichte 36, Klartext Verlag, Essen 2004, S. 92-102

■ Mischa Meier

## „Gewinne die Menge!" – Warum der Hollywood-Antikfilm mit *Gladiator* (noch) nicht wieder auferstanden ist*



Die Antike ist in das große Kino zurückgekehrt – so hat es zumindest den Anschein: Während derzeit Brad Pitt als Achill auf der Leinwand Troia zu bezwingen sucht (*Troja*, USA 2003), entsteht zeitgleich eine Produktion über Alexander d. Gr. Begonnen hatte diese cineastische Neubesinnung auf die Antike mit Ridley Scotts *Gladiator* (USA 2000).[1] Die über 100 Millionen Dollar teure Produktion galt in Filmkreisen als unkalkulierbares Wagnis; immerhin war das Genre des Hollywood-Sandalenfilms nach dem finanziellen Desaster von *Cleopatra* (USA 1963) und dem Misserfolg von *The Fall of the Roman Empire* (USA 1964) für gescheitert und ausgestorben erklärt worden. Und tatsächlich ruhten die Sandalen nahezu vier Jahrzehnte lang in den Requisitenmagazinen der Filmstudios, bis Ridley Scott einen neuen Versuch wagte – und alle Skeptiker eines Besseren belehrte: Allein in den USA spielte *Gladiator* mehr als 180 Millionen Dollar ein. Wie kam es zu diesem unerwarteten Erfolg?

Co-Produzent Douglas Wick hatte eine einfache Erklärung parat: Die Zeit sei schlichtweg wieder einmal reif gewesen für den Blick in die Antike. Das Publikum hätte eben genug gehabt von ständigen Science-Fiction-Abenteuern und reinen Actionfilmen, und darauf habe man spekuliert.[2] Der abrupte Genrewechsel wäre demzufolge das Erfolgsrezept gewesen. Ein Blick auf die jüngere Filmgeschichte erweist jedoch, dass die Dinge sich ganz so einfach nicht verhalten. Bereits seit den späten 80er Jahren zeichnete sich nämlich ab, dass Historienfilme wieder zunehmend im Trend lagen, wobei zunächst vor allem das Mittelalter und die Frühe Neuzeit im Vordergrund standen: *Der Name der Rose* (D/I/F 1985/86), *Robin Hood* (GB/USA 1991), *Die Bartholomäusnacht* (F 1994), *Braveheart* (USA 1995), *Rob Roy* (USA/GB 1995) und *First Knight* (USA 1996) sind nur einige Beispiele. Aber auch auf die Antike wurde in jüngster Zeit schon vor *Gladiator* zurückgegriffen: Erinnert sei an Fernsehproduktionen wie *The Odyssey* (USA 1997), *Cleopatra* (USA 1999), *Jason and the Argonauts* (USA 2000), an Fernsehserien wie *Xena* und *Herkules* oder an Kinofilme wie *Hercules* (USA 1997) und *The Prince of Egypt* (USA 1998). Der Boden war also durchaus bereitet, als *Gladiator* in den Kinos startete. Allein der Rückgriff auf das angestaubte Genre des Sandalenfilms kann den Erfolg von *Gladiator* jedenfalls kaum erklären.

Eine allgemein akzeptierte Definition des Genres ›Antikfilm‹ existiert bislang nicht.[3] Sieht man einmal von einer ersten Konjunktur der Alten Geschichte im Kino in der Stummfilmzeit ab, so gelten allgemein die Hollywood-Produktionen der 50er und 60er Jahre als Hochphase des Antikfilms. Typologisch zeichnen sich diese ›klassischen‹ Filme (die vor allem die römische Antike zum Gegenstand hatten) durch die immer gleiche Kombination stereotyper Stil- und Ausdruckselemente aus. Eine aus dramatischen und lyrischen Momenten wohlkomponierte Handlung entwickelt sich vor dem Hintergrund spektakulärer Massenszenen, monumentaler Bauten und üppiger Ausstattung in wahrhaft epischer Länge von oftmals mehreren Stunden (allein für *Cleopatra* (1963) wurden 96 Stunden Material abgedreht). Durch die Transposition des Geschehens in eine entfernte Vergangenheit konnte man die strengen Zensurvorgaben des *Production Code* umgehen: Gewalt und Brutalität – freilich nicht vergleichbar mit ihrem Einsatz in heutigen Filmen – fanden ihren Ort in breit ausgemalten Schlachtenszenen, Erotik wurde durch Schleiertänze und orientalisierende Bikini-Bekleidungen mehr oder weniger subtil vermittelt, und selbst Homoerotik fand in der Inszenierung muskelbepackter Männerkörper ihren Platz – vor allem in Stanley Kubricks *Spartacus* (USA 1960). Auf diese Weise entstanden interessante Grat-

wanderungen zwischen dem künstlerisch zu Rechtfertigenden und dem für den Film Erforderlichen einerseits sowie dem nicht mehr Erlaubten andererseits – Gratwanderungen, die für das Publikum der 50er/60er Jahre ihren Reiz besaßen, während sie heute zumeist nur noch ein müdes Lächeln oder gar ein Gähnen zu provozieren vermögen. Eingebettet wurden diese Elemente zumeist in streng moralisierende Botschaften – in diesem Punkt der antik-römischen Geschichtsschreibung ganz ähnlich. Auf diese Weise blieben diejenigen Szenen, die sich bereits an der Grenze zum Anstößigen befanden, Teil der moralischen Grundaussage des Films und waren somit vertretbar. Eine simple Schwarz-Weiß-Zeichnung der Charaktere erlaubte dem Publikum eine rasche Orientierung innerhalb der Handlung, und in den Filmen, die in der römischen Kaiserzeit angesiedelt waren, bot das Christentum das nötige Gegengewicht zum *Imperium Romanum*, das zumeist als imperialistische Großmacht gezeichnet und in der Regel von einem dekadent-bösartigen Herrscher tyrannisiert wurde.

Gerade für amerikanische Zuschauer war es dabei leicht, Parallelen zur eigenen Zeit zu ziehen, und diese waren durchaus auch intendiert.[4] Als Symbol für imperialistische Unterdrückungsmächte sollte das römische Kaiserreich an die imperialistischen und totalitären Systeme des späten 19. und des 20. Jahrhunderts erinnern. Für Amerikaner, die ihre Verfassung stolz mit der Grundordnung der römischen Republik in Beziehung setzten, entstand so eine vielfach verwendbare Folie für Identifikation mit Rom einerseits und Distanzierung von der korrupten Monarchie, die auf die verklärte Republik gefolgt war, andererseits. Das Christentum vertrat amerikanische Grundwerte, wie Solidarität mit den Schwächeren, Aufnahme von Verfolgten, Widerstand gegen alles Totalitäre. Es fungierte somit als Paradigma des Moralischen schlechthin, bediente daneben aber auch das Bedürfnis nach charismatischen Figuren. Insofern sind die Filmschlüsse großer Hollywood-Klassiker wie *Quo Vadis* (1951) oder *Ben Hur* (1959) keineswegs als Utopien aufzufassen; vielmehr spiegeln sie das Selbstverständnis der zeitgenössischen Amerikaner: Wenn am Ende des Films der tyrannische Despot oder sein Vertreter, der römische Magistrat, gefallen ist und unter dem Zeichen des Christentums eine bessere Zukunft prophezeit wird, so entspricht dies in hohem Maße den Erwartungen des Publikums und besitzt identitätsstiftenden Charakter: Die Grundwerte der freiheitlichen amerikanischen Ordnung haben einmal mehr innere wie äußere Feinde überwunden.[5]

In *Gladiator* ist vieles davon anders. Der Film behandelt die Geschichte des erfolgreichen (fiktiven) Feldherrn Maximus (Russell Crowe) und seines Schicksals unter dem (historischen) römischen Kaiser Commodus (Joaquin Phoenix) am Ende des zweiten nachchristlichen Jahrhunderts. Maximus wird vom greisen Marc Aurel (Richard Harris) zum Nachfolger auserkoren, weil dieser seinem unmoralischen Sohn Commodus die Herrschaft nicht zutraut. Commodus aber vereitelt das Ganze, indem er selbst die Herrschaft an sich reißt und Maximus und dessen Familie zum Tode verurteilt. Maximus vermag zwar zu entkommen, seine Familie jedoch kann er nicht mehr retten. Als Sklave wird der nunmehr Geächtete an den Gladiatorenausbilder Proximo (Oliver Reed) verkauft und steigt bald zum beliebtesten Gladiator Roms auf. Commodus versucht mehrfach erfolglos, den durch die Gunst der Massen immer mächtiger werdenden Rivalen zu beseitigen; letzterer verbündet sich schließlich auch noch mit der Kaiserschwester Lucilla (Connie Nielsen) sowie mit einflussreichen Senatoren, um den Kaiser zu stürzen. Zwar kann Commodus das Komplott noch aufdecken, stirbt aber, als er sich schließlich selbst seinem Widersacher, den er (um sicher zu gehen) zuvor bereits tödlich verwundet hat, in der Arena stellt.

Zwar entfaltet sich auch in *Gladiator* die Handlung vor dem Hintergrund spektakulärer Massenszenen und einer grandiosen Aus-

stattung, doch stellt dies im späten 20. bzw. im beginnenden 21. Jahrhundert kein Privileg des Historienfilms mehr dar, sondern gehört zum Repertoire eines jeden Blockbusters. Erotische Momente im traditionellen Sinn finden sich kaum noch, stattdessen frönt der dekadente Kaiser Commodus seinen inzestuösen und pädophilen Neigungen – auch hier in Form einer darstellerischen Gratwanderung, doch die Maßstäbe haben sich nun deutlich verschoben. Der Reiz des einstmals Verbotenen ist längst verloren, aktuelle gesellschaftliche Tabu-Themen werden filmisch erschlossen. Eine moralische Botschaft im eigentlichen Sinne besitzt der Film nicht. Der Held erfüllt als perfekt funktionierender Rächer seine Aufgabe und entschwindet dann ins Jenseits. Natürlich findet auch sein finsterer Widerpart Commodus im Finale des Films sein gerechtes Ende, doch im Gegensatz zu den Schlüssen älterer Antikfilme kommt *Gladiator* über das Stadium der Utopie nicht mehr hinaus – die Historie muss jetzt grob verfälscht werden, um ein *happy end* überhaupt noch zu ermöglichen: Wenn nach Commodus' Tod die Rückkehr zur Republik in Aussicht gestellt wird, sprengt der Film jeglichen Rahmen fiktionalen Gestaltungsspielraums innerhalb eines historischen Settings – und zwar noch weit mehr als seinerzeit die visionären Finale von *Quo Vadis* oder *Ben Hur*, in denen die christliche Heilsbotschaft alle Konflikte und menschlichen Zerwürfnisse schließlich auflöste.

Tatsächlich folgte nämlich auf die Ermordung des Commodus 192 n. Chr. ein monatelanger mörderischer Bürgerkrieg. Eine Verknüpfung mit einer wie auch immer imaginierten Realität ist bei einem in derartiger Weise abrupt von der historischen Folie abweichenden Filmschluss nicht mehr möglich, weder innerhalb der Filmhandlung noch im Zuge zeithistorischer Analogiebildungen. So wie Maximus, der Held, ins Paradies entschwindet, verliert sich auch das Filmende in einer vagen Utopie. Eine kohärente moralische Botschaft gibt es damit nicht; dies korreliert mit dem auffälligen Fehlen des Christentums als selbständig wirkender Größe und seiner Erlösungsbotschaft im gesamten Film: Maximus hat keinen christlichen Gott auf seiner Seite, sondern muss seinen Kampf allein ausfechten. Er ist insofern in noch höherem Maße einsam als viele seiner Vorgänger auf der Leinwand, die sich zumindest durch die Macht des christlichen Glaubens gestärkt wussten. Dafür kann der Gladiator dann aber gleichsam selbst in eine Rolle treten, die zumindest auffällige Christus-Assoziationen evoziert: Bevor er sich seinem Rivalen Commodus zum finalen Kräftemessen stellen muss, lässt der Kaiser ihn kreuzigen und verwundet ihn dann in der Seite – so wird das Publikum untergründig auf den gekreuzigten Erlöser verwiesen, dessen Ikonographie es von zahlreichen Altären, Kruzifixen und Gemälden kennt. Maximus erscheint so als sein eigener Christus, als besondere Lichtgestalt in einer Welt, in der sonst an keiner Stelle auf Christliches Bezug genommen oder auch nur angespielt wird – damit erhalten die Zuschauer ein bemerkenswertes Deutungsangebot (Abb. 1).

Zahlreiche Elemente, die in den 50er/60er Jahren einen Antikfilm ausmachten, werden in *Gladiator* also lediglich angedeutet oder besitzen keinen eigenständigen Wert mehr.[6] Man darf daher die Frage stellen: Ist *Gladiator* überhaupt noch ein Antikfilm, gemessen am geläufigen Verständnis? – Ein

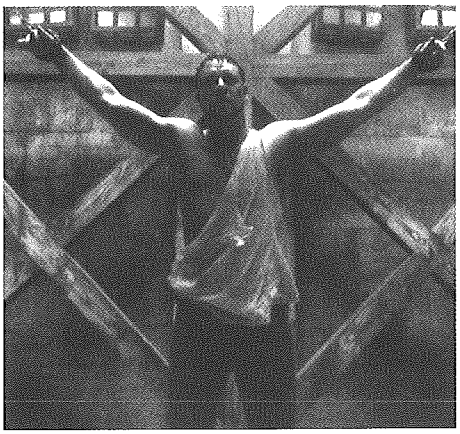

**Abb. 1: Der Gladiator als gekreuzigter Erlöser – eine wohl gezielte ikonographische Analogie**

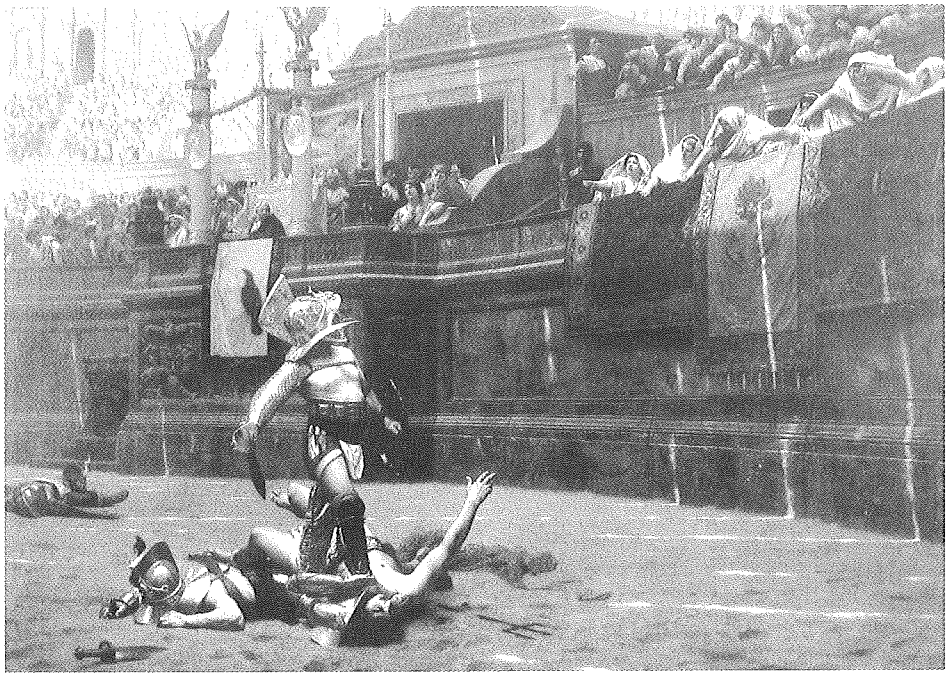

**Abb. 2: Eines der Vorbilder für die antike Welt im Kino: Jean-Léon Gérômes Gemälde *Pollice Verso***

Blick auf die skizzierte Handlung wirft weitere Zweifel auf: Denn der Plot ist in seinen Grundzügen seit einigen Jahren allbekannt. Bereits Mel Gibson hatte in *Braveheart* (1995) als William Wallace einen ähnlichen Kampf nach der Ermordung seiner Frau begonnen und bis zum eigenen Ende durchgestanden, und auch in *The Patriot* (USA 2000) unterscheidet sich Russell Crowes Rolle nicht wesentlich von der in *Gladiator*. Auch die Handlung ist also nicht spezifisch ›antik‹, sondern transportiert das Erfolgsrezept von *Braveheart* in eine römische Kulisse und bietet dem Publikumsgeschmack der ausgehenden 90er Jahre ein Action-Melodram in antikisierendem Ambiente. *Gladiator*, so kann man folgern, steht damit modernen Blockbustern – aufgrund des intensiven Einsatzes neuester Computertechniken sogar Science-Fiction-Filmen wie *Episode II* (USA 2002) – näher als dem ›klassischen‹ Hollywood-Sandalenfilm. Und tatsächlich erinnern Sequenzen wie die einleitend gezeigte Schlacht gegen die Germanen eher an den Beginn von Steven Spielbergs *Saving Private Ryan* (USA 1998) und die Massengemetzel in *Braveheart* als an Schlachtengemälde aus Antikfilmen vergangener Jahrzehnte.[7] Angesichts der Tatsache, dass Regisseur Ridley Scott zuvor u.a. mit hochrangigen Science-Fiction-Produktionen hervorgetreten war [*Alien* (1979), *Blade Runner* (1982)] und sein erster größerer Ausflug in die Historie [*1492 – Conquest of Paradise* (1992)] eher als Misserfolg geendet hatte, ist dies auch nicht verwunderlich.

Wie in seinen vorangegangenen Filmen – vor allem den Science-Fiction-Filmen – wollte Scott „Welten erschaffen",[8] und er setzte dazu seine ganze, aus anderen Genres gewonnene Erfahrung sowie modernste, Computer-gestützte Filmtechnik ein. Dass diese „Welt" kein getreues Abbild der Zustände im *Imperium Romanum* unter Commodus[9] werden konnte, war von vornherein klar. Zwar heben die Filmemacher immer

wieder mit Nachdruck hervor, wie eng sie sich an den Ergebnissen neuester altertumswissenschaftlicher Forschungen orientiert hätten. Dennoch gesteht Scott freimütig ein, dass er seine wesentliche Inspiration aus einem Gemälde des 19. Jahrhunderts gewonnen habe, dem Bild *Pollice Verso* (1872) von Jean-Léon Gérôme (Abb. 2, S. 95).[10] Es zeigt in klassizistischer Manier einen siegreichen Gladiator, der seinen Fuß auf den Hals des besiegten Gegners gestemmt hat und vor der Kaiserloge auf das Urteil des Imperators wartet. Damit ging das populäre Antikebild der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts ebenfalls in die Gestaltung des Films ein und hinterließ dort deutliche Spuren. *Gladiator* will also zum einen eine ›reale‹ Antike abbilden, zum anderen aber auch eine imaginierte Antike inszenieren. Mit dieser Inszenierung knüpfen die Filmemacher geschickt an populäre Vorstellungen vom Altertum im Alltag an – Vorstellungen, die sich über ältere Filme, über Schulunterricht, Erzählungen, museale Relikte, Gemälde usw. zu einem Konglomerat unbewusster Zeichen und Verweise entwickelt haben, die wahrscheinlich weit verbreitet sind und mit deren Aktivierung man nicht nur spezifische Assoziationen zu wecken vermag, sondern zugleich das Einfinden in die – somit vertraut erscheinende – Welt im Film erleichtern kann. Das Rom in *Gladiator* muss, um den Film erfolgreich zu machen, nicht dem wissenschaftlich rekonstruierten, sondern dem Rom in der Vorstellungswelt des breiten Publikums entsprechen – ganz unabhängig davon, wie heutige Altertumswissenschaftler dazu stehen. Wenn letztere daher die ›Fehler‹ im Film aufzählen und erklären, dass diese nicht hätten geschehen müssen, hätte man nur rechtzeitig eine kompetente Fachberatung hinzugezogen (was im übrigen durchaus geschehen ist),[11] so verkennen sie die Funktion des römischen Settings im Film: Es ging nie darum, ›reale‹ Antike zu *dokumentieren*, sondern aus populären Versatzstücken eine für den Zeitgeschmack des anbrechenden 21. Jahrhunderts geeignete Antike zu *konstruieren*. Denn ein Kinofilm mit so enorm hohen Produktionskosten wie *Gladiator* ist in erster Linie zum Erfolg, nicht zur Authentizität verdammt. Im Übrigen würde sich auch niemand z.B. im Fall von *Armageddon* (USA 1998) darüber mokieren, dass es unrealistisch sei, auf einem Asteroiden zu landen und dort ein Loch zu bohren.

Es verschmelzen also vor einem antikisierenden Hintergrund zeitgenössische Kino-Sehgewohnheiten mit aktuellen Identifikationsangeboten:[12] Da ist die Hauptfigur Maximus, ein erfolgreicher Feldherr (Abb. 3),

**Abb. 3: Maximus zu Beginn des Films: der erfolgreiche Feldherr Marc Aurels**

der nichtsdestoweniger den Krieg eigentlich verabscheut und – wie ein amerikanischer Farmer – lieber nach Hause zurückkehren würde, um zusammen mit seiner Familie sein Land zu bestellen. Erst das gewaltsame Ende dieser einstmals heilen Familie durch Commodus' Mordtaten lässt Maximus in seinem Verlangen nach Rache am neuen Kaiser aktiv werden und auf ein Wiedersehen mit seinen Lieben – nun allerdings im Jenseits – hoffen. Und dann ist da sein Gegenspieler Commodus. Er verkörpert das Böse schlechthin. Zugleich gibt der Film jedoch

eine – relativ schlichte, vulgärpsychologische – Antwort auf die (schon im Altertum diskutierte) Frage, warum ausgerechnet der Sohn des großen Marc Aurel so verkommen konnte:[13] Es war die fehlende Zuneigung des Vaters, der sein Leben stets in den Dienst am *Imperium* gestellt und aus seinem Sprössling damit ungewollt einen dekadent-perversen Tyrannen gemacht hatte – womit selbst ein Scheusal wie Commodus in gewisser Weise Verständnis, wenn nicht gar Entschuldigung erfährt. Und schließlich gibt es Lucilla, die Schwester des Kaisers (Abb. 4): eine moderne, alleinerziehende Mutter, die sich bemüht, einerseits ihren Sohn vor den permanenten Hofintrigen zu schützen, andererseits aber auch Einfluss auf die Politik zu nehmen, die also gleichsam ›Familie‹ und ›Beruf‹ zu vereinbaren versucht. Andere Figuren knüpfen gezielt an rudimentäres Wissen über das Alte Rom an: Der volksnahe Senator mit dem bezeichnenden Namen Gracchus füttert auf seinem bescheidenen Anwesen in traditioneller Manier eigenhändig die Gänse. Der Militär Quintus, Anführer der Prätorianergarde, verkauft seine Gunst demjenigen, der ihm jeweils am mächtigsten erscheint – die Prätorianer stehen eben nicht in bestem Ruf. Der Gladiatorenhändler Proximo ist zwar ein harter Sklaventreiber, weiß aber denn doch im entscheidenden Augenblick, auf welche Seite er sich zu stellen hat. Und die multinationale Gladiatorenschar, aus welcher der Spanier Maximus, der Numider Juba und der Germane Hagen herausragen, wartet mit unerschütterlicher Kameradschaft gegen die Gladiatorenmaschinerie auf, die das Trio auseinanderzureissen versucht. Damit die staatliche Ordnung Roms für die Zuschauer des ausgehenden 20. Jahrhunderts verständlich ist, wird der römische Senat kurzerhand wie der amerikanische vom Volk gewählt. Andere Szenen zeigen, dass sich einige Vorstellungen seit der Antike nicht wesentlich geändert haben: An dem zotteligen Germanen, der zu Beginn des Films aus dem finsteren Wald hervorlugt, den blutigen Kopf des römischen Unterhändlers in die Höhe reckt und dazu unverständliche Laute in die Nebelschwaden grunzt, hätte sicherlich schon Tacitus seine Freude gehabt.

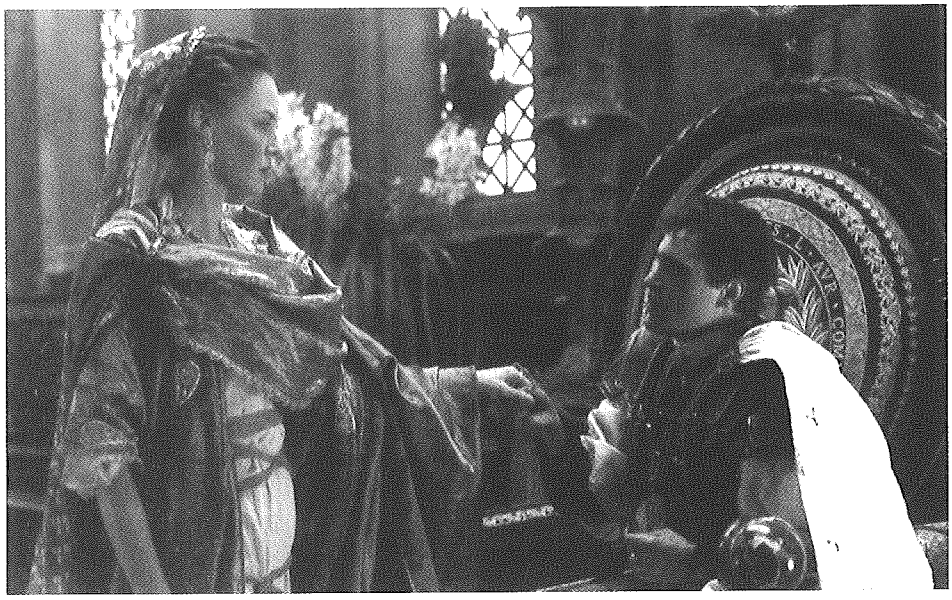

**Abb. 4: Der Kaiser und seine Schwester in der dekadent-schwülen Atmosphäre des Hofes**

**Abb. 5: Rivalen in und außerhalb der Arena: Commodus (links) und Maximus**

Was *Gladiator* aber – zumindest auf den ersten Blick – doch zu einem Antikfilm macht, ist die Fokussierung der Handlung auf das Gladiatorenwesen, mit dem weder *Braveheart* noch *The Patriot* aufwarten können. Doch auch hier trügt der Schein; denn die Gladiatoren werden nicht um ihrer selbst willen als etwas typisch Römisches präsentiert – ganz im Gegenteil: Als Maximus in der nordafrikanischen Provinz allmählich begreift, dass seine Fähigkeiten als Gladiator ihm den Weg zurück nach Rom – und damit zur Rache an Commodus – ebnen können, erhält er von Proximo den bezeichnenden Rat: „Gewinne die Menge!" – Und Maximus hält sich daran: Sein Aufstieg zum bekanntesten Gladiator Roms resultiert nicht nur aus seinen Leistungen in der Arena, sondern vor allem aus seinen wachsenden Fähigkeiten, die Menge im Kolosseum zu manipulieren und für sich einzunehmen – Fähigkeiten, mit denen zuvor Commodus als Kaiser ins Rennen gegangen war und die ihm nun parallel zum Aufstieg des Maximus allmählich abhanden kommen. So konzentriert sich der Kampf der beiden Antagonisten (Maximus und Commodus) und damit die Alternative von Tyrannei und Republik zunehmend auf das Feld der Arena, wo denn schließlich auch die Entscheidung zugunsten von Maximus und der Republik fällt (Abb. 5). Maximus indes wäre nie so weit gekommen, wenn es ihm vorher nicht gelungen wäre, tatsächlich die Menge für sich zu gewinnen, und zwar in einem Maße, dass am Ende sogar der bis dahin allmächtig erscheinende militärische Erzwingungsstab des Commodus versagen muss: Als der Kaiser in der Arena in Bedrängnis gerät und Maximus' Sieg sich bereits abzeichnet, verweigert Quintus einmal mehr den Befehl und verbietet seinen Prätorianern, dem Strauchelnden zur Hilfe zu eilen. Maximus, der Star der Massen im Kolosseum, hat in diesem Augenblick das gesamte *Imperium Romanum* unter seiner Kontrolle.

Die neuere althistorische Forschung hat die politische Bedeutung der Volksmassen in der Arena – insbesondere für die Stabilität der Herrschaft eines Kaisers in der Spätantike – seit langem erkannt.[14] Dennoch ist die

Zuspitzung, die in *Gladiator* erfolgt, moderne Fiktion bzw. Rückprojektion aus der Moderne. In Zeiten, in denen allerorts nach ›Superstars‹ gesucht wird und selbige ebenso schnell wieder in der Versenkung verschwinden, wie sie zuvor aufgestiegen waren, enthüllt sich damit ein weiteres Erfolgsrezept des Films: Die Gier des heutigen Massenpublikums nach immer neuen Stars bzw. Helden wird in das antike Setting transponiert und dabei einmal mehr befriedigt. Der unscheinbare, gedrungene Maximus wird erst durch die Gunst des Publikums zu dem, was er am Ende ist. Die Computer animierten Massen in der Arena auf der Leinwand und die Zuschauer im Kino verschmelzen zu einer Einheit, die von einem gemeinsamen Verlangen getragen wird: Sie alle wollen – und erschaffen sich – einen neuen Star.

Gemessen an den skizzierten genretypischen Eigenschaften eines Antikfilms der 50er/60er Jahre erscheint es also durchaus problematisch, *Gladiator* noch vorbehaltlos unter diese Gruppe subsumieren zu wollen. Kein Wunder, könnte man einwenden, denn ein Kinofilm des frühen 21. Jahrhunderts muss sich notwendigerweise von Filmen aus der Mitte des 20. Jahrhunderts unterscheiden. Auch in diesem Punkt liegen die Dinge aber wiederum nicht ganz so einfach. Denn schon in den 60er Jahren entstand zumindest *ein* Film, der äußerlich zwar die Merkmale des klassischen Antikfilms erfüllt, sie letztlich jedoch rigoros in Frage stellt: 1964 kam mit Anthony Manns fast dreistündigem Antikenepos *The Fall of the Roman Empire* ein Film in die Kinos, der interessanterweise bereits dieselbe Thematik wie *Gladiator* behandelte, nämlich die Herrschaft des missratenen Commodus, der (entgegen der antiken Überlieferung) wider den Willen seines Vaters auf den Thron gelangt war. Nach dem vorausgegangenen *Cleopatra*-Debakel stellte diese Produktion den letzten Kraftakt der angeschlagenen Hollywood-Antikfilmindustrie dar.[15] Noch einmal wurde für die damals gigantische Summe von über 20 Millionen Dollar keine Mühe gescheut, um mit prächtigsten Bauten und eindrucksvollen Massenszenen aufwarten zu können. Die Kulissen, die man für das Rom des zweiten nachchristlichen Jahrhunderts schuf, galten als so realistisch, dass sie sogar in die Time-Life-Sachbuchserie aufgenommen wurden.

Manns Film, der vielen als der subtilste Hollywood-Antikfilm gilt, unterscheidet sich – trotz der ähnlichen Thematik – erheblich von Scotts *Gladiator*. Was aber noch viel auffälliger ist: Er unterscheidet sich auch – wie bereits angedeutet – von den ihm unmittelbar vorausgehenden Hollywood-Antikenepen. Schon die Filmmusik von Dimitri Tiomkin, die mit einem für dieses Genre ungewöhnlichen Trauermarschthema in Moll anhebt und dieses während des gesamten Films in unzähligen Variationen immer wieder anklingen lässt, ist bemerkenswert und führt das Publikum in eine Atmosphäre des Tragischen und des Niedergangs ein. Diese Einstimmung wird konkretisiert durch die einleitenden Worte des Sprechers aus dem Off, der über den Untergang des Römischen Reiches räsoniert und ihn in den Kategorien eines Edward Gibbon (1737–1794) deutet.[16] Seit dessen monumentalem geschichtsphilosophischen Werk *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* (1776–1788) galt immer wieder die Phase ab dem Tod Marc Aurels als allmähliche Niedergangsperiode des *Imperium Romanum*, und schon antike Zeitgenossen haben mit dem Herrschaftsantritt des Commodus die beginnende Dekadenz assoziiert.[17] Vor dem Hintergrund dieses Deutungsmusters, das sich in seiner ganzen Qualität (und Herkunft) allerdings letztlich nur einem historisch gebildeten Publikum zu erschließen vermag, wird im folgenden die Filmhandlung entfaltet, in der das durch die Musik vermittelte Moment des Tragischen alsbald sogar dem Eindruck des Morbiden weicht. Ganz im Gegensatz zu älteren Antikenepen bietet Manns Film nur wenige Augenblicke äußerer Dramatik. Stattdessen wird in langen, gequälten Dialogen über das allgemeine Elend debattiert. Die längsten Sequenzen spielen nicht im

sonnenverwöhnten Rom, sondern im Schneetreiben an der römischen Nordgrenze, wo die Kamera wiederholt über verschneite Berglandschaften und dichte Wälder schwenkt, in denen sich feindliche Barbarenhorden verborgen halten. Römische Truppen reiben sich am Rand der Zivilisation auf. Rom selbst erscheint nur als Heimat einer dekadenten Bevölkerung und als Sitz des blutrünstigen, brutalen Despoten, der im Verlauf der Handlung zunehmend absurde und für das Imperium gefährliche Entscheidungen trifft und allmählich dem Größenwahn verfällt, der sich schon bei seinen ersten Auftritten an der Donaugrenze angedeutet hatte. Wie später in *Gladiator* spielt auch hier das Christentum kaum eine Rolle. Nur an einer Stelle kommt es ins Spiel: Als der gutmütige Philosoph Timonides (James Mason), einstmals Berater Marc Aurels (Alec Guiness), erschlagen auf dem Boden liegt, wird an einem Chi-Rho-Anhänger (für eingeweihte Zuschauer) deutlich, dass er Christ war.[18] Dies passt zu Timonides' Vision eines friedlichen Zusammenlebens von Römern und Barbaren im *Imperium Romanum*, einer Vision, die er mit Marc Aurel entwickelt hatte und die dessen designierter, aber von Commodus (Christopher Plummer) ins Abseits gedrängter Nachfolger Livius (Stephen Boyd) umzusetzen versucht hatte. Der Traum zerbricht jedoch: Timonides wird von Commodus' Schergen erschlagen, die von ihm begründete friedvolle, einen Weg zur Integration ins Reich weisende Barbarensiedlung vor den Toren Roms zerstört. Damit sind nicht nur Marc Aurel, Timonides und Livius (wie Maximus eine fiktive Gestalt) letztlich gescheitert; auch die aus älteren Filmen bekannte Rolle des Christentums als gestaltender Macht wird hier rigoros infrage gestellt: Der Christ Timonides kann seine germanischen Freunde nicht vor dem Untergang bewahren, und auch Livius vermag am Ende des Films nur seine Geliebte Lucilla (Sophia Loren) vor Commodus zu retten (dessen Verwerflichkeit in diesem Film damit erklärt wird, dass er ein unerkannter Sohn eines einfachen Gladiators ist). Die Germanen hingegen, deren Unversehrtheit Timonides zuvor noch garantiert hatte, verbrennen auf dem Scheiterhaufen.

*The Fall of the Roman Empire* stellt damit eine ganze Reihe zuvor gängiger Stereotypen und konstituierender Elemente von Antikfilmen gezielt infrage: Das Christentum wird als wirkungslos dargestellt. Die von den römischen Legionen geschlagenen Schlachten enden zwar siegreich, erweisen das als allmächtig geltende Heer aber als brüchig: Nach der ersten Schlacht müssen die Soldaten hart bestraft werden, weil sie den Anführer der Germanen entkommen ließen; zur Schlacht gegen die Perser kommt es überhaupt nur deshalb, weil römische Heere sich zuvor gegenseitig bekämpft haben und die Perser daraus Kapital zu schlagen versuchen. Was schließlich die Monumentalität des Films als genretypisches Konstituens anbetrifft, so stellt ausgerechnet das finstere Finale in Rom die eindrucksvollste Massenszene dar: Bestochen von Commodus, der sich soeben zum Gott hat ernennen lassen, tanzt die Bevölkerung Roms trotz Hungersnot und Pest geradezu irrwitzig auf den Straßen. Unmittelbar danach wird der Kaiser im Zweikampf mit Livius getötet und der Kaiserthron an den Meistbietenden versteigert.

*The Fall of the Roman Empire* erwies sich in den Kinos als Misserfolg. Möglicherweise hatte das Publikum nach *Cleopatra* erst einmal kein Interesse mehr an Antikfilmen. Vielleicht war aber auch die Aussage von Manns Film, die in ihrer ganzen Dimension ohnehin nur vorgebildeten Zuschauern verständlich werden konnte und ansonsten wohl eher Fragezeichen zurückließ, zu scharf konturiert: „So begann der Untergang des römischen Weltreiches", resümiert der Erzähler am Ende, „ein Weltreich wird von äußeren Feinden erst dann besiegt, wenn es sich von innen her selbst zerstört hat." In der Hochphase des Kalten Krieges, nach der Ermordung des Visionärs Kennedy, in Zeiten der Kubakrise, des beginnenden Vietnamkrieges und der sich verschärfenden Rassen-

konflikte erwachten in den USA zunehmend Zweifel an der eigenen Fähigkeit zur Selbstbehauptung. Das mahnende Beispiel Rom, das dem Publikum hier in einer bislang ungewohnten Drastik vor Augen geführt wurde, musste da äußerst beunruhigend wirken. Hatten die meisten Antikfilme bis dahin eher der Affirmation US-amerikanischer Grundwerte gedient (eine partielle Ausnahme stellt *Spartacus* dar), so artikulierte *The Fall of the Roman Empire* erstmals unverhohlene Kritik an zeitgenössischen Entwicklungen. Der Film sollte einen Abgesang auf allzu übersteigerte und nicht umsetzungsfähige Supermachts- und Weltreichsgedanken darstellen – er wurde schließlich zum Abgesang auf den Hollywood-Antikfilm schlechthin.

*The Fall of the Roman Empire* und *Gladiator* sind in noch weitaus höherem Maße Produkte ihrer jeweiligen Entstehungszeit, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Der Misserfolg des einen und der Erfolg des anderen Films resultieren aus ihrer für das Genre ungewöhnlich engen Anbindung an das zeitgenössische Publikum. Während *The Fall of the Roman Empire* letztlich auf einen Helden im klassischen Sinne verzichtet, den Schwerpunkt auf das Prozesshafte historischer Entwicklungen legt und aufzuzeigen versucht, wie schwierig es für Einzelpersonen ist, auf diese Prozesse einzuwirken, stehen in *Gladiator* die Erschaffung eines Helden und sein konsequenter Weg im Vordergrund. Beide Filme können jedoch letztlich nur mit Einschränkungen als Antikfilme im ›klassischen‹ Sinne bezeichnet werden, da sie wesentliche Gattungscharakteristika nicht aufweisen oder sogar negieren. Da bereits *The Fall of the Roman Empire* – vordergründig ein ›klassischer‹ Antikfilm – in dieser Weise aus der Reihe fällt, kann dasselbe Phänomen bei *Gladiator* nicht allein damit erklärt werden, dass dieser Film eben nicht in den 50er/60er Jahren, sondern unter den gewandelten Voraussetzungen der späten 90er Jahre entstanden ist.

Ob der Antikfilm tatsächlich eine Renaissance erleben wird, müssen die in Vorbereitung befindlichen Produktionen erst noch erweisen. Und erst sie können dann – gemeinsam mit *Gladiator* – allmählich die wesentlichen Charakteristika festlegen, die den ›neuen‹ Antikfilm des 21. Jahrhunderts definieren und von Produkten verwandter Genres bzw. von Mischgattungen abzugrenzen vermögen, in denen Elemente aus Fantasy, Science Fiction, Antik- und Mittelalterfilmen zu wirkmächtigen und momentan offenbar sehr gefragten Kreationen zusammengeführt werden, wie z.B. in *Lord of the Rings* (USA 2001–2003), in *Pirates of the Caribbean* (USA 2003) oder in *The Last Samurai* (USA 2003).



## Anmerkungen

* Für wertvolle kritische Hinweise und Ergänzungen danke ich Jan Timmer (Bielefeld) und PD Dr. Uwe Walter (Köln).

1 Auch im Fernsehen zeigt die Antike zur Zeit eine ungewohnte Präsenz, die sich nicht nur in modernen Dokumentationen über verschiedene Themen aus dem Bereich der alten Welt niederschlägt. So begann etwa am 6./7. Januar 2004 die Ausstrahlung einer Reihe von sechs Zweiteilern über römische Kaiser von Augustus (31 v. Chr. – 14 n. Chr.) bis Justinian (527–565), die durchaus ambitioniert und entsprechend aufwendig inszeniert sind. In der historischen, für ein breiteres Publikum ausgelegten Forschung wurde dieses Interesse an der Antike im Film mittlerweile aufgegriffen. Vor kurzem ist die umfangreiche Monographie von Marcus Junkelmann, *Traum von Rom* (Mainz 2004) erschienen.

2 Diana Landau, Gladiator. Die Entstehung des Epos von Ridley Scott, Nürnberg 2001, S. 16.

3 Zum folgenden s. auch Anja Wieber, Auf Sandalen durch die Jahrtausende – eine Einführung in den Themenkreis „Antike und Film", in: Ulrich Eigler (Hg.), Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film, Stuttgart 2002, S. 4–40; dies., Film, in: Der Neue Pauly 13 (1999), Sp. 1133–1141.

4 Vgl. dazu im einzelnen Maria Wyke, Projecting the Past. Ancient Rome, Cinema and History, London 1997.

5 Die Analogie Rom – USA besitzt auch weiterhin Anziehungskraft, wie die jüngste Monographie von Peter Bender *Weltmacht Amerika*

– *Das Neue Rom* (Stuttgart 2003) belegt. Eine Zwischenbilanz zur Diskussion: Uwe Walter, Die beginnen, die Römer. Vor der Charakterprobe: Das amerikanische Imperium, in: FAZ Nr. 210 vom 10.9.2003, S. 37.

6 Vgl. zu den fehlenden Elementen eines Antikfilms in *Gladiator* auch Rainer Rother, Rückkehr des Sandalenfilms? Über Genre und Einzelstück, in: Merkur 55 (2001), S. 356–361.

7 Vgl. auch Siegfried Mattl, Gladiator: Tod und Auferstehung des Erzählkinos in der Arena, in: Zeitgeschichte 29 (2002), S. 313–325, hier S. 315.



8 Vgl. Landau (wie Anm. 2), S. 22ff.

9 Zu Commodus liegt mittlerweile eine neuere Monographie vor: Olivier Hekster, Commodus. An Emperor at the Crossroads, Amsterdam 2002.

10 Landau (wie Anm. 2), S. 7; S. 11; S. 22–26.

11 Vgl. etwa Matthias Pausch, Gladiator. Würdigung eines neuen „Sandalenfilms", in: Antike Welt 31 (2000), S. 427–430; Allen M. Ward, The Movie *Gladiator* in Historical Perspective, in: New England Classical Journal 28 (2001), S. 112–123.

12 Zum Folgenden vgl. auch Anja Wieber, Hauptsache Helden? Zwischen Eskapismus und Identifikation – Zur Funktionalisierung der Antike im aktuellen Film, in: Martin Korenjak/Karlheinz Töchterle (Hg.), Pontes II: Antike im Film, Innsbruck/Wien/München/Bozen 2002, S. 13–25, bes. S. 15ff.

13 Vgl. Historia Augusta, *Vita M. Anton.* 19,1–7.

14 Vgl. etwa Alan Cameron, Circus Factions. Blues and Greens at Rome and Byzantium, Oxford 1976, ND 1999; John H. W. G. Liebeschuetz, The Circus Factions, in: Convegno per Santo Mazzarino: Roma 9–11 maggio 1991 (= Saggi di storia antica 13), Rom 1998, S. 163–185.

15 Jon Solomon, The Ancient World in the Cinema, New Haven/London 2001, S. 67ff.; S. 83ff.; ders., In the Wake of *Cleopatra*: The Ancient World in the Cinema since 1963, in: Classical Journal 91 (1995/96), S. 113–140; vgl. auch James Beuselink, Mankiewicz's Cleopatra, in: Films in Review 39 (1988), S. 2–17.

16 Vgl. Martin M. Winkler, Cinema and the Fall of Rome, in: Transactions of the American Philological Association 125 (1995), S. 135–154. Zu *The Fall of the Roman Empire* s. auch Wyke (wie Anm. 4), S. 185–188.

17 Der antike Historiker Cassius Dio (ca. 155–235 n. Chr.) sieht in dem Übergang von Marc Aurel zu Commodus den Abstieg von einem goldenen Reich zu einem Reich aus Eisen und Rost (Cassius Dio 72,36,4).

18 Chi und Rho sind im altgriechischen Alphabet die Anfangsbuchstaben des Namens ›Christus‹.