



## Sinnvoll oder sinnfrei?

Zur Darstellung von Geschichte im historischen Spielfilm

**Thomas Wegener**

Als Oliver Stone 1991 den Film JFK-TATORT DALLAS herausbrachte, entfachte er damit eine immense öffentliche Kontroverse. Nach dem Film, in dem der bis heute mysteriöse Mord an Präsident John F. Kennedy auf eine Verschwörung zurückgeführt wird, wurde von Seiten vieler US-Amerikaner<sup>1</sup> von der Politik gefordert, entsprechende Akten zum Fall Kennedy freizugeben. Nachdem Stone seinen Film sogar dem US-Kongress in einer Sondervorstellung zeigte, wurde aufgrund des öffentlichen Drucks schließlich das Gesetz „President John F. Kennedy Assassination Records Collection Act of 1992“ beschlossen, nach welchem bis 2017 alle mit der Ermordung im Zusammenhang stehenden Akten veröffentlicht werden mussten.<sup>2</sup> Auch für Filme über die Antike und das Mittelalter lassen sich ähnliche Kontroversen und Ereignisse ausfindig machen. Historienfilme scheinen also wirkmächtig und im Umgang mit der Vergangenheit von großer Bedeutung zu sein. Die Liste entsprechender Filme ließe sich beliebig fortsetzen.

Die Quantität an historischen Spielfilmen entspricht dabei keinesfalls derjenigen entsprechender historiographischer Forschungsliteratur, wenngleich in den letzten Jahren viele pädagogisch-didaktische Beiträge zum Nutzen von Historienfilmen im schulischen Kontext erschienen sind.<sup>3</sup> Von besonderem Erkenntnisinteresse ist dabei weniger die Frage nach dem historischen Wahrheitsgehalt eines Filmes, sondern wie Geschichte im Film gezeigt wird und welche kultur- und mentalitätsgeschichtlichen Rückschlüsse sich in Bezug auf die Entstehungszeit des je-

---

<sup>1</sup> Der Autor verpflichtet sich hiermit zu einem gendersensiblen Sprachgebrauch. Falls die maskuline Form im Text Verwendung findet, ist dies lediglich der besseren Lesbarkeit des Textes geschuldet.

<sup>2</sup> Vgl. Andreas Etges, „Ausstellungsrundgang“. In: Deutsches Historisches Museum (Hg.), Ausstellung zu John F. Kennedy, <http://www.dhm.de/ausstellungen/kennedy/exhibition/3.htm>, Abruf am 19.05.18; vgl. „IMDB.com“, <http://www.imdb.com/title/tt0102138/trivia>, Abruf am 19.05.18.

<sup>3</sup> Einen Beitragsüberblick liefert etwa der Niedersächsische Bildungsserver in Kooperation mit dem Filminstitut Hannover, <http://www.nibis.de/nibis.php?menid=8324>, Abruf am 05.08.2018. Vgl. zudem: Britta Wehen, „Historische Spielfilme – Ein Instrument zur Geschichtsvermittlung?“ In: Bundeszentrale für politische Bildung (Hg.), <http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/143799/historische-spielfilme?p=all>, Abruf am 02.08.2018.

weiligen Films analysieren lassen. Als Pionier auf diesem Gebiet ist sicherlich Siegfried Kracauer zu nennen.<sup>4</sup> In den letzten Jahrzehnten hat sich diesbezüglich aber vor allem der US-Amerikaner Robert A. Rosenstone hervorgetan. Letzterer trug seit den späten 1980er Jahren mit vielen Veröffentlichungen dazu bei, diese Forschungsrichtung im angloamerikanischen Raum zu etablieren.<sup>5</sup> Dabei dominierten bisher vor allem rein konstruktivistische Interpretationsansätze.<sup>6</sup> Auf deutscher Seite hat es in dieser Fachrichtung nur vereinzelt Vorstöße gegeben. Monographien sind entsprechend rar, dafür erschienen allerdings einige Aufsätze und Sammelbände.<sup>7</sup> Hierzulande stößt man sich jedoch noch häufig an der historisch vermeintlich fehlerhaft dargestellten Vergangenheit, „falschen“ Geschichtsbildern, Anachronismen und einem zu freien, phantasievollen Umgang mit historischer Faktizität.<sup>8</sup> In diesem Zusammenhang soll der vorliegende Beitrag der zentralen Frage nach Konstruktion und Ursprung von Geschichtsbildern in ausgewählten Historienfilmen nachgehen und anschließend erörtern, inwieweit diese Art der filmischen Geschichtsdarstellung Daseinsberechtigung innerhalb der historiographischen Forschung hat. Um sich dieser Ausgangsfrage zu nähern, sollen im Folgenden zuerst einmal die Charakteristika von Historienfilmen erörtert werden, um zu klären, was einen Historienfilm ausmacht. Daraufhin werden im Sinne der Leitfrage einerseits Geschichtsbilder in Antiken- und Mittelalterfilmen analysiert, andererseits das spezielle Verhältnis von Film und Geschichte beleuchtet, ehe ein abschließendes wertendes Fazit erfolgt.

## 1. Charakteristika von Historienfilmen

In jedem Spielfilm mit historischem Inhalt wird eine Geschichte mit Anfang, Mittelteil und Ende konstruiert, die oftmals mit einer direkten oder indirekten moralischen Botschaft endet.<sup>9</sup> Die stets in historische Gegebenheiten eingebettete Handlung ist dabei fast ausschließlich progressiv gehalten, also in einen Rahmen

<sup>4</sup> Vgl. Siegfried Kracauer, *Von Caligari zu Hitler. Eine psychologische Geschichte des deutschen Films*. (Original 1947). Frankfurt a.M. 1984.

<sup>5</sup> Anzuführen sind hier unter anderem Robert A. Rosenstone, *History in Images – History in Words*. In: *The American Historical Review* 93 (1988), S. 1173-1185; Ders., *Visions of the Past, The Challenge of Film to Our Idea of History*, Cambridge/London 1996<sup>2</sup>; Ders., *History on Film/Film on History*. Harlow 2006.

<sup>6</sup> Vgl. hierzu etwa Marnie Hughes-Warrington, *History Goes to the Movies, Studying history on film*, New York 2007; Vgl. Marcia Landy, *The Historical Film, History and Memory in Media*, London 2000.

<sup>7</sup> Hier wären beispielsweise Marcus Junkelmanns Werk *Hollywoods Traum von Rom, ‚Gladiator‘ und die Tradition des Monumentalfilms* (Mainz 2004) oder der von Simona Slanička und Mischa Meier herausgegebene, viel beachtete Sammelband *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Köln 2007) zu nennen.

<sup>8</sup> Vgl. Annerose Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler, Kolumbus und Amerika im populären Spielfilm*. Stuttgart 2010, S. 18-22; vgl. Hughes-Warrington, *History Goes to the Movies*, S. 4 (Anm. 6).

<sup>9</sup> Gerade in dieser Hinsicht können auch mehrere zeitgeschichtliche Anti-Kriegsfilme wie Steven Spielbergs *SAVING PRIVATE RYAN* (USA 1998) oder Stanley Kubricks *PATHS OF GLORY* (USA 1957) genannt werden, welche die Sinnlosigkeit des Krieges einerseits und den Wert jedes einzelnen menschlichen Lebens andererseits betonen.

des (moralischen) Fortschritts integriert.<sup>10</sup> Dabei drehen sich entsprechende Filme zumeist entweder um berühmte historische Figuren oder um große geschichtliche Ereignisse, welche anhand von Individuen greifbar gemacht werden, die sich durch besonders heroische Taten oder schwerwiegende Leiden für gewöhnlich hervor-tun. Dabei ist der Blick auf das jeweilige Geschehen nicht nur eurozentrisch, sondern durchaus international angelegt.<sup>11</sup> Gerade dadurch, dass Individuen in den Vordergrund des dargestellten historischen Prozesses rücken, tendiert der Historienfilm dazu, die Lösung individueller Probleme oftmals an die Stelle der Lösung des übergeordneten historischen Problems zu setzen. Mit dieser Personalisierung vermeidet er also geschickt, holistische Erklärungsansätze auf die oftmals schwierigen, gar unlösbaren sozialen Probleme der Vergangenheit geben zu müssen. Ein Film zeigt uns Geschichte als geschlossene, vollendete und oftmals simpel dargestellte Vergangenheit und liefert dabei keine Deutungsalternative zu dem, was wir in der Handlung sehen.<sup>12</sup> Diese Vereinfachung der Vergangenheit drückt sich speziell in von Hollywood produzierten Historienfilmen aus. Von Antikenfilmen wie Ridley Scotts *GLADIATOR* (USA 2000) oder Zack Snyders *300* (USA 2006) über Mittelalterepen wie Jean-Jacques Annauds *DER NAME DER ROSE* (Deutschland, Frankreich, Italien 1986) und Ridley Scotts *KINGDOM OF HEAVEN*<sup>13</sup> (USA 2005) bis hin zu im 20. Jahrhundert angesiedelten Antikriegsfilmen wie Stanley Kubricks *PATHS OF GLORY* (USA 1957) oder Steven Spielbergs *SAVING PRIVATE RYAN* (USA 1998) – meistens dreht sich die entsprechende Thematik um den Kampf für Freiheit, Gerechtigkeit und Demokratie gegen eine als despotisch und grausam empfundene Fraktion, welche nicht selten zumindest anfänglich eine Übermacht inne hat. Diese beliebte Handlungsgrundlage in Hollywoodproduktionen bietet einem mit entsprechenden westlichen Werten verbundenen Publikum ein eindeutiges Identifikationsangebot. Verstärkt wird diese Identifikationsmöglichkeit neben den transportierten Themen wie *Freiheit* und *Demokratie* auch durch die Inszenierung von charismatischen Anführern, die ihre Verbündeten selbst bei schier aussichtsloser Lage noch zum Weiterkämpfen animieren. Damit der filmische Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit jedoch die nötige Dramatik entwickelt um das Publikum in Begeisterung zu versetzen, werden historische Auseinandersetzungen in die Erzählstrukturen von Hollywoodfilmen eingearbeitet: So wird aus einem historischen Streit zwischen *zwei Parteien* ein filmischer Kampf zwischen *Gut und Böse*, zwischen *Identifikationsfiguren* und *Feindbildern*.<sup>14</sup> Dabei kann insbesondere die Darstellung der Feinde ein sicheres Anzeichen dafür sein, dass ein Film das aktuelle Geschehen kommentieren möchte, denn zumeist werden in diesen Darstellungen entweder rezente Kriegserfahrungen der Produktionsländer oder politische Konflikte der jeweiligen Gegenwart verarbeitet. War das US-amerikanische Feindbild noch während und nach dem Zweiten Weltkrieg klar in Deutschland und Japan

<sup>10</sup> Vgl. Robert A. Rosenstone, „The Historical Film: Looking at the Past in a Postliterate Age“. In: Marcia Landy (Hg.), *The Historical Film, History and Memory in Media*. London 2000, S. 55.

<sup>11</sup> Vgl. Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler*, S. 10 (Anm. 8).

<sup>12</sup> Vgl. Rosenstone, „The Historical Film“, S. 55-56 (Anm. 10).

<sup>13</sup> Zur besseren Lesbarkeit werden zukünftig nur die Originalfilmtitel genannt.

<sup>14</sup> Vgl. Rosenstone, *History on Film/Film on History*, S. 161 (Anm. 5).

verortet, galt vor allem die Sowjetunion in Zeiten des Kalten Krieges als Hauptfeind. Seit den Terroranschlägen vom 11. September 2001 stehen nun allerdings Länder des Mittleren Ostens wie Iran, Irak oder Afghanistan im Verdacht, die ultimative „Bedrohung des Westens“ zu sein.<sup>15</sup>

Neben dieser oftmals deutlichen Freund-Feind-Konstellation zeichnen sich Historienfilme aber auch durch ihre betont wirkmächtige Inszenierung aus: Seien es Filme wie William Wylers *BEN HUR* (USA 1959), Wolfgang Petersens *TROY* (USA 2004), Ridley Scotts *1492: CONQUEST OF PARADISE* (USA 1992) bis hin zu zeitgeschichtlichen Dramen wie Florian Henckel von Donnersmarcks *DAS LEBEN DER ANDEREN* (Deutschland 2006), eine Mehrzahl der Historienfilme weisen monumentale Bildgewalt, üppige Kostümausstattung, opulente Farbenpracht, exotische Settings und bewegende Soundtracks mit klassischen Anleihen auf.<sup>16</sup> Dabei kann der entsprechende Historienfilm ein Kulturporträt der jeweiligen Zeit oder Epoche zeichnen, indem er versucht, mithilfe eines immensen Ausstattungsrealismus durch zeitgenössische Kostüme, Requisiten, Kulissen und Drehorte historische Authentizität zu suggerieren. Eines der diesbezüglich wohl bekanntesten Beispiele stellt Sergio Leones Film *ONCE UPON A TIME IN AMERICA* (Italien, USA, Canada 1984) dar, welcher in mehreren Jahrzehnten spielt, wobei die entsprechende Zeit jeweils durch eine Vielzahl von Realitätsfaktoren (Make-Up zur Visualisierung des Alterungsprozesses, Kleidung, Infrastruktur, Autos, etc.) visualisiert wird.<sup>17</sup>

## 2. Geschichtsbilder in ausgewählten Historienfilmen

### 2.1 Antikenfilme

Das Genre des Antikenfilms befasst sich nicht nur mit altertümlicher Geschichte, es besitzt selbst auch eine eigene Geschichte, die sich in fünf Phasen einteilen lässt: Die *Stummfilmzeit* (ca. 1896-1927), die erste *Übergangszeit* (ca. 1927-1935), die *Hochphase* des Antikenfilms (ca. 1949-1965), eine zweite *Zwischenphase* (1965-2000) und die *Renaissance* des Antikenfilms, eingeläutet durch Ridley Scotts Überraschungserfolg *GLADIATOR* im Jahr 2000.<sup>18</sup> Letzterer bedeutete für den Historienfilm geradezu eine Art Wiederauferstehung des Genres.<sup>19</sup> Der Film handelt von Maximus Decimus Meridius, einem erfolgreich gegen die Germanen kämpfenden römischen Feldherrn zu Zeiten Kaiser Mark Aurels. Als dieser plötzlich stirbt, übernimmt dessen Sohn Commodus die Macht, lässt den als Konkurrenten geltenden Maximus auf dem Sklavenmarkt verkaufen und seine Familie töten. Jahre später kehrt Maximus als ausgebildeter Gladiator nach Rom zurück und rächt sich an

<sup>15</sup> Vgl. Tomas Lochman/Adrian Stähli/Mireille Studerus, „Der Antikenfilm und seine Themen“. In: Tomas Lochman, u.a. (Hg.), *Antike im Kino - Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel 2008, S. 64.

<sup>16</sup> Vgl. Junkelmann, *Hollywoods Traum von Rom*, S. 18 (Anm. 7).

<sup>17</sup> Vgl. Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler*, S. 10-11 (Anm. 8).

<sup>18</sup> Vgl. Tomas Lochman, „Der Antikenfilm und seine Phasen“. In: Ders. u. a. (Hg.), *Antike im Kino - Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel 2008, S. 20.

<sup>19</sup> Vgl. Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler*, S. 171 (Anm. 8).

Commodus, indem er ihn als Gladiator in der Arena tötet, dabei allerdings ebenfalls stirbt. Vor dem Hintergrund von mit Computertechnik generierten opulenten Monumentalbauten, Massenszenen und Schlachtenpanoramen konzentriert sich der 100 Millionen US-Dollar teure Film erzähltechnisch voll und ganz auf den Gladiator selbst. Alle Figuren um ihn herum definieren sich durch ihn. Entsprechend führt die dramatische Handlung Szene für Szene unausweichlich zur vollendeten Rache und zum für Maximus erlösenden Heldentot, wodurch er wieder mit seiner Familie im Jenseits verbunden ist.<sup>20</sup> Der Antikenfilm erlebte bei der Oscar-Verleihung und an den Kinokassen einen überwältigenden Erfolg, der besonders seiner Bildgewalt zuzuschreiben ist. Die Optik des Films entstammt dabei vor allem Jean-Léon Jéromes Gemälde *Pollice verso*<sup>21</sup> (1872) und damit einer romantisierend verklärten Gladiatorenarstellung aus dem 19. Jahrhundert (vgl. Abb. 1).<sup>22</sup> Noch deutlicher wird dieser Umstand bei der Innenausstattung im Film: Während der Thron des Commodus demjenigen Napoleons I. auf Jean-Dominique Ingres' Gemälde *Napoléon Ier sur le trône impérial* (1806) visuell entspricht, ähnelt das Interieur des Feldherrenzelts Kaiser Mark Aurels optisch „[...] einer mobile(n) Außenstelle des Victoria- und Albertmuseums.“<sup>23</sup> Dies unterstreicht die Tatsache, dass es sich bei der Darstellung von Geschichte im Film zumeist um ein antiquarisches



Abb. 1: *Pollice verso*<sup>21</sup> von Jean-Léon Jérôme (1872) als visuelle Leitidee von Ridley Scotts *GLADIATOR* (USA 2000).

<sup>20</sup> Vgl. Dieter Krusche, Reclams Filmführer, Stuttgart 2008<sup>13</sup>, S. 278-279.

<sup>21</sup> Jean-Léon Jérôme, *Pollice verso*, Öl/Leinwand 1872, Phoenix (Arizona), Phoenix Art Museum, [http://www.phxart.org/index.php?r=pamhighlights/ecmgalleryhighlight/image&highlightimage\\_id=a4aaa56f-82ef-46ba-a5bb-f2218f39da3c](http://www.phxart.org/index.php?r=pamhighlights/ecmgalleryhighlight/image&highlightimage_id=a4aaa56f-82ef-46ba-a5bb-f2218f39da3c); Abruf am 24.06.17.

<sup>22</sup> Vgl. Jeffrey Richards, *Hollywood's Ancient Worlds*, Cornwall 2008, S. 175.

<sup>23</sup> Junkelmann, *Hollywoods Traum von Rom*, S. 302 (Anm. 7).

Geschichtsbild handelt. Obwohl die Forschung nämlich die hohe Kaiserzeit und Spätantike nicht mehr ausschließlich unter den Aspekten *Verfall* und *Niedergang* betrachtet, werden im Film oftmals die Krisenerscheinungen des Römischen Reiches betont. So beschreibt Kaiser Mark Aurel gegenüber Maximus zu Beginn des Films Rom als fast schon zerbrochenen Traum und Ort der das Volk lähmenden Korruption, während Senator Gracchus das Volk als Pöbel beschreibt, der nichts als nur blutrünstige Spektakel sehen will und sich dem Kaiser trotz Beraubung der eigenen Freiheit bereitwillig unterwirft.<sup>24</sup> In diese Situationsbeschreibung des (moralischen) Verfalls fügt sich dabei auch nahtlos die Figur des Kaisers Commodus, welche der ebenfalls im 19. Jahrhundert geprägten Vorstellung des „Caesarenwahnsinns“ vollends entspricht.<sup>25</sup>

Der Film ist jedoch weit davon entfernt ein rein dem Historismus nachempfundenes Geschichtsbild zu zeichnen, bedient sich sein Regisseur doch auch faschistischer Darstellungsformen beispielsweise bei der Visualisierung von Macht. So handelt es sich im Film bei der Ankunft des neuen Kaisers Commodus in Rom sowohl narrativ als auch künstlerisch um eine Kopie der Anfangssequenz von Leni Riefenstahls *TRIUMPH DES WILLENS* (Deutschland 1935) (vgl. Abb. 2).<sup>26</sup>

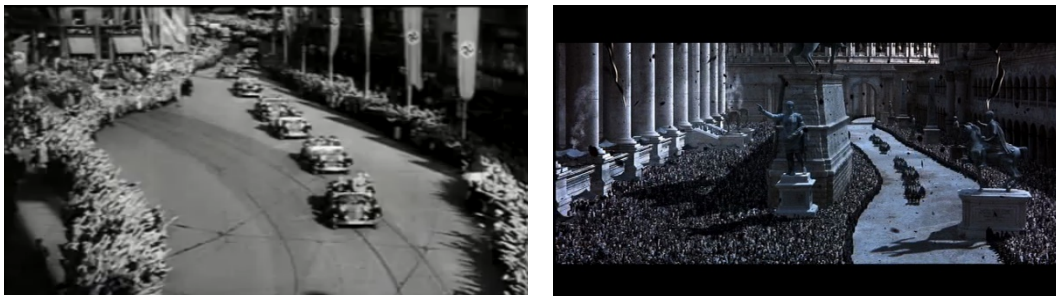


Abb. 2: Stilistische Parallelen zwischen *TRIUMPH DES WILLENS* (links) und *GLADIATOR* (rechts).

Ein weiterer Faktor, welcher das dargestellte Geschichtsbild maßgeblich beeinflusst, ist neben dem bereits erwähnten vielfach antiquarischen Geschichtsdenken der Filmemacher vor allem das Publikum selbst. Ganz gleich ob im Römischen Reich oder im England Shakespeares – antike Stoffe wurden und werden heute noch mit zeitgenössischen Vorstellungen oder sogar Kostümen geschickt verschmolzen und wiedergegeben. Entsprechende Ausstattungsmuster und Sehgewohnheiten haben sich über die Jahrhunderte der Antikenrezeption bei uns, den Zuschauern, daher herausgebildet, weshalb Filmemacher solche Erwartungshaltungen nicht enttäuschen wollen.<sup>27</sup> Diese Interaktion zwischen Filmschaffenden und Zuschauern führt aber auch zu gewissen künstlerischen Freiheiten. Gerade beim Vergleich zwischen Forschungsstand und filmischer Darstellung lassen sich

<sup>24</sup> Vgl. Ridley Scott, *GLADIATOR*, Universal 2000, Filmminute: 0:24-0:25; 1:03.

<sup>25</sup> Vgl. Anja Wieber, „Antike am laufenden Meter – Mehr als ein Jahrhundert Filmgeschichte“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, S. 39.

<sup>26</sup> Vgl. Mireille Stähli, „Die faschistische Antike im Film“. In: Tomas Lochman u.a. (Hg.), *Antike im Kino – Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel 2008, S. 108.

<sup>27</sup> Vgl. Wieber, „Antike am laufenden Meter“, S. 31 (Anm. 26).

dabei oftmals Fantasieprodukte ausfindig machen. Dazu gehören beispielsweise einerseits die eigenwilligen, manchmal gar futuristisch anmutenden Helme und Rüstungen der Gladiatoren, andererseits die in jedem Antikenfilm obligatorisch vorkommenden Handgelenkschoner, welche den eigenen Konventionen des Genres geschuldet sind.<sup>28</sup>

Der entscheidende Aspekt bei der Konstruktion des Geschichtsbildes besteht jedoch in der in allen Antikenfilmen inhärenten Projektion rezenter eigener Werte, Vorstellungen und Erfahrungen auf die Vergangenheit. Dies wird im Film wohl am deutlichsten in der Person Maximus. Sie vermittelt den Glauben daran, dass ein Mensch, egal welchen Rang er bekleidet und wie tief er fallen mag, sein eigenes Schicksal bestimmen und gegen einen übermächtigen Feind bestehen kann.<sup>29</sup>

Dem großen Erfolg *GLADIATORS* folgten in Hollywood mehrere Nachahmer. Neben Antoine Fuquas *KING ARTHUR* (USA 2004) und Oliver Stones *ALEXANDER* (USA 2004) erschien im selben Jahr Wolfgang Petersens *TROY* (USA 2004). Darin erzählt der mit *DAS BOOT* (Deutschland 1981) berühmt gewordene deutsche Regisseur die auf Homers *Ilias* zurückgehende Heldensage der Eroberung Trojas durch die Griechen. Erzähltechnisch wird dabei jeweils zwischen der griechischen und trojanischen Situationsbeschreibung gewechselt, wobei auf griechischer Seite besonders Achilles fokussiert wird. Der als berühmtester griechischer Sagenheld geltende Achilles ist gemäß der homerischen Vorlage auch in Wolfgang Petersens *TROY* ein Halbgott, dennoch tauchen Götter an sich im Film aber nicht auf, da dies laut Petersen unfreiwillig komisch geendet hätte.<sup>30</sup> Dieser Verzicht auf die Visualisierung der Götterwelt ist allerdings wohl eher allgemein einer aktuell auf Realismus und Brutalität bedachten Schlachteninszenierung geschuldet. Achilles wird entsprechend kompromisslos zur Kampfmaschine stilisiert, ist muskelbepackt, rasiert, hat blendend weiße Zähne und ist als eine Art „antiker Popstar [...] mit großem Sex-Appeal“<sup>31</sup> inszeniert. Eine gewisse „Hollywoodisierung“ ist damit nicht von der Hand zu weisen. Auch das Verhältnis von Achilles zu Patroklos gerät im Film in den Hintergrund, während im Gegensatz zur antiken Rezeption die Liebesbeziehung zur Beutesklavin Briseis weit stärker beleuchtet wird.<sup>32</sup> Diese im Film integrierte Liebesgeschichte beruht dabei besonders auf Romanvorlagen aus dem 19. Jahrhundert, die stereotypisch vom aktiven Held und einer in aller Regel

<sup>28</sup> Vgl. Junkelmann, *Hollywoods Traum von Rom*, S. 121 (Anm. 7); Vgl. Lochman/Stähli/Studerus, „Der Antikenfilm und seine Themen“, S. 54 (Anm. 15).

<sup>29</sup> Vgl. Anja Wieber, „Hauptsache Helden? Zwischen Eskapismus und Identifikation - Zur Funktionalisierung der Antike im aktuellen Film“. In: Martin Korenjak/ Karlheinz Töchterle (Hgg.), *Antike im Film*. Innsbruck 2002, S. 13-25.

<sup>30</sup> Vgl. Martin Wolf, „Einmal voll zuschlagen. Der deutsche Hollywood-Regisseur Wolfgang Petersen, 63 („Das Boot“), über Größenwahn im Kino und sein neues Antiken-Epos ‚Troja‘“. In: Spiegel-Online, <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-30833365.html>, Abruf am 03.08.18.

<sup>31</sup> Michael Dlugosch, „Noch ein Deutscher, der Troja entdeckt hat“. In: Filmrezension.de, Online-Magazin für Filmkritik, <http://www.filmrezension.de/filme/troja.shtmlTroja-Filmrezension>; Abruf am 05.08.18.

<sup>32</sup> Vgl. Susanne Gödde, „Achilles“. In: Maria Moog-Grünwald (Hg.), *Mythenrezeption, Die antike Mythologie in Literatur, Musik und Kunst von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Stuttgart 2008, S. 14.

passiven weiblichen Schönheit berichten.<sup>33</sup> Im Vergleich zu *GLADIATOR* lassen sich zudem wiederum genretypisch athletische Männerkörper, Fantasie-Rüstungen, Accessoires wie Handgelenkschoner und das Motiv des Heldentods ausfindig machen. Damit folgt *TROY* fast ausnahmslos den Konventionen des Antikenfilms.<sup>34</sup> Ein Sonderfall ist in diesem Zusammenhang allerdings die Zeichnung der Charaktere, die sich entgegen besagter Konventionen des Genres nicht einfach in *Gut* und *Böse* aufteilen lassen. Petersen verweist in diesem Zusammenhang darauf, dass er weder für die eine, noch die andere Seite Partei ergreifen wolle und dass man als Zuschauer daher beide Seiten mögen würde.<sup>35</sup> Was die Darstellung der Kriegsführung in rezenten Antikenfilmen angeht, so wird die Verknüpfung der gezeigten Vergangenheit mit unserer neuzeitlichen Vorstellung von Krieg deutlich. Sei es die Schlacht der Römer gegen die Germanen in *GLADIATOR* oder noch drastischer das Aufeinandertreffen von Riesenheeren in *TROY* – moderne Kriegsführung wird in Kombination mit am Computer generierten, abertausenden Soldaten gezeigt, welche eher an Massenschlachten aus dem 20. Jahrhundert erinnern. Nicht umsonst ähnelt die Ankunft der Griechen am Strand vor Troja daher Spielbergs stilbildender Eingangssequenz aus *SAVING PRIVATE RYAN*, nämlich der Landung der Alliierten in der Normandie (vgl. Abb. 3).<sup>36</sup>



Abb. 3: Landung der Alliierten in der Normandie in *SAVING PRIVATE RYAN* (links) als Vorbild für die Landung der Griechen vor Troja in *TROY* (rechts).

Auffällig erscheint zudem die Interaktion zwischen gezeigter Vergangenheit und aktuellem Geschehen in der Wahl des Motivs für den Krieg gegen Troja. Petersen zeigt eindeutig, dass der Raub der Helena sowie der Tod des Menelaos dem griechischen König und Heerführer Agamemnon nur als Vorwand für seinen rein machtpolitischen Eroberungskrieg dient. Gerade wegen dieser Abkehr von der homerischen Vorlage wurde *TROY* in vielen Filmkritiken und auch indirekt in Interviews des Regisseurs selbst besonders auf den aktuellen weltpolitischen Hintergrund bezogen. Der gezeigte mythische Kampf um Troja diene damit also auch einer mehr oder weniger direkten Kritik an der damaligen US-amerikanischen

<sup>33</sup> Vgl. Wieber, „Antike am laufenden Meter“, S. 32 (Anm. 26).

<sup>34</sup> Vgl. Lochman/Stähli/Studerus, „Der Antikenfilm und seine Themen“, S. 54 (Anm. 15).

<sup>35</sup> Vgl. Wolf, „Einmal voll zuschlagen“ (Anm. 31).

<sup>36</sup> Vgl. Thomas Scharff, „Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*, Köln 2007, S. 75-76.



Weltpolitik in Form der Kriegsführung des George W. Bush unter fadenscheinigen Gründen.<sup>37</sup>

In dieselbe Richtung geht Zack Snyders popkulturelle, auf Comics basierende Darstellung der Spartaner, die Griechenland vor den Persern mehrere Tage verteidigten. Sein Film *300* (USA 2006) erzählt die Geschichte einer spartanischen Minderheit, die Werte wie Freiheit und das Recht auf Unabhängigkeit gegenüber einer feindlichen und despotischen Übermacht bis zu ihrem Tod auf dem Schlachtfeld verteidigt.<sup>38</sup> Snyders Film knüpft nahtlos an das in Historienfilmen beliebte Gut- und Böse-Schema an, wobei erzähltechnisch fast ausschließlich die Spartaner fokussiert und die Geschehnisse aus der Sicht des Königs Leonidas gezeigt werden. Neben der überaus extremen Brutalität lassen sich gerade in *300* noch deutlicher als bei *GLADIATOR* oder *TROY* Elemente des Antikenfilms ausfindig machen, deren Darstellung einerseits den Konventionen des Genres geschuldet sein mögen, andererseits jedoch auch als faschistische Reminiszenz interpretiert werden können. Zuerst einmal fallen in diesem Zusammenhang die geradezu übertrieben muskelbepackten, stählernen Körper der Spartaner auf, deren Inszenierungsstil wiederum stark an Leni Riefenstahls Prolog zu den beiden *OLYMPIA*-Filmen (Deutschland 1938) erinnert (vgl. Abb. 4).

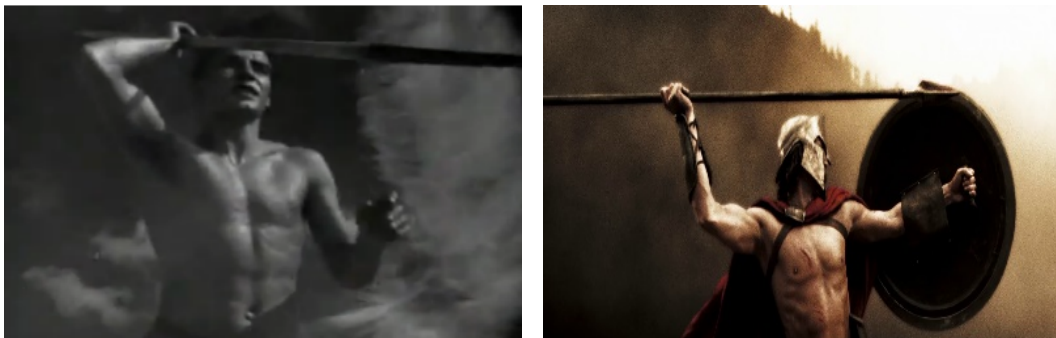


Abb. 4: Visuelle Verwandtschaft: Speerwurf in *OLYMPIA* (links) und in *300* (rechts).

Zweitens wird auch bei den Spartanern – auch wenn dies ein spartanischer Brauch gewesen sein mag – ganz im Sinne der nationalsozialistischen Ideologie der Wunsch nach Makellosigkeit und Perfektion durch die Eliminierung kranker oder schwacher Kinder verdeutlicht. Drittens schließlich wird König Leonidas als charismatische Führerpersönlichkeit nicht müde, seinen Soldaten einen ruhmreichen, ehrenvollen Heldentod bis zum letzten Mann zu propagieren – eine Haltung, die durchaus mit derjenigen des Hitler-Regimes korrespondiert.<sup>39</sup>

Darüber hinaus weist der Film wie andere Antikenfilme auch eine Vielzahl an Fantasieprodukten auf, wie beispielsweise die roten Mäntel, Gelenkschoner oder

<sup>37</sup> Vgl. Peter Zander, „Sag mir, wo die Helden sind“. In: Welt-Online, [http://www.welt.de/print-welt/article313007/Sag\\_mir\\_wo\\_die\\_Helden\\_sind.html](http://www.welt.de/print-welt/article313007/Sag_mir_wo_die_Helden_sind.html); Abruf am 02.07.18; vgl. Flemming Schock, „War is young men dying, old men talking“. In: Film Spiegel.de, <http://www.filmspiegel.de/filme/filme.php?id=2006>, Abruf am 02.07.11; vgl. Wolf, „Einmal voll zuschlagen“ (Anm. 31).

<sup>38</sup> Vgl. „IMDB.com“, <http://www.imdb.com/title/tt0416449/>, Abruf am 06.08.18.

<sup>39</sup> Vgl. Richards, *Hollywood's Ancient Worlds*, S. 184-186 (Anm. 22); vgl. Lochman/Stähli/Studerus, „Der Antikenfilm und seine Themen“, S. 64 (Anm. 15).

Helmformen, um der Comic-Vorlage und den genretypischen Erwartungshaltungen gerecht zu werden. Dabei macht allein die Tatsache, dass Teile der Kampfausrüstung von 300 aus den beiden vorangegangenen Filmen ALEXANDER und TROY stammten, schon deutlich, dass es sich keinesfalls um historisch akkurat nachempfundene Utensilien handelte.<sup>40</sup> Die visuelle Darstellung des Feindes, also der Perser, sorgte indes für Empörung besonders im Iran, dessen Einwohner sich als Nachfahren der Perser sehen und dessen politische Führung bekanntlich schon lange vor der amerikafeindlichen, radikalislamischen Regierung Ahmadinedschad ein äußerst angespanntes Verhältnis zu den USA pflegte. Zum einen erinnert die Darstellung der verummten persischen Fußsoldaten stark an rezente Taliban-kämpfer<sup>41</sup> (vgl. Abb. 5), deren Erscheinung in den Medien nach den Terroranschlägen vom 11. September 2001 und dem Irakkrieg 2003 allzu oft zu sehen war.



Abb. 5: Afghanische Talibankämpfer<sup>41</sup> (links) und verummte persische Soldaten in 300 (rechts).

Zum anderen werden persische Heerführer, Bombenwerfer, sowie Xerxes' Leibgarde, die Unsterblichen, teilweise deformiert, sogar überaus monströs dargestellt. Xerxes wird darüber hinaus als dekadenter, latent homosexueller Despot inszeniert, während bei den Spartanern Homosexualität entgegen historisch überlieferter Zeugnisse gänzlich ausgeklammert wird. Entsprechend reagierten iranische Medien mit Schlagzeilen, deren Tenor immer darauf hinauslief, Hollywood würde den Iranern den Krieg erklären. Präsident Ahmadinedschad tat sein Übriges dazu, indem er den USA sogar eine psychologische Kriegsführung unterstellte.<sup>42</sup> Doch lässt sich das Feindbild nicht nur auf den Iran münzen. Egal ob Perser, Araber oder Asiaten – im Film werden alle ausnahmslos mit mehr oder weniger dunkler Hautfarbe dargestellt, wobei die Erzählstimme aus dem Off immer wieder von „Asiens endlosen Horden“ spricht.<sup>43</sup> Deutlich wird, dass es allgemein um den Krieg gegen Unterdrückung und Terror geht. Gerade in Bezug auf die bei der Filmverfö-

<sup>40</sup> „Vgl. „IMDB.com“, <http://www.imdb.com/title/tt0416449/trivia>, Abruf am 28.06.2011.

<sup>41</sup> Vgl. Vgl. „ABC Radio National“, <https://www.abc.net.au/radionational/image/2989232-3x2-460x307.jpg>, Abruf am 10.08.17.

<sup>42</sup> Vgl. Ali Jaafar, „Iran's up in arms over WB's '300'“. In: Variety, <http://www.variety.com/article/VR1117961076.html?categoryid=13&cs=1>, Abruf am 21.06.2018; vgl. Robert TAIT, „Iran accuses Hollywood of 'psychological warfare'“. In: Guardian.co.uk, <http://www.guardian.co.uk/world/2007/mar/14/iran.film>, Abruf am 21.06.2017.

<sup>43</sup> Vgl. Zack Snyder, 300, Warner Home Video 2006, Filmminute: 01:09; 01:10; 01:47.

fentlichung aktuellen weltpolitischen Ereignisse erfolgt somit keine Differenzierung – weder bei den Feinden im Film, noch bei islamistischen Terroristen, die ja schließlich auch aus verschiedenen Ländern kamen und kommen. Entsprechend ist also das US-amerikanische Feindbild nicht auf ein Volk, sondern ganz allgemein auf ‚den Orient‘ fixiert. Diese pauschalisierende Sichtweise findet ihren Ausdruck in einigen Interviews von Frank Miller, seines Zeichens Comic- und Drehbuch-Autor des Films, der unter explizitem Bezug auf die Terroranschläge in den USA und die Folgekriege in Afghanistan und im Iran als Amerikaner patriotisch Stellung bezog.<sup>44</sup> Doch im dargestellten Kampf zwischen Freiheit und Tyrannei ergibt sich neben dem Feindbild auch eine Art „protonationale“ Ebene. So wird aus der Retrospektive der letztlich erfolgreiche Kampf der Spartaner für das spätere Griechenland gezeigt. Dieses beliebte hollywoodsche Erzählmuster spiegelt den Gründungsmythos der USA aus dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg wieder und findet sich beispielsweise auch im Kampf des Mel Gibson für ein unabhängiges Schottland in dessen Film *BRAVEHEART* (USA 1995) oder – ganz ohne Umwege über die schottische Geschichte – für ein unabhängiges Amerika in Roland Emmerichs *THE PATRIOT* (USA 2000).<sup>45</sup>

## 2.2 Mittelalterfilme

Wendet man sich nun Mittelalterfilmen zu, so stellt sich zuallererst die Frage, wodurch sich ein Mittelalterfilm im Vergleich zu Historienfilmen allgemein hervorhebt. Als Mittelalterfilm wird ein Film gewöhnlich dann bezeichnet, wenn er, grob gesagt, ungefähr zwischen 500 und 1500 spielt.<sup>46</sup> Ein solcher Film nutzt dabei oftmals eine große Anzahl an Referenzen zu mittelalterlichen Quellen, wobei ein gewisses Gefühl von Nostalgie für aus heutiger Sicht sehr romantisierte mittelalterliche Werte und Geschichten produziert wird.<sup>47</sup> Das „Film-Mittelalter“ ist aber auch

[...] eine Epoche der Extreme: des extremen Idealismus in Gestalt des Rittertums, extremer Brutalität im Krieg, im bäuerlichen Leben und in herrschaftlicher Unterdrückung, extremer Rigidität bei der Verfolgung von Andersdenkenden.<sup>48</sup>

<sup>44</sup> Vgl. Talk of the Nation-Interview mit Frank Miller. In: National Public Radio, <http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=7002481>, Abruf am 26.05.2017.

<sup>45</sup> Vgl. Ursula Ganz-Blättler, „National- und andere Ideologien im populären Mittelalter-Epos, *Braveheart* und *First Knight* aus filmsoziologischer Sicht“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, S. 367-368; vgl. Rosenstone, *History on Film/Film on History*, S. 161 (Anm. 5).

<sup>46</sup> Zur allgemeinen Periodisierung des Mittelalters vgl. Martina Hartmann, *Mittelalterliche Geschichte studieren*. Konstanz 2004, S. 42-43.

<sup>47</sup> Vgl. Scharff, „Wann wird es richtig mittelalterlich?“, S. 68-78 (Anm. 37).

<sup>48</sup> Hedwig Röckelein, „Mittelalter-Projektionen“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, S. 52.

Entsprechend oft wird eine wilde, unzivilisierte Welt gezeigt, welche nicht selten als eine Art *Kindheitsprojektion* heutiger Gesellschaften, Nationen oder Individuen betrachtet werden kann. Folglich dreht sich die Thematik eines Mittelalterfilms sehr oft um das Erwachsenwerden und Sich-Beweisen eines jugendlichen Helden. Hinzu kommt dabei die Tatsache, dass eine Erzählung von mittelalterlichen Helden und Ereignissen mit einer protonationalen Bedeutung für die Gegenwart im Sinne des so genannten *Nationbuilding* angereichert wird. Daraus ergibt sich das filmische Mittelalter nicht selten als eine wertbetonte, idealisierte, harmonische und vorzivilisatorische Alternativwelt, in der sogar Magie möglich ist.<sup>49</sup> Zur Identifizierung des filmischen Mittelalters dienen gewisse Chiffren, die sich im Laufe der Zeit als Authentizitätsfaktoren entwickelt haben: allgemeine Attribute wie *Gewalt, Schmutz* und *religiöser Fanatismus* einerseits, besondere Attribute wie *Burg, Kreuz, Schwert, Rüstung, romanische oder gotische Architekturformen* andererseits. Doch bleiben diese Chiffren keineswegs nur auf das europäische Mittelalter beschränkt, finden sie sich doch auch in Samurai-Filmen, in denen wertorientierte Männer mit Schwertern bereit sind, für Ruhm und Ehre zu sterben. Außerdem kreuzt sich der Mittelalterfilm in gewisser Hinsicht mit dem amerikanischen Western. Hier wird das (Samurai-) Schwert einfach durch die Pistole ersetzt.<sup>50</sup> Solche Abweichungen machen deutlich, dass sich der Mittelalterfilm in mehrere Unterkategorien aufgliedern lässt. So sind zuerst Filme mit biographischem Ansatz zu nennen. Für Frankreich sind hier beispielsweise viele Filme über Jeanne d'Arc anzuführen, während sich England oftmals für die filmische Umsetzung der mittelalterlichen englischen Könige auf Basis der Werke von Shakespeare einsetzte. Eine weitere Kategorie bilden die episch erzählten mittelalterlichen Kostümfilm, die sich zumeist mit historischen Entdeckungen, Eroberungen und speziell Kreuzzügen beschäftigen. Anzuführen sind hier opulent ausgestattete Werke wie Ridley Scotts beiden Filme *1492 – CONQUEST OF PARADISE* (USA 1992) oder *KINGDOM OF HEAVEN* (USA 2005). Gerade in Bezug auf die Kreuzzugsthematik kommt eine weitere, jedoch recht überschaubare Kategorie des Mittelalterfilms zum Vorschein, in der die religiöse Welt des Mittelalters visualisiert wird. Doch obwohl gerade die Religion für das Mittelalter von großer Bedeutung ist, bilden Filme wie Jean-Jacques Annauds *DER NAME DER ROSE* (Deutschland, Frankreich, Italien 1986), in denen explizit auf mittelalterliche religiöse Vorstellungen Bezug genommen wird, seltsamer Weise eher die Ausnahme. Eine weitere reichlich rezipierte Kategorie des Mittelalterfilms basiert auf Literaturvorlagen. Filmisch umgesetzt wurden dabei besonders das Nibelungenlied sowie die Artus-Sage unter besonderer Bezugnahme auf die Artus-Ritter um Lanzelot und Parzival. Die Kategorie der satirisch-ironischen Darstellung des Mittelalters hatte besonders in den 1970er Jahren mit Filmen wie Terry Gilliams und Terry Jones' *MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL* (Großbritannien 1975) Hochkonjunktur. Auch Filme aus dem Fantasy-Bereich können im entferntesten Sinne als Unterkategorie von Mittelalterfilmen verstanden werden. Sie zeichnen sich durch ihren extrem freien Umgang mit dem Mittelalter aus und nutzen oft nur mittelalterliche

<sup>49</sup> Vgl. Dies., „Mittelalter-Projektionen“, S. 52-56 (Anm. 47).

<sup>50</sup> Vgl. Scharff, „Wann wird es richtig mittelalterlich?“, S. 73-77 (Anm. 37).

Anleihen. Neben der Star-Wars-Reihe in der das Eisenschwert kurzerhand durch ein Laserschwert ersetzt wird, ist vor allem wohl Tolkiens HERR DER RINGE-Trilogie (USA, Neuseeland 2001-2003) entscheidender Vertreter dieser Kategorie.<sup>51</sup>

Wendet man sich nun der Frage zu, welches Bild genau vom Mittelalter entworfen wird, eignen sich im Wesentlichen drei Erzählmodi des Mittelalters: *Linearität*, *Alterität*, *Identifikation*. Unter *Linearität* versteht man das Mittelalter in direkter, quasi zeitlicher Abstammung als Ursprung und Grundlage unserer Gegenwart. Bei der *Alterität* wird das Mittelalter als *fremdes Land* und Inbegriff für Andersheit, Fremdheit oder auch teilweise Barbarentum betrachtet. Menschen, Kultur, Werte – eben einfach alles ist im dargestellten Mittelalter anders. Die Trennlinie zu unserer Gegenwart ist dabei schlichtweg die Zeit. Allerdings kann dieses Mittelalterbild positiv oder negativ bewertet werden: negativ beispielsweise im Sinne der Humanisten des 14. Jahrhunderts als *finsternes Mittelalter*, positiv im Sinne der nationalistischen Verklärung des 19. Jahrhunderts. Eine Wertung muss jedoch nicht explizit erfolgen. Schließlich versteht man unter *Identifikation*, dem dritten Erzählmodus des Mittelalters, die Projektion der Gegenwart auf die Vergangenheit. Heutige Werte werden dabei in das Mittelalter transportiert, um Ereignisse und Handlungen für Filmschaffende und Publikum plausibel zu machen. In allen Mittelalterfilmen dominiert meist einer dieser Modi, oft koexistieren sie aber auch innerhalb eines Filmes.<sup>52</sup>

Für das Linearitäts-Konzept, also das Bild des Mittelalters als Ursprung unserer Gegenwart, ist Sergej Eisensteins Film ALEXANDER NEWSKY (UdSSR 1938) wohl das Paradebeispiel schlechthin. Eisenstein gilt bis heute als Regie-Genie, besonders weil er die Montagetechnik im Film revolutionierte. Berühmt wurde er durch Filme wie STREIK (UdSSR 1924), PANZERKREUZER POTESKIN (UdSSR 1925) oder OCTOBER (UdSSR 1927), welche die russische Revolution von 1917 behandeln und wie fast alle seine Werke zu sowjetischen Propagandazwecken entstanden.<sup>53</sup> Auch ALEXANDER NEWSKY (UdSSR 1938), sein erster Tonfilm, diente solchen Zwecken. Der überaus patriotische Film zeigt, wie die Russen unter der Führung Nevskys, des Prinzen von Novgorod, die im 13. Jahrhundert ins Land einfallenden Deutschordensritter besiegen und damit Unterdrückung und Tyrannei abwenden. Besonders die Schlachtszene, in der die deutschen Ordensritter schließlich auf dem Eis einbrechen und ertrinken, wird durch die pulsierende Filmmusik von Sergej Prokofjew eindrucksvoll dramatisch untermalt. Das Entstehungsjahr 1938 war dabei keineswegs zufällig gewählt, war der Film doch explizit als Propaganda gegen das aggressive Hitler-Deutschland konzipiert. Dementsprechend will der Film fundamentale Unterschiede zwischen Russen und Deutschen zeigen. Die Ordensritter kämpfen unter dem Kreuz, wobei gerade die Religion in der Sowjetunion verpönt war. Während die Ritter zwar hierarchisch organisiert, aber durch und durch machtbesessen und verlogen sind, werden die Russen in ihren zumeist weißen Gewändern als unschuldige und vor allem einfache Leute gezeigt. Gerade

<sup>51</sup> Vgl. Röckelein, „Mittelalter-Projektionen“, S. 41-52 (Anm. 47).

<sup>52</sup> Vgl. Valentin Gröbner, *Das Mittelalter hört nicht auf, Über historisches Erzählen*. München 2008, S. 124-126.

<sup>53</sup> Vgl. Roland Bergan, *Film*, München 2007, S. 290-291.

Alexander Newsky, der als Prinz in einem einfachen Holzblockhaus lebt, wird geradezu als Archetypus des proletarischen Helden stilisiert. Während die Gesichter der Russen zu sehen sind, werden die Ordensritter nur als anonyme Masse gezeigt (vgl. Abb. 6).



Abb. 6: Gesichtlose deutscher Ordensritter gegen unschuldige Russen in ALEXANDER NEWSKY.

Ihre Gesichter bleiben verdeckt unter Helmen, deren Form zum Teil auffällig denen der deutschen Wehrmacht ähnelt.<sup>54</sup> Vor diesem Hintergrund ist die zugrundeliegende Botschaft des Films also recht eindeutig: Die Deutschen haben sich nicht wirklich geändert und wollen Russland immer noch überfallen. Das Mittelalter stellt hier sozusagen die Kindheit des Konflikts dar. Deutlich wird diese Botschaft auch durch Nevsky selbst, der zum Schluss des Films sagt, dass wer auch immer Russland angreift, besiegt werden wird. Zwar passte der Film also perfekt zur damaligen kontemporären Situation als Propaganda, wurde allerdings ironischerweise erst nach dem deutschen Angriff auf die Sowjetunion 1941 von Stalin freigegeben, da 1939, gerade ein Jahr nach der Entstehung des Films, der Hitler-Stalin-Pakt geschlossen worden war.<sup>55</sup>

Ein weiteres Filmbeispiel für ein lineares Mittelalterbild ergibt sich in Ridley Scotts *KINGDOM OF HEAVEN* (USA 2005). Der Film handelt von der Eroberung der von Kreuzrittern gehaltenen Stadt Jerusalem durch die Muslime unter Saladin im 12. Jahrhundert. Explizit wird im Vorspann des Films die Referenz zum Mittelalter durch die Erwähnung von Richard Löwenherz hergestellt. Chiffren wie Schmutz, extreme Brutalität und religiöser Fanatismus gleich in der ersten Hälfte des Films

<sup>54</sup> Vgl. Röcklein, „Mittelalter-Projektionen“, S. 56 (Anm. 47).

<sup>55</sup> Vgl. Krusche, *Reclams Filmführer*, S. 32-33 (Anm. 21).

machen dann vollends deutlich, dass es sich um einen Mittelalterfilm handelt (vgl. Abb. 7).

Ridley Scott zeigt dabei als Leitmotiv wie auch schon in seinem Kolumbus-Epos 1492: CONQUEST OF PARADISE (USA 1992) eine deutliche Kulturarroganz des Westens, welche zum Glaubensfanatismus führt und dadurch ein Konfliktpotenzial generiert. Während als Identifikationsfiguren der leprakranke König Balduin, sein Berater und der Schmied Balian als späterer Verteidiger Jerusalems für Kulturtoleranz und Aussöhnung mit Saladin stehen, lösen die fanatischen und heimtückischen Templer um Guy de Lusignan den Krieg gegen Saladin aus, der in der völligen Niederlage des christlichen Heeres und der Belagerung Jerusalems endet. Im Ge-



Abb. 7: Kalte, verschmutzte Umgebung (oben), extreme Brutalität (Mitte) und religiöser Fanatismus (unten) als Mittelalterchiffren in KINGDOM OF HEAVEN.

gensatz zu Zack Snyders 300 (USA 2006) zeichnet Scott dabei allerdings die Kultur des Gegners weitaus positiver. So verschont ein Feldherr Saladins Balian und seine Ritter nach einem verlorenen Kampf, Saladin selbst schickt dem kranken Balduin seine Leibärzte und gewährt den Christen unter Balian schließlich großzügig den ungehinderten Abzug aus der Stadt trotz militärischer Überlegenheit. Auch in diesem Film wird dabei die zur Entstehungszeit aktuelle politische Lage gleich zweierlei kommentiert. Einerseits erinnert der nächtliche Beschuss Jerusalems mit brennenden Katapultgeschossen an die im Fernsehen übertragene Bombardierung Bagdads 2003, andererseits erklärt Balian während der Verteidigung Jerusalems in einer pathetischen Rede, dass der Konflikt um Jerusalem schon einige Jahrhunderte alt sei. Im Abspann des Films wird dann schließlich erwähnt, dass es auch heute noch nach 1000 Jahren keinen Frieden im Heiligen Land gäbe. Damit wird auch hier ganz im Sinne des Linearitäts-Modells deutlich, dass der Konflikt bereits im Mittelalter anfang und bis heute andauert.<sup>56</sup>

Beim Erzählmodus der *Alterität*, also der Darstellung des Mittelalters als *fremde Welt*, als etwas grundlegend Andersartiges, was positiv oder negativ gewertet werden kann, lässt sich zuerst Ingmar Bergmans THE SEVENTH SEAL (Schweden 1957) anführen. Erzählt wird die Geschichte des heimkehrenden Kreuzfahrers Antonius Blok, der im Zuge der in Schweden tobenden Pest vom Tod in Gestalt eines Mannes in schwarzer Kutte verfolgt wird und mit ihm eine Partie Schach um sein Leben

<sup>56</sup> Vgl. Simona Slanicka, „Kingdom of Heaven – Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irakkrieg“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, S. 387-397; vgl. Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler*, S. 265 (Anm. 8).

spielt. Die Idee zum Film hatte der Pfarrerssohn Bergman bereits in jungen Jahren, als er seinem Vater bei einer Predigt zuhörte und dabei die Kirchenfenster betrachtete, auf denen nicht nur Heilige und Dämonen abgebildet waren, sondern auch der mit einem Ritter Schach spielende Tod. Die Schachpartie verliert der Kreuzritter letztlich und die skurrile Totenprozession im Film verdeutlicht schließlich das dunkle, apokalyptische Bild, das vom Mittelalter präsentiert wird (vgl. Abb. 8).



Abb. 8: Unheimliche Totenprozession in THE SEVENTH SEAL.

Es zeigt sich hier im Vergleich zu unserer eine vollkommen andersartige Welt, die von Mystik, Geschrei und der Allgegenwärtigkeit des Todes geprägt ist. Es verwundert daher auch nicht, dass die im Film gezeigten Hexenverfolgungen in dieses Bild des Mittelalters passen, obwohl sie historiographisch betrachtet eher ein Phänomen der Frühen Neuzeit waren.<sup>57</sup>

Ein weiteres Filmbeispiel, welches dem Alteritäts-Konzept zugerechnet werden kann, dabei aber ein positiv konnotiertes Mittelalterbild zeichnet, kommt aus dem Fantasy-Bereich. Gemeint ist Peter Jacksons Filmtrilogie LORD OF THE RINGS (USA, Neuseeland 2001-2003), welche auf John Ronald Reuel Tolkiens gleichnamiger Buchtrilogie basiert. Die Geschichte rund um den Hobbit Frodo, der mit seinen Gefährten das fiktive Mittelerde vor der Tyrannei und Unterdrückung durch Sauron retten will, spielt in einer archaischen Welt, in der die Größe der Architekturen und Armeen weitaus gewaltiger und erhabener erscheint als im Mittelalter selbst. In Form des mächtigen Ringes, den es vor Sauron zu verbergen und zu zerstören

<sup>57</sup> Vgl. Röckelein, „Mittelalter-Projektionen“, S. 46 (Anm. 47); vgl. Krusche, *Reclams Filmführer*, S. 658 (Anm. 21).



gilt, wird dabei der Aspekt der Magie ebenfalls als eine mittelalterliche Anleihe integriert. Die Idee zum 1954 erschienenen dreibändigen Werk rührte laut Tolkien daher, dass er als britischer Mediävist den Mangel an englischen, besonders mystisch-keltischen mittelalterlichen Märchen und Heldenepen mit seinem Werk kompensieren wollte. Die romantisierte Vorstellung des 1882 geborenen Geschichtsprofessors vom erhabenen, kühnen und unverfälschten Mittelalter spiegelt dabei genau das verklärte Mittelalter-Bild des 19. Jahrhunderts wider.<sup>58</sup>

Fast durchgängig lässt sich in fast allen Mittelalterfilmen jedoch die *Identifikation* als Erzählmodus und damit die Projektion heutiger Vorstellungen und Werte auf das Mittelalter feststellen. Jean-Jaques Annauds *DER NAME DER ROSE* (Deutschland, Italien, Frankreich 1986), einer der wohl bekanntesten Mittelalterfilme überhaupt, liefert hier ein Musterbeispiel. Auf der gleichnamigen Romanvorlage Umberto Ecos basierend, erzählt der Film ausgehend von einem Bericht des alten Mönches Adson von Melk, was dieser als junger Novize zusammen mit seinem Meister, dem Franziskaner William von Baskerville, in einem abgelegenen Benediktiner-Kloster im Jahre 1327 erlebte. Kurz bevor und auch während im Kloster eine Disputation zwischen einer päpstlichen Delegation und Franziskaner-Mönchen stattfindet, geschehen dort mysteriöse Morde, die der kriminologisch geschulte William von Baskerville aufklären soll. Währenddessen entlarvt der mit der Delegation mitgereiste Inquisitor Bernard Gui mit geradezu fanatischem Eifer vermeintliche Ketzer innerhalb und außerhalb der Klostermauern. Schließlich verdächtigt er sogar William von Baskerville, der jedoch den wahren Mörder stellt und dessen Motiv erkennt.<sup>59</sup> Die fast ausschließlich in Dunkelheit gefilmten Szenen, in Kombination mit den allgemein sehr dunklen Farbtönen, veranlassten Kritiker, sich über die mangelnde Ausleuchtung zu beschweren.<sup>60</sup> Allein dieser Umstand erinnert an das Bild des „düsteren Mittelalters“, welches sich dann endgültig durch den Einsatz einer großen Anzahl an mittelalterlich konnotierten Chiffren klar als solches identifizieren lässt. Attribute wie *Kreuz*, *Schwert* oder *Rüstung* sind nämlich leicht auffindig zu machen. Das auf einem Hang gelegene Kloster wirkt direkt wie eine *Burg* inmitten einer unbarmherzigen, rohen Natur. Genauso unbarmherzig und roh werden die Morde inszeniert. Die Darstellung der Bevölkerung gerät recht primitiv, fügt sich aber nahtlos in diese unzivilisiert anmutende Welt ein, die von Kargheit, allgegenwärtigem Schmutz und religiösem Fanatismus bestimmt ist (vgl. Abb. 9). Natürlich könnte man diese groteske, düstere Umgebung, die bizarren, teilweise entstellten Gesichter der Mönche und die irrational anmutende scholastische Debatte über das Lachen ohne weiteres dem Alteritäts-Konzept im Sinne der negativen Darstellung des Mittelalters durch die Humanisten zurechnen. Doch bewirkt gerade der Einsatz dieser Elemente umso stärker den Kontrast zur geradezu hell erleuchteten Figur des William von Baskerville, die dem Zuschauer mit seiner modernen Denk-

<sup>58</sup> Vgl. Gröbner, *Das Mittelalter hört nicht auf*, S. 102-103 (Anm. 51).

<sup>59</sup> Vgl. Krusche, *Reclams Filmführer*, S. 494-495 (Anm. 21).

<sup>60</sup> Vgl. Roger Ebert, „The Name Of The Rose“. In: Chicago Sun Times, <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19861024/REVIEWS/610240302/1023>, Abruf am 23.07.2017.

Argumentations- und Handlungsweise ein großes Identifikationsangebot bietet. In der finalen Begegnung zwischen William als quasi aufgeklärtem, tolerantem und rationalem Menschen mit dem betagten Mönch als Inbegriff des alten, unmündigen und stark religiösen Menschen wird dieser Kontrast schließlich überdeutlich. Auch wenn Annaud und Eco bei der Rekonstruktion des Mittelalters mit viel Liebe zum Detail agieren, bleibt insgesamt der Eindruck, es ginge beiden eben doch um eine Zeitkritik allgemein und Kritik am religiösen Fanatismus in Gestalt der Inquisition im Besonderen.<sup>61</sup> Deutlich wird dies durch eine markante Sequenz. In einer Einstellung bittet der Abt des Klosters William um seine Hilfe bei der diskreten Aufklärung der Morde. Falls dieser nicht zustimmen würde, bliebe ihm als Abt nichts weiter übrig, als die Heilige Inquisition anzurufen. Genau hier erfolgt ein harter Schnitt. In der nächsten Einstellung spritzt einem Mönch beim Schlachten eines Schweins Blut ins Gesicht. Unter Verwendung der intellektuellen Montage<sup>62</sup> wird hier also ein Bezug zwischen der Inquisition und des Abschlachten und Blutvergießens hergestellt und die Inquisition damit als berüchtigte, blutrünstige Institution visuell angekündigt (vgl. Abb. 10).<sup>63</sup>



Abb. 9: Kloster inmitten einer rohen Natur (oben), bizarre Mönchsgestalten (Mitte) und religiöser Fanatismus in Person des Großinquisitors Bernard Gui (unten) in DER NAME DER ROSE.



Abb. 10: Bildsprache in DER NAME DER ROSE: Nach dem Gespräch über die Heilige Inquisition (links) spritzt einem Mönch bei der Schweinsschlachtung unmittelbar in der nächsten Einstellung Blut ins Gesicht (rechts).

<sup>61</sup> Vgl. Röckelein, „Mittelalter-Projektionen“, S. 46-47 (Anm. 47).

<sup>62</sup> Zur Definition und Geschichte der Intellektuellen Montage vgl. Alice Bienk, *Filmsprache, Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg 2008, S. 89-94.

<sup>63</sup> Vgl. Jean-Jacques Annaud, *DER NAME DER ROSE*, Studio Canal 1986, Filmminute: 0:10.

Im Gegensatz zu *DER NAME DER ROSE* repräsentiert Brian Helgелands Komödie *A KNIGHT'S TALE* (USA 2000) das Identifikations-Konzept ganz ohne Umwege über den Erzählmodus der Alterität. Der farbenprächtige Film spielt im Hochmittelalter und zeigt den Knecht William Thatcher, der nach dem plötzlichen Tod seines Herrn unter falschem Namen zum erfolgreichen Turnier-Ritter avanciert. Dabei spielen die Ritterturniere selbst eine große Rolle, die ihm Erfolg, Ruhm und schließlich seine große Liebe einbringen. Die dem Zuschauer direkt eine Identifikationsgrundlage bietende Geschichte eines Niemand, der mithilfe guter Freunde zu einem Star wird, ist hier eingebettet in die mittelalterliche Turnierkultur.<sup>64</sup> Dabei wird wirklich alles, was auch nur im Entferntesten das Gefühl einer andersartigen, fremden Welt beim Betrachter auslösen könnte, von vornherein systematisch aufgebrochen. Das geschieht einerseits, wenn sich zum Beispiel in einer Taverne Anhänger verschiedener Turnierritter genauso beschimpfen, als handele es sich bei ihnen um Fans rivalisierender Fußballvereine. Andererseits äußert sich dies durch den bewussten Einsatz von Popmusik im ganzen Film, beispielsweise in der Anfangssequenz, in der die Eröffnung eines Turniers nicht nur mit dem Titel *We will rock you* von Queen unterlegt, sondern sogar von den Turnier-Zuschauern mitgesungen und mitgestampft wird. Das Turnier wird hier also als reines Sportereignis begriffen, auf das man sich im Stile eines heutigen Fußballspieles entsprechend einstimmen muss.<sup>65</sup> Das Publikum kann sich somit umso einfacher mit Charakteren und Handlungen identifizieren – nicht zuletzt auch deswegen, weil William Thatcher gleich zu Beginn des Films seine Mitstreiter mit den Worten „Ein Mann kann seine Sterne neu ordnen“<sup>66</sup> einschwört. Diese Sichtweise widerspricht eindeutig den zumeist als natürlich und unumstößlich empfundenen hierarchischen Prinzipien der mittelalterlichen Ständegesellschaft und zeigt klar moderne, demokratisch-kapitalistische Züge. Das Mittelalter wird damit gleichsam radikal aktualisiert um dem Publikum begreiflich zu machen.<sup>67</sup>

### 3. Zum Verhältnis von Film und Geschichte

Nach dieser Herausarbeitung von Geschichtsbildern in ausgewählten Historienfilmen stellt sich die Frage, ob diese Art des Umgangs mit Geschichte eine Daseinsberechtigung innerhalb der historiographischen Forschung hat. Dazu lässt sich zuallererst feststellen, dass die filmische Darstellung von Vergangenheit immer mit der uns bekannten historischen „Realität“ interagiert. Deutlich wird diese Tatsache durch den oftmals exzessiv betriebenen Ausstattungsrealismus, persönliche Erfahrungen von an Filmen beteiligten Schauspielern, medial ge-

<sup>64</sup> Vgl. Thomas Klein, „Kampf um Ehre – Kampfsport, Ritterturniere im Film“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, S. 381-383.

<sup>65</sup> Vgl. Scharff, „Wann wird es richtig mittelalterlich?“, S. 82-83 (Anm. 37).

<sup>66</sup> Brian Helgeland, *A KNIGHT'S TALE*, Columbia Pictures 2000, Filmminute: 0:14.

<sup>67</sup> Vgl. Klein, „Kampf um Ehre – Kampfsport“, S. 383 (Anm. 63).

prägten Umgangsweisen oder Rezipienten, die den jeweiligen Film als Geschichtsdokument bewerten. Gefördert wird dieser Prozess eben auch durch die Vermarktung einiger Filme als besonders authentisch, beispielsweise in Form mitgelieferter Dokumentationen zur Film-DVD.<sup>68</sup> Kommerziell und künstlerisch erfolgreiche Filme machen so auf historische Themen aufmerksam und stoßen damit bei Kinogängern angesichts einer offensichtlich stark verbreiteten populärkulturellen Neugier nach Geschichte auf großen Widerhall. Einerseits zeigt dies die manipulative Wirkkraft eines Films, der durch seine gezeigte Geschichte in gewisser Weise das eigene, unabhängige Denken und Handeln erschwert. Andererseits wird dabei aber auch alleine die Breitenwirkung des Mediums Film selbst deutlich.<sup>69</sup> Heutzutage bedeutet Geschichte und entsprechend Geschichtsvermittlung für immer mehr Menschen das, was sie im Kino oder im Fernsehen sehen. Attraktiv erscheint das Medium auch gerade deswegen, da Historienfilme zumeist mit geringerem intellektuellen Aufwand konsumiert werden können. Ein spezielles Vorwissen, das beispielsweise bei der Lektüre von Fachliteratur oftmals notwendig wäre, ist beim Film eben nicht vorausgesetzt. Filme und insbesondere einzelne Bilder prägen also das soziale Gedächtnis einer bestimmten Kultur oder Gruppe von Menschen und sind maßgeblich an der Konstruktion der jeweiligen Geschichtsbilder beteiligt.<sup>70</sup>

Damit diese Geschichtsvermittlung im Film allerdings funktioniert, ist es notwendig, in einen Historienfilm fiktive Elemente einzubauen – schließlich würde der Film sonst schlichtweg langweilig werden. Entscheidend für den Film ist außerdem, dass er zumeist eine in sich geschlossene Geschichte erzählt, wobei einige wenige Individuen für ganze Teile einer Gesellschaft oder für historische Ereignisse stehen. Zwangsläufig muss er – alleine schon wegen der begrenzten Zeit – in bestimmten Aspekten generalisieren. Geschichte wird im Film also personalisiert, dramatisiert und vor allem emotionalisiert wiedergegeben.<sup>71</sup> Wenn verfilmte Geschichte zudem beim Publikum erfolgreich sein soll, muss sie als glaubwürdig empfunden werden. Diese Authentizität ergibt sich bei Historienfilmen aber gerade nicht ausschließlich durch akribische historische Rekonstruktion, sondern durch die Plausibilität des jeweiligen Szenarios hinsichtlich der Erwartungen des Zielpublikums. Um diese Erwartungen zu erfüllen, müssen Filmschaffende sowohl die Traditionen des jeweiligen Genres berücksichtigen, als auch potenziell identifikationsstiftende Bezüge zu aktuellen Werten, Themen, Ereignissen und Personen der Gegenwart herstellen.<sup>72</sup> Solche rezenten Vorstellungen werden dabei

---

<sup>68</sup> Ein gutes Beispiel bietet hier Florian Henckel von Donnersmarcks *DAS LEBEN DER ANDEREN* (Deutschland 2006). Er kann in Form einer Limited Edition erworben werden, bei welcher zusätzlich zum DVD-Film der Soundtrack des Films, das Filmbuch, sowie die Stasi-Dokumentation „Das Ministerium für Staatssicherheit – Alltag einer Behörde“ beigelegt ist.

<sup>69</sup> Vgl. Junkelmann, *Hollywoods Traum von Rom*, S. 14-15 (Anm. 7).

<sup>70</sup> Vgl. René Gardies, *Comprendre le cinéma et les images*. Paris 2007, S. 116-118; vgl. Hughes-Warrington, *History Goes to the Movies*, S. 2-4 (Anm 6); vgl. Rosenstone, *Visions of the Past*, S. 22-23 (Anm. 5); Vgl. Ders., *History on Film/ Film on History*, S. 155 (Anm. 5).

<sup>71</sup> Vgl. Rosenstone, *History on Film/Film on History*, S. 36-47 (Anm. 5); vgl. Ders., *Visions of the Past*, S. 55-61 (Anm. 5).

<sup>72</sup> Vgl. Ders., *History on Film/ Film on History*, S. 161 (Anm. 5).

also auf die dargestellte Vergangenheit projiziert und beeinflussen die Darstellung eines historischen Ereignisses im Film:

It is a truism that historical films are always about the time in which they are made and never about the time in which they are set. They cannot represent history accurately as they invariably play fast and loose with characters and events to meet the constraints of time, the demands of drama and the expectations of the audiences [...].<sup>73</sup>

Ein Historienfilm gibt dementsprechend nicht nur Aufschluss über seine Machart, sondern auch über den sozialen, moralischen, politischen und ökonomischen Kontext, in dem er entstanden ist und trägt damit dazu bei, Aussagen über die eigene Gegenwart zu formulieren.

Anstatt diese im Film gezeigte Darstellung allerdings als mögliche Alternative zu unserem Geschichtsbild zu betrachten, behandeln Historiker das Medium Film oftmals noch unter Ausklammerung seiner zuvor erwähnten mediumspezifischen Besonderheiten quasi als weiteres Geschichtsdokument. Dieses wird dann am vorherrschenden Primat des wissenschaftlichen, schriftlich fixierten historischen Wissensstandes gemessen und oftmals für unrealistisch oder inakkurat befunden.<sup>74</sup> Dabei sollte allerdings die Frage gestellt werden, ob ein solches Vorgehen aktuell noch praktikabel genug erscheint. In Zeiten virtueller, interaktiver Medien spricht nämlich einiges dafür, auch die virtuelle Welt in das historische Denken mit einzubeziehen. Folglich wird die Geschichtswissenschaft nicht umherkommen, diese Faktoren in die eigene Forschung miteinzubeziehen, um damit aktuellen Aufgaben gerecht zu werden.<sup>75</sup> Denn eine fortschreitende Vermengung zwischen Virtualität und Realität im Umgang mit Geschichte äußert sich nicht nur im Film, sondern beispielsweise unter anderem auch in historisch inspirierten Computer- und Gesellschaftsspielen, sowie in einen historischen Rahmen eingebettete TV-Werbespots.<sup>76</sup>

Zu fragen bleibt in diesem Zusammenhang also, warum die Verpflichtung zur „unbedingten Wahrheit“ dann von historischen Filmen verlangt wird, wenn selbst Bücher es nicht vermögen, die „tatsächliche Vergangenheit“ zu rekonstruieren. Schließlich kann niemand genau wissen, wie diese Vergangenheit wirklich ausgesehen hat – weder Filmemacher, die natürlich oftmals Dinge frei erfinden, noch Historiker, die trotz größter Sorgfalt und Quellenkritik letztlich nie wertfrei und immer standortgebunden Geschichte schreiben.<sup>77</sup> Beide konstruieren also in gewisser Weise Geschichte, indem sie – freilich in unterschiedlichen Maßen und

<sup>73</sup> Richards, *Hollywood's Ancient Worlds*, S. 1 (Anm. 22).

<sup>74</sup> Vgl. Hughes-Warrington, *History Goes to the Movies*, S. 4-5 (Anm. 6); vgl. Rosenstone, *Visions of the Past*, S. 46-49 (Anm. 5).

<sup>75</sup> Vgl. Junkelmann, *Hollywoods Traum von Rom*, S. 16-18 (Anm. 7).

<sup>76</sup> Vgl. Stefan Jordan, „Der Wechsel ins 21. Jahrhundert und seine Herausforderungen an das historische Denken“. In: Ders. (Hg.), *Zukunft der Geschichte, Historisches Denken an der Schwelle zum 21. Jahrhundert*. Berlin 2000, S. 18-19.

<sup>77</sup> Vgl. Ernst Nolte, *Geschichtsdanken im 20. Jahrhundert, Von Max Weber bis Hans Jonas*, Berlin 1991, S. 18; Ausführlicher bei Thomas Nipperdey, „Kann Geschichte objektiv sein?“. In: *Geschichte*

Standards – Quellen interpretieren und in logische Zusammenhänge bringen.<sup>78</sup> Für die historiographische Forschung bedeutet dies, sich vom strikten Vergleich zwischen Forschungsstand und Geschichtsbild etwas zu lösen und Geschichtsbilder und ihre bisweilen sogar tagesaktuellen Bezüge stärker zu fokussieren. Zusammen mit bisher oft einbezogenen Faktoren wie unter anderem Filmvergleich, historische Kontextualisierung, Zielgruppenanalyse oder Anzahl an Kinobesuchern ließe sich damit das Forschungsfeld deutlich erweitern. Schließlich geht es bei der Geschichtsvermittlung im Film weniger um ein *richtig* oder *falsch*, als vielmehr um das *wie*, nämlich wie Geschichte geschrieben und im Film umgesetzt wird und warum dies auf die eine oder andere Weise geschieht.<sup>79</sup>

#### 4. Schlussbetrachtung

Historienfilme können niemals die Vergangenheit als solche wiedergeben. Erstens ist dies allein schon aufgrund der Limitierungen des Mediums selbst in Form der begrenzten Spielfilmlänge oder der Notwendigkeit zur Fiktionalisierung und Vereinfachung der Handlung unmöglich. Zweitens müssen Historienfilme grundsätzlich sowohl eigene erfolversprechende Traditionen des jeweiligen Genres, also auch Vorstellungen und Erwartungen von Filmschaffenden und Rezipienten berücksichtigen, um damit den künstlerischen und kommerziellen Erfolg zu sichern. Drittens werden zwecks größtmöglicher Identifikationsmöglichkeit für das Publikum meistens rezente Werte, Themen, Handlungen und Ereignisse auf die dargestellte Vergangenheit projiziert und geben damit Auskunft über die Entstehungszeit des jeweiligen Films.

Die so medial konstruierten Geschichtsbilder sind wiederum Produkte einer langen, wechsellvollen Rezeptionsgeschichte, aus der verschiedene Denkrichtungen, Traditionen und in Bezug auf die Filmgeschichte letztlich Sehgewohnheiten im Umgang mit historischen Persönlichkeiten und Ereignissen hervorgegangen sind. Wenn also Antikenfilme wie *GLADIATOR*, *TROY* oder auch *300* in ihrer Optik und Erzählweise den romantisierenden Vorstellungen des 19. Jahrhunderts oder im Fall von *300* sogar Comic-Zeichnungen des 20. Jahrhunderts entsprechen, greifen sie gleichzeitig faschistische Darstellungsformen auf, während sie im Bestreben ihrer Protagonisten um Gerechtigkeit, Freiheit und Demokratie genügend Anknüpfungspunkte zur Moderne bieten. Dabei kommentieren sie fast ausnahmslos das aktuelle Zeitgeschehen. In solche eklektizistischen Geschichtsbilder lassen sich dabei auch Fantasieprodukte wie Helmformen, Waffen oder Handgelenkschoner nahtlos einbauen.

Bei den sich in mehrere Unterkategorien aufteilenden Mittelalterfilmen geht es zumeist um das Thema des Heranwachsens und Sich-Bewährens eines jungen

---

in Wissenschaft und Unterricht (GWU), Zeitschrift des Verbandes der Geschichtslehrer Deutschlands. 30 (1979), S. 329-342.

<sup>78</sup> Vgl. Hughes-Warrington, *History Goes to the Movies*, S. 10; S. 189 (Anm. 6).

<sup>79</sup> Vgl. Rosenstone, *History on Film/ Film on History*, S. 37 (Anm. 5); Vgl. Ders., *Visions of the Past*, S. 90-91 (Anm. 5).

Helden im Kontext einer von roher Gewalt, Dreck und lebensfeindlicher Natur geprägten Welt. Die dabei vermittelten Geschichtsbilder hängen oft von der Art und Weise ab, wie genau sie erzählt werden. Wird die Vergangenheit dabei im Sinne einer linearen Geschichtsinterpretation konstruiert, so stellt das filmische Mittelalter nicht selten die Geburtsstunde eines Konfliktes dar, der auch noch zur Zeit der Filmentstehung aktuell ist. Dies gilt für Konflikte zwischen Völkern wie in ALEXANDER NEWSKY genauso wie für Konflikte zwischen Religionen in KINGDOM OF HEAVEN. Wird ein alteritäres Geschichtsbild vermittelt, so basiert dies entweder wie im Film THE SEVENTH SEAL auf einem durch die Humanisten im 14. Jahrhundert geprägten Bild des „finsteren“, unzivilisiert-brutalen Mittelalters, oder eben wie in LORD OF THE RINGS auf einem romantisch-verklärten, oft archaisch überhöht anmutenden Bild des Mittelalters im Sinne des 19. Jahrhunderts. Filme wie DER NAME DER ROSE oder noch expliziter A KNIGHT'S TALE bieten darüber hinaus beste Voraussetzungen zur Identifikation mit ihren Hauptdarstellern, da diese mit ihren Denk- und Handlungsweisen die Errungenschaften der Moderne umso stärker positiv gegenüber der mittelalterlichen Welt hervorheben. Damit ist das filmische Mittelalter letzten Endes eine Projektion von Sozialisationserfahrungen, Ursprungsmythen und gesellschaftlichen Utopien.

Solche Geschichtsbilder zeigen deutlich, dass es bei der Darbietung von Geschichte im Film nicht um eine Darstellung ihrer selbst willen im Sinne größtmöglicher historischer Authentizität geht. Vielmehr handelt es sich immer um eine auf Affekten und Emotionen beruhende *Idee* der Vergangenheit, welche mit unserem historischen Kenntnisstand mehr oder weniger interagiert und zumeist mit einer moralischen Botschaft verknüpft ist. Oft werden dabei auch vollends fiktive Handlungen in einen mehr oder weniger „authentischen“ Rahmen eingebettet. Folglich sollte immer von einer *Projektion* der Vergangenheit und eben nicht der Vergangenheit selbst ausgegangen werden. Macht man sich diesen Gedanken zu eigen, bedeutet das nicht etwa einen radikalen Paradigmenwechsel weg vom Vergleich zwischen Forschungsstand und filmischer Darstellung zu provozieren, sondern vielmehr die Erweiterung des jeweiligen individuellen historischen Blickwinkels bei der Analyse des Verhältnisses von Film und Geschichte zu fördern. Denn in unserem medialen Zeitalter prägen Historienfilme unumgänglich kollektive Geschichtsbilder, deren Wirkung und Lebensdauer allein schon aufgrund der Breitenwirkung des Mediums meistens weitaus einflussreicher und beständiger sind, als die Ergebnisse wissenschaftlicher Diskurse. Insofern hat die Analyse von Geschichte und Geschichtsvermittlung im Film allemal eine Daseinsberechtigung innerhalb der geschichtswissenschaftlichen Forschung.

## Filme

1492: CONQUEST OF PARADISE. Ridley Scott (USA 1992).  
 300. Zack Snyder (USA 2006).  
 A KNIGHT'S TALE. Brian Helgeland (USA 2000).  
 ALEXANDER NEWSKY. Sergej Eisenstein (UdSSR 1938).  
 BEN HUR. William Wyler (USA 1959).  
 DAS LEBEN DER ANDEREN. Florian Henckel von Donnersmarck (D 2006).  
 DER NAME DER ROSE. Jean-Jacques Annaud (D/F/I 1986).  
 GLADIATOR. Ridley Scott (USA 2000).  
 JFK – TATORT DALLAS. Oliver Stone (USA 1991).  
 KINGDOM OF HEAVEN. Ridley Scott (USA 2007).  
 LORD OF THE RINGS-Trilogie. Peter Jackson (USA/NZ 2001-2003).  
 MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL. Terry Gilliam/ Terry Jones (GB 1975).  
 OLYMPIA TEIL 1 – FEST DER VÖLKER. Leni Riefenstahl (D 1938).  
 ONCE UPON A TIME IN AMERICA. Sergio Leone (USA/I/C 1984).  
 PATHS OF GLORY. Stanley Kubrick (USA 1957).  
 SAVING PRIVATE RYAN. Steven Spielberg (USA 1998).  
 THE SEVENTH SEAL. Ingmar Bergman (S 1957).  
 TRIUMPH DES WILLENS. Leni Riefenstahl (D 1935).  
 TROY. Wolfgang Petersen (USA 2004).

## Literatur

Bergan, Roland. *Film*, München 2007.  
 Bienk, Alice. *Filmsprache, Einführung in die interaktive Filmanalyse*. Marburg 2008.  
 Ganz-Blättler, Ursula. „National- und andere Ideologien im populären Mittelalter-Epos, *Braveheart* und *First Knight* aus filmsoziologischer Sicht“. In: Misha Meier/Simona Slanicka (Hgg.). *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*, Köln 2007, 367-368.  
 Gardies, René. *Comprendre le cinéma et les images*. Paris 2007.  
 Göttsche, Susanne. „Achilles“. In: Maria Moog-Grünwald (Hg.). *Mythenrezeption, Die antike Mythologie in Literatur, Musik und Kunst von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Stuttgart 2008, 14.  
 Gröbner, Valentin. *Das Mittelalter hört nicht auf, Über historisches Erzählen*. München 2008.  
 Hartmann, Martina. *Mittelalterliche Geschichte studieren*. Konstanz 2004, 42-43.  
 Hughes-Warrington, Marnie. *History Goes to the Movies, Studying history on film*. New York 2007.  
 Jordan, Stefan. *Zukunft der Geschichte, Historisches Denken an der Schwelle zum 21. Jahrhundert*. Berlin 2000.  
 Junkelmann, Marcus. *Hollywoods Traum von Rom. ‚Gladiator‘ und die Tradition des Monumentalfilms*. Mainz 2004.



- Klein, Thomas. „Kampf um Ehre – Kampfsport, Ritterturniere im Film“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.). *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, 381-383.
- Krusche, Dieter. *Reclams Filmführer*. Stuttgart 2008<sup>13</sup>.
- Lochman, Tomas. „Der Antikenfilm und seine Phasen“. In: Ders. u. a. (Hgg.). *Antike im Kino - Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel 2008, 20.
- Lochman, Tomas/Stähli, Adrian/Studerus, Mireille. „Der Antikenfilm und seine Themen“. In: Thomas Lochman u.a. (Hgg.). *Antike im Kino - Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel 2008, 54-64.
- Menninger, Annerose. *Historienfilme als Geschichtsvermittler, Kolumbus und Amerika im populären Spielfilm*. Stuttgart 2010.
- Nipperdey, Thomas. „Kann Geschichte objektiv sein?“. In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht (GWU), Zeitschrift des Verbandes der Geschichtslehrer Deutschlands. 30 (1979), 329-342.
- Nolte, Ernst. *Geschichtsdenken im 20. Jahrhundert, Von Max Weber bis Hans Jonas*. Berlin 1991.
- Richards, Jeffrey. *Hollywood's Ancient Worlds*. Cornwall 2008.
- Röckelein, Hedwig. „Mittelalter-Projektionen“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.). *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, 41-56.
- Rosenstone, Robert A. „History in Images – History in Words“. In: *The American Historical Review* 93 (1988), 1173-1185.
- Rosenstone, Robert A. „The Historical Film: Looking at the Past in a Postliterate Age“. In: Marcia Landy (Hg.). *The Historical Film, History and Memory in Media*. London 2000, 55.
- Rosenstone, Robert A. *History on Film/Film on History*. Harlow 2006.
- Rosenstone, Robert A. *Visions of the Past, The Challenge of Film to Our Idea of History*. Cambridge/ London 1996<sup>2</sup>.
- Scharff, Thomas. „Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.). *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, 68-83.
- Slanicka, Simona. „Kingdom of Heaven – Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irakkrieg“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.). *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, 387-397.
- Stähli, Mireille. „Die faschistische Antike im Film“. In: Thomas Lochman u.a. (Hgg.), *Antike im Kino – Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*. Basel 2008, 108.
- Wieber, Anja. „Antike am laufenden Meter – Mehr als ein Jahrhundert Filmgeschichte“. In: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hgg.). *Antike und Mittelalter im Film, Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln 2007, 31-39.
- Wieber, Anja. „Hauptsache Helden? Zwischen Eskapismus und Identifikation – Zur Funktionalisierung der Antike im aktuellen Film“. In: Martin Korenjak/Karlheinz Töchterle (Hgg.), *Antike im Film*. Innsbruck 2002, 13-25.

Wyke, Maria. „Projecting Ancient Rome“. In: Marcia Landy (Hg.). *The Historical Film, History and Memory in Media*. London 2000, 125-127.

### Internetquellen

Dlugosch, Michael. „Noch ein Deutscher, der Troja entdeckt hat“. In: Filmrezension.de, Online-Magazin für Filmkritik, <http://www.filmrezension.de/filme/troja.shtml>Troja-Filmrezension; Abruf am 05.08.18.

Ebert, Roger. „The Name Of The Rose“. In: Chicago Sun Times, <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19861024/REVIEWS/610240302/1023>; Abruf am 23.07.2018.

Etges, Andreas. „Ausstellungsrundgang“. In: Deutsches Historisches Museum (Hg.). Ausstellung zu John F. Kennedy (= <http://www.dhm.de/ausstellungen/kennedy/exhibition/3.htm>; Abruf am 19.05.18).

„IMDB.com“. <http://www.imdb.com/title/tt0102138/trivia>; Abruf am 19.05.18.

„IMDB.com“. <http://www.imdb.com/title/tt0416449/>; Abruf am 06.08.18.

„IMDB.com“. <http://www.imdb.com/title/tt0416449/trivia>; Abruf am 28.06.18.

Jaafar, Ali. „Iran's up in arms over WB's '300'“. In: Variety. <http://www.variety.com/article/VR1117961076.html?categoryid=13&cs=1>; Abruf am 21.06.2018.

„Niedersächsischer Bildungsserver (NiBiS)“. <http://www.nibis.de/nibis.php?menid=8324>; Abruf am 05.08.2018.

Schock, Flemming. „War is young men dying, old men talking“. In: Filmspiegel.de, <http://www.filmspiegel.de/filme/filme.php?id=2006>; Abruf am 02.07.18.

TAIT, Robert. „Iran accuses Hollywood of 'psychological warfare'“. In: Guardian.co.uk. <http://www.guardian.co.uk/world/2007/mar/14/iran.film>; Abruf am 21.06.17.

„Talk of the Nation – Interview mit Frank Miller“. In: National Public Radio. <http://www.npr.org/templates/transcript/transcript.php?storyId=7002481>; Abruf am 26.05.17.

Wehen, Britta. „Historische Spielfilme – Ein Instrument zur Geschichtsvermittlung?“ In: Bundeszentrale für politische Bildung (= <http://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/143799/historische-spielfilme?p=all>; Abruf am 02.08.18).

Wolf, Martin, „Einmal voll zuschlagen, Der deutsche Hollywood-Regisseur Wolfgang Petersen, 63 („Das Boot“), über Größenwahn im Kino und sein neues Antiken-Epos ‚Troja‘“. In Spiegel-Online, <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-30833365.html>; Abruf am 03.08.18.

Zander, Peter, „Sag mir, wo die Helden sind“. In: Welt-Online, [http://www.welt.de/print-welt/article313007/Sag\\_mir\\_wo\\_die\\_Helden\\_sind.html](http://www.welt.de/print-welt/article313007/Sag_mir_wo_die_Helden_sind.html); Abruf am 02.07.18.

**Abbildungsverzeichnis:**

Abb. 1: Jérôme, Jean-Léon, *Pollice verso*, Öl/Leinwand 1872, Phoenix (Arizona), Phoenix Art Museum, [http://www.phxart.org/index.php?r=pamhighlights/ecmgalleryhighlight/image&highlightimage\\_id=a4aaa56f-82ef-46ba-a5bb-f2218f39da3c](http://www.phxart.org/index.php?r=pamhighlights/ecmgalleryhighlight/image&highlightimage_id=a4aaa56f-82ef-46ba-a5bb-f2218f39da3c); Abruf am 24.06.17.

Abb. 2: links: TRIUMPH DES WILLENS, Leni Riefenstahl (D 1935), Filmstill.  
rechts: GLADIATOR, Ridley Scott (USA 2000), Filmstill.

Abb. 3: links: SAVING PRIVATE RYAN, Steven Spielberg (USA 1998), Filmstill.  
rechts: TROY, Wolfgang Petersen (USA 2004), Filmstill.

Abb. 4: links: OLYMPIA TEIL 1- FEST DER VÖLKER, Leni Riefenstahl (D 1938), Filmstill.  
rechts: 300, Zack Snyder (USA 2006), Filmstill.

Abb. 5: links: „ABC Radio National“, <https://www.abc.net.au/radionational/image/2989232-3x2-460x307.jpg>, Abruf am 10.08.17.  
rechts: 300, Zack Snyder (USA 2006), Filmstill.

Abb. 6: ALEXANDER NEWSKY, Sergej Eisenstein (UdSSR 1938), Filmstill.

Abb. 7: KINGDOM OF HEAVEN, Ridley Scott (USA 2007), Filmstills.

Abb. 8: THE SEVENTH SEAL, Ingmar Bergman (S 1957), Filmstill.

Abb. 9: DER NAME DER ROSE, Jean-Jacques Annaud (D/F/I 1986), Filmstills.

Abb. 10: DER NAME DER ROSE, Jean-Jacques Annaud (D/F/I 1986), Filmstills.

