

archimaera
architektur.kultur.kontext.online

Judith und Karsten Ley
(Aachen)

Cinecittà Aeterna

Lebensdauer und Wandlungen des antiken Rom im Film

Das Bild der antiken Stadt Rom ist tiefer in das gemeinschaftliche Gedächtnis der westlichen Welt eingeschrieben als das jeder anderen Metropole des Altertums. Die Wirkmächtigkeit dieses Stadt-Bildes fußt einmal auf der historischen Bedeutung der römischen Zivilisation, zum anderen auf einem medienvermittelten Inventar von Vorstellungen. Eine wichtige Grundlage für dieses, vor allem über Kinofilme vermittelte Bild von Rom ist die faschistische Antikenrezeption und -aufbereitung im Italien der 1930er Jahre. Hollywoods monumentale Antikenfilme der Nachkriegszeit zitieren ein grandioses, aber in vielerlei Hinsicht unrichtiges Bild von der Hauptstadt des römischen Reiches, das auf mehrfache Weise durch diesen vorangehenden Zeitabschnitt beeinflusst worden ist. Auf diese Weise werden über den Film vermittelte, mit zeitgeschichtlichen Bezügen aufgeladene Bilder der antiken Stadt zur Referenzquelle, nicht die Befunde der Archäologie.

Filme wie *Quo Vadis* oder *Ben Hur* projizieren die theatralische Selbstdarstellung eines autoritären Regimes des 20. Jahrhunderts in die entfernte Vergangenheit zurück und thematisieren auf diese Weise indirekt politische Bezüge zum 20. Jahrhundert. Spätere Visualisierungen Roms in Film- und Fernsehproduktionen differenzieren dieses Bildrepertoire nur teilweise durch Rückgriff auf Befunde der Archäologie. Die Kontinuität von medienvermittelten Vorstellungen des antiken Rom hat eine kollektive Bildvorstellung geschaffen, die eine ungebrochene Lebensdauer besitzt, obwohl sie meistens ahistorisch ist.

<http://www.archimaera.de>
ISSN: 1865-7001
urn:nbn:de:0009-21-32508
Dezember 2011
#4 "Lebensdauer"
S. 141-164



Kaum eine Metropole des Altertums ist tiefer in das gemeinschaftliche Gedächtnis der westlichen Welt eingeschrieben als die Hauptstadt des römischen Reiches: Kolosseum und Zirkus, Triumphbögen und -Säulen, Tempel und Basiliken sind kanonische Bestandteile eines Stadtbildes, das sich nahezu unwillkürlich und unmittelbar vor unserem geistigen Auge einstellt.¹ Derlei ausgestattet bilden Forum Romanum, Palatin und Via Appia collagenhafte Topoi, die mehr phantastische Raumvorstellungen denn tatsächliche Überlieferungen vom antiken Rom sind.

Die Wirkmächtigkeit dieses urbanen Repertoires fußt auf der historischen Bedeutung der römischen Zivilisation, die von der Stadt am Tiber ihren Ausgang nahm. Bereits die Römer maßen beidem, ihrer Kultur und ihrer Stadt, einen Ewigkeitsanspruch zu: *Roma Aeterna*.² Zur Fortwirkung dieser Anschauung trugen dann im Mittelalter der Papst und der abendländische Kaiser bei, die sich bewusst in die antike Tradition stellten und die Stadt zum Caput Mundi, dem Haupt der Welt erhoben. Neben der politisierenden Geschichtsschreibung blieb die römische Antike aber auch in den Geschichten-Erzählungen des Mittelalters und der Neuzeit lebendig, gleichermaßen vorbildsuchend wie moralisierend.³ Stadtrömische Monumentalarchitektur bildete hierzu zwangsläufig einen einprägsamen räumlichen Hintergrund für Kaiserglorie und Caesarenwahnsinn, Soldatenehre und Militärwillkür, Christianisierung und Christenverfolgung, etc.

Umfassende Wirksamkeit erhielt dieser Bildkanon allerdings erst zu Beginn

des 20. Jahrhunderts durch das Massenmedium Film, welches die ewige Stadt wegen ihrer ertragreichen Stoffe wie auch ihrer spektakulären Szenerie für sich entdeckte. Gleichzeitig konnte auf den jahrhundertealten Konsens von Bildvorstellungen zurückgegriffen werden, der Filmemacher und Publikum miteinander verband und auf dem man den jeweiligen Plot, gleich ob fiktional oder historisierend, mühelos aufbauen konnte. Für die Darstellung des Stadtraums wurde somit weniger die historische Authentizität, als vielmehr ein stimmiges Ambiente in Bezug auf den kollektiven Bildkanon maßgeblich, der sich mit dem zunehmenden Erfolg des neuen Mediums immer weiter verbreitete.

Die Bedeutung des Kanons gegenüber der Realität führt eindrücklich eine Romdarstellung vor Augen, die gar nicht aus einem Antikentwurf stammt: In *Night at the Museum* (2006; dt. *Nachts im Museum*) inszeniert der Regisseur Shawn Levy eine Komödie über ein New Yorker Museum und dessen neuen Nachtwächter. Der Hauptdarsteller muss feststellen, dass die ausgestellten Figuren und ausgestopften Tiere nach Sonnenuntergang lebendig werden, ihre Schaukästen verlassen und das Museum bis zum Morgen grauen in ein Tollhaus verwandeln. Zu den vielen historischen Epochen, die das Museum zeigt, gehört auch die römische Antike - vertreten durch ein Diorama, das zahlreiche populäre Versatzstücke eines stilisierten römischen Stadtraums aufweist.

Mit seiner Darstellung geht Levy allerdings über das übliche Maß der Collage oder Verfremdung Roms zugunsten des filmischen Ambientes noch hinaus:

Abb. 01. *Night at the Museum* (2006): Die urbane Collage eines Rom-Dioramas im New Yorker Naturhistorischen Museum. *Night at the Museum*. USA, UK, Kanada 2006. Produktion: Twentieth Century Fox Film Corporation. Produzent: Michael Barnathan, Chris Columbus, Bob Ducsay, Thomas M. Hammel, Shawn Levy, Ira Shuman. Regie: Shawn Levy. Buch: Robert Ben Garant, Thomas Lennon (zit. nach: Twentieth Century Fox Film Corporation 2009 und Dune Entertainment III LLC, DVD, 00:50:13).



Abb. 02. *Quo Vadis* (1951): Nero erläutert seine Vorstellungen für den Wiederaufbau der Stadt am 1937 begonnenen Rom-Modell des Archäologen Italo Gismondi. *Quo Vadis*. USA 1951. Produktion: Metro-Goldwyn-Mayer. Produzent: Sam Zimbalist. Regie: Mervyn LeRoy. Buch: John Lee Mahin, S. N. Behrman, Sonya Levien, nach dem gleichnamigen Roman von Henryk Sienkiewicz (zit. nach: Warner Home Video 2008, DVD, Teil 2, 00:06:01).



Das Diorama zeigt kein historisch-verbürgtes Stadtbild, wie wir es von einem Museum als einer Bildungseinrichtung erwarten würden, sondern genau das Surrogat, das wir von einem Hollywood-Film gewohnt sind. Das Architekturmodell komprimiert mit der zentralen Anordnung von Kolosseum und Konstantinsbogen, die von Tempeln und Basiliken flankiert werden, die landläufige Vorstellung von Rom als Schauplatz militärischer Triumphzüge - und konsequenterweise spielen die römischen Legionäre mit ihrem Zenturio auch eine wichtige Rolle im Plot des Films. Mit seinem Diorama lehnt sich Levy eindeutig an eine Hauptszene aus Ridley Scotts Kassenschlager *Gladiator* aus dem Jahr 2000 an und zweitverwertet so eine probate Szenerie.

Für die Erläuterung der Lebensdauer und der Wandlungen des antiken Rom im Film verweist seine modellhafte stadträumliche (Re-) Konstruktion allerdings auch zurück in die 1930er Jahre mit ihrer faschistischen Antikenrezeption und -interpretation; in jene Zeit, in der wesentliche Grundlagen für die Verstetigung des cineastischen Bildes vom antiken Rom gelegt wurden.

Die Romanità als neue Antikenrezeption

Eine der eindrucklichsten Komponenten dieser Katalyse ist das Rom-Modell des Archäologen Italo Gismondi aus dem Museo della Civiltà Romana im römischen Stadtteil E.U.R.⁴ Es

zeigt die Stadt im Maßstab 1:250 und bezieht sich in seiner Darstellung auf das konstantinische Zeitalter (4. Jh. n. Chr.). Das Modell wurde 1933 begonnen und bis 1971 von Gismondi beständig erweitert. Zum ersten Mal gezeigt wurde eine frühe Fassung dieses Modells auf der *Mostra Augustea della Romanità* im Jahr 1937, jener Ausstellung zum 2000. Geburtstag von Augustus, in der sich das faschistische Italien nicht nur wiederholt in die Tradition des römischen Imperiums stellte, sondern in der sich Mussolini auch als neuer Augustus feierte.⁵ Beide "Staatsmänner", so die implizite Botschaft, hatten nach dem Sturz eines überkommenen pluralistischen Regierungssystems eine Diktatur begründet, die sich auf die Sehnsucht des Volkes nach einer starken ordnenden Hand berief.

Wie Augustus trachtete Mussolini danach, dieses vom Volk gegebene Imperium, d.h. den Regierungsauftrag vor allem jedoch das Staatsgebiet zu konsolidieren und auszubauen. Aber auch in städtebaulicher Sicht eiferte Mussolini seinem Vorbild nach und sorgte mit der Via dell'Impero (1932, heute Via dei Fori Imperiali) und der Via dei Trionfi (1933, heute Via di San Gregorio) für die ordnende Erschließung der zentralen antiken Stätten der italienischen Hauptstadt - freilich unter Preisgabe derjenigen Baudenkmäler und just gewonnener archäologischer Befunde, die den Bau der Paradeachsen zu beeinträchtigen droh-

ten.⁶ Bezeichnenderweise verbindet die Via dell'Impero den Palazzo Venezia, Mussolinis Amtssitz nebst zentralem Erscheinungsbalkon, axial mit der imposantesten römischen Ruine, dem Kolosseum. Im Jahr der Mostra wurde zudem die Piazza Augusto Imperatore eröffnet, die bis heute die rekonstruierten Ruinen des Augustus-Grabmals und die Ara Pacis mit faschistischen Prachtbauten und verkehrsgerechtem Städtebau verbindet.

Beides, die Augustus-Ausstellung wie auch die städtebauliche Umgestaltung waren Komponenten einer innen- wie außenpolitischen Inszenierung, mit deren Hilfe der faschistische Staat die Wiederauferstehung des römischen Reiches zu beschwören suchte. Leitbegriff dieser erfundenen Tradition war die *Romanità*,⁷ der "römische Schöpfergeist", der nicht nur das italienische Volk ideologisch einigen und lenken sollte, sondern Rom zum Ursprung der zivilisierten Welt erhob und damit den Anspruch des faschistischen Staates auf ein imperiales und überhistorisch-ewiges Reich begründete - ähnlich dem "Tausendjährigen Reich" der deutschen Nationalsozialisten. Diese widersprüchliche Symbiose von Antikenrezeption und Ewigkeitsanspruch führte zu einem Wettbewerb klassisch-zeitloser und modernistisch-futuristischer Stile in Italien, für den auch Gismondis Rekonstruktion ein beredtes Zeugnis ist. So zeigt das Modell, bei aller Nähe zu den Befunden, die dem Archäologen zugänglich waren, eine sehr sparsame und vereinheitlichende Farbigkeit. Diese Vereinheitlichung suggeriert die ausschließliche Verwendung von Marmor oder Travertin für die Prachtbauten wie auch für die einfachen Wohnquartiere, und bezeugt so nicht nur die immense Größe der Monumentalarchitekturen, sondern apostrophiert die Stadt auch als monumentale Gesamtkomposition.⁸

Es verwundert daher kaum, dass trotz weiterer analoger und digitaler Modelle, die sich um eine authentischere Farbgestaltung bemühten, gerade dieses Rommodell seit seiner ersten Vorstellung 1937 bis heute allerorten präsent ist: in Büchern, auf Postkarten und Postern, im Internet und nicht zuletzt auch im Film: so unter anderem

1951 in *Quo Vadis* und genau fünfzig Jahre später in *Gladiator*. Ebenfalls im Jahr 1937 wurde der erste und einzige Monumentalfilm des faschistischen Regimes veröffentlicht: *Scipione l'Africano*. Diese erste Produktion aus der neuen römischen Filmstadt Cinecittà, die für die weitere Entwicklung des Antikengenres enorme Bedeutung gewinnen sollte, kann zwar nicht als einer der ersten kolossalen Antikenfilme gelten, dennoch ist er der erste, in dem der römische Stadtraum prominent inszeniert wird.⁹

***Scipione l'Africano* (1937; dt. Karthagos Fall)**

Wie die Mostra diente der vom Regime finanziell enorm unterstützte Film, der den Sieg des römischen Feldherrn Scipio Africanus (235-183) über Hannibal (ca. 246-183) thematisiert, vorrangig Propagandazwecken.¹⁰ Mit der Darstellung des heroischen Kampfes der römischen Republik um die Vorherrschaft im Mittelmeer versuchte Mussolini die kolonialen Bestrebungen der Faschisten, die 1935/36 mit dem Abessinienkrieg und der Eroberung Äthiopiens ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht hatten, historisch zu legitimieren. So inszenierte der Regisseur und Bühnenbildner Carmine Gallone in großer Kulisse und mit hunderten Statisten ein ganz dem Gedankengut der *Romanità* verpflichtetes Epos, das allerdings bis auf die spektakuläre Nachstellung der Schlacht von Zama das Publikum mit langatmigen Wortwechseln und einem fehlbesetzten Hauptdarsteller ermüdete - und an den Kinokassen floppte.

Die Darstellung der Stadt Rom erfolgt bei Gallone, bedingt durch den überwiegend in Nordafrika angesiedelten Handlungsstrang, gleich zu Beginn des Films. In einer großen Massenszene überzeugt Scipio den zaudernden Senat von der Notwendigkeit des Kampfes gegen Hannibal. Frenetisch feiert das Volk seinen Feldherrn, der begleitet von Fasces tragenden Liktores zum Senat schreitet, und bekundet mit dem "Saluto Romano" seine bedingungslose Gefolgschaft. Der Ort der Handlung ist ein monumentaler Platz mit verschiedenen Treppenanlagen, der vor dem tempelartigen Sitz

Abb. 03. *Scipione l'Africano* (1937): Faschistische Monumentalarchitekturen für die Massenszene auf Carmine Gallones Forum in der Cinecittà.

Scipione l'Africano. Italien 1937. Produktion: Consorzio-
ne 'Scipio l'Africano'. Produ-
zent: Ente Nazionale Industrie
Cinematografiche (ENIC) Re-
gie: Carmine Gallone. Buch:
Carmine Gallone, Camillo Ma-
riani Dell'Aguillara, Sebastia-
no A. Luciani, Silvio Maurano
(Tomas Lochman / Thomas
Späth / Adrian Stähli (Hg.):
*Antike im Kino. Auf dem Weg
zu einer Kulturgeschichte des
Antikenfilms*. Basel 2008, S.
107, Abb. 130).



des Senates mit seiner riesigen Säulenvorhalle liegt, sowie ein großer Sitzungshalle der Senatoren - alles in allem keine Rekonstruktion und keine Nachempfindung des antiken Rom, dessen Kaiserforen gerade erst freigelegt worden waren, sondern eine frei erfundene Kulisse im Stil faschistischer Architektur: schlicht, gewaltig und für die Ewigkeit gebaut. Unmissverständlich wird darauf verwiesen, dass die antike Architektur den Ansprüchen des neuen Regimes allein nicht genügt. Mit der modernistisch-klassizistischen Filmarchitektur ist vielmehr ein ideologisches Architekturkontinuum geschaffen, das die glorreiche antike Vergangenheit unter Auslassung lästiger anderer (Stil-) Epochen mit der glorreichen faschistischen Gegenwart verknüpfen und in die Zukunft verstetigen sollte.

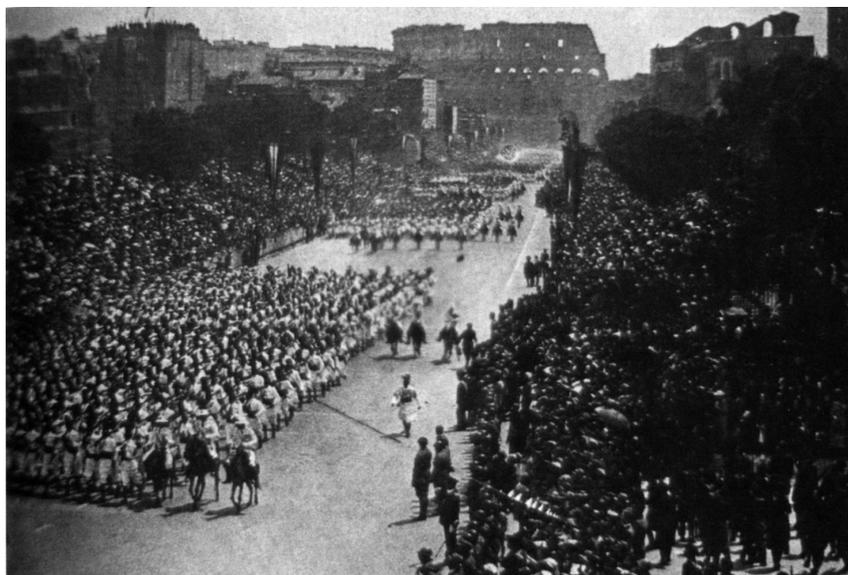
Als Bühnenbildner brach Gallone, gemeinsam mit seinem Szenen- und Kostümbildner Pietro Aschieri, hierdurch radikal mit der althergebrachten Dar-

stellung stadtrömischer Innen- und Außenansichten in den monumentalen Stummfilmen und frühen Tonfilmen italienischer wie US-amerikanischer Produktion. Diese waren in ihrer ornamentalen Verspieltheit an die Historien Gemälde des 19. Jahrhunderts angelehnt und verwiesen mit ihren filigranen Formen eher auf die Motive lukullisch-idyllische Landromantik oder dekadent-ausschweifendes Stadtleben für die Bühnenbilder der verschiedenen Plots.¹¹ In *Scipione l'Africano* hingegen wird die durch die Handlung angestrebte Darstellung zeitloser römischer Größe auch durch die Disposition der Platzanlage vermittelt; diese wird nur an einer Seite von der Kulisse gefasst und allein durch die Volksmasse definiert, wodurch sie endlos wirkt. Außer dieser schieren Größe, in der das Individuum hinter der Masse zurücktritt - ein Mittel, das einige wenige monumentale Stummfilme bereits zuvor einsetzten - sowie der puristischen Architektursprache machen sich Gallone und Aschieri aber keine weiteren

Abb. 04. *Quo Vadis* (1951): Nero grüßt die über den riesigen Vorplatz seines Palastes paradiierenden Truppen mit dem "Saluto Romano". *Quo Vadis*. USA 1951. Produktion: Metro-Goldwyn-Mayer. Produzent: Sam Zimbalist. Regie: Mervyn LeRoy. Buch: John Lee Mahin, S. N. Behrman, Sonya Levien, nach dem gleichnamigen Roman von Henryk Sienkiewicz (zit. nach: Warner Home Video 2008, DVD, Teil 1, 00:32:45).



Abb. 05. Parade der italisch-afrikanischen Truppen auf der am 9. April 1932 von Benito Mussolini eröffneten Via dell'Impero. Marcus Junkelmann: *Hollywoods Traum von Rom. "Gladiator" und die Tradition des Monumentalfilms*. Mainz 2004. S. 289 Abb. 173.



Grundsätze des faschistischen Städtebaus zu Eigen. Der "Volksheld" Scipio nimmt ein "Bad in der Masse"; hierfür war zwar ein langer, in der Totalen allerdings wenig Kulisse erfordernder Weg nötig, der den Darsteller eine lange Treppe hinab, kurz über die Platzfläche und dann die Stufen zur Säulenvorhalle des Senatstempels führt - aber keine breiten Paradestraßen oder Ordnung gebietende Aufmarschplätze, wie sie realiter unter Mussolini angelegt wurden.

Scipione l'Africano blieb der einzige antike Kolossalfilm des Faschismus. Der Misserfolg in den Kinos rechtfertigte keine unmittelbare Fortsetzung und während des Zweiten Weltkriegs waren teure Produktionen unter Einsatz zahlreicher Statisten ohnehin nicht realisierbar. Dennoch hat der monumen-

tale Ausdruck der Kulisse gemeinsam mit den beeindruckenden Massenszenen aus der Cinecittà bleibenden Eindruck auf die Filmschaffenden hinterlassen -wie auch die faschistischen Städtebaukonzepte für Rom.¹²

Das "goldene Zeitalter" des Monumentalfilms

Nach dem zweiten Weltkrieg waren es vor allem die finanzkräftigen und vom Kriegsgeschehen wenig beeinträchtigten US-amerikanischen Filmstudios, die an die Tradition des antiken Monumentalfilms anknüpften. Dies geschah vor allem aus der Notwendigkeit heraus, geeignete Antworten auf das Erstarken des Fernsehens zu finden. Opulente Produktionen historischer Stoffe in neuester Filmtechnik boten sich hier besonders an, vor al-

lem da sich die meisten der verfilmten Handlungen bereits im Stummfilmzeitalter bewährt hatten.¹³

So begann die zweite große Ära des Antikens - in den 1950er und 60er Jahren entbrannte ein regelrechter Wettbewerb um die teuerste und umfangreichste Ausstattung, mit der sich die Studios zu übertrumpfen und Menschen in die Kinos zu locken suchten. Die politische Gemengelage nach dem zweiten Weltkrieg bedingte aber eine Neuausrichtung der bekannten Plots. Nun wurde vorrangig auf die Dekadenz und Überheblichkeit der römischen Staatsgewalt abgestellt, oft im Gegensatz zum tugendhaften christlichen Lebenswandel der Bürger und Sklaven. Ein Leitmotiv, das sich bestens aus den weltanschaulichen Konflikten der jüngeren Vergangenheit erschloss und problemlos auch auf die neue Ost-West-Spannung übertragen ließ, die schließlich in den Kalten Krieg mündete: das demokratische Individuum wird durch das menschenverachtende diktatorische System unterdrückt. Ein nicht zu unterschätzender kassenwirksamer Nebeneffekt war hierbei, dass diese Filme, trotz der Prüderie der westlichen Nachkriegsgesellschaft, ein hohes Maß an körperlicher Freizügigkeit zeigen konnten; sei es bei den Orgien am römischen Kaiserhof oder bei den Kämpfen in der Arena. Folgerichtig wandelte sich so auch der Interpretationsspielraum bezüglich der dargestellten Architekturen und Stadträume - insbesondere die Bewertung imperialer Monumentalität.

Quo Vadis (1951; dt. Quo Vadis?)

Bereits der erste Kassenschlager des "goldenen Zeitalters", mit seiner bis heute unübertroffenen Darstellung des manischen Kaisers Nero durch Peter Ustinov, stellt ein Musterbeispiel des Monumentalfilms der Nachkriegszeit dar. *Quo Vadis* wurde unter der Regie von Mervyn LeRoy auf Grundlage der gleichnamigen Romanvorlage von Henryk Sienkiewicz aus dem Jahr 1896 neu produziert und kam 1951 in die Kinos; es sollte die fünfte Verfilmung des Stoffes werden,¹⁴ mit einem bis dahin noch nie dagewesenen Aufwand. Die vorgesehene Anzahl an Darstellern, Statisten, Kulissen, Requisiten und Tieren (!) ließ den Produzenten Sam Zimbalist in die Cinecit-

tà ausweichen, da die Produktionskosten in Italien weitaus günstiger waren. Im Zentrum der Geschichte steht die Liebesbeziehung zwischen der christlichen Staatsgeisel Lygia und dem römischen General Marcus Vinicius, die beide schließlich Marionetten der Intrigen am Kaiserhof werden. Nach dem von ihm verursachten Stadtbrand von Rom benötigt Nero einen Sündenbock,¹⁵ den er der aufständischen Bevölkerung präsentieren kann, und findet ihn in der Sekte der Christen - was schließlich zur bekannten großen Circus-Szene führt, an der alle Protagonisten beteiligt sind.

Nero wird im Film als moderner, lediglich in eine Toga gewandeter Diktator dargestellt, der zum dekadenten Zeitvertreib die römische Stadtbevölkerung um ihren Lebensunterhalts und Wohnraum bringt - den Verlust von Leib und Leben billigend - und eine ganze Religionsgemeinschaft aus politischem Eigennutz den Löwen zum Fraß vorwerfen lässt. Die Parallele zu Mussolini oder Hitler wird augenscheinlich, als der Film-Nero seine städtebauliche Visionen von einem neuen Rom an einem gewaltigen Stadtmodell erläutert - eben jenem Modell, das Mussolini im Sinne der *Romanità* hatte beginnen lassen. Das von Nero wiederholt kritisierte alte und stinkende Rom zeigt der Film interessanterweise nur ein einziges Mal - in einer Nachtsequenz während des Brandes, in der kaum städtebauliche Dispositionen oder gar architektonische Details wahrzunehmen sind. In Erinnerung bleibt hingegen die Szene vom Triumphzug der römischen Truppen, den der Imperator vom Balkon der Domus Aurea (wiederum mit dem "Saluto Romano") abnimmt. Der Zuschauer erhält hier eine erhöhte Position hinter Nero und schaut damit quasi über seine Schulter auf einen von jubelnden Menschenmassen gefüllten Platz und auf das prachtvolle bunte Gebäudemeer der Stadt. Die erfolgreichen Truppen ziehen kohortenweise an Nero vorbei, gefolgt vom tragischen Filmhelden auf einem Viergespann in voller Montur, während die Kaisergarde der Prätorianer den ordentlichen Verlauf der Veranstaltung gewährleistet.

Wie bei *Scipione l'Africano* entbehrt die dargestellte Situation jedes realistischen Bezugs: weder ist sie städte-



Abb. 06 (oben). *Ben Hur* (1959): Der große Triumphzug auf einer phantastischen Parade-*trasse* in Rom.

Abb. 07 (unten). *Ben Hur* (1959): Der ruhmreiche Feldherr erklimmt eine nicht enden wollende Treppe, um vom Kaiser empfangen zu werden.

Ben Hur. USA 1959. Produktion: Metro-Goldwyn-Mayer. Produzent: Sam Zimbalist. Regie: William Wyler. Buch: Karl Tunberg (zit. nach: Warner Home Video 2001, DVD, Bild 06: 01:28:19, Bild 07: 01:27:04).

baulich-topographisch nachvollziehbar, noch historisch korrekt. Allerdings wurde eine Historizität auch gar nicht angestrebt. Vielmehr verweist der übergroße menschengefüllte Platz mit den auf ihn zuführenden Straßenachsen auf den neu-imperialen Städtebau Mussolinis, bzw. auf die in allen totalitären Regimen erforderlichen Aufmarschplätze für das paradierende Militär. Eine Notwendigkeit für solche Stadträume hat es im antiken Rom nicht gegeben: Während der überlieferten antiken Triumphzüge zogen die römischen Soldaten mehr oder weniger ungeordnet über die kaum axial zu nennende enge Via Sacra in das Stadtzentrum hinein; sie trugen zivile Kleidung und statt ihrer Waffen Olivenzweige als Zeichen des Friedens.¹⁶ Ziel des Zuges war auch nicht die Kurie oder der Kaiserpalast, da Senatoren und Kaiser immer selbst Teil eines Triumphzuges waren, sondern der kapitolinische Jupiter-Tempel, in dem der Triumphator ein feierliches Opfer darbrachte und so den Unsegen des Krieges formal beendete.

In bester Analogie zum faschistischen Stadtumbau Roms, signalisiert im Film der Aufmarschplatz mit dem Prätorianerspalast dagegen eine autoritäre Ordnung in dem ansonsten ro-

mantisierenden Durcheinander verschiedenster Architekturen und der unüberschaubaren Volksmasse. In *Quo Vadis* wurde somit eine Szene gestellt, wie sie dem damaligen Publikum von Fotos und Filmsequenzen aus den Diktaturen der jüngsten Vergangenheit wohl bekannt war. Bei der Filmarchitektur jedoch fehlt die faschistische Referenz fast vollständig - diese kommt wieder im Kleid der Historienmalerei des 19. Jahrhunderts daher, die Farbwiedergabe von Technicolor weidlich ausnutzend. An den Faschismus erinnern lediglich die überlebensgroßen Götterstatuen im Vordergrund des Platzes und die schlichten Formen des Triumphbogens, durch den die Legionen einmarschieren. Anders als bei Scipione l'Africano, wo heroisches antikes Geschehen durch die moderne Filmkulisse in die Gegenwart projiziert wurde, transferiert *Quo Vadis* nun - vierzehn Jahre später - die theatralische Selbstdarstellung eines autoritären Regimes des 20. Jahrhunderts in die entfernte Vergangenheit zurück.

***Ben-Hur* (1959; dt. *Ben Hur*)**

Seit dieser Zeit gehört das Motiv des wenn nicht militaristisch so doch des straff organisierten Triumphzu-

ges zum Standardrepertoire des antiken Kolossalfilms; und ebenfalls etablieren sich die städtebaulichen Muster des Faschismus als maßgebliche Raumvorstellung für das kaiserzeitliche Rom. Der elffach Oscar-prämiierte Film *Ben-Hur* von William Wyler aus dem Jahr 1959, ein weiteres Remake nach einer Romanvorlage aus dem 19. Jahrhundert und wiederum von Sam Zimbalist in der Cinecittà produziert,¹⁷ ist ein eindrückliches Beispiel hierfür - auch wenn die Filmsequenz, die in Rom spielt, nur sehr kurz ist: Man schaut, erneut von einem erhöhten Podium aus, über den Thron des Kaisers hinweg, auf einen triumphalen Einzug; dieser ist freilich nicht dem eigentlichen Filmhelden Ben Hur, sondern dem siegreichen Feldherrn Arrius gewidmet, den der versklavte jüdische Fürst vor dem Ertrinken gerettet hatte. Eindrücklich schildert diese Szene die Abgehobenheit und Unnahbarkeit des römischen Staatsoberhauptes, während Einzelne dem korrupten Staatssystem und der Willkür einzelner Subalternen ausgeliefert sind.¹⁸ Eine extrem breite, in der Ferne von einem Triumphbogen überspannte Straßennachse führt geradewegs auf das Podium zu, so dass die einziehenden Truppen fortwährend auf den Imperator zu paradien und erst am Fuß des Podiums nach rechts abbiegen; das jubelnde Volk säumt die gesamte Länge der Straße. Ansonsten ähneln die Komponenten des Zuges - Militärmusik, verschiedene Truppengattungen, Spalier stehende Sicherungstruppen - denen aus *Quo Vadis* nahezu vollständig. Eine weitere Steigerung erfährt das Motiv allein durch die endlos scheinende Monumentaltreppe, auf deren Stufen der Feldherr dem Kaiser und den Senatoren entgegensteigen muss. Sie verlängert den Triumphzug damit nochmals und erweitert ihn um zwei beeindruckende Kameraeinstellungen.¹⁹

Cleopatra (1963)

Auch im 1963 in die Kinos kommenden Film *Cleopatra* von Joseph L. Mankiewicz wird der Einzug der ägyptischen Königin in Rom als axialer Triumphzug inszeniert. Hier besteht er jedoch aus allerlei exotischen Tänzerinnen und Tänzern, Fanfarenspielern, Trommlern, einer Ehrengar-

de sowie hunderten von Sklaven, welche eine gewaltige Sphinx durch einen Triumphbogen auf das Forum Romanum ziehen. Auf dieser Sphinx thront Kleopatra, die mit ihrem Sohn Caesarion nach Rom gereist ist, um ihre Bündnistreue zu Caesar unter Beweis zu stellen. Diese Filmszene verdeutlicht pars pro toto, dass das Filmstudio diesen dreizehnten (!) Film, der den Namen der sagenumwobenen ägyptischen Königin trägt,²⁰ vorrangig als filmisches Spektakel anlegte und vor dem Hintergrund steigender Produktionskosten schon früh eine offensive Werbestrategie verfolgte. Diese hatte genau das Spektakuläre und noch nie Dagewesene dieses Filmes zum Inhalt. Gleichzeitig beförderte der damit verbundene Anspruch einen immer ausgefalleneren und damit kostenintensiveren Dreh und machte den Film schließlich für annähernd fünfzig Jahre zur teuersten Monumentalfilmproduktion der Welt.²¹ Angesichts der enormen Kosten fiel schließlich auch ein Umzug der Produktion von den Londoner Pinewood Studios in die Cinecittà, der mit gesundheitlichen Problemen der Hauptdarstellerin Elizabeth Taylor und vor allem geringeren Produktionskosten begründet wurde, nicht mehr ins Gewicht.

Für die Illustration der Stadt Rom während des Einzugs von Kleopatra war letzten Endes der eingangs beschriebene kanonische Wiedererkennungseffekt maßgeblich; ein Bestreben, in der Kulisse eine wie auch immer geartete sozio-politische Aussage oder zeitgenössische Parallelen anzudeuten, bestand nicht. Allerdings traten Regisseur und Produzent mit einem selbstaufgelegten Anspruch auf historische Genauigkeit an - eine im Hinblick auf die dem Drehbuch zugrunde liegende Biographie von Carlo Maria Franzero, die eher belletristische denn populärwissenschaftliche Züge trug,²² kaum lösbare Aufgabe. Das Forum Romanum umgeben im Film aber tatsächlich einige der für Caesars Zeiten nachweisbaren Architekturtypen: eine Basilika, ein Kuriengebäude, die Rostra und Ehrensäulen, sowie diverse Tempel - allerdings in stark veränderter Disposition zueinander und freieren Formen. Das zentrale Element ist allerdings ein Zitat des Konstantinsbogens, der einem



Abb. 08. *Cleopatra* (1963): Der triumphale und exotische Einzug der ägyptischen Königin auf das Forum Romanum. *Cleopatra*. USA 1963. Produktion: Twentieth Century Fox Film Corporation. Produzent: Walter Wanger. Regie: Joseph L. Mankiewicz. Buch: Sidney Buchman, Randal MacDougall, Joseph L. Mankiewicz, Ben Hecht (zit. nach: Twentieth Century-Fox Home Entertainment 2003, DVD, Teil 1, 01:24:51).

Haupttempel mit großer Freitreppe gegenüber gelegen ist und die gefasste Platzanlage axial erschließt. Dies stellt einen eindeutigen Anachronismus dar: während an der entsprechenden Stelle am Forum zu Caesars Zeiten kein Triumphbogen gestanden hat, erhebt sich der knapp vierhundert Jahre jüngere Konstantinsbogen gute fünfhundert Meter entfernt am Kolosseum.

Insgesamt wird der dargestellte Platz zu einem urbanen Theater: Der Konstantinsbogen, das Symbol für römische Triumphzüge schlechthin, markiert die Bühne; die Treppenanlage am Haupttempel fungiert als Ehrentloge für Caesar und die Senatoren. Als Symbol für Ägypten steht hingegen die enorme Sphinx, die der Film-Kleopatra als menschenbetriebenes Fortbewegungsmittel dient. Beide Symbole rekurren so, von den Partikularitäten der Lebens- und Liebesgeschichte der Königin abgesehen, auf den im Film thematisierten Konflikt zwischen den Großmächten Rom und Ägypten einerseits und die kulturelle Konkurrenz zwischen dem nüchtern-rationalen Europa und dem opulent-emotionalen Afrika andererseits - einer Variation des apollinisch-dionysischen Gegensatzes. Aufgabe der Set-Architektur war es daher den zivilisatorischen Rang Roms abzubilden, ohne wie in den Produktionen zuvor gesellschaftspolitische Ereignisse der Vergangenheit beziehungsweise der Gegenwart, insbesondere den Faschismus oder Kommunismus, zu kommentieren. Zuträglich ist hierbei, dass Architektur wie Handlung noch der römischen Republik zuzuordnen sind und nicht dem späteren imperialen Zeitalter mit seinen autokrati-

schen Zügen. Festzustellen bleibt, dass in *Cleopatra* römische Architekturen nicht mehr frei nachempfunden, sondern tatsächliche Typen und verbürgte Einzelarchitekturen zitiert wurden - ein Bestreben, das als Hinweis auf eine zunehmende Entpolitisierung des antiken Sujets gesehen werden kann. Der Ost-West-Konflikt wurde hingegen mehr und mehr im Thriller- und Science-Fiction-Genre thematisiert.

The Fall of the Roman Empire (1964; dt. Der Untergang des Römischen Reiches)

Den vorläufigen Höhepunkt erreichte diese Entwicklung nur ein Jahr später mit *The Fall of the Roman Empire* von Anthony Mann, dem Film der gleichzeitig das Ende des "Goldenen Zeitalters" des Monumentalfilms einläutete.²³ Im Gegensatz zu den meisten anderen Antikenfilmen ist Manns Beitrag zum Genre eine originäre Neuschöpfung, ohne Romanvorlage und ohne vorhergegangene Verfilmung - aber auch fast ohne plausible Historizität: Der greise Kaiser Marc Aurel möchte den Militärtribun Livius zu seinem politischen Erben bestimmen, eine fiktive Figur, der er eine Fortsetzung seiner Befriedung der Reichsgrenzen eher zutraut als seinem Sohn Commodus. Nach der Ermordung Marc Aurels tritt dennoch Commodus die Nachfolge an und entwickelt sich schnell zu einem größenwahnsinnigen Despoten, der die Korruption und Willkür im Staat befördert und mögliche Opponenten im Namen der Staatsraison politisch ausschaltet oder beseitigen lässt. Commodus findet letztlich im Duell gegen Livius den Tod - gewissermaßen ein Happy Ending; dennoch

schließt der Film apodiktisch mit einem Voice-Over, das den Untergang des Reiches nicht aufgrund der äußeren sondern der inneren Feinde ankündigt. Der Film versucht somit im Rahmen eines dramatischen Epos, das trotz der Verarbeitung vieler historischer Erkenntnisse gleichwohl ahistorisch zu nennen ist, eine Erklärung für den Gang der Geschichte zu geben - ohne unmittelbaren Verweis auf zeitgenössische Verhältnisse.

Auf den ersten Blick verwundert es daher sehr, dass der Regisseur Anthony Mann und der Produzent Samuel Bronston trotz des fiktionalen Plots für den Film eine der bis heute umfangreichsten und authentischsten Rekonstruktionen des Forum Romanum errichten ließen. Die Kulisse wurde im Maßstab 1:1 auf Grundlage von Zeichnungen des Archäologen Giuseppe Gatteschi aus dem Jahr 1924 auf einem Gelände der Produktionsfirma in Las Rozas bei Madrid unter der Leitung von John Moore und Veniero Colasanti errichtet.²⁴ Zum Teil erfolgte sogar ein Innenausbau der Gebäude, da Bronston Productions plante, das Gelände später für den Tourismus zu nutzen - eine Idee, die aufgrund des durch den Film verursachten Bankrotts der Firma nicht mehr verwirklicht werden konnte. Der nahezu vollständige und maßstabsgetreue Nachbau ist allerdings nicht einer möglichst hohen Authentizität geschuldet, sondern dient - wie bei *Cleopatra* - als werbewirksamer Superlativ. Diesem Umstand trägt auch die Nachbildung der gesamten Topographie des Forums bis hin zum Kapitolshügel Rechnung. Dennoch blieb bei allem Aufwand die Modellhaftigkeit der Kulisse erhalten, was vorrangig an

der idealisierenden Strenge der klassisch-weißen "Steinarchitektur" und der Aufgeräumtheit des Platzes liegt - beides Vorstellungen, die bereits dem damaligen archäologischen Kenntnisstand nicht mehr entsprachen.

Darüber hinaus zeigte sich aber, dass die Kulisse des Forums zwar in der Wirklichkeit des kastilischen Las Rozas durchaus beeindruckend war, im Film aber keine entsprechende Wirkung erzielen konnte. Rief die Rekonstruktion beim archäologisch interessierten Publikum mit Recht Begeisterung hervor - ein Umstand der sich bis in die Gegenwart fortsetzt - fehlte der Masse der Kinobesucher die gewohnte Überspitzung und Übertreibung, die mit viel einfacheren Mitteln hätte hergestellt werden können. Außerdem boten sich aufgrund der historisch korrekten aber engen und verwinkelten Stellung der Bauten zueinander nur wenige monumentalisierende Kameraeinstellungen, die dem Zeitgeschmack entsprochen hätten. So geriet der triumphale Einzug des frisch erkorenen Imperators Commodus in Rom (wiederum unter Waffen!), trotz des enormen Aufwandes an Kulisse, Requisite und Statisterie, viel weniger spektakulär als der Einzug der ägyptischen Königin in *Cleopatra*. Die historische Disposition des Platzes verdeutlicht also nochmals, dass das Forum Romanum niemals Aufmarschplatz militärischer Paraden gewesen ist. Nicht zu unterschätzen ist in diesem Zusammenhang letztlich aber auch die Gewöhnung des Publikums an ein Rombild, das auf faschistoiden stadträumlichen Prinzipien mit seinen die Zentralperspektive weidlich ausnutzenden axialen Bezügen be-

Abb. 09. *The Fall of the Roman Empire* (1964): Rekonstruktion des Forum Romanum in Originalgröße.
The Fall of the Roman Empire. USA 1964. Produktion: Samuel Bronston Productions. Produzent: Samuel Bronston. Regie: Anthony Mann. Buch: Ben Barzman, Basilio Franchina, Philip Yordan (zit. nach: Spirit Media GmbH 2009, DVD, 02:46:18).



ruht; ein Bild, das der verklärenden Überhöhung des Forums im 20. Jahrhundert als Zentrum eines militaristischen Weltreiches eher gerecht wird als die historische Realität.

Tatsächlich handelte es sich ja um einen Platz von nur mittlerer Größe, der von einer, der weit zurückreichenden Baugeschichte geschuldet, heterogenen Bebauung gerahmt wurde und verschiedenste Gedenkmonumente aufwies. Diese historische Kulisse konnte das dekadente und korrupte Rom, das Gegenstand der Filmhandlung war, nicht adäquat wiedergeben. Allein die Darstellung der Innenräume, insbesondere der Cella des Tempel des Jupiter Optimus Maximus auf dem Kapitol, vermochte durch den beträchtlichen Größenunterschied zwischen Mensch und Kolossalstatue zu beeindrucken. So verwundert es nicht, dass die Produktion für den finalen Showdown auf dem Forum ein ähnliches Motiv nutzte: Commodus tritt den vermeintlichen Verschwörern nicht mehr nur als vergöttlichter Kaiser sondern als lebendiger Gott aus dem Inneren eines monumentalen Götzenbilds entgegen. Die dunkel-metallene Statue ist ein vollkommen frei erfundener Fremdkörper innerhalb des marmornen Forums, welche zudem nicht mehr dem römischen Pantheon, sondern dem orientalischen Götterhimmel verpflichtet ist; der Tanz der Bevölkerung um diesen Götzen zu Beginn der Szene muss daher auch als biblisch-nahöstliche Reminiszenz gedeutet werden. Diese geringfügige Unstimmigkeit, in der ansonsten plausiblen Darstellung des römischen Stadtraums steht zuletzt doch in der Tradition eines ausstattungstechnischen Eklektizismus, für den die Monumentalfilme der ersten zwanzig Jahre nach dem zweiten Weltkrieg stehen.

Die Renaissance des Antikenfilms in Kino und Fernsehen

Sicherlich war der wirtschaftliche Misserfolg von *The Fall of the Roman Empire*, der 1965 zum Konkurs der Samuel Bronston Productions beitrug, zum Großteil auch dem wenig vertrauten Stoff und der zeitweise langatmigen Darstellung geschuldet - letzten Endes trägt diese Einschätzung, die in der Filmkritik der damaligen Zeit

vorherrschte, aber nicht darüber hinweg, dass das Zeitalter des aufwändigen Monumentalfilms mit antiken Sujets zunächst einmal vorbei war. Auch die Macher weniger kostenintensiver "Sandalenfilme" (oder auch "Peplum"), die dem Aufstieg des Kolossal-spektafels nacheiferten aber ganz unverhohlen vorrangig auf Erotik- und Kampfszenen setzten, stellten die Produktion über kurz oder lang ein.

Einerseits war das Publikum nach der sexuellen Befreiung der 1960er Jahre nicht mehr auf den Antikenfilm als "statthaftem prickelndem Zeitvertreib" angewiesen, andererseits entfernten sich die Dramen mit antikem Antlitz immer mehr von der Lebenswirklichkeit. Die Rolle des Kolossalfilms übernahmen Katastrophen- und Science-Fiction-Filme, die konkrete Bezüge zum Alltag aufwiesen: auf die Mondlandung von Apollo 11 (1969) oder auf das San Fernando-Erdbeben in Kalifornien (1971).

"New Hollywood" strebte zudem nach einer neuen gesellschaftskritischen und neorealistischen Filmästhetik, die in Europa bereits etabliert war, und zu der die monumentalen Sujets nicht passten. Die wenigen Antikenfilme, die zwischen dem Ende der 1960er Jahre und dem Jahr 2000 noch gedreht wurden, waren somit hauptsächlich Parodien auf den Antikenfilm selbst, wie Richard Lesters Musicalverfilmung *A Funny Thing Happened on the Way to the Forum* (1966; dt. *Toll trieben es die alten Römer*) und Monty Pythons Satire *Life of Brian* (1979; dt. *Das Leben des Brian*), oder aber erotische Kunstfilme, wie Federico Fellinis *Satyricon* (1969), Derek Jarmans *Sebastiane* (1976) und Tinto Brass' *Caligula* (1979); allesamt erreichten diese Filme aber nicht mehr die Aufmerksamkeit, die dem Genre in den 1950ern und 1960ern zukam.

Neue Popularität erlangte der Antikenfilm erst wieder zu Beginn des neuen Jahrtausends. Wie in den 1950er Jahren richteten sich hier filmische Aussagen erneut auf vertraute politische Problemfelder; allerdings werden nicht diktatorische Staatssysteme, sondern die aktuellen kulturell-religiösen Spannungspotentiale assoziiert: So stehen Filme wie *Troy* (2004;

dt. *Troja*), *Alexander* (2004) oder *300* (2007) vor allem auch für den Konflikt zwischen Orient und Okzident - dem "Clash of Civilizations", der in den Terroranschlägen al-Qaidas auf das World Trade Center im Jahr 2001 zwar nicht seinen Anfang aber sein eindrücklichstes Zeichen fand.²⁵ In den neuen Filmen des Genres, die den Übergang von der römischen Republik zum Kaiserreich und damit den Gebrauch und Missbrauch politischer wie militärischer Gewalt einer Weltmacht thematisieren, finden sich so immer wieder Hinweise auf die gegenwärtigen US-amerikanischen Positionen, Strategien und Verhaltensweisen - in positiver wie negativer Darstellung.

Monumentale Kinofilme spielen bei diesem Comeback römischer Stoffe allerdings eher eine Nebenrolle; um der neuen Nachfrage nach historischen Stoffen gerecht zu werden, übernahm das Fernsehen als geeigneteres Massenmedium die Produktion entsprechender Filme. Vor allem etablierte sich, in Anlehnung an drei Vorreiter - *I, Claudius* (1976; dt. *Ich, Claudius - Kaiser und Gott*), *Masada* (1981) und *Quo Vadis?* (1985), die TV-Miniserie, d.h. mehrteilige Fernsehsendungen von je einer bis anderthalb Stunden, die den überwiegend epischen Handlungssträngen bestens Rechnung tragen.²⁶

Die Renaissance des Antikenfilms seit 2000 geht aber auch mit einer weiteren wesentlichen Veränderung einher: Verhalten am Anfang antike Sujets dem Medium Film zur Gunst des Publikums, ist es heute umgekehrt: Der Film verhilft der Antike zu Popularität.²⁷ Wo jedoch die Verfilmungen antiker Stoffe in den 1950er und 1960er Jahren aufgrund einer stärker ausgeprägten historischen und literarischen Allgemeinbildung des Publikums, an bereits vorhandene Vorstellungen anknüpfen konnten, lastet heute eine recht hohe Verantwortung auf den Produktionen: Sie sollen gleichzeitig unterhaltend und informierend, aufsehenerregend und exakt sein - und schließlich natürlich vor allem wirtschaftlich erfolgreich.

Um gerade letzteres zu erreichen, werden zwei sehr unterschiedliche Stra-

tegien verfolgt. Zum einen sind es Computersimulationen und -rekonstruktionen aufwändiger Schlachten und Architekturen, welche die Kinofilme nicht nur wieder finanzierbar, sondern aufgrund der spektakulären Filmtechnik auch von neuem attraktiv und gegenüber anderen Filmgenres konkurrenzfähig machen. Im Gegensatz zu dieser Makroperspektive, die vorrangig mit totalen Kameraeinstellungen arbeitet, steht zum anderen die maßstabsgerechte, d.h. kommensurable Kulisse in den überwiegend nahen Einstellungen der Fernsehproduktionen; diese Nah-Perspektive suggeriert eine authentische Wiedergabe des antiken Alltagsgeschehens und ermöglicht nicht nur eine stärkere Identifikation mit den handelnden Figuren, sondern erlaubt dem Betrachter auch, regelrecht Teil des dargestellten Geschehens zu werden. Auf diese Weise können die Produzenten einem viel breiter gestreuten Publikumsinteresse nachgehen, das sich nicht mehr nur von großem Pathos, sondern auch vom detaillierten Blick in das Private und Alltägliche beeindrucken lassen will.

***Gladiator* (2000)**

Den Reigen der "neuen" monumentalen Antikenfilme eröffnete zum Jahrtausendwechsel ein Remake von *The Fall of the Roman Empire*, dem vermeintlichen Abgesang auf das Genre: Ridley Scotts *Gladiator*.²⁸ Wie 36 Jahre zuvor geht es um den Machtwechsel vom Philosophenkaiser Marc Aurel zu seinem despotischen Sohn Commodus (Joaquín Phoenix); und wiederum ist es eine erfundene Hauptfigur, der von Russell Crowe dargestellte römische Feldherr Maximus Decimus Meridius, der Opfer des dekadenten Intrigenspiels wird. Im Gegensatz zur Vorlage von 1964 muss Maximus Decimus aber erst ein versklavter Gladiator werden, um schließlich in der Arena Rache an Commodus nehmen zu können - Rache für sein persönliches Schicksal, den Tod seiner Familie und letztlich pauschal für den Verrat Commodus' an allen römischen Idealen.²⁹ Für diesen Teil des Plots macht Scott wesentliche Anleihen bei William Wylers *Ben-Hur* von 1960 (die Irrfahrt in Sklaverei) und bei Stanley Kubricks *Spartacus* von

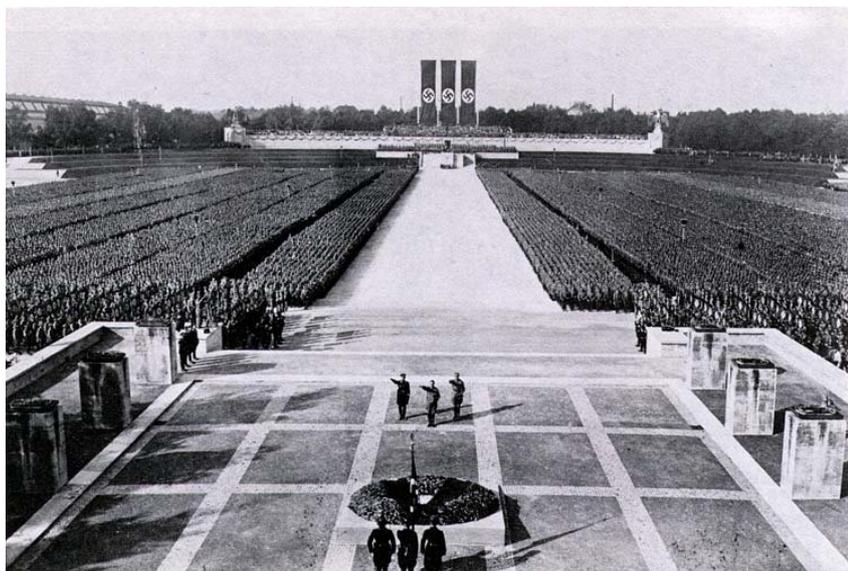
Abb. 10. *Gladiator* (2000): Ridley Scotts Architekturvision zum Einzug von Kaiser Commodus.

Gladiator. UK/USA 2000. Produktion: DreamWorks LLC / Universal Studios. Produzent: David Franzoni, Branko Lustig, Douglas Wick. Regie: Ridley Scott. Buch: David Franzoni, John Logan, William Nicholson (zit. nach: Universal Pictures 2004, DVD, 00:57:11).



Abb. 11. SA- und SS-Appell beim Reichsparteitag der NSDAP in der Münchner Luitpoldarena 1934.

Bundesarchiv Bild 102-04062A.



1960 (der aufständische Gladiator), wodurch ihm schließlich eine zwar vollkommen fiktive, aber stringente und spannende Story gelang, deren filmische Umsetzung Millionen Menschen in die Kinos lockte und fünf Oscars gewann.³⁰ Von besonderer Bedeutung waren hierfür die neuen Möglichkeiten der Computersimulation und -nachbearbeitung, die nicht nur den kostenintensiven Nachbau aufwändiger Kulisse in weiten Teilen unnötig machte, sondern sogar den Tod eines wichtigen Nebendarstellers während der Dreharbeiten kaschieren konnte.³¹

Als Darstellung römischer Architektur- und Stadträume waren die Simulationen und Nachbauten, trotz anderslautender Erklärungen der Produktion,³² ebenso fiktiv und eklektizistisch wie die Handlung - und ebenfalls erfolgreich. Abgesehen von der beeindruckenden technischen Umsetzung ist dies einem relativ einfachen Umstand geschuldet: Im Bewusstsein um das durch die Filme der 1950er und 1960er Jahre geprägte Bild vom imperialen Rom verwendet Scott nicht nur die vertrauten faschistoiden

Raumotive, sondern auch faschistische Filmmotive. Über die Ähnlichkeit der Sequenzen des triumphalen Einzugs von Commodus in Rom mit Bildern aus dem NS-Propagandafilm *Triumph des Willens* (1935) von Leni Riefenstahl ist bereits ausführlich berichtet worden.³³ In beiden Filmen fliegt der Zuschauer in einer einleitenden Szene in eine Stadt ein, die sich langsam aus den Wolken herauslöst - hier Rom, da Nürnberg - wobei es sich um den verbreiteten Topos der "Epiphanie eines Machtzentrums" handelt.³⁴ Sogar, dass in dieser Szene das von Mussolini in Auftrag gegebene Modell des antiken Rom, knapp fünfzig Jahre nach seiner Verwendung in *Quo Vadis*, nochmals zu filmischen Ehren kommt, wird zum Konzept des Films gehören.

In Analogie zur Inszenierung der Totenehrung beim 1934er Reichsparteitag der NSDAP, blickt man in der nachfolgenden Szene von einem Podium auf einen weiten Platz, auf dem tausende Soldaten in Reih und Glied aufmarschiert sind und eine breite Defiliergasse für den Einzug des Kaisers bilden. Die die Tiefe der Luit-

Abb. 12. *Gladiator* (2000): Blick von einem Balkon des römischen Kaiserpalastes auf eine phantastische Architekturcollage. *Gladiator*. UK/USA 2000. Produktion: DreamWorks SKG / Universal Pictures. Produzent: David Franzoni, Branko Lustig, Douglas Wick. Regie: Ridley Scott. Buch: David Franzoni, John Logan, William Nicholson (zit. nach: Universal Studios 2004, DVD, 02:08:16).



poldarena in Nürnberg begrenzende Haupttribüne ersetzt Scott durch eine monumentale Kolonnade, die stark an Berninis Einfassung des Petersplatzes erinnert und die Dank des Computers das Kunststück vollbringt gleichermaßen rechtwinklig und gekrümmt zu sein. Die zentrale Achse aber lenkt den Blick auf den unentbehrlichen Konstantinsbogen als Requisite für den römischen Triumph und das darüber aufragende Kolosseum als Mittelpunkt des künftigen filmischen Geschehens. Durch diese dramatische Anordnung wird ein Bild produziert, das über das Nürnberger Parteitagsgelände hinaus auch auf die perspektivischen Idealstadtdarstellungen der Renaissance und Piranesis Stiche von römischen Architekturen verweist. Ein-

deutig liefern archäologische Befunde keine entsprechenden Vorlagen, auch wenn in der einschlägigen Literatur zu dieser Szene wegen der schieren Größe des Platzes wiederholt auf das Marsfeld und, aufgrund der Axialität und Kolonnadeneinfassung, auf die Kaiserforen rekurriert wird.

Mehr noch als der historisch inkonsistente Vordergrund zeugen die Kuppeln, Glockentürme und Siegestsäulen in der Ferne der Szenerie von einem anachronistischen Stilmix aus römischer Antike, päpstlicher Neuzeit und königlicher Moderne, der dem heutigen Rom-Touristen allerdings unweigerlich vertraut erscheint.³⁵ Diese eher malerischen barocken und historischen Elemente treten noch stärker

Abb. 13. Renaissance-Idealstadtdarstellungen aus Urbino, die der Scuola di Piero della Francesca zugeschrieben werden. Galleria nazionale delle Marche, Urbino / The Walters Art Gallery, Baltimore / Gemäldegalerie, Berlin.



in einer späteren Szene hervor, in der Commodus von einer Terrasse des Palastes aus über Rom schaut; ein Ausblick, der an die Architekturvisionen Joseph Michael Gandys gemahnt. Auf diese Weise verquickt Scott alle imperialen Raummotive, die Rom aufweist, sei es nun aus Gründen der Übersteigerung oder als Zitat. Vollkommen erfunden ist freilich die das Kolosseum umgebende Bebauung; einige mehrgeschossige Bauten weisen auf ihren Dächern ganze Podientempel auf, zu denen man über große Treppenanlagen gelangt - für das so produzierte Bild einer unüberschaubar komplexen Metropole könnten Werke Maurits Cornelis Eschers Pate gestanden haben. Ein ähnlicher Eindruck wird in anderen Sequenzen durch ein lebhaftes, exotisches und multikulturelles Mit- und Durcheinander der Großstädter erzielt. Dieses bildet einen scharfen Kontrast zur faschistoiden imperialen Herrschaft einerseits und zum sensationslüsternen tumben Circus-Publikum andererseits. So werden in *Gladiator* noch viel stärker als in den frühen Produktionen des "goldenen Zeitalters" politische Bezüge mittels der Darstellung architektonischer Räume hergestellt; und der von Scott exerzierte Eklektizismus erklärt schließlich - ebenso wie die Filmhelden in der Schluss-Szene - die pluralistische Demokratie zum sozio-politischen Ideal.

Julius Caesar (2002) und die Imperium-Reihe (2003-2005)

Die "römischen" Fernsehproduktionen, die ebenfalls mit dem Jahrtausendwechsel ihren Erfolg verstetigten, verfolgen im Gegensatz zu den Kinofilmen ein viel unmittelbarer didaktisches Programm: *Julius Caesar* (2002) von Uli Edel, *Imperium: Augustus* (2003; dt. *Augustus - Mein Vater der Kaiser*) von Roger Young oder *Imperium: Nero* (2004/5; dt. *Nero - Die dunkle Seite der Macht*) von Paul Marcus wollen, in amüsanter und kurzweiliger Form, geschichtliches Wissen vermitteln. Hierzu orientieren sie sich, in der Regel von einem größeren Stab von wissenschaftlichen Beratern unterstützt, relativ nahe an den Ergebnissen unserer zeitgenössischen Historiographie. Den Sehgewohnheiten des Fernsehpublikums entsprechend, beinhalten die Miniserien al-

lerdings immer auch ein alltägliches Moment, das in nahezu allen Fällen fiktiv ist oder aus wenigen überlieferten Fragmenten konstruiert wurde. Im Fall von *Imperium: Augustus* ist es das spannungsreiche Verhältnis zwischen Vater und Tochter, das dem deutschen Titel der Produktion sogar den Namen gab: *Augustus - Mein Vater der Kaiser*. Die Beziehung zwischen Augustus und seiner Tochter Julia ist nicht nur von harten geschichtlichen Fakten, sondern auch von solchen persönlichen Konflikten geprägt, welche das Publikum aus seiner eigenen Lebenserfahrung kennt. Allen ehrenwerten pädagogischen Ansätzen zum Trotz beschreiten die Miniserien hierdurch aber auch den schmalen Grad zwischen Dokumentationsfilm und Seifenoper.

In ähnlicher Weise wird auch die Darstellung der römischen Stadträume immer alltäglicher und privater. Auch zentrale politische Geschehnisse werden oft aus der Perspektive des einfachen römischen Bürgers auf der Straße oder mit den Augen eines Haupt- oder Nebendarstellers gezeigt. Für derartige Inszenierungen lassen sich Computeranimationen kaum ohne enormen Verlust an realistischer Darstellung einsetzen, so dass für das Fernsehen wieder größere Kulissen benötigt werden. Gleichwohl sich ihre Herstellung für die produzierenden Sender in der Regel rechnet, zählt die "römische" Miniserie zu den teuersten TV-Produktionen. Um möglichst wirklichkeitsnah zu wirken und die menschliche Relation zu wahren, wurden für die genannten Filme die meisten der historisch überlieferten Bauten und Monumente des Forum Romanum sowie typische römische Wohn- und Geschäftshäuser nachgebaut, wobei die Dimensionen der Plätze und Räume maßstabsgetreu wiedergegeben werden. Es handelt sich hierbei zwar um eine bewusste Anlehnung an die originalen Architekturen und -typen, nicht aber um eine wissenschaftliche Rekonstruktion. Besonders auffällig wird dies durch das Festhalten an dem von Johann Joachim Winckelmann im 18. Jahrhundert geprägten Bild einer klassizistisch-weißen Antike für die Forumsbauten, denen die Enge, der Dreck und die Überfüllung der anderen Straßen und Plätze der



Abb. 14. *Rome* (2005): Vogelperspektive auf eine der überfüllten und verdreckten Straßen der römischen Innenstadt.

Rome, Episode 9: Utica. USA, UK, Italien 2005. Produktion: HD Vision Studios / British Broadcasting Corporation (BBC) / Home Box Office (HBO). Regie: Jeremy Podeswa. Buch: Alexander Cunningham (zit. nach: Warner Home Video 2006, DVD, 00:34:14).

Metropole gegenüber gestellt werden. In der Darstellung von Nebenstraßen und Wohnquartieren zeichnen die Filmarchitekturen also ein neues intimes Bild der antiken Weltstadt - trotz der schieren Größe der Kulissen - und führen insgesamt zu einer "Normalisierung" des römischen Stadtbildes. Die Miniserie avanciert so zu einer Art antiker filmischer Kammerspiele.

***Rome* (2005 & 2007; dt. *Rom*)**

Die konsequenteste Umsetzung einer "kolossalen" TV-Miniserie erfolgte mit der von BBC, HBO und RAI produzierten Serie *Rome* aus den Jahren 2005 & 07. Auch hier wird das Zeitalter Caesars (Staffel 1) bzw. Augustus' (Staffel 2) weitgehend korrekt wiedergegeben; die historischen Ereignissen flankieren aber zwei Protagonisten aus dem einfachen Volk, die das Geschehen begleiten, kommentieren und einige Male sogar mitbestimmen. Die Charaktere des Lucius Vorenus und Titus Pullo, deren Namen beide Caesars *De Bello Gallico* entnommen sind,³⁶ stehen zudem für den Konflikt zwischen dem Apollinischen und dem Dionysischen: einerseits der den traditionellen Werten verpflichtete steife und unflexible Vorenus und andererseits der progressive aber auch realistisch-opportunistische Pullo. Im gleichen Maß nimmt der Zuschauer Anteil an der "großen" Politik der damaligen Zeit und an den eng mit dieser Politik verknüpften Schicksalen der einfachen Leute. Hiermit gelingt eine

Mischung, welche die historischen Tatsachen respektiert und trotzdem eine stringent verwobene fiktive Parallelgeschichte mit Lucius Vorenus als tragischem Held und Titus Pullo als Buffo anbietet.

Augenscheinlich sind in *Rome* die Bestrebungen zu erkennen, das "normale" Stadtbild einer antiken Metropole nachzuzeichnen; Bestrebungen, die auch durch ein gestiegenes Interesse an experimenteller Archäologie befeuert wurden. Bereits im Vorspann nehmen allerlei Graffiti und dunkle dreckige Gassen diese beabsichtigte Wirkung der Kulissen vorweg. In Gegensatz zu dem oft anzutreffenden Pathos früherer Filme wird selbst das Forum Romanum zu einem Platz, an dessen Gebäuden der Putz bröckelt und der beständig gefegt werden muss, damit sich kein Unrat ansammelt; dies kann neben einer beabsichtigten Normalisierung des römischen Machtzentrums auch als Hinweis auf die während aller Folgen andauernden römischen Bürgerkriegswirren gewertet werden. Allein zu Festtagen ziehen großformatige rote Banner, die in den Interkolumnien der Tempel herabgelassen werden, die Aufmerksamkeit auf sich und akzentuieren die gedeckte Farbigkeit des Travertingrau und Ochsenblutrot, die an Stelle des oft fälschlicherweise genutzten Marmorweiß' tritt. Die Dimensionen der Gebäude und Stadträume sind in sich und auch für die Zeit stimmig, wenn auch keine zwanghaften Rekonstruk-



Abb. 15. *Rome* (2005): Realitätsnahe Darstellung des Forum Romanum. *Rome, Episode 5: The Ram has Touched the Wall*. USA, UK, Italien 2005. Produktion: HD Vision Studios / British Broadcasting Corporation (BBC) / Home Box Office (HBO). Regie: Allen Coulter. Buch: Bruno Heller (zit. nach: Warner Home Video 2006, DVD, 00:05:18).

tionen - ebenso wenig erlagen die Szenenbildner Joseph Bennett und Anthony Pratt einem Anachronismus: das inszenierte Forum weist keine Gebäude auf, die erst in der Kaiserzeit errichtet wurden. Den miteinander verwobenen Plots entsprechend erfahren in dieser Serie erstmals auch andere Stadtteile Roms eine größere Aufmerksamkeit; so werden kleinere Stadtplätze und Straßen, aber auch Wohnviertel zu wichtigen Handlungsplätzen und bieten Gelegenheit verschiedene Professionen in ihrem Alltag darzustellen, bis hin zur hölzernen Arena für Gladiatorenkämpfe.

Wie bereits in den vorausgegangenen Fernsehproduktionen wurde die gesamte Kulisse in Originalgröße errichtet; und erneut nutzte man hierzu die Expertise und das Gelände der Cinecittà.³⁷ So besticht die insgesamt 22 Episoden umfassende Miniserie durch ihre Detailschärfe und Maßstäblichkeit, so dass tatsächlich die Illusion einer Zeitreise in das alte Rom entsteht. Dennoch wird auch sie Produkt ihrer Entstehungszeit bleiben - einer Zeit der sprunghaft angestiegenen Zahl "kritischer" Rekonstruktionen zerstörter Kirchen und Schlösser, und sogar ganzer Stadtviertel, die von Politik und Bürgern gleichermaßen goutiert wird.³⁸ Über die Problematik der Reproduzierbarkeit können aber auch die Abwendung der Fernsehproduktionen vom monumentalen Rom der Kinoleinwand und die Hinwendung zum alltäglichen Rom nicht

hinwegtäuschen, trotz ausführlicher wissenschaftlicher Beratung. Hierzu fehlen zu viele Informationen, wie beispielsweise das Aussehen der vorjulischen Kurie, die bei Bennett und Pratt zu einer verkleinerten Version des kaiserzeitlichen Pantheons wird. Ein sogenannter "kritischer" Umgang mit historischen Fakten führt aber nicht nur in Lakunen dazu, dass gegenwärtige filmische Bedürfnisse Überhand gewinnen. Die überlieferte städtebauliche und architektonische Realität war der Rome-Produktion so nicht anschaulich genug: Gebäude des Forum Romanum wurden aus Gründen besserer Kameraeinstellungen gegeneinander verdreht, Füllarchitekturen wurden frei nachgeschöpft, um die Kulisse zu vervollständigen - und schließlich wird der Hauptplatz der römischen Republik nicht fortwährend derart verdreht gewesen sein, wie in der Serie dargestellt.

Das Leitbild der Metropole und seine Topoi

Selbst dieses Detail, das am Ende des kurzen Überblicks über knapp 75 Jahre *Roma Aeterna* im Tonfilm steht, verdeutlicht das immer wieder vermittelte Leitbild für die Darstellung des antiken Rom: die überwältigende und einzigartige Metropole. Während der Überprüfung dieses Leitbildes wird allerdings deutlich, dass sich die Filmemacher, sei es aus Naivität, Kalkül oder Zwang heraus, immer an den

Großstadtvorstellungen der jeweiligen Zeit orientieren müssen, um beim Publikum erfolgreich zu sein.

Großstädtische Elemente sind so notwendigerweise in allen Filmen enthalten und werden aus dramaturgischen Gründen oft in Gegensatzpaaren dargestellt. Zunächst ist dies die Enge und Unübersichtlichkeit der Straßen und Gassen in den Wohnvierteln versus die Monumentalität des zentralen Forums mit seinen Tempeln und Aufmarschplätzen. Wie man in den verschiedenen Beiträgen sehen kann, geht mit dieser Unterscheidung oft auch ein Gegensatz von "schmutzig" zu "sauber" einher - wenn auch manchmal nur *expressis verbis*, wie in *Quo Vadis*. In der *Rome*-Serie wird diese Dichotomie zwar differenzierter inszeniert, im öffentlichen Raum wie auch in der Darstellung von Innenräumen, bleibt aber dennoch unerlässlich, um die Vielschichtigkeit der großstädtischen Gesellschaft abbilden zu können - die "Aufgeräumtheit" des "Mittelklasse"-Hauses von Lucius Vorenus dient gleichermaßen der Abbildung seines moralisierenden Wesens wie seiner kleinbürgerlichen Ambitionen; gerade hierin macht sich die publikumswirksame Alltags-Perspektive besonders bemerkbar; diese nimmt eine genauere Unterscheidung sozialer Strata vor als allein zwischen Palast und Slum und lässt die Zuschauer die jeweiligen Probleme und Bedürfnisse besser nachvollziehen. Analog fungieren die wechselnden Perspektiven von Maximus Decimus in *Gladiator*, die fast das ganze soziale Spektrum vom Feldherrn bis zum Sklaven umfassen, obwohl sein einziges Ziel ist, ein "normales" Leben zu führen. Zu diesen Gegensatzpaaren kommen schließlich noch verschiedene Vergnügungstätten hinzu, die das allgemein Großstädtische einerseits und das spezifisch Römische andererseits definieren: die Arenen repräsentieren die Fußballstadien der heutigen Zeit, mit ihren möglicherweise massenpsychotischen Veranstaltungen; die Thermen ähneln antiken Fitness-Studios, in denen man sich auch mit Freunden zur Aussprache treffen kann; und letztlich gibt es dann noch die Bordelle, die zu jeder Zeit für das Dekadente und Ausschweifende der Metropole stehen und mit der Subura im antiken

Rom außerdem eine eindeutige Lokalisierung hatten.

Um das Leitbild der antiken Metropole zu veranschaulichen, haben sich zudem verschiedene Topoi entwickelt, die die szenische Umsetzung der Filmhandlung unterstützen. Hier ist zum einen der Blick aus der Ferne bzw. aus der Luft zu nennen, der in der Regel zum Ausdruck bringt, dass Rom unfassbar groß und vielfältig ist; aus der Vielzahl der unüberschaubaren Viertel ragen nur einzelne Prachtbauten hervor. Für den Protagonisten der Szene bedeutet diese Darstellung entweder, dass Rom ein Ziel darstellt - das zu erobernde Machtzentrum des Weltreiches - oder aber, dass man sich von diesem dekadenten und intrigereichen Moloch abwenden muss. Ein zweiter häufig verwendeter Topos, der eine ähnliche räumliche Disposition der urbanen Architekturen aufweist, ist der intime aber repräsentative Blick von der Loggia eines Palastes oder einer Villa auf die Stadt. Es handelt sich um eine Einstellung, welche den Gestus der Erhabenheit über die *Ewige Stadt* verdeutlicht;³⁹ die Herrschenden oder ihre Konkurrenten reflektieren in diesen Szenen die Bedeutung des römischen Reiches und ihre damit verbundene Berufung. Die Silhouette Roms steht stellvertretend für das gesamte Imperium. Ähnlich ist der Blick von der Loggia, dem Balkon oder dem erhöhten Podest auf das Forum als Aufmarschplatz. Der Zuschauer blickt hier meist "gemeinsam" mit dem Kaiser auf den Platz hinab; dort ist in der Regel die römische Bevölkerung versammelt und paradiendes Militär. Eine Abwandlung erfährt diese Einstellung durch die Circus-Szenen, in denen der Herrscher zusammen mit der Bevölkerung in die Arena hinabblickt, in der Gladiatoren oder Christen um ihr Leben kämpfen. Dieser Topos dient der Darstellung von imperialer und oftmals illegitimer Macht der römischen Potentaten über ihr Volk, seien es Bürger oder Sklaven. Ein letzter Topos, der vor allem in den jüngeren Fernsehproduktionen immer beliebter wurde, ist die Straßen- oder Platzperspektive des "einfachen Mannes", mit dem der Zuschauer auf Augenhöhe das Geschehen wahrnimmt. Die hierdurch erlangte alltägliche Sicht ist allerdings nicht auf ei-

nen bestimmten städtischen Raum beschränkt; Forum und Seitengasse rücken somit näher zusammen und komplettieren das Stadtbild.

Roma aeterna? - Cinecittà aeterna!

Der Erfolg des kolossalen Antikenfilms hat, neben den Analogien, die sich zwischen der historisierenden Handlung und den Geschehnissen der Gegenwart ergaben, auch immer mit der Reflektion der uns vertrauten modernen Großstadt in der antiken Metropole zu tun - räumlich wie gesellschaftlich. So verlor das Thema *Rom* in den Filmen des 20. und 21. Jahrhunderts kaum an Aktualität, trotz der aufgezeigten Wandlungen, trotzdem es zunächst "nur" Matrize für eine Handlung war und "erst" später selbst Gegenstand der Handlung wurde. Gleichermaßen gewann eine vermeintlich realistische Kulisse an Bedeutung, ja wurde sogar zu einem Hauptbestandteil der filmischen Aussage.

Bestechend ist, dass dem Publikum durch diese Bearbeitungen nicht nur jeweils ein spezifisches Bild von Rom vermittelt wurde, sondern dass sich ein kollektives Rombild anreicherte und weiterentwickelte. Es kann ohne Weiteres argumentiert werden, dass die eingangs zusammengefassten ka-

nonischen Komponenten Kolosseum, Triumphbogen, Tempel, Triumphsäule, Forum Romanum und Via Appia, die bereits im 19. Jahrhundert virulent waren, heute um die beschriebenen Topoi des Fernblicks, der Loggia-Perspektive, des Triumph-Podiums und der Straßenperspektive ergänzt sind: So gibt es heute kaum jemand, der Neros/Peter Ustinovs Blick auf die brennende Stadt oder die Perspektive auf den triumphal heimkehrenden Commodus/Joaquín Phoenix nicht mit dem antiken Rom in Verbindung bringt - sogar ohne notwendigerweise die jeweiligen Filme gesehen zu haben. Das mediale Bild ist allgegenwärtig.

Das antike Rom wurde durch den Film zu einer räumlichen Vorstellung, einem gemeinschaftlichen Bild, das, wenn es auch meistens ahistorisch ist, eine ungebrochene Lebensdauer aufweist - eine Lebensdauer die dem antiken Ewigkeitsanspruch von Stadt und Imperium nahezu gerecht wird und deren Ende aufgrund der Massenwirksamkeit von Kino und Fernsehen unabsehbar ist. Gerade die "Filmstadt Rom" ist trotz oder wegen ihrer kanonischen Elemente höchst flexibel und weitaus widerstandsfähiger als das bauliche Original; Rom ist so zur ewigen Kino-Stadt geworden: *Cinecittà Aeterna!*

Anmerkungen

1 Dieser Kanon begründet sich letztendlich in der Antikenrezeption der frühen Neuzeit, beispielsweise unter Leon Battista Alberti (1404-72), Andrea Palladio (1508-80) oder Antoine Desgodetz (1653-1728), denen dann in der Romantik und im Historismus zunehmend eine künstlerisch-paraphrasierende Auseinandersetzung mit dem baulichen Erbe des antiken Rom und dessen urbaner Topographie folgte. Deren eindrücklicher Vertreter ist Giovanni Battista Piranesi (1720-78) mit seinen zahlreichen Architekturveduten.

2 Der Terminus *Roma Aeterna* existiert bereits seit auguste-

ischer Zeit und ist wohl vom Dichter Albius Tibullus (ca. 55 - 19/18 v. Chr.) geprägt worden (Tibull 2,5,23); siehe auch Frank Kolb: *Rom. Die Geschichte der Stadt in der Antike*. München 1995. Die Fortentwicklung des römischen Ewigkeitsanspruches im Christentum beschreibt Carl Koch: "Roma Aeterna." In: *Paideuma* 3/6-7 (1944/49) S. 219-240.

3 Überliefert wurde die Auseinandersetzung mit antiken Stoffen insbesondere auch in den Dramen William Shakespeares, z.B. *The Tragedy of Julius Caesar* (1599), *Antony and Cleopatra* (um 1607) oder auch *Titus Andronicus* (um 1589-92).

Über die Rezeption antiker

Stoffe im Mittelalter berichtet unter anderem auch Willi Erzgräber (Hg.): *Kontinuität und Transformation der Antike im Mittelalter. Veröffentlichung der Kongressakten zum Freiburger Symposium des Mediävistenverbandes*. Sigmaringen 1989.

4 Zum Rommodell Italo Gismondis siehe Carlo Pavia: *Roma antica, com'era. storia e tecnica costruttiva del grande plastico dell'urbe nel Museo della Civiltà Romana*. Roma 2006. Fedora Filippi: *Ricostruire l'Antico prima virtuale Italo Gismondi. Un architetto per l'archeologia*. Roma 2007. Steffen Bogen / Felix Thürlemann: *Rom. Eine Stadt in Karten von der Antike bis heute*. Darmstadt 2009, S. 199-202. Winfried Nerdinger (Hg.):

Geschichte der Rekonstruktion. Konstruktion der Geschichte. München 2010, S. 105.

5 Friedemann Scriba: *Augustus im Schwarzhemd? Die Mostra Augustea della Romanità in Rom 1937/38.* Frankfurt am Main 1995.

6 Zum faschistischen Städtebau Roms siehe u.a. Antonio Cederna: *Mussolini Urbanista. Lo sventramento di Roma negli anni del consenso.* Roma, Bari 1980; Saverio de Paolis / Armando Ravaglioli: *La Terza Roma. Lo sviluppo urbanistico edilizio e tecnico di Roma capitale.* Roma 1971. Spiro Kostof: *The Third Rome. 1870-1950 Traffic and Glory.* Berkeley 1973.

7 Klaus Tragbar: "Graben, bauen und rekonstruieren im Zeichen der Romanità." In: Ernst-Ludwig Schwandner (Hg.). *Macht der Architektur - Architektur der Macht.* Diskussionen zur Archäologischen Bauforschung Bd. 8. Mainz am Rhein 2004, S. 309-320. Margrit Estermann-Juckler: *Faschistische Staatsbaukunst. Zur ideologischen Funktion der öffentlichen Architektur im faschistischen Italien.* Köln, Wien 1982.

8 Hier entspricht die Winkelmann'sche "Weißheit" dem traditionalistisch-modernen Stil der faschistischen Architektur. Ein weiteres, allerdings farbig gefasstes Rommodell wird heute in den Brüsseler *Musées Royaux d'Art et d'Histoire* ausgestellt; es handelt sich hierbei um die Kopie eines Modells, das von Paul Bigot für die Weltausstellung in Rom 1911 geschaffen wurde.

9 Die Geschichte des kolossalen Antikenfilms im Tonfilmzeitalter beginnt eigentlich mit *The Sign of the Cross* (USA, C. B. DeMille, 1932), einer der vielen Verfilmungen des Quo-Vadis-Stoffs von Henryk Sienkiewicz; dieser brachte - vom Ton und opulenter Ausstattung abgesehen - allerdings keine Neuerung

was die Darstellung römischer Stadträume betrifft: Wie in den zahlreichen Stummfilmen des Genres zuvor werden nur wenige Außenszenen in vorrangig nahen Einstellungen gezeigt. Dies lässt sich leicht durch den erheblichen finanziellen Aufwand erklären, da ja nicht nur große Kulissen errichtet, sondern diese auch mit Statisterei gefüllt werden mussten. Eine der wenigen Ausnahmen ist in einem einzelnen Szenenfoto aus dem Film *Cleopatra* (USA, J. G. Edwards, 1917) festgehalten, der aber leider verschollen ist und somit keine weiteren Schlüsse ermöglicht.

Für einen allgemeinen Überblick über die Geschichte des Antikenfilms siehe Tomas Lochman / Thomas Späth / Adrian Stähli (Hg.): *Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms.* Basel 2008. Marcus Junkelmann: *Hollywoods Traum von Rom. "Gladiator" und die Tradition des Monumentalfilms.* Mainz 2004. Ulrich Eigler (Hg.): *Bewegte Antike. Antike Themen im Modernen Film.* Stuttgart, Weimar 2002.

10 Zu *Scipione l'Africano* siehe Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 9) S. 96-97. Adrian Stählin: "Die faschistische Antike im Film." In: Lochman 2008 (vgl. Anm. 9) S. 106-118.

11 Zur Ausstattung und Kulisse des monumentalen Stummfilms siehe Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 9) S. 61-89. Stählin (vgl. Anm. 10) S. 112f. G. P. Brunetta: *No Place Like Rome. The Early Years of Italian Cinema.* Artforum 1990, S. 122-125.

Die erste *Blütezeit* des Monumentalfilms fällt bereits in die Ära des Stummfilms, in der eine Menge epochaler Werke produziert wurden, an denen sich spätere Filmemacher immer wieder orientiert haben. So sind Werke wie *Gli ultimi giorni di Pompei* (Italien, M. Caserini, E. Rodolfi, 1913/ C. Gallone, A. Palmeri, 1926), *Cabiria* (Italien,

G. Pastrone, 1914), *Intolerance* (USA, D. W. Griffith, 1916), *The Ten Commandments* (USA, C. B. DeMille, 1923) und *King of Kings* (USA, C. B. DeMille, 1927) in die Filmgeschichte eingegangen.

12 Ein eindrückliches Beispiel ist die Zweitverwertung der *Scipione*-Kulisse in Gallones Film *Messalina* von 1951, die zumindest noch Mervyn LeRoy während seiner Dreharbeiten zu *Quo Vadis* kennengelernt haben wird. Darüber hinaus bildete auch Cinecittà selbst ein Exempel auf faschistische Architektur- und Städtebaukonzeptionen.

13 Wenn die Filmstudios in den 1950er Jahren begannen, immer neue Techniken anzuwenden (Cinerama 1952, CinemaScope 1953, Superscope 1954, VistaVision 1954, Technirama 1956, Ultra Panavision 70/MGM Camera 65 1957/62 und nicht zuletzt immer neue Farbfilmverfahren von Technicolor), blieben die Filmstoffe die alten: *Cleopatra*, *The last Days of Pompeii*, *Ben Hur* und *Quo Vadis*, vgl. Tomas Lochman: "Der Antikenfilm und seine Themen." In: Lochman 2008 (vgl. Anm. 9) S. 34-82.

14 *Quo Vadis* (Frankreich, L. Nonguet, F. Zecca, 1901), *Quo Vadis* (Italien, E. Guazzoni, 1912), *The Sign of the Cross* (USA, F. A. Thomson, 1914), *Quo Vadis?* (Italien, G. Jacoby, A. Ambrosio, 1925), *The Sign of the Cross* (USA, C. B. DeMille, 1932).

15 Wenn auch nur in einer Fußnote sollte an dieser Stelle darauf aufmerksam gemacht werden, dass historisch gesehen Kaiser Nero nicht Verursacher des römischen Stadtbrandes war.

16 Es war verboten das Pomerium, die religiöse Stadtgrenze Roms, in Waffen zu überschreiten - sei es auch im Triumphzug zu militärischen Ehren; vgl. Ernst Künzl: *Der römische Triumph.* München 1988.

- Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 9) S. 275-291, Anm. 798. Zum Verhältnis zwischen *Quo Vadis* und Faschismus vgl. Martin M. Winkler: "The Roman Empire in American Cinema after 1945." In: Sandra R. Joshel / Margarete Malamud / Donald T. McGuire (Hg.): *Imperial Projections. Ancient Rome in Modern Popular Culture*. Baltimore 2001. S. 50-76.
- 17** Die Romanvorlage lieferte Lew Wallace: *Ben-Hur. A tale of the Christ*. New York 1880; vorhergehende Verfilmungen des Stoffes sind: *Ben Hur* (USA, S. Olcott, 1907) und *Ben Hur* (USA, F. Niblo 1925). Zimbabists Produktion von 1959 erlangte die damalige Rekordanzahl von elf Academy Awards in den Kategorien Bester Film, Beste Regie, Bester Hauptdarsteller, Bester Nebendarsteller, Bester Schnitt, Beste Kamera, Bestes Szenenbild, Bestes Kostümdesign, Beste Filmmusik, Bester Ton und Beste visuelle Effekte.
- 18** Eine weitere Zusammenfassung der Filmhandlung ist in Bezug auf die Darstellung Roms unnötig. Verwiesen sei allerdings auf die interessante Analogie, die Junkelmann zur filmischen Aufarbeitung der McCarthy-Ära festhält; Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 9) S. 323.
- 19** Zur technischen Umsetzung des Bühnenbildes vgl. Mark Cotta Vaz / Craig Barron: *The invisible Art. The Legends of Movie Matte Painting*. San Francisco 2002, S. 98-99.
- 20** Die Chronologie der Cleopatra-Kinofilme bis 1963, ohne Zeichentrick- oder Theaterverfilmungen, umfasst: *Cléopâtre* (Frankreich, G. Méliès, 1899), *Cleopatra* (USA, J. G. Edwards, 1917), *Cleopatra, die Herrin des Nils* (Deutschland, 1921), *Cleopatra* (USA, R. W. Neill, 1928), *Oh! Oh! Cleopatra* (USA, J. Santley, 1931), *Cleopatra* (USA, C. B. DeMille, 1934), *Caesar and Cleopatra* (GB, G. Pascal, 1945), *La Vida íntima de Marco Antonio y Cleopatra* (Mexiko, R. Gavaldón, 1947); *Due notti con Cleopatra* (Italien, Mario Mattoli, 1953), *Serpent of the Nile* (USA, W. Castle, 1953), *Le Legioni di Cleopatra* (Italien, Frankreich, Spanien, V. Cottafavi, 1960) und *Una Regina per Cesare* (Italien, Frankreich, P. Pierotti, V. Tourjansky, 1962); vgl. auch Diana Wenzel: "'Her infinite variety'. 1001 Kleopatra-Konstruktion." In: Lochman 2008 (vgl. Anm. 9) S. 158-169.
- 21** Der Aufwand wurde mit vier Academy Awards belohnt: Beste Ausstattung, Beste Kamera, Bestes Kostümdesign, Beste Spezialeffekte. Den Rang als teuerste Monumentalfilm-Produktion der Welt wurde Mankiewicz's *Cleopatra* erst kürzlich durch *Avatar* (USA, J. Cameron, 2009) abgelassen.
- 22** Carlo Maria Franzero: *The Life and Times of Cleopatra*. London 1957.
- 23** Die umfangreiche Literatur über diesen Film umfasst u.a. Martin M. Winkler: *The Fall of the Roman Empire. Film and History*. Chichester 2009. Mel Martin: *The Magnificent Showman. The Epic Films of Samuel Bronston*. Albany, GA 2007. Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 9) S. 271-275; Lochman 2008 (vgl. Anm. 13) S. 74-76. Nerding 2010 (vgl. Anm. 4) S. 404-405.
- 24** Giuseppe Gatteschi: *Restauri della Roma Imperiale con gli stati attuali ed il testo spiegativo*. Roma 1924.
- 25** Samuel P. Huntington: *The clash of civilizations and the remaking of world order*. New York 1996.
- 26** Für das Fernsehen produziert wurde u.a. *Cleopatra* (USA, Deutschland, F. Roddam 1999), *Spartacus* (USA, R. Dornhelm, 2004), *Empire* (USA, G. Yaitanes, 2005), *The Secret Under the*
- Rose* (USA, M. Fische, 2006), *Spartacus: Blood and Sand* (USA, S. S. DeKnight, R. Tapert, 2010).
- 27** Lochman 2008 (vgl. Anm. 9) S. 10.
- 28** Ridley Scott's *Gladiator* stieß nicht nur beim Publikum, sondern auch in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung auf großes Interesse; vgl. u.a. Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 9). Marcus Junkelmann: "Rezension: "Ein Traum von Rom". Ridley Scott's Film "Gladiator" und die Wiedergeburt des Sandalengenres." In: Inken Jensen (Hg.). *Dino, Zeus und Asterix. Zeitzeuge Archäologie in Werbung, Kunst und Alltag heute*. Mannheim, Weißbaden 2002. S. 173-189. Martin M. Winkler (Hg.): *Gladiator: film and history*. Malden MA 2004. Ridley Scott: *Gladiator. Die Entstehung des Epos*. Nürnberg 2001.
- 29** Das "politische" Happy Ending in *Gladiator*, ganz im Gegensatz zu seinem Vorbild *The Fall of the Roman Empire* und der tatsächlichen Geschichtsschreibung, besteht im Ausrufen der Republik und der Übertragung der Souveränität auf den Senat.
- 30** Academy Awards erlangte *Gladiator* in den Kategorien: Bester Film, Bester Hauptdarsteller, Bestes Kostümdesign, Bester Ton und Beste visuelle Effekte.
- 31** Oliver Reed, der die Rolle des Proximo - dem Leiter der Gladiatorenschule - spielte, erlitt während der Dreharbeiten auf Malta einen Herzinfarkt.
- 32** Regisseur Ridley Scott auf DVD (DreamWorks und Universal Pictures, 2000) und Produktionsdesigner Arthur Max in American Cinematographer, Mai 2000, S. 59.
- 33** Junkelmann 2004 (vgl. Anm. 3) S. 281-291. Junkelmann 2002 (vgl. Anm. 26) S. 182-185. Stähli 2008 (vgl. Anm. 3) S. 108-112. Arthur J. Pomeroy: "The Vision

of a Fascist Rome in *Gladiator*".
In: Winkler 2004 (vgl. Anm. 26)
S. 111-123.

34 Hans-Georg Lippert:
"Machtzentralen im Film.
Erfundene Räume als Mittel
der Visibilisierung." In: Gert
Melville (Hg.). *Das Sichtbare
und das Unsichtbare der Macht.
Institutionelle Prozesse in Antike,
Mittelalter und Neuzeit.* Köln,
Weimar, Wien 2005, S. 206-232.

35 Zur Erläuterung des
architektonischen und

städtebaulichen Stilmix' siehe
auch Junkelmann 2004 (vgl.
Anm. 9) S. 293-298.

36 Caes. Gall. 5, 44.

37 Geplant war, die *Rome*-Serie
mit einer dritten Staffel fortzu-
setzen; allerdings wurde der Set
in Cinecittà am 10. August 2007
Opfer eines Brandes.

38 Zeitgenössische Beispiele
sind u.a. der Wiederaufbau der
Dresdner Frauenkirche mit der
sie umgebenden historisieren-

den Neumarkt-Bebauung, die
Projekte für das Berliner und
das Potsdamer Stadtschloss, die
Rekonstruktion des Parthenon
in Nashville, Tennessee - aber
auch das Nachempfinden
historischer Gebäude und
Stadtviertel in Las Vegas, Dubai
und Japan; vgl. Nerdinger 2010
(vgl. Anm. 4).

39 Lippert 2005 (vgl. Anm. 34).