



Vom Handlungsraum zum Filmbild. Szenographie der Antiken im Film. Sonderforschungsbereich 644 Transformationen der Antike, Teilprojekt B 14 Bewegte Räume. Szenographie der Antiken im Film, Humboldt-Universität zu Berlin, 13.03.2014-15.03.2014.

Reviewed by Lisa Cronjäger

Published on H-Soz-u-Kult (June, 2014)

Vom Handlungsraum zum Filmbild. Szenographie der Antiken im Film

Im März 2014 lud das Teilprojekt B14 des Sonderforschungsbereichs „Transformationen der Antike“ zu der Tagung „Vom Handlungsraum zum Filmbild. Szenographie der Antiken im Film“ ein. Die vertretene szenographiefokussierte Forschungsmethode betont den künstlerisch konstruierten Filmraum gegenüber der oftmals literaturwissenschaftlich analysierten Filmnarration. Bei der dreitägigen Konferenz stand die Frage im Mittelpunkt, wie Vorstellungen von Antike in Historienfilmen konstituiert, tradiert oder aktualisiert werden. Zentrale These des Forschungsprojektes B 14 „Bewegte Räume. Szenographie der Antiken im Film“ ist, dass die szenographische Gestaltung von Antikfilmen, angefangen bei der Wahl des Schauplatzes und geeigneter Requisiten, der architektonischen Gestaltung der Kulissen bis hin zur Rahmung des Bildausschnittes durch die Kameraführung eine zentrale Rolle bei der Verbildlichung von Konzepten und Imaginationen der Antike einnimmt. Neben der Neuheit des szenographischen Untersuchungsansatzes für die Film- und Bildwissenschaften stellt das unspezifische Genre der Antikfilme eine Herausforderung dar. Die Filmformate umfassen sowohl Stummfilmadaptionen der Jahrhundertwende, Spielfilme mit Monumentalfilmcharakter und wissenschaftliche Dokumentationen, als auch Parodien, Miniserien und dreidimensionale Blockbuster nach 2000. Das Antiksujet betrifft die klassisch griechisch-römische Antike, das alte Ägypten und Verfilmungen biblischer Geschichten als sogenannte „Sandalenfilme“. Die Tagung stellte sich

somit erfolgreich der Aufgabe, dem Umfang und der Variabilität der Antikfilme gerecht zu werden und durch die Analyse kunstgeschichtlicher Traditionen sowie der Verarbeitung archäologischen Forschungswissens die jeweiligen Vorstellungen von Antike nachzuvollziehen.

In dem einleitenden Abendvortrag bot MARTIN M. WINKLER (Fairfax) mit zahlreichen Filmausschnitten einen Überblick über prominente Historienfilme und innerfilmische Kontinuitäten in der Visualisierung Roms und der römischen Antike. Winklers Vortrag wirkte mit den bereitgestellten Bezugsbeispielen als Referenz für die folgenden Konferenztage und Diskussionen. Außerdem wurde durch die Vielfalt der Filmbeispiele klar, dass die Eingrenzung des Genres bei der Tagung nicht im Vordergrund stehen würde. Vielmehr verdeutlichte Winkler, wie unterschiedlich die Inspirations- und Bezugsquellen von Antikfilmen sind, da er unter anderem Parallelen zu Leni Riefenstahls filmarchitektonischer Inszenierung von nationalsozialistischen Aufmärschen aufzeigte.

KARSTEN LEY und JUDITH LEY (Aachen) vertraten die These, dass für das Fernsehformat der Serie eine Stadtdarstellung typisch ist, die eine Alltagsbezogenheit zum Publikum der Jetztzeit herstellt, insbesondere bezüglich der Wahrnehmung von Großstadt und sozialen Wohnverhältnissen. Anhand der vier Topoi „Forum“, „Subura“, „Arena“ und „Domus“ veranschaulichten die Vortragenden an der architektonischen Gestal-

tung, der Kameraführung und der Positionierung der Protagonisten, wie das Privatleben der Einzelfiguren erhält wird – ganz im Gegenteil zu sich auf Massenszenen konzentrierenden Monumentalfilmen. Beispielsweise sei bei Szenen auf dem Forum offensichtlich, dass oftmals Naheinstellungen gewählt würden, um die zwischenmenschliche Beziehung der Akteure intim darzustellen. Der menschenberührende Charakter des zentralen Marktplatzes von Rom gerate dabei in den Hintergrund. Als amüsante Anekdote, die die Bezugnahme zur städtischen Alltagserfahrung des Publikums offensichtlich macht, verwiesen Karsten und Judith Ley auf eine Putzkolonne, die in der Serie *âRomeâ* morgens das Forum fegt. Auch für die Topoi *âSuburaâ*, *âArenâ* und *âDomusâ* sei typisch, dass die für das 21. Jahrhundert charakteristischen Probleme und Alltagserfahrungen der Großstadt in die Antikenvorstellung hineinprojiziert würden: Kriminalität ist den Gassen der Vorstadt zugeordnet, eine hölzernen errichtete Arena suggeriert Volksnähe, Wohnverhältnisse verweisen in ihren Gegensätzen auf soziale Ungleichheit. Es behauptet sich ein häufiger Blick ins private Schlafzimmer oder auf den familiären Esstisch, der den aus Realityshows gewonnenen Sehgewohnheiten nahekomm.

Während Karsten und Judith Ley vor allem die Imagination antiker Lebenswelten ausgehend von den Seh- und Alltagserfahrungen des Publikums thematisierten, analysierte ANNETTE DORGERLOH (Berlin) innerfilmische Traditionen mit Analogien zur Historienmalerei. In ihrem Tagungsbeitrag widmete sie sich den seit der Stummfilmzeit vorgenommenen Verfilmungen der alttestamentlichen Geschichte des Exodus. Laut Annette Dorgerloh steht nicht zur Diskussion, inwiefern Antikfilme die im 19. Jahrhundert beliebte Historienmalerei ablösen, sondern wie die auf Historien gemälden verbildlichten Antikenvorstellungen in Filmen zitiert werden und somit eine Aktualisierung im jeweiligen Zeitkontext erfahren. Ein typisches Bildmuster ist beispielsweise der sich unrealistischerweise isoliert in der Wüste befindende Pharaonenpalast, durch dessen Tor die Israeliten aus Ägypten ausziehen. Der 1813 wiederentdeckte Tempel in Abu Simbel ist eines der Vorbilder, denn die Ausgrabungsarbeiten in der Wüste erfreuten sich im 19. Jahrhundert großen öffentlichen Interesses und sind auf Gemälden und Illustrationen rezipiert worden. Eindrucksvoll ist außerdem Annette Dorgerlohs Hinweis auf den von Robert Dornhelm 2006 realisierten Fernsehfilm *âThe Ten Commandmentsâ*, in dem die Wagen der Israeliten von den gleichen Holzrädern getragen werden, wie auf Edward Poynters Gemälden

Israel in Ägypten aus dem Jahre 1867. Es schließt sich die Frage an, mit welcher Konsequenz Bezüge zur Historienmalerei hergestellt oder verworfen werden.

Für diese rezeptionstheoretischen Fragestellungen war es sehr bereichernd, dass KRISTINA JASPERS (Berlin) in ihrem Vortrag *âDynamisierung von Raum und Zeit. Storyboards für den antiken Monumentalfilmâ* die Arbeitspraxis und Bedeutung des Set-Designers zum Thema machte. Storyboards bezeichnete Ridley Scott als *âerste Aufnahme des Filmesâ* und auch Kristina Jaspers erklärte an verschiedenen Filmbeispielen, dass die Arbeit des Szenenbildners die erste vorläufige Imagination der Raumbeschaffenheit innerhalb des Filmproduktionsprozesses darstellt. Der Bildrahmen gibt das intendierte Bildformat und eine mögliche Kameraführung vor, die Einzelzeichnungen verbildlichen chronologisch den Handlungsablauf, beispielsweise innerhalb einer Kampfszene. Filmtheoretisch grenzt Kristina Jaspers Storyboards von der Chronofotografie und von Screenshots ab. Schließlich ginge es nicht darum, Bewegungsabläufe fotografisch zu zergliedern, sondern in den Einzelbildern mit übertriebener Deutlichkeit die Handlungsschritte ersichtlich zu machen. Ähnlich wie bei einem Comicstrip sind somit Handlungsimpulse hervorgehoben. Die Physiognomie der Protagonisten dagegen wird unklar gelassen, um keine Aussagen über mögliche Schauspieler/innen zu treffen. Laut Kristina Jaspers verdichten Storyboards Raumvorstellungen und Handlungsabläufe auf schemenhaften Einzelbildern, auf denen für die Regie am Set wichtige Handlungsschritte hervorgehoben sind. Insgesamt wurde offensichtlich, welche große und bisher zu unrecht marginalisierte Bedeutung den Storyboards für film- und bildwissenschaftliche Untersuchungen zukommt.

Im Mittelpunkt von CHRISTIAN SCHNELL (Berlin) Vortrag stand die Wahl von authentisch wirkenden Schauplätzen für Antikfilme. Der von ihm thematisierte Film *âSinge den Zornâ* wurde an der Ausgrabungsstätte in Hisarlik (Türkei) gedreht und präsentiert in szenischer Wiedergabe den Text der Ilias in der deutschen Fassung von Johann Heinrich Voss. Antje Borchardt war als eine der Filmemacher/innen des 2004 verfilmten Projektes *âSinge den Zornâ* anwesend und berichtete aus praktischer Erfahrung, wie und warum Landschaftsräume bei der Visualisierung von Homers Ilias als Filmsetting ausgewählt wurden. Christian Schnell stellt die Erwartungshaltung von Zuschauer/innen heraus, authentisch wirkende Drehorte präsentiert zu bekommen. Dabei komme den im Originaltext benannten Schauplätzen bei der Verfilmung

eine auffällig marginale Bedeutung zu. So habe sich die Lokalisierung von antiken Handlungsräumen in Wästen- oder Steppenlandschaften zum Allgemeinconsens dafür durchgesetzt, was lange Zeit als authentisch für die Antike galt. Diese filmisch übermittelten Vorstellungsbilder nehmen, so Christian Schnells These, trotz ihrer nur scheinbaren Authentizität die Bedeutung von Originalschauplätzen ein. Interessanterweise machten Antje Borchardts Berichte Momente der Intuition deutlich, die sich im Auseinandersetzungsprozess mit dem Text herausbildeten und bestimmte Schauplätze wie selbstverständlich erscheinen ließen.

MARCUS BECKER (Berlin) analysierte die Bedeutung von Hermen in Antikfilmen, da diese sich insbesondere in den frühen Turiner Filmproduktionen als am häufigsten genutzte monumentale Ausstattung durchgesetzt haben, und betont Wechselwirkungen mit der Rezeption der mit Kopf oder Körper versehenen Säulenstelen innerhalb anderer gesellschaftlicher Diskurse. Laut Marcus Becker fungieren Hermen im Antikfilm als doppeldeutige Zeichen im Sinne Roland Barthes, weil sie einerseits eher im Hintergrund ins Bild gerückt werden, jedoch andererseits eine essentielle Bedeutung einnehmen, um das Filmsetting in der Antike zu lokalisieren. Marcus Becker stellte heraus, dass Hermen um 1900 sowohl in der Gartengestaltung, als auch als archaisches Beiwerk an Häusern oder öffentlichen Denkmälern vermehrt rezipiert wurden. Auch in der Tradition der Historienmalerei des 19. Jahrhunderts seien Hermen ein beliebtes Bildmotiv. Sie trügen zu einer streng geometrischen und bildparallelen Bildeinteilung ein, was bereits eine Kontinuität begründe, nach der vertikal orientierte Hermen sich besonders für das Standardbildformat des Filmes eigneten. Außerdem erfolge auf Bildsujet und in der architektonischen Inszenierung eine Aktualisierung der antikisierenden Hermen, in dem Sinne, dass die Kombination des skulpturierten Körpers mit streng geometrischem Säulenschaft den modernen Diskurs der Fragmentierung des menschlichen Körpers versinnbildliche – oftmals auf erotisierenden Szenen für den bürgerlichen, heterosexuellen und männlichen Adressaten. Zur Befriedigung des Publikumsgeschmacks verzichteten Filme und Salonmalerei auf die für die antiken Hermen zentralen Geschlechtsteile. Die Rezeption von Hermen in archaischen Fachpublikationen und der Pornographie legitimierten diese bildungsbürgerliche Assimilierung, indem sie Gegendiskurse darstellen. Marcus Becker nutzte demnach gezielt die Analyse von außerfilmischen Diskursen um aufzuzeigen, warum Hermen

sich als monumentales Beiwerk im Antikfilm etablierten: Zum einen erfüllten sie mit ihrer Einordnung ins Bildformat die Bedingungen des Massenmediums Film, und zweitens sei durch außerfilmische Darstellungstraditionen garantiert, dass die mit Hermen ausgeschmückte antike Handlung allgemein als glaubwürdig empfunden wird.

ULF JENSEN (Berlin) betonte die Bedeutung der Filmkamera als ein instrumentelles Medium, über das Bildausschnitte gerahmt und Elemente der Antikenimagination angeordnet werden. Carmine Gallones Film *«Gli ultimi giorni di Pompei»* (1926) stellte Ulf Jensen als Beispiel heraus, da innerhalb des Filmes eine Gegenüberstellung von archaischem Befund und szenographischer Filminszenierung geleistet wird. Der durch die Kameraeinstellung zwangsläufig kreierte zweidimensionale und zentralperspektivische Bildraum erfordert laut Jensen eine Ordnung und Inszenierung von archaischem Wissen und gesellschaftlichen Antikenvorstellungen, noch bevor der Film als Ganzes konzipiert werden kann. Ulf Jensen verwies in seiner filmtheoretischen Konzeption des ordnenden, zweidimensionalen Kamerabildraumes auf Dziga Vertovs in den 1920er-Jahren geschaffenes Werk *«Der Mann mit der Kamera»*, in dem der Kamera ebenfalls die Bedeutung einer konstruierenden Weltsicht zukommt. Folglich beziehe der Antikfilm seine Bezüge nicht nur aus dem künstlerischen Imaginarium der Historienmalerei oder beispielsweise Buchillustrationen, sondern werde zudem durch technische Besonderheiten des Kamerabildes strukturiert. Die Erfassung der Antike mittels der wissenschaftlichen Fotografie in der Archäologie und die Darstellungstradition auf touristischen Postkarten spielten deshalb eine wesentliche Rolle. Den Bildraum der Filmkamera theoretisiert Jensen als *tertium comparationis*, mit dem außerfilmische Bezüge neutralisiert und eine zeitliche Distanz geschaffen wird.

MARTIN LINDNER (Göttingen) behandelte die Vielzahl an Parodien und pornographischen Filmen, die besonders in den 1950er- und 1960er-Jahren teuer inszenierte Monumentalfilme ablösen und karikierten. Da nach 2000 erst langsam wieder die Anzahl neu produzierter Monumentalfilme zunimmt, stünden Parodien am Anfang einer neuen Konjunktur, weil diese sich stets auf massenmedial bekannte Filme beziehen müssten. Das prominenteste Beispiel ist Monty Pythons *«Life of Brian»*, das beim heutigen Publikum weitaus bekannter ist als viele der parodierten Originalfilme. Die Tradition der ironischen Antikenrezeption schafft demnach laut Lindner einen hohen Wieder-

erkennungswert, weshalb die Einflussnahme von Parodien auf die filmische Transformation von Antikenvorstellungen nicht vernachlässigt und die Genreunterscheidung nicht überbewertet werden sollte. Des Weiteren bezweifelte Martin Lindner, ob Filmszenographie als Zielscheibe von Parodien geeignet sei. Das Publikum müsste die parodierten Aspekte kennen, damit die gewünschte Wirkung zur Entfaltung komme. Szenographische Stilelemente dagegen würden als Kontext der Handlung oft nur nebensächlich bemerkt, weshalb zu diskutieren ist, wie Parodien als übertriebene filmische Karikaturen auf vom Publikum eher unbewusst wahrgenommene szenographische Transformationsprozesse zurückgreifen könnten.

Zusammenfassend kann für die Tagung festgehalten werden, dass sich Antikenvorstellungen in Historienfilmen über vielfältige Traditionslinien und Bezugnahmen herstellen. Die Historienmalerei des 19. Jahrhunderts bildet dabei eine wesentliche Inspirationsquelle, gleichwertig mit archäologischen Forschungskenntnissen, die in ihrer gesellschaftlichen Rezeption wiederum in Bilder transformiert werden. Bezüge zu den massenmedialen Sehgewohnheiten des Publikums spielen nicht nur bei der Formatwahl eine Rolle, sondern sind entscheidend dafür, wie Alltagsleben in der Antike imaginiert wird. Auch technische Bedingungen, wie beispielsweise der von der Kamera geschaffene Bildraum oder das Arbeitsinstrument des Storyboards, nehmen entscheidenden Einfluss auf die Art und Weise, wie Antikenvorstellungen angeordnet und inszeniert werden. Innerfilmische Bezüge können wie beim Beispiel des Landschaftsraumes dazu führen, dass Authentizität vortäuschende Schauplätze im kollektiven Gedächtnis als Originalplätze wahrgenommen werden. Außerdem prägt die massenmediale Wirkung von Parodien oder Pornographie gleichermaßen Vorstellungsmuster wie wissenschaftlich sorgsam überprüfte Dokumentationen.

Folglich bestärkt sich die unter den Tagungsteilnehmer/innen viel diskutierte Pluralform im Tagungstitel „Szenographie der Antiken im Film“. Die Vorstellung von Antike ist keine historisch feststehende und exakt definierbare Entität, sondern unterliegt bedingt durch gesellschaftlichen Wandel Transformationen. Die szenographische Gestaltung von Antikfilmen bringt gesellschaftliche Interpretationsweisen von Antiken als Momentaufnahmen dieser Transformationen

verdichtet in eine künstlerische Form und muss dabei medialen Besonderheiten, bildlichen Traditionen und den Sehgewohnheiten des Publikums gerecht werden. Innerhalb des Sonderforschungsbereichs „Transformationen der Antike“ wurde für dieses Phänomen der Begriff der „Allelopoiese“ geprägt. Antikenvorstellungen werden in ihrer Rezeption geschaffen, welche sich zwangsläufig auf Referenzbeispiele beziehen muss. Die szenographische Analyse von Historienfilmen kann also für die bildwissenschaftliche Forschung Erkenntnisse darüber liefern, wie sich der Wandel von Antikenvorstellungen vollzieht und schafft ein vielschichtiges Kenntnisbild über die gesellschaftliche Wahrnehmung von Antike, das über die Rekonstruktion des jeweiligen archäologischen Kenntnisstandes hinausgeht.

Konferenzübersicht:

Johannes Helmrath (Berlin) / Annette Dorgerloh (Berlin) : Begründung

Martin M. Winkler (Fairfax): The Rhetoric of Architecture in Hollywood's Roman Empire

Karsten Ley (Aachen) / Judith Ley (Aachen): Fern-Sehen ins antike Rom. Raumhistorische Überlegungen zu vier urbanen Topoi in TV-Miniserien

Annette Dorgerloh (Berlin): „The Ten Commandments“ von DeMille bis Dornhelm. Szenographie im Vergleich

Kristina Jaspers (Berlin): Dynamisierung von Raum und Zeit. Storyboards für den antiken Monumentalfilm

Christian C. Schnell (Berlin): Landschaft als szenographischer Raum. „Singe den Zorn“ in Hisarlık und die Aura des Authentischen

Marcus Becker (Berlin): Hermeneutik der Herme. Zur skulpturalen Ausstattung von Antike im frühen Türi-ner Film

Ulf Jensen (Berlin): Die Reanimation der Antike. Zur Historiographie der Filmkamera

Regina Heilmann (Ludwigshafen) - Vortrag ausgefallen: Ob real, virtuell oder synonym: Babylon als Raum für den Alten Orient im westlichen Spielfilm des 20. Jahrhunderts

Martin Lindner (Göttingen): Alte Witze – Parodien und der Wandel des Antikfilms

If there is additional discussion of this review, you may access it through the network, at:

<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/>

Citation: Lisa Cronjäger. Review of , *Vom Handlungsraum zum Filmbild. Szenographie der Antiken im Film*. H-Soz-u-Kult, H-Net Reviews. June, 2014.

URL: <http://www.h-net.org/reviews/showrev.php?id=42070>

Copyright © 2014 by H-Net, Clio-online, and the author, all rights reserved. This work may be copied and redistributed for non-commercial, educational purposes, if permission is granted by the author and usage right holders. For permission please contact H-SOZ-U-KULT@H-NET.MSU.EDU.