

SMALL GODS - (HALB-) GÖTTER ALS FIGUREN DES ANTIKFILMS

MARTIN LINDNER*

Zusammenfassung.-

Der folgende Beitrag beschäftigt sich mit der Präsenz von antiken Göttern und Halbgöttern im Antikfilm sowie den dabei zu beobachtenden Darstellungsmodi. Nach einem Überblick über das vorhandene Material stehen die methodischen Probleme der Rationalisierung antiker Konzepte, der Vermischung von Stoffbereichen und der fiktionalen Transfiguration im Zentrum.

Abstract.-

This paper looks at the presence of classical gods and demigods in epic films and the varying modes of presenting them. After a short summary of the films in question, the text concentrates on several methodical problems: the rationalization of classical concepts, the combination of contents and the fictional transfiguration.

Schlufwörter: Film, Götter, Religion, Populäre Rezeption.

Keywords: Film, (Classical) gods, Religion, Popular Reception.

VORBEMERKUNGEN.

Die vorliegenden Ausführungen sind ein Versuch, die Präsenz des Göttlichen als Teil des Antikfilms zu umreißen und in einen medialen Kontext einzuordnen. Im Mittelpunkt stehen dabei die folgenden zwei Fragen: Welche Götter treten als Filmfiguren auf? In welcher Form wird göttliches Wirken in den Antikfilm integriert? Um das zu behandelnde Themenfeld handhabbar zu machen, bedarf es dabei einiger Ein-schränkungen:

Erstens werden ausschließlich Spielfilme und Unterhaltungsserien behandelt, nicht jedoch Dokumentationen oder Filmsequenzen in Computerspielen. Das Medium (ob Kino, TV oder Heimvideo-Formate), die Darstellungsform (ob Real- oder Trickfilm) und die verwendeten Sprachen spielen dagegen bei dieser Vorauswahl keine Rolle. Die ausgewählten Produktionen werden nach Möglichkeit in einer allgemein zugänglichen originalsprachlichen Fassung benutzt.

* Institut für Geschichte, Universität Oldenburg. E-Mail: martin.lindner@uni-oldenburg.de

Zweitens richtet sich das Hauptaugenmerk auf das antike griechisch-römische Pantheon sowie den jüdisch-christlichen Bereich. Produktionen über Götter aus anderen Kulturkreisen werden dagegen nur in Auswahl zum Vergleich herangezogen. Die im Anschluss gegebene Materialübersicht erhebt dabei keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Drittens erfolgt die Diskussion einzelner Filme unabhängig von deren individuell empfundenem ästhetischen Wert und von der anvisierten Zuschauerschaft. Pädagogische Trickfilme werden daher ebenso einbezogen wie klassische Blockbuster oder pornografisches *adult entertainment*. Zudem spielen Fragen der "Korrektheit" im Sinne einer Nähe zu antiken mythologischen Überlieferungen als Qualitätskriterium keine Rolle. Antikfilme und -serien sind kommerzielle Kunstwerke und können zwar unter dem Aspekt der "Quellentreue" betrachtet werden. Allerdings erweisen sich gerade freie Adaptionen wie etwa die spielerische Transformation der homerischen Epik in *O Brother Where Art Thou*¹ als besonders anregende Objekte der Rezeptionsforschung. Ob sich angesichts der vielfältigen mythologischen Tradition die Orientierung an einer einzelnen Vorlage als Qualitätskriterium eignet, scheint ohnehin fraglich. Es ist kaum bemerkenswert, dass der Film antike Mythologie verfremdet, stark selektiv bearbeitet und immer wieder für moderne Themen und Fragestellungen instrumentalisiert. Kleists *Penthesilea*, Goethes *Prometheus*, Molières *Amphitryon* oder Shakespeares *Troilus and Cressida* machen sich allesamt in dieser Hinsicht "schuldig". Filme sind ein bedeutender Faktor in der immer wieder neuen Aneignung antiker Stoffe. "Audiences do not passively absorb a version of a classical text, but creatively rework that image to suit their tastes and needs"². Statt "Verfälschungen" zu beklagen, sollten wir vielmehr fragen, wie und in welchem Ausmaß diese Transformationen im Antikfilm geschehen, um damit die ersten Schritte auf dem Weg zu einer Antwort auf das "Warum?" und zu einer Erfassung des Massenphänomens Antikenrezeption zu bewerkstelligen.

Das behandelte Material entstammt primär dem Kreis der Filme, die auf einer antik historischen oder mythologischen Handlungsebene angesiedelt sind. Darüber hinaus sollen jedoch entsprechend den obigen Ausführungen auch solche Produktionen Eingang finden, die einzelne Elemente in einen anderen geschichtlichen oder inhaltlichen Zusammenhang transportieren. Hierzu ist es zuerst nötig, einen Überblick über das Auftreten von (Halb-) Göttern als filmischen Handlungsträgern im weitesten Sinne zu geben. Danach soll auf die Hauptmechanismen der Darstellung und mögliche Entwicklungen innerhalb der über 100-jährigen Geschichte des Mediums Film ein-

¹ Siehe unten Kapitel "Transfigurationen".

² MacElduff, S., "Fractured Understandings. Towards a History of Classical Reception among Non-Elite Groups", in: Martindale, Ch./ Thomas, R.F. (ed.), *Classics and the Uses of Reception* (Classical Receptions), Malden-Oxford-Carlton 2006, 190f.

gegangen werden. Werden dabei einzelne Sequenzen herausgegriffen, so sind diese nach den angefangenen Minuten der im Anhang spezifizierten Fassung zitiert. Um Verwechslungen durch abweichende Synchron titel vorzubeugen, sind die Filme stets in der Originalsprache angegeben. Sofern mehrere gleichnamige Filme bekannt sind, wird für eine eindeutige Identifikation in Klammern das Jahr des Abschlusses der Produktion angefügt³.

GÖTTER IM ANTIKFILM.

Götter und Halbgötter als Filmfiguren sind fast so alt wie das Medium Film selbst. Schon für die ersten Produktionsjahre sind zahlreiche Titel verzeichnet, die sich auf die Umsetzung von Episoden aus dem Werk einschlägiger Autoren wie Ovid verlegen. In den meisten Fällen ist heute jedoch nicht mehr als eine kurze Inhaltsangabe oder Darstellerliste erhalten, oft bleibt der Titel sogar die einzige überlieferte Information. Dieser Umstand ist nur zum Teil auf schlechte Konservierungsbedingungen zurückzuführen: Die ersten Filme waren schnell produzierte "Wegwerfware", wenige Minuten lang und rasch durch die nächste Produktion ersetzt, um das sensationshungrige Publikum bei der Stange zu halten. Die später nicht mehr erreichte Vielfalt verfilmter Stoffe ist durch eben diesen hohen Durchsatz bedingt. Der Film etablierte sich gerade – weg von der Jahrmarktsattraktion – als zukunftssträchtige Unterhaltungsindustrie. Antike Stoffe könnten dabei bewusst gewählt worden sein, um dem schlechten Ruf des neuen Mediums entgegenzuwirken. Da allerdings praktisch keine inhaltlichen Aussagen über diese frühe Zeit möglich sind, muss diese Erklärung Spekulation bleiben⁴.

Die meisten der hier behandelten Produktionen kommen aus den 1950er und 1960er Jahren, in denen insgesamt die meisten Antikfilme entstanden. Aus der Phase vom ersten Weltkrieg bis zum Ende der 1940er Jahre sind zwar einige Vertreter erhalten, die aber für die Frage nach der Darstellung antiker Götter wenig beitragen können. Ab den 1970er Jahren kamen mit dem weltweiten Siegeszug des Fernsehens immer wieder mythologische Stoffe auf diesen Markt, gerade in Form beliebter Serien wie *Ulysses 31*, *Jim Henderson's The Storyteller* oder *Xena – Warrior Princess*. Wie die einzelnen Beispiele zeigen werden, waren antike Götter währenddessen auch auf der Kinoleinwand zu sehen. Selbst der jüngste Boom des Antikfilms im Sog von *Gladiator* hat jedoch nicht mehr die Präsenz vergangener Tage hervorgebracht. Der

³ Zu den technischen Notwendigkeiten dieses Verfahrens siehe Lindner, M., *Rom und seine Kaiser im Historienfilm*, Frankfurt am Main 2007, 22-27.

⁴ Zu Verlustschätzungen vgl. Christensen, T.C., "The Historical Film as a Title or as a Collection of Physical Elements": *Journal of Film Preservation* 66, 2003, 22f. und Woodruff, D., "Recreating Motion Pictures From Visual Artifacts": *Journal of Film Preservation* 58/59, 1999, 63-67, zu herausragenden Einzelverlusten Thompson, F., *Lost Films. Important Movies That Disappeared* (Citadel Press Book), New York 1996.

neuere Antikfilm hat sich – plakativ gesprochen – weitgehend von den Göttern abgewandt. Warum dies so ist, wird zum Ende der Untersuchung zu fragen sein. Zuerst sollen jedoch die folgenden Kapitel anhand ausgewählter Beispiele eine Einleitung in die filmische Adaption antiker Götterwelten geben.

Um es vorweg zu sagen: Trotz der großen Zahl an relevanten Produktionen bleibt die Zahl der tatsächlich vertretenen Götter sehr gering. Dies mag einer Ausrichtung am vermuteten Vorwissen der Zuschauer geschuldet sein; für eine rasche Orientierung ist es auf jeden Fall günstig, wenn neben den bekannten “großen Namen” wie Zeus, Herakles und Dionysos nicht auch noch Alkyone, Himeros und Kychreus auftreten. Auffällig ist angesichts der erfolgreichen Konzentration aber besonders die Schiefeite bei der Geschlechterverteilung. Götter sind ohnehin nur selten Hauptfiguren eines Films, falls allerdings der Umstand doch einmal eintritt, sind die weiblichen Gottheiten in der Unterzahl. Die große Ausnahme bilden hierbei aus nahe liegenden Gründen pornografische Produktionen wie *Afrodite, la dea dell’amore* oder *Olympus – Rifugio degli dei*.

Griechischer Polytheismus.

Die griechische Sagen tradition ist eine der populärsten Vorlagen des Antikfilms, allerdings verteilt sich die Masse des Materials auf nur drei große Stoffe, namentlich die Eroberung Troias, die Abenteuer des Odysseus und die Taten des Herakles⁵. In der Benennung offenbart sich dabei geringe Trennschärfe der Traditionslinien, die auch in inhaltlicher Hinsicht Parallelen findet: Bei einzelnen Figuren wie Hercules wird die lateinische Form bevorzugt, bei Zeus und bei Hera die griechische. Insgesamt lässt sich eine deutliche Tendenz zur vermeintlichen oder tatsächlichen “Gräzisierung” mythologischer Inhalte beobachten. Die Dominanz des Griechischen im mythologischen Antikfilm steht damit im Gegensatz zur Vorrangstellung römischer Inhalte im historischen Antikfilm. Im Folgenden werden die Figuren zur besseren Lesbarkeit in der üblichen deutschen Fassung des Namens, der in der jeweiligen Produktion im Originalton gebraucht wird, angegeben. “Ercole” wird somit zu “Herkules”, “Mercure” zu “Merkur”, “Circe” zu “Kirke”; Gleiches gilt für die Namen der übrigen antiken Gestalten wie Odysseus.

Die filmische Umsetzung des troianischen Krieges ist von den drei hervorzuhebenden Bereichen der scheinbar am stärksten rationalisierte. Anders als das homerische Epos kennen die entsprechenden Produktionen kaum das Auftreten von Göttern als handelnde Personen, beispielsweise in Emmerichs *Troy*, der lediglich Thetis einen

⁵ Eine (allerdings veraltete) Übersicht bei Solomon, J., *The Ancient World in the Cinema*, New Haven-London 2001², 101-131; mehr essayistischen Charakter hat die thematische Heranführung bei Lucrezi, F., “Dèi e cinema“, in: Boschi, A. e.a. (Hgg.), *I Greci al cinema. Dal peplum “d’autore” alla grafica computerizzata*, Bologna 2005, 81-84.

kurzen Auftritt zubilligt⁶. Dennoch schließt die geringe Leinwandpräsenz in den Ilias-Filmen nicht die Wirkung göttlichen Handelns aus. Das deutlichste Beispiel sind Visionen, ob als Traum oder als dreidimensionale Erscheinung. Bemerkenswert ist weniger die Präsenz von Göttern in Visionen, was sich ansonsten auch als Halluzination interpretieren ließe, sondern die Korrektheit der Prophezeiungen. In etlichen Produktionen greifen Götter zudem durch klar zugewiesene Himmelserscheinungen oder Ähnliches direkt in die Handlung ein, ohne selbst präsent zu werden⁷.

Wesentlich häufiger ist das Auftreten von Göttern in Verfilmungen des Odyssee-Stoffes, wobei oftmals Teile der Ilias-Handlung als Vorlauf mit aufgenommen werden⁸. In der Regel wird zumindest der Konflikt mit Poseidon und die Schutzrolle Athenas in persona ausgeführt, aber auch ein Rat der Götter – oft reduziert auf eine gute Handvoll Einzelfiguren – ist nicht ungewöhnlich⁹. Dazu kommen in praktisch allen Produktionen Kalypso und Kirke, deren Wesenheit jedoch oft nicht deutlich wird, sowie etliche über- oder nicht-menschliche Begegnungen, wobei lediglich dem Kyklopen Polyphem eine göttliche Abstammung attestiert wird¹⁰. Das Spektrum der vertretenen (Halb-)Götter – ganz abgesehen von den sonstigen mythologischen Wesenheiten – ist jedoch nicht nur größer als bei den Ilias-Verfilmungen, sondern auch die Form und Bedeutung des Eingreifens zeigt sich als wesentlich unmittelbarer und kaum rationalisiert.

⁶ Troy 24 ff.; aus den zahlreichen Untersuchungen zu diesem Film seien stellvertretend genannt Cavallini, E., „A proposito di Troy“, in: Boschi, A. e.a. (Hg.), *I Greci al cinema. Dal peplum „d'autore“ alla grafica computerizzata*, Bologna 2005, 53-79; Wieber, A., „Vor Troja nichts Neues? Moderne Kinogeschichten zu Homers Ilias“, in: Lindner, M. (Hg.), *Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film* (Antike Kultur und Geschichte 7), Münster 2005, 137-162; Winkler, M.M. (Hg.), *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*, Malden/Oxford/Carlton 2007.

⁷ Symptomatisch sind die ersten zehn Minuten von *Helen of Troy* (2003), die nicht weniger als drei korrekte Omen und Weissagungen beinhalten: die Warnung Kassandras bei Paris' Geburt (3), die Verheißung Helenas für Paris durch Aphrodite (8f.) und die umgekehrte Verheißung bei Helena durch eine Vision von Paris (9).

⁸ Ein guter Materialüberblick bei Goltz, A., „Odyssee-Rezeption im Film. Moralische Normen und Konflikte in Epos und Adaption“, in: Luther, A. (Hg.), *Odyssee-Rezeptionen*, Frankfurt am Main 2005, 109-124.

⁹ Auffällig besonders in *The Odyssey* (1987), einem Animationsfilm der Burbank-Studios, der in seinen gut 46 Minuten gleich fünf entsprechende Sequenzen integriert (1f., 4, 12, 34f., 45f.); vgl. auch Lindner, M., „Colourful Heroes. Ancient Greece and the Children's Animation Film“, in: Berti, I./García Morcillo, M. (Hgg.), *Hellas on Screen. Cinematic Reception of Ancient Literature, Myth and History* (erscheint 2008).

¹⁰ Polyphem mit göttlicher Abstammung u.a. in *Ulissee* 36-48, *L'Odissea* 135-165 (vgl. Bozzato, A., „L'occhio del Ciclope. Momenti di cinema nell'Odissea di Franco Rossi“, in: Boschi, A. e.a. (Hgg.), *I Greci al cinema. Dal peplum „d'autore“ alla grafica computerizzata*, Bologna 2005, 27-39), *The Odyssey* (1987) 6-12 und *The Odyssey* (1997) 34-42.

Den dritten und am stärksten vertretenen Zweig stellen jedoch die Produktionen, die sich aus der umfangreichen Herakles/Hercules-Tradition speisen. Hier existiert neben den "klassischen" Erzählungen über die Zwölfthaten eine Vielzahl von Transformationen oder freien Übertragungen, wie sie in den abschließgestaßenden Kapiteln zu besprechen sein werden. So kämpft der Zeussohn in *Ercole al centro della terra* gegen Vampire oder in *Hercules in New York* gegen Banden in einer neuzeitlichen Großstadt. Neben dieser thematischen Vielfalt erschwert der Brauch der Umbenennung in den Synchronfassungen eine klare Zuordnung: Herkules und alle anderen "starken Männer" von den biblischen Goliath und Samson bis zu den literarisch oder filmisch etablierten Figuren wie Ursus oder Maciste erscheinen als weitestgehend austauschbar. Dies verweist jedoch schon auf den besonderen Umstand, dass in einem Gutteil der Produktionen Herkules keine weiteren Götter oder Halbgötter an die Seite gestellt werden – oder zumindest keine, die sich mythologischen Vorbildern zurechnen ließen. In den sonstigen Filmen reduziert sich das bekannte Figureninventar auf Zeus, Hera und wenige andere Exponenten wie die erneut nicht konstant unterschiedenen Hermes/Mercur und Aphrodite/Venus oder Dionysos/Bacchus und Ares/Mars. Erstaunlich ist zudem die Häufigkeit, mit der im Antikfilm Herkules in einer Rolle als Beschützer der Menschen vor göttlicher Willkür gezeigt wird¹¹.

Die sonstigen Produktionen aus dem Feld der griechischen Mythologie umfassen in deutlich geringerer Anzahl beispielsweise den Argonautenzug, die Abenteuer des Perseus, die Taten des Dionysos oder den Amazonenstoff. Letzterer liegt hierbei üblicherweise in "götterfreier", oft historisierender Erzählung vor; für die anderen Bereiche gelten im Wesentlichen die oben zu den Odyssee-Filmen gemachten Einschätzungen¹². Der griechische Polytheismus scheint, mit wenigen Ausnahmen, als Quelle für märchenhafte Filme mit entsprechendem Personal anhaltend fruchtbar. Die richtige Einschätzung dieses Sachverhaltes ist jedoch nur unter Berücksichtigung der "Konkurrenz" aus anderen Bereichen möglich.

Römischer Polytheismus.

Auf römischer Seite sind die Verhältnisse in zweifacher Hinsicht anders gelagert: Einerseits gibt es deutlich mehr Antikfilme, die sich der römischen Historie und hier vorwiegend der späten Republik und frühen Kaiserzeit widmen. Andererseits sind die wenigen überhaupt umgesetzten mythologischen Erzählungen in der Regel als his-

¹¹ Am stringentesten als Leitmotiv in der TV-Serie *Hercules – The Legendary Journeys*.

¹² Historisierte Amazonen beispielsweise in *Amazons and Gladiators* (zur Zeit Caesars) oder *Im Reich der Amazonen* (Fortleben bis in Gegenwart), der Argonautenzug etwa in *Jason and the Argonauts* (1963) und *Jason and the Argonauts* (2000), Dionysos besonders in *Le Baccanti* und *The Bacchae* (2002). Zu den "modernen Amazonen" im Actionfilm vgl. Passman, K. M., "The Classical Amazon in Contemporary Cinema", in: Winkler, M.M. (Hg.): *Classics and Cinema* (Bucknell Review 35), Lewisburg-London-Toronto 1991, 81-105.

torische Erzählung angelegt und ihres möglichen göttlichen Personals weitestgehend entledigt¹³.

Eines der besten Beispiele ist *Romolo e Remo*, der im Wesentlichen eine simplifizierte Fassung der römischen Gründerlegenden darstellt. Elemente, wie etwa die Frage der Abstammung der Brüder, die zum Auftreten göttlicher Handlungsträger hätten führen können, bleiben ausgeklammert. Im Zentrum stehen vielmehr die Auseinandersetzungen, als deren Höhepunkt und Ende die berühmte Stadtgründung inszeniert wird. Entsprechend findet auch eine Apotheose des Romulus keine Aufnahme.

Vergleichbare Befunde gelten für *La leggenda di Enea*: Der Film schließt zwar an die sagenhafte Tradition des troianischen Stoffkreises an und setzt zu diesem Zweck sogar "Klammermaterial" aus der Produktion von *La guerra di Troia* ein¹⁴. Die Intention ist jedoch erkennbar erneut eine Historisierung der Erzählung, die in einem Ausblick auf das weitere Schicksal Roms bis in die Kaiserzeit gipfelt¹⁵. Konsequenterweise verzichtet der Film auf göttliches Personal, die Aeneas-Erzählung wird zur mehr oder minder historisch angebundenen Gründungsnarration.

Eine eher zurückhaltende Abweichung von der Regel stellt *Il ratto delle Sabine* dar. In einer entscheidenden Sequenz begibt sich Romulus vor einer wichtigen Entscheidung in einen Tempel, um den Göttern zu opfern. Als er vor Ermattung in einen Dämmer Schlaf sinkt, erscheinen ihm Mars und Venus, die ihm in Abwandlung des beliebten "Teufelchen und Engelchen"-Motivs die ihnen genehmen Vorgehensweisen einflüstern¹⁶. Trotz des ungewöhnlichen persönlichen Auftretens römischer Götter bleibt der Ausschnitt als Traumsequenz jedoch kaum mehr als ein augenzwinkernder Einschub.

Inwieweit die verlorenen Produktionen der Stummfilmzeit die bisher gemachten Aussagen zur Umsetzung römischer – oder zumindest lateinisch deklarerter – Götter und Halbgötter korrigieren könnten, muss dahingestellt bleiben. Ein prominentes Beispiel ist der 1897 von Thomas Edison angefertigte *Cupid and Psyche*, einer der frühesten Antikfilme überhaupt und zugleich einer der wenigen überlieferten aus diesen ersten Produktionsjahren. Bei näherer Betrachtung handelt es sich jedoch um einen Streifen von weniger als einer Minute Länge, der die Tanzaufführung zweier verkleideter Kinder zeigt.

Die meisten in Frage kommenden Figuren werden im römischen Antikfilm schlicht nicht umgesetzt. Dies gilt nicht nur für die "klassischen" Vertreter des Pantheons, son-

¹³ Weiterhin die beste, wenn auch nicht aktuelle Übersicht erneut bei Solomon, *The Ancient World...*, 101-131.

¹⁴ *La leggenda di Enea* 1 und 23ff.

¹⁵ *La leggenda di Enea* 88f.

¹⁶ *Il ratto delle Sabine* 67-70.

dem im gesteigerten Maße auch für divinisierte Herrscherpersönlichkeiten. Das Streben nach Vergöttlichung zählt für menschliche Figuren zu den stabilsten Negativkriterien und überbietet als Extrem einer Entsozialisierung sogar schwerste physische Vergehen bis hin zu Inzest und Mord¹⁷.

Zugespitzt ließe sich sagen: Die wenigen römischen (Halb-)Götter im Antikfilm sind entweder Fehlbenennungen in einem ansonsten klar griechisch geprägten Kontext oder sie bilden die Minderheit in einer wohl unbewussten Vermischung antiker Göttervorstellungen. Wie Frederick Ahl am Beispiel von *Clash of the Titans* richtig bemerkt, sind einzelne Figuren ihrem römischen Vorbild oft näher als dem ausgewiesenen griechischen¹⁸. Dies ändert jedoch nichts daran, dass der explizit römische mythologische Antikfilm kein Massenprodukt wie sein griechisches Pendant geworden ist.

Christentum und Judentum.

Es erscheint vermessen, eine differenzierte Einschätzung dieses bei weitem größten Teils des Antikfilms mit göttlichem Figureninventar in wenigen Zeilen leisten zu wollen. Die folgenden Anmerkungen beschränken sich daher auf grobe Linien und extreme Beispiele, an denen sich die Darstellungsmechanismen besonders klar nachzeichnen lassen.

Die offene Formulierung der Kategorie beruht darauf, dass es in aller Regel keine betonte Trennung zwischen jüdischer und christlicher Tradition gibt. Oftmals erscheinen die alttestamentarischen Erzählungen geradezu als proto-christlich, verstärkt durch Parallelisierungen mit modernen Episoden, wie sie mustergültig *The Ten Commandments* von 1923 leistet. Hier steht die Geschichte von Moses und den Gesetzestafeln als Vorlauf¹⁹ zu einer modernen Erzählung über einen christlichen Bruderstreit im Amerika der Neuzeit²⁰.

Allgemein ist die Präsenz des jüdischen oder christlichen Gottes auf der Leinwand extrem selten und geht oft mit einer ironischen bis religionskritischen Tendenz des

¹⁷ Lindner, Rom und seine Kaiser, 168-173.

¹⁸ Ahl, *Classical Gods*, 54 (während die dabei präsentierten Geschlechterrollen gänzlich anderen Idealen verpflichtet sind, vgl. Lindner, *Heros und Zauberin*); zur Anlage der mythologischen Filme von Ray Harryhausen vgl. Llewellyn-Jones, L., "Gods of the Silver Screen. Cinematic Representations of Myth and Divinity", in: Ogden, D. (Hg.), *A Companion to Greek Religion (Blackwell Companions to the Ancient World)*, Malden-Oxford-Carlton 2007, 423-438.

¹⁹ *The Ten Commandments* (1923) 3-49, von über 130 Minuten Gesamtspieldauer.

²⁰ Vgl. Higashi, S., *Cecil B. DeMille and American Culture. The Silent Era*, Berkeley/Los Angeles/London 1994, 179-203; Birchard, R.S., *Cecil B. DeMille's Hollywood*, Lexington 2004, 178-189 und 351-364 sowie Heilmann, R./Wenzel, D., "Moses im Film. "(...) and God is off-screen to the right." – Anmerkungen zu Cecil B. DeMilles Monumentalfilmen *The Ten Commandments* (USA 1923 und 1956)": *MA'AT* 1, 2004, 51ff.

Films einher. Außerhalb des hier zu behandelnden Feldes trifft dies etwa auf *Dogma* zu, in dem zwei Engel die Ablassversprechung eines amerikanischen Predigers nutzen, um Gott – gespielt von der Rocksängerin Alanis Morissette – zu hintergehen. Der Antikfilm mit alttestamentarischer Thematik ist jedoch überaus konservativ und reduziert die Personifikation auf eine menschliche (oder genauer gesagt: männliche) Stimme vor Himmels- oder Lichterscheinungen. *La Création du Monde* nach den bekannten Zeichnungen von Jean Effel zählt zu den wenigen Ausnahmen. Der hier gezeigte Gott ist ein verschmitzter älterer Herr, mehr eine ironische Interpretation des Gottvaters als ein Angriff auf entsprechende Vorstellungen.

Ebenso selten sind distanzierte Positionen wie in *Genesi – La creazione e il diluvio*, der trotz der Themenwahl auf göttliches Wirken im Handlungsfortgang verzichtet. Die gesamte Narration besteht aus den Erzählungen eines alten Mannes, der mit seinem Stamm durch die Wüste zieht. Seine Worte über die Schöpfung der Welt oder den Sündenfall werden von eher lose zugehörigen und stark stilisierten Aufnahmen untermalt²¹. Lediglich in der letzten Episode um Noah und die Sintflut wird die Umsetzung etwas konkreter, ohne die Zurückhaltung bei der Darstellung göttlichen Wirkens aufzugeben²².

Ungleich zahlreicher und vielfältiger sind jedoch die Jesus-Filme, zu denen hier der Vereinfachung halber auch solche Produktionen gerechnet werden, die wie *Ben-Hur* (1925) und *Ben-Hur* (1959) Leben und Wirken Jesu nur am Rande einbeziehen. Für die frühen Filme lässt sich eine behutsame Neuorientierung in der Darstellung durch einen Schauspieler beobachten: Ursprünglich weist die filmische Jesus-Figur nur wenig menschliche Elemente auf und noch in den 1950er und 1960er Jahren liegen Fälle vor, in denen bestenfalls Stimme, Schattenwurf oder eine Hand aufgenommen werden. Insbesondere in den letzten Jahrzehnten hat sich jedoch diese Perspektive umgekehrt. Mittlerweile präsentieren selbst Kinderfilme wie die Animationsserie *The Beginner's Bible* ganz selbstverständlich Jesus als eine handelnde Figur unter vielen, wobei sich eine recht konstante Ikonographie – bärtig, zumeist dunkelhaarig, oft überdurchschnittlich groß etc. – ausgeprägt hat²³. In der Fortführung zeigte bereits *The Last Temptation of Christ* von 1988 Jesus betont menschlich mit labilem Sozialverhalten und sexuellen Bedürfnissen. Der 2001 erschienene Film *Judas* zeichnet diese Aspekte in einem wesentlich milderen Licht, liefert jedoch Signale für eine eher weibliche,

²¹ *Genesi – La creazione e il diluvio* 5-16 (Welterschaffung) und 16-27 (Paradies und Sündenfall).

²² Ebd. 60-90.

²³ Übersichten u.a. bei Albrecht, G., „Jesus – Eine Filmkarriere. Entwicklungslinien des Jesus-Films und seiner Rezeption“: *film-dienst extra* 11/1992, 9-14; Zwick, R.: *Evangelienrezeption im Jesusfilm. Ein Beitrag zur intermedialen Wirkungsgeschichte des neuen Testaments* (Studien zur Theologie und Praxis der Seelsorge 25), Würzburg 1997, 56-83; Babington, B./ Evans, P.W., *Biblical Epics. Sacred narrative in the Hollywood cinema*, Manchester/New York 1993, 91-168; und Tiemann, M., *Jesus comes from Hollywood. Religionspädagogisches Arbeiten mit Jesus-Filmen*, Göttingen 2002, 18-32.

womöglich sogar homosexuelle Christusinterpretation. Von letzterem ist der viel diskutierte *The Passion of the Christ* zwar weit entfernt; seine geradezu exzessive Inszenierung des körperlichen Leidens Jesu markiert jedoch den vorläufigen Endpunkt der umrissenen Entwicklung²⁴.

Unabhängig von der Körperlichkeit der Darstellung ist die Frage, wie das göttliche Wirken ins Bild gesetzt wird. Anders als in den alttestamentarischen Antikfilmen existiert ein breites Spektrum von der rationalisierten historischen Erzählung bis hin zu einer Anreihung von Wundertaten, die selbst die biblischen Vorlagen noch übersteigt. Als Extremfall einer "Entzauberung" der Jesus-Figur gilt zu Unrecht *Monty Python's Life of Brian*, der jedoch weniger eine Christus- als eine Bibelfilm-Parodie darstellt. Ziel des Spotts ist nicht der Heiland, sondern das religiöse Eiferertum, die Bigotterie und das Verkitschen religiöser Vorstellungen. Die Hauptfigur wird ausdrücklich mit dem Messias verwechselt und von Dritten in ihre neue Rolle, mit der sie sich bis zum Ende nicht abfindet, gedrängt. In *Monty Python's Life of Brian* versagt kein selbst ernannter Christus, beim Versuch Wunder zu wirken.

Dagegen existieren zahlreiche Produktionen, die keinerlei parodistische Intention besitzen, aber dennoch eine wesentlich stärkere Rationalisierung schaffen – schlicht indem sie Jesus als einen Lehrer oder Prediger darstellen, ihn aber mit keinerlei Wundertaten in Verbindung bringen. Ein solches Beispiel ist *Il Messia*, eine der letzten Regiearbeiten von Roberto Rossellini. Der gesamte Film integriert als einziges Wunder die Auferstehung, und selbst dieser Moment ist nur im Rückschluss greifbar: Gezeigt wird weder die Auferstehung selbst noch die spätere Himmelfahrt, sondern nur die betenden Frauen am leeren Grab als letzte Einstellung²⁵. Die Produktion bringt jedoch nie direkte Kritik vor, Christus ist vielmehr ein überaus positiver Charakter. Allerdings werden Wundertaten in auffälliger Weise bestenfalls als "Botenberichte" inszeniert, beispielsweise wenn ein Mann vor den Priestern die Heilung seiner Augen bezeugt²⁶. Von der Direktheit in *The Last Temptation of Christ*, mit der ein schwacher Jesus von Judas zum notwendigen Märtyrium gezwungen werden muss, ist dies weit entfernt. Mit dem Verzicht auf Totenerweckung und ähnliche spektakuläre Taten leisten Filme wie *Il Messia* auf ganz eigene Weise eine Abkehr von den "Wundershows", auf die auch weiterhin ein Großteil der einschlägigen Produktionen setzt.

Es bliebe zu untersuchen, inwiefern sich Regelmäßigkeiten in der Auswahl, Bewertung und Anordnung von Wundertaten abzeichnen, wie konstant derartige Strukturen ausfallen und welche Traditionslinien sich außerhalb wie innerhalb des Mediums Film damit in Verbindung setzen lassen. Festzuhalten bleibt jedoch die

²⁴ Zum Kontext von *The Passion of the Christ* vgl. Zwick, R./Lentes, T. (Hgg.), *Die Passion Christi*. Der Film von Mel Gibson und seine theologischen und kunstgeschichtlichen Kontexte, Münster 2004.

²⁵ *Il Messia* 136f.

²⁶ Ebd. 95ff.

Tendenz zur immer "handfesteren" Jesus-Darstellung, der eine andauernde Scheu gegenübersteht, den jüdisch-christlichen Gott im nicht-parodistischen Antikfilm als Akteur ins Bild zu setzen.

Weitere Bereiche.

Jenseits der bislang genannten Exempla existieren etliche Produktionen, die sich mit statistisch selten im Antikfilm vertretenen Göttern aus anderen antiken Kulturen beschäftigen. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, sollen im Folgenden Beispiele aus dem ägyptischen und dem keltischen Kontext herausgegriffen werden.

Das antike Ägypten ist ein überaus populäres Sujet, das jedoch mehrheitlich in der Abhandlung historischer Stoffe von den alten Reichen²⁷ bis zum Ende der Ptolemäerherrschaft in den zahllosen Kleopatra-Produktionen umgesetzt wird²⁸. Dazu treten Fälle, in denen Ägypten und seine antiken Götter zum Gegenstand archäologischer Forschung werden, etwa in *Valley of the Kings* (1954) oder *The Seventh Scroll*. Das Behaupten einer göttlichen Abstammung ist bei den Pharaonen analog zu den römischen Kaisern lediglich Abwertungskriterium, es handelt sich stets eindeutig um Menschen ohne übernatürliche Fähigkeiten.

Nur sehr selten greifen die altägyptischen Götter selbst in die Handlung ein: So lässt *Immortel (ad vitam)* Horus, Bastet und Anubis in ihrer teilmenschlichen Gestalt aktiv werden. Nebenbei bemüht der Film den beliebten Konnex zwischen ägyptischen Göttern und außerirdischen Lebensformen, der sich prominent auch im Blockbuster *Stargate* und den daran anknüpfenden TV-Serien zeigt. Fast bedeutsamer ist jedoch der Umstand, dass *Immortel (ad vitam)* seine Handlung ins späte 21. Jahrhundert verlagert und so eine Kontinuität des Wirkens ägyptischer Götter von der Antike bis in die leicht futuristische Neuzeit zeigt. Es finden sich vergleichsweise wenige Produktionen, die beispielsweise die Götter des alten Griechenlandes unverändert bis in die Gegenwart agieren lassen²⁹.

Grundlegend ist dieser Aspekt dagegen für Dutzende von "Mumienfilmen", in dem ein Kult, ein Geist oder zumeist eine einbalsamierte Leiche aus dem alten Ägypten wieder zum Leben erweckt wird. Die Bandbreite reicht dabei von schlichten Konstruktionen mit Grabräubern oder übereifrigen Archäologen bis hin zu eher eigenwilligen Settings: In *Dawn of the Mummy* verursachen Models bei Ortsaufnahmen in Ägypten die Wiederkehr einer Mumien-Armee, in *Bubba Ho-Tep* kämpft der gri-

²⁷ So beispielsweise mit den Erzählungen rund um historische und fiktive Pharaonen in *Land of the Pharaohs*, *Il Sepolcro dei Re*, *Il Leone di Tebe* (mit Verbindung zur homerischen Epik) oder *Faraon*.

²⁸ Ein erschöpfender Überblick bei Wenzel, D., *Kleopatra im Film. Eine Königin Ägyptens als Sinnbild für orientalische Kultur* (Filmstudien 33), Remscheid 2005.

²⁹ Anschaulich geschieht dies etwa in *Hercules in New York* (mehrere (Halb-)Götter im Amerika der späten 1960er Jahre), in *Xanadu* (Muse besucht erfolglosen Plakatmaler) oder in *Surrender* (Eros animiert in der Gegenwart Menschen zu sexuellen Eskapaden).

se Elvis Presley in einem Altenheim gegen einen ägyptischen “soulsucker”. Bei allem übernatürlichen Wirken ist ein Auftreten ägyptischer Götter in den entsprechenden Produktionen mehr als selten. Die Wiedererweckung funktioniert nach einem regelrechten Automatismus als magische Handlung, die zumeist keiner weiteren göttlichen Erklärung bedarf. Dass die Götter sich etwa die Seele der reanimierten Kreatur zurückholen, so zu sehen in *The Mummy* (1999)³⁰, ist eher die Ausnahme.

Dennoch sind die ägyptischen Götter noch relativ stark vertreten im Vergleich zum keltischen Pantheon. Hier muss das Auftreten einer parodistisch überzeichneten Stammesgöttin Andraste³¹ in *Gladiator* schon als herausragend gelten. Deren Macht ist durchaus bemerkenswert – immerhin sorgt sie für eine Rückkehr der getöteten Heldin in die Welt der Lebenden. Ihre Auftritte bleiben insgesamt jedoch nur punktuell³².

MECHANISMEN DER DARSTELLUNG.

Unter den zahlreichen möglichen Fragestellungen an das bislang umrissene Material sollen auf den nächsten Seiten drei Punkte herausgegriffen werden: die vermeintliche oder tatsächliche Rationalisierung antiker Göttervorstellungen, die Vermischung zeitlich und inhaltlich nicht zusammengehöriger Figuren und Stoffe sowie die möglichen Transfigurationen bis hin zu einem “Götterfilm ohne Götter”.

Rationalisierung.

In einem bemerkenswerten Beitrag zur Bedeutung des antiken Mythos in der modernen Fantasy-Literatur grenzt Nick Lowe zwei gegenläufige Mechaniken voneinander ab: Als “mythistorical fiction” bezeichnet er den Versuch, eine rationale historische hinter der mythischen Erzählung zu finden, die dann im weiteren Verlauf der Geschichte verortet werden kann. Hierbei verweist er ausdrücklich auf den oben schon erwähnten Film *Troy*. Die andere Vorgehensweise wird mit “theurgic fiction” klassifiziert und meint, dass Götter ihren Platz in einem vor- oder außerzeitlich angelegten Szenario finden, “generally in accordance with the generic tropes of post-Tolkienian fantasy”. Als Beispiel für diese zweite Mechanik gelten ihm die Serien *Hercules – The Legendary Journeys* und *Xena – Warrior Princess*³³. Lowe bezieht sich bei seinen Ausführungen explizit auf griechische Mythologie, so dass eine Kritik nach Übertragung des Modells auf andere Bereiche notgedrungen etwas unfair wirkt. Es lassen sich jedoch durch

³⁰ *The Mummy* (1999), 107.

³¹ Bekannt durch die Überlieferung bei Cass. Dio 62,6f. im Kontext des Boudicca-Aufstandes, in *Gladiator* auch in der von Cassius Dio identifizierten Funktion einer Siegesgöttin aufgefasst.

³² *Gladiator* 19ff. und 64ff.

³³ Lowe, N., “Metamorphoses of Genre in Fictions of Antiquity”, in: Brodersen, K. (Hg.), *Crimina. Die Antike im modernen Kriminalroman*, Frankfurt am Main 2004, 234.

eben diese Übertragung wichtige Beobachtungen machen, zu denen unter anderem eine Ergänzung um einen dritten Weg – die “Vermeidungsstrategie” – gehört.

Der moderne Antikfilm ist keineswegs ein einheitlich rationalisierender Film, der griechische Götter zu bronzezeitlichen Fürsten und Jesus zu einem charismatischen Religionsstifter macht. Der von Lowe genannte *Troy* muss, wie im Kapitel “Griechischer Polytheismus” geschildert, im Kontext von Produktionen gesehen werden, die als eindeutig “theurgic” zu identifizieren sind und auch in jüngsten Jahren die absolute Mehrheit stellen. *Le avventure di Ulysse, Helen of Troy* (2003), *Hercules* (2004) oder *Jason and the Argonauts* (2000) integrieren göttliches Wirken wie selbstverständlich in die eigene Handlung. Sie unterscheiden sich darin nicht oder wenig von Klassikern wie *Clash of the Titans*, *Le fatiche di Ercole*, *Jason and the Argonauts* (1963) oder *Ulissee*, sind aber weit entfernt von der betonten Rationalisierung des über vierzig Jahre alten *La guerra di Troia*. Für den jüdisch-christlichen Kontext ist innerhalb der letzten gut anderthalb Jahrzehnte sogar ein deutlicher Zuwachs an Produktionen festzustellen, die göttliches Wirken ohne jegliche Rationalisierungstendenz umsetzen. *The Passion of the Christ* ist ein extremes Beispiel eines “sendungsbewussten” Antikfilms. Aber auch *Ben Hur* (2003), die *Bibel-Reihe* (mit dem oben besprochenen Sonderfall *Genesi – La creazione e il diluvio*), *Joseph – King of Dreams* oder *The Prince of Egypt* stellen nie die Existenz und die Macht göttlichen Wirkens in Frage.

Bestenfalls ließe sich als These formulieren, der moderne Antikfilm operiere in der Frage antiker Götter mit einer Strategie der Vermeidung. Tatsächlich wurden ohnehin stets weniger mythologische als historische Inhalte aufbereitet, aber das Verhältnis hat sich weiter zu Ungunsten der mythologischen Stoffe verändert. Während in den späten 1950er und frühen 1960er Jahren allein einige Dutzend *Hercules*-Filme im Sog von *Le fatiche di Ercole* entstanden, ist eine vergleichbare Welle in der Folgezeit ausgeblieben. Überspitzt gesprochen werden die antiken Götter im modernen Antikfilm nicht rationalisiert, sondern – mit Abstrichen für den jüdisch-christlichen Bereich – zunehmend ignoriert. Dazu kommt der hier allerdings nicht statistisch zu belegende Eindruck, dass die Zahl der möglichen “Konfrontationspunkte” in letzter Zeit zurückgegangen ist: Während in *The Fall of the Roman Empire* eine zentrale Sequenz zeigte, wie die Barbaren sich von ihrem machtlosen Gott abkehren³⁴, sind erfolglose Götteranrufungen oder ähnlich aussagekräftige Inszenierungen nicht mehr üblich. Selbst der hyperrealistische *300* propagiert keine generelle Götterkritik, sondern zielt – ganz im Sinne der Comic-Vorlage von Frank Miller – mehr auf den Schaden durch eine korrupte Priesterschaft³⁵.

³⁴ *The Fall of the Roman Empire* 92-96 (von Seiten des römischen Vermittlers aber ebd. 96 ausdrücklich als nicht erwünscht gekennzeichnet).

³⁵ Signifikant in diesem Zusammenhang ist besonders das gekaufte Orakel *300* 14-19.

Gegen die Vorstellung einer wachsenden Rationalisierung göttlichen Wirkens spricht aber nicht zuletzt die Popularität eines Phänomens, das in Erweiterung von Nick Lowes Klassifikation am ehesten als “cross-over theurgic fiction” eingestuft werden könnte.

Vermischung.

Es ist gerade die freimütige Akzeptanz göttlichen Wirkens als quasi-magischem Vorgang, die in Serien wie *Hercules – The Legendary Journeys* und *Xena – Warrior Princess* den Weg für eine Verbindung ähnlicher Elemente bis zu ihrer Austauschbarkeit geführt hat. Dabei begann *Hercules* noch als eindeutig in der griechischen Mythologie verankerte Serie, wandelte sich aber in den folgenden Staffeln immer mehr zur locker kombinierenden Fantasy. Deutlicher noch ist die Tendenz in *Xena*, die eigentlich als Spin-off nach einer in *Hercules* eingeführten Figur entstand, ihre Vorgängerproduktion aber an Laufzeit und Popularität in der Folge überflügelte.

In *Xena – Warrior Princess* wurden klassische Motive mit christlich-jüdischen, chinesischen, germanischen oder indischen zusammengeführt. So widmen sich einige Folgen der sechsten Staffel dem Nibelungenmythos und seinen Akteuren, teilweise in Vermischungen mit Figuren und Inhalten der Beowulf-Saga. Die zwölfte Episode der besagten Staffel (*The God You Know*) bringt sogar Aphrodite und den Erzengel Michael in eine Handlung um den römischen Kaiser Caligula ein, der sich selbst göttliche Fähigkeiten aneignen möchte. Die antiken Götter sind dabei nicht zuletzt notwendige Bestandteile unterschiedlicher kultureller Settings, durch die die Hauptfiguren sich bewegen. Im Detail jedoch erscheinen ihre Rollen und Funktionen als weitestgehend gegeneinander austauschbar; göttliches Eingreifen wird zum *plot device*, dessen Konkretisierung zunehmend unabhängig vom ursprünglichen Kontext der eingesetzten Figuren und Motive erfolgt. Die Charakteristika bestimmter antiker Götter treten zugunsten einer Lust an der freien Kombination zurück. Gleichzeitig verschwimmt durch den Einbezug historischer Figuren auf einer Ebene mit mythologischen die Grenze weiter – überspitzt gesagt: *Hercules* und insbesondere *Xena* sind “catch-it-all-Fantasy”, lose basierend auf einer Adaption griechischer Mythologie.

Die beiden bislang diskutierten Serien sind zugegebenermaßen Extremfälle, sowohl in der Zahl der vereinigten Kontexte als auch in der Dichte ihrer Kombination. Dennoch lassen sich gerade in der Herakles/Hercules-Tradition etliche Parallelen finden. *Hercules the Invincible Hero – A Legendary Tale* lässt den Zeussohn gegen mittelalterlich anmutende Magier antreten, in *Il trionfo di Ercole* (1964) agiert er im frühen Mykene, in *Ercole contro Roma* stellt er sich gegen Hofintrigen im römischen Ravenna, in *Ercole alla conquista di Atlantide* kämpft er in einem fantastisch ausgestalteten atlantischen Königreich und in *Ercole al centro della terra* ist er mit einem Nekromanten und dessen Geschöpfen konfrontiert. Fairerweise sei eingeräumt, dass

bei einem Teil derartiger Vermischungen nachträgliche Umbenennungen eine nicht unbedeutende Rolle spielen: Entweder belegen erst spätere Umbenennungen oder Synchronfassungen die Hauptfigur mit dem Namen des Halbgottes oder eigentlich unbedeutende Elemente werden aus werbetechnischen Gründen hervorgehoben. Letzteres ist beispielsweise beim oben genannten *Ercole al centro della terra* zu beobachten, der nicht nur in Deutschland als Kreuzung aus mythologischem Antikfilm und Vampirfilm (Synchronitel: *Vampire gegen Herakles*) vermarktet wurde. Tatsächlich sind die Blutsauger für die Handlung von geringer Bedeutung. Da jedoch Christopher Lee, der hier den magiebegeisterten Gegner des Hercules spielt, durch seine Rollen in diversen Dracula-Filmen populär wurde, ist die spätere Überzeichnung marktstrategisch durchaus verständlich.

Die angesprochene Austauschbarkeit verweist auf ein anderes Problem, das sich auf den Punkt reduzieren ließe, wie die in Frage kommenden Götter überhaupt identifiziert werden können. Die im allgemeinen bemühte Methode, schlicht nach der Benennung vorzugehen, erweist sich nur in den bislang geschilderten Fällen als tragfähig. Auch ein später in "Maciste" oder "Ursus" umbenannter Herkules lässt sich in der Originalfassung wieder als Herkules einordnen. Was aber geschieht, sobald sich Parallelisierungen und Adaptionen ergeben, die namentlich nicht als solche gekennzeichnet sind?

Transfigurationen.

Die Bezeichnung der transfigurativen Darstellung geht zurück auf einen Kategorisierungsversuch von Theodore Ziolkowski, den er in seiner 1972 erschienen Studie "Fictional Transfigurations of Christ" vorbrachte. Demzufolge gibt es fünf Modi der Christus-Darstellung, von denen sich nur zwei dem Namen nach entsprechend ausweisen: "fictionalizing biographies"³⁶ (die freie Nacherzählung des Lebens und Wirkens Christi) und "Jesus redivivus"³⁷ (die Überführung der historischen Person in einen modernen Handlungskontext). Stärker interessieren ihn jedoch die drei übrigen Modi, deren einfachster in der "imitatio Christi"³⁸ besteht. Hier imitiert eine andere Figur, die jedoch explizit als Nachahmer gezeigt wird, Leben und Wirken Christi. "Pseudonyms of Christ"³⁹ meint dagegen eine eher lockere Verbindung, in der eine Figur durch einzelne Erzählstrukturen mit Christus parallelisiert wird. Unter "fictional transfiguration" erfasst Ziolkowski wiederum das Auftreten einer nicht mit Christus identischen Figur, deren Taten "specifically based on the life of the historical Jesus

³⁶ Ziolkowski, T., *Fictional Transfigurations of Christ*, Princeton 1972, 13.

³⁷ Ziolkowski, *Fictional Transfigurations...*, 17.

³⁸ Ziolkowski, *Fictional Transfigurations...*, 23.

³⁹ Ziolkowski, *Fictional Transfigurations...*, 26.

as depicted in the Gospels, and not loosely inspired by the conception of the kerygmatic Christ as it has evolved in Christian faith” seien⁴⁰.

Lars von Trier hat für diesen letzten Fall die beiden wohl bekanntesten Beispiele produziert: *Dogville* und *Breaking the Waves*. Beide Filme spielen im 20. Jahrhundert und mit einer Frau in der Hauptrolle, die jeweils als fiktionale Christus-Transfiguration angelegt ist. In *Dogville* flieht die junge Grace vor dem organisierten Verbrechen in ein Dorf tief in den Rocky Mountains. Nachdem ihre Menschenfreundlichkeit ihr zuerst viele Sympathien verschafft, bewirken Einzelne einen Meinungsumschwung, der für Grace lebensgefährliche Folgen hat. Unschuldig erlebt sie einen regelrechten Passionsweg, wobei ein schweres Wagenrad als “Kreuzersatz” fungiert. Nach etlichen drastischen Misshandlungen nimmt ihr Vater – ein mächtiger Gangsterboss – zu ihr Kontakt auf. Die Schlusssequenz bildet allerdings einen radikalen Bruch mit der fiktionalen Transfiguration von Grace als Christus: Statt sich freiwillig für die Dorfbewohner in ihr Schicksal zu fügen und so ihren Vater zur Milde den Leuten gegenüber zu bewegen, lässt sie sich von ihm retten und besiegelt damit die blutige Rache der Gangster an den Dörflern⁴¹.

In diesem Sinne ist *Breaking the Waves* die konsequentere Variante, da der Film die Transfiguration bis hin zur Selbstaufopferung durchhält. Allerdings ignoriert diese Bewertung vom Schluss aus die deutliche Wertverschiebung in den Taten der Hauptfigur: Der Ehemann der jungen Bess verunglückt schwer, beim Versuch einen Arbeitskollegen aus einer gefährlichen Lage zu retten. Bess steigert sich nun in die irrationale Vorstellung, an der Lage ihres Gatten mitschuldig zu sein und diesen durch ein eigenes Märtyrium erlösen zu können. Auch sie tritt einen Passionsweg an, der sie – nach Zweifeln vor dem letzten Schritt – zum Tod durch eine Massenvergewaltigung führt. Bess stirbt kurz nach dem grausigen Erlebnis, ihr Gatte erfährt jedoch eine wundersame Genesung⁴².

Sowohl *Dogville* als auch *Breaking the Waves* zeigen ihre Hauptfiguren bis in die Ikonographie hinein als moderne Parallelen Christi und erzählen eine Geschichte analog zu dessen Leidensweg. Das göttliche Eingreifen zeigt dabei sehr unterschiedliche Gesichter: In *Dogville* tritt ein echter “Godfather” auf, ein brutaler Krimineller, der aus seiner überragenden Machtposition heraus die sündigen, aber wehrlosen Dorfbewohner für ihre Taten büßen lässt. In *Breaking the Waves* entspringt die

⁴⁰ Ziolkowski, *Fictional Transfigurations...*, 29; Ziolkowski spricht in seiner Definition zwar nur von einem “modern hero”, der an die Stelle Jesu tritt (ebd.). Für seine weitere Argumentation kann jedoch, wie es in der hier erfolgenden Umsetzung auch geschieht, für den “modernen” jeglicher nicht mit Christus identische Held gelesen werden.

⁴¹ *Dogville* 116-146 (Kreuzweg), 147-156 (Ankunft des Vaters) und 156-165 (Rache als Exempel für künftige Sünder).

⁴² *Breaking the Waves* 49f. (Unfall), 80 (Beginn des Märtyriums), 131-137 (Aufopferung) und 137-148 (Epilog mit angedeuteter Himmelfahrt).

Opferrolle der Erlöserin einer Selbsttäuschung, zeitigt jedoch einen explizit medizinisch nicht zu erklärenden Erfolg. Mit den genannten Abstrichen wären beide Filme im Sinne von Ziolkowskis Kategorien (fiktional transfigurative) Christusfilme ohne (historischen) Christus.

Sogar ein regelrechtes Spiel mit der möglichen Einstufung zeigt *Jésus de Montréal*, in dem ein Schauspieler eines Passionsspiels zunehmend von seiner Bühnenrolle als Christus in eine Lebensrolle als Christus überwechselt⁴³. Zudem existieren zahllose Fälle für die anderen genannten Modi, darunter auch vor-christlich angelegte wie *Sansone e Dalila*. Dort erhält der letzte Weg des geblendeten Samson eine Ikonographie, die stark an die übliche filmische Darstellung des Kreuzwegs gemahnt⁴⁴. Wie aber sieht es in der Übertragung des Modells etwa auf die Götter des alten Griechenlands aus?

Etliche der bereits diskutierten Filme fielen als freie Nacherzählungen der mythologischen Tradition in die Kategorie der "fictionalizing biographies", Fälle wie *Hercules in New York* wären entsprechend als "Hercules redivivus" einzuordnen. Aber auch die namentlichen nicht oder nur teilweise gekennzeichneten Imitationen und Transfigurationen lassen sich, wenn auch in geringerer Zahl identifizieren. *O Brother, Where Art Thou?* zeigt die Odyssee des Kleinkriminellen Everett Ulysses McGill durch die Südstatten der USA, mitsamt Sirenen (singende Wäscherinnen am Flussufer) oder einem Kyklopen (riesenhafter Räuber mit Augenklappe)⁴⁵. *Michael Raven's Underworld* gestaltet die Erzählung um Orpheus und Eurydike als Reise in das Nachtleben in einer amerikanischen Großstadt. Woody Allens *Mighty Aphrodite* liefert für seine mythologische Parallelisierung sogar den passenden Chor zur Kommentierung mit⁴⁶. Im weitesten Sinne ließen sich selbst Produktionen wie *Viaggio in Italia* von Roberto Rossellini im Sinne einer "odyssey of life"⁴⁷ als ein "Götterfilm ohne Götter" sehen⁴⁸.

⁴³ Ein differenzierte Betrachtung des Films bei Zwick, R., "Entmythologisierung versus Imitatio Jesu. Thematisierungen des Evangeliums in Denys Arcands Film 'Jesus von Montreal'", in: *Communicatio Socialis* 23, 1990, 17-47.

⁴⁴ *Sansone e Dalila* 160ff.

⁴⁵ *O Brother, Where Art Thou?* 41-44 (Sirenen) und 48-53 (Kyklop); Transformationen und Transfigurationen als "Zitatebenen" aufgelöst bei Danek, *Odyssee* der Coen-Brüder.

⁴⁶ Vgl. die Interpretation bei Baumbach, M., "Von Taormina nach New York. Adoption und Adaption des griechischen Dramas in Woody Allens *Mighty Aphrodite*", in: Meier, M./ Slanička, S. (Hgg.), *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Beiträge zur Geschichtskultur 29), Köln/Weimar/Wien 2007, 103-114.

⁴⁷ Hirsch, J.: "Odysseys of Life and the Death in the Bay of Naples. Roberto Rossellini's *Voyage in Italy* and Sean-Luc Godard's *Contempt*", in: Gardner Coates, V.C./ Seydl, J.L. (Hgg.): *Antiquity Recovered. The Legacy of Pompeii and Herculaneum*, Los Angeles 2007, 271.

⁴⁸ Verschiedene, allerdings oft etwas unsystematische Ansätze zur Adaption entsprechender Muster vereint Winkler, M., *Classical Myth and Culture in the Cinema*, Oxford-New York 2001.

FAZIT: "SMALL GODS".

In mehrfacher Hinsicht handelt es sich bei den (Halb-)Göttern des Antikfilms um "small gods": Aus der enormen Auswahl der antiken Göttervorstellungen können Filme stets nur einen kleinen Ausschnitt herausgreifen und reduzieren dabei notwendigerweise sowohl die Zahl der Ausgewählten als auch deren Ausdeutungstiefe. Der Antikfilm muss eine mehr oder minder variable Vorstellung in jedem hör- oder sichtbaren Aspekt konkretisieren. Zudem lässt der enorme Fortschritt, den die Filmtechnik in den vergangenen gut 100 Jahren erlebt hat, selbst das Spektakulärste rasch veralten. Was vor zwei oder drei Generationen noch als eindrucksvolle Inszenierung galt, genügt heute oft nicht mehr den geänderten Anforderungen. In einzelnen Fällen mag etwa der heute kaum mehr zu finanzierende Aufwand an Statisten noch immer beeindrucken (oder wird es zumindest so lange tun, bis die computergenerierten Effekte glaubwürdigere Massendarstellungen hervorbringen). Die in persona gezeigten Götter aber haben zumeist nicht so viel Glück. Ihre übermenschlichen Taten sind von einem modernen Publikum allzu deutlich als simple Schnitt- und Beleuchtungstricks oder als mechanische Hilfen zu erkennen, die kaum mit den bescheidenen Effekten heutiger TV-Serien mithalten können, geschweige denn mit dem Arsenal neuerer Blockbuster.

Dies bedeutet keineswegs ein qualitatives Urteil zu Gunsten heutiger Produktionen, die ohnehin in einigen Jahrzehnten ihrerseits als Produkte der digitalen Frühphase belächelt werden dürften. Vielmehr verlieren die betreffenden Filme ihren Überwältigungseffekt und selbst die großen Götter werden nur noch wahrgenommen in Form der Schauspieler, die – mit falschen Bärten und Insignien aus Blech und Blattgold – mit wechselndem Erfolg versuchen, eine Rolle auszufüllen. Wir erkennen mit historisierendem Blick eine gute schauspielerische Leistung trotz der veralteten Effekttechnik oder honorieren eine damals mutige Neuinterpretation, die wir bestimmten Filmschulen und Strömungen der Produktionszeit zuordnen. Wir können einzelne Filme als wegweisend bewundern und uns trotz (manchmal vielleicht sogar wegen) der veränderten Sehgewohnheiten von ihnen verzaubern lassen. Je weiter wir uns aber zeitlich von einer Produktion entfernen, desto kleiner werden vor dem Hintergrund der Filmgeschichte selbst groß inszenierte Götter.

Die Darstellung antiker Götter im Antikfilm und darüber hinaus rückt, mit der nennenswerten Ausnahme der Christus-Filme, erst langsam in den Fokus rezeptionshistorischer Untersuchungen. Dies mag zum einen in den generellen Vorbehalten gegenüber dem Antikfilm, der noch immer als zu "unwissenschaftliches" Thema gilt, begründet sein. Zum anderen aber erweist sich eine gründliche Betrachtung des Phänomens als gewaltige methodische Herausforderung, für die es noch etlicher Grundlagenarbeit bedarf. Es reicht nicht aus, einen mythologischen Antikfilm und sein göttliches Figureninventar gegen einen antiken Text zu halten und die Abweichungen – ob als Modernisierung oder als Fehler – festzustellen. Es ist statt

dessen nötig, die antiken Vorlagen und die Linien ihrer Tradition bis in die Neuzeit hinein festzustellen und die einzelnen Produktionen in einen weiteren Kontext zu stellen, sowohl innerhalb als auch außerhalb des Mediums Film.

Eine Produktion wie *Troy* ist nicht einfach die x-te Adaption homerischer Epik, sondern muss vor dem Hintergrund des Forschungsstandes, der Bezüge zur Zeitgeschichte, der Verwurzelung in einer filmischen Tradition der Darstellung und vielem mehr gesehen werden. Wenn die Forschung den Historienfilm als wichtiges Element unserer modernen Sicht auf die Antike ernst nehmen möchte (und sie würde m.E. eine große Chance vergeben, wenn sie dies nicht täte), muss sie sich mit diesen Aspekten systematisch auseinandersetzen. Die vorangegangenen Seiten sollten in diesem Sinne eine kurze Bestandsaufnahme und zugleich eine Anregung dafür darstellen, dass und in welchen Richtungen sich eine Beschäftigung mit den "small gods" von der großen Leinwand bis zum kleinen Fernsehschirm als lohnenswert erweisen könnte.

FILMOGRAPHIE.

Im Folgenden verzeichnet sind lediglich die Filme, aus denen für den vorliegenden Beitrag einzelne Sequenzen mit Laufzeitangabe zitiert wurden. Zur besseren Nachprüfbarkeit wurden nach Möglichkeit frei verfügbare Fassungen herangezogen, die mit Label und international standardisierter Handelswarenummer identifiziert werden. Alle Laufzeitangaben beziehen sich auf PAL-Standard.

- 300* (2006), Regie: Zack Snyder, Warner Home Video 7321925005424, Laufzeit: 1:51:50.
Breaking the Waves (1996), Regie: Lars von Trier, Arthaus/Kinowelt Home Entertainment 4018492240299, Laufzeit: 2:32:25.
Dogville (2003), Regie: Lars von Trier, Concorde Home Entertainment 4010324021717, Laufzeit: 2:50:22.
The Fall of the Roman Empire (1964), Regie: Anthony Mann, Black Hill Pictures/mc one/Spirit Media 4042662340397, Laufzeit: 2:52:22.
Genesi – La creazione e il diluvio (1994), Regie: Ermanno Olmi, Kinowelt Home Entertainment 4006680041599 [als Teil der Sammel-Edition *Die Bibel: Das Alte Testament*], Laufzeit: 1:30:15.
Gladiator (2000), Regie: Ridley Scott, Icon Home Entertainment 5050070029253, Laufzeit: 1:25:18.
Helen of Troy (2003), Regie: John Kent Harrison, Universal 5050582095210, Laufzeit: 2:47:32.
La leggenda di Enea (1962), Regie: Giorgio Rivalta, Black Hill Pictures/mc one/Spirit Media 4042662340175, Laufzeit: 1:28:47.
Il Messia (1975), Regie: Roberto Rossellini, Arthaus/Kinowelt Home Entertainment 4006680038032, Laufzeit: 2:18:19.
The Mummy (1999), Regie: Stephen Sommers, Columbia Tristar Home Video/Universal 4030521306301, Laufzeit: 1:59:40.
O Brother, Where Art Thou? (2000), Regie: Joel Coen, Universal/Momentum Pictures 5060035200146, Laufzeit: 1:42:45.

L'Odissea (1969), Regie: Franco Rossi, mc one 4042662354004, Laufzeit: 6:08:35.

The Odyssey (1987), Regie: keine Angabe, FlexMedia Entertainment 4260043122169, Laufzeit: 0:46:20.

The Odyssey (1997), Regie: Andrei Konchalovsky, Warner Vision International 0639842462426, Laufzeit: 2:52:19.

Il ratto delle Sabine (1961), Regie: Richard Pottier, e-m-s 4020974149228, Laufzeit: 1:26:18.

Sansone e Dalila (1996): Regie: Nicolas Roeg, Kinowelt Home Entertainment 4006680041599 [als Teil der Sammel-Edition *Die Bibel: Das Alte Testament*], Laufzeit: 2:51:14.

The Ten Commandments (1923), Regie: Cecil B. DeMille, Paramount DVD 4010884526295 [als Teil der 50th Anniversary Collection von *The Ten Commandments* (1956)], Laufzeit: 2:10:38.

Troy (2004), Regie: Wolfgang Petersen, Warner Home Video 7321921284113, Laufzeit: 2:36:06.

Ulisse (1954), Regie: Mario Camerini, e-m-s 4020974153874, Laufzeit: 1:37:40.