



Annette Dorgerloh,  
Marcus Becker,  
Ulf Jensen (Hg.)

# Vom Handlungsraum zum Filmbild

Szenographie der Antiken im Film

## **Vom Handlungsraum zum Filmbild. Szenographie der Antiken im Film**



Annette Dorgerloh, Marcus Becker,  
Ulf Jensen (Hg.)

# Vom Handlungs- raum zum Filmbild

**Szenographie der Antiken im Film**

SCENOGRAPHICA. Studien zur Filmszenographie 4

V&G

SCENOGRAPHICA. Studien zur Filmszenographie ,  
hg. von Annette Dorgerloh und Marcus Becker, Bd. 4

Sonderforschungsbereich 644

Transformationen der Antike



Gedruckt mit Mitteln, die die DFG dem  
SFB 644 *Transformationen der Antike* zur Verfügung gestellt hat.

**Besuchen Sie uns im Internet:**

[www.asw-verlage.de](http://www.asw-verlage.de)

© VDG als Imprint von arts + science weimar GmbH,  
Ilmtal-Weinstraße 2020

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlages in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme digitalisiert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Die Angaben zu Text und Abbildungen wurden mit großer Sorgfalt zusammengestellt und überprüft. Dennoch sind Fehler und Irrtümer nicht auszuschließen. Für den Fall, dass wir etwas übersehen haben, sind wir für Hinweise der Leser dankbar.

Gestaltung & Satz: Monika Aichinger, arts + science weimar GmbH  
Umschlaggestaltung: Monika Aichinger, arts + science weimar GmbH  
Titelbild: Nero und Gefolge vor Rom-Modell, Still zu *Quo vadis* (1951)  
Gedruckt in der Bundesrepublik Deutschland

ISBN 978-3-89739-844-3

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

# Inhalt

Annette Dorgerloh, Marcus Becker und Ulf Jensen <b>Einleitung</b>	7
Martin M. Winkler <b>The Rhetoric of Architecture in Hollywood's Roman Empire</b>	11
Stefan Altekamp <b>Pasolini, <i>Edipo Re</i> Schauplätze und Ausstattung</b>	33
Christian C. Schnell <b><i>Singe den Zorn in Hisarlik</i> Landschaft als szenographischer Raum</b>	43
Marcus Becker <b>Hermeneutik der Herme Zur skulpturalen Ausstattung von Antike im frühen italienischen Film</b>	57
Annette Dorgerloh <b>Abdera made in G.D.R. Zur Szenographie des Films <i>Der Streit um des Esels Schatten</i> (1989/90)</b>	74
Martin Lindner <b>Alte Witze – Parodien und der Wandel des Antikfilms</b>	88

Karsten Ley und Judith Ley

**Fern-Sehen ins antike Rom**

**Raumhistorische Überlegungen zu vier urbanen Topoi in TV-Miniserien**

**105**

Kristina Jaspers

**Dynamisierung von Raum und Zeit**

**Storyboards für den Antik-Monumentalfilm**

**119**

Ulf Jensen

**Pompei sonst und jetzt**

**Über szenographische Differenz im Antikfilm**

**137**

**Index der erwähnten Filme**

**156**

**Abbildungsnachweis**

**158**

# Einleitung

Antikfilme werden im deutschen Sprachraum zwar noch nicht seit allzu langer Zeit, dafür nun aber umso intensiver erforscht. Obwohl die filmische Darstellung von Antike scheinbar zwangsläufig zunächst bei Archäologen, Althistorikern und Altphilologen auf näheres Interesse stieß, beschäftigt sich inzwischen eine Vielzahl von Disziplinen mit jenen Filmheroen und -heroinnen, die – einem Genre seinen landläufigen Namen verleihend – stets auf Sandalen agieren. Längst aber ist auch bekannt, dass die Antikfilme nicht nur ein besonderes Genre bilden, sondern dass sie die Entwicklung der Filmkunst maßgeblich vorangetrieben haben. Der wissenschaftlichen Erschließung von Antikfilmen eignet daher etwas Exemplarisches, sowohl, wenn es darum geht, das Kino in seiner historischen Genese und seiner medialen Dimensionalität zu verstehen, als auch im methodologischen Zusammenhang.

Ein methodisch eher junger Zweig der Beschäftigung mit Filmen ist die Forschung zur Szenographie, die den profilmisch erstellten und von der Kamera verbildlichten Raum der Handlung als dramaturgischen Funktionsträger in den Mittelpunkt ihrer Untersuchungen stellt. Aus dem Bereich der Kunst- und Bildwissenschaft hervorgegangen, nähert sich die Szenographieforschung dem Film nicht zuletzt über das Medium der Zeichnung, über die Skizzen, Pläne, Szenen-

bildentwürfe und Storyboards, in denen die Filmeinstellungen konzipiert wurden und die einzubetten sind in die langen Traditionsketten vorfilmischer Bildfindungen, wie sie die Kunstgeschichte erschlossen hat. Diese Methode ist beim Genre des Antikfilms besonders ergiebig, weil es sich um Filmbilder handelt, die für ihre Plausibilität nicht nur eine vollständige Künstlichkeit erfordern, wie beispielsweise auch im Bereich der Science Fiction, sondern die darüber hinaus das Spezifikum einer Historizität zu erfüllen haben. Es genügt nicht, lediglich phantastische Bildwelten zu erfinden, ist doch der Bezug zur Geschichte und zur Geschichte ihrer Verbildlichung hier unerlässlich. Die Szenographie der Antikfilme ist so nicht lediglich ein Anliegen künstlerischer Erfindungsgabe, sondern auf Wissensbestände angewiesen, die sich auch in ihrer medialen Historizität rekonstruieren lassen.

Als Teil des Berliner Sonderforschungsbereichs *Transformationen der Antike* hatte sich auch das Forschungsprojekt *Bewegte Räume. Szenographie der Antiken im Film* (2013–16) die Aufgabe gestellt, die Szenographieforschung auf den Bereich des Antikfilms auszudehnen und die Tragfähigkeit des methodischen Ansatzes in diesem Feld auszuloten. Der vorliegende Band versammelt die Beiträge einer Berliner Tagung im März 2014, deren Ziel es war, eine Fokussierung auf die Szenographie von Antikfilmen,

auf Ausstattung, Szenenbild oder Production Design im Dialog mit Antikfilmforscherinnen und -forschern verschiedener Fachdisziplinen zu diskutieren.

Die Publikation der Tagungsergebnisse will unterstreichen, wie fruchtbar die Beschäftigung mit Filmen als multidisziplinäre Unternehmung sein kann. Erst in der Vielfalt der methodischen Zugänge erschließt sich das Medium des Spielfilms, der ja seinerseits erst durch die Synthese der Leistungen von arbeitsorganisatorisch teils streng voneinander getrennten Aufgabenbereichen entsteht. Der Überblick über das Corpus des Antikfilmgenres, das keine klaren Grenzziehungen zu anderen Genres zulässt, ist dabei genauso aufschlussreich wie die Analyse einzelner Einstellungen, die Untersuchung konzeptioneller Bezüge von Film zu Film ebenso erkenntnisfördernd wie die von Filmbildern zur vorfilmischen Bildgeschichte.

In den Bereich einer politischen Architektur, die in Antikfilmen zum Bild wird, führt Martin M. Winkler, der in seinem Beitrag *The Rhetoric of Architecture in Hollywood's Roman Empire* der Szenographie der Macht nachspürt. Die thronenden Cäsaren dienen ihm als Exemplum der filmarchitektonischen Charakterisierung von politischen Verhältnissen. Für den Altphilologen, der die Filmbilder immer wieder in Relation zum überlieferten Wissen setzt, ist unübersehbar, dass der „seat of absolute power“ eine Erfindung des 20. Jahrhunderts ist. Er weist filmhistorisch nach, dass moderne totalitäre Herrschaft nicht erst im Jahr 2000 mit Ridley Scotts *Gladiator* eine antikfilmische eindrückliche Form gefunden habe, sondern bereits in den 1920er Jahren thematisiert wurde. Die Figuren der tyrannischen Film-Cäsaren Nero, Caligula oder auch Commodus spiegelten und werteten das Phänomen der totalitären Diktatur und figurierten damit politische Prozesse zeitgenössischer Geschichte.

Stefan Altekamp wechselt von römischer Geschichte zur filmischen Adaption griechischer Mythen. Am Beispiel von Pasolinis *Edipo Re* (1967) untersucht er das Verhältnis von antikem sophokleischen Text und modernem Filmbild und geht dabei von der Asymmetrie aus, die im Bereich der Inszenierungsanweisung besteht. Verwendet der antike Text Hinweise zum Bühnenbild bzw., besser, zur Bühnensituation äußerst spärlich, so vertraut der Film allgemein und bei Pasolini noch einmal gesteigert auf eine nahezu reine Bildlichkeit, für die wiederum der Text nur sparsam eingesetzt wird. Damit aber muss sich der Film auf vieles festlegen, was im Text offen bleibt. Pasolini strebe so die Szenographie eines „meta-historischen Raums“ an, der die historische Logik an vielen Stellen durchbreche.

Mit Landschaft als szenographischem Raum und den Aporien von „Originalschauplätzen“ beschäftigt sich Christian C. Schnell. Sein Beitrag widmet sich Antje Borchardts und Matthias Merkles Filmprojekt *Singen den Zorn* von 2004, das Homers Text der *Ilias* an die mutmaßlichen Originalschauplätze im kleinasiatischen Hisarlik zurückführt. Das Postulat der Authentizität von Originalschauplätzen kann hier am renommierten Beispiel Troja eng mit, auch vermittlungsstrategischen, Konzepten der Archäologie in Bezug gesetzt werden. Dabei rückt mit der Landschaft zugleich ein auch für den kommerziellen Antikfilm entscheidendes Setting in den Fokus. Da Landschaften nicht in gleicher Weise szenographisch gestaltet werden können wie Architekturen, stellt sich die Frage nach den Spezifika einer „antiken“ Landschaft, die ja nicht ausschließlich auf mediterrane Erscheinungsformen beschränkt ist. In der filmszenographischen Indienstnahme wird auch reale Landschaft neben Bauten und weiteren Ausstattungselementen zum gleichwertigen Bedeutungsträger.

Um solche Ausstattungselemente, die oft nur marginal ins Bild kommen, doch ebenso oft gerade daher unterschwellig ihre Wirkung entfalten, geht es in Marcus Beckers Überlegungen zu einer *Hermeneutik der Herme*. Der Beitrag analysiert die formalen und semantischen Implikationen eines plastischen Bildtypus, der im frühen italienischen Antikfilm vor dem ersten Weltkrieg auffällig häufig für die Charakterisierung römischer Schauplätze genutzt wurde, und setzt die szenographische Inszenierung in Bezug auf die Verwendung von Hermen in der zeitgenössischen Malerei und Architektur. Mit der Kontextualisierung von Hermen in teilweise komplementär ausbalancierten Diskursen des Kinos, der Archäologie oder der Pornographie wird zugleich die Einbettung filmszenographischer Konzeptionen in das kulturhistorische Kontinuum ihrer Entstehungszeit unterstrichen.

Annette Dorgerloh hingegen untersucht am Beispiel des einzigen Antikfilms der DEFA, des im Frühsommer des Jahres 1989 abgedrehten, aber erst im Juni 1990, nach dem Mauerfall präsentierten Kinderfilms *Der Streit um des Esels Schatten*, wie griechische Antike visualisiert und unter den Bedingungen der späten DDR neu interpretiert wurde. Der beliebte Kinderfilm-Regisseur Walter Beck (geb. 1929) hatte seine Prägung am Theater Bertolt Brechts erfahren, und so bildete denn auch ein Lehrstück die entscheidende Zutat zu dem seit Christoph Martin Wielands Roman *Die Abderiten* (1774–80) immer wieder aktualisierten Stoff. Während Friedrich Dürrenmatt in seinem 1951 ausgestrahlten Hörspiel die Handlung in einer Katastrophe enden ließ, kann diese in Beckes Film mit den Mitteln der Kunst abgewendet werden.

Lassen sich solche Dynamiken innerfilmisch persiflieren? Martin Lindner geht in seinem Beitrag *Alte Witze – Parodien und der Wandel des Antikfilms* davon aus, dass das

Pathos so vieler Antikfilme die Parodie regelrecht herausforderte. Bereits Buster Keaton nutzte 1923 die Verkehrung ins Komische in *Three Ages*. Lindner entwirft einen Katalog parodistischer Techniken, die dem Genre des Antikfilms gerade im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts zu fortgesetzter Popularität verholfen haben, und erinnert daran, dass sich die postmodern-ironisierende Annäherung an die Stoffe des Antikfilms längst nicht auf *Monty Python's Life of Brian* (1979) beschränkt.

Auch Judith und Karsten Ley gehen in ihren *Raumhistorischen Überlegungen zu vier urbanen Topoi in TV-Miniserien* davon aus, dass die „Krise des Antikfilms“ nach 1965 vielleicht für das Kino, nicht aber für das *Fernsehen ins antike Rom* gelte. Mit einer spezifisch auf den Monitor ausgerichteten Ästhetik bemächtigte sich das Fernsehen der Antike, wobei die jüngsten Serienproduktionen den Monumentalfilmen im szenographischen Aufwand nicht mehr nachstehen. Strategien der Plausibilisierung setzen hier, im Kontrast etwa zu einem Kinofilm wie *Gladiator*, auf eine Szenographie des Alltagslebens, die im Verbund mit einer Kameraführung „aus der Froschperspektive“ die heutigen Zuschauerinnen und Zuschauer vor Fernsehgerät und Laptop in die jeweilige Antike, auf das Forum, in die Subura, in Arena und Domus hineinversetzen soll.

Den Band beschließen zwei Beiträge, die das Augenmerk noch einmal verstärkt auf die medialen Dimensionen szenographischer Konzeptionen lenken sollen. Kristina Jaspers hebt mit den *Storyboards für den Antik-Monumentalfilm* ein zeichnerisches Medium hervor, das in der Vorbereitung der Dreharbeiten nah an die eigentliche Kameraeinstellung heranführt. Storyboards dienen dazu, Einstellungsfolgen und Kamerabewegungen zu erproben und gegebenenfalls festzulegen. Der Antikfilm kann gerade bei der Choreographie von Massen-

## EINLEITUNG

oft Kampfszenen auf solche Storyboards nicht verzichten. Doch bei *Solomon and Sheba* (1959), *Spartacus* (1960) oder *Sodom and Gomorrah* (1962) geht die zeichnerische Planung weit über den technischen Aspekt hinaus. Die Gestaltung der Bildfolgen offenbart sich hier als eine eigenständige Kunstform, in der ästhetische Entscheidungen energischer hervortreten, als sie dann mit der Kamera umgesetzt werden können.

Ulf Jensen hingegen betont die Bedeutung der Filmkamera als ein instrumentelles Medium, über das Bildausschnitte gerahmt und Elemente der Antikenimagination angeordnet werden. Carmine Gallones *Gli ultimi giorni di Pompei* (1926) stellt archäologischen Befund und filmszenographische Inszenierung gegenüber, wobei der mit der Kamera zwangsläufig kreierte zweidimensi-

onale und zentralperspektivische Bildraum von vornherein eine Ordnung archäologischen Wissens und gesellschaftlicher Antikenvorstellungen schafft. Damit konstruiere die Kamera – in der Tradition fotografischer Dokumentationen der Archäologie, aber auch touristischer Fotopostkarten – eine Sicht auf die Antike, die technisch-medial bedingt sei. Im Bildraum der Filmkamera werden außerfilmische Bezüge neutralisiert und zeitliche Distanz geschaffen.

Wenn auch die verbildlichten Räume der Szenographie dazu beitragen, dass sich das Publikum moderner Massengesellschaften seine Zugänge zur Antike zwischen Immersion und Distanzerfahrung suchen muss, so erweist sich der Film auch in einer solchen widersprüchlichen Dynamik erneut als *das* Medium der Moderne.

# The Rhetoric of Architecture in Hollywood's Roman Empire

Rome! Vortex of modern civilization!  
*Rome!* Fountainhead of culture! *Rome!*  
Blazing pronouncement of mankind's  
most glorious achievements!

Thus spake Orson Welles, introducing "The Roman Empire", the longest segment of *History of the World, Part I* (1981). The narrator's pompous verbosity in writer-director Mel Brooks's satire of Hollywood's historical epics is accompanied by a panoramic view in color and widescreen of impressive architecture and provides a clever and witty justification (of sorts) for my topic. Who could possibly disagree with Welles, a blazing pronouncer of orotund rhetoric and, with his classic *Citizen Kane* (1941), himself a fountainhead and vortex of Hollywood? Let us therefore be inspired by Mr. Welles and Mr. Brooks for our tour of how Hollywood has been seducing us, preaching to us, and manipulating us, but also how it has instructed us about Roman art and empire in ways whose reach and influence leave all scholarly endeavors far behind. Our survey is necessarily abbreviated, given the large number of feature films with Roman themes that the Dream Factory has produced. I have selected some well-known works, primarily from the great apex (vortex?) of epic cinema in the 1950s and 1960s.

But before we look at Hollywood's presentation of Rome during the first century B.C. and the first and second centuries A.D., we should briefly travel back in time to the capital of the real Roman Empire in the fourth century.

## Rome, the Cosmopolitan Vortex

In 357 A.D. Emperor Constantius II. traveled to the city of Rome for the first and only time. Historian Ammianus Marcellinus describes the effect its imposing sights had on the visitor:

So, entering Rome, the home and hearth of the empire and all its virtues, he came to the *rostra*, the clearest forum of erstwhile rule and power, and was stupefied. On every side to which his eyes roamed he was dazzled by the sheer number of marvels. [...] Then, as he looked over the parts of the city and its suburbs that were stretched along their slopes and on the plain within the heights of the seven hills, he was expecting whatever he saw first to stand out from and above everything else: the shrine of Tarpeian Jupiter, surpassing everything just as much as all things divine surpass those on earth; the

baths, built up to the measure of provinces; the massive amphitheater with its solid construction from Tiburtine rock, whose top the human eye can reach only with difficulty; the Pantheon, like an elegantly cylindrical space, vaulted with appealing loftiness; and proudly elevated columns that carry the statues of earlier emperors and can be climbed by [interior] flights of steps; and the Temple of the City and the Forum of Peace and the Theater of Pompey and the Odeum and the Stadium and, among these, yet other adornments of the Eternal City. But when he arrived at Trajan's Forum, a construction unique under the heavens, as I believe it is, and wondrous even in the gods' unanimous opinion, he stopped in utter astonishment at the gigantic structures all around, which he tried to comprehend in his mind. They are wholly beyond expression and can never again be rivaled by mortals.<sup>1</sup>

Ammianus' account conveys the awe that Rome's grandeur could evoke in the times of the city's greatest beauty. A particular moment in Ridley Scott's *Gladiator* (2000) captures a comparable sense visually. Its hero, Maximus, and his fellow gladiators ascend a dark staircase underneath the Colosseum. We follow them as they—and we, too—enter the arena for the first time. A cut then shows us their astonished reaction to what they see (the immense building mostly outside the frame) and hear (the roaring crowd). As the men turn and look around in near-disbelief, so the camera circles them, imparting to viewers a sense of giddiness at the sight of the huge structure now beginning to be visible in the background. “Did you ever see anything like that before? I didn't know man could build such things”, says one of them. Viewers in the theater who have never imagined what a Colosseum that

is not in ruins looked like will agree. “I will make Rome the wonder of the ages”, Emperor Commodus later observes. Although he is the film's villain, here he voices a creed that most filmmakers have adhered to when they resurrected Rome on our screens.

Even if it does so more often loosely rather than accurately, the cinema can recapture what the historical emperor and the fictional gladiator may have experienced. The Rome of the early empire, beginning with Augustus' extensive building program, had already elicited the following observation from Pliny the Elder: if someone were to consider the extent of the city's area in connection with the height of its buildings, he might well confess that the greatness of no other city in the world could be compared with Rome and *her* greatness. Elsewhere Pliny speaks of the wonders (*miracula*) of Rome, whose combined size and grandeur might make one imagine that Rome is an entire world (*mundus*) gathered in one place.<sup>2</sup> Pliny was not the only one to state that Rome was a kind of *cosmopolis*.<sup>3</sup> A modern historian comments:

Augustus and his successors chose to make Rome visibly the capital of their enormous power. Their task was therefore to make this city beyond question the outstanding marvel of a world of cities. [...] [By the time of Constantine the Great] the primacy of Rome had been put into effect so energetically that [...] Rome has never been wholly demoted from the peak of its imperial reputation [...] through monumental architecture and urban planning on the most ambitious scale, of such extent and magnificence that it has not been wholly erased in nearly two millennia.<sup>4</sup>

Nowhere in the twentieth century and beyond has this fascination with Rome as out-

standing marvel at the peak of an imperial reputation been more evident than in the cinema. Or, to put the matter a little more elegantly, and in the Romans' own language: the *mirabilia urbis Romae cinematographicae* may well be the modern equivalent of the *mundus* that Pliny had in mind.

### The Verbal and the Visual

The motion-picture camera and projector present to us the past as it has never been shown before. The reconstructions of entire buildings and individual art works are prime evidence. Ammianus *tells* us about Constantius' awe, Ridley Scott *shows* us Maximus' awe. According to Roman rhetoricians, the verbal and the visual are closely related. Quintilian, for example, speaks of *enargeia* (clarity, vividness, clear view), *evidentia* (the result of bringing something out to be seen), and *repraesentatio* (the process of bringing something back to the present); these three terms are synonymous.<sup>5</sup> Earlier, the unknown author of the rhetorical treatise addressed to Herennius put the matter in almost cinematic language when he defined the rhetorical term *demonstratio* by referring to the time before, during, and after something happens:

'Demonstration' is the verbal expression of a situation in such a way that a certain activity appears to be in the process of being conducted and the matter seems to lie before our eyes. This will be the case if we understand everything that happens before, afterwards, and at the moment of action itself and do not deviate from any of its consequences or accompanying circumstances.<sup>6</sup>

Cicero and Quintilian are equally clear about what they call *subiectio sub oculos* (or

*sub oculos subiectio*): verbally putting something before someone's eyes.<sup>7</sup>

My topic is just such a *subiectio urbis Romae cinematographicae lectorum sub oculos*. I will turn to reconstructions of Roman culture under three different but complementary aspects: architecture as a visual expression of power, especially tyrannical power; architecture as a display of public pomp in contrast to the real power wielded behind the scenes; and architecture as a sign of cultural greatness.

### Architecture as Expression of Power

I begin, however, in a different city and a different country at a different time: in Adolf Hitler's Berlin, but a Berlin that never was. Berlin as *Germania* was Hitler's vision of the ultimate Rome, to be built by his favorite architect, Albert Speer, after Nazi Germany's Final Victory. A scene in Oliver Hirschbiegel's film *Downfall* (*Der Untergang*, 2004) is revealing. Even during the final phase of the war, when catastrophe was inevitable, Hitler was obsessed with the grandeur of his architecture and its legacy. Looking at, circling around, and touching a large-scale model of *Germania*, Hitler tells Speer:

Yes, the bombardments of our cities have a good side, too. It's much easier just to clear away the rubble than to tear everything down oneself. Once the war is won, the new construction will advance very quickly. How many thousand hours have we spent on these magnificent designs? You're a great genius, Speer. Yes, you are. Only you and I know that a Third Reich is unimaginable if it consists of department stores and factory buildings. Nothing but skyscrapers and hotels. *This* Third Reich will be a treasury of arts and culture that will