

Martin Lindner – Nils Steffensen (Eds.)

# Classical Heroes in the 21<sup>st</sup> Century

New Perspectives on Contemporary  
Cinematic Narratives of Antiquity



# Classical Heroes in the 21<sup>st</sup> Century

Edited by

Martin Lindner – Nils Steffensen

# HELDEN – HEROISIERUNGEN – HEROISMEN

Edited by

Ulrich Bröckling, Barbara Korte, Ralf von den Hoff

Published on behalf of the Collaborative Research Center  
SFB 948 at the University of Freiburg

Volume 20

---

ERGON VERLAG

# Classical Heroes in the 21<sup>st</sup> Century

## New Perspectives on Contemporary Cinematic Narratives of Antiquity

Edited by

Martin Lindner – Nils Steffensen

---

ERGON VERLAG

Funded by the Deutsche Forschungsgemeinschaft  
(DFG, German Research Foundation) –  
Project-ID 181750155 – SFB 948

Cover Illustration:

Troy: Fall of a City. UK / US 2018. Dir. Mark Brozel.  
Production still from episode 6, "Battle on the Beach".  
© Wild Mercury Production Company Limited

Section Illustrations (pp. 13, 83, 147):

Troy: Fall of a City. UK / US 2018. Dir. Owen Harris.  
Production still from episode 2, "Conditions".  
© Wild Mercury Production Company Limited



The Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the  
Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic data  
are available on the Internet at <http://dnb.d-nb.de>.

© The Authors

Published by

Ergon – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2023  
Overall responsibility for manufacturing (printing and production)  
lies with Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG.

Printed on age-resistant paper

Cover design: Jan von Hugo

Typesetting: Thomas Breier

[www.ergon-verlag.de](http://www.ergon-verlag.de)

ISBN 978-3-98740-074-2 (Print)

ISBN 978-3-98740-075-9 (ePDF)

ISSN 2365-886X



This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
– Non Commercial – No Derivations 4.0 International License.

## Inhaltsverzeichnis / Table of Contents

*Martin Lindner / Nils Steffensen*

Introduction: Approaching Heroes ..... 7

### Heldenfiguren und Heroisierung / Heroic Figures and Heroization

*Georg Eckert*

Idealbilder von Führung:

Vergegenwärtige Helden in Antikfilmen ..... 15

*Torsten Caeners*

Patchworking the Man of Steel:

Myth, Classical Heroes, Circus Strongman and the Creation

of Superman ..... 29

*Luis Unceta Gómez*

From Antiquity to the Present and Back:

Reciprocal Influences between Heroes and Superheroes ..... 51

*Jan Bahr / Wolfgang Hochbruck / Mathias Jehle /*

*Daniel Kirchner / Nina Kurus / Jessica Pape / Kristina Seefeldt*

Antikfilm als didaktische Herausforderung ..... 65

### Negationen des Heroischen / Negations of the Heroic

*Krešimir Matijević*

Marcus Antonius im Film:

Ein Held, der scheitert, oder ein Antiheld? ..... 85

*Silvester Kreisel*

Zwischen ‚Held‘ und ‚Nichtheld‘:

Zur Demaskierung des Protagonisten in *Gladiator* ..... 97

*Anastasia Bakogianni*

Recalibrating ‘Heroes and Villains’:

Ancient Greek Literature through the Camera Lens ..... 111

*Nils Steffensen*

Dynamiken des Unheroischen in Oliver Stones *Alexander* ..... 131

## Ästhetiken und Genres / Aesthetics and Genres

*Alexander Vandewalle*

Transformations of Heroic Aesthetics:

Cinematic Forces in Video Games ..... 149

*Martin M. Winkler**Ad urbem condendam:*

Film Genre and Style in the Foundation of Rome ..... 161

*Martin Lindner*

Coda: Classics, Contingency, and the Future of

Cinematic Heroism ..... 175

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren / List of Contributors ..... 185

Indizes / Indices ..... 189

# Introduction: Approaching Heroes

*Martin Lindner and Nils Steffensen*

“Assuredly uprightness schooled by adversity in time of sorrow affords a theme for praise. Had sturdy Ulysses seen no misfortune, Penelope would have been happy but unpraised.”<sup>1</sup> These words were written by Ovid around 10 A.D., while the Roman poet was living in enforced exile on the coast of the Black Sea. His laments conveyed a very immediate aspiration: the hope to be allowed to return to Rome and his old position. As classicists and guest researchers of the Collaborative Research Center SFB 948 “Heroes – Heroizations – Heroisms”, we would nevertheless claim that Ovid’s lines possess a timeless quality and are as relevant today as they were two millennia ago.

According to the *Compendium heroicum*, the existence of any heroine or hero (we will henceforth use the generic latter term) is insolubly linked to their realisation. Heroic figures are the products of social communications and specific circumstances. If nobody is telling the story of Ulysses and Penelope, then there can be no audience to look up to their praiseworthy example, and hence the heroic figures can never come into being.<sup>2</sup> Without Ulysses’ dangerous journey and Penelope’s onslaught of suitors, both could have been heroic merely *in potentia*. Their heroism emerges only in and through the practice of keeping the immediate dangers they are faced with as well as their own despair in check: a dual agonality of heroic defence against external influences, but also of internal heroic endurance.<sup>3</sup> A quiet life would have left Penelope *felix sed sine laude*, in an unpraised and unchallenged happiness that neither requires nor produces heroism.

Heroes are not simply made; their stories have to be retold anew to allow each audience across time to make meaning of them. Heroes can thus rise and fall, but they can also be understood only in the context of their (changing) backgrounds and constellations. Our research in this volume focuses on examples from the 21<sup>st</sup> century cinematic reception of classical antiquity, in other words, on ancient heroes in very recent films. The available material is highly rewarding for this kind of analysis, but we are aware of challenges on the way ahead. We will have to equip our readers with a large variety of contextual information on the classical tradition, on media and cultural history, on individual films, on developments in (and the “language” of) antiquity in cinema etc. This also means that our

---

<sup>1</sup> Ovid, *Tristia* 5.5.49–52 (transl. A. L. Wheeler): “scilicet adversis probitas exercita rebus tristi materiam tempore laudis habet. si nihil infesti durus vidisset Ulixes, Penelope felix sed sine laude foret.”

<sup>2</sup> Tobias Schlechtriemen: *Constitutive Processes of Heroic Figures*, in: *Compendium heroicum*, 2022, DOI: 10.6094/heroicum/kphfe1.0.20220819.

<sup>3</sup> Claudia Müller / Isabell Oberle: *Enduring*, in: *Compendium heroicum*, 2022, DOI: 10.6094/heroicum/duel.0.20221107.



path will not always be a straight one. There is a very good reason, for example, why readers should know about the male protagonists of late 19<sup>th</sup> and early 20<sup>th</sup> century circus shows if they are to gain a better understanding of superheroes and, in turn, classical heroes on screen. Classical reception can be an equally inspiring, demanding and rewarding subject, even more so when addressed with a sound theoretical basis and a truly interdisciplinary approach. We therefore invite you to follow us, even if the target may not always be in direct sight or around the next bend. Given the right circumstances, this may mean discussing Hollywood star cult, the United Nations refugee programme, and age differences between actors and their characters in order to contextualize heroism in a film that has not (yet) come into existence.

In the mid-2000s, Angelina Jolie was the definition of a successful lead actress. She had scored box office hits playing an archaeologist in two adaptations of the *Tomb Raider* video games, a sniper in *Mr. & Mrs. Smith*, and a demonic femme fatale in *Beowulf*. On top of her financial success, she had been nominated for her second Academy Award for the critically acclaimed *Changeling*. The yellow press loved how her roles seemingly intertwined with her personal life, for example when her secret agent love affair with Brad Pitt in *Mr. & Mrs. Smith* was uncovered to be a real-life one as well. In hindsight, her role as the controversial Olympias in Oliver Stone's *Alexander* feels like a historical analogy for Jolie's own role in the machinery of movie star cult. Under these circumstances, it hardly surprised anyone to hear announcements that she was about to star in and produce a new *Cleopatra* film. Jolie and Pitt lived a very public life, with public attention also focussed on their children born in or adopted from African countries. You could practically hear marketing specialists starting up their engines: who better to play the larger-than-life Egyptian queen than this larger-than-life celebrity?

A good 15 years later and *Cleopatra* is still in the making. As we write this, a release in 2025 is considered realistic – in all likelihood, this date will have been further postponed by the time you read this book. From an ancient historian's point of view, the casting of Jolie would introduce an interesting new age difference: actresses portraying Cleopatra tend to be younger (often a lot younger) than the historical figure was during her reign, while Jolie will be closer in age at 50 in 2025. Even if the film were never to be made, however, it could still tell us a lot about film and its classical heroes. One might start with the immediate connection drawn by countless commentators between Angelina Jolie and Elizabeth Taylor. Of course, the 1963 film *Cleopatra*, in which Taylor portrays the Egyptian queen, is by no means the first film on the subject nor the last that would be produced over the following decades. The attraction of the parallel apparently lies in the status of the actresses and the degree to which they are associated with this particular role. Both actresses were tabloid favourites in their time, and the very public relationship between Elizabeth Taylor and her *Cleopatra* co-star Richard Burton seemed like a blueprint for Jolie and Pitt, including broken marriages and ugly divorce stories in both cases.

Today, any kind of femme fatale image would no longer be transferred unquestioningly from real life to screen (anti-)heroine – if only because the #MeToo movement has made some discourses less acceptable than they would have been at the start of the millennium. Furthermore, Jolie and Pitt parted ways years ago. Jolie has reshaped her image as a caring mother, an activist for women's rights and for breast cancer prevention treatment, and has expanded her activity as ambassador for the United Nations refugee programme. Even if the script for the *Cleopatra* project had not changed between 2010 and 2025, Jolie's "mother of Egypt" portrayal could never have remained the same. Heroes on the screen are never just heroes of the screen but are just as much a result of the actor's persona, cultural circumstances etc. Raising awareness of these factors, their complexity and their interconnectedness is one of the main purposes of our book.

For over a century, the medium of film has been extremely influential in constructing heroic narratives, and it will probably continue to be so for quite some time. Films and TV series are, in a way, the historical dramas of the modern age. The adventures of popular cinematic heroes reflect political upheavals, conflicts, crises and expectations, but also provide strategies and solutions for current problems. Heroic narratives styled as a form of conveying history appear to be particularly effective. The past is a foreign and often confusing world. Personalising history makes it possible to depict political developments or epochal upheavals as less determined by complex social circumstances than by single heroic individuals. For this reason, historical narratives do not represent the aesthetic expectations of the time in which they are situated. Rather, they are the projections of later times and their specific political, economic, cultural, and social interests.

All of this makes the study of classical heroes on screen a highly dynamic field of research and constitutes one of the reasons for the specific outlook of this edited volume. The project originated in an online workshop on heroizations in 21<sup>st</sup> century cinematic antiquity, held in December 2021 as part of our Fellowship as Visiting Scholars at the Freiburg Collaborative Research Center SFB 948. At that time, our approach was twofold: firstly, we wanted to connect to and interact with current discourses and controversies concerning heroes and heroizations. Therefore, we decided to focus on the so-called Third Wave of antiquity on screen (from the year 2000 onwards), and cast as wide a net as possible from mythological films to theatrical adaptations, from series to parodies, in which the entire range of the typology of heroic figures and heroizations is represented. Secondly, the focus on film as well as on antiquity enabled us to discuss relevant thematic complexes of the SFB 948 in an exemplary form.

The results reflect the nature of this dynamic process, and so does the character of the book you are reading now. The following chapters are bound together by a shared interest in the origins, mechanics and effects of a cinematic classical hero. The authors refer to the same concepts and continue a shared discourse which our workshop also contribute to. Some films will be discussed in different

contributions because our dialogue led us towards complementary perspectives. Other examples are introduced as counterpoints and amendments in later chapters. Furthermore, it seemed necessary to expand the horizon as we did during our exchange and include, among other factors, the transmission of aesthetics and narratives into different visual media. In this way, the chapters build on and complement one another. To this end, we had to divert from the common formula of a volume with a theoretical introduction, followed by the all too familiar case studies from a limited canon of Western blockbusters. Instead, we opted for an essay format which allows authors to continue, enhance and deepen the workshop discussions in written format. Only a few of the contributions focus on individual films, while most discuss certain structural, pedagogical or theoretical aspects. Some look back at film history to explain the genesis of modern hero narratives. Others take a fresh look at familiar examples with new methodological tools gained from the joint discussion. The essays are as diverse as their authors' backgrounds, which also accounts for some variations in style and even length of the texts. The result is nevertheless far from arbitrary. It may be possible to read just a single chapter, but like listening to only one statement in a dialogue, you would lose most of its meaning. We hope that our readership will appreciate the result in the same way we do now that the volume is close to completion: as a 'workshop 2.0' in written form, which will hopefully lead to a continued exchange about new perspectives on processes of heroization in film.

The construction of heroic figures and their evaluation, the heroization practices, the appeals of heroic action, and the heroes' competence in solving conflict are examined from three points of view: In the first section, Georg Eckert (Freiburg) raises the question of the political relevance of heroic figures by analyzing the treatment of political leadership in heroic narratives. The way heroic figures in film are shaped by tradition, but also by other genres, is the topic of Torsten Caeners' (Duisburg-Essen) essay, whereas Luis Unceta Gómez (Madrid) examines the reciprocal relationship between classical heroic figures and superheroes. The didactic potential of heroic films for use in secondary education is explored by a team of authors led by Wolfgang Hochbruck (Freiburg).

The essays in the second section deal with the fact that heroic figures are often confronted with different types of non-heroic or unheroic behaviour, representing competing value systems and agendas. Using Ridley Scott's *Gladiator* as an example, Silvester Kreisel (Flensburg) tackles potential ambivalences in the status of alleged heroes. Krešimir Matijević (Flensburg), referring to the series *Rome*, addresses the force of attraction of 'has been' heroes. Anastasia Bakogianni (Palmerston) concentrates on broken heroes, bridging ancient and modern experiences of war. Nils Steffensen (Flensburg) analyses the agency of non-heroes and the influence they can exert on hero narratives, using Oliver Stone's *Alexander* as an example.

Finally, the essays in the third section are concerned with the aesthetics of cinematic heroization practices: their relation to different types of heroic figures

and their dependence on historical context as well as media genres. Alexander Vanderwalle (Brussels) focuses on the reception of heroic representations in ancient film in computer games. Martin M. Winkler (Fairfax) examines stylistic codes and conventions in two representations of the founding of Rome. The volume concludes with a coda by Martin Lindner (Göttingen) which seeks to link the essays together. Moreover, it opens up several perspectives for further research into cinematic heroes, for which the essays of this volume may be used as starting points.

One of the realities of any continued conversation is that participants – or their role – can change in the process. Some may become more active only at a later stage. This is exactly what happened with Silvester Kreisel as well as Wolfgang Hochbruck and his team, who made the transition from guests at the workshop to co-authors of this volume. Others may be unable to stay on board the whole time for a variety of reasons. We were sorry to lose, for example, the contributions by Kerstin Droß-Krüpe on ethnicity in hero narratives, and by Thomas Tode on the ‘infantile’ tendencies of classical epic films. Others were already about to be published, such as Monica Cyrino’s contribution on gender roles, now part of a new anthology co-edited by herself and Antony Augoustakis (*Screening Love and War in Troy: Fall of a City*, London 2022). Finally, even if a participant steps back, the impact he or she had on the discussion continues during the following steps. We invite you to retrace such effects, e.g. on the subject of body image and gender roles, which found their way into several essays in this volume. In addition, many of the above-mentioned colleagues continue to engage in the discussion and give helpful input – just not in the form of a book chapter.

A project like this cannot be realized without manifold support. We are grateful to the board of the SFB 948, and in particular to its managing director Sebastian Meurer, for providing invaluable help during our Fellowship. Furthermore, we are grateful to the editorial board of the SFB’s publication series, which accepted this volume for *Helden – Heroisierungen – Heroismen*. Ulrike Zimmermann (Freiburg) guided us closely and competently through all stages of the publication process. Philipp Multhaupt (Freiburg) took meticulous care of style and references. Fiona Hobden (Edinburgh) and Ellie Norman (Freiburg) lent us their expertise as native speakers. We would like to thank Holger Schumacher at Ergon for supervising the volume, and Thomas Breier for typesetting the manuscript. Our research assistants Sophie Dix (Münster) and Annabell Walter (Göttingen) as well as Nina Heiland and Florian Paarmann (both Flensburg) have rendered outstanding services to the editorial realization of this volume. Our thanks also go to the Tom Stern Collection for hosting the online event and granting us access to all resources even under pandemic restrictions. Last but not least, we thank Jessica Gage, Olivia Dungate-Jones, and Derek Wax from Wild Mercury Productions for granting us permission for the cover art, and Monica Cyrino for facilitating the contact.

Every period, every society, every individual has their own take on hero worship. We write these lines at the end of 2022, three years into a global pandemic with millions of victims, and almost one year into Russia's attack against Ukraine. We are talking about heroes in the national health systems and about the heroic acts of aid workers remaining in a war zone. In doing so, we agree that heroism does not require the killing of an adversary, but our discourse is still one of fighting: fighting an illness, against inhumanity, for the victims etc. "Assuredly uprightness schooled by adversity in time of sorrow affords a theme for praise. Had sturdy Ulysses seen no misfortune, Penelope would have been happy but unpraised."<sup>4</sup> We probably see this passage from Ovid's *Tristia* in a different light than we did ten years ago (or maybe will in ten years' time). As researchers, however, our duty is the same it has always been: to understand in each case what constitutes the struggle, the making of a hero and thus the reasons for his or her praise. Heroes live on through the retelling of their stories, and new stories may require new methods to analyze and contextualize them. Millennia after they came into being, the narratives of ancient heroism still draw crowds, with movies, documentaries, and TV series being the most popular examples. If you are interested in the how and why, we invite you to join us and our contributors as we now start approaching the classical heroes in 21<sup>st</sup> century film.

---

<sup>4</sup> See Fn 1.

## Heldenfiguren und Heroisierung / Heroic Figures and Heroization





# Idealbilder von Führung

## Vergegenwärtigte Helden in Antikfilmen

Georg Eckert

### Abstract

Movies focussing on ancient heroes such as, more recently, *Troy* or *Gladiator* belong as much to antiquity as they pertain to our times. They feature, as it were, intermediary beings between past and present. When zooming in on the faces of the protagonists, these tend to portray images of political leadership in a timeless manner. As such, these movies reduce complex processes in history to the actions of famous individuals. They show us archetypes of leadership: whether they appear as heroes (to be imitated, of course) or as villains (in order to intimidate). Antiquity perhaps serves such a purpose much better than other periods of history, because we are not inclined to identify the protagonists with modern nations. Instead, we are willing to accept such figures as anthropological references of universal validity.

Die Antike hat offensichtlich enormen cineastischen Gegenwartswert: in einem derartigen Ausmaß, dass das Marketing aus Hollywood kaum Mühen darauf zu verwenden braucht, die offenkundig selbstevidente Anbindung einer ent-rückten, für viele längst schon wieder mythisch gewordenen Epoche an unsere Zeit noch raffiniert zu erklären. Althistoriker können davon nur träumen. Denn im besonderen Fall des Antikfilms scheint es selbst gegenüber dem angesprochenen Massenpublikum keiner weiteren Begründung zu bedürfen, was Sujets aus weiter Vergangenheit dem heutigen Zuschauer eigentlich zu zeigen haben. Das Genre reicht vom mit großem Aufwand realisierten Monumentalfilm aus Hollywood über die Low-Budget-Produktion des Sandalenfilms vorwiegend aus Italien bis hin zur Comic-Verfilmung. Bereits drei große Wellen des Antikfilms sind nunmehr über die Leinwände geschwappt, eine in der Frühgeschichte des Kinos von den 1910er bis zu den 1930er Jahren, eine in den 1950er und 1960er Jahren,<sup>1</sup> eine weitere seit den 2000er Jahren, bis hin zu Fernsehserien wie *Rome* (2005–2007). So exotisch die heutzutage vertrauten Bilder älterer wie jüngerer Kassenschlager von *Cabiria* (Regie: Giovanni Pastrone, 1914), *Cleopatra* (Regie: Cecil B. DeMille, 1934), *Quo vadis* (Regie: Mervyn LeRoy, 1951) über *Ben Hur*

---

<sup>1</sup> Auf diese Konjunkturen und auf das Problem, inwiefern der Antikfilm eher als Subgenre des Abenteuerfilms zu gelten habe, weist hin: Rainer Rother: Der Antikfilm, in: Bodo Traber / Hans J. Wulff (Hg.): Filmgenres. Abenteuerfilm, Stuttgart 2004, S. 31–42, hier S. 32. Wie rasch der Antikfilm selbstreferentielle Bedeutung erlangte, ist nicht nur an Interaktionen zwischen den betreffenden Streifen zu erkennen, sondern auch daran, wie inmitten der zweiten Phase bereits ein – höchst kritischer – Film über die Produktion von Antikfilmen gedreht wurde: In *Die Verachtung* (1963), in dem auch Brigitte Bardot und Fritz Lang mitwirkten, setzte sich Regisseur Jean-Luc Godard vor allem mit den (von inhaltlichen Aspekten losgelösten) Produktionsbedingungen der Kinofilm-Branche auseinander.



(Regie: William Wyler, 1959), *Der Löwe von Sparta* (Regie: Rudolph Maté, 1960), *Cleopatra* (Regie: Joseph L. Mankiewicz 1963), *Der Untergang des Römischen Reiches* (Regie: Anthony Mann, 1964) und *Caligula* (Regie: Tinto Brass, 1979) bis hin zu *Gladiator* (Regie: Ridley Scott, 2000), *Alexander* (Regie: Oliver Stone, 2004) oder *Troja* (Regie: Wolfgang Petersen, 2000) inszeniert sein mögen, so unbezweifelbar präsentieren sich einschlägige Narrative mit vergegenwärtigten Protagonisten als Geschichten, die uns unmittelbar angehen. Für Produzenten wie Rezipienten besteht kaum ein Zweifel daran: Verfilmte Helden wie Alexander der Große gehören in unsere Zeit, wie sie gleichzeitig in alle Zeiten oder in keine passen – weitaus mehr als andere Leinwand-Protagonisten selbst noch der Frühen Neuzeit, die meist bereits national codiert und mithin weniger übertragungsfähig sind als vermeintlich zeitlose antike Heroen.

Was auf den ersten Blick besonders historisch kostümiert scheint, ist oftmals zutiefst ahistorisch (oder gar: antihistorisch) gemeint, handelt es sich doch um Erzählmuster, bei denen die konkreten Kontexte ihrer Verfilmung zu einem gewissen Grad nur Staffage darstellen. Liebesgeschichten gehen immer, Machtgeschichten aber eben auch. In dieser Hinsicht erheben entsprechende Verfilmungen alter, neubearbeiteter Stoffe einen geradezu zeitlosen, wenn nicht gar anthropologischen Anspruch, müssen es angesichts globaler Vermarktungsziele vielleicht sogar: angefangen damit, dass es auf dem amerikanischen Kontinent nun einmal keine klassische griechisch-römische Antike gab, wohl aber eine Sehnsucht, es ihr gleichzutun respektive die verehrten Vorbilder zu übertreffen.<sup>2</sup>

Inwiefern sich die Vermittlungsabsicht – aristotelisch gedacht, steht der Antikfilm der Dichtung wohl weitaus näher als der Geschichte – weniger auf das historisch Besondere als vielmehr auf das menschlich Allgemeine richtet, lässt sich gleich an einem prominenten Beispiel aus dem Genre festmachen. Wolfgang Petersens *Troja* mit Brad Pitt als Achilles aus dem Jahre 2004 möchte das produzierende Hollywood-Studio verstanden wissen als „epic tale of passion, heroism, betrayal and war that has been passed from generation to generation since the dawn of civilization“.<sup>3</sup> Ganz in diesem Sinne blickte auch ein Kritiker bei Erscheinen des Films auf „die universelle Geschichte von Liebe, die Krieg gebiert und Gewalt, die Gegengewalt erzeugt“.<sup>4</sup> Später attestierte ein Nachruf dem verstorbenen Regisseur passenderweise eine „Vorliebe für bestimmte Stoffe und Figuren“: nämlich „für Männer mit verborgenen Schwächen, Helden mit Achillesfesseln, Allerweltstypen, die in Todesgefahr ihre Stärken entdecken. Petersen,

<sup>2</sup> In welchem Ausmaß die Auseinandersetzung mit der Antike, wie sie sich insbesondere italienischen Autoren der Renaissance darstellte, für die amerikanischen Gründerväter konstitutiv gewesen ist, zeigt: John G. A. Pocock: *The Machiavellian Moment. Florentine Political Thought and the Atlantic Republican Tradition*, Princeton / Oxford 2016, S. 506–552.

<sup>3</sup> Troy: About, WarnerBros.com. [www.warnerbros.com/movies/troy#about](http://www.warnerbros.com/movies/troy#about) [16. Oktober 2022].

<sup>4</sup> Andreas Borcholte: *Heldendämmerung. Wolfgang Petersens „Troja“*, Spiegel online, 13. Mai 2004. [www.spiegel.de/kultur/kino/wolfgang-petersens-troja-heldendaemmerung-a-299616.html](http://www.spiegel.de/kultur/kino/wolfgang-petersens-troja-heldendaemmerung-a-299616.html) [16. Oktober 2022].

der die Drehbücher seiner Filme selten selbst schrieb, suchte sich Geschichten aus, in denen sich solche Typen bewähren mussten.“<sup>5</sup>

Sowohl in den Augen der Produzenten als auch aus Sicht des Publikums verpflichten sich Antikfilme also auf typologische Aussagen, die in alle Ewigkeit gelten sollen: hier explizit über Leidenschaft, Heroismus, Verrat und Krieg – und, etwas weniger explizit, aber jederzeit sichtbar, insbesondere über politische Führung und darüber, wie sie gelingen oder aber misslingen könne. Auf diesen Zusammenhang konzentriert sich der vorliegende Essay. Er fragt zunächst danach, warum sich die Antike in besonderer Weise (mithin: mehr denn andere aus der Historie geschöpfte Stoffe) als filmischer Gestaltungsraum für solche Sujets eignet. Anschließend sichtet er einige Exempel jener Gestalten, die als Helden wie Antihelden der Führung jeweils den politischen Raum einnehmen, weit über das konkrete historische Thema der jeweiligen Antikfilme hinaus. Sie formulieren geradezu archetypische Ansprüche, sie konstituieren im Modus der Präfiguration<sup>6</sup> sozusagen historische Zwischenwesen, die gleichermaßen der (neu erfundenen) Vergangenheit und der (ebenfalls in gewisser Weise erfundenen, jedenfalls in je spezifischer Weise perspektivierten) Gegenwart angehören.

### *Projektionen der Antike: Gestaltungsräume*

Warum ausgerechnet die Antike? Wer versucht, diese Frage zu beantworten, gelangt rasch an ein Erkenntnisproblem. In gewissem Ausmaß geben Handlung, Ausstattung und Montagetechnik des betreffenden Filmes zwar zu erkennen, warum es neuerlich Alexander oder ausnahmsweise einmal ein Spartaner wie in *300* (Regie: Zack Snyder, 2006) als Protagonisten sein sollen. Aber weitere Quellen fließen spärlich. Bonusmaterialien mögen bisweilen einige Reflexionen beinhalten, doch ebenso wie Pressemappen spiegeln sie in den meisten Fällen Annahmen der Marketingabteilungen wider, wie man ein größtmögliches Publikum am einträglichsten bedienen könne – auch die darin suggestiv aufgeführten Gründe, warum die Handlung unbedingt in der Antike spielen müsse, haben schließlich publikumsfähig zu sein, sie antizipieren Erwartungen, Vorlieben und Interessen der anzulockenden Zuschauer. Der Köder hat ja nicht dem Angler zu munden.

Zugleich komplizierter und weniger kompliziert verhält es sich dort, wo Verfilmungen schlichtweg den Erfolg einträglicher Bücher fortzuschreiben suchen. *Ben Hur* ging auf den Erfolgsroman von Lew Wallace aus dem Jahre 1880 zurück, *Quo vadis* stützte sich auf den Bestseller von Henryk Sienkiewicz aus dem Jahre

<sup>5</sup> Andreas Kilb: Das Handwerk des Heldentums. Mit dem „Tatort“ wurde er groß, und „Das Boot“ brachte ihn nach Hollywood. Zum Tod des Filmregisseurs Wolfgang Petersen, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 18. August 2022, S. 9.

<sup>6</sup> Dazu Sonderforschungsbereich 948: Präfiguration, in: Compendium heroicum, 2022, DOI: 10.6094/heroicum/pfd1.1.20220909.

1895, das Drehbuch von Stones *Alexander* folgte einer populären Biographie des Althistorikers Robin Lane Fox aus dem Jahre 1973 (der als Berater bei der Verfilmung diente und obendrein als Kavallerie-Statist in der Szene der Schlacht von Gaugamela zu sehen ist), aus den immens absatzstarken *Asterix*-Heften gingen sowohl mehrteilige Zeichentrick- als auch Realverfilmungen hervor, 300 brachte die einträgliche Graphic Novel-Serie von Frank Miller und Lynn Varley aus dem Jahre 1998 in die Kinos.

Nicht zuletzt Erfolge entsprechender Antikfilme selbst regten die Produktion weiterer Antikfilme an. Kuriose Pointen sind darin eingeschlossen: Der Kassenschlager *Gladiator* schuf am Beginn des 21. Jahrhunderts nachgerade eine neue Konjunktur für das Genre, orientierte sich freilich in seinem Plot an *Der Untergang des Römischen Reiches*, einer Monumentalproduktion aus den 1960er Jahren<sup>7</sup>, die indes an den Kinokassen zu einem Besucherflop geworden war. Zu kommerziellen Zusammenhängen gesellen sich inszenatorische: Filmkenner verstehen mit einem Blick auch einschlägige Querverweise innerhalb wie außerhalb des Genres, die einem nur gelegentlichen Betrachter verschlossen bleiben.

Doch ist hier nicht der Ort, solchen vielschichtigen Rezeptionsgeschichten zu folgen. Sie entziehen sich vermutlich ohnehin einer rein an die Epoche – respektive an die jeweilige Wahrnehmung sowie Deutung der Epoche durch die jeweilige Gegenwart – gebundenen Produktions- und Vermarktungslogik.<sup>8</sup> Gerade Schlachtenszenen sind kaum ohne Referenzen auf Verfilmungen ganz anderer Epochen zu denken; Schnitttechniken aus einem Kriegsepos über den Zweiten Weltkrieg lassen sich problemlos bei der Verfilmung einer antiken Schlacht anwenden,<sup>9</sup> die Montage einer Massenszene kann dieselben Mittel nutzen, auch wenn die dargestellten Protagonisten möglicherweise Jahrtausende oder Kontinente trennen. Isoliert darf man den Antikfilm also nicht betrachten, zumal er mit sämtlichen anderen Produktionen eine wesentliche Gemeinsamkeit teilt:

<sup>7</sup> Inwiefern gerade der Produzent dieses Films, der findige Geschäftsmann Samuel Bronston, es auf eine internationale Vermarktung abgesehen hatte, thematisiert aufschlussreich: Martin M. Winkler: A Critical Appreciation of The Fall of the Roman Empire, in: Martin M. Winkler (Hg.): *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Malden, MA 2009, S. 1–50, hier: S. 8–11. Im vorliegenden Essay bleiben monetäre und andere Aspekte außer Betracht. Gleichwohl stellen die Produktionsbedingungen einen wesentlichen Faktor dar, der anderweitiger Analyse harret: „Das Heldennarrativ unterliegt daher einerseits medialen Prädispositionen, die seine Ausgestaltung wesentlich beeinflussen, andererseits aber auch einem medialen Wandel“ – so: Sonderforschungsbereich 948: Heroisierung, in: *Compendium heroicum*, 2022, DOI: 10.6094/heroicum/hed1.2.20220818.

<sup>8</sup> Auf das Desiderat, statt nur des Resultats der Produktion (das zudem immer wieder in verschiedenen Fassungen kursiert, bis hin zum ‚Director’s Cut‘) gerade die Prozesse in der Produktion selbst in den Blick zu nehmen, weist eindringlich hin: Robert Brent Toplin: *Reel History. In Defense of Hollywood*, Lawrence 2002, S. 157–158.

<sup>9</sup> Oder, um ein anderes Beispiel zu nehmen: „Die Landung am Strand von Troja inszeniert Petersen hingegen wie einst Spielberg die Invasion der Alliierten am Omaha Beach, nur, dass die Griechen halt nicht als Befreier anlanden, sondern als imperialistische Sturmtruppen.“ Borcholte: *Heldendämmerung* (Anm. 4).

Am Ende bestimmt womöglich das Budget eher über die Inszenierung, als es der Regisseur, geschweige denn seine historischen Berater gerne hätten.

Banal sind freilich nicht so sehr die Filme selbst als vielmehr ihr Entstehungshintergrund. In vielen Fällen dürfte die Wahl der Sujets weitaus weniger über die Überzeugungen der Filmschaffenden aussagen als über mitunter raffiniert aufgegriffene Mutmaßungen der Produzenten, welche Stoffe das Publikum eigentlich sehen wolle. Etwas ganz anderes zu zeigen als das alltäglich Erlebte, den Betrachter in ferne Zeiten und Länder – namentlich zwischen Hollywood und Rom liegen, wenn nicht Welten, so doch immerhin ein Atlantik – und mithin Kulturen zu versetzen, macht gewiss für Produzenten wie Konsumenten einen erheblichen Teil des Reizes aus. Noch mehr aber lockt beide gleichermaßen womöglich etwas anderes: sich in Anschauung historisch anderer Welten seiner eigenen zu vergewissern, ob nun im Modus der Identifikation oder der Distanzierung.

Diese Modi speisen sich aus Wissen und Unwissen zugleich. Einerseits wissen wir von der Antike, von Alexander und anderen Helden, hinreichend viel, um uns auf halbwegs gesichertes historisches Terrain zu begeben. Zwar sind es mittlerweile nur noch Fragmente, in denen unser Allgemeinwissen die Antike kennt. Aber die Geschichte des Trojanisches Pferdes ist für die meisten heutigen Zeitgenossen wohl zumindest ein vager Begriff, immerhin eine metaphorische Leerformel, die ein Regisseur leicht mit plastischem Leben zu füllen vermag – und zugleich eine Erwartungshaltung, die er kunstvoll bedienen und insofern gerade Spannung in eine Geschichte bringen kann, die jeder zu kennen glaubt; mehr noch, manche der großen Erzählmuster, in denen wir noch unsere eigene Welt deuten, verdanken wir dem, was hier im Film gezeigt wird – der Antike selbst, die ganze, auch durch Verfilmungen weitergegebene Deutungstraditionen entwickelt hat wie Aufstieg und Niedergang oder Hybris und Nemesis.

Die Geschichte Caesars beispielsweise lässt sich im Wissen um ihr Ende bestens einsetzen, um Mechanismen zu beschreiben, deren Geltung bis in unsere Tage hinein und über sie hinaus leicht zu suggerieren ist. Exemplarisch werden sie selbst, ja gerade in der satirischen Variante eines zugleich intertextuell, genauer: interfilmisch angelegten Sketches der im ZDF ausgestrahlten Geschichts-Comedy *Sketch History* aus dem Jahr 2016. Darin hat seinen großen, anachronistischen und gerade darum die Epochen verbindenden Auftritt ein Klaus Kinski, der sich gebärdet wie am Set von *Fitzcarraldo*, sich dabei jedoch in etwas entrückter, indes unverkennbar antiker Gestalt als Gaius Iulius Caesar in Rage redet. An Brutus, der soeben die Nachricht vom Sieg über Gallien überbracht hat, richtet der ausdrucksstarke Kinski-Caesar nach kurzem Geplänkel wutschnaubend die unverkennbar moderne Frage, ob er denn seinen Posten wolle. Brutus seinerseits greift schon nach dem Schwert eines weiteren Römers und raunt zähneknirschend: „Irgendwann, das versprech’ ich Euch, irgendwann ist er dran“.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Sketch History, Staffel 2, Episode 11, Erstausstrahlung im ZDF: 2. Dezember 2016. Abrufbar über: [www.youtube.com/watch?v=zOAPw6BGO5U](https://www.youtube.com/watch?v=zOAPw6BGO5U) [16. Oktober 2022]. Caesars Tod insze-

Andererseits wissen wir zur Erleichterung aller Filmautoren über die Antike hinreichend wenig, um das Drehbuch weitgehend frei schreiben zu können: keine Zeitzeugen, die alles ganz anders gesehen haben wollen, keine detaillierten Berichte von Schlachten, die das Bewegtbild in den Einzelheiten seiner Abläufe widerlegen könnten, mithin also ein Paradies für kreative Filmschaffende. Studios pflegen ihren „Traum von Rom“,<sup>11</sup> üblicherweise findet die Suggestion historischer Authentizität<sup>12</sup> mehr Resonanz beim Publikum als kritische Einwände von Experten,<sup>13</sup> die den Film hinter dem Stand der Wissenschaft zurückbleiben sehen; ohne einige gewichtige Einwände wegen fehlender Geschichtstreue kommt der Antikfilm kaum aus, doch das verbindet ihm mit dem Historienfilm per se, dem Fachleute immer mehr oder weniger umfangreiche Recherchemängel nachweisen. Diese strukturelle Ambivalenz demonstriert auf aufschlussreiche Weise ein Blog über *Agora* (Regie: Alejandro Amenábar, 2009), der gewissermaßen eine höhere Authentizität ins Spiel brachte und den Film an der speziellen Historizität des „Es hätte so gewesen sein können“ maß:

It was a superb film. And that's by every technical measure – acting, production, story, direction, editing, sets & costumes. It had a lavish and wisely-spent budget. And the story and performances were so excellent the film powerfully moved the both of us. We were crying by the time we left. It should be used as an example of how to direct and edit a film for emotional effect, and how to accurately depict history while still elaborating the facts with plausible and moving fictions.<sup>14</sup>

---

nierte in parodistischer Weise zuvor die britische Serie *Horrible Histories*. Martin Lindner: Alte Witze. Parodien und der Wandel des Antikfilms, in: Annette Dorgerloh u. a. (Hg.): Vom Handlungsraum zum Filmbild. Szenographie der Antiken im Film, Ilmtal-Weinstraße 2020, S. 88–104, hier S. 96–97. Schon zuvor hatten übrigens die Asterix-Comics von René Goscinny und Albert Uderzo mit dem Motiv eines unentwegt sein Messer wetzenden Brutus gespielt.

- <sup>11</sup> Marcus Junkelmann: Hollywoods Traum von Rom. „Gladiator“ und die Tradition des Monumentalfilms, Mainz 2004.
- <sup>12</sup> Inwiefern einzelne Bildelemente qua ihrer „Authentizität“ geradezu als Legitimationsfaktoren von historischen Filmen fungieren, formuliert pointiert: Thorsten Beigel: With Your Shield or on it. The Gender of Heroism in Zack Snyder's 300 and Rudolph Maté's The 300 Spartans, in: Almut-Barbara Renger / Jon Solomon (Hg.): Ancient Worlds in Film and Television. Gender and Politics, Leiden / Boston 2013, S. 65–78, hier S. 74.
- <sup>13</sup> Beispielhaft die Evaluierung von *Troja* in: Marcus Junkelmann: Am Strand der Unsterblichkeit. In Wolfgang Petersens Monumentalfilm „Troja“ kämpfen Homers Helden für Heimat, Ruhm und Ehre, in: *Antike Welt* 36, 2005, S. 91–95, hier S. 92–93. Ganz andere Perspektiven nehmen zahlreiche Darstellungen in facettenreichen Sammelbänden ein. Verwiesen sei dazu einschlägig auf: Martin M. Winkler (Hg.): *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic*, Malden, MA 2007; Martin M. Winkler (Hg.): *Return to Troy. New Essays on the Hollywood Epic*, Leiden 2015; Antony Augoustakis / Monica S. Cyrino (Hg.): *Screening Love and War in Troy: Fall of a City*, London u. a. 2022.
- <sup>14</sup> Richard Carrier: *Agora Review*. Richard Carrier Blogs, 2. August 2010. richardcarrier.blogspot.com/2010/08/agora-review.html [16. Oktober 2022]. Ein gewisser Anachronismus wird etwa darin sichtbar, dass die militant-christlichen Parabolani, die schließlich die durch ihre wissenschaftlichen Aktivitäten und Themen (wie etwa das heliozentrische Weltbild) als westlich-moderne Denkerin ausgewiesene Hypatia ermorden, mit ihren langen Bärten, dunklen Gewändern und Ledergürteln einen recht talibanhaften Eindruck machen: Cédric Scheidegger Laemmlé: *Starring Hypatia. Amenábar's Agora and the Topology of Reception*,

Doch das breite Publikum ist mit derlei Quisquilien kaum zu beeindrucken, nimmt sie wohl sogar als wesentlichen Teil des Unterhaltungserlebnisses wahr: kein Antikfilm ohne Authentizitätsdebatte. Wichtiger wohl: Exotik – und nicht zu vergessen: Erotik, die ungeniert zu präsentierende nackte Heldenbrust der Antike eignet sich trefflich, gar für pornographische Varianten<sup>15</sup> – verkauft sich eben gut. Sie lässt sich gerade durch chronologische Sprünge in eine scheinbar weit entlegene, aber doch frappierend gegenwärtige Vergangenheit herstellen. Darin kann sich einerseits ein gewisser Eskapismus verbergen, muss es allerdings keineswegs zwangsläufig: Der Rezipient hat schließlich die Wahl, ob er kriegerische Auseinandersetzungen, politische Interessen oder die unweigerlich eingebettete Liebesgeschichte als für ihn wesentlichen Handlungsstrang wahrnimmt. Überhaupt prallen Ambitionen der Regisseure bisweilen hartnäckig an Sehgewohnheiten und Vorlieben des Publikums ab. Doch selbst daraus lässt sich ein Konzept gewinnen, wie der Regisseur von *300* einmal in einem Interview bekannt hat: „Gerade dessen opernhafte Üppigkeit ist doch so reizvoll und unterstützt den fiktiven Charakter der Geschichte. Wenn ein Film dazu realistisch daherkommt, gibt es immer Zuschauer, die das Gezeigte für die Realität halten.“<sup>16</sup> Für die Interviewführende war am Gespräch mit Zack Snyder allerdings etwas anderes weitaus faszinierender: „Ehrlich erstaunt ist der jungenhafte Regisseur über die deutschen Kritiker, die den ‚Riesenspaß‘ als Irak-Krieg-Durchhalteepos in faschistoider Optik verstanden haben. Sein Interesse hingegen gelte vor allem der Oberfläche“.<sup>17</sup>

Man darf, ja muss ein solches Interesse an der „Oberfläche“ unbedingt ernst nehmen: keineswegs, um in ein Lamento über die vielbeklagte Trivialisierung à la Hollywood einzustimmen, sondern in einem ganz anderen Sinne – dass nämlich gerade die Konzentration auf die Oberflächenstruktur erst eine apperzeptive Abstraktion ermöglicht. Sie erzeugt Übertragungsfähigkeit von Motiven des Antikfilms auf Situationen der Moderne, die sich auf diese Weise als keines-

---

in: Norman LaValle / Alex Petkas (Hg.): *Hypatia of Alexandria. Her Context and Legacy*, Tübingen 2020, S. 209–237, hier S. 225. Dazu gehört auch die entsprechende Perspektivierung am Ende des Filmes. Er setzt den Untergang einer als proto-modern (wenn nicht über-modern, immerhin ist die Protagonistin eine erfolgreiche Wissenschaftlerin) dargestellten Zivilisation in Szene und zugleich die Etablierung eines illiberalen, weil anti-rationalen Gewaltregimes: „Had Hypatia been allowed to live, *Agora* suggests, then we wouldn't have had to wait out the endless Dark Ages before Renaissance scholars such as Johannes Kepler ‚discovered‘ the truth all over again.“ Johanna Paul: *Subverting Sex and Love in Alejandro Amenábar's Agora* (2009), in: Monica S. Cyrino (Hg.): *Screening Love and Sex in the Ancient World*, New York 2013, S. 227–241, hier S. 239.

<sup>15</sup> Rother: *Der Antikfilm* (Anm. 1), S. 35; Lindner: *Alte Witze* (Anm. 10), S. 91.

<sup>16</sup> Katja Lüthge: „Ich liebe detaillierte Actionszenen“. Zack Snyder hat mit „300“ einen heftig umstrittenen Fantasyfilm über die historische Schlacht der Spartaner am Thermopylenpass gedreht. Mit Welt Online spricht der Regisseur über nackte Männer, Actionszenen und seinen Sohn vor der Kamera, Welt Online, 31. März 2007. [www.welt.de/kultur/article785995/Ich-liebe-detaillierte-Actionszenen.html](http://www.welt.de/kultur/article785995/Ich-liebe-detaillierte-Actionszenen.html) [16. Oktober 2022].

<sup>17</sup> Ebd.

wegs spezifisch modern darstellen lassen. Heerführer, denen ihre Soldaten die Gefolgschaft verweigern, Herrscher, die sich mit Verrätern auseinanderzusetzen haben, Helden, deren Ruhm ihre Verfehlungen zersetzen: All das ist weniger auf die jeweiligen Protagonisten als auf archetypische Situationen bezogen, sondern vielmehr und auf kuriose Art fast der humanistischen Annahme verpflichtet, dass antike Texte die ersten und tiefsten Reflexionen auf das Menschliche, ja Allzumenschliche darstellten.

Schließlich sind die Sorgen der Vergangenheit gelegentlich angenehmer als die Sorgen der Gegenwart – und selbst wo sie sich strukturell gleichen, hat ein Zugang über den Umweg filmisch inszenierter Antike einen zentralen Vorteil. Historische Distanz erlaubt eine geradezu allegorische Entrückung des eigentlichen Geschehens. Anders verhält es sich mit zeitgenössischen respektive zeit-historischen Stoffen, die implizit eine ähnliche Erzählung anschaulich machen, aber explizit polarisieren. Mag das zugrundeliegende Narrativ auch ein ähnliches sein: Schlachten des Vietnamkrieges in Szene zu setzen, bedeutet bei aller eventuellen Analogie (wie etwa sichtbar in Alexanders Dschungelkampf gegen Poros in Stones Film) etwas ganz anders, als Alexanders Schlachten im Bild zu zeigen. Das macht den Antikfilm nicht etwa unpolitisch, ganz im Gegenteil: Die vermeintlich entlegene Materie erlaubt eine politische Eindeutung jenseits des zeitgeschichtlichen Kampfgetümmels, wirft eine Prinzipienfrage von Herrschaft auf, ohne sich in gegenwartshistorischen Befindlichkeiten zu verstricken. Die Suggestion, dass es sich um einen realen Sachverhalt aus der Vergangenheit handle, verleiht entsprechenden Projektionen von guter politischer Führung und deren Gegenteil eine besondere Leuchtkraft in der Gegenwart; mag auch der Science-Fiction-Film von Führung handeln (*Star Wars* pflegt geradezu eine manichäische Ansicht von Leadership), so fehlt ihm doch die suggestive Evidenz von Historizität: Der Realis der Vergangenheit, vorgetragen im Gestus des „Es war wirklich so“, erheischt mehr Geltung als der Potentialis der Zukunft.

Wiederum wirkt dieser Mechanismus im Extremfall der Satire besonders deutlich, etwa in weiteren Episoden der im ZDF gesendeten *Sketch History*. Darin tritt einmal auch Alexander der Große auf und hat reichlich Mühe, seine mürrischen bis aufsässigen Soldaten vom Sinn seines strapaziösen Feldzugs gegen die Perser zu überzeugen. Die Szene ist angelehnt an große Massenszenen, und vermutlich haben sich die Macher entschieden, mit einer absichtsvoll pixel-rauschenden Computergenerierung auf dieses technische Hilfsmittel jüngster Antikfilme zu verweisen. Ohnehin lebt die Handlung von einem Verfremdungseffekt. Wiewohl ein Making-of nicht einsehbar ist, atmet der gesamte Sketch den Geist des Brecht'schen Gedichts von den *Fragen eines lesenden Arbeiters*.<sup>18</sup> Ein Koch kommt zwar nicht vor, aber Kulinarik durchaus. Die übelgelaunten, hungerrigen Fußsoldaten reagieren nämlich bissig auf Alexanders Appell, man sei doch

<sup>18</sup> Bertolt Brecht: Fragen eines lesenden Arbeiters, in: Bertolt Brecht: Gesammelte Werke, Band 9, Frankfurt am Main 1967, S. 656–657.

nicht den langen Weg bis hierher „gelatscht“, um unverrichteter Dinge wieder abzuziehen: „Ja, wir sind gelatscht, der feine Herr König is’ ja geritten“.

Zunächst aber verstehen die Soldaten ihren mit großer Geste auftretenden Feldherrn akustisch nicht und fallen Alexander ins pathetische Wort, dann können sie Duktus und Inhalt seiner Motivationsansprache nicht nachvollziehen: „Warum muss Persien eigentlich fallen?“, fragt einer der schnöden Soldaten, ein anderer erwidert unter lautem Gelächter seiner Kameraden auf Alexanders Hinweis auf „Bodenschätze“, in Persien gebe es „doch nur Sand und Kamelscheiße“. Unmittelbar darauf folgt ein harter Schnitt, der plötzlich ein Guido-Knopp-Szenario eröffnet. Darin seufzt Alexander im Interview, 35.000 Mann wollten nun mit ihm diskutieren, ehe die Szene zurück auf einen immer ratloseren König blendet, der in seiner Rechtfertigungsnot nun die Gewürze Persiens anpreist, doch auf Nachfrage nicht zu sagen vermag, welche es dort gebe; er sei schließlich kein Gewürzhändler. „Es wär’ schon schön zu wissen, wofür wir hier die Rübe hinhalten“, nörgelt wiederum ein Soldat. Alexander kommt nach einigem Grübeln auf Safran, Safran wiederum mache nach Aussage eines weiteren, oben-dreien mit einer Perserin verheirateten Soldaten das Essen nur gelb und schmecke fade. Am Ende muss Alexander beschwören, dass seine Truppen in Persien alles bekommen, was sie wollen.<sup>19</sup> Gier siegt allenthalben über Vernunft, mit Hurra-gebrüll folgen die zuvor so störrischen Soldaten nun ihrem König in den Krieg; auch das übrigens eine Aussage über politische Führung.

### *Raumfüllende Gestalten: Helden und Antihelden der Führung*

Was folgt aus dieser Satire? Sie spielt mit Motiven des Antikfilms und lenkt auf ihre Weise den Blick auf ein Phänomen, das darin immer und immer wieder verhandelt wird: politische Führung. Gerade die Absurdität einer Konstellation, in der ein gewaltiger Feldherr einen mühsamen Aushandlungsprozess mit dem einfachen Fußvolk seiner Armee betreibt, wirft ein Schlaglicht auf das in vielen Antikfilmen gezeigte „reguläre“ Szenario: nämlich das erfolgreiche Werben der Protagonisten um treue Gefolgschaft, eine Erzählung von guter, jedenfalls gelingender politischer Führung. Auch Oliver Stones *Alexander* hat ja mit murrenden Truppen zu kämpfen und muss einigen Aufwand betreiben, um seine Soldaten für die Schlacht am Hydaspes zu motivieren – und scheitert am Ende des Feldzugs, auch weil seine hochfliegenden Visionen nicht verfangen.<sup>20</sup>

<sup>19</sup> Sketch History, Staffel 1, Episode 10, Erstausstrahlung im ZDF: 4. November 2016. Abrufbar über: [www.youtube.com/watch?v=UG4Es\\_2lKvc](https://www.youtube.com/watch?v=UG4Es_2lKvc) [16. Oktober 2022].

<sup>20</sup> Sie verfangen übrigens auch nicht beim Rahmenerzähler des Filmes, bei Ptolemaios; dazu der Beitrag von Nils Steffensen in diesem Band.



Inwiefern Stone ähnlich wie in anderen Filmen das „theme of a noble cause corrupted by the realities of war“ dargestellt habe,<sup>21</sup> verdient daher Beachtung: weil diese Inszenierung, so betrachtet, geradezu paradigmatische Bedeutung annimmt. So viel Mühe der Regisseur auch darauf verwandte, Alexanders Biographie quellennah in ihren individuellen Besonderheiten zu schildern, es dominiert ein typologisches Moment die opulente Filmerzählung: dasjenige eines idealistischen Führers, der sich seinen Gefolgsleuten nicht begreiflich zu machen vermag. Bezeichnenderweise sprangen darauf selbst heftige Kritiken wie diejenige an, „mit zwei Hiwis ohne die geringste Qualifikation für einen solchen Job hat Stone das Drehbuch zusammengeschustert“. Besonders störte den hier zitierten Rezensenten, dass Stone seinem Alexander überhaupt eine große Vision beigelegt hatte – dabei scheine Alexander vielmehr gerade „keine ihn leitende politische Ordnungsidee gehabt zu haben, die hätte nachwirken können. Vielleicht hatte er überhaupt keine ‚Idee‘, wenn man nicht seinen Größenwahn dafür halten will, seine ‚Hybris‘, wie das die antiken Tragiker nannten.“<sup>22</sup>

Auch wenn der Film die hochgespannten Erwartungen an der Kinokasse massiv enttäuschte, gelang es Stone offenkundig doch, seine Agenda beim Publikum zu plazieren. Ein anderer deutscher Kritiker ging in einem ganz anders ausgerichteten Leitmedium ebenfalls auf Stones Narrativ ein, das er für unglaublich erachtete – wegen des Hauptdarstellers Colin Farrell, dessen Wahl er hier als schwerwiegenden Fehler bezeichnete:

Aber Alexander war von einer weltgeschichtlichen Mission überzeugt, und das ist Farrell offensichtlich nicht. Er sieht einfach nicht aus wie der Mann, der in einer Wüste am toten Ende der Welt eine Stadt gründet, die er „Alexandria die Äußerste“ nennt, und einer weiteren Neugründung in den Sümpfen von Nordwestindien den Namen seines Lieblingspferdes Bukephalos gibt. Mit seinem blondierten Haar, das einen merkwürdigen Kontrast zu seinen dunklen Brauen und Bartstoppeln bildet, paßt er eher in einen Herrenfriseursalon in Ephesos als auf die Schlachtfelder Vorderasiens.<sup>23</sup>

Kurzum, nicht das Dargestellte wurde hier zum Problem, sondern der Darsteller: weil man dem Schauspieler nicht abnehme, dass er den gewaltigen imperialen Raum des historischen Alexander als Führungspersönlichkeit zu füllen verstehe. Bemerkenswert daran ist weniger die Deutung selbst als der Rahmen, in dem sie steht: dass ein Alexander-Film nämlich eine glaubwürdige, überzeugende Gestalt von Leadership zu personifizieren habe.

<sup>21</sup> Darel Tai Engen: Oliver Stones „Alexander“. Personal Concerns and Poor Timing, in: *The Classical Outlook* 84, 2007, S. 113–117, hier S. 114.

<sup>22</sup> Urs Jenny: Ein überwältigendes Gemetzel, in: *Der Spiegel* 51, 2004, [www.spiegel.de/kultur/ein-ueberwaeltigendes-gemetzel-a-a2792c0b-0002-0001-0000-000038546692](http://www.spiegel.de/kultur/ein-ueberwaeltigendes-gemetzel-a-a2792c0b-0002-0001-0000-000038546692) [16. Oktober 2022].

<sup>23</sup> Andreas Kilb: Unsterblich werden und dann sterben. Durch die Wüste, durch die Sümpfe, in die Irre. Oliver Stones Monumentalfilm „Alexander“, in: *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 22. Dezember 2004, S. 33.

Auch das 170-Minuten-Spektakel *Gladiator* erweist sich bei näherer Betrachtung als eine Führungsparabel. Es handelt vom Feldherrn Maximus, der bei dem auch in seiner sexuellen Devianz als Tyrannen zu erkennenden Commodus in Ungnade fällt. Marc Aurel treu ergeben, wendet sich Maximus zu seinem eigenen Schaden gegen Commodus, der zuvor seinen Vater, den Kaiser, ermordet hat; der unterdessen zum Sklaven gewordene Maximus wird notgedrungen zu einem erfolgreichen Gladiator und sucht als Publikumsliebling seine Chance auf Freilassung zu nutzen. Tatsächlich erlangt er eine enorme Popularität, die er in politische Macht umzumünzen trachtet: freilich in Konkurrenz zu Commodus, der als brutaler Gewaltherrscher geradezu nach Huldigung durch das Volk giert. Denn Maximus versteht sich als Wahrer der Vorherrschaft des Senats – und erweist sich als vorbildhafter Führer, der andere von der Gerechtigkeit seiner Sache zu überzeugen vermag. Im großen Spektakel eines Zweikampfes zwischen Maximus und Commodus in der Arena verweigert der dem Kaiser eigentlich verpflichtete Quintus, Präfekt der Prätorianergarde, im entscheidenden Moment die Gefolgschaft und schließt sich dadurch Maximus' Agenda an. Maximus tötet Commodus, stirbt aber an einer ihm von Commodus vor dem Kampf feige zugefügten Wunde, indes nicht ohne letzte Worte: „There was a dream that was Rome. It shall be realized. These are the wishes of Marcus Aurelius.“<sup>24</sup> Der sein Leben aushauchende Kämpfer erweist sich auf diese Weise als der legitime Nachfolger des Philosophenkaisers, seine Leiche wird – auf Intervention seiner Geliebten Lucilla: „Is Rome worth one good man's life? We believed it once. Makes us believe it again. He was a soldier of Rome. Honor him“<sup>25</sup> – in einem Triumphzug aus der Arena getragen.

Inwiefern gerade *Gladiator* sich zwischen dem Bekenntnis, keine ‚historische‘ Geschichte zu erzählen, und einem Authentizitätsanspruch verhedderte,<sup>26</sup> braucht hier gar nicht erörtert zu werden. Schließlich war der Kontext des Filmes kein römischer, sondern ein zeitgenössischer: jener der Vereinigten Staaten in all ihrer Selbstsicherheit nach dem Kollaps des Kommunismus und vor dem 11. September 2001. Doch auch darum geht es an dieser Stelle nicht, sondern um einen ganz anderen Zusammenhang. Wenn *Gladiator* politische Führung in den Vordergrund stellte, dann auf eine Weise, die für das Medium des Antikfilms charakteristisch ist: in einer extremen Personalisierung, in der das Private<sup>27</sup> erst

<sup>24</sup> *Gladiator*, USA 2000. Regie: Ridley Scott, 00:02:39 (Fassung: Amazon Prime).

<sup>25</sup> *Gladiator*, 00:02:42.

<sup>26</sup> Dazu der reflektierte Erfahrungsbericht einer renommierten Altphilologin und Harvard-Professorin, die als Beraterin am Set mitwirkte, aber von der Nichtbeachtung ihrer Hinweise derart frustriert war, dass sie dezidiert auf einer Nicht-Erwähnung im Abspann bestand: Kathleen M. Coleman: *The Pedant Goes to Hollywood. The Role of the Academic Consultant*, in: Martin M. Winkler (Hg.): *Gladiator. Film and History*, Oxford 2004, S. 45–52. Freilich legt diese besondere Beziehung erst offen: Allen M. Ward: *Gladiator in Historical Perspective*, in: Martin M. Winkler (Hg.): *Gladiator. Film and History*, Oxford 2004, S. 31–44, hier S. 31.

<sup>27</sup> Von einer Dominanz solcher Motive geht Silvester Kreisels Beitrag im vorliegenden Band aus.

recht das Politische bedeutet, resultiert doch der Kampf gegen den Gewaltherrscher hier aus persönlicher Verletzung.

Das Bewegtbild hat zwar seine eigenen Gesetze, wie sie die Filmtheorie auf vielfältige Weise beschreibt. Was die Gattung aber mit Theater, Epik und anderen Kunstformen verbindet, ist gleichermaßen offenkundig wie schwer auf den Begriff zu bringen: dass solche Erzählungen in besonderer Weise voraussetzen, Führung zu personalisieren und unterschiedliche Führungsverständnisse nicht in der theoretischen Abstraktion, sondern in der konkreten Praxis der Protagonisten vorzuführen. Sie vermitteln Ideale in Idolen. Aktionen sind einfacher in Szene zu setzen als Interaktionen und Interdependenzen; vor allem die Zuspitzung auf einzelne Charaktere schafft die Möglichkeit, entlang von Prinzipien zu erzählen.

Anders gesagt: Erst vordergründige Komplexitätsreduktion ermöglicht hintergründigen Komplexitätsaufbau, in diesem Fall die Gegenüberstellung zweier Formen politischer Führung – einer guten und einer schlechten, einer auf das Gemeinwohl und einer auf persönlichen Vorteil ausgerichteten, einer erfolgreichen und einer zum Scheitern verurteilten, einer klug-bedenkenden und einer von überschießenden Emotionen fehlgeleiteten, man könnte auch sagen: einer utopischen und einer dystopischen, die jeweils historisch plausibilisiert werden. Die Persönlichkeiten des Helden Maximus und des Antihelden Commodus dienen jeweils als Projektionsfläche von Führungskonzepten; in der Aufmerksamkeitsökonomie des Films als Medium lassen sich Prinzipien am besten als Persönlichkeitseigenschaften darstellen. Folgerichtig handelt es sich dabei um äußerst akteurszentrierte, genau darum so überaus leinwandtaugliche Führungsmodelle – die übrigens selbst eine antike Herkunft aufweisen, ihren Archetypus verkörpert der platonische „Philosophenkönig“.<sup>28</sup>

Führung wird nicht allein in den erwähnten Filmen auf diese Weise letztlich auf charakterliche Eignung reduziert: ausgehend von „großen“ Individuen, genauer: „großen Männern“<sup>29</sup>. Entsprechende Erwartungen an Führende charakterisiert, um ein weiteres Beispiel zu geben, etwa auch Wolfgang Petersens *Troja*. Dessen Drehbuch komprimiert eine wesentliche weiter und komplexer angelegte Handlung auf filmische Erzählbarkeit, in der Zeit (mitnichten die zehn Jahre der homerischen Vorlage) wie in den Protagonisten (ausgerechnet die Götter, die in den antiken Epen die Handlung vorantreiben, bleiben ausgespart). Insofern vermag nicht zu verwundern, dass sich in die Kritik vielfach ein mehr oder minder expliziter Vorwurf einer allzu banalen Inszenierung einmischte – etwa in der Diagnose, „daß sich der Körpereinsatz der Schauspieler doch auszahlt, daß das Personal tatsächlich geschickt verknappt ist und daß Petersen es

<sup>28</sup> Georg Eckert: Politische Führung. Eine Einführung, Wiesbaden 2019, S. 112.

<sup>29</sup> Zu dieser wesentlichen Weise, politische Führung zu denken: Eckert: Politische Führung (Anm. 28), S. 117–129.

versteht, den Überblick zu wahren“,<sup>30</sup> oder in einer kurzen Charakterisierung à la „Petersen hat nun die Handlung passend gemacht: dramatisch statt episch, pathetisch statt komisch, übersichtlich statt verworren“. <sup>31</sup> Anderen Kritikern schienen nicht nur der Plot, sondern auch die Charaktere vereinfacht. In Anlehnung an die homerische Vorlage konnte ein kundiger Beobachter rezensieren, dass Brad Pitt als Achilles die „eloquence necessary to convey adequately Achilles’ preeminence“ vermissen lasse – und spekulieren:

Perhaps realizing that Pitt lacked the needed measure of verbal dexterity, the filmmakers put Achilles’ final insights from the Iliad into the mouth of Priam, played by the remarkable Peter O’Toole, who instructs a mostly silent and brooding Achilles in the lessons conveyed at the end of Homer’s poem.<sup>32</sup>

Was man einerseits als Trivialisierung beklagen kann, schafft andererseits die Möglichkeit, eine bestimmte Botschaft in den Vordergrund zu bringen: nämlich die Inszenierung eines kolossalen Führungsversagens, das sich in *Troja* fast allen Akteuren zuschreiben lässt – gebunden an die Bereitschaft anderer, sich verkommenen Idealen anzuschließen, sei es dem rücksichtslosen Ausbau der eigenen Macht bei Agamemnon, sei es dem Kampf als heroischem Selbstzweck wie bei Achilles, sei es einem unaufrichtigen Patriotismus wie bei Hektor, der um die fatalen Folgen seines Handelns weiß. Mindestens drei Demagogen also präsentiert der Film, einen nachahmenswerten Helden indes nicht: „Der Achilles, von dessen Zorn die ‚Ilias‘ erzählt – ‚Singe den Zorn, o Göttin, des Peliden Achilles‘ –, wirkt auf der Leinwand wie ein schmollender Killer, der sich dem etwas schmierigen Agamemnon (Brian Cox) nicht unterordnen will.“<sup>33</sup> Noch flapsiger formuliert, zeigt *Troja* insbesondere ein ein geradezu archetypisches „Psychogramm zweier frustrierter Superhelden“, nämlich Hektors und Achilles’:

Den einen rufen Pflicht und Vaterland, der andere will am Ende nur noch seinen von Hektor irrtümlich ermordeten Vetter Patroclus (Garrett Hedlund) rächen. Gewalt und Rache ist alles, worauf der gefühlskalte Killer als Erwiderung zurückgreifen kann. Vereint in ihrer Resignation liefern sich die beiden ein zerstörerisches Duell, bei dem einer den Kürzeren zieht. Der anderen [sic] folgt – man weiß es ja – am Ende nach, wenngleich weitaus unspektakulärer.

Gegenwärtiger, bis hin zur Wortwahl, hätte der Maßstab kaum sein können, an dem die Verfilmung hier gemessen wird – und die Rezension fährt zeitgeistig fort:

<sup>30</sup> Michael Althen: Der Stoff, aus dem die Helden sind. Die Götter müssen verrückt sein: Wolfgang Petersen gräbt mit 200 Millionen Dollar Troja aus und entdeckt den Sandalenfilm neu, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 11. Mai 2004, S. 33.

<sup>31</sup> Andreas Platthaus: Trojanisch. Wolfgang Petersen bringt uns Homer wieder nahe, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 7. Mai 2004, S. 33.

<sup>32</sup> Robert J. Rabel: Review of „Troy“, Directed by Wolfgang Petersen, in: The Classical Outlook 81, 2004, S. 140–141, hier S. 140.

<sup>33</sup> Peter Körte: Der schönste aller Kriege. Homer in Hollywood: Wolfgang Petersens Monumentalfilm „Troja“ läßt das klassische Altertum jung aussehen, in: Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 9. Mai 2004, S. 23.

Was bleibt? Tausende Tote, eine zerstörte Stadt, in der einst Zivilisation und Schöngeist herrschten, zwei Frauen, die ihre Geliebten betrauern, und die schöne Helena, die ganz modern zu ihrem Paris, dem einzigen Überlebenden der Männerriege, sagt: ‚Ich will keinen Helden, sondern einen Mann, der für mich da ist‘. Recht hat sie. Krieg, das rieb uns Wolfgang Petersen ja auch schon einst beim ‚Boot‘ unter die Nase, ist zwar menschlich, aber sinnlos.<sup>34</sup>

Die Erwartung, dass auch dieser Antikfilm jenseits der historischen Oberfläche eine zeitlose Aussage formuliere, verbindet neuerlich Produzenten wie Rezipienten: nämlich eine solche mit festem Blick darauf, wie politische Führung zu allen Zeiten gerade nicht gelinge, sondern vielmehr die Führenden ebenso wie ihre Gefolgschaften in den Abgrund stürze. Nicht zufällig kreisen viele Antikfilme um moderne westliche Werte wie Demokratie und Freiheit,<sup>35</sup> die sich gerade im Kontrast zu vormodernen Strukturen trefflich inszenieren lassen. Genau dieser Fokus erklärt wiederum, weshalb die einschlägigen Inszenierungen so intensiver Kritik von Geschichtswissenschaftlern ausgesetzt sind: „The power of the Hollywood stereotype would be of scant concern if we did not look to the past for guidance“.<sup>36</sup>

### Fazit

Mit vergegenwärtigten Helden lassen sich offenkundig Bilder von Führung zeichnen, die aus ihrer historischen Rahmung gelöst sind. Darin besteht, so argumentiert der vorliegende Essay, eine wesentliche Funktion von Antikfilmen wie *Troja* oder *Gladiator*. Sie scheinen in besonderer Weise geeignet zu sein, Ideal- und Horrorbilder von politischer Führung zu inszenieren, Herrschaft in der Antike zum Medium einer Darstellung von Herrschaft in der Gegenwart zu machen. So spielen sie gleichermaßen in der Vergangenheit wie in unserer Zeit, genauer: dazwischen. So altertümlich die Oberfläche, so modern ihr Inhalt – oder vielleicht besser: so zeitlos. In dieser Erwartung kommen Produzenten wie Rezipienten anscheinend meist überein. Auch Filme über antike Herrschergestalten verhandeln mithin, wie Führung in unseren Tagen wie in den kommenden gestaltet sein solle, jedenfalls, welchen Prinzipien und Ansprüchen sie gerecht zu werden habe. Noch mehr als Historienfilme über andere Epochen – und eher losgelöst von geschuldeten Loyalitäten des Betrachters, der sich zu einem zeithistorischen Film ganz anders zu verhalten hat – gestatten sie eine Reduktion der Handlung auf einzelne Akteure: indem sie uns Archetypen politischer Führung vorführen, ob nun in Gestalt von Helden oder aber von Antihelden.

<sup>34</sup> Borcholte: Heldendämmerung (Anm. 4).

<sup>35</sup> Rother: Der Antikfilm (Anm. 1), S. 41.

<sup>36</sup> Coleman: The Pedant Goes to Hollywood (Anm. 26), S. 51.

# Patchworking the Man of Steel

## Myth, Classical Heroes, Circus Strongman and the Creation of Superman

*Torsten Caeners*

### *Abstract*

This investigation into the origin of Superman sets the first superhero in relation to the tradition of the classical heroes of antiquity and their socio-cultural function. In combining contemporary hero scholarship and Campbell's notion of the monomythic hero journey with current attempts at defining the superhero, Superman emerges as simultaneously steeped and based in established traditions of heroism and representing a specifically dynamic and postmodern iteration of the classical stereotype. Following a methodology based on Foucauldian discursive archaeology, Superman – and by extension the superhero as such – is seen to possess a patchwork identity made from discourses of myth, ideology and popular culture.

### *Introduction*

Currently, superheroes are dominating global (popular) culture with a plethora of texts flooding the media channels. The tentpole films of the Marvel Cinematic Universe (MCU) and the DC Extended Universe (DCEU) are without doubt the primary means by which the superhero is disseminated into global culture, reaching a diverse audience far beyond the original target audience of superhero comics or even the superhero films produced before the millennium. In this regard, these films serve as so-called 'motherships', "an industrial buzzword to indicate the primary text that a transmedia story is built around."<sup>1</sup>

As mothership texts, they help organise the ever-increasing intertextual and intermedial network that constitutes the contemporary superhero discourse. This discourse has always been characterised by a multi-mediality and multi-modality that not only housed an ever-expanding canon of superhero characters but also necessitated and generated a synchronicity of character variants within the different media. The most recent mothership text, *Thor: Love and Thunder*, introduces Omnipotence City which is ruled by the Olympian Gods.<sup>2</sup> The direct juxtaposition of Thor with the Greek gods emphasises and problematises the fact that Thor is, indeed, a god *and* a superhero. Thor's nature as a god has been a

---

<sup>1</sup> Suzanne Scott: Who's Steering the Mothership? The Role of the Fanboy Auteur in Transmedia Storytelling, in: Aaron Delwiche / Jennifer Jacobs Henderson (eds.): *The Participatory Cultures Handbook*, New York 2013, pp. 43–52, here p. 46.

<sup>2</sup> Cf. *Thor: Love and Thunder*, USA 2022. Dir. Taika Waititi.

subject of discussion within the MCU.<sup>3</sup> Thor, a god who has become a superhero, is juxtaposed with (mainly) classical Greek Olympian gods, who are depicted as decadent, self-centred and morally reprehensible. This juxtaposition simultaneously evinces the roots of superheroes in the classical heroic tradition and drives home the sharp differences between the ancient and the postmodern archetype of the hero and the heroic.<sup>4</sup> Superheroes negotiate their roots in the classical tradition within a (post-)modern context that thrives on patchworking together a multiplicity of influences that interrelate and interpenetrate their respective discourses. A case in point is the post-credit scene of *Thor: Love and Thunder*, which features Hercules himself, set up as an agent of Zeus's wrath towards Thor. More so than Thor, Hercules has long been a blatant symbol of the sustained connection between the superhero and the heroic and mythological tradition of Greek and Roman antiquity.<sup>5</sup>

Since the superhero exists in such a great variety of characters and, additionally, individual superheroes more often than not exist as a number of variants, the discourse is difficult to frame theoretically in terms of narrowing down a definition that is applicable to all superheroes. This, in turn, makes it problematic to ascertain exactly a) what the relation between the hero and the superhero is, b) which elements of pre-modern and modern heroes have contributed to the superhero as a postmodern iteration of the hero archetype and c) which notions of the 'heroic' or 'heroism' are negotiated through superheroes to make them meaningful in and for contemporary audiences. I will tackle these three aspects by looking back at the figure of Superman and the cultural context that created him. Looking back at a time when the superhero discourse was in its infancy and treating Superman as the quintessential prototype of the superhero will allow me to carve out the

---

<sup>3</sup> This is a subject that has been retconned and re-imagined a number of times in the MCU. At the beginning (cf. *Thor*, USA 2017. Dir. Kenneth Branagh), Thor explains to Jane Foster that Asgardian powers appear as magic but are in fact only a highly advanced form of science. This strongly suggests that Asgardians are not really gods, but a highly advanced and long-lived race of beings only perceived as gods by lower-level civilizations. By the time of *Thor: Love and Thunder*, there is a clear race of gods present whose existence depends on being worshipped.

<sup>4</sup> In the DCEU, the notion of a superhero god(dess) was also introduced via Gal Gadot's *WonderWoman* whose origin in the classical Greek myth is explained and staged in both her solo movies (*WonderWoman*, USA 2017. Dir. Patty Jenkins; *WonderWoman 1984*, USA 2020. Dir. Patty Jenkins). Here, however, the divide between superhero and divine being is not drawn as harshly as in the MCU. Like Thor, however, *WonderWoman* needs to learn morality, justice and selflessness through her exposure to humanity and love.

<sup>5</sup> Hercules as a character has a Marvel comic book history which is almost as long as that of Thor. He first appeared formally in 1965 in *Journey into Mystery Annual #1* and then became a recurring character in the Thor comic series (starting with #126 of March 1966). Eventually joining the Avengers, Hercules features in the five-issue *Marvel Zombies vs The Army of Darkness* (Marvel Comics, 2007) and in the limited series *Hercules* (Marvel Comics, 1982, 1984) which chronicles his exploits in an alternative 24<sup>th</sup> century future.

“half-hidden cultural transactions [...]”<sup>6</sup> that went into the shaping of the first true superhero and show “how collective beliefs and experiences were shaped, moved from one medium to another, concentrated in manageable aesthetic form, offered for consumption.”<sup>7</sup> Through the exemplary analysis of Superman as a postmodern iteration of the hero, contemporary processes and re-negotiations of heroism and the heroic will be explicated. Before delving into the analysis of Superman, however, the relationship between the concept of the hero and the superhero will be investigated in some depth in order to establish a framework within which to understand the combination of new and appropriated elements that constitute the figure of Superman and, by extension, the superhero in general.

To sum up, I will proceed in three steps. Firstly, I will put into relation the hero and the superhero to show both their similarities and differences. Secondly, I will circumscribe the difficulties in defining the hero and illuminate how this also complicates an assessment of the superhero’s heroic function in contemporary society. My final step will be a reading of Superman that will proceed along the lines of an archaeological analysis in the sense of Foucault. In addition to notions of the heroic stemming from antiquity, which are central in the creation of Superman, I will be differentiating selected layers and discursive formations that have seeped into and constituted the superhero. Such an analysis

seeks to discover that whole domain of institutions, economic processes, and social relations on which a discursive formation can be articulated; [...] what it wishes to uncover is the particular level in which history can give place to definite types of discourse, which have their own type of historicity, and which are related to a whole set of various historicities.<sup>8</sup>

Foucault’s method tackles discourses during their time of emergence, showing how they develop through a combination and merging of modalities, rules and power-relations appropriated from other existing discourses. Superman as a node of the nascent superhero discourse lends itself to such an approach as he emerges from an amalgamation of numerous modern iterations of the heroic as a postmodern patchwork sown from various prominent cultural discourses of the early 20<sup>th</sup> century. Unveiling these discursive influences will shed light on the negotiations of heroic discourses that partake in the superhero discourse today and show how this generates the contemporary dominant iteration of heroism and the hero figure.

<sup>6</sup> Stephen Greenblatt: *Shakespearean Negotiations. The Circulation of Social Energy in Renaissance England*, Berkeley 1988, p. 4.

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 5.

<sup>8</sup> Michel Foucault: *The Archaeology of Knowledge*, New York / London 2002, p. 182. For the archaeological method cf. also Michel Foucault: *The Order of Things. An Archaeology of the Human Sciences*. New York / London 2002.



## *The Hero and the Superhero*

If a hero is generally seen as an extraordinary being, superior to the common person, a superhero is an even more exaggerated version of this figure. The term ‘superhero’ is a typically postmodern exaggeration of traditional concepts in that it adds to the established type of the hero the epithet ‘super’ to differentiate itself from the regular hero. Like the vexing question of whether postmodernism is a radical continuation of Modernism or a radical break with it, so the notion of the ‘superhero’ unmoors its own signification. It is far from clear if a superhero is supposed to be something new or simply a variant of the classical hero figure. What can be said is that since “what is postmodern about western societies is the fact that the old is not simply replaced by the new, but is recycled for circulation together with the new,”<sup>9</sup> no postmodern concept or process is ever detached from previous traditions. “[P]ostmodern culture is [...] a culture of quotations. Instead of ‘original’ cultural production, we have cultural production born out of other cultural production.”<sup>10</sup> The same is true for the figure of the superhero. It is inevitably and intrinsically linked to that of the hero through intertextual quotations and the implicit recycling of traditional hero tropes. Based on this, it can be argued that “the superhero was an original, not an aboriginal creation.”<sup>11</sup> Indeed, many influences come together in the shaping of the superhero and the superhero discourse. Among the plethora of influences, one of the most fundamental ones is the traditional figure of the hero as such. This is most clearly visible in the direct appropriations of classical heroic figures that have appeared throughout the history of the superhero. George Kovacz states that from the early years of superhero comics, “most of the major superheroes of American comics were making regular sojourns to ancient Rome, Pompeii, or Egypt. Sometimes the ancient world would visit them.”<sup>12</sup> Indeed, “Marvel and DC, the two biggest producers of hero comics in North America, have developed the Greek pantheon and integrated these gods into their larger meta-narratives,”<sup>13</sup> which – as was briefly elaborated upon above – has now also been employed in the filmic versions of these meta-verses. The relation between classical hero and superhero runs deeper, however, than simply citing classical characters or appropriating references to antiquity in superhero comics, TV and film. Luis Unceta Gómez explains that

<sup>9</sup> John Storey: *Inventing Popular Culture. From Folklore to Globalization*, Malden, MA / Oxford 2003, p. 71.

<sup>10</sup> Id.: *Postmodernism and Popular Culture*, in: Stuart Sim (ed.): *The Routledge Companion to Postmodernism*, London / New York 2001, pp. 147–157, here p. 150.

<sup>11</sup> David Hyman: *Revision and the Superhero Genre*, New York 2017, p. 10.

<sup>12</sup> George Kovacz: *Comics and Classics. Establishing a Critical Frame*, in: George Kovacz / C.W. Marshall (eds.): *Classics and Comics*, Oxford 2011, pp. 3–24, here p. 3.

<sup>13</sup> C.W. Marshall and George Kovacz: *Introduction*, in: C.W. Marshall / George Kovacz: *Sons of Comics and Classics*, Oxford 2016, pp. xi-xxx, here p. xix.

[m]any of the constitutive elements of these characters – understood as prototypical and not mandatory ones – strengthen that relationship [between superhero and classical hero]. Besides the aforementioned superhuman powers, it is worth mentioning a few more identifying features: the name, the emblem, the uniform and the mask – that become the iconic representation of their personality and safeguard the secret of their identity –, the use of technological or magical weapons that make them invincible, and the regular presence of a younger companion and of an opponent, represented by the villain, which serves as a counterpoint and contributes to the creation of their identity.<sup>14</sup>

The classical hero is thus inscribed into the very core of the superhero and functions as a major element of this new, postmodern archetype of hero.

When looking at the superhero as a postmodern patchwork creation, the question of locating a point of origin loses its meaning. Still, when speaking of the beginnings of the superhero, it is not difficult to pinpoint the birth of the figure. As Hyman states: “the superhero’s inaugural moment is relatively uncontroversial: the first issue of *Action Comics* in 1938 featuring the debut of its first avatar, Superman.”<sup>15</sup> As the first of his kind, Superman constitutes the blueprint for all superheroes to follow. “The elements of the superhero genre fully came together for the first time when Superman first appeared, and he was soon followed by Batman, Wonder Woman, and hundreds of others.”<sup>16</sup> While having such a clearly apparent locus of origin to work with might seem serendipitous (which it is in many ways), this is undermined precisely by the superhero’s inescapable connection to the traditional concept of the hero. Superman does, in an exaggerated manner, what heroes have always done – protect, save, help, bring justice – and he serves the same cultural function as the classical hero. Precisely because of this strong connection, it is necessary to firstly define what exactly a hero is in order to fully understand what makes a superhero *super*. Contrary to the superhero, the origin of the hero-archetype is, however, lost in the mists of pre-history. In any case, as Campbell has shown,<sup>17</sup> there never was one original moment when the figure of the hero was created; rather, the hero-archetype emerged and re-emerged time and again in countless societies and civilisations as an expression of “the basic outline of the universal mythological formula of the adventure of the hero.”<sup>18</sup> Ndaliansis, referring to Campbell, elaborates on the close relation and the interdependencies of hero and superhero, noting that the hero story, Campbell’s monomyth, is

<sup>14</sup> Luis Unceta Gómez: From Hero to Superhero. The Update of an Archetype, in: Rosario López Gregoris / Cristóbal Macías Villalobos (eds.): *The Hero Reloaded. The Reinvention of the Classical Hero in Contemporary Mass Media*, Amsterdam / Philadelphia 2020, pp. 1–17, here p. 6.

<sup>15</sup> Hyman: *Revision and the Superhero Genre* (Fn. 11), p. 10.

<sup>16</sup> Joseph J. Darowski: Preface, in: Joseph J. Darowski (ed.): *The Ages of Superman. Essays on the Man of Steel in Changing Times*, Jefferson / London 2012, pp. 1–4, here p. 1.

<sup>17</sup> Cf. Joseph Campbell: *The Hero with a Thousand Faces* (Commemorative Edition, Bollington Series XVIII), Princeton / Oxford 2004; Joseph Campbell (with Bill Moyers): *The Power of Myth*, New York 1991.

<sup>18</sup> Campbell: *Hero* (Fn. 17), p. 20.

so ancient that it is found in all of the earliest mythologies, as well as in religious stories of Moses, Christ, the Buddha, and Mohammed. The dominance of superhero narratives in our own world has many parallels with the proliferation and popularity of hero myths and religions of the past. Likewise, when scrutinized closely, many parallels between past and present emerge: the underworld journeys of Batman and Odysseus; the Utopian society of Plato's Atlantis and Aquaman's underwater world; the iconic Savior status of Jesus Christ, Superman and the Silver Surfer. It could be said in the first instance that the superhero's massive presence in our contemporary popular culture—in comic books, television shows and films—has its parallel in mythical narratives about heroes.<sup>19</sup>

In addition to illustrating the connections between heroes and superheroes, Ndalianis specifically focusses on the great variety of superheroes and the proliferation of their stories which is, in terms of discursive structure, a similarity to the classical hero discourse. With respect to the similarities between hero and superhero, Umberto Eco, in an early attempt at defining the superhero, takes recourse to the connections mentioned by Ndalianis above. Eco engages the two concepts of hero and superhero by first drawing on their shared traditions and then trying to carve out the unique status of the superhero. Looking more closely at Eco's attempt at differentiating hero from superhero will exemplify the obstacles encountered in trying to define the hero in general and the superhero in particular.

In his seminal essay "The Myth of Superman," Umberto Eco seeks to differentiate Superman, the first modern comic book superhero, from classical heroes. He begins by embedding Superman within the long tradition of heroic characters noting that the "hero equipped with powers superior to those of the common man has been a constant of the popular imagination – from Hercules to Siegfried, from Roland to Pantagruel, all the way to Peter Pan."<sup>20</sup> Eco sees Superman (and by extension all other superheroes) as part of this long-established concept, speaking of an "undeniable mythological connection"<sup>21</sup> between classical heroes of antiquity and Superman. However, striving to establish Superman as a unique brand of hero, Eco contends "[t]here is, in fact, a fundamental difference between the figure of Superman and the traditional heroic figures of classical and nordic mythology, or of the figures of Messianic religions."<sup>22</sup> Speaking of a "fundamental difference," Eco clearly suggests that there is not only a difference in degree between modern superheroes and classical heroes, but of kind. For Eco, classical hero narratives are fixed and the characters signify a stable myth, despite possible embellishments and variations around the central story. Due to the influence of the novel, Eco argues, modern characters and, consequently, modern heroes are expected to develop and change. This requirement of superheroes to be 'round characters' is the fundamental difference Eco

<sup>19</sup> Angela Ndalianis: Introduction, in: Wendy Haslem et al. (eds.): *Super/Heroes: From Hercules to Superman*, New York / London 2009, pp. 1–9, here p. 2.

<sup>20</sup> Umberto Eco: *The Myth of Superman*, in: *Diacritics* 2.1, 1972, pp. 14–22, here p. 14.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 14.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 15.

ascribes to the modern superheroes, essentially differentiating them from classical heroes by mean of this element. Based on this, however, Eco's superheroes become paradoxically incoherent. They "must be an archetype, the totality [...] immobilized in an emblematic and fixed nature"<sup>23</sup> while simultaneously they "must be subjected to a development which is typical [...] of novelistic characters."<sup>24</sup> Eco's argument here is somewhat normative as heroic narratives usually do show a development in the central characters. This is also pointed out by Luis Unceta Gómez, who notes that "Eco did not consider a narrative element, which brings closer the paradigm of the superhero to traditional tales."<sup>25</sup> While it is true that heroic characters of classical and Nordic literature do not possess the same development as modern characters in realist fiction, heroes, almost by necessity, need to grow beyond their initial state to fulfil their social function. "Heroes embark on their journeys to achieve a goal that requires the acquisition of an important quality that the hero lacks. All heroes start out 'incomplete' in some sense. They are missing some essential inner strength or quality that they must develop to succeed."<sup>26</sup> The narratives into which the heroes are inscribed provide the context within which the growth of the hero is communicated. Since narratives are easily embellished and expanded, epic stories sport an often baffling range of variant stories throughout time to the point where heroic characters sometimes exhibit mutually exclusive motivations and differing reaction to the same narrative context. Christian Zgoll's elaboration on the complexities and the interrelatedness of sources and cultural influences of myth is pertinent here and deserves to be quoted in full:

The creation and constant reworking of a mythical *Stoff* depends on many factors, all of which contribute to each specific *Stoff* manifestation. These factors include social customs, religious rites, theological concepts, literary traditions, political conditions, the topographical "lie of the land", historical records, and many others. [...] In this way, a *Stoff* incorporates many elements from a wide variety of origins, not only from other *Stoffe* or *Stoff* patterns but also from different significant elements of its own culture or neighbouring cultures. It is quite simply impossible for a concrete *Stoff* to have been created, and transmitted, and not to have come into contact with other cultural influences, *Erzählstoffe*, and ideas, etc. One result is that a mythical *Stoff*, as a rule, does not exist in a "singular form", but only as a "multiform" entity in the shape of numerous more or less distinct variants. Above and beyond that, the prolonged transmission of mythical *Stoffe* also affects every single one of the medial manifestations of a *Stoff* variant in that these *Stoff* variants are usually not made all of one piece but rather resemble a patchwork of elements which still carry the traces of their various revisions and reworkings. In other words: a single, individual medial manifestation of a *Stoff* variant, such as for instance a text, will typically

<sup>23</sup> Ibid., p. 15.

<sup>24</sup> Ibid., p. 15.

<sup>25</sup> Unceta Gómez: From Hero to Superhero (Fn. 14), p. 7.

<sup>26</sup> Scott T. Allison et al.: Introduction, in: Scott T. Allison et al. (eds.): Handbook of Heroism and Heroic Leadership, New York / London 2017, pp. 1–16, here p. 3.

display multiple layers – or strata – of the processes of transmission and revision to which it has been subjected.<sup>27</sup>

The range of and contradictoriness between its variants, therefore, does not negate or reduce a narrative's mythological nature, but, on the contrary, strengthens it. In this sense, the figure of Superman, due to its comic book origin and its widespread media appearances, has developed a polymorphous depth and polystratic range which parallels those of classical myths and their variants. In terms of mythological stories, what must remain relatively stable throughout the variants is the archetype they represent and thus the mythical function they embody. Thus, changing behavioural patterns or narrative contexts, i.e., growth and development of character, do not negate the heroic and mythological status even though the archetype does not remain fully fixed. Indeed,

the polymorphy of a mythical *Stoff* and the polystratic nature of the *Stoff* variants can be cited as indicators for the importance of the *Stoff*. Irrespective of individual themes and types of content, both the polymorphy of a mythical *Stoff* and the polystratic nature of its variants point to an elevated degree of importance: as a rule, only something that is considered worthy of variation and reworking will have multiple variants and layers of reworkings.<sup>28</sup>

Classical heroes, it can thus be said, have always already exhibited both change and fixity. Eco's notion of the novelistic requirement for change in character thus does not truly separate the superhero from the hero of mythology. On the contrary, it brings them closer together and emphasises continuity between the two types rather than a rupture in tradition. Based on this reading of Eco, it appears that the difference between classical hero and superhero is indeed only one of degree after all. If, therefore, the classical hero and the superhero are not fundamentally different, the question is how and to what extent the superhero channels the central function of the hero figure.

When we see the figure of the superhero as an early expression of the cultural shift from Modernism to Postmodernism, the very term "superhero" can be seen as a self-reflexive term that emphasises overtly what has always been at the centre of the hero figure, namely that these characters were in some way or form *superior* to common human beings. The figure of the superhero thus embodies

<sup>27</sup> Christian Zgoll: Myths as Polymorphous and Polystatic *Erzählstoffe*. A Theoretical and Methodological Foundation, in: Annette Zgoll / Christian Zgoll (eds.): *Mythische Sphärenwechsel* (Band 2). Methodisch Neue Zugänge zu antiken Mythen in Orient und Okzident, Berlin / Boston 2020, pp. 9–82, here pp. 52–53. Zgoll bases his approach to mythological analysis on the concept of the hyleme, which is defined as "the minimal action-bearing unit of an *Erzählstoff*, which is not exclusively associated with a particular manifestation in a specific medium or in an individual language, we propose the term hyleme, derived from the Greek word hyle (ύλη, "stuff", "raw material"; German: Stoff, plural: Stoffe)" (p. 28). Based in this a "Stoff" is "a non-finite quantity of variants of a polymorphic hyleme sequence" (p. 34) and a 'Stoff variant' is a self-contained sequence of multiple independent hylemes of a specific *Stoff*; a *Stoff* variant is determined in its details (p. 34).

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 67.

with a self-reflexive awareness the established elements of the traditional hero and negotiates these for contemporary culture. Therefore, to understand what a superhero is, to define the type and comprehend how it figures and partakes in cultural processes and exchanges, it is necessary to clarify the interdependencies between hero and superhero and base a definition of the superhero on that of the hero, the former being a new iteration of the latter. It is exactly here that a major obstacle emerges. The superhero eludes narrow definition. Although the superhero genre has its origin in Superman, the character and the genre are highly unstable and impossible to define narrowly as they exist as “an amalgam of factors including myth, memory, nostalgia, intellectual property regimes like copyright and trademark, authors, readers, fans, collectors, comic books, comic strips, radio series, movie serials, television shows, animation, toys and collectibles, and feature films.”<sup>29</sup> To exacerbate matters, the condition of the superhero discourse equals that of the traditional hero. The hero as a general category exists in all areas and spheres of culture and “there are many different subtypes of heroes, each with its own unique definition.”<sup>30</sup> This is an effect of the hero’s function for society. “The hero transcends culture, religion, race, gender, age, and speaks without discretion, to all humanity”<sup>31</sup> and always serves the function as “a concrete manifestation of an abstract concept that speaks of the struggle of civilization to survive and maintain order in a world that threatens to be overcome with chaos.”<sup>32</sup> The need for a concrete manifestation within a unique socio-historical context accounts for the unlimited proliferation of individual heroes (and superheroes). Taking recourse to the traditional figure of the hero to arrive at a narrow definition of the superhero is bound to be fruitless as there is no stable type of the hero but an excess of iterations. Considering the apparent futility of trying to approach the superhero and the hero via a narrow definition, it seems more pertinent and helpful to concentrate instead on elucidating the connection between these two concepts in terms of their function for and in society. This will shed light on the continuities and also the discontinuities in terms of the functions of heroics and heroism between the traditional idea of the hero and the contemporary and postmodern notion of the superhero.

A first step will be a brief enquiry into the functions of the traditional hero. Very generally speaking, heroes are “those individuals who come from humble origins, experience early setbacks, and receive assistance from unlikely sources, overcome obstacles, and returns [sic!] with gifts to society, akin to the classic hero journey described by Campbell.”<sup>33</sup> This definition nicely combines the two

---

<sup>29</sup> Ian Gordon: *Superman. The Persistence of an American Icon*, New Brunswick, NJ 2017, p. 3.

<sup>30</sup> Allison et al.: Introduction (Fn. 26), p. 5.

<sup>31</sup> Ndaliansis: Introduction (Fn. 19), p. 2.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 3.

<sup>33</sup> Elaine L. Kinsella et al.: *Attributes and Applications of Heroes. A Brief History of Lay and Academic Perspectives*, in: Scott T. Allison et al (eds.): *Handbook of Heroism and Heroic Leadership*, New York / London 2017, pp. 19–35, here p. 25.

elements that oscillate in every discussion of heroes and the heroic, but remain largely unvoiced. The hero negotiates stability and malleability through the two aspects of 1) mythical function (stability) and 2) performance of heroic deeds (variable, changing). The mythological function of “returning gifts to society” is expressed through the performance of the hero in question (“overcoming obstacles”) within the context of their specific time and culture. The stable element is the function of reflecting, enacting and embodying a society’s core values and identity, which, within the discourse, gains additional stability through the mythological or divine origin of the hero. Based on this stable element, the malleable element works through the potential for dynamic adaptation of the narrative the hero is embedded in. Ndalianis phrases this in the following way:

Heroic narratives have a history that’s as old as that of the establishment of human socialization. This major cultural construct began before Hercules slew the Nemean lion with his bare hands or Odin killed the giant Ymir, and often reflects the social need for extraordinary action. Hero myths contain universal elements and have a continued presence in cultural memory, yet they’re dynamic beings who shift and metamorphose to accommodate themselves to specific eras and historic-cultural contexts.<sup>34</sup>

The mythical function is relatively stable throughout history. The hero functions as an embodiment of the core values of a society and their actions serve as examples of proper behaviour. Heroes act altruistically and are ready to sacrifice themselves for their community.<sup>35</sup> The way these aspects are performed is variable and dependent on the society in question and the historical moment. Based on this, the hero cannot be defined by means of attributing features to the character as such, but it is through performance that members of a society attribute the trait ‘hero’ to a person or character. The potential of the narrative for change allows the universal elements to be re-interpreted in the light of a society’s constantly changing attitude towards them. As societies develop and change, the universal elements of their myth are put into new contexts and thus open up new perspectives which, in turn, are cast in new variations of the heroic narrative or even mandate the introduction of entirely new heroes to represent the universal elements for the changed historical context.

Allison and Goethals present an outline of performative scripts that, when enacted within a narrative, facilitate the ascription of the epithet hero to the character. The first element is that “[m]oral choices are typical of heroes;”<sup>36</sup> closely connected to this aspect is the hero’s high level of competence which allows heroes to realise the moral choice by accomplishing their goals. Allison and Goethals identify “morality and competence as the two basic dimensions

<sup>34</sup> Angela Ndalianis: Introduction, in: Angela Ndalianis (ed.): *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York / London 2009, pp. 3–15, here pp. 3–4.

<sup>35</sup> Cf. Campbell: *Hero* (Fn. 17); Kinsella: *Attributes* (Fn. 33).

<sup>36</sup> Scott T. Allison / George R. Goethals: *Heroes. What They Do & Why We Need Them*, Oxford 2011, p. 8.

of heroism<sup>37</sup> around which are clustered a number of further traits that find expression in the performance of heroes and thus determine our perception of them as heroic. Allison and Goethals group them into what they call The Great Eight traits. Each of these eight traits itself organises more (sub-)traits that have to be deduced from the character's performance and that, when present, facilitate that a character is perceived as a hero. These are the Great Eight:

Smart: intelligent, smart, wise

Strong: strong, leader, dominating, courageous, gallant

Selfless: moral, honest, selfless, humble, altruistic

Caring: compassionate, empathetic, caring, kind

Charismatic: eloquent, charismatic, dedicated, passionate

Resilient: determined, persevering, resilient, accomplished

Reliable: loyal, true, reliable

Inspiring: admirable, amazing, great, inspirational<sup>38</sup>

These eight traits can again be associated with the two fundamental qualities introduced above:

we can say that heroes are moral, that is, good, by being Caring, Selfless, and Inspiring. The competence dimension signals that they are also strong and active, and those traits, as noted earlier, are represented by the other five of the great eight: Resilient, Reliable, Charismatic, Smart, and Strong.<sup>39</sup>

If the hero character possesses a big enough selection of the above traits, this will narratively manifest itself in the character being "in complete control of himself and his environment"<sup>40</sup> and in that they "inspire or show great leadership, and they do this either directly, through our interactions with them, or indirectly, through their deeds and works."<sup>41</sup> Story-wise, these deeds and works often emerge from "heroes frequently hav[ing] to overcome one kind of obstacle or another,"<sup>42</sup> which can take the form of villains or objects, but can also manifest as internal, psychological obstacles. Consequently, the "[h]ero status is often achieved by making a great personal sacrifice for a cause"<sup>43</sup> before the obstacles are finally overcome.

The hero identity is thus achieved through a repeated performance<sup>44</sup> of character traits that, by means of this repeated enactment, become permanently associated with a certain person or character. Like all identity, the hero's identity is thus performative which links it closely with the main mythological function of the hero, namely as an exemplary image of good social behaviour that should

<sup>37</sup> Ibid., p. 63.

<sup>38</sup> Ibid., p. 62.

<sup>39</sup> Ibid., p. 63.

<sup>40</sup> Ibid., p. 8.

<sup>41</sup> Ibid., p. 44.

<sup>42</sup> Ibid., p. 19.

<sup>43</sup> Ibid., p. 13.

<sup>44</sup> Cf. *ibid.*, p. 73.



be emulated. In the context of gender, Butler theorises that “gender proves to be performative – that is, constituting the identity it is purported to be.”<sup>45</sup> This notion of performativity entails that every performance is also performative of other performances, i. e., identity is constructed for the individual whenever it is performed, but it is also, by being perceived publicly, imitated and thus constitutive of similar performances by other agents. Applied to the hero this means that by performing in an exemplary fashion, the hero character achieves the mythic function described above as their performance is emulated by the other members of the community.

### *Defining the Superhero*

Now, the superhero, by nature of being ‘super’, is, as was briefly noted above, at the same time linked to the traditional notion of the hero – and therefore also the functions and traits delineated above – and represents a new, self-reflexive iteration of the hero that congenially taps into the postmodern *zeitgeist*. Before elaborating on this aspect by means of the origin of Superman, the definition of the superhero advanced by Coogan shall serve to establish the superhero’s link to and dependence on the hero concept as described above. Any definition of the superhero is constructed in close proximity to that of the hero. Coogan’s definition of the superhero is arguably the one most commonly used and referred to in superhero scholarship today. He contends that “definitions of the superhero overlook the idea of generic distinction, that is the concatenation of other conventions that Henderson calls family resemblance. Generic distinction can be used to divide superheroes from non-superheroes.”<sup>46</sup> Coogan

makes the point that whilst heroes may contain ‘super’ traits, they differ from superheroes in terms of their powers, their identity, and in their generic characteristics. He concludes that conventions of plot, setting, character, iconography and theme are distinctive enough to create a superhero genre.<sup>47</sup>

What makes Coogan’s definition particularly useful is that it boils the great variety of iterations in terms of superheroes and superhero narratives down to the simple formula of MPI: Mission, Power, Identity. Coogan argues that “[t]he superhero’s mission is prosocial and selfless, which means that his fight against evil must fit in with the existing, professed mores of society and must not be intended to benefit or further his own agenda.”<sup>48</sup> This mission equals the quali-

<sup>45</sup> Judith Butler: *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, New York / London 1999, p. 33.

<sup>46</sup> Peter Coogan: *Superhero: The Secret Origin of a Genre*, Austin 2006, p. 43.

<sup>47</sup> Ndaliansis: Introduction (Fn. 19), p. 4.

<sup>48</sup> Coogan: *Superhero* (Fn. 46), p. 31.

ties a hero must exhibit described above. Indeed, Coogan notes that this convention “is not unique to the genre.”<sup>49</sup> In contrast to this, powers, or

[s]uperpowers are one of the most identifiable elements of the superhero genre. [...] These abilities are the heroes’ powers – or superpowers, to emphasize the exaggeration inherent in the superhero genre – and they are the first area of real difference between Superman and his pulp and science fiction predecessors.<sup>50</sup>

While there is no doubt that superpowers are the most prominent element in today’s superheroes and a differentiating element between superheroes and their direct predecessors in popular culture, pulp and science fiction heroes, these superpowers do not differentiate superheroes from classical heroes, but, again, rather emphasise the continuity between these two iterations of the hero type. In the last element of Coogan’s definition, he adds that “[t]he identity element comprises the codename and the costume, with the secret identity being a customary counterpart to the codename.”<sup>51</sup> For Coogan, this element is the most important one in distinguishing the superhero from hero. He states that

[w]hile generic distinction can be used to define some characters as superheroes, it can just as easily be used to establish that some characters are not. [...] Typically, the identity convention (codename and costume) plays the greatest role of the three elements in helping to rule characters in or out of the genre.<sup>52</sup>

Taking Coogan’s definition of the superhero as a basis, it can be argued that the aspects of mission and power are not distinguishing markers between superhero and hero. In terms of mission, the mythic journey of the classical hero, if it follows Campbell’s trajectory, equals Coogan’s in that heroes set out on a selfless and prosocial endeavour, which is best represented by the boon they gain and with which they return to the community, affecting a positive social change achieved through personal hardship and sacrifice. In a nutshell, the Campbellian

hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man.<sup>53</sup>

Coogan’s power aspect is quite obviously also not a distinguishing feature between heroes and superheroes: just like there is a wide variety of superpowers in the superhero discourse, ranging from relatively lower-tier powers like enhanced intelligence or increased strength to god-like powers such as flight, so do the powers of classical heroes vary enormously. There is, for instance, Odysseus who possesses advanced intelligence; there is Hercules who is enormously strong. It is relatively easy to draw exemplary comparisons between classical heroes and gods, and modern-day superheroes: Orpheus plays the lute as skil-

<sup>49</sup> Ibid., p. 31.

<sup>50</sup> Ibid., pp. 31–32.

<sup>51</sup> Ibid., p. 32.

<sup>52</sup> Ibid., p. 47.

<sup>53</sup> Campbell: Hero (Fn. 17), p. 28.

fully as Hawkeye shoots his bow and Hermes is as quick as the Flash, Hephaistos is a similarly clever technological inventor as Tony Stark. These examples do not even include obvious re-iteration of classical figures such as Thor. Coogan's third aspect, the identity convention associated with costume and secret identity, does not show such obvious analogies to the central traits of classical heroes, proving Coogan right in his contention that "the identity convention (codename and costume) plays the greatest role of the three elements in helping to rule characters in or out of the genre."<sup>54</sup> Indeed, it is especially the combination of codename *and* costume that works as a defining marker of the superhero. Hercules, for instance, exhibits a costume in the sense that he is commonly depicted and described as wearing the Nemean Lion's skin and having a huge club as his weapon. This is Hercules' iconic outfit, but it is not combined with a unique codename to go with it. Classical heroes often have epithets connected to their names, for example 'blond' in the case of Achilles, but these are variable (often depending on the metrical needs of the Alexandrine line in question) and never singularly related to the outfit of the hero in question.<sup>55</sup> In epic poetry, heroes strive to be known throughout the world by their real name, because only this guarantees eternal life through the perpetuation of one's name and story. In the time of the superhero, the secret identity needs to be cultivated to allow these heroes to at least attempt to live a normal life and also to protect their loved ones. In essence, this creates a split identity as the foundation of all superheroes, something that is decidedly postmodern. The codename and costume together create "iconic representations of the superhero's identity."<sup>56</sup> That identity is, however, kept separate from the everyday identity of the character. In this way, the codename and costume often also connect and represent the powers and/or the central traumatic experience of the character (cf. Batman, Hawkman, Catwomen etc.).

Coogan's definition of the superhero thus simultaneously emphasises the connection to central elements of the classical hero myth and tradition and is able to carve out elements that are specific to the superhero. Those differentiating elements can be subsumed under the term 'identity'. Where the hero is a type, the superhero is a type with a uniquely postmodern identity. The central concern with identity (gender identity, personal identity, group identity, regional and national identity, corporate identity, brand identity and so forth) that characterises the postmodern age goes hand in hand with the proliferation of superheroes and their respective identities.

I will now embark on a reading of Superman as the point of emergence of the postmodern superhero. I will show how the seemingly stable and whole

<sup>54</sup> Coogan, *Superhero* (Fn. 46), p. 47.

<sup>55</sup> For the classical epithet, cf. as a useful exemplary text: Milman Parry: *The Traditional Epithet is Homer* (here abbreviated TE), in: Adam Perry (ed.): *The Making of Homeric Verse. The Collected Papers of Milman Parry*, Oxford 1987, pp. 1–191.

<sup>56</sup> Peter Coogan: *The Definition of the Superhero*, in: Wendy Haslem et al. (eds.): *Super/Heroes: From Hercules to Superman*, New York / London 2009, pp. 21–36, here p. 26.

identity of Superman is constructed from several diverse discourses in order to demonstrate that Superman is actually a composite character and his identity therefore essentially fragmented in a postmodern fashion. As previously stated, I will work broadly within the methodological framework of Foucault's notion of archaeology with regard to the superhero discourse in terms of "determin[ing] its conditions of existence, fix[ing] at least its limits, establish[ing] its correlations with other statements."<sup>57</sup> Superman will here serve as an exemplary node of the discourse. I will excavate and contextualise three discourses that partook in the creation of Superman: 1) The biblical discourse of Moses in the context of the function of the divine in mythologising of the hero figure, 2) The discourse of the American Dream and associated US-American ideological concepts and 3) The implications of the strongman and early bodybuilding / progressive weight-lifting discourse. Each of these three discourses relates, in one way or another, to Coogan's identity convention and combine to form the identity of Superman as the quintessential superhero. Superman was constructed by patchworking these discourses into a new identity that in turn established a specifically postmodern, identity-centred hero-type: the superhero.

In order for Superman as a character to negotiate contemporary discourses powerfully and effectively, it was imperative at his conception that he would be able to tap into the mythological, because "myth is constituted by the loss of the historical quality of things: in it, things lose the memory that they once were made."<sup>58</sup> Only by being fundamentally a mythological figure can Superman functionalise and negotiate contemporary discourses in a manner that de-emphasises or even completely masks particulate or ideological meanings. The masking or naturalising function of myth helps to achieve a general popularity as mythologised characters and stories tend to have a more general appeal. Hence, as particulate and ideological discourses will also be mythologised through the character and his performance in the narrative, they will not (directly) be perceived as ideological as their origin is veiled. It thus makes sense to first look at the mythological discourses that Superman channels. In my analyses, I follow the method of Peretti and, "[t]o delve into how Superman stories resonate mythically, I will analyse a generalized version of the Superman story."<sup>59</sup> As with the following two discourses, the analysis can only be circumscriptive as all else would go beyond the scope of this text.

Superman is constructed as a mythical figure through the appropriation of the notion of divine heritage in a more general sense, and the story of Moses in particular.<sup>60</sup> The parallels to Moses are blatantly obvious. In the bible, Exodus tells the story of Moses:

<sup>57</sup> Michel Foucault: *The Archaeology of Knowledge*, New York 2002, pp. 30–31.

<sup>58</sup> Roland Barthes: *Mythologies*, New York 1972, p. 142.

<sup>59</sup> Daniel Peretti: *Superman in Myth and Folklore*, Jackson, MS 2017, p. 145.

<sup>60</sup> The origin of Superman especially in terms of the contributions by his creators Shuster and Siegel, their immigrant experience and Jewishness, are still being hotly debated in the field.

And there went a man of the house of Levi, and took to wife a daughter of Levi. And the woman conceived, and bare a son: and when she saw him that he was a goodly child, she hid him three months. And when she could not longer hide him, she took for him an ark of bulrushes, and daubed it with slime and with pitch, and put the child therein; and she laid it in the flags by the river's brink. And his sister stood afar off, to wit what would be done to him. And the daughter of Pharaoh came down to wash herself at the river; and her maidens walked along by the river's side; and when she saw the ark among the flags, she sent her maid to fetch it.<sup>61</sup>

Structurally, Superman's generalised origin story follows the biblical example closely. He is born into a family that sees no other way but to send their child away in the hope of a better future for him. Where Moses is put onto the river, Superman is shot into space to travel to a new destination. In the biblical story the fact that Moses is found by the Pharaoh's sister, is adopted and thus receives a good education is to be seen as the will of God and predestined; Superman's real parents are scientists and have carefully chosen the planet Earth as a destination. This is, however, no less mythical, because, as Reynolds' has already observed, science and magic (or belief) work interchangeably in the superhero discourse:

Scientific concepts and terms are introduced freely into plots and used to create atmosphere and add background detail to artwork - but the science itself is at most only superficially plausible, often less so, and the prevailing mood is mystical rather than rational. Explicitly 'magic' powers can coexist quite comfortably with apparently scientific ones.<sup>62</sup>

Since the two aspects of science and magic / divine are functionally the same in the superhero discourse, the mythological impact is not negatively affected in Superman's origin story. Also, more to the point, the fact that Superman was

---

What I am arguing here and on the following pages, is a simplified version of the argument tailored to elucidate in exemplary fashion the interaction of the chosen discourses in the light of the construction and negotiation of the hero type and the notions of heroism. In any case, as Lund succinctly summarises: "Siegel and Shuster's Superman was not the 'boy scout' he has been in recent decades, but a tough guy who dished out his own rough brand of justice. [...] He had neither X-ray vision nor super hearing at first. This was a Superman who could not fly. [...] Almost everything about this Superman is different from today's character, and much of what is known about him now was introduced by others than Siegel and Shuster, facts that any study must acknowledge" (Martin Lund: *Re-Constructing The Man of Steel. Superman 1938–1941, Jewish American History, and the Invention of the Jewish-Comics Connection*, Cham 2016, p. 5). Since the aim of my argument is to elaborate on the mythical effect of Superman and where it draws its energy from, I will presuppose a Superman based on, as Lund calls it above, "what is known about him now." For closer examinations of the development and history of Superman, cf. the following: Ian Gordon: *Superman. The Persistence of an American Icon*, New Brunswick, NJ 2017; Glen Weldon: *Superman. The Unauthorized Biography*, Hoboken 2013; Martin Lund: *Re-Constructing The Man of Steel. Superman 1938–1941, Jewish American History, and the Invention of the Jewish-Comics Connection*, Cham 2016; Jens Meinrenken: *Eine jüdische Geschichte der Superheldencomics*, in: Lukas Etter et al. (eds.): *Reader Superhelden. Theorie-Geschichte-Medien*, Bielefeld 2018, pp. 211–228.

<sup>61</sup> Ex 2:1–5, in: Robert Carroll / Stephen Prickett (eds.): *The Bible: Authorized King James Version (with Apocrypha)*, Oxford 2008.

<sup>62</sup> Richard Reynolds: *Superheroes. A Modern Mythology*, Jackson, MS 1992, p. 16.

adopted by the Kents remains as serendipitous as Moses being accepted into the Pharaoh's family. By tapping into the story of Moses, Superman becomes closely linked to the divine and to the mythological voyage of Campbell's hero. Moses' function is to lead the Jewish people to freedom from the bondage of Egypt, to free and save his chosen people. This is true of Superman as well who is constructed as a saviour figure for humanity and, conversely, humanity is thus constructed as the chosen people. Indeed, in the Superman origin story, humanity is specifically chosen by Jor-El as the destination for his son. Superman's divine heritage and the implication of humanity as the chosen people both tap into the same biblical myth. This is emphasised by Superman's Kryptonian name of Kal-El. Gary Engle notes that "[a]s an affix, *el* is often translated as 'of God,' as in the plenitude of Old Testament given names: Ishma-el, Dani-el, Ezeki-el, Samu-el, etc."<sup>63</sup> In the best of mythical traditions, this makes Superman heaven-sent. Even more so, in combination with his role as a saviour for all humankind, he is stylised as the son of God. The link to Moses underlines this. Moses was charged with saving the Israelites only after he had been raised in his foster home and had then spent several years with a foreign tribe. He received the charge through the burning bush. Similarly, Clark Kent is raised by the Kents and lives among the human population into early adulthood before he is charged with the protection of Earth by his father Jor-El in the Fortress of Solitude. The Moses story mixes here with the Jesus myth. Jor-El takes the position of God in the narrative, but he is not speaking to a chosen prophet as God does in Exodus. Jor-El is speaking to Kal-El, his son, thus ascribing to Superman the identity of the son of God. In the last blockbuster outing of the character, the Zack Snyder DCEU films, this aspect has been particularly emphasised, culminating in Superman sacrificing himself for humanity in his fight against the aptly named Doomsday<sup>64</sup> and his resurrection as an even stronger version a film later.<sup>65</sup>

"Superman mythologizes many things"<sup>66</sup> and the above examples and arguments are only a very cursory delineation of the classically mythological content and discourse that went into the creation of this new type of postmodern hero. The classically mythological and divine notions mentioned above link up congenially with the discursive formations I will circumscribe below. The mythological aspect that is fundamentally present in all these discourses functions as a central node in the process of merging these into the superhero. One of the many things Superman mythologises are core elements of US-American ideology that combine in the figure of the superhero and Superman in particular. Since these ideological elements are themselves already mythological, the mythopoetic effect is increased.

<sup>63</sup> Gary Engle: What makes Superman so darn American?, in: Jack Nachbar / Kevin Laue (eds.): *Popular Culture: An Introductory Text*, Bowling Green 1992, pp. 331–343, here p. 342.

<sup>64</sup> Cf. *Batman v Superman*, Dir. Zack Snyder, USA 2016.

<sup>65</sup> Cf. *Justice League*, Dir. Zack Snyder, USA 2017.

<sup>66</sup> Peretti: *Superman in Myth and Folklore* (Fn. 59), p. 152.

When talking about US-American ideology, the notion of the American Dream is always one of the first to be mentioned. It is clearly one of the central tenants that iterates core US-American values and as such it is tied closely, in function as well as manifestation, to myth. When dealing with the concept,

we must be critical of it, asking, for example, ‘whose dream?’ and ‘at what cost?’ For example, the idea of America as a new Eden, a place of new birth, mission and promise has been perpetuated in various forms throughout its history. Through interrogating these myths and ideologies we see the lines of power that have structured and given preferred meanings to particular renditions of the past and privileged certain groups as a result. However, this is not a simple corrective, for that would imply that a ‘myth’ can be opposed by a ‘truth’ when, in fact, culture is more usefully viewed as a series of dynamic and contested ideological forces and interpretations.<sup>67</sup>

In terms of utilising already mythologised concepts of ideology, Superman taps into two main notions of US-American ideology, namely the frontier hero and the USA as an immigrant country. When we talk about the heroic notion of the superhero, vigilantism is an important aspect. Almost all superheroes are essentially vigilante heroes because they take the law into their own hands and mete out a higher form of justice than the regular law enforcement of a society is capable of. Vigilantism is closely tied to the frontier experience of the American West where, in the absence of a reliable system of law enforcement, people often had to take matters into their own hands. Brown notes that “[v]igilantism arose in response to a typically American problem: The absence of effective law and order in the frontier region.”<sup>68</sup> Superman’s vigilantism thus essentially characterises him as a frontier hero. Indeed, the following definition of the frontier hero reads like a definition of Superman:

Just as the West was a vague place set somewhere among the mountains of the Rockies or the deserts of Utah and Arizona, the heroes (almost always White Anglo-Saxon males) who populated this mythic landscape were a vague combination of integrity, morality, chivalry, honor, courage, and self-reliance. This was the ideal hero. The hero is the embodiment of good. He is an upright, clean-living, sharp-shooting WASP who respects the law, the flag, women, and children. He is self-reliant and solves problems his own way. He is always the best fighter and wins fistfights and gunfights.<sup>69</sup>

Based on this, it can be argued that Superman channels not only the classical, divine iteration of the hero archetype, but simultaneously also embodies and enacts the Frontier hero. When Superman appeared in 1938, the official closing

<sup>67</sup> Neil Campbell / Alasdair Kean: Introduction, in: Neil Campbell / Alasdair Kean (eds.): *American Cultural Studies. An Introduction to American Culture*, London 2012, pp. 1–24, here p. 12.

<sup>68</sup> Richard Maxwell Brown: *Train of Violence. Historical Studies of American Violence and Vigilantism*, New York / Oxford 1975, p. 22.

<sup>69</sup> Jeremy Agnew: *The Creation of the Cowboy Hero: Fiction, Film and Fact*, Jefferson 2014, pp. 12–13.

of the frontier was only 48 years before.<sup>70</sup> For the older generation, the frontier was within living memory and the early Hollywood cinema of the time kept the frontier and its heroes popular through its romanticising depictions on the silver screen. Especially during the formative years of Superman's creators Jerry Siegel and Joe Shuster, a renewed popularity and

boost to the heroic cowboy image came in the 1920s and 1930s. While the written word about the West, whether serious fiction, nonfiction, or the pulps was popular, the prime mythmaker of the Western hero was the motion picture industry. The movie hero was a cowboy who rode the open range and fought outlaws and other villains until social stability and moral order were restored.<sup>71</sup>

The intersection of the two discourses of classical myth and US-specific frontier myth accounts for the great impact of Superman in terms of mythical potential and also for his immediate popularity in popular culture at the time. Since today's global popular culture has been largely shaped and dominated by products from the culture industry of the United States, it is no wonder that Superman, and by extension his superhero peers, were easily exported to virtually all countries around the world and found sustained popularity outside the US as well.

In a reversal that functionalises US-American ideology narratively, Kal-El is not found by royalty, but he is found by the Kents, a benign couple of hard-working farmers who live in the small-town world of the aptly named Smallville. Where Moses switches from poverty and enslavement to riches and royalty, Kal-El leaves his aristocratic family and is taken in by poor farmers.<sup>72</sup> In this way, "Superman raises the American immigrant experience to the level of religious myth."<sup>73</sup> Ideologically, the Kents represent the ideal US family. They are hardworking and plough the land in emulation of the settlers during the frontier time. Their small-town life breeds and perpetuates common sense, a practical and down-to-earth attitude based on traditional US-American values. In short, the Kents represent the ideal hegemonic image of the perfect American family with a value system to match which they instil into their adopted son. This is why Superman is a hero of the status quo and he upholds and enacts traditional values. By thus combining the classical hero function of the saviour with the bareknuckle vigilante gunslinger hero of the American frontier steeped in the simple and quotidian morals of small-town America, Superman generates a new type of mythical hero that inserts itself seamlessly and successfully into the secularised world of the burgeoning culture industry and mass media. The last exemplary discourse

<sup>70</sup> Cf. Frederick Jackson Turner: *The Significance of the Frontier in American History*, in: Frederick Jackson Turner: *History, Frontier, and Section*, Albuquerque 1993, pp. 59–91.

<sup>71</sup> Agnew: *Cowboy Hero* (Fn. 69), p. 134.

<sup>72</sup> Of course, it depends on the iteration whether or not Superman's parents are to be perceived as royalty. The House of EL, however, strongly suggest an aristocratic context. Even without it, Jor-El being the leading scientist of his planet suggest that the family belongs to the upper echelons of Kryptonian society.

<sup>73</sup> Gary Engle: *What makes Superman so darn American?* (Fn. 63), p. 343.



that intersects in the formation of Superman as the blueprint for the superhero comes from the realm of show people, circus and travelling shows.

The superhero's connection to the circus world is far from obvious, but, again, Superman can serve as an example to unveil these half-hidden discursive interactions. A story from the life of Sandow, one of the most famous and influential strongmen of the waning 19<sup>th</sup> and early 20<sup>th</sup> century, will serve as the central example. Although almost completely forgotten now, "*Strong as Sandow!* Not very long ago that phrase had a potent meaning to millions of people all over the globe. [...] Our fathers and grandfathers considered Sandow the epitome of masculine beauty."<sup>74</sup> At the beginning of his career when he was first trying to make his name in London, Sandow had challenged the popular strongman Cyclops. Sandow was unknown to the London audience and

came to the stage dressed in a fine suit of evening clothes especially prepared to be ripped off at once. Underneath he wore an athletic costume complete with tights and Roman sandals. To make his appearance seem even more debonair, he also donned a stylish monocle. [...] As he came on stage, thanks to the monocle, Sandow tripped over some weights and other properties on stage causing a great deal of derisive laughter to come from the hall. The mood of the audience quickly changed, however, when he finally got rid of the pesky eyepiece, ripped off his foppish evening dress, and revealed a beautiful, well-formed, athletic physique.<sup>75</sup>

Sandow's performance here is fundamentally repeated in every Superman story. The moment when Superman loosens his tie and rips off his suit to reveal his costume, including the famous tights, is one of the most iconic moments of the character and seems to follow the Sandow script to a tee. The monocle to complete the 'foppish' disguise is represented by Clark Kent's glasses which are, of course, equally unnecessary and only exist to complete his disguise. Even the clumsiness exhibited by Sandow here (real or not) is inscribed into Clark Kent through his mannerisms and his social awkwardness. This anecdote about Sandow was well known during his lifetime. Sandow's performances in New York and Chicago and especially his subsequent tour of America (1894–1896) made him famous in the US.<sup>76</sup> It is therefore quite possible that Shuster and Siegel had heard the anecdote in their youth, especially since the Jewish community had a strong presence in both the sports of boxing and strongmen competitions as well as associated discourses of the time. Lund comments on this connection, saying that

[t]here were also Jewish strongmen like Siegmund Breitbart and Joseph Greenstein touring the country in the 1920s and 1930s, putting the lie to the idea that Jews were 'milquetoasts,'

<sup>74</sup> David L. Chapman: *Sandow the Magnificent. Eugene Sandow and the Beginnings of Bodybuilding*, Urbana / Chicago 2006, p. ix.

<sup>75</sup> *Ibid.*, pp. 26–27.

<sup>76</sup> Cf. *ibid.*, Chapters 4 and 5.

to use Tye's word; Shuster, as an aspiring bodybuilder, knew of, admired, and was inspired by these men."<sup>77</sup>

Breitbart in particular was advertised as "Superman of Strength"<sup>78</sup> and along with Sandow he seems to have had a direct influence on the outward appearance of Superman. Take Sandow's athlete's costume with its skin-tight fabric that lets every muscle shine through, and combine it with Breitbart's Roman centurion's uniform featuring a cape and the colours of gold (yellow), red and blue,<sup>79</sup> and you have the iconic Superman costume.

The strongman discourse thus added the theatrics of the bodily performance and the flamboyance of the costume of the superhero to Superman. While the direct predecessors of the superhero, the pulp heroes, did wear disguises and costumes, these were nowhere near as tight-fitting and colourful as those of the superheroes. Neither did the pulp heroes feature such a muscular physique that the costume could accentuate. In the cultural climate where the notion of Muscular Christianity still had currency and Jesus was perceived to have "challenged the idolaters, kicked the money changers out of the temple, and confronted the most powerful empire ever assembled"<sup>80</sup> with "manly resolve,"<sup>81</sup> the strongman discourse, like the frontier hero discourse, easily joined with the mythological discourse of the classical hero. Indeed, "Jesus was viewed as a reformer who cared for the downtrodden and worked with others to save humanity. He was thus worthy of emulation. [...] Both God and Jesus served as masculine ideals in industrializing America."<sup>82</sup> Although by the 1920s, "strenuous Christianity was by no means dead,"<sup>83</sup> the movement was on the decline given the disillusionments with Christianity in the wake of the Great War. Superman thus filled the lacuna and became the secular embodiment of the muscular saviour figure that channelled all the mythical and divine power of the classical hero while acting in the vigilante style of the frontier hero, dressed flamboyantly for the new century.<sup>84</sup>

<sup>77</sup> Martin Lund: *Re-Constructing The Man of Steel. Superman 1938–1941, Jewish American History, and the Invention of the Jewish-Comics Connection*, Cham 2016, p. 168.

<sup>78</sup> Thomas Andrae / Mel Gordon: *Siegel and Shuster's Funnymen. The First Jewish Superhero*, Port Townsend 2010, p. 47.

<sup>79</sup> For an image of Breitbart's Centurion costume, see: [www.sandowplus.co.uk/Competition/Breitbart/breitbart-index.html](http://www.sandowplus.co.uk/Competition/Breitbart/breitbart-index.html) [09.02.2023].

<sup>80</sup> Michael Kimmel: *Manhood in America: A Cultural History*, New York 1996, p. 177.

<sup>81</sup> *Ibid.*

<sup>82</sup> Susan Curtis: *The Son of Man and God the Father: The Social Gospel and Victorian Masculinity*, in: Mark C. Carnes / Clyde Griffen (eds.): *Meanings for Manhood: Constructions of Masculinity in Victorian America*, Chicago / London 1990, pp. 67–78, here p. 72.

<sup>83</sup> Clifford Putney: *Muscular Christianity: Manhood and Sports in Protestant America, 1880–1920*, Cambridge, MA / London 2001, p. 200.

<sup>84</sup> There are pop-culture texts which have Christ appropriate the superhero figure in order to re-assert his divine power in a secular world. Here, Christ taps again into the cultural vein of Muscular Christianity by deliberately referencing the superhero discourse, thus forging a

One could argue that the rise of the superhero in blockbuster cinema goes hand in hand with a resurgence of the classical world on the big screen. The year of the first *X-Men* (2000) is also the year of Ridley Scott's *Gladiator*. Parallel to the expansion of the superhero film genre, the early 2000s saw Wolfgang Petersen's *Troy* (2004), Oliver Stone's *Alexander* (2004), Zack Snyder's *300* (2007), Tarsem Singh's *Immortals* (2011), Jonathan Liebesman's *Clash of the Titans* (2010) and *Wrath of the Titans* (2012); perhaps the annus mirabilis in terms of sheer number of films dealing with classical subject matters, the year 2014 featured the release of Noam Murro's *300: Rise of an Empire*, Paul W. S. Anderson's *Pompeii*, Renny Harlin's *The Legend of Hercules* and Bret Ratner's *Hercules: The Thracian Wars*. The simultaneous (re-)emergence of these two related discourses shows their close relation. Their apparent popularity suggests that they serve a similar cultural function, a demand for mythical heroic characters and plotlines that are simultaneously timeless and current. The re-functionalisation of heroic content from antiquity in the appropriation of received classical content as well as via the superhero archetype facilitates this demand. In this article, coming from the earliest attempts at defining the superhero by Umberto Eco, the challenges and obstacles in differentiating the superhero from the classical hero have been delineated with the result that there really is no differentiation possible as the superhero represents the newest iteration of the hero archetype. What is new and special in terms of the superhero is that the figure exists in a medialised world where heroics and heroism are constantly negotiated in all modes and all discourses. Superman as the original superhero epitomises the fragmented mode of postmodern meaning-making in his genesis from very different discourses as circumscribed above. There are undoubtedly more discourses that partook and still partake in the (re-)creation of the character with every new appearance. What this shows, especially in the light of the notion of the construction of the hero through performative acts elaborated above, is that in the postmodern age, heroics are found, seen and made; they are constructed through their performance just as their performers are, the superheroes themselves.

---

link with contemporary culture and society. Key texts of this discourse are *Ultrachrist* (USA 2003. Dir. Kerry Douglas Dye), *The Second Coming* (Ahoy Comics, 2020), *The Second Coming: Only Begotten Son* (Ahoy Comics, 2021).

# From Antiquity to the Present and Back

## Reciprocal Influences between Heroes and Superheroes\*

Luis Unceta Gómez

### Abstract

This paper explores the interactions between the characteristic traits and narrative template of the figure of the classical hero, and those of the archetype of the superhero. The kind of mutual influence that operates in the process of reception of classical heroes in contemporary mass media has spread from comics to movies, through the filmic adaptations of superhero comics, and has shaped modern renditions of mythical figures, such as Brett Ratner's *Hercules* (2014), which is discussed here as a case study.

### Introduction: From Hero to Superhero (and Back)

It is well known that the superhero archetype, first appearing in the 1930s, is rooted in classical models of the hero.<sup>1</sup> A good number of studies have looked into this connection,<sup>2</sup> and some creators, aware of this lineage, have even actively explored it. Jack Kirby, for example, imposed a clearly myth-like narrative to his creations, and introduced certain ancient mythological figures to his work, including Hercules. Grant Morrison meanwhile gave the title *Supergods* to his personal history of the superhero genre.<sup>3</sup>

---

\* This study was carried out within the framework of the research project “Marginalia Clásica: Recepción clásica y cultura de masas contemporánea” (PID2019-107253GB-I00/AEI/10.13039/501100011033), funded by MCIN/AEI/10.13039/501100011033. The author would like to express his gratitude to Ana González-Rivas Fernández, Anastasia Bakogianni, and the editors of this volume for their insightful comments and suggestions, which significantly improved earlier versions of the manuscript.

<sup>1</sup> See Stefan Tilg / Ralf von den Hoff: Homeric Heroes, in: *Compendium heroicum*, 2022. DOI: 10.6094/heroicum/homhe1.0.20220921.

<sup>2</sup> See, among others, Richard Reynolds: *Super Heroes. A Modern Mythology*, Jackson, MS 1992; Chris Mackie: *Men of Darkness*, in: Wendy Haslem et al. (eds.): *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Washington 2007, pp. 83–95; Christopher Knowles: *Our Gods Wear Spandex. The Secret History of Comic Book Heroes*, San Francisco 2007; Don LoCicero: *Superheroes and Gods. A Comparative Study from Babylonia to Batman*, Jefferson, NC 2008; Alex Nicolavitch: *Mythe & Super Héros*, Lyon 2011. See also Torsten Caeners' paper in this volume, which establishes the fundamentals of this influence, with a detailed application to Superman, the first superhero.

<sup>3</sup> On the superhero myth, see Andrew R. Bahlmann: *The Mythology of the Superhero*, Jefferson, NC 2016. See also Felix Giesa / Arno Meteling: *Superheroes*, in: *Compendium heroicum*, 2022. DOI: 10.6094/heroicum/she1.0.20220927.

In fact, one can identify numerous creations in the superhero genre that are clearly inspired by characters from classical mythology.<sup>4</sup> *Captain Marvel* (1939) receives his powers from the invocation “Shazam!”: Solomon’s wisdom, Hercules’ strength, Atlas’ endurance, Zeus’ power, Achilles’ bravery, and Mercury’s speed. Also worth mentioning is the Amazon Wonder Woman, a character that has attracted the interest of Classical Reception scholars.<sup>5</sup> In other cases, a mediated reception can even be argued, such as in the case of Hulk – the green-skinned being Bruce Banner transforms into after his accidental exposure to gamma rays. This character is an apparent rewriting of the story of Dr Jekyll and Mr Hyde (*The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, Robert L. Stevenson, 1886, with many film adaptations), which ultimately goes back to the myth of Prometheus, through the recreation of Mary W. Shelley’s *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818).<sup>6</sup> Even in the postmodern deconstruction of the superhero genre, it is possible to identify explicit presences from the Classical world there, as in the case of the *Promethea* series by Alan Moore (1999–2005).<sup>7</sup>

These genealogical links explain the numerous parallels in their characteristic traits: the superhuman powers (strength, cunning, etc.), their names and the emblems that represent them (such as Superman’s cape or Hercules’ lion skin), the use of magical or technological weapons, the companionship of a younger character, the *sidekick*, with whom the hero develops a pedagogical and formative relationship, in addition to the indispensable presence of an opponent or villain or a superhuman test to overcome.

Even the physicality of these figures has points of connection. In the case of the classical hero, we ought to speak of the “undress code”, a concept coined by Ulrich Bröckling,<sup>8</sup> since nudity is what identifies the “ancientized” hero. The superhero spandex suit serves a two-fold function: on the one hand, as Coogan indicates, “[t]he superhero costume removes the specific details of the character’s

<sup>4</sup> Luis Unceta Gómez: Mito clásico y cultura popular. Reminiscencias clásicas en el cómic estadounidense, in: *Epos. Revista de Filología* 23, 2007, pp. 333–344.

<sup>5</sup> Brian M. Peters: Qu(e)rying Comic Book Culture and Representations of Sexuality in Wonder Woman, in: *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 5.3, 2003. DOI: 10.7771/1481-4374.1195; Eva M.<sup>a</sup> Sanjuán Iglesias: Amazonas en el siglo XX. Wonder Woman, actualización de un mito, in: *Minius* 12, 2004, pp. 25–40; Elizabeth Danna: Wonder Woman Mythology. Heroes from the Ancient World and Their Progeny, in: Briso J. Oropeza (ed.): *The Gospel According to Superheroes. Religion and Popular Culture*, Bern / Frankfurt am Main 2005, pp. 67–82; Kelli E. Stanley: “Suffering Sappho!” Wonder Woman and the (Re)Invention of the Feminine Ideal, in: *Helios* 32.2, 2005, pp. 143–171.

<sup>6</sup> See Jordi Balló / Xavier Pérez: *El portador de la conciencia, epilogue to Esquilo, Prometeo encadenado*, edición bilingüe a cargo de Ramón Irigoyen, Barcelona 2009, pp. 133–158.

<sup>7</sup> See Jeffrey Kripal: *Mutants and Mystics. Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal*. Chicago, IL 2011; nuanced by José M. Uría: *Jack Kirby el cuarto demiurgo*, Madrid 2013, pp. 29–58. About *Promethea*, see Carlos Sánchez Pérez: *La recepción del Corpus hermeticum en Promethea de Alan Moore*, in: Mireia Movellán Luis / Rodrigo Verano Liaño (eds.): *E Barbatulis Puellisque*, Sevilla 2015, pp. 275–282.

<sup>8</sup> Ulrich Bröckling: *Héroes postheróicos*, trans. Ibon Zubiaur, Madrid 2021, p. 69 [Spanish translation of *Postheroische Helden*, Frankfurt am Main 2020].

ordinary appearance, leaving only a simplified idea that is represented in the colours and design of the costume<sup>9</sup>. At the same time, it reveals their hypertrophied musculature, as if they were naked, a musculature inspired by representations of the classical hero throughout the centuries.

Similarly, from a functional point of view, certain analogies can be drawn. Peter Coogan's definition of the superhero's mission can be applied to the classical hero without the least reservation:

The superhero's mission is pro-social and selfless, which means that his fight against evil must fit in with the existing, professed mores of society and must not be intended to benefit or further himself. The mission convention is essential to the superhero genre because someone who does not act selflessly to aid others in times of need is not heroic. Without this mission, a superhero would be merely an extraordinarily helpful individual in a crisis.<sup>10</sup>

In these concomitances, in addition to the early (and later) superhero creators taking interest in referents from the classical world, Joseph Campbell's work, *The Hero with a Thousand Faces* (1949), played a significant role and has been recognised as having an important mediating role in the reception of the mythical hero superstructure. Campbell's work had a great impact in the culture industry from the 1980s onwards, when Disney screenwriter Christopher Vogler published his famous screenwriter's guide, *A Practical Guide to The Hero with a Thousand Faces* (1985), later developed into *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers* (1992). Vogler's work has been used as a template for creating numerous scripts in different popular culture media, and it shaped both the authors' creations, and the expectations of critics and audiences, especially in comics.<sup>11</sup>

In the case of comics, moreover, the archetypal value of the superhero character, especially prominent in the United States, has noticeably marked the general configuration of comics as a medium. For this reason, the representations of a classical hero or classical gods in comic books are always conditioned by the prototypical traits of superheroes. Undoubtedly, this view represents an attempt to fully satisfy the expectations of an audience accustomed to certain forms and tropes. But this pre-eminence of superheroes also reveals a certain meta-referentiality to the hero-superhero lineage, which may be unconscious in some cases, but is essentially characteristic of the medium of comic books. Among other examples that could be cited, such a lineage is clear for instance in works like *Marvel Illustrated's* rewriting of the Homeric poems (especially the third one,

<sup>9</sup> Peter Coogan: *The Definition of the Superhero*, in: Wendy Haslem et al. (eds.): *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Washington 2007, pp. 21–36, here p. 27.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>11</sup> See Rebecca Housel: *Myth, Morality, and the Women of the X-Men*, in: Tom Morris / Matt Morris (eds.): *Superheroes and Philosophy. Truth, Justice, and the Socratic Way*, Chicago 2005, pp. 75–88; Brett M. Rogers: *Heroes Unlimited. The Theory of the Hero's Journey and the Limitation of the Superhero Myth*, in: George Kovacs / C. W. Marshall (eds.): *Classics and Comics*, New York 2011, pp. 73–86.

*The Trojan War*), by Roy Thomas and Miguel Sepúlveda, a cartoonist who specialises in the superhero genre.

This phenomenon follows a certain postmodern logic of inverted hierarchies, where recent creations bear more cultural weight than canonical ones. This can be seen in other earlier works, such as the rewriting of the *Odyssey* by Jacques Lob and Georges Pichard's *Ulysses* (1974–1975). Certainly under the influence of *Erinnerungen an die Zukunft* (1968), by Swiss writer Erich von Däniken, the divine figures of epic poetry are here transformed into a group of aliens with very advanced technology. But what I would really like to underscore in regard to the appearance of these aliens is their superhero-like traits. Thus, Zeus is represented in a tight suit with a large “Z” on his chest, in the style of Superman's “S”; Polyphemus, with his helmet and the ability to shoot rays from his eyes, brings the mutant Cyclops (first appearance *X-Men* #1, 1963) to mind; and Hermes' schematic winged helmet is very similar to the one Flash wore in his first appearances in comic books (as early as 1940), which in turn was inspired by the petasos typically worn by the god Hermes himself.<sup>12</sup> In the same way, in the *Croniques de l'Antiquité Galactique*, the fictional universe created by French comic book author Valerie Mangin, and specifically in her *Le Fléau des Dieux* series, a space epic featuring a new galactic Aeneas, the gods are actually wise scientists who have achieved such control over physics that they have become omnipotent beings. When together, they resemble a group of superheroes more than the Olympic pantheon.<sup>13</sup>

The Spanish graphic novel *El héroe*, by David Rubín (2 volumes, 2011–2012), a personal rewriting of the twelve labours of Hercules, is probably one of the most developed expressions of this phenomenon – that is, the re-elaboration of the classical hero using traits that characterise the superhero, or rather, an amalgamation of the traits of both.<sup>14</sup> The story is set in a uchronia where elements that evoke an indeterminate Greek Antiquity are combined with others from our time (Hercules wears sneakers and listens to David Bowie's “Heroes” on his mp3), and also with features from speculative science fiction.

Throughout the whole story, it is evident that the author has a good knowledge of the myth of Hercules, but also that his intent is far from fidelity to classical sources. In addition to the anachronisms resulting from this pastiche, the

<sup>12</sup> On Jacques Lob and Georges Pichard's *Ulysses*, see Luis Unceta Gómez: *Odiseas del espacio. Reescrituras de la Odisea en la ciencia ficción*, in: Maia. Rivista di Letterature Classiche 72.1, 2020, pp. 157–183, here pp. 173–176 (and the references therein).

<sup>13</sup> See Luis Unceta Gómez: *Una epopeya espacial. Recepción clásica y ciencia ficción en Chroniques de l'Antiquité galactique de Valérie Mangin y Thierry Démarez*, in: Antonio Duplá-Ansuátegui et al. (eds.): *Del clasicismo de élite al clasicismo de masas*, Madrid 2021, pp. 227–251, here pp. 241–242.

<sup>14</sup> I analyse this graphic novel in Luis Unceta Gómez: *From Hero to Superhero. The Update of an Archetype*, in: Rosario López Gregoris / Cristóbal Macías Villalobos (eds.): *The Hero Reloaded. The Reinvention of the Classical Hero in Contemporary Mass Media*, Amsterdam / Philadelphia 2020, pp. 1–17.

author changes, for example, the order and the nature of the hero's labours. But most striking is the ubiquitous presence of superheroes: the dolls that Eurystheus plays with as a child, the representation of the Nemean lion skin as a cape, the sidekick role of Iolaus, or the affair with Hippolyta, who is represented here with attributes of Wonder Woman.

Thus, *El héroe* clearly demonstrates that contemporary language creates new avatars of classical heroes that enrich and amplify their tradition. It also makes very clear that, in a medium such as comics, it is easy to reach an inversion of hierarchies whereby the hypertext, the archetypal superhero, becomes hypotext in revising the myth of a classical hero.<sup>15</sup> In the remainder of this paper, I will explore the spreading of this process in the cinematic medium, through filmic adaptations of superhero comics, and its influence in recent cinematic renditions of the classical hero, for which I will focus on Brett Ratner's *Hercules* (2014) as case study.

### *Superhero Filmic Adaptations and the Classical Hero*

Also well-known is the recurrence of transfers between different media modalities (a phenomenon usually referred to as “intermediality” or “cross-media”). This porosity between formats has given rise to what Henry Jenkins calls “trans-media storytelling”. Jenkins defines this concept as follows:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story. So, for example, in *The Matrix* franchise, key bits of information are conveyed through three live action films, a series of animated shorts, two collections of comic book stories, and several video games. There is no one single source or ur-text where one can turn to gain all of the information needed to comprehend the *Matrix* universe.<sup>16</sup>

In this way, a phenomenon that seems to originate in one specific medium, namely, comics, is extended to other formats like video games, and especially, to cinema. In representing the superhero in these media, both critics and Classical Reception scholars have noted on the one hand that dependencies can be traced to the classical hero and classical forms of the heroic. On the other hand, the way the classical hero is represented is also influenced by the superhero archetype, especially since the boom in cinematographic adaptations of this genre, beginning in the 1990s. This movement, as suggested earlier, could be understood as inverting the direction of influence. Consider, for example, the change that occurred in the representation of Perseus, the protagonist of *Clash of the Titans*

<sup>15</sup> Ibid., p. 14.

<sup>16</sup> Henry Jenkins: Transmedia Storytelling 101, 21 March 2007. [henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) [27 July 2022].



(Louis Leterrier, 2010), compared to the representation of the same character in the original film by Desmond Davis (1981). Similarly, the gods in *Immortals* (Tarsem Singh, 2011) are represented and behave as a superhero group. The director himself has explained this intention in several interviews,

I just thought that if you want to make a superhero film, these [gods] are the original superhero guys and they seem to have much more problems than let's say the superheroes that today [sic] you have.<sup>17</sup>

This statement is quoted by Joel Gordon,<sup>18</sup> who analysed the motive of deicide in contemporary popular culture and justified its ample presence precisely because of the identification of gods and heroes of Antiquity with superheroes. The possibility of superheroes dying began to be explored in the 1980s and has since been extrapolated to gods of the classical pantheon in popular culture media. As Gordon argues,

This association is a deeply rooted one, demonstrated by the generally fantastical nature of superheroes and also [...] the 're-mythologizing' influence of Greek and Roman deities in the creation of many superheroes.<sup>19</sup>

For his part, Sam Summers has put forward a similar process in the Disneyfication of the Hercules myth, where Superman clearly offers a mould for representing the classical hero:<sup>20</sup>

Whether they [these similarities] are a result of Superman's direct influence on the film's narrative, or whether the Superman connections are merely a *reflection* of changes made in order to accommodate traditional film structure, contemporary popular American ideologies, and a family audience, their presence in the film is undeniable.<sup>21</sup>

And with this transformation of the classic heroic model, *Disney's Hercules* can select certain features from the ancient myth and ignore others of great importance, thus imposing certain ideological positions that underlie the American conception of heroism, as manifested by superheroes.<sup>22</sup> Thus Summers concludes:

Given that it moves away from the classical myth and towards a narrative which closely parallels the story of Superman, *Disney's Hercules* in turn, whether consciously or incidentally, allows the tropes of this quintessentially American storytelling tradition to sup-

<sup>17</sup> Rebecca Ford: *Immortals* Director Tarsem Singh Compares Greek Gods to Superheroes, *Hollywood Reporter*, 11 November 2011. [www.hollywoodreporter.com/heat-vision/immortals-tarsemsingh-henry-cavill-260690](http://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/immortals-tarsemsingh-henry-cavill-260690) [27 July 2022].

<sup>18</sup> Joel Gordon: When Superman Smote Zeus. *Analysing Violent Deicide in Popular Culture*, in: *Classical Receptions Journal* 9.2, 2017, pp. 211–236.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 226.

<sup>20</sup> Sam Summers: A Real American Hero. *The Superhero-fication of Disney's Hercules*, in: Alastair J.L. Blanshard / Emma Stafford (eds.): *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*, Leiden 2020, pp. 488–505. It is very possible that the way this film approaches the classical hero has influenced David Rubin's adaptation presented earlier.

<sup>21</sup> *Ibid.*, pp. 490–491.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 494.

plant the plot of the myth which it ostensibly adapts, along with its attendant morals and ideologies.<sup>23</sup>

What becomes evident, then, is that these transfers (and many others that could be mentioned) across media and between genres, and the inversion of cultural hierarchies and of influence (from hero to superhero and vice versa) have established a pattern in popular culture where not only do both archetypes influence each other and in both directions, but one may think of them as overlapping, and on occasion, being mistaken for the other, whether in the creator's design process or in the audience's reception.

### *Case study: Brett Ratner's Hercules (2014)*

To delve further into this question, I will now focus on how the boom in film adaptations of the superhero genre has influenced recent representations of the classical hero. As an illustrative example, I will consider the film *Hercules* (2014), directed by Brett Ratner. Monica Cyrino introduces the film in the following terms:

*Hercules* (2014) is a revisionist take on the hero-pic that vigorously deconstructs the classical myths about the legendary strongman and recasts him as the leader of a motley band of mercenaries hiring out their swords and muscles for gold.<sup>24</sup>

This film's action, not exempt from anachronisms, takes place in Thrace, and occurs sometime after the supposed completion of the protagonist's twelve labours, whose veracity is questioned. Throughout its portrayal, the film plays with the contradiction between appearances and truth, and the legitimacy of the mythical story and its authenticity: the heads of the Lernaean Hydra are actually masks that hide human heads (those of a bunch of malefactors); the centaurs are horsemen on their mounts; and Cerberus is three huge, fierce black wolves. This is a euhemeristic approach that is very often found in both film productions and other formats that recreate ancient myth, at least since the 1980s – for example, Marion Zimmer Bradley's novel, *The Firebrand*.

All this contributes to the humanization of Hercules, something that *Variety* critic Scott Foundas noted in his analysis of the film:

It's a grandly staged, solidly entertaining, old-fashioned adventure movie that does something no other Hercules movie has quite done before: it cuts the mythical son of Zeus down to human size (or as human as you can get while still being played by Dwayne Johnson).<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Ibid., p. 495.

<sup>24</sup> Monica S. Cyrino: How the Rock Became Rockules. Dwayne Johnson's Star Text in *Hercules* (2014), in: Alastair J. L. Blanshard / Emma Stafford (eds.): *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*, Leiden 2020, pp. 650–666, here p. 650.

<sup>25</sup> Scott Foundas: Film Review: "Hercules", 23 July 2014, [variety.com/2014/film/reviews/film-review-hercules-1201267840/](https://www.variety.com/2014/film/reviews/film-review-hercules-1201267840/) [27 July 2022].

This “humanization” is somewhat recognizable in recent renditions of Hercules,<sup>26</sup> and undoubtedly follows a general, recognizable trend in the superhero genre. As Joel Gordon notes,

Over the past 50 years, contemporary culture has shifted greatly in its presentation of filmic super-heroism. No longer must heroes be perfect, infallible specimens representing everything that is good about humanity [...]. Rather, contemporary films are turning more and more to the flawed hero who rises above his circumstances: in 2008 alone, audiences were introduced to a conflicted and moody Batman (*The Dark Knight*); Hancock, the drunk superhero (*Hancock*); and Iron Man, the arrogant, facetious playboy (*Iron Man*). This trend has only been strengthened with the recent success of the Marvel Cinematic Universe [...]. This style of filmic hero presents audiences with a character who is just like us: anyone can be a hero or, at least, that is the line that the marketing is selling to audiences.<sup>27</sup>

For this reason and others, Ratner’s *Hercules*, which has attracted certain interest among Classical Reception scholars, has been interpreted as a deconstruction of the mythic tale and a clearly postheroic re-creation of the tale. I will return to this question further on.

This example also illustrates the phenomenon of cross-mediality, because Ratner’s work is a somewhat modified adaptation of the comic book series *The Thracian Wars* (Radical Comics), by Steve Moore and Cris Bolsin.<sup>28</sup> However, and this is especially interesting for my purposes here, the author of this comic series positions himself against the superhero genre, not wanting his creative work to take that slant. As Katherine Lu Hsu writes, “Moore himself states that he ‘wanted, as much as possible, to treat Hercules as a real person, rather than some sort of superhero, which is a genre [he] detest[s]’”.<sup>29</sup> For this reason, he emphasises the more sordid aspects of Hercules’ traditional characterisation (sexually voracious, a drinker, impulsive, murderous), and as Lu Hsu concludes,

<sup>26</sup> See Joel Gordon: “I Am Hercules in 2014”. Rebooting and Rationalizing a Modern Hero, in: Alastair J. L. Blanshard / Emma Stafford (eds.): *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*, Leiden 2020, pp. 591–612 (esp. pp. 596–602, on the three reboots of Hercules released in 2014).

<sup>27</sup> *Ibid.*, pp. 605–606.

<sup>28</sup> Another successful example of such a phenomenon is Zack Snyder’s *300*, an adaptation from Frank Miller’s homonymous graphic novel. On this adaptation, see, among many other references, Dru H. Jeffries: *Comics at 300 Frames per Second: Zack Snyder’s 300 and the Figural Translation of Comics to Film*, in: *Quarterly Review of Film and Video* 31.3, 2014, pp. 266–281; Paul Burton: *Eugenics, Infant Exposure, and the Enemy Within: A Pessimistic Reading of Zack Snyder’s 300*, in: *International Journal of the Classical Tradition* 24, 2017, pp. 308–330.

<sup>29</sup> Katherine Lu Hsu: *Warriors, Murderers, Savages. Violence in Steve Moore’s Hercules: The Thracian Wars*, in: Alastair J. L. Blanshard / Emma Stafford (eds.): *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*, Leiden 2020, pp. 613–629, here p. 613. See also T. H. M. Gellar-Goad / John Bedingham: *Hercules the Brute, Hercules the Tactician in Steve Moore’s The Thracian Wars and the Knives of Kush Comics*, in: *Electra* 3, 2014, pp. 17–26. DOI: 10.26220/ele.2178.

“without a love of honour and a hunger for glory, Hercules serves only to exemplify the moral ambiguity of violence and the limitations of heroism itself”.<sup>30</sup>

However, the cinematic adaptation, from which Moore detached himself, produces a different result. On one hand, there is clear influence from traditional peplum films, for example the scene of Hercules in chains, which is a tribute to the one starring Steve Reeves.<sup>31</sup> On the other hand, surely because the success of superhero narratives is also shaping the hero representation found in action hero fantasy movies, the superheroic dimension of Hercules is emphasised using different procedures, both visual and narrative. In fact, Brett Ratner had also directed *X-Men: The Last Stand* in 2006. This dimension was also stressed during the film’s promotion: for example, protagonist Dwayne Johnson announced the character on his personal Twitter account (@TheRock) as “The world’s first superhero” (24 March 2014).

In the first place, the protagonist’s physicality distances him from human standards and resembles the body of some superheroes with hypertrophied muscles. Monica Cyrino has extensively analysed the impact of the protagonist Dwayne Johnson as “star-text”, and the conditions he imposed on the audience’s interpretation of the film. Johnson’s image has developed progressively, from his beginnings as a professional wrestler – linking him to other popular Hercules actors, like the aforementioned bodybuilder Steve Reeves, or Arnold Schwarzenegger, who starred in *Hercules in New York* (Arthur Allan Seidelman, 1970) –, to his roles in high-impact films, such as *The Scorpion King* (2002) and, above all, his performances in the *Fast & Furious* franchise, as well as through his great media presence. In this way, “Johnson’s star text as a hard-working and heroic competitor shaped his portrayal of Hercules in the blockbuster movie”.<sup>32</sup> In the same line, both the fight choreography and certain visual effects can also be mentioned, especially in the action scenes.

Another equally indicative aspect is the fact that the hero, at least at this point in his history, does not act alone, but as the leader of a group of mercenaries:<sup>33</sup> the prophet Amphiaraus of Argos; the thief Autolycus of Sparta; Tydeus of Thebes, a character with animalistic features; Amazon Atalanta of Scythia, reminiscent of Xena; Iolaus of Athens, Hercules’ nephew, who acts as a bard, recounting the legend of his uncle. Each of them has certain specific abilities (foreknowledge, berserk fury, knife or arrow handling skills, or the protagonist’s superhuman strength) and they complement each other effortlessly in their confrontations with the enemy. All of this is very reminiscent of the structure and functioning of superhero groups, something that undoubtedly affects the audience’s interpretation of these group dynamics.

<sup>30</sup> Lu Hsu: *Warriors* (Fn. 29), pp. 628–629.

<sup>31</sup> Gordon: *I Am Hercules* (Fn. 26), p. 603.

<sup>32</sup> Cyrino: *How the Rock* (Fn. 24), p. 664.

<sup>33</sup> See Angeline Chiu: *Heroes and Companions in Hercules* (2014), in: Antony Augoustakis / Stacie Raucci (eds.): *Epic Heroes on Screen*, Edinburgh 2018, pp. 60–73.

This is something that was already present in Moore's graphic novel, but the superhero genre has deeply penetrated the medium of cinema. Federico Pagello argues that superhero cinema has caused the evolution of certain patterns and narrative models of Hollywood cinema, something that he illustrates with *The Matrix* and *Unbreakable*.<sup>34</sup> According to this author, these two films show that "superhero fiction has become a sort of ideal 'test field' for thinking about the nature of film narrative in the larger context of post-modern culture".<sup>35</sup> Thus, he continues,

thanks to its flexibility and richness, superhero fiction constitutes not only the most convenient and profitable source for Hollywood adaptations, but also one of the best models for audiovisual narrative strategies in general. Far from being purely contingent and based simply on the development of digital technologies, its success reveals crucial traits of contemporary cinema.<sup>36</sup>

However, the superhero genre in cinema has been evolving over the years and has followed a similar process to its development in comics. After a golden age and a silver age beginning in the 1980s, with the work of authors like Frank Miller, Alan Moore and Grant Morrison, there began a revision of this genre, marking the start of a new phase. In the most radically postmodern comics, like *Watchmen* by Alan Moore (1986–1987) and *Batman: The Dark Knight Returns*, by Frank Miller (1986), there is a subversion and deconstruction of the basic elements of the genre, leading to a darker, more complex and fissured representation of superheroes, and the latter are integrated in societies that are at the same time more open and more fragile.<sup>37</sup> Since the 2000s, this trend has also begun to take shape in the cinematic medium. Some creations that belong to this revisionist trend are the Dark Knight saga (*Batman Begins* [2005], *The Dark Knight* [2008], and *The Dark Knight Rises* [2012], all directed by Christopher Nolan), *Watchmen* (2009), directed by Zack Snyder, and *Kick-Ass* (2010), directed by Matthew Vaughn.

*Hercules* lacks some of the features typical of these adaptations – for example, it does not take the approach of *Watchmen*, which presents the story of several characters without focusing exclusively on any one, and thereby challenging "the crucial process of identification that represents one of the most efficient ways for the superhero genre to gain the readers' or viewers' adherence and affective participation".<sup>38</sup> However, it shares with some of those films, such as *Watchmen*, the use of flashbacks, which accounts for the conflictive subjectivity of the char-

<sup>34</sup> Federico Pagello: From Frank Miller to Zack Snyder, and Return. Contemporary Superhero Comics and Post-Classical Hollywood, in: *Miranda* 8, 2013, DOI: 10.4000/miranda.3422.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 6.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>37</sup> María J. Lucerga Pérez: Del uniforme del Capitán América al azul desnudo del Dr. Manhattan. Ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria, in: *Tonos. Revista electrónica de Estudios Filológicos* 8, 2004. [www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm#\\_ftnref23](http://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm#_ftnref23) [27 July 2022].

<sup>38</sup> Pagello: From Frank Miller (Fn. 34), p. 12.

acters,<sup>39</sup> and which is used here mainly to present Hercules' torment and his feelings of guilt over the death of his wife and children. The moral ambiguity of the mercenary activities of the hero and his team, as well as the fraudulent exploitation of the legend created around his exploits and his claim to divine lineage, all fed by the rhetorical skills of Iolaus, are also in this same line.

Nonetheless, doubts about his honourability are dispelled at the end of the film, when Hercules and his companions (even the most reluctant) take sides against the true villain, and the moral complexity is resolved at the moment when the audience learns, along with Hercules, that he was not responsible for the murder of his family.<sup>40</sup>

This result is surely a simplification of the implications that could have been drawn out from this subversive, postheroic deconstruction of the Hercules myth, that somehow inverts the glorifying narrative of heroic stories by focusing on the victims and strengthens the "human side" of the hero, but it offers a predominantly young audience a clear and hopeful message about the possibilities of redemption through justice and altruistic behaviour, by staying true to one's own convictions.<sup>41</sup> The key, according to Jean Alvares and Patricia Salzman-Mitchell, is in self-trust and self-esteem:

This epilogue distinguishes between Iolaus' mythological fabrications and the historical 'truth', but it also sums up a repeated, ever important, theme concerning the need for a hero, and how heroism arises from proper self-trust, a perspective now evident in a 'New Age' emphasis on self-esteem and a rather mystic sense of human potential.<sup>42</sup>

In this manner, the film returns to more conventional approaches that continue to favour identification of the classical hero with the archetypal superhero, since the latter is also set up as a role model and the personification of moral values and beliefs. In this regard, the words of Angela Ndaliansis are quite revealing:

Heroic action usually has a fundamental link to the welfare of the society from which the hero comes. Heroes and superheroes have never operated in a vacuum. They respond in a dynamic way to various challenges and social needs. Whether conscious or unconscious, hero narratives give substance to certain ideological myths about the society they address. Occupying a space outside culture, the super/hero often serves the function of mediator figure that enters a community in crisis with the aim of resolving its conflicts and restoring the *status quo*.<sup>43</sup>

<sup>39</sup> Ibid.

<sup>40</sup> On the creation of Hercules' identity over the length of the film, see Jean Alvares / Patricia Salzman-Mitchell: Hercules' Self-Fashioning on Screen. Millennial Concerns and Political Dimensions, in: Alastair J. L. Blanshard / Emma Stafford (eds.): *The Modern Hercules. Images of the Hero from the Nineteenth to the Early Twenty-First Century*, Leiden 2020, pp. 545–566 (esp. pp. 553–554).

<sup>41</sup> On the film as a critical response to the Hercules myth, see Alastair J. L. Blanshard: Hercules. The Mythopoetics of New Heroism, in: Antony Augoustakis / Stacie Raucci (eds.): *Epic Heroes on Screen*, Edinburgh 2018, pp. 28–42.

<sup>42</sup> Alvares / Salzman-Mitchell: Hercules' Self-Fashioning (Fn. 40), p. 562.

<sup>43</sup> Angela Ndaliansis: Do We Need Another Hero?, in: Wendy Haslem et al. (eds.): *Super/Heroes. From Hercules to Superman*, Washington, DC 2007, pp. 1–9, here p. 3.

## Conclusions

As we have seen, the parallels between heroes and superheroes stem both from their genealogical relationship and from their functional concomitances, but a process of mutual influence that has come to equate them can also be observed, at least in their contemporary receptions. In popular culture formats, the intertextual relationships alternate: the hero functions as hypotext for the superhero, but often the hierarchy is inverted, and the superhero archetype can function as a basis for representing the classical hero. It is quite likely that this inversion first occurred in comics but has been gradually transferred to other media. As Alastair Blanshard points out, “we can trace the influence of comics not only in providing subject matter, but also in the provision of new reading practices for approaching mythological storylines”.<sup>44</sup>

In recent years, with the huge success and commercial impact of film adaptations of superhero comics, this inverted hierarchy has had a great impact in cinema (and hence in the popular imagination as well). The evolution of the superhero genre, since the 1980s in comics and since the 2000s in film adaptations, has also given way to the questioning, humanisation and problematisation of the classical hero – a character who had generally been conceived as upright and blameless, although none of the Greek heroes are straightforwardly heroic in the modern sense, particularly when compared to the impossible altruistic ideals attributed to many early American superheroes. Hercules, physically the strongest of the Greek heroes, displays deeply problematic behaviours.

This development undoubtedly follows a more general trend in the artistic creation of our day, but the transfers between comics and cinema have encapsulated it in the most stereotypical and recognisable form for mass audiences. American comics have undoubtedly played a key role in setting the standards for what global audiences have come to expect from a superhero (and hence from a classical hero). The cinematic example analysed here is very telling about the fusion of the characteristic features of superheroes in cinematic depictions of classical heroes, both individually and as part of a group, with a natural result, far from the pastiche-like manner recognisable in other pieces of work such as *El héroe*, by David Rubín. In Ratner’s *Hercules*, and in other recent productions, this influence humanises the hero and questions his subjectivity and his actions, something that, once again, makes it possible to transfer contemporary concerns and conflicts to the past.

By way of conclusion, it can be said that for consumers of these popular culture products, the hero and superhero motifs overlap with each other to such an extent that they have become a single cultural matrix, that can be developed in different languages and in different chronological settings – both present (or future) and past. This cultural matrix favours different combinations of certain

<sup>44</sup> Blanshard: *Hercules* (Fn. 41), p. 29. See further pp. 35–40.

---

basic heroic features,<sup>45</sup> but those features are recognisable to the audience as elements that make up the contemporary idea of the heroic, which obviously influences and shapes our perceptions and expectations of the classical hero. Thus, as this paper has tried to show, the analysis of the intersections between comics and filmic renditions is an area worth exploring, not only to scrutinise contemporary receptions of classical heroes, but also to fully understand why ancient mythological heroes can be still felt as heroic referents in the twenty-first century.

---

<sup>45</sup> Bröckling: *Héroës* (Fn. 8), pp. 33–58, identifies and discusses the following qualities of heroic figures: exceptionality, transgressivity, agonality, masculinity, power to act, and willingness to sacrifice.





# Antikfilm als didaktische Herausforderung

Jan Bahr, Wolfgang Hochbruck, Mathias Jehle, Daniel Kirchner,  
Nina Kurus, Jessica Pape und Kristina Seefeldt

## Abstract

Greco-Roman antiquity is an integral part of the 2016 education plan for 5<sup>th</sup> and 6<sup>th</sup> graders in Baden-Wuerttemberg. This article provides a sketched-out lesson plan using filmic material about life in the Roman empire. The aim is for pupils to learn about life in ancient times through analyzing movies and to assess the significance of this era by drawing parallels to their own lived experiences. By using documentaries which have an unusual focus (female heroes and firemen) and contrasting them with the classic Hollywood movie *Ben-Hur*, pupils can make out the differences as well as the similarities in the depicted scenes, and reflect on the picture that is drawn here in comparison to conventional images of life in the Roman empire.

„Virtuelle Geschichte wird den Geschichtsunterricht der Zukunft prägen.“<sup>1</sup> Das Zitat aus der Einleitung der Fachdidaktikerinnen Demleitner und Beck-Zangenberg zu ihrem Band *Filme im Geschichtsunterricht* (2020) ist weniger Vision als Feststellung: Die von Schülerinnen und Schülern mittlerweile am meisten und sicher am bereitwilligsten rezipierten Medien sind mit einiger Wahrscheinlichkeit filmisch, wobei in den letzten Jahren Kurzformate längeren Videos oder ganzen Spielfilmen deutlich den Rang ablaufen. Wenn es dann auch noch so sein sollte, dass „eine visualisierte Präsentation [...] über Wirkungspotentiale“ verfügt, „denen sich Betrachter nicht entziehen können“,<sup>2</sup> ist die Voraussetzung für „erhebliche Wirksamkeit“ bereits verfertigter Geschichtsbilder offenkundig gegeben, zumal wenn die „Grundversorgung der Gesellschaft mit Geschichtsbildern“<sup>3</sup> über TV-Kanäle erfolgt. Anja Wieber hat daraus gefolgert: „Längst gilt für den altsprachlichen Unterricht, dass die Schülerinnen und Schüler (SuS) ein Bild der Antike haben, das zu einem Großteil auf filmischen Erfahrungen unterschiedlichster Provenienz beruht.“<sup>4</sup> Diese Studie hat sich zum Ziel gesetzt, einen Blick auf die unterschiedlichen Provenienzen seit dem 19. Jahrhundert zu werfen und darauf fußend exemplarisch mögliche Arbeitsweisen mit filmischem Material vorzustellen.

---

<sup>1</sup> Elisabeth Demleitner / Christel Beck-Zangenberg (Hg.): *Filme im Geschichtsunterricht. Unterrichtsideen für die Sekundarstufe I und II*, Hannover 2020, S. 9.

<sup>2</sup> Margot Berghaus: *Geschichtsbilder. Der ‚iconic turn‘ als ‚re-turn‘ zu archaischen visuellen Erlebnisweisen*, in: Martin Lindner (Hg.): *Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film (Antike Kultur und Geschichte 7)*, Münster 2005, S. 10–24, hier S. 14.

<sup>3</sup> Edgar Wolfrum: *Neue Erinnerungskultur? Die Massenmedialisierung des 17. Juni 1953*, in: *Politik und Zeitgeschichte* 40/41, 2003, S. 33–39, hier S. 36.

<sup>4</sup> Anja Wieber: *Antike bewegt. Antike, Film und altsprachlicher Unterricht*, in: *Der altsprachliche Unterricht Latein/Griechisch*, 48.1, 2005, S. 4–11, hier S. 4.

Dem sei vorausgeschickt, dass die noch unvollständige Erforschung der tatsächlichen Wirkung fiktionaler Filme relational zu den größeren Wahrheitsanspruch erhebenden Dokumentationen ein medienwissenschaftliches Problem darstellt, das sich dadurch vergrößert, dass die Rezeption beider Formate noch unschärfere Konturen zeigen dürfte, je weiter von der Lebensweltlichkeit der Zuschauenden entfernt die gezeigten Sujets angesiedelt sind. Dass der „Abstand zwischen der Wirklichkeit selbst und der Kommunikation über die Wirklichkeit“<sup>5</sup> in den Bildmedien grundsätzlich relativ geringer ist als in der mündlichen und der Printkommunikation, wird zwar in der Forschung allgemein angenommen. Die Feststellung eines bildgesteuerten Wissenszuwachses ist aber wegen der Problematik der Zuordnung schwierig; die Beurteilung von Kompetenzerwerb desgleichen. Insofern Schülerinnen und Schüler in der Gegenwart mit größerer Wahrscheinlichkeit zum Erklärvideo auf YouTube oder vielleicht zum angebotenen „Lernfilm“<sup>6</sup> Rekurs nehmen werden als zum Erklärbuch, scheinen sie zwar die Behauptung der Breitenwirksamkeit visueller Medien zu bestätigen; gleichzeitig kann das Erklärvideo als lineare Fortsetzung einer typischen, oft sogar individualisierten Lehr- / Lernsituation in die Virtualität gesehen werden.

Der didaktische Durchmarsch der Virtualität ist natürlich nicht auf den Geschichtsunterricht beschränkt. Während Lernvideos in den naturwissenschaftlichen Fächern aber nahezu durchweg lösungswegorientiert aufgebaut sind und Lösungskompetenz vermitteln sollen, tendiert die Verwendung von historischem Filmmaterial zu einem didaktischen Format, bei dem die filmisch-bildhaften Anteile oft nur illustrierend eingesetzt werden, während die Vermittlung der Lerninhalte über ein in der Regel als Voiceover gesprochenes Narrativ läuft. Dokumentarfilme aus der Gegenwart sind zudem im Hinblick auf ihre didaktische Unterrichtsverwendbarkeit eher als Darstellung (im Unterschied zu Quellentexten) einzustufen, während mit entsprechendem zeitlichen Abstand ältere Dokumentationen, und entsprechend deutlicher alle filmischen Fiktionen, nicht nur als Anhaltspunkte oder Veranschaulichungsmaterial für die vermeintlich dargestellte Periode, sondern prinzipiell auch als Quelle für die Analyse ihrer jeweiligen Entstehungszeit dienen können.<sup>7</sup> Damit wird eine Metaebene erreicht, die im ‚traditionellen‘ Geschichtsunterricht eher Verwirrung stiften dürfte.

Hier liegt eine Herausforderung an das Fach Geschichte, da bereits sehr junge Lernende den Unterschied zwischen Quelle und Darstellung klar erfassen müssen, um sich qualifiziert zum untersuchten Gegenstand – hier dem filmischen Material – verhalten zu können. Der fluide Übergang zwischen einer Dokumen-

<sup>5</sup> Berghaus: *Geschichtsbilder* (Anm. 2), S. 14.

<sup>6</sup> Caroline Hartmann: *Lernen mit Unterrichtsfilmen und YouTube-Clips während der Schulschließung*. Deutscher Bildungsserver. [www.bildungsserver.de/Lernen-mit-Unterrichtsfilmen-12765-de.html](http://www.bildungsserver.de/Lernen-mit-Unterrichtsfilmen-12765-de.html) [23. April 2022].

<sup>7</sup> Vgl. Alexander Juraske: *Bibliographie Antike und Film*, in: *Anzeiger für die Altertumswissenschaft* 59.3–4, 2006, S. 129–178.

tation über vergangene Zeiten und derselben Dokumentation als Signum ihrer Entstehungszeit fällt allerdings sogar fortgeschrittenen Lernenden schwer.

Wie bereits erwähnt, nutzt die Geschichtsdidaktik Filmmaterial schwerpunktmäßig als Darstellung, um die vorhandenen oder frisch evozierten Geschichtsbilder der Lernenden dekonstruierbar und damit kritisierbar zu machen. Der Fokus wechselt in der Regel frühestens ab Klasse 8 oder 9, da hier dann historisches Film- und Bildmaterial zum Ersten und Zweiten Weltkrieg, aber vor allem zum Dritten Reich als zu kritisierende Quelle eingesetzt werden kann. Die Metaebene hingegen wird spätestens in der Ausbildung von Lehrenden thematisiert werden müssen, sodass sich ganz scharf trennen lässt, wie mit dem gewählten Material umgegangen werden kann und muss.

Im Unterschied zu den naturwissenschaftlichen Videomaterialien, die sich in der Regel nicht um hermeneutische Bedingungen ihres Fachs kümmern müssen, kommt eine Studie wie die vorliegende um Schlüsselbegriffe der Geschichtsdidaktik wie „Geschichtsbewusstsein“ und „Geschichtsbilder“ nicht herum.<sup>8</sup> So spielt das Begriffspaar „Geschichtsbewusstsein“ und „Geschichtskultur“ mittlerweile in etablierter Weise eine zentrale Rolle in der Geschichtsdidaktik.<sup>9</sup> Gerade im Umgang mit digitalen Medien werden diese Begriffe immer wieder relevant, sodass man nicht Gefahr läuft, Digitalität um ihrer selbst willen in den Fokus zu rücken.<sup>10</sup> Ohne diese Diskussion zu sehr ausweiten zu wollen, ist es aber sinnvoll, sich vor Augen zu führen, dass und wie ‚Römer‘ im populären Geschichtsbewusstsein in einer Form verankert sind, die ein Kollege einmal gesprächsweise so zusammenfasste: „Was mein Großvater erzählte – was dessen Großvater erzählte – tiefes Loch – Römer.“ Ruinen römischer Sakral- und Militär-, seltener Profanbauten, Römerstraßen, das mehrere Bundesländer durchziehende Weltkulturerbe des römischen Limes und Legate wie Weinbau, Ortsnamen und Straßenverläufe sind vor allem im Westen und Süden der Bundesrepublik Evidenz einer fortwährenden kulturellen Prägung, die allgegenwärtig und Kindern in der Regel bekannt ist. Im kindlichen Spiel hingegen sind – oder waren zumindest – ‚Indianer‘ und ‚Ritter‘ den ‚Römern‘ gegenüber im Vorteil: Beide galten zumindest bis in die jüngste Vergangenheit als dem Dritten sowie dem wilhel-

<sup>8</sup> Neben prominenten Geschichtsdidaktikern versucht Andreas Sommer eine praktisch nutzbare Begriffssynthese der bis dahin vorliegenden theoretischen Ansätze. Vgl. Andreas Sommer: *Geschichtsbilder und Spielfilme. Eine qualitative Studie zur Kohärenz zwischen Geschichtsbild und historischem Spielfilm bei Geschichtsstudierenden*, Berlin / Münster 2010, S. 74–91.

<sup>9</sup> Dieser Befund wird an vielen Stellen greifbar, so bspw. auch bei Michael Sauer: *Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik*, Seelze 2012, S. 11–18.

<sup>10</sup> Dazu hat auch die Bundeszentrale für politische Bildung ein Praxishandbuch veröffentlicht, welches deutlich macht, wie eng die beiden Bereiche verknüpft sind. Für den Begriff Geschichtsbewusstsein bspw. Daniel Bernsen / Ulf Kerber: *Medientheoretische Überlegungen für die Geschichtsdidaktik*, in: Daniel Bernsen / Ulf Kerber (Hrsg.): *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter* (bpb Schriftenreihe 10045), Bonn 2017, S. 22–36.

minischen Reich weit vor- beziehungsweise ethnisch ausgelagerte Perioden und damit als ideologisch unverdächtig und insofern bespielbar.<sup>11</sup> Hinsichtlich der ‚Indianer‘ hat sich nun deren fortdauernde Existenz mittlerweile so weit herumgesprochen, dass die ursprünglich an Karl-May-Lektüren und Buffalo Bills Wild West Show auf Deutschlandtournee geschulten Stereotypen einigermaßen in Verruf geraten sind und die Zahl der in der Fasnet als ‚Indianer‘ verkleideten Kinder drastisch abgenommen hat. Hinsichtlich des ‚Mittelalters‘ wirken die ‚Ritter und Burgfräulein‘-Spielereien leider immer noch vielerorts scheinbar unausrottbar bis in die Museumspädagogik hinein.

Die ‚Römer‘ nehmen in dem von diesen Kinderspiel-Präfigurationen gebildeten Koordinatensystem eine vergleichsweise privilegierte Position ein. Sie waren weniger häufig Spielobjekte und werden von Kindern oft unter die Ritter subsumiert. Als (teil-)externe Hochkultur nahmen sie in der deutschen Geschichte dabei immer schon eine andere Position ein als die ethnisch als Vorfahren imaginierten Germanen; die mit ihnen verbundenen Ideologeme sind nur insofern von ‚völkischen‘ Elementen beeinträchtigt, als sie als übermächtige Feinde konstruiert wurden, über die letztlich die Germanen wichtige Siege errangen – der speziell in der Wilhelminik legendenumwaberte ‚Teutoburger Wald‘ reicht hier als symbolische Figur. Ihre Präsenz und ihre Hinterlassenschaften konnten gleichzeitig in derselben Periode als quasi räumliche Vorfahren gefeiert werden, was in den Bildungsplänen der humanistischen Gymnasien und besonders in der nach wilhelminischen Vorstellungen wiedererrichteten Saalburg seinen zum Teil bis heute nachwirkenden Niederschlag gefunden hat.<sup>12</sup>

Es kann also davon ausgegangen werden, dass die 5./6. Klasse mit einer Vorstellung von ‚Römern‘ an das Material herangeht, die einerseits auf regionaler konkreter Anschauung fußt, die historisch-ideologisch vorgeprägt ist, und andererseits auf gegenwärtigem Medienkonsum. Vor diesem Hintergrund ist es Ziel des nachstehend skizzierten Unterrichtsprojekts, mit dem Einsatz von Filmmaterial in einer Unterrichtseinheit zum Thema ‚Römer‘ das Ziel des Bildungsplans 2016 in der Klasse 5/6 (im Bundesland Baden-Württemberg) zu erreichen:

Die Schülerinnen und Schüler können das Zusammenleben in der griechischen Polis und im Imperium Romanum erläutern sowie die Bedeutung der griechisch-römischen Antike für die Gegenwart beurteilen.<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Wolfgang Hochbruck: Chronosyndrom *Light*. ‚Mittelalter‘ als Projektions- und Rückzugsraum, in: Thomas Martin Buck / Nicola Brauch (Hg.): Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster 2011, S. 217–233, hier S. 227.

<sup>12</sup> Martin Kohlrausch: A Second Holy Roman Empire of the German Nation? Rome and the Imperial Visions of Kaiser Wilhelm II, in: W. Bracke et al. (Hg.): *Renovatio, inventio, absentia imperii. From the Roman Empire to Contemporary Imperialism*, Turnhout 2018, S. 215–237, hier S. 217, S. 220.

<sup>13</sup> Bildungsplan des Gymnasiums: Geschichte, Klassen 5/6, 23. März 2016. bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/G/IK/5-6/03 [26. Juni 2022]. Analog der gemeinsame Bildungsplan für Sekundarstufe I (Klasse 7–10).

Neben dieser inhaltsbezogenen Kompetenz des Bildungsplans reihen sich gleich mehrere prozessbezogene Kompetenzen aneinander, an welchen im Verlauf einer Unterrichtseinheit gearbeitet werden könnte. Ganz allgemein ist die Methodenkompetenz zu nennen.<sup>14</sup> Das Filmformat wird hier explizit benannt. Viel ertragreicher ist es jedoch, die Materialien anhand der Reflexionskompetenz zu untersuchen, die mit ihnen erreicht werden soll.<sup>15</sup> Diese fordert nicht nur eine Beschäftigung mit Filmmaterial, sondern auch eine Analyse der Deutungen aus verschiedenen Perspektiven. Hier taucht auch der oben genannte Begriff der Geschichtskultur wieder auf, der an dieser Stelle des Bildungsplans auf TV-Dokumentationen und historische Spielfilme bezogen wird. Außerdem fordert die Reflexionskompetenz zu eigenen Deutungen im Rahmen individueller fiktiver Formulierungen auf. Schließlich sollen Medien ganz allgemein in Bezug auf Geschichtsbewusstsein analysiert werden.

Bevor die konkreten Beispiele herangezogen werden, sei im nächsten Abschnitt noch auf einige grundlegende Parameter Bezug genommen. Diese konfigurieren einerseits allgemeine Hinweise zur Arbeit mit filmischem Material und führen andererseits in die anschließend dargestellten Beispiele zur Bildungsplaneinheit „Rom“ ein.

### *Filme im Unterricht – auf dem Weg zu einem Alphabetentum der Virtualität*

Filme haben das Potenzial, ein Massenpublikum anzusprechen; sie können somit auch eine als heterogen anzunehmende Schülerschaft in ihren Bann ziehen. Durch den Unterhaltungscharakter der Filme kann Unterricht nicht nur ‚aufgelockert‘, sondern der Lernerfolg erheblich gesteigert werden. Das geschieht in erster Linie durch das, was Ernst Cassirer „symbolische Prägnanz“ genannt hat: die besondere Erfahrung einer Synthese von Erlebnis und Begriff. Dadurch, dass ‚Erfahrungen‘ aus Filmen begrifflich-diskursiv bearbeitet werden, können Sinngehalte nicht nur kognitiv, sondern auch emotional bewusst gemacht werden, was zu einer tieferen Verankerung und leichteren Abrufbarkeit des Wissens führt.<sup>16</sup> Zudem bieten Filme eine Vielzahl an Einsatzmöglichkeiten im Unterricht: so lassen sich technische Aspekte wie Kameraführung, Schnitt, Licht- und Musikeinsatz analysieren, die wiederum auf der Inhaltsebene jeweils spezifisch Wirkung zeigen.<sup>17</sup>

<sup>14</sup> Bildungsplan 2016 (Anm. 13). bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/G/PK/02 [Stand: 18. September 2022].

<sup>15</sup> Bildungsplan 2016 (Anm. 13). bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/G/PK/03 [Stand: 18. September 2022].

<sup>16</sup> So jedenfalls Volker Steenblock: Philosophieren mit Filmen, Tübingen / München 2013.

<sup>17</sup> Vgl. Thomas Tepe: Filmanalyse. Vorschläge für Klausuren und Klassenarbeiten (Film im Englischunterricht), Stuttgart 2004, S. 10.

Eine wichtige Vorüberlegung zur Gestaltung einer Unterrichtseinheit bezieht sich auf den Präsentationsmodus. Die Unterrichtszeit ist in der Regel begrenzt, und nur wenige Filme lassen sich in einer Unterrichtsstunde, oder auch Doppelstunde, in voller Länge ansehen. Zudem bleiben die SuS bei diesem Präsentationsformat hauptsächlich Rezipienten und haben kaum Gelegenheit, das Gesehene zu besprechen oder sich aktiv einzubringen. Das führt häufig zu einer geringen Lerneffizienz im Verhältnis zur investierten Zeit. Dem gegenüber steht die Segment-Präsentation, bei der gezielt einzelne Szenen oder Sequenzen vorgeführt, nachfolgend besprochen und für weitere Analyseaufgaben verwendet werden. Bei diesem Präsentationsmodus kann mit geringem Zeitaufwand auf das Wesentliche fokussiert werden; die didaktisch-methodische Flexibilität für die Lehrenden ist hoch. Durch die Isolierung einzelner Szenen wird allerdings das Gesamtgeschehen der Handlung aufgebrochen und der Unterhaltungswert reduziert. Zwei weitere Präsentationsmodi bieten sich als Kompromiss an: die Intervall-Präsentation, bei der ein Film in einzelne Sequenzen unterteilt über mehrere Unterrichtsstunden hinweg betrachtet und thematisiert wird, und die Sandwich-Präsentation, bei der ausgewählte Szenen vorgeführt werden und der Inhalt übersprungener Szenen verbal zusammengefasst wird.<sup>18</sup>

Neben dem Präsentationsmodus sollten geeignete Aufgabenformate ausgewählt werden, die in eine *Pre-*, *While-*, *Post-*Struktur aufgeteilt werden können. Eine angemessene Vorbereitung sowie gezielte Beobachtungsaufgaben erleichtern nicht nur für die SuS das Verständnis eventuell komplexerer Handlungen, sondern bereiten sinnvoll auf die Vertiefungs- und Diskussionsphasen vor und gewährleisten einen reibungsloseren Unterrichtsablauf.

Die emotionale Affizierung stellt einen alternativen Zugriff für die Lernenden dar. Analytische Zugänge, die aus heutiger Perspektive eher ‚konservativ‘ anmuten, werden also um einen weiteren Zugang erweitert, um der Lerntypendifferenz und damit der Differenzierung Rechnung zu tragen.

In der schulischen Situation geht es in einigen Fächern (nicht nur in Geschichte) darum, den SuS eine Art ‚Alphabetentum der Virtualität‘ als Kompetenz zu vermitteln: Wer Bilder und Filme weiterhin für Abbilder von Realitäten hält, ist im 21. Jahrhundert in einer ähnlich problematischen Lage im Verhältnis zu Enkodierungs- und Dekodierungsmechanismen wie jemand, der im 19. und 20. Jahrhundert nicht lesen und schreiben konnte. Insofern muss es darum gehen, am relativ einfachen Beispiel der filmischen Dokumentation und der Filmszene Bildstrategien zu identifizieren, deren lebensweltlicher und / oder narrativer Anspruch auf bewusst so ausgewählten Konstruktionen beruht. In einem zweiten Schritt kann dann thematisiert werden, dass und inwiefern diese Konstruktionen bei allem Bemühen um Verazität zwangsläufig lückenhaft und darüber hinaus fehlerhaft oder vielleicht sogar bewusst verfälschend operieren.

<sup>18</sup> Seminar für Ausbildung und Fortbildung (Berufliche Schulen): Filme im Unterricht, Stuttgart 2021.

Um mit Martin Lindner zu argumentieren: „Selbst wer dem Antikenfilm unterstellt, die Geschichte zu verfälschen, kann sich das populäre Medium nutzbar machen, um vermutete populäre Missverständnisse anhand eines Vergleichs mit antiken Zeugnissen zu verdeutlichen.“<sup>19</sup> SuS können auch von verfälschten Darstellungen in Filmen lernen, indem sie diese aktiv wahrnehmen und damit die vielfach beschworene Dekonstruktion von Geschichtsbildern kompetenzorientiert einüben.

### *„Römer“ im Geschichtsunterricht: Virtualität und Authentizität*

Für den Schulkontext ist von Bedeutung, dass die Motivik der Monumental- und ‚Sandalenfilme‘ sich im deutschen Geschichtsbild relativ fest verankert hatte. Sie konstruieren durch die wiederholende Nutzung derselben Bilder, was Jon Solomon den Effekt einer „inauthentic authenticity“ nennt.<sup>20</sup> Es wäre also zu erwarten, dass auch Lehrfilme und TV-Produktionen an diese „cinematische Antike“ anschließen.<sup>21</sup> Wobei ein Feldbereich der Filmdarstellung, der mit einer gewissen Zwangsläufigkeit über das wissenschaftlich abgesichert vorhandene Geschichtswissen hinausgeht, noch gar nicht genannt ist: die unvermeidbare optische ‚Auffüllung‘ narrativer Strukturen und Figurenkonstellationen durch die dreidimensionale Objektebene, also Architektur einschließlich Innenarchitektur, Mobiliar und dessen Arrangement, sowie aller Alltagsobjekte und deren Nutzungsweisen samt (Haus-)Tieren und deren Haltung. Diese nehmen im Sichtfeld der Kamera mit der Selbstverständlichkeit des Gewohnten und Bekannten ihre scheinbar angestammten Plätze ein.

Dabei hat sich in den letzten Jahrzehnten viel verändert. Die provinzialrömische Archäologie hat neue Erkenntnisse gewonnen, von denen eine ganze Reihe auch hinsichtlich Kleidung, Innenarchitektur, Farbgebungen und Bemalungen Auswirkungen auf die bildlichen Darstellungen haben müssten. Die museumspädagogische Aufbereitung hat in dieser Hinsicht Fortschritte gemacht: Museumsorte wie das Limeskastell Pohl oder die Ausstellungs- und Geschichtstheaterprogramme in Xanten, Kaiseraugst, Villa Berg, Aalen, Haltern und andernorts zeigen, dass experimentelle Archäologen und Historiker wie Marcus Junkelmann methodisch wie didaktisch wegweisend gewesen sind.<sup>22</sup> Die Verbreitung der aus archäotechnischen Experimenten gewonnenen Erkenntnisse erfolgt zunehmend über die Methoden des Geschichtstheaters. Dieses setzt Maßstäbe hinsichtlich der Authentizität der Objektebene und sorgt bei öffentlichen Auftritten zumin-

<sup>19</sup> Martin Lindner: Rom und seine Kaiser im Historienfilm, Frankfurt am Main 2007, S. 31.

<sup>20</sup> Jon Solomon: The Ancient World in the Cinema. Revised and Expanded Edition, New Haven 2001, S. 31.

<sup>21</sup> Lindner: Rom und seine Kaiser (Anm. 19), S. 68.

<sup>22</sup> Wolfgang Hochbruck: Geschichtstheater. Formen der „Living History“. Eine Typologie (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 10), Bielefeld 2013.



dest für Anschaulichkeit. Die damit gesetzten visuellen Standards wirken dann wieder für Dokumentationen mit entsprechend hohem wissenschaftlichem Anspruch vorbildlich. Die von Werner Teufl und Marcus Junkelmann 2000 für das Bayerische Fernsehen entworfene Sendung *Gerichte mit Geschichte. Römische Küche im alten Bayern*<sup>23</sup> möge hier als relativ frühes Beispiel dienen.

Die beiden für diese Studie ausgewählten Videoproduktionen stehen also in einem vor-bildmäßigen Bezugssystem, das einerseits von einer wissenschaftlichen Perspektivierung beeinflusst wird, in dem aber andererseits auch noch Einflüsse aus toga-, monumental- und sandalenfilmigen Präfigurationen mitgeführt und mitverarbeitet werden, und das dabei die eigene Eingebundenheit in eine durch Kinderspiel, Geschichtsunterricht und Medienkonsum vorgeprägte Bildwelt reflektieren muss.

In seiner Studie zu Geschichtsbildern und Spielfilmen untersucht Andreas Sommer vorrangig die Kohärenz zwischen Spielfilmen und Vorstellungsbildern, die naiven Geschichtsbildern entstammen.<sup>24</sup> Hinsichtlich der Wirksamkeit stellt Sommer fest, dass sich diese der Tiefe nach vor allem dann entfalten kann, wenn die Rezipienten wenig eigenes Vorwissen mitbringen und die mit höheren Wissensständen einhergehende Skepsis nicht aufweisen. Außerdem ist eine gründliche Lerntypendiagnose nicht zu unterschlagen, wenn man nicht im theoretischen Vakuum operieren möchte.<sup>25</sup>

Die Frage ist nun zum einen, ob eine filmische Dokumentation, die sich wenigstens in Teilen der Bildersprache der Fiktion bedienen muss, eine nachweisbar andere Lernwirkung hat als ein offen fiktionaler Film ohne didaktischen Anspruch im engeren Sinne. Die Filmwissenschaft hat die strikte Unterscheidung zwischen Spielfilm und Dokumentarfilm zwar weitgehend aufgegeben; trotzdem würde man erwarten, dass die Dokumentarfilme unter Verwendung möglichst unaufdringlicher Wissensvermittlungsmethodik versuchen, über den Plafond fossilisierter Sandalenfilm-Restbestände hinauszukommen. Das heißt jene typisch bildungsbürgerliche Unterstellung, die bis heute die Menge an zu lesendem Material mit den intendierten Lerneffekten gleichsetzt, für den Moment zu ignorieren und darauf zu bauen, dass filmisch in für die Geschichtsdidaktik relevanter Form ‚Bekanntheit‘ im Sinne eines visuellen Repertoires<sup>26</sup> durch überzeugend präsentiertes neues Material sozusagen übermalt werden kann.

Vom narratologischen Standpunkt aus betrachtet liegen einige Unterschiede auf der Hand. Um nur die relativ offensichtlichste Differenzqualität zu nennen: Der Historienfilm muss auf Kontinuität und eine gewisse Plausibilität der

<sup>23</sup> Werner Teufl / Marcus Junkelmann: *Gerichte mit Geschichte. Römische Küche im alten Bayern*, Bayerischer Rundfunk 2000.

<sup>24</sup> Sommer: *Geschichtsbilder* (Anm. 8), S. 183.

<sup>25</sup> Ebd., S. 257–259.

<sup>26</sup> Russell Staiff: *Swords, Sandals and Togas. The Cinematic Imaginary and the Tourist Experiences of Roman Heritage Sites*, in: ders. / Robyn Bushell (Hg.): *Heritage and Tourism. Place, Encounter, Engagement*, London 2013, S. 85–103, hier S. 93.

Handlung achten; die Dokumentation dagegen wird zwischen den Zeitebenen springen, um den gleichen Ort damals und jetzt zu zeigen. Sie arbeitet zudem mit extradiegetischen Elementen wie Voiceover und eingeschnittenen Spezialistinnen und Spezialisten, die als Interviewpartner zur Verfügung stehen.<sup>27</sup> Gleichzeitig ist aber nicht nur die Befüllung der Szenerie mit Objekten und Kostümierung, sondern auch die Verwendung von Szenarien und Handlungsmustern vorbildgeprägt, und zwar in der Regel mit aus der filmischen Fiktion übernommenen Elementen. Diese Prägung sollte in der konkreten Arbeit mit den SuS durch diese selbst aufgedeckt und durch eine kritische Skepsis zumindest erweitert werden. Diese grundsätzlichen Beobachtungen sollen an zwei geeigneten Perspektiven konkretisiert werden.

### *Vorstellung der gewählten Filme*

Die Vorgehensweise verläuft über eine synchrone und eine diachrone Achse: SuS sollen mit zwei unterschiedlichen Verfilmungen von ‚Römern‘ arbeiten. Zum einen handelt es sich um eine an wissenschaftlichen Maßstäben orientierte Dokumentation über römische Lebensweltlichkeit, deren Material und Bildungsanspruch auf ein Fernseh-Breitenpublikum hin ausgerichtet ist und die für den Schuleinsatz mitkonzipiert wurde. Hierzu wurde eine Folge der stark didaktisch aufbereiteten *Terra X*-Reihe ausgewählt, und zwar *Ein Tag im alten Rom* (2016). Obwohl *Terra X* nicht als reine Dokumentationsreihe zu kategorisieren ist, folgt diese Sequenz teilweise dem traditionellen Dokumentationsformat, ist daneben aber auch mit zahlreichen Spielszenen versetzt, in denen Latein sprechende Figuren interagieren.<sup>28</sup> Dazu kommt eine weitere, ebenfalls nicht traditionellem Muster folgende Dokumentation: *Die Römer am Rhein*,<sup>29</sup> eine Produktion des WDR, im Filmuntertitel als „Eine Zeitreise“ apostrophiert und mit viel auf konkretes Personenleben bezogener archäologischer Evidenz. Diese Dokumentationen werden kontrastiert mit einer in ‚Rom‘ spielenden Passage aus *Ben-Hur*, der als filmische Antikenfiktion an der Schnittstelle zwischen den Monumentalfilmen der 1950er und den ihnen nachfolgenden sogenannten ‚Sandalenfilmen‘ der sechziger Jahre stand.<sup>30</sup>

<sup>27</sup> Siehe die ausführliche Typologie bei Bernd Kleinhans: Filme im Geschichtsunterricht. Formate, Methoden, Ziele, St. Ingbert 2016, S. 41–53.

<sup>28</sup> Jens Afflerbach (Produktion): Ein Tag im Alten Rom, *Terra X* (ZDF), 2016. [www.youtube.com/watch?v=QJYNfI5RCAA](http://www.youtube.com/watch?v=QJYNfI5RCAA) [4. August 2022].

<sup>29</sup> Raphael Wüstner (Regie): Die Römer am Rhein. Eine Zeitreise, in: Heimatflimmern (WDR) 2021. [www.youtube.com/watch?v=iwKwWD52ufg](http://www.youtube.com/watch?v=iwKwWD52ufg) [4. August 2022].

<sup>30</sup> Ben-Hur. USA 1959. Regie: William Wyler. UPC: 0012569550629. Die englischsprachige Szene der Adoption Judah Ben-Hurs durch den Duumvir Quintus Arrius findet sich bei 01:32:12–01:35:25 (Seite A); siehe auch Simon James: The Roman Galley Slave. Ben-Hur and the Birth of a Factoid, in: *Public Archaeology* 2.1, 2001, S. 35–49. DOI: 10.1179/pua.2001.2.1.35.

Um diese Auswahl zu rechtfertigen, muss ein etwas weiterer Bogen geschlagen werden. Der Monumentalfilm *Ben-Hur* fußte seinerseits auf dem Roman von Lew Wallace aus dem späten 19. Jahrhundert, dessen Dramatisierungen und der Filmversion von 1926, die zunächst eine wichtige Rolle bei der Prägung des populären ‚Römer‘-Bilds spielten. Die Version von 1959 mit Charlton Heston in der Titelrolle sollte dann das Bild von Rom und Römern für weitere Jahrzehnte zementieren, sodass beide Dokumentationen in einer bildmächtigen Auseinandersetzung mit diesem Film und seinen Zeit- und Artgenossen stehen.

Hauptfigur von *Ein Tag im alten Rom* ist ein *vigilis*, ein städtischer Feuerwehrmann. Diese Figur wurde offenbar produktionsseitig als besonders zugänglich für die angesprochene Klassenstufe angenommen. Die Zuschreibung dieser spezifischen beruflichen Tätigkeit baut allerdings ein paralleles, feuerwehrraffines Referenzsystem auf, ohne dass gesichert wäre, dass die Analogie zur modernen Feuerwehr so ohne Weiteres funktioniert. Damit ist *Ein Tag im alten Rom* dem Spielfilm näher, als die SuS eingangs der Unterrichtseinheit nach einer ersten Sichtung der Materialien vermuten werden.

*Die Römer am Rhein* ist offensichtlich dahingehend strukturiert, den Vorbildern auszuweichen oder subversiv auf sie zu reagieren. So ist eine der beiden Hauptfiguren eine Augenärztin, die andere ein germanischer Auxiliarsoldat in römischen Diensten, der für die Instandhaltung der für die städtische Kultur eminent wichtigen Wasserversorgung zuständig ist. Diese Tätigkeiten befinden sich zunächst außerhalb der Erfahrungswelt der SuS und ermöglichen eine offener Herangehensweise.

Für beide Videoproduktionen gilt, wie angesprochen, dass sie hermeneutisch nicht ohne vorhergehende Bildwelt-Vorbelastungen sind und daher auch nicht von den SuS ohne quasi mitgelieferte Assoziationen aufgenommen werden. Für die von Hollywood vorgeprägten Vorstellungen alles filmisch ‚Römischen‘ ist es deshalb notwendig, mit einem zeittypischen Filmausschnitt Situation und Effekt filmgeschichtlich herzuleiten. Auch wenn Joseph Reed medienhistorisch nicht zuzustimmen ist, wenn er meint „Filme kommen von Filmen und jeder von ihnen wiederholt Dinge, die aus Hunderten von anderen Filmen stammen“,<sup>31</sup> ist doch klar, was gemeint ist. Ähnliches hat Simona Slanička mit ihrer Aussage behauptet, es gehe in Historienfilmen „weniger darum [...] neue Geschichtsbilder und -informationen kennenzulernen, sondern vielmehr darum, bereits Bekanntes zu festigen und mit Emotionen zu unterlegen.“<sup>32</sup>

Das ist zwar kein filmspezifisches Phänomen, sondern eines des kulturellen Mainstream in hegemonialen Systemen überhaupt, es beschreibt aber die regres-

<sup>31</sup> Joseph Reed, zitiert nach: Marcus Junkelmann: *Hollywoods Traum von Rom*, Mainz 2009, S. 36.

<sup>32</sup> Simona Slanička: *Der Historienfilm als große Erzählung*, in: Mischa Meier / dies. (Hg.): *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Beiträge zur Geschichtskultur 29), Köln 2007, S. 427–437, hier S. 434.

sive Tendenz, an etablierten Präfigurationen so lange festzuhalten, wie diese systemerhaltend und dazu finanziell ertragreich sind.

### *Die kulturgeschichtliche Rolle der Monumental- und Sandalenfilme*

Die wenigsten Historienfilme dürften mit einem Gedanken an ihre geschichtsdidaktische Nutzbarkeit im Schulbetrieb gedreht worden sein. Dass sie Geschichtskonzeptionen transportieren, steht hingegen außer Frage.<sup>33</sup> Filmisches Erzählen funktioniert narratologisch zumindest im westlichen Hollywood-Format über Personalisierung und damit über Emotionalisierungsstrategien.

Gerade dadurch, dass Individuen in den Vordergrund des dargestellten historischen Prozesses rücken, tendiert der Historienfilm dazu, die Lösung individueller Probleme oftmals an die Stelle der Lösung des übergeordneten historischen Problems zu setzen. Mit dieser Personalisierung vermeidet er also geschickt, holistische Erklärungsansätze für die oftmals schwierigen, gar unlösbaren sozialen Probleme der Vergangenheit geben zu müssen. Ein Film zeigt uns Geschichte als geschlossene, vollendete und oftmals simpel dargestellte Vergangenheit und liefert dabei keine Deutungsalternative zu dem, was wir in der Handlung sehen.<sup>34</sup> Film ist, wie Martin Lindner gezeigt hat, weitgehend noch im Mechanismus der Illusionsmaschine gefangen, als die er das Theater am Übergang zum 20. Jahrhundert abgelöst hat.<sup>35</sup> Damit bleibt auch in postheroischen Zeiten dem (Antik-)Film immer eine heroisierende Perspektive, die angesichts des Angebots an Mythen- und Legendenmaterial von Homer bis Tacitus für den Antikfilm fast unausweichlich ist. Achilles als postmoderner Biker-Typ in Wolfgang Petersens *Troja* (2004) und die Gewaltverherrlichung in Zack Snyders Spartaner-Sandalenfilm *300* (2006) stellen immerhin schon die fünfte Welle populärkultureller Verwertungen visueller Motive und Figuren einer rezipierten ‚Antike‘ innerhalb von wenig mehr als 100 Jahren dar. Die erste Welle begann mit den „Toga Plays“ der spätviktorianischen Periode.<sup>36</sup> Diese wurde erweitert durch die mit ihr untrennbar zusammenhängende Stummfilmära ab ca. 1900: Wenn etwa Anja Wieber in *Auf Sandalen durch die Jahrtausende* meint, dass

<sup>33</sup> Vgl. Anja Wieber: Antike am laufenden Meter – Mehr als ein Jahrhundert Filmgeschichte. Antikfilme im neuen Jahrtausend – Zur Aktualität des Alten, in: Mischa Meier / Simona Slanička (Hg.): Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion (Beiträge zur Geschichtskultur 29), Köln 2007, S. 19–40, hier S. 23.

<sup>34</sup> Thomas Wegener: Sinnvoll oder sinnfrei? Zur Darstellung von Geschichte im historischen Spielfilm, in: Schriften zur Kultur- und Medienemiotik 5, 2018, S. 9–35, hier S. 11.

<sup>35</sup> Siehe Lindner: Rom und seine Kaiser (Anm. 19).

<sup>36</sup> Rosemary Barrow: Toga Plays and Tableaux Vivants. Theatre and Painting on London's Late-Victorian and Edwardian Popular Stage, in: Theatre Journal 62.2, 2010, S. 209–226; Jeffrey Richards: The Toga Play. Climax and Decline, in: ders. (Hg.): The Ancient World on the Victorian and Edwardian Stage, London 2009, S. 222–235.

„erstaunlich viele frühe Filmproduktionen [...] Themen der antiken Literatur“<sup>37</sup> behandeln, dann ist das eben nicht erstaunlich: Ähnlich wie beim Western-Sujet greifen die kurzen Stummfilmchen der ersten beiden Jahrzehnte der Existenz dieses neuen Mediums oft und gern bekanntes Material aus dem zeitgenössischen Melodrama auf. Wegen ihrer Kürze (30 Sekunden bis 1 Reel) und wegen des Fehlens einer Tonspur bis Ende der 1920er Jahre waren es oft nur einzelne Szenen aus vielerorts erfolgreich gespielten (Melo-)Dramen, die nachgespielt wurden, d. h. die Filme sind zunächst Zitate einer Parallelstruktur, bevor sie als eigenständige Form etabliert wurden. Auf sie folgt die dritte Phase der Monumentalfilme, zu denen die *Ben-Hur*-Fassung von 1959 gehört. Dieser Film, der Charlton Heston nach *Die zehn Gebote* (1956, Regie: Cecil B. DeMille) endgültig zum Star machte, war bereits die vierte Fassung des Textes, der zuerst als Roman des ehemaligen Unionsgenerals und zeitweiligen Gouverneurs von New Mexico, Lew Wallace, 1883 erschienen war und dessen erste Filmfassung von 1926, unter der Regie von Fred Niblo, stilbildend werden sollte.<sup>38</sup> Das Monumentalformat war schon wegen seiner schieren Aufwändigkeit spektakulär. Die eigene Ästhetik der Monumentalfilme trieb dem Genre in Kombination mit durch die Bekanntheit der Stoffe geschürten Erwartungshaltungen in den ohnehin von enormen Wachstumsraten und Megalomanie geprägten fünfziger Jahren Zuschauer in Massen zu. An dieses Format hängten sich die Sandalenfilme (ital. *peplum*; engl. *sword and sandal films*)<sup>39</sup> vor allem vom italienischen Markt ausgehend motivisch an, ohne aber ihrerseits einen ähnlichen Ausstattungs- und Personalaufwand treiben zu können. Damit wiederholt sich eine dem Verhältnis von Melodrama zu Stummfilm ähnliche Zitatstruktur: Man musste die Monumentalfilme nicht selbst gesehen haben, aber ihre Bildersprache akzeptieren, um ihre Sandalen-Schwundform in der intendierten Form rezipieren zu können.<sup>40</sup>

Die erzählten Geschichten wirken dabei gegenüber den Monumentalfilmen deutlich reduziert: In den in der Regel als ‚B-Movies‘ bezeichneten und aus Qualitätsgründen von Kritik und Wissenschaft lange verschmähten Produktionen treten aus der Kraftmenschen-Tradition der Freakshows geborgte und mit Bibel und griechischer Mythologie verlinkte Figuren wie ‚Samson‘ und ‚Herkules‘ sowie der namentlich aus Henry Sienkiewicz’ *Quo Vadis* bekannte ‚Ursus‘ und der von Gabriele D’Annunzio erfundene ‚Maciste‘ gegen alle möglichen Gegner bis hin zu Monstern und Vampiren an. Häufig von amerikanischen Bodybuildern gespielt, signalisieren diese Figuren mit ihren (nahezu) übermenschlichen

<sup>37</sup> Anja Wieber: Auf Sandalen durch die Jahrtausende. Eine Einführung in den Themenkreis ‚Antike und Film‘, in: Ulrich Eigler (Hg.): *Bewegte Antike. Antike Themen im modernen Film*, Stuttgart 2002, S. 4–40, hier S. 7.

<sup>38</sup> Siehe David Mayer (Hg.): *Playing Out the Empire. Ben-Hur and Other Toga Plays and Films. A Critical Anthology*, Oxford 1994.

<sup>39</sup> Vgl. Thomas Lohmann u. a. (Hg.): *Antike im Kino. Auf dem Weg zu einer Kulturgeschichte des Antikenfilms*, Basel 2008.

<sup>40</sup> Vgl. Klaus Kreimeier: Der mortifizierende Blick. Von der Wiederkehr des Immergeichen im Monumentalfilm, in: Jürgen Felix u. a. (Hg.): *Die Wiederholung*, Marburg 2001, S. 325.

Kräften die Krise männlichen Heldentums und der Glaubwürdigkeit patriarchaler politischer und kultureller Konzepte nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs. Die Sandalenfilme führen trotz des Endes der Monumentalfilmperiode nach dem finanziellen Desaster von *Cleopatra* (1963) für Twentieth Century Fox<sup>41</sup> die Bildersprache ‚Roms‘ weiter bis zu Ridley Scotts *Gladiator* (2000), der ersten größeren ‚Römer‘-Produktion in Jahrzehnten. Sie sind aber auch ein Bindeglied zu den von Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger und anderen verkörperten Vorläufern der pseudo-mittelalterlichen Fantasy-Helden der Gegenwart (vgl. die Beiträge von Krešimir Matijević und Luis Unceta Gómez in diesem Band).

### *Konkretisierte Vorgehensweise*

Die Annäherung verläuft über eine synchrone und eine diachrone Achse: SuS sollen vorzugsweise in Gruppen mit den drei Verfilmungen von ‚Römern‘ arbeiten. Den Auftakt bildet das Segment aus *Ben-Hur*. Aus den drei Minuten sollten die SuS Beobachtungen etwa zur als ‚typisch römisch‘ zu denkenden Kostümierung der Figuren und zur Ausstattung des palastähnlichen Privathauses des Arrius ableiten können. Gesucht wird darüber hinaus nach einer Reihe von Parametern:

- Authentizität (Objektebene)
- Darstellung von Lebensweltlichkeit
- Maskulinitätsschemata
- Heroismus

Wie wird Authentizität, wie Lebensweltlichkeit behauptet, welche Durchbrechungen sind sichtbar (z. B. Kostüm und Maske der Frauen, bes. Aufmachungen der Haare), welche zu vermuten (Kleidung allgemein, Figurenarrangement als Steh-Party; die Musik...)? Wie wird die Figur des Judah Ben-Hur optisch (Kleiderschnitt, Farbe, Positionierung im Raum), wie narrativ herausgehoben? Die Übergabe eines Rings als Symbol der Erbfolge ist ein allgemein verständliches Bild; in einigen Familien der SuS könnte es ähnliche Erbstücke geben. Die Lehrenden können an dieser Stelle aber in Durchbrechung der scheinbaren Eindeutigkeit der Bedeutung die soziale Praxis der Adoption im römischen Reich erläutern, die in der italienischen Familienstruktur (einschließlich der des organisierten Verbrechens) bis heute fortwirkt. Ähnlich kann das visualisierte maskuline Heldentum erkannt, analysiert und dekonstruiert werden. Antike Figuren wie zum Beispiel Spartakus oder Herkules werden im Diskurs über Helden oft erwähnt, weder ihre Darstellung noch die Gründe für ihr Heldentum werden aber von SuS hinterfragt. Im Segment erscheint Judah Ben Hur zwar

---

<sup>41</sup> Jon Solomon: In the Wake of ‚Cleopatra‘. The Ancient World in the Cinema since 1963, in: *The Classical Journal* 91.2, 1996, S. 113–140, hier S. 113.

nicht als Bodybuilder-Type, seine Figur wird gleichwohl in mehrfacher Hinsicht – auchameratechnischer – von den ‚normalen‘ Anderen abgehoben.

Hierauf folgen Analysen der beiden an vergleichbaren wissenschaftlichen Maßstäben orientierten Dokumentationen über römische Lebensweltlichkeit. Diese können aufgrund ihres Selbstlerncharakters in voller Länge mit geeigneten Aufgaben zu Hause angesehen und anschließend im Unterricht besprochen werden, oder in Ausschnitten – denkbar wären sowohl Segment-Präsentationen als auch Intervall- oder Sandwich-Präsentation – während der Sitzungen angesehen und analysiert werden. Es kann auch je nach Schwerpunktsetzung nur eine der beiden Sendungen ausgewählt werden.

Dokumentarfilme operieren wie erwähnt auf mehreren visuell repräsentierten Zeitebenen: Die dargestellte Spiel-Zeit wird in beiden Beispielen wiederholt durch eine als Gegenwart zu denkende Zeit, in der die in der Spiel-Zeit sichtbaren Räume und Objekte als archäologische Fundstellen, Relikte und museale Objekte verifiziert werden. Die Verifikation läuft dabei zeitlich in beide Richtungen: Das auf der Spiel-Zeitebene als in Benutzung gesehene Objekt erscheint wieder; es hat also damals in dieser rekonstruierten Form existiert. Das museal archivierte Objekt bestätigt gleichzeitig durch seine Herkunft rückwirkend, dass es damals schon existierte. Der Verifikationsprozess kann ganz der Imagination der Zuschauer überlassen werden; er verläuft als aktivierendes Element im Vertrauen auf die kognitive Kompetenz sozusagen nebenher.<sup>42</sup> In Einzelfällen wird die Identität der Objekte durch Heraushebung auf beiden Ebenen exemplarisch bestätigt. Hinzu tritt als Metalevel die in der Gegenwart verankerte, aber durch die Absenz zeitlicher Marker darüber hinausgehobene Ebene der ‚Talking Heads‘ akademischer Forscherinnen und Spezialisten, deren Status durch ihre Titel und durch die Institutionen, denen sie in Bildunterschriften zugeordnet werden, für das mehrheitlich als interessierte Laien zu denkende Publikum deutlich gemacht wird. In der *Heimatflimmern*-Serie wird auf diesen Wissenschaftsdiskurs verzichtet; dafür ist die Sendung so mit archäologischen Elementen und Fundstellen befrachtet, dass die Spielszenen fast schon Comic Relief-Charakter bekommen.

Es ist anzunehmen, dass den SuS diese Teilnahme der Dokumentation an mehreren visuellen Repertoires im Wechsel auffällt. Die beiden Dokumentarfilme haben in einem deutschen Schulkontext insofern schon hinsichtlich ihres impliziten wie expliziten Authentizitätsanspruchs einen textstrategischen Vorteil: SuS können aus eigener Anschauung oder durch vermitteltes Vorwissen die Existenz römischer Ruinen und musealer Artefakte im eigenen Einzugsbereich bestätigen.

Die Dokumentationen sind auf zwei verschiedene Orte ausgerichtet: Zum einen Rom, zum anderen das römische Köln. In Material und Bildungsanspruch

<sup>42</sup> „[...] the visual and discursive representations of heritage places, like those marked out as ‚ancient Roman‘, produce semiotic density and engender imaginative power.“ Staiff: Swords (Anm. 26), S. 92.

sind beide auf ein Fernseh-Breitenpublikum hin konzipiert und didaktisch unterfüttert. Bei *Terra X* ist der Schuleinsatz schon vom Konzept der ZDF-Serie her mitgedacht, während die *Heimatflimmern*-Reihe des WDR sich eher an ein allgemeines und nicht nur an Geschichte interessiertes Publikum richtet: Der Bezug der Einzelfilme dieser Serie ist eher regional und soziotypologisch als historisch.

Dies heißt nicht, dass die *Terra X*-Reihe ohne Unterstützung durch Lehrende erarbeitet werden kann. Wegen des zunehmenden Einflusses der digitalen Medien sollte aufmerksam beobachtet werden, wie die SuS mit Wirklichkeitskonstruktionen umgehen. Auch wenn das gewählte Material einen entsprechenden fachlichen Anspruch hat, wirkt es je nach Rezipient individuell und durch die Bildsprache emotional und sollte durch die Lehrkraft betreut werden. Die Stärke der Individualisierung als Gütekriterium ist also an dieser Stelle auch Herausforderung für die Lehrenden.

Das hat Auswirkungen auf die Behandlung der Zeitebenen, die narratologische Anordnung sowie den Filmschnitt. Den Filmemachern des Kölner Films ist es immer wieder wichtig, das römische Köln in einen nicht nur archäologisch-technischen Bezug zum heutigen Rheinland zu setzen, sondern auch mentalitätsgeschichtlich. So etwa am Schluss, wenn mehrfach zwischen „Io, Saturnalia!“ und Kölner Karneval hin- und hergeschnitten und dabei versichert wird, die rheinische Feierlaune sei römisches Erbe – der materielle Ring des Arrius in *Ben Hur*, der ja auch an einen ethnisch ‚Fremden‘ weitergegeben wird, landet hier als Naturell-Weitergabe bei den Nachfahren des germanischen Römers ‚Lucius‘.

Beide Dokumentationen operieren auf der Basis des 1-Tag-Längsschnitts, wodurch eine Vielzahl an Elementen der jeweiligen Lebensweltlichkeit eingebaut werden kann. Um die Spielszenenhaftigkeit nicht Überhand gewinnen zu lassen, kommt zum Voiceover ein ‚Writeover‘, der gleich zu Anfang von *Ein Tag in Rom* wie auch des Colonia-Videos (beim Zähneputzen!) eingeführt wird.

Eine der interessantesten Beobachtungen im Rahmen der Unterrichtseinheit wird sein, ob die SuS die Analogien zwischen der Filmsequenz und den beiden Dokumentationen einerseits und die Unterschiede zwischen den Dokumentationen andererseits entdecken. Film und *Terra X* sind in einigen Punkten – modellhafte Maskulinität, Heroismus, teilweise auch die Objektebene – näher beieinander als die Dokumentationen unter sich.

Ein wichtiger Unterschied liegt in der Splittung und Verfremdung der Fokusfigurenebene in Köln: Nicht nur ist der Römer ‚Lucius‘ streng genommen keiner, sondern ein germanischer Auxiliarsoldat, also ein Söldner. Dieser wird nun aber nicht als Soldat weitergezeigt: Training und Ausrüstung der Legion übernehmen zwei extradiegetisch eingespielte Figuren, von denen einer experimenteller Archäologe, der andere moderner Fechter ist. Die doppelte Verfremdung des ‚römischen Legionärs‘ weg von militärischer Aktion und dann auch noch weg von Rom zum ethnischen Germanen schafft eine Öffnung, über die bei den SuS



vorhandene Ideen des Römischen wie des Germanischen von den SuS selbst in Frage gestellt werden können.

Es wird dazu noch vor Lucius eine andere fokale Figur eingeführt: die vom Leben verwöhnte römische Augenärztin Tullia. Mit ihr wird nicht spielszenisch eine Hausfrau oder Bedienstete aufgebaut, sondern eine professionelle, selbständige und selbstbewusste Frau aus der Oberschicht, die sich z. B. von der Aufforderung, eine hochgestellte Persönlichkeit am Grauen Star zu operieren, nicht beeindruckt lässt. Sie vereinbart einen Termin am Abend und geht erst einmal ins öffentliche Bad. Eine vorwiegend maskulinistische Perspektive wie in der Männergesellschaft von *Ein Tag in Rom* und erst recht in *Ben-Hur* wird dadurch unterlaufen. Feststellungen dieser Art bieten nicht nur die Möglichkeit, Berufswelt und Gesellschaftsstrukturen allgemein zu untersuchen, sondern auch eine kritische Frage nach Maskulinität von Heldenfiguren zu stellen.

Über Feuer- und Wassernot kommt in beiden Filmen Erlebnisweltlichkeit ins Spiel: Der heroische *vigilis* / Feuerwehrmann, der mit seinem historisch fragwürdigen<sup>43</sup> Lederwams an den *Troja*-Achilles erinnert, rettet ein Baby aus einem brennenden Haus. Dies ist keine spezifisch römische Form des Heroismus, sondern sie wird traditionell Feuerwehrleuten zugeschrieben. Damit entsteht an dieser Stelle eine Parallelführung des Diskurses, für die im Rahmen des Narrativs keine Notwendigkeit besteht und die möglicherweise ablenkt, z. B. von der städtebauhistorisch und soziologisch sehr wichtigen Konstruktion der *insulae*.

Der archäologisch präziser ausgearbeitete, römisch-germanische Lucius muss keine Heldentat vollbringen, findet und repariert aber das den sozialen Frieden gefährdende Leck in der Wasserleitung (in Teilszenen ab 00:13:45) – ein Thema, das in den Dürrejahre der Gegenwart als Gefahr immer verständlicher wird. Für die Augenärztin Tullia wird dagegen ein auf den ersten Blick dem *vigilis* ähnlicher Paralleldiskurs konstruiert. Die damals riskante Operation des Grauen Stars (in Teilszenen ab 00:19:20) führt die Ärztin aber wie selbstverständlich durch, womit die Dokumentation an die zahlreichen Fernseh-Arztserien angelehnt wird.

Es ist zu erwarten, dass die SuS diese Elemente erkennen. Eine Aufgabe für die Lehrenden ist es, im Umgang mit dem Material die Parallelismen zu hinterfragen: „Fühlten die Römer genau wie wir?“<sup>44</sup> Geschichtsdidaktisch ist die Trennung der Perspektiven nicht unberechtigtweise Teil des Bildungsplans, gleichzeitig ist natürlich eines der wichtigsten methodischen Hilfsmittel zur Affektierung und Relationierung die Aufrufung vorgeprägter Wiedererkennungs- und damit Identifikationsmuster. Beides wird durch die geschilderte Auseinandersetzung mit dem Material deutlich.

<sup>43</sup> Persönliche Kommunikation von Jan Hochbruck, LVR-RömerMuseum – Archäologischer Park Xanten.

<sup>44</sup> Wieber: Antike am laufenden Meter (Anm. 33), S. 37.

## Fazit

Aufgrund der Alltagsprävalenz filmischer Medien in der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern ist das Medium des Films in der Schule nicht mehr wegzudenken. Didaktisch konzeptuell eingebunden können Filme zu einer abwechslungsreichen und interessanten Gestaltung des Unterrichts beitragen und stellen dabei einen Mehrwert sowohl an Inhaltsvermittlung wie auch für höhere Lerneffizienz dar. Aus diesem Grund sind didaktische Ansätze zu deren Verwendung und Integration in den Unterricht sowie Methoden der geeigneten didaktischen Aufbereitung von Filmen aller Art notwendig.

Unterrichtliche Lernziele, wie die im Bildungsplan 2016 für Baden-Württemberg für den Geschichtsunterricht der Klassen 5/6 geforderte Auseinandersetzung mit dem Imperium Romanum, lassen sich wie gezeigt an Filmen erarbeiten. Der Einstieg über Segmente aus Hollywood- und Sandalenfilmen und die Kontrastierung mit Dokumentationen hilft nicht nur, die Unterrichtsinhalte dem Lernstand entsprechend aufzubereiten, sondern fördert auch die Medienkompetenz der SuS, indem durch gezielte Analyse filmtechnischer Elemente und Dekonstruktion stereotypischer Darstellungen für die Wirkmacht von Filmen sensibilisiert und ein reflektierter Umgang mit ihnen geschult wird.

Andere als die gewählten Filmbeispiele sind natürlich denkbar; die z. T. sprunghaft wachsenden Ansprüche an archäologische Präzision und an Inklusion von Diversität werden den *vigilis* absehbar in die Rolle eines Texts verschoben, der mehr über die Bedingungen seiner Entstehungszeit aussagt als über die dargestellte Periode. Lehrkräfte stehen ständig vor der Aufgabe, eine geeignete Auswahl zu treffen, die den geforderten Lebensweltbezug der SuS gewährleistet. Insofern stellt die präsentierte Auswahl, einschließlich Präsentationsmodi und für geeignet gehaltener Aufgabenstellungen, auch nur eine Momentaufnahme aus der zweiten Dekade des 21. Jahrhunderts dar.



Negationen des Heroischen /  
Negations of the Heroic





# Marcus Antonius im Film

## Ein Held, der scheitert, oder ein Antiheld?

*Krešimir Matijević*

### *Abstract*

Based on Ulrich Bröckling's typology of the heroic, this article examines representations of Antonius in cinema and television. Is Antonius a hero who loses this status over the course of the plot, or is he an anti-hero from the beginning? What is the relationship between his cinematic characterisation and his portrayal in historical records? Does the cultural assessment of a film character change over time? Related to these points is the observation that the changing expectations towards heroes over time (can) also lead to different interpretations of the role of Antony.

Unter den Negationen des Heroischen versteht man nach Ulrich Bröckling Gegenhelden, Antihelden, Nichthelden oder Nichtmehrhelden.<sup>1</sup> Gegenhelden konkurrieren mit anderen Personen um den Heldenstatus. Antihelden „tun gerade das, was Helden niemals tun würden“.<sup>2</sup> Nichthelden wären gerne Helden, scheitern aber – sind unter Umständen also mit den sogenannten ‚tragischen Helden‘ gleichzusetzen. Nichtmehrhelden verlieren mit der Zeit ihren Heldenstatus. Meines Erachtens ist die letzte Figur, also der Nichtmehrheld, der interessanteste Charakter, da er mir am komplexesten erscheint, insbesondere deshalb, weil er eine Entwicklung durchmacht, die den anderen Figuren nicht oder nicht durchgängig zugestanden wird.

Als ich um ein Statement zu den Negationen des Heroischen gebeten wurde, habe ich sogleich an Marcus Antonius gedacht, der mich seit der Arbeit an meiner Dissertation begleitet<sup>3</sup> und der im heutigen allgemeinen Geschichtsbewusstsein höchstens als „Frauenheld“ durchgeht.<sup>4</sup> So wie Pompeius gegen Caesar in der Geschichte und ebenso in den vergleichenden modernen Beurteilungen den

---

<sup>1</sup> Siehe Ulrich Bröckling: Negationen des Heroischen. Ein typologischer Versuch, in: *helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen* 3.1, 2015, S. 9–13. DOI: 10.6094/helden.heroes.heros/2015/01/02. Vgl. hierzu auch, aus einer anderen Perspektive, Hans J. Wulff: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriß, in: Hans Krah / Claus-Michael Ort (Hg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Festschrift für Marianne Wünsch, Kiel 2002, S. 431–448.

<sup>2</sup> Bröckling: *Negationen* (Anm. 1), S. 9.

<sup>3</sup> Krešimir Matijević: *Marcus Antonius. Consul – Proconsul – Staatsfeind. Die Politik der Jahre 44 und 43 v. Chr.* (Osnabrücker Forschungen zu Altertum und Antike-Rezeption 11), Rahden 2006.

<sup>4</sup> Siehe Dominik Pietzcker: *Frauenheld*, in: *Compendium heroicum*, 2019, DOI: 10.6094/heroicum/frhd1.0.

Kürzeren zieht,<sup>5</sup> gilt auch für Antonius, dass sein Gegner und späterer Princeps Octavian bzw. Augustus ihn nicht nur besiegt hat, sondern dass dieser in der Geschichtswissenschaft zum Teil auch euphorisch charakterisiert wird,<sup>6</sup> was dazu geführt hat, dass man Antonius entsprechend negativ beurteilt. Mir selbst hat man (meines Erachtens zu Unrecht) vorgeworfen, dass ich meinen ‚Helden‘ Antonius in meiner Dissertation „allzu oft [...] reinzuwaschen“ gesucht habe.<sup>7</sup>

In der Tat ist es so, dass die Forschung, gerade wenn sie sich intensiver mit einer historischen Person befasst, zuweilen die wissenschaftliche Distanz verliert. Das gilt für Augustus ebenso wie für Marcus Antonius.<sup>8</sup> Die antiken Charaktere werden zu Vorbildern und damit auch zu Helden stilisiert, welche sie zweifelsohne nicht waren.

Die Sichtweisen der Forschung waren aber für die moderne filmische Charakterisierung der bekannten Persönlichkeiten der späten römischen Republik sicherlich weniger bedeutend als die sogenannten Römerdramen von William Shakespeare, die wiederum auf das Material in Plutarchs Parallelbiographien zurückgriffen. Hierbei muss betont werden, dass Shakespeare nicht direkt auf Plutarch rekurriert, sondern auf eine englische Übersetzung von Sir Thomas North, der wiederum eine französische Vorlage von Jacques Amyot übertrug.<sup>9</sup>

Will man die filmische Darstellung des Antonius in jüngerer Zeit untersuchen, dann muss man aber nicht nur Shakespeares Einfluss in Rechnung stellen, sondern auch die „intramediale Tradition“.<sup>10</sup> Deshalb muss an dieser Stelle, wenngleich es in diesem Band vorrangig um die Filme des 21. Jahrhunderts geht, ebenfalls der Film *Cleopatra* von 1963 behandelt werden, da dessen Standards

<sup>5</sup> Hierzu Krešimir Matijević: Der erste Consulat des Pompeius Magnus 70 v.Chr. In: Georg-Philipp Schietinger (Hg.): Gnaeus Pompeius Magnus. Ausnahmekarrierist, Netzwerker und Machtstrategie. Beiträge zur Heidelberger Pompeius-Tagung am 24. September 2014 (Pharos 43), Rahden 2019, S. 29–60, hier S. 29–31.

<sup>6</sup> Siehe Dietmar Kienast: Augustus. Prinzeps und Monarch, Darmstadt <sup>3</sup>1999, S. 517: „Wenn jemand in der Geschichte, so hat Augustus die Macht nicht um ihrer selbst willen und zur Befriedigung seiner persönlichen Bedürfnisse geübt“. Diese positive Sichtweise auf den ersten römischen Kaiser hat sich unhinterfragt bis in die Kindersachbücher hinein verbreitet; siehe Krešimir Matijević / Astrid Schwabe: Bikinis in der römischen Therme? Erkundungen im geschichtskulturellen Feld der historischen Kindersachbücher, Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 16, 2017, S. 115–129, hier S. 124.

<sup>7</sup> Siehe Wolfgang Blösel: Die römische Republik. Forum und Expansion (C. H. Beck Geschichte der Antike), München 2015, S. 294: „Die Spezialstudie von Matijević (2006) zu M. Antonius in diesem Zeitraum sucht allzu oft den ‚Helden‘ reinzuwaschen“.

<sup>8</sup> Siehe Helmut Halfmann: Marcus Antonius (Gestalten der Antike), Darmstadt 2011, S. 229: „Antonius wäre [...] der Ehre, als erster römischer Kaiser in die Geschichte einzugehen, würdig gewesen. Als Mensch und Charakter hätte er den Sieger von Actium und ersten Prinzeps, Augustus, übertroffen, und ihm wäre das zuteil geworden, was jenem bis heute versagt geblieben ist: Begeisterung oder gar Zuneigung“.

<sup>9</sup> Siehe Miryana Dimitrova: Taking Centre Stage. Plutarch and Shakespeare, in: Sophia Xenophonos / Katerina Oikonomopoulou (Hg.): Brill’s Companion to the Reception of Plutarch (Brill’s Companions to Classical Reception 20), Leiden / Boston 2019, S. 493–511, hier S. 493.

<sup>10</sup> Siehe Martin Lindner: Rom und seine Kaiser im Historienfilm, Frankfurt am Main. 2007, S. 73–105.

setzende cineastische Darstellung des Antonius auf die aktuelleren Charakterisierungen dieses Römers nach wie vor Einfluss ausübt. Wenn Marta García Morcillo herausstellt, dass die Verfilmung von Mankiewicz in Bezug auf Antonius bislang nicht korrekt beurteilt worden sei, da man durchgängig die geschnittene Version berücksichtigt habe, wohingegen die ursprüngliche Fassung den Antonius des Plutarch zeige,<sup>11</sup> womit impliziert wird, dass diese dem historischen Antonius mehr entsprochen hätte, dann kann ich dem nicht zustimmen. Zum einen ging es Plutarch bekanntlich ebenso wenig wie Shakespeare um eine akkurate historische Darstellung.<sup>12</sup> Zum anderen ist Plutarch für die Zeit bis zum Triumvirat stark von Antonius' Gegner Cicero beeinflusst worden; für die 30er Jahre v. Chr. hat er sich zudem in der augusteischen Propaganda verfangen. Antonius wird als zwar sympathischer, letztlich aber von Alkohol und Frauen abhängiger und deshalb entmannter Römer dargestellt.<sup>13</sup>

In Mankiewicz' Film<sup>14</sup> wird Antonius folgerichtig als beliebt bei den Soldaten und beim Volk charakterisiert,<sup>15</sup> eine Zuneigung, die er zumindest in Bezug auf die Soldaten erwidert. Er ist militärisch versiert und findet im Wortgefecht bisweilen treffende Formulierungen,<sup>16</sup> auch in Bezug auf Octavian,<sup>17</sup> der ihm mit seinem Ehrgeiz eher auf die Nerven zu gehen scheint, als dass er ihn als Bedrohung wahrnimmt.<sup>18</sup> Die Verbindung mit Kleopatra sorgt dann aber dafür, dass er in ihrer Gegenwart keinen klaren Gedanken mehr fassen kann.<sup>19</sup> Einerseits scheint ihn diese Abhängigkeit zu stören,<sup>20</sup> andererseits kann er sich nicht gegen sie wehren. Hiermit geht sein wachsendes Desinteresse an Politik im Allgemeinen und dem Machtkampf mit Octavian im Speziellen einher.<sup>21</sup> Erschwert wird

<sup>11</sup> Marta García Morcillo: *Seduced, Defeated and Forever Damned: Mark Antony in Post-Classical Imaginations*, in: Silke Knippschild / Marta García Morcillo (Hg.): *Seduction and Power. Antiquity in the Visual and Performing Arts*, London u. a. 2013, S. 197–210, hier S. 206: „[...] *Cleopatra* was designed to explore in depth the many facets of Antony, just as Plutarch portrayed him. The fate of the film's character mirrored that of the historical Antony: wilful manipulations and omissions/cuts resulted in the representation of his person as a simplistic, clichéd and decontextualized figure“.

<sup>12</sup> Plutarch, *Alexander 1* (übers. v. Konrat Ziegler): „Denn ich schreibe nicht Geschichte, sondern zeichne Lebensbilder [...]“.

<sup>13</sup> Siehe Matijević: *Antonius* (Anm. 3), S. 24–26 (mit den Nachweisen).

<sup>14</sup> Benutzt wurde die ungekürzte Fassung (2 DVDs); GTIN: 4010232017635.

<sup>15</sup> Siehe die Szene nach dem Sieg bei Philippi sowie das Gespräch mit Rufio, in dem Antonius über sein Verhältnis zu den Soldaten bemerkt: „I lived with them, ate with them. I was one of them.“ *Cleopatra*, DVD 2, 00:07:05–00:07:10.

<sup>16</sup> Antonius zu Cicero: „Your tongue is old but sharp, Cicero. – Be careful how you waggle it. It may cut off your head“. DVD 1, 01:09:50–01:10:00.

<sup>17</sup> Antonius: „You will die without ever having been alive“. DVD 1, 01:10:45–01:10:55.

<sup>18</sup> Antonius: „Later. I'll see him later. Octavian depresses me“. DVD 2, 00:02:55–00:03:05.

<sup>19</sup> Antonius: „And with you, it's never easy to say my meaning“. DVD 1, 01:48:30–01:48:40.

<sup>20</sup> Antonius: „I want to be free of you, of wanting you“. DVD 2, 00:24:55–00:25:00.

<sup>21</sup> Antonius: „Show me a city and I'll take it. I'll find an army's weak points and hit them hard. [...] with an emphasis here and a shrug, and I'm soon confounded and defeated“. DVD 2, 00:49:45–00:50:00.



die notwendige Fokussierung noch durch den ständigen Alkoholkonsum<sup>22</sup> und die Minderwertigkeitskomplexe, die Antonius belasten, weil er Caesar nicht das Wasser reichen kann.<sup>23</sup> Kleopatra, die zuerst bemüht ist, Antonius die Abhängigkeit von Ägypten und damit ihrer Person und Zuneigung deutlich zu machen, merkt selbst erst spät, zu spät, wie tief sich Antonius in ihrer Beziehung verloren hat und dass dies für beide zur Gefahr wird.<sup>24</sup> Handelt es sich bei dieser Darstellung um eine bislang nicht erkannte Rehabilitation des Antonius als Held des Kinos und Held Plutarchs, wie Morcillo schreibt?<sup>25</sup> Kaum – vielmehr würde ich in Anlehnung an Ulrich Bröckling von einem Nichthelden oder Nichtmehrhelden sprechen, eher sogar von einem Nichthelden, weil Antonius in dem Film recht blass bleibt, solange Caesar noch lebt, und bald danach Kleopatra verfällt.<sup>26</sup> Lediglich in der kurzen Phase zwischen der Ermordung Caesars und der Schlacht bei Philippi zeigt sich Antonius als fähiger Politiker. Trotzdem hat der Film die Rezipienten der 60er Jahre fasziniert, nicht zuletzt natürlich deshalb, weil sich die inszenierte Liebe zwischen den Hauptdarstellern im wahren Leben fortsetzte. Möglicherweise erkannten die Zuschauer sich im Scheitern des Antonius zum Teil auch selbst wieder. Tatsächlich erscheint uns der Römer aber vielleicht in der Verfilmung gerade auch deshalb als Held, weil im Vergleich zu Octavian, der als kalter Machtmensch dargestellt wird, jeder heldenhaft abschneidet. Elina Pyy charakterisiert Octavian als schurkenhaften Helden,<sup>27</sup> eine Charakterisierung, die meines Erachtens tatsächlich auch auf den historischen Octavian-Augustus zutrifft, wenn auch in einer zeitlichen Abfolge: Octavian, eher Schurke, Augustus, eher Held. Die filmische Darstellung von Marcus Antonius als Held hängt somit eng mit derjenigen des Octavian als Schurke zusammen.<sup>28</sup>

<sup>22</sup> Antonius: „Finances! My head hurts when you talk of money. I wish I hadn't ... I wish I had not drunk so much today“. DVD 2, 00:06:15–00:06:45.

<sup>23</sup> Antonius: „Caesar's done it first and better. Ruled better, loved better“. DVD 2, 00:23:25–00:23:30.

<sup>24</sup> Cleopatra: „But, Antony, use what you have. [...] while Octavian in Rome becomes a god“. DVD 2, 00:19:15–00:19:30.

<sup>25</sup> Morcillo: *Seduced* (Anm. 11), S. 197: „[...] *Cleopatra* (1963), [...], hitherto unrecognized contribution to the rehabilitation of Antony as cinematic and Plutarchian hero“.

<sup>26</sup> Siehe hierzu und zum Folgenden auch Martin M. Winkler: *Cinema and Classical Texts. Apollo's New Light*, Cambridge u. a. 2009, S. 274–280.

<sup>27</sup> Elina Pyy: *The Semiotics of Caesar Augustus* (Bloomsbury Advances in Semiotics), London u. a. 2018, S. 168: „[...] he [Octavian] is never depicted as a great military leader, nor as a charismatic people's hero like Julius Caesar or Mark Antony. [...] Octavian-Augustus can function as an archetype and as an historical analog [sic] for the twenty-first-century Western villain-hero: a borderline sociopathic alpha male, who eliminates without the blink of an eye anyone who stands in his way [...]“.

<sup>28</sup> Zum Verhältnis von Helden und Schurken siehe Bröckling: *Negationen* (Anm. 1), S. 13. Die von Pyy erwähnte Kategorie des „twenty-first-century Western villain-hero“ (siehe letzte Anm.) wird in seinem Beitrag nicht erwähnt.

Einen anderen Weg schlägt *Rome* ein, eine TV-Serie in zwei Staffeln, die zwischen 2005 und 2007 ausgestrahlt wurden.<sup>29</sup> In den 22 Folgen zu je etwa 50 Minuten hatte man viel Zeit, den Charakteren gerecht zu werden.<sup>30</sup> Die finanzielle Ausstattung war großzügig, was zu hervorragenden Kulissen und dem Engagement von zum Teil sehr bekannten Darstellern führte. Die Charakterisierung des Antonius ist facettenreich. Zu Beginn der Serie dient er unter Caesar im Gallischen Krieg, und sogleich wird die freundschaftliche Verbindung zwischen den beiden Männern deutlich,<sup>31</sup> die sich auch in den antiken Quellen findet.<sup>32</sup> Um dem Zeitgeschmack des Publikums nach Sex und Gewalt zu entsprechen, hat man sich bei Antonius entschlossen, ihn als ordinär darzustellen,<sup>33</sup> was auch für einige weitere Figuren der Serie gilt, nicht allerdings für Brutus, den Antonius gerne stichelt. Antonius ist immer und überall bereit, seinen körperlichen Bedürfnissen zu frönen. Dabei helfen ihm sein Charme und seine Schlitzohrigkeit.<sup>34</sup> Seine Berührbarkeit und einfache Sprache machen ihn beliebt bei der Plebs;<sup>35</sup> ebenso sein militärisches Talent. Er ist ein Soldat und das durch und durch. Als Brutus Caesar während des gallischen Krieges fragt, warum er sich mit dem ordinären Antonius abgebe, antwortet Caesar: „Er liebt das Kämpfen.“<sup>36</sup> Antonius ist zudem ‚ein harter Hund‘,<sup>37</sup> ist sich nicht zu schade, aus Popularitätsgründen (anders 1963!) das Leben seiner Soldaten zu teilen<sup>38</sup> und geht für diese bisweilen sogar jagen.<sup>39</sup> Die Folge ist, dass einige ihm bis zum Ende dienen.<sup>40</sup> Brutus verschont Antonius in der Serie bei Caesars Ermordung, wie wir es auch

<sup>29</sup> Siehe für die Qualität der Serie in Bezug auf die Darstellung der Gesellschaft in der späten römischen Republik und für die im Folgenden genannten Produktionsdetails Krešimir Matijević: Spätrepublikanische Gesellschaft in der Fernsehserie „Rome“, in: Krešimir Matijević (Hg.): *Wirtschaft und Gesellschaft in der späten Römischen Republik. Fachwissenschaftliche und fachdidaktische Aspekte (Scripta Mercaturae Beihefte 2)*, Gutenberg 2020, S. 177–198. Ferner die verschiedenen Beiträge in Monica S. Cyrino (Hg.): *Rome, Season One: History Makes Television*, Malden, MA / Oxford / Victoria 2008; Monica S. Cyrino (Hg.): *Rome, Season Two: Trial and Triumph (Screening Antiquity)*, Edinburgh 2015.

<sup>30</sup> Benutzt wurde „The Complete Edition“ auf Blu-ray; GTIN: 5051890008312.

<sup>31</sup> Siehe die Szene (Rome, Staffel 1, Episode 1, 00:08:50–00:09:30), in der Caesar seinen Offizier Antonius über den Tod Iulias informiert.

<sup>32</sup> Siehe Matijević: Antonius (Anm. 3), S. 48, S. 95, S. 101 (mit den Nachweisen).

<sup>33</sup> Antonius (Rome, Staffel 1, Episode 1, 00:24:27–00:24:34): „Brutus, me old cock!“

<sup>34</sup> Antonius zu Atia (Rome, Staffel 1, Episode 2, 00:16:38–00:16:47): „Oh, gods, your beauty is painful“.

<sup>35</sup> Die Plebs ruft Antonius zu (Rome, Staffel 1, Episode 2, 00:04:28–00:04:37): „We’re all with you, Mark Antony! Hail, Mark Antony, our protector!“ Atia zu Antonius (Rome, Staffel 1, Episode 6, 00:39:50–00:40:00): „You’ve become a powerful man. The people love you“.

<sup>36</sup> Caesar (Rome, Staffel 1, Episode 1, 00:25:05–00:25:10): „He likes to fight“.

<sup>37</sup> Antonius zu einem seiner Soldaten (Rome, Staffel 2, Episode 4, 00:23:50–00:24:00): „You stitching me up or making a dress? Hurry up!“

<sup>38</sup> Antonius (Rome, Staffel 2, Episode 5, 00:24:05–00:24:15): „Soldiers like a little spit and dirt in their leaders“.

<sup>39</sup> Rome, Staffel 2, Episode 5, 00:02:30–00:02:55.

<sup>40</sup> Insbesondere Vorenus, der ursprünglich ein Kritiker des Antonius war und diesem gegenüber am Ende versichert (Rome, Staffel 2, Episode 10, 00:25:25–00:25:35): „It’s been an honour serving with you, sir“.

aus den Quellen wissen,<sup>41</sup> äußert aber die Ansicht, dass dieser sich ohnehin bald selbst zerstören werde.<sup>42</sup> Darin irrt er.

Als Politiker ist Antonius seinem Förderer Caesar und nach dessen Ermordung Octavian nicht gewachsen.<sup>43</sup> Winkelzüge sind ihm zwar nicht fremd, entsprechen aber nicht seinem Naturell. Politische Verhandlungen rauben ihm die Geduld und den Spaß.<sup>44</sup> Als Caesar ihn vor Pharsalos zur Unterstützung ruft, zögert Antonius lange und entscheidet sich erst spät und auch nur aus Trotz dazu, dem hoffnungslos unterlegenen Feldherrn zur Hilfe zu kommen.<sup>45</sup> Er bezeichnet sich selbst als unterschätzt,<sup>46</sup> ebenso aber auch als unvollkommen.<sup>47</sup> Die Instrumente der Rhetorik, Zunge und Hände, sind ihm weniger wichtig als das Schwert.<sup>48</sup> Gleiches gilt für das Recht, welches im Falle des Sieges vom Sieger definiert wird.<sup>49</sup> Seinen Freunden ist Antonius treu ergeben, seinen Untergebenen tritt er nachsichtig entgegen. Seine eine Schwäche sind auch in *Rome* die Frauen: zum einen Atia, bei der es sich um eine Mischung aus der historischen Atia mit Fulvia, der Ehefrau des Antonius, handelt;<sup>50</sup> zum anderen Kleopatra. Seine zweite Achillesferse sind die Rauschmittel: Alkohol und noch härtere Drogen, die an Crack oder Opium erinnern. Das hindert ihn nicht daran, andere auf die Schädlichkeit von Alkohol hinzuweisen.<sup>51</sup>

<sup>41</sup> Siehe Matijević: Antonius (Anm. 3), S. 37–38 (mit den Nachweisen).

<sup>42</sup> Brutus (Rome, Staffel 2, Episode 1, 00:33:15–00:33:25): „Without Caesar he will destroy himself soon enough“. Martin Lindner hat mich dankenswerterweise darauf aufmerksam gemacht, dass die Serie mit dem Motiv der umgekehrt eintreffenden Prophezeiung spiele, denn es sei letztlich Brutus, der in allen Bereichen scheitere.

<sup>43</sup> Antonius (Rome, Staffel 1, Episode 6, 00:06:20–00:06:30): „I shall be a good politician, even if it kills me“.

<sup>44</sup> Antonius (Rome, Staffel 2, Episode 2, 00:18:50–00:19:00): „Running the damn city isn't nearly as amusing as I thought it would be“.

<sup>45</sup> Die verzögerte Unterstützung ist in den Quellen belegt, wird aber nicht nur mit der Unentschlossenheit der militärischen Führung in Brundisium, d.h. derjenigen des Antonius, sondern auch mit dem ungünstigen Wetter und der Seeblockade durch die Flotte des Pompeius begründet; siehe Caes. civ. 3,25–26; ferner Plut. Caesar 38; App. civ. 2,56–59; Cass. Dio 41,46–48 (hier wird auch ein Zweifel an der Treue des Antonius formuliert!).

<sup>46</sup> Antonius (Rome, Staffel 1, Episode 8, 00:47:50–00:47:55): „Everyone misjudges me, you know“.

<sup>47</sup> Antonius (Rome, Staffel 1, Episode 8, 00:48:25–00:48:30): „We are, all of us, imperfect in our way“.

<sup>48</sup> Antonius zu Cicero (Rome, Staffel 1, Episode 8, 00:49:20–00:49:35): „I will cut off these soft, pink hands, and nail them to the Senate door“.

<sup>49</sup> Antonius zu Caesar (Rome, Staffel 1, Episode 3, 00:03:35–00:03:45): „He [Vorenus] may be right. It's a crime if we lose. If we win, it isn't“. Vgl. hierzu auch Matijević: Antonius (Anm. 3), S. 225–229.

<sup>50</sup> Siehe Matijević: „Rome“ (Anm. 29), S. 186–187.

<sup>51</sup> Antonius zu Vorenus (Rome, Staffel 2, Episode 8, 00:43:55–00:44:15): „You'll not turn to drink, will you? [...] Well, you stoic types often do when disappointed in life“.

In Ägypten verliert Antonius sein Römertum,<sup>52</sup> was ihn aber überhaupt nicht stört, zumal er der Ansicht ist, es sich leisten zu können.<sup>53</sup> Er wird nach wie vor vom römischen Volk geliebt und verehrt, und immer wieder wird dabei darauf hingewiesen, dass er im Unterschied zu Octavian berührbar sei. Seiner Jovialität, seiner Energie erinnern sich die Römer auch noch, als Antonius schon lange in Ägypten weilt. Erst die Schenkung von Teilen des römischen Reiches an Kleopatra bzw. die gemeinsamen Kinder und die testamentarische Anweisung, in Alexandria statt Rom bestattet zu werden, führen dazu, dass sich größere Teile der Elite und auch des Volkes abwenden. Dazu kommt, dass die allseits beliebte Octavia von Antonius abgewiesen wird – all dies wird von Octavian geschickt propagandistisch ausgeschlachtet. Der Held des Volkes wird zu einem degenerierten Römer, der einer ägyptischen Königin, nicht etwa einer Griechin, verfallen sei.

Nach Actium geht das bunte Treiben in Alexandria weiter. Der Kampfesmut verlässt Antonius.<sup>54</sup> Trotzdem, und dies passt zu seinem Charakter, bereut er nichts.<sup>55</sup> Er stirbt gekleidet in seine Rüstung als Römer.

Die Darstellung in der Serie unterscheidet sich nicht gravierend von derjenigen des Film-Klassikers von 1963. Sicher, Antonius wird facettenreicher dargestellt, sein Humor und seine ordinäre Sprache und die in der Serie insbesondere mit ihm verbundene explizite Darstellung von Sexualität fallen hierbei am meisten auf. Zudem nimmt er sich weit weniger ernst als sein Vorgänger. In den Grundzügen wiederholen sich aber die wesentlichen Bestandteile seines Charakters: Er ist militärisch fähig, politisch nicht wirklich interessiert, hat eine große Schwäche für Frauen (den wichtigsten in seinem Leben verfällt er) und für Rauschmittel. Seine Beliebtheit bei den sozial weniger privilegierten Bevölkerungsteilen und dem Militär wiegen seine (insbesondere intellektuellen<sup>56</sup>) Schwächen fast auf, können ihm aber nicht zum Sieg verhelfen. Sein Scheitern wirkt letztlich weniger tragisch als dasjenige des Film-Antonius von 1963, was

<sup>52</sup> Gemeint ist die an römischen Idealen orientierte Lebensweise; siehe hierzu die nach wie vor nützliche Sammlung Hans Oppermann (Hg.): *Römertum. Ausgewählte Aufsätze und Arbeiten aus den Jahren 1921–1961* (Wege der Forschung 18), Darmstadt 1967. Siehe ferner Margaret M. Toscano: *The Womanizing of Mark Antony. Virile Ruthlessness and Redemptive Cross-Dressing in Rome, Season Two*, in: Almut-Barbara Renger / Jon Solomon (Hg.): *Ancient Worlds in Film and Television. Gender and Politics* (Metaforms. Studies in the Reception of Classical Antiquity), Leiden / Boston 2013, S. 123–135, hier: S. 130: „[...] more orientalized than any Antony before him [...]“.

<sup>53</sup> Antonius (Rome, Staffel 2, Episode 9, 00:06:50–00:07:05): „He could feed the people larks and oysters till they burst, and they would still love me more“.

<sup>54</sup> Antonius zu Cleopatra (Rome, Staffel 2, Episode 10, 00:08:15–00:08:30): „Oh, piss and blood, woman. I’m a soldier, not a fucking magician“.

<sup>55</sup> Cleopatra zu Antonius (Rome, Staffel 2, Episode 10, 00:18:55–00:19:15): „These years together have been the happiest of my life.“ Antonius antwortet: „We lived, didn’t we?“

<sup>56</sup> Hierzu bemerkt interessanterweise Wulff: *Held* (Anm. 1), S. 432: „Intellektualität und Heldsein behindern einander, schließen einander meist sogar aus. Dennoch darf der Held nicht auf die pure Tat reduziert werden. Er hat zwar *keine psychologische Tiefe*, ist aber zweifelsohne eine Manifestation von *Tugenden*“ (Hervorhebung im Original).

darin liegt, dass er selbst sein Ende nicht allzu tragisch nimmt – jedenfalls im Vergleich mit Mankiewicz' Darstellung.

Auch in *Rome* kann man Antonius nicht als Helden bezeichnen, sondern eher als Nichtmehrhelden, wobei ihm sein Abstieg, wie gesagt, nicht so viel ausmacht wie in der früheren Verfilmung. In der ersten Staffel zeigt sich, dass der Charakter als Identifikationsfigur auch ohne den unsympathischen Widerpart Octavian funktioniert, allerdings steht Antonius nicht so sehr im Mittelpunkt der Handlung wie dann, nach Caesars Tod, in der zweiten Staffel. Octavian, der in der ersten Staffel noch eher einem ‚Nerd‘<sup>57</sup> gleicht, der sich in Bücher vertieft, dabei aber (und vielleicht auch deshalb) schon einen erstaunlichen politischen Instinkt besitzt, wird in der zweiten Staffel zum Ebenbild des Octavian der 1963er Verfilmung: Er ist unsympathisch, unnahbar, in sexueller Hinsicht unsicher und geht über Leichen. Seine Familie wird den politischen Zielen nutzbar gemacht. Seine Freunde sind ihm treu ergeben, man versteht aber, anders als im Falle von Antonius, nicht, warum. In der zweiten Staffel wird der Darsteller Octavians durch einen älteren Schauspieler ersetzt, um der voranschreitenden Zeit gerecht zu werden; tatsächlich spielt dieser ältere Octavian (Simon Woods) seinen Charakter dann noch einmal deutlich kühler und skrupelloser, was die Sympathien für Antonius verstärkt, der zudem auch viel besser aussieht.

Allerdings ist die Perspektive des Zuschauers und der Zuschauerin durchaus unterschiedlich, wie man den zahlreichen Beiträgen zu dieser Serie entnehmen kann. Wer zugibt, in dem *Rome*-Antonius irgendeine Art von Helden zu erkennen, muss bereit sein, sich zu rechtfertigen, warum das der Fall ist bei dieser Figur, die zumindest einmal vergewaltigt,<sup>58</sup> durchgängig hedonistisch veranlagt ist und den eigenen Kindern relativ gleichgültig gegenübertritt. Hierauf macht Rachael Kelly aufmerksam.<sup>59</sup> Wenn man den antiken Verhältnissen folge, bei denen die Fruchtbarkeit eines Mannes wichtiger war als Achtsamkeit gegenüber seinen Kindern, dann sehe das wiederum anders aus.<sup>60</sup>

Es ist aber nicht nur der Wandel von als nachahmenswert eingeschätztem Verhalten von der Antike bis zur heutigen Zeit in Rechnung zu stellen, wenn man Charaktere zu Helden deklarieren möchte. Der Wandel des Geschlechterverhältnisses hat dazu geführt, dass man heute natürlich viel eher dazu bereit ist,

<sup>57</sup> Laut Bröckling: Negationen (Anm. 1), S. 12 ebenfalls eine „Variante der Negation des Heroischen“.

<sup>58</sup> In Gallien (*Rome*, Staffel 1, Episode 2, 00:03:19–00:04:25).

<sup>59</sup> Rachael Kelly: Virility and Licentiousness in *Rome*'s Mark Antony (2005–7), in: Monica S. Cyrino (Hg.), *Screening Love and Sex in the Ancient World*, New York 2013, S. 195–209, hier S. 200, S. 209: „Antony may best be described as a kind of troubling ‚partly me‘ – attractive, enjoyable [...] – but critically, seriously flawed.“ „In the twenty-first-century screen text [*Rome*], Antony as never before validates Cicero's description of him as a ‚sex-ridden wreck‘ (*Philippic* 2.3)“. Die Interpretation der genannten Stelle in den *Philippischen Reden* ist dabei freilich etwas überspitzt ausgefallen.

<sup>60</sup> Ebd., S. 205: „It should be noted that, under the model of the New Father, *fatherhood*, as a signifier of *virility*, is held in higher esteem than physical [sic] fact of fathering a child“.

mit Antonius mitzufühlen, wenn diesem seine große Liebe Kleopatra wichtiger ist als seine politische Position. Kleopatra, die Caesar das Kind eines anderen als Sohn unterschiebt, wirkt folgerichtig eher gewieft, so wie Caesar nämlich, und nicht betrügerisch. Unsympathisch bleibt dagegen Octavian, der aus heutiger Sicht ganz unverständlich seiner Mutter und Schwester Beziehungen zu den Männern verbietet, die sie lieben. Doch auch für ihn zeigt die Serie verschiedene Gründe auf, die seine Charakterwerdung zumindest in Teilen erklären, während uns der historische erste Princeps Roms und die Wandlung vom Gewalt herrscher Octavian zum Friedenskaiser Augustus nach wie vor Rätsel aufgeben.<sup>61</sup>

Helden, Gegenhelden, Antihelden, Nichthelden und Nichtmehrhelden – die Einordnung von Filmfiguren in diese Kategorien kann sich mit der Zeit ändern. Ulrich Bröckling schreibt zu Recht, dass seine Typologie ahistorisch sei.<sup>62</sup> Sie sei zwar „für die Untersuchung von Heroismen und Heroisierungsprozessen [...] besonders geeignet“, werde der Vielfalt der Wirklichkeit aber nicht gerecht.<sup>63</sup>

In der Tat sind Menschen nie ausschließlich oder auch nur überwiegend heldenhaft,<sup>64</sup> wie es beispielsweise Superman im DC-Universum ist. Aber derartige fiktive (fast) ‚perfekte‘ Helden sind letztlich aus meiner Sicht auch eher langweilig. Schon als Jugendlicher haben mich die nicht durchgängig siegreichen und blitzsauberen Helden mehr interessiert, und das scheint letztlich für viele Kinder und Jugendliche (vielleicht auch Erwachsene) zu gelten. So schrieb kürzlich der Journalist Tilmann P. Gangloff, Jury-Mitglied für die Verleihung des Grimme-Preises für Kinder- und Jugendfernsehen, in einem Artikel zum 100. Geburtstag von Charles M. Schulz, dem Schöpfer von *Peanuts* für die *Neue Osnabrücker Zeitung* (Wochenendausgabe 26./27. November 2022):

Ob in Büchern, Filmen oder Comics: Helden werden verehrt und bewundert, aber geliebt werden vor allem die ewigen Pechvögel. Der neben Donald Duck wohl berühmteste Verlierer ist Charlie Brown, ein kleiner Junge mit einem klassischen Durchschnittsnamen, dem absolut nichts gelingen will. Trotzdem lässt er sich nicht unterkriegen.<sup>65</sup>

<sup>61</sup> Siehe auch den Podcast „Augustus – Friedenskaiser und Gewaltherrscher“, Bayerischer Rundfunk, 29. Juli 2019. [www.br.de/mediathek/podcast/radiowissen/augustus-friedenskaiser-und-gewaltherrscher/32166](http://www.br.de/mediathek/podcast/radiowissen/augustus-friedenskaiser-und-gewaltherrscher/32166) [26. September 2022]; ferner Krešimir Matijević: Asinius Pollio und Augustus. Geschichtsschreibung im frühen Principat, *FeRA* 38, 2019, S. 30–43, hier S. 30–31.

<sup>62</sup> Bröckling: *Negationen* (Anm. 1), S. 13: „Typologien sind erstens ahistorisch und nicht in der Lage, geschichtliche Transformationen und kulturelle Übersetzungsprozesse zu fassen. Sie suggerieren zweitens eine Vollständigkeit und Systematik, die der Vielfalt des historischen Materials nicht gerecht wird“.

<sup>63</sup> Ebd.

<sup>64</sup> Siehe auch Ulrich Bröckling: *Postheroische Helden. Ein Zeitbild*, Berlin 2020, S. 50–51: „Ohnehin finden sich in den meisten Heldengeschichten Spuren des Tragischen, schon weil Heroen ohne jede Konfrontation mit Scheitern und Schuld beziehungsweise ohne die Neigung zur Hybris allzu glatt und bieder erscheinen würden.“

<sup>65</sup> Tilmann P. Gangloff: Mit Charlie Brown und Co. zum Milliardär, *Neue Osnabrücker Zeitung*, 26./27. November 2022, S. 23.

Bei diesen beiden Figuren, Donald Duck und Charlie Brown, handelt es sich, um in Bröcklings Kategorisierung zu verbleiben, am ehesten um Nichthelden: Diese „scheitern an den heroischen Anrufungen oder bleiben ihnen gegenüber immun“. <sup>66</sup> Trotzdem üben sie eine Faszination aus, die Bröckling mit Ausnahme des Helden noch am ehesten dem Antihelden attestiert. <sup>67</sup>

Ähnlich sieht es, wie hier zu zeigen versucht wurde, mit dem Nichtmehrhelden Antonius aus: Er beginnt vielversprechend, ist letztlich aber unterlegen und gescheitert. Trotzdem ist er ein Sympathieträger. Man sollte sicherlich nicht so weit gehen wie Helmut Halfmann, dass Antonius der bessere erste Kaiser gewesen wäre, „dem Begeisterung oder gar Zuneigung“ zuteil geworden wären, <sup>68</sup> was an die erwähnte Liebe für Nichthelden erinnert. Hierbei handelt es sich um sogenannte kontrafaktische Geschichte, eine methodische ‚Spielerei‘, die inzwischen zu Recht nicht mehr weiter diskutiert wird. <sup>69</sup> Es ist nicht nur ahistorisch, sondern auch methodisch bedenklich, wenn man an eine Alternative zu einem tatsächlich belegten Ereignis weitere Mutmaßungen anhängt, ohne die zahlreichen anderen möglichen Alternativen zu bedenken bzw. bedenken zu können.

Zweifellos, und dies wird sicherlich zu Halfmanns Einschätzung beigetragen haben, hatte der historische Antonius aber mehr nachvollziehbare ‚menschliche‘ Ecken und Kanten als Octavian/Augustus, und zumindest in dieser Hinsicht sind seine filmischen Darstellungen als durchaus gelungen zu bezeichnen. Wenn also nicht nur der Nichtheld, sondern auch der Nichtmehrheld, anders als in der Kategorisierung von Bröckling, durchaus faszinierende Aspekte besitzen können, die sie zu Sympathieträgern machen, dann ist zu fragen, woran dies liegen kann, denn natürlich gilt dies nicht für sämtliche Nichthelden bzw. Nichtmehrhelden.

Ohne die Fragen an dieser Stelle beantworten zu können, sei zumindest der Gedanke geäußert, dass bei der Untersuchung von „Negationen des Heroischen“, so ja der Titel von Bröcklings Beitrag, auch immer das im Verhältnis zu diesen stehende Heroische betrachtet werden sollte. „Heldenbilder“, schreibt Bröckling, <sup>70</sup> „zeichnen keine Abbilder, sondern entwerfen Vorbilder.“ Wenn aber kein Charakter als heldenhaftes Vorbild in Frage kommt, scheint auch das ‚nicht so heldenhafte‘ Abbild (der Wirklichkeit) an Reiz gewinnen zu können, da sich

<sup>66</sup> Bröckling: Negationen (Anm. 1), S. 9.

<sup>67</sup> Bröckling: Negationen (Anm. 1), S. 11. Dabei sei angemerkt, dass die Ausführungen von Bröckling zum Antihelden nicht durchgängig nachvollziehbar sind. So bemerkt er zum einen: „Antihelden opponieren gegen die heroischen Verhaltenscodes; sie tun gerade das, was Helden niemals tun würden, und unterlassen, was man von diesen erwartet“ (S. 9; Hervorhebung im Original) und zum anderen: „Zum Antihelden kann man auch werden, wenn man sich nur dumm genug anstellt oder das Glück einen verlässt“ (S. 12). Während erstgenannte Definition einleuchtet, trifft letztere doch eher auf den Nichtmehrhelden zu.

<sup>68</sup> Siehe Anm. 8.

<sup>69</sup> Siehe zu diesem fragwürdigen Konzept Krešimir Matijević: Rezension zu: Joachim Losehand: Die letzten Tage des Pompeius. Von Pharsalos bis Pelusion (2008), Bonner Jahrbücher 207, 2007 (2010), S. 471–474.

<sup>70</sup> Bröckling: Negationen (Anm. 1), S. 9.

---

eine Möglichkeit zur Identifikation anbietet. Hierin könnte der Grund dafür liegen, dass Antonius bei all seinen Schwächen und trotz seiner Niederlage eine gewisse Faszination ausübt, der sich Teile der historischen Forschung und der Zuschauer seiner filmischen Darstellungen nicht entziehen können.





# Zwischen ‚Held‘ und ‚Nichtheld‘

## Zur Demaskierung des Protagonisten in *Gladiator*<sup>1</sup>

Silvester Kreisel

### Abstract

With his cinematic epic *Gladiator*, British director Ridley Scott addresses the popular question of what makes a hero. The story about the eponymous gladiator Maximus Decimus Meridius deals – among other things – with the protagonist’s conflict between his duties to the Roman Empire and his desire to retreat into private life. In this context, the question of Maximus’ heroism arises. Building on his ‘unmasking’ as a literary topos, this study will show that Maximus’ intentions – oriented primarily towards personal interests – can only partially be associated with classical notions of heroism. The reason for this is Scott’s specific perspective which focuses primarily on Maximus as an individual and his family ties, but less on Roman society as a whole. As a consequence, the heroism conveyed in the movie is the product of an attribution rather than the result of morally motivated actions.

### Der Held und die Maske

Nicht erst seit dem Erfolg von Hollywood-Adaptionen aus den Portfolios der Comicverlage Marvel und DC zeigt sich der maskierte (Super-)Held als ein populäres Abziehbild zeitgenössischer Sehnsuchtsbilder und Moralvorstellungen.<sup>2</sup> Hinter einer häufig unscheinbaren zivilen Persona, die heroische Charakteristiken bewusst unterläuft, versteckt der Protagonist sein wahres Selbst. Dieses entfaltet sich erst in Kostüm und Maske, die den Helden aus der Lebenswelt des Alltags entrücken. Aus der Trennung der beiden Identitäten entspringt der Reiz solcher Figuren, wobei insbesondere moderne Interpretationen die innere Zerrissenheit der maskierten Helden in das Zentrum der Betrachtung rücken.<sup>3</sup>

Erzählerisch erwachsen aus einer solchen Konstellation verschiedene Funktionen der Heldenmaske: Neben dem Schutz der zivilen Persona fungiert sie häufig als Symbol, einerseits der Hoffnung für die Bürger und andererseits des

---

<sup>1</sup> Für wertvolle Hinweise und Anregungen zu diesem Aufsatz danke ich Prof. Dr. Krešimir Matijević, Dr. Martin Lindner und Dr. Nils Steffensen. Die im Text angegebenen Zeitangaben entsprechen der Kinofassung und sind der Blu-ray-Version (10<sup>th</sup> Anniversary Edition; GTIN: 5050582772098) des Filmes aus dem Jahr 2010 entnommen.

<sup>2</sup> Siehe hierzu die Beiträge von Caeners sowie Unceta Gomez in diesem Band.

<sup>3</sup> Vgl. Aleta-Amirée von Holzen: *Marvellous Masked Men. Doppelidentitäten in Superheldenfilmen*, in: Lars Schmeink / Hans-Harald Müller (Hg.): *Fremde Welten. Wege und Räume der Fantastik im 21. Jahrhundert*, Berlin / Boston 2012, S. 187–202, hier S. 193, S. 195; Aleta-Amirée von Holzen: *Maskierte Helden. Zur Doppelidentität in Pulp-Novels und Superheldencomics (Populäre Literaturen und Medien 13)*, Zürich 2019, hier S. 7–8; Ulrich Bröckling: *Postheroische Helden. Ein Zeitbild*, Berlin 2020, S. 211–212.

Schreckens für die Verbrecher.<sup>4</sup> Sie ermöglicht dem Helden Handlungen, welche die Grenzen rechtlicher und bisweilen auch moralischer Regelwerke überschreiten, und dient der Auseinandersetzung mit der eigenen Identität. Vor allem auf dieser Ebene ist der Umgang mit der Maske auch eine symbolisch aufgeladene Handlung: „Le masque tombe, l’homme reste, et le héros s’évanouit.“<sup>5</sup> Während das Anlegen der Maske eine Entrückung des Protagonisten aus der alltäglichen Welt darstellt, lässt ihn deren Ablegen erneut seine Rolle als vermeintlich normaler Bürger einnehmen. Wird die Demaskierung von einem Widersacher erzwungen, erhält sie eine besondere erzählerische Funktion: Sie dient dann zumeist als Prüfung. Mit dem Wegfall seiner geheimen Identität und der Vermenschlichung des übermenschlichen Symbols ist der Held gezwungen, über sein Alter Ego hinauszuwachsen, sich seinen Feinden ohne den Schutz seiner Maske zu stellen und diese zu überwinden. Wird die Prüfung bestanden, kann der Held als verbesserte Version seiner selbst von Neuem in Erscheinung treten, wobei das innere Wachstum des Helden bisweilen auch durch eine veränderte Maskerade sichtbar gemacht wird.

Auf unterschiedliche Art markieren Maske und Demaskierung so den Übertritt eines Charakters in den Bereich des Heroischen. Relevanz erhalten derartige Markierungen, weil Heldentum als solches niemals absolut sein kann.<sup>6</sup> Das jeweilige Verständnis von Heldentum unterliegt einer Vielzahl von Vorstellungen, die teils gesellschaftlichen und kulturellen Prägungen entspringen, teils Ergebnis individueller Ansichten und Erfahrungen sind. Was einen Helden ausmacht, hängt ebenso vom Ergebnis eines gesellschaftlichen Diskurses ab wie von einer persönlichen Bewertung. Gerade die der Demaskierung eigene Verbindung von Heldenbild und Heroisierungsprozess kann helfen, sich spezifischen Konstruktionen von Heldentum anzunähern und so der Offenheit des Heldenbegriffs zu begegnen.

Abseits des Genres maskierter Superhelden zeigt sich dies am Film *Gladiator* von Regisseur Ridley Scott. Im Zentrum der Geschichte um den römischen Soldaten und titelgebenden Gladiator Maximus Decimus Meridius steht dessen wechselhafte Charakterisierung zwischen ungewolltem Heldentum und der heroischen Erfüllung seiner Pflicht. Anhand des im Film verwendeten Motivs der Demaskierung soll im Folgenden die in diesem Spannungsfeld dargestellte Idee von Heldentum untersucht werden. Das Ergebnis dieser Untersuchung kann in Abgrenzung zu klassischen Anforderungsbereichen des Heroischen mit

<sup>4</sup> Thomas Nehrlich: Wenn Identität mittels einer Maske sichtbar wird. Zu Geschichte, Wesen und Ästhetik von Superhelden, in: Nikolas Immer / Mareen van Marwyck (Hg.): Ästhetischer Heroismus. Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden (Edition Kulturwissenschaft 22), Bielefeld 2013, S. 107–128, hier S. 126.

<sup>5</sup> Jean-Baptiste Rousseau: Ode 2,6: A la fortune, in: Œuvres poétiques de J. B. Rousseau, avec un commentaire par M. Amar. Tome Premier, Paris 1824, S. 131.

<sup>6</sup> Bröckling: Postheroische Helden (Anm. 3), S. 19–21.

dazu beitragen, ein besseres Verständnis von Konstruktion und Funktionsweise individueller Heldenbilder zu erlangen.

### *Die Demaskierung des Protagonisten in Gladiator*

Innerhalb des Filmes stellt die Demaskierung des Maximus als dessen Einführung in die Gesellschaft Roms einen wichtigen narrativen Wendepunkt dar. Zu Beginn der Handlung befindet sich Maximus als General und Vertrauter des Kaisers Marcus Aurelius noch weit entfernt von Rom. Dessen Angebot, das Reich anstelle seines Sohnes und rechtmäßigen Erben Commodus zu verwalten, steht Maximus zögernd gegenüber. Er sehnt sich nach seiner Familie und einem einfachen Leben als Bauer.<sup>7</sup> Letztlich ist es Commodus, der mit dem Mord an seinem Vater die Herrschaft über das Reich an sich reißt.<sup>8</sup> Als potentieller Konkurrent soll auch Maximus sterben. Anders als seiner Familie, die Commodus' Treiben zum Opfer fällt, gelingt Maximus allerdings die Flucht,<sup>9</sup> die ihn letztlich in die Gladiatorenschule des Proximo führt.<sup>10</sup> Erst die Rückwirkungen der tyrannischen Herrschaft des Commodus, aufgebaut auf einer Brot-und-Spiele-Politik, führen Maximus schließlich nach Rom und zu einem erneuten Aufeinandertreffen mit seinem Widersacher.<sup>11</sup>

Rom selbst hat Maximus bis zu diesem Zeitpunkt nicht gesehen.<sup>12</sup> Stattdessen hat die Stadt nur als ein idealisiertes Abbild in seiner Vorstellungswelt existiert,<sup>13</sup> wobei der Kontrast zur durch die Dekadenz der Römer und die Herrschaftspraxis des Commodus pervertierten Version Roms kaum größer sein könnte. Als

<sup>7</sup> Gladiator. USA 2000. Regie: Ridley Scott, 00:25:13. Zur Bedeutung der Familie sowie zum idealisierten Bauerntum des Maximus siehe Monica S. Cyrino: *Gladiator and Contemporary American Society*, in: Martin M. Winkler (Hg.): *Gladiator. Film and History*, Malden, MA 2004, S. 124–149, hier S. 131, S. 141–142; Marcus Junkelmann: *Hollywoods Traum von Rom. Gladiator und die Tradition des Monumentalfilms* (Kulturgeschichte der antiken Welt 94), Mainz <sup>2</sup>2009, S. 178, S. 180, S. 318–319 sowie Jennifer Barker: „A Hero Will Rise“. *The Myth of the Fascist Man in Fight Club and Gladiator*, in: *Literature/Film Quarterly* 36.3, 2008, S. 171–187, hier S. 174. Siehe zudem Marcus Stiglegger: *Mythische Strukturen des Mainstreamkinos*. Ridley Scotts *HELDENEPIS GLADIATOR* (2000), in: Konrad Meisig / Uta Störmer-Caysa (Hg.): *Ruhm und Unsterblichkeit. Heldenepik im Kulturvergleich*, Wiesbaden 2009, S. 157–166, hier S. 162.

<sup>8</sup> Gladiator, 00:35:30.

<sup>9</sup> Ebd., 00:38:55.

<sup>10</sup> Ebd., 00:49:00.

<sup>11</sup> Für eine ausführliche Zusammenfassung der Handlung siehe Monica S. Cyrino: *Big Screen Rome*, Oxford 2005, S. 208–213. Zur Politik des Commodus in Rom und deren Darstellung siehe Arthur J. Pomeroy: *The Vision of a Fascist Rome in Gladiator*, in: Martin M. Winkler (Hg.): *Gladiator. Film and History*, Malden, MA 2004, S. 111–123, hier S. 113–117; Peter W. Rose: *The Politics of Gladiator*, in: Martin M. Winkler (Hg.): *Gladiator. Film and History*, Malden, MA 2004, S. 150–172, hier S. 160–161, S. 172 sowie Cyrino: *Big Screen Rome*, S. 240–241.

<sup>12</sup> Gladiator, 00:24:17.

<sup>13</sup> Ebd., 00:24:05.

Verkörperung dieser Anti-Utopie<sup>14</sup> und als eigentliches Vorspiel der Demaskierung fungiert der erste große Kampf des Maximus im Kolosseum. In der Nachstellung der Schlacht von Zama<sup>15</sup> sollen er und seine Mitstreiter die Karthager in einem der wichtigsten Konflikte der römischen Geschichte verkörpern. Die Gladiatoren um Maximus dienen hierbei als designierte Verlierer. Nichts Heroisches wird von ihnen erwartet, sondern die Erfüllung ihrer Rollen als Karthager, die in der nachgestellten Schlacht den Tod oder wenigstens eine ehrenvolle Niederlage erleiden sollen. Unter Führung des Maximus gelingt ihnen allerdings, was Hannibal verwehrt blieb: der Sieg über die Römer.

Neben der Einführung des Maximus – und damit auch des Zuschauers – in die Welt des Kolosseums dient diese Action-Sequenz vor allem der Charakterisierung des Protagonisten. Gezeigt wird Maximus als wahrer Anführer, dessen Autorität allein auf seinen Taten basiert. Dabei reproduziert sein Erfolg das Bild des siegreichen Feldherrn, das schon zu Beginn des Filmes mit seinem Triumph über die Germanen evoziert wird. In der Arena erreicht Maximus allerdings einen Status, der über den eines erfolgreichen Generals hinausgeht: Mit seinem Sieg schreibt Maximus, wie von Commodus humorvoll angemerkt wird,<sup>16</sup> zumindest innerhalb des Kolosseums die Geschichte Roms neu – eine Leistung, die von den Zuschauern als herausragend eingeordnet wird und in ihrer transgressiven Natur den Aufstieg des Maximus zu einem ‚Helden der Arena‘ symbolisiert.

Als Basis für den – scheinbaren – Eintritt des Maximus in den Bereich des Heroischen stellt der erste Kampf im Kolosseum eine wichtige Etappe des Filmes dar. Entscheidender ist allerdings das Geschehen im Anschluss an die Gefechte. Nach dem Sieg der ‚Karthager‘ betreten Commodus und sein Neffe Lucius die Arena, um dem siegreichen Gladiator zu gratulieren. Auf Befehl des Commodus und erst nach merklichem Zögern<sup>17</sup> demaskiert sich Maximus mit den Worten:

*My name is Maximus Decimus Meridius, commander of the armies of the north, general of the Felix Legions, loyal servant to the true emperor, Marcus Aurelius. Father to a murdered son, husband to a murdered wife. And I will have my vengeance, in this life or the next.*<sup>18</sup>

<sup>14</sup> Vgl. hierzu die von Marcus Aurelius und Maximus zu Beginn diskutierte idealisierte Vorstellung von Rom (Gladiator, 00:24:10 bzw. 00:24:46).

<sup>15</sup> Trotz eines Verweises auf Hannibal und Zama wird das Gefecht lediglich als „Battle of Carthage“ bezeichnet. Siehe hierzu Gladiator, 01:23:16 sowie 01:28:48.

<sup>16</sup> Gladiator, 01:28:43.

<sup>17</sup> Ridley Scott bestätigt im Audiokommentar (Gladiator, 01:31:10), dass die Demaskierung von Commodus erzwungen wird.

<sup>18</sup> Ebd., 01:31:17.

## *Der Gladiator als maskierter Held? – Zur Funktion von Maske und Demaskierung*

Wie zu Beginn angesprochen, dient die Maske des Helden in vielen Erzählungen als Symbol und als Mittel der Identitätsbildung. Beide Aspekte sollen dem Helden eine gesteigerte Agency verleihen, indem sein Handeln symbolisch aufgeladen, normativ gerechtfertigt und aus dem Umfeld alltäglicher Handlungen entrückt wird. Mit Abstrichen gilt dies auch für Maximus, der sich mit seinen Erfolgen als schier übermenschlicher Gladiator eine neue Identität erarbeitet: Hinter seinem Helm mit Gesichtsschutz und dem geschmückten Brustpanzer wird der ehemalige „general“<sup>19</sup> zum „Spaniard“.<sup>20</sup>

Schon das Kostüm des „Spaniers“<sup>21</sup> basiert allerdings – anders als im Falle vieler Superhelden – nicht auf einem bewussten Akt der Konstruktion und ist somit kein Träger einer heroischen Botschaft.<sup>22</sup> Alleine der ikonische Helm mit integriertem Gesichtsschutz ist als Versuch der Identitätsverhüllung<sup>23</sup> eine gezielte Maskerade durch Maximus. Ihren eigentlichen Sinn erhält die ‚Maske‘ aber erst mit der späteren Demaskierung, nur für das dramatische Aufeinandertreffen mit Commodus ist sie in den Film integriert.<sup>24</sup> Dem erzählerischen Muster eines solchen Aktes folgt allerdings auch die Demaskierung nur bedingt. Entgegen deren eigentlich transformativer Natur ändert sich für Maximus im Anschluss an das Geschehen nämlich nur wenig. Seine Ziele bleiben ebenso wie seine Ausgangslage weitestgehend unverändert, auch weil seine Popularität bei den Zuschauern ein direktes Eingreifen des Commodus verhindert.<sup>25</sup> Stattdessen ist es eher der Kaiser, der sich mit einer neuen Situation auseinandersetzen muss: Anstelle des sportlichen Idols erscheint überraschend ein ernstzunehmender Kontrahent um

<sup>19</sup> *Gladiator*, 00:03:17. In der deutschen Synchronisation wird Maximus als „Tribun“ bezeichnet.

<sup>20</sup> Ebd., 00:49:41 sowie v. a. 01:06:08. Die deutsche Synchronisation verwendet den Begriff „Spanier“. Allgemein zur Identitätskonstruktion durch eine Maskerade siehe Nehrlich: *Identität* (Anm. 4), S. 126–127; von Holzen: *Maskierte Helden* (Anm. 3), S. 30. Zur Interpretation der Darstellungen auf dem Brustpanzer siehe Alastair J. L. Blanshard / Kim Shahabudin: *Classics on Screen. Ancient Greece and Rome on Film*, London 2011, S. 222. Vgl. hierzu auch 01:19:33.

<sup>21</sup> Vgl. Anm. 20.

<sup>22</sup> Zwar war die Etablierung als erfolgreicher Gladiator durchaus das Ziel des Maximus, vgl. hierzu *Gladiator*, 01:10:28, nicht jedoch die Schaffung einer eigenen Heldenidentität.

<sup>23</sup> So auch Stiglegger: *Mythische Strukturen* (Anm. 7), S. 164. Entscheidend für diese Deutung ist das Verhalten des Maximus bei 01:20:25: Nach einem Gespräch mit Lucius versucht dieser, sich vor potentiellen Beobachtern zu verbergen. Hintergrund hierfür ist eine mögliche Anwesenheit von Lucilla, die Maximus laut Scott als Mittäterin des Commodus in Verdacht hat. Ähnliche Vorbehalte dürften Maximus in der Arena zur Wahl des Helmes verleitet haben.

<sup>24</sup> Ähnlich Junkelmann (Anm. 7), S. 243. Zum Duell zwischen Heroen und Schurken als zentralem Motiv im Antikfilm siehe v. a. Martin Lindner: *Rom und seine Kaiser im Historienfilm*, Frankfurt am Main 2007, S. 142–148.

<sup>25</sup> Vgl. hierzu den Audiokommentar von Ridley Scott bei 01:31:43.

seine Stellung. Nicht aus Sicht des Helden, sondern aus der des Antagonisten erweist sich die Demaskierung als Prüfung.

Ausgangspunkt für diese Verkehrung der Rollen ist die Lage, in der sich Maximus beim erneuten Aufeinandertreffen mit Commodus befindet. Das ursprüngliche Angebot des Marcus Aurelius durch die Erneuerung der Republik<sup>26</sup> Heldentum zu erlangen, lässt Maximus verstreichen. Mit dem Tod des Aurelius, dem Verlust seiner Stellung als Tribun<sup>27</sup> sowie der Ermordung von Frau und Kind verschließt sich die Chance, das Reich in eine bessere Zukunft zu führen. Von diesem Zeitpunkt an ist Maximus nur noch von zwei Gedanken beseelt: der Rache an seinem Peiniger und der Erlösung im Jenseits, das ihm ein Ende seiner weltlichen Leiden und eine Wiedervereinigung mit seiner Familie verspricht.<sup>28</sup> Obgleich diese Schicksalsschläge seine heldenhaften Qualitäten nicht gänzlich auszulöschen vermögen, fehlt Maximus zum wahren Heldentum nun ein Ziel, das sich aus den Bedürfnissen der Gemeinschaft ableiten ließe.

Und tatsächlich: Heroische Taten, eine Aufopferung für die Gemeinschaft, dies sind gerade keine Ziele, die Maximus als Gladiator verfolgt. Die mit seiner Maskerade verbundene Identität als „Spanier“ dient Maximus nicht als symbolische Verkörperung seiner Heldenhaftigkeit. Sie stellt keine bewusste Abkehr von seiner zivilen Identität dar, sondern basiert in erster Linie auf den Zuschreibungen der Zuschauer. Unter diesen Umständen kann seine Demaskierung allerdings weder als Prüfung noch als transformatives Element verstanden werden. Stattdessen stellt sie erst die Voraussetzung weiterer Geschehnisse dar, die Maximus ein heldenhaftes Ziel außerhalb persönlicher Rachepläne auferlegen.

### *Rollenbilder des Heldenhaften*

Die Vermarktung von *Gladiator* lässt keinen Zweifel daran, dass der Heldenstatus des Maximus für die Macher des Filmes feststeht: „A Hero Will Rise“, so lautet der Slogan auf Plakaten zum Film.<sup>29</sup> Nicht jeder Charakter, der heroische Attribute

<sup>26</sup> Zur problematischen Deutung der Römischen Republik im Film siehe Rose: Politics of Gladiator (Anm. 11), S. 158–159; Barker: Hero Will Rise (Anm. 7), S. 175–176 sowie Junkelmann: Hollywoods Traum (Anm. 7), S. 311–315 sowie Gladiator, 01:01:28.

<sup>27</sup> Vgl. Anm. 19.

<sup>28</sup> Vgl. hierzu den Audiokommentar von Ridley Scott bei 01:30:17. Zu einem ähnlichen Schluss kommen Amelia Arenas: Popcorn and Circus: „Gladiator“ and the Spectacle of Virtue, in: Arion. A Journal of Humanities and the Classics 9.1, 2001, S. 1–12, hier S. 12; Cyrino: Gladiator (Anm. 7), S. 136; Mischa Meier: „Gewinne die Menge!“ – Warum der Hollywood-Antikfilm mit Gladiator (noch) nicht wieder auferstanden ist, in: Werkstatt Geschichte 36, 2004, S. 92–102, hier S. 96; Barker: A Hero Will Rise (Anm. 7), S. 174; Junkelmann: Hollywoods Traum (Anm. 7), S. 306, 319, Stiglegger: Mythische Strukturen (Anm. 7), S. 162 sowie Matthew Taylor: Dreaming of Rome with Ridley Scott's Gladiator (2000), in: Meredith E. Safran (Hg.): Screening the Golden Ages of the Classical Tradition (Screening Antiquity), Edinburgh 2019, S. 259–276, hier S. 267–268, wobei wenigstens Junkelmann bei Maximus durchgängig das Ziel erkennt, die Wünsche des Marcus Aurelius umzusetzen.

<sup>29</sup> Vgl. hierzu Blanshard / Shahabudin: Classics on Screen (Anm. 20), S. 228.

besitzt, erweist sich letzten Endes allerdings auch tatsächlich als Held. Entgegen der auf den Filmplakaten wiedergegebenen Deutung der Figur gilt dies auch für Maximus. Zweifellos vereint dieser zahlreiche heldenhafte Qualitäten<sup>30</sup> in sich. Maximus ist exzeptionell. Er überschreitet Grenzen, innerhalb wie außerhalb der Arena, und ist stets für den Kampf bereit. Als Gladiator und Herausforderer des Kaisers wird er zum Mythos,<sup>31</sup> als verstorbener Tyrannenmörder schließlich zum tugendhaften Vorbild.<sup>32</sup> Ungeachtet dieser Qualitäten fehlen Maximus aber auch entscheidende Merkmale eines Helden. Vor allem seine Handlungsorientierung – zunächst geprägt von Passivität und Verweigerung, später von persönlicher Rache und individuellem Leid – lässt sich über weite Strecken des Filmes kaum mit dem Bild eines klassischen Heroen in Einklang bringen.<sup>33</sup> Und obwohl sich Maximus unter dem Einfluss von Lucilla letztlich dafür entscheidet, sich für die Erneuerung der Republik einzusetzen,<sup>34</sup> erscheint sein Verhalten ob seiner Verhaftung in individuellen Rachegefühlen und ob seines anhaltenden Wunsches nach einer Vereinigung mit seiner toten Familie überraschend ambivalent. Vor allem diese Ambivalenz wirft Fragen über das vermeintliche Heldentum des Maximus auf.<sup>35</sup>

Gerade zu Beginn der Handlung erscheint Maximus als eine Art Protoheld. Startet er noch als treuer, jedoch kampfmüder General Roms,<sup>36</sup> so lassen ihn der Tod des Marcus Aurelius und der Verlust seiner Familie an seinen bisherigen Vorstellungen von Gerechtigkeit und Pflicht zweifeln.<sup>37</sup> Dies ändert sich auch nicht durch die Annahme seiner neuen Rolle als Gladiator. Zwar lässt die

<sup>30</sup> Vgl. allgemein hierzu Bröckling: Postheroische Helden (Anm. 3), S. 22–23.

<sup>31</sup> Vgl. hierzu den Kommentar des Commodus (Gladiator, 02:16:44): „They call for you. The general who became a slave. The slave who became a gladiator. The gladiator who defied an emperor. Striking story.”

<sup>32</sup> So zumindest die Deutung Lucillas (Gladiator, 02:26:23), die Maximus nach seinem Tod zum exemplarischen Bürger Roms stilisiert.

<sup>33</sup> Vgl. hierzu allgemein Ulrich Bröckling: Negationen des Heroischen. Ein typologischer Versuch, in: *helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen* 3.1: Faszinosum Antiheld, 2015, S. 9–13, hier S. 11–12. DOI: 10.6094/helden.heroes.heros/2015/01/02; Nora Weinelt: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive, in: *helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen* 3.1: Faszinosum Antiheld, 2015, S. 15–22, hier S. 16–17. DOI: 10.6094/helden.heroes.heros/2015/01/02.

<sup>34</sup> Gladiator, 01:56:50. Dass hierfür nicht nur altruistische Motive vorliegen, legt die Konstruktion des Filmes nahe: So fasst Maximus den Entschluss, den Umsturzplan von Lucilla zu unterstützen, unter anderem als Reaktion auf eine Provokation durch Commodus (Gladiator, 01:49:30).

<sup>35</sup> Zur Thematik der traumatisierten Helden siehe den Beitrag von Bakogianni in diesem Band.

<sup>36</sup> Zur Darstellung des Kampfes im modernen Antikfilm, der zunehmend auch die psychologischen Auswirkungen der Kämpfe thematisiert siehe Oskar Aguado Cantabrana: Screening the Face of Roman Battle. Violence through the Eyes of Soldiers in Film, in: Irene Berti u. a. (Hg.): *Ancient Violence in the Modern Imagination. The Fear and the Fury* (Imagines. Classical Reception in the Visual and Performing Arts), London u. a. 2020, S. 43–56, hier S. 50–54.

<sup>37</sup> Deutlich macht dies der Versuch des Maximus, seine Legions-Tätowierung unkenntlich zu machen. Siehe hierzu Gladiator, 00:52:30 sowie Junkelmann: Hollywoods Traum (Anm. 7), S. 305.



soldatische Kameradschaft innerhalb der Gladiatorenschule Anzeichen seiner heroischen Tugenden erahnen, letztlich dient ihm seine Rolle als „Spanier“ aber vor allem als Vehikel seiner Rache. Das Verhalten des Maximus orientiert sich weniger an moralischen Normen als vielmehr an einer zentralen Frage: „Are you not entertained?“<sup>38</sup> Was zunächst als verächtlicher Vorwurf an die Zuschauer gerichtet ist, wird für Maximus zum Mantra seines Aufstiegs. Nicht die moralische Qualität seiner Taten, sondern die Bewunderung der Zuschauer macht ihn zu einem ‚Helden der Arena‘.<sup>39</sup>

Seine grundlegende Ablehnung der Schauspiele bleibt indes ungeachtet seines Erfolges bestehen. Trotz der Begeisterung der Massen ist Maximus zu diesem Zeitpunkt weder ein wahrer ‚Held der Arena‘, deren Charakter er ablehnt, noch der Bevölkerung, deren Schicksal ihn kaum zu berühren scheint. Weder agiert Maximus also als ‚Opportunist‘,<sup>40</sup> der die normativen Werte der durch Marcus Aurelius vertretenen Rom-Utopie den eigenen Zwecken unterordnet, noch als ‚Held‘, der diesen Werten entsprechend die eigenen Wünsche zugunsten gemeinschaftlicher Notwendigkeiten zurückstellt. Vielmehr erscheint er als ‚Vigilant‘,<sup>41</sup> der zwar einen moralischen wie rechtlichen Normbruch als Rechtfertigung seines Handelns anführen kann, der aber vor allem auf Basis individueller Rachepläne und nicht auf die von Marcus Aurelius erhoffte Erneuerung Roms ausgerichtet agiert. Diese Schwerpunktsetzung verdeutlicht sich nicht zuletzt in Maximus’ Monolog<sup>42</sup> vor Commodus. Hier bezeichnet er sich als loyalen Diener des wahren Kaisers Marcus Aurelius – ein wenig subtiler Vorwurf an Commodus –, vor allem aber charakterisiert er sich als Ehemann und Vater.

Erst die Gegner des Commodus in Rom, Lucilla und Gracchus, erkennen in Maximus die Chance auf politischen Wandel. Vor allem die anhaltende Loyalität seiner früheren Truppen verleiht Maximus das Potential, die Machtverhältnisse in Rom fundamental zu ändern. Voraussetzung hierfür ist die Offenlegung seiner Identität, denn nur sein Ansehen als Maximus, nicht aber sein Ruhm als „Spanier“, macht aus ihm einen Herausforderer für Commodus, auch weil nur seine Rolle als Konkurrent um die Zuneigung von Marcus Aurelius und Lucilla<sup>43</sup> Letzteren zur Konfrontation nötigt. Der Akt der Demaskierung wirkt hierbei, zusammen mit Lucillas Intervention und dem Aufeinandertreffen mit seinem ehemaligen Diener Cicero, als Katalysator des weiteren Geschehens.

Es sind also weder die Auswirkungen eines persönlichen Handlungskodex noch die eigene Erfahrung mit einem moralisch verkommenen System, son-

<sup>38</sup> Gladiator, 01:07:44.

<sup>39</sup> Meier: „Gewinne die Menge!“ (Anm. 28), S. 98.

<sup>40</sup> Bröckling: Negationen (Anm. 33), S. 11.

<sup>41</sup> Vgl. ähnlich Meier: „Gewinne die Menge!“ (Anm. 28), S. 94, der Maximus als „Rächer“ bezeichnet.

<sup>42</sup> Vgl. Anm. 18.

<sup>43</sup> Vgl. hierzu den Audiokommentar bei 00:17:20 sowie Cyrino: Big Screen Rome (Anm. 11), S. 234–235.

dern die schicksalhafte Positionierung als Vertrauter des Marcus Aurelius und der Druck durch Verbündete wie Gegner, die Maximus in die Rolle des Helden zwingen. Sein Handeln zielt folgerichtig nicht auf die Erneuerung des Reiches, sondern auf die Rache an Commodus, die Rettung der letzten Überreste seiner Familie – Lucius und Lucilla – und die Erlösung im Tod. Die größeren politischen Zusammenhänge und das Rom-Ideal des Marcus Aurelius dienen hierbei lediglich als Rahmen dieses heldenhaft gedeuteten Rückzuges auf die eigene Familie.<sup>44</sup> Maximus erscheint als ein Mann traditioneller Tugenden, die sich in seiner Nähe zum Bauerntum und in der Betonung seiner Rolle als Familienvater äußern.<sup>45</sup> Noch zum Ende des Filmes drückt seine Sorge um Lucius, die Maximus mit seinen letzten Worten bekundet,<sup>46</sup> die familiären Werte aus, die ihn durch die gesamte Geschichte begleiten. Gleichzeitig zeigt sich hierin der moderne Individualismus, der Scotts Film auszeichnet: Nicht die Entwicklung Roms, sondern das Bild eines Mannes – Maximus – ist dessen zentrales Thema.<sup>47</sup>

### *Scotts Gladiator als Verkörperung eines individuellen Heldentums?*

Anders als es der Film-Slogan suggeriert, ist Maximus kein Held – zumindest nicht im klassischen Sinne. Hieran ändert auch die Demaskierung des Protagonisten nichts, die entgegen den mit dieser Handlung verbundenen Topoi nicht den Kern von Maximus' Heldenhaftigkeit offenlegt. Der Grund hierfür findet sich in Scotts Fixierung auf das Private, die vor allem auf der Ebene der Handlungsmotivation<sup>48</sup> Deutungsschwierigkeiten mit sich bringt. Problematisch ist hierbei, dass Maximus trotz seiner unbestreitbaren Orientierung an gesellschaftlichen Normen das Exemplarische fehlt. Dies zeigt sich einerseits im anhaltenden Rachemotiv, dem aufgrund seiner individuellen Natur der normativ-vorbildhafte Impetus des Tyrannenmordes abgeht. Andererseits wird dies an der anhaltenden Weigerung des Maximus deutlich, die Verantwortung für das Reich zu übernehmen und somit die eigenen Wünsche den Bedürfnissen der Gemeinschaft unterzuordnen.<sup>49</sup> Gehört zum Heldentum allerdings zumindest eine grundlegende Orientierung an vorherrschenden gesellschaftlichen Idealen

<sup>44</sup> Ähnlich Junkelmann: Hollywoods Traum (Anm. 7), S. 347 und Elena Theodorakopoulos: Ancient Rome at the Cinema. Story and Spectacle in Hollywood and Rome (Greece and Rome live), Exeter 2010, S. 104, S. 106.

<sup>45</sup> Vgl. Anm. 7.

<sup>46</sup> Gladiator, 02:25:45.

<sup>47</sup> Vgl. Arenas: Popcorn and Circus (Anm. 28), S. 11–12, die die Motivation des Maximus pointiert auf weitestgehend persönliche Ziele eingrenzt. Siehe hierzu zudem Cyrino: Big Screen Rome (Anm. 11), S. 231; Theodorakopoulos: Ancient Rome (Anm. 44), S. 106.

<sup>48</sup> Vgl. Anm. 33.

<sup>49</sup> Vgl. v. a. Gladiator, 01:57:24. Zwar ließe sich einwenden, dass Maximus durch sein Versprechen, die Wiederauferstehung der Republik zu gewährleisten, genau diese Verantwortung übernimmt. Dessen ungeachtet bleibt er aber allein auf die Tötung des Commodus fokussiert. Das Schicksal Roms legt er in Gracchus' Hände. Vgl. hierzu auch Anm. 34. Indem

– und hierauf aufbauend moralisch sinnhaftes, motiviertes und an gesellschaftlichen Interessen ausgerichtetes Handeln –, dann bleibt das Heldentum des Maximus wenigstens unvollständig.<sup>50</sup>

Wenn er aber kein Held im klassischen Sinne ist, was ist Maximus dann? Vor allem seine Ausrichtung an individuellen Bedürfnissen lässt ihn als Anti- oder Nichthelden erscheinen.<sup>51</sup> Gleichzeitig besitzt Maximus fraglos Qualitäten, die ihn für viele Kinobesucher zum Helden machen. Überspitzt formuliert, zeigt sich Maximus so als heldenhafter Antiheld, der sich in seinem Verhalten stetig zwischen Heroismus, Passivität und Vigilantismus bewegt.

Derartige Zweifel an der Heldenhaftigkeit des Maximus scheinen die Macher des Filmes indes nicht zu hegen. Für sie verkörpert Maximus Heldentum, wenn auch eine besondere Art des Heldentums. Dessen Kern liegt innerhalb des durch den Protagonisten verkörperten Spannungsverhältnisses von Familie und Pflicht und damit von individuellen Wünschen und gesellschaftlichen Anforderungen.<sup>52</sup> Passend hierzu stehen Maximus und sein Umgang mit den an ihn herangetragenen Rollen als Tribun, Familienvater, Gladiator und Tyrannenmörder im Mittelpunkt des Filmes.<sup>53</sup> Sie kennzeichnen Scotts konzeptionelle Auseinandersetzung mit dem im Film präsentierten Heldentum, das in verschiedenen Diskursen um individuelle Pflicht, moralisches Verhalten und gesellschaftliche Normen immer wieder aufblitzt.

Zu Beginn des Filmes scheint vor allem Maximus' Rolle als Tribun zu dominieren. Sie verkörpert, ebenso wie sein Auftritt als Tyrannenmörder, seine Pflicht gegenüber dem Gemeinwesen. In beiden Funktionen dient er, ob willentlich oder nicht, dem Wohle Roms. Tatsächlich ist für Maximus seine Rolle als Familienvater aber von Anfang an prägend. Sein eigentliches Heldentum basiert auf der Orientierung an Heim und Familie. Dabei lehnt sich die Charakterisierung des Maximus an das römische Ideal des Bauern-Soldaten an,<sup>54</sup> das hier zusammen

---

Maximus den Wunsch des Marcus Aurelius nach einer Wiederherstellung der Republik als Grund für sein Handeln angibt, zeigt er zudem erneut seine einseitige Ausrichtung anhand persönlicher Motive.

<sup>50</sup> Allgemein hierzu Hans J. Wulff: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriß, in: Hans Krah / Claus-Michael Ort (Hg.): Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Festschrift für Marianne Wunsch, Kiel 2002, S. 431–448, hier S. 432–433; Weinelt: Zum dialektischen Verhältnis (Anm. 33), S. 16–17; Sonderforschungsbereich 948: Held, in: *Compendium heroicum*, 2019, DOI: 10.6094/heroicum/hdd1.0.

<sup>51</sup> Vgl. Anm. 33.

<sup>52</sup> Ähnlich äußern sich Stiglegger: *Mythische Strukturen* (Anm. 7), S. 163 sowie Blanshard / Shahabudin: *Classics on Screen* (Anm. 20), S. 233–234. Auch Commodus' Verhalten ist durch die Beziehung zu seiner Familie bestimmt. Insbesondere das Verhältnis zu Vater und Schwester, die Maximus vorziehen, verstärkt seine Sehnsucht nach Zuneigung und Macht. Dies drückt sich wiederum in der Art seiner Herrschaftsausübung aus.

<sup>53</sup> Ähnlich Junkelmann: *Hollywoods Traum* (Anm. 7), S. 347.

<sup>54</sup> Cyrino: *Big Screen Rome* (Anm. 11), S. 229; Junkelmann: *Hollywoods Traum* (Anm. 7), S. 311.

mit der Familie die Grundlage für ein funktionales Reich darstellt. Als Gegenpol zur korrumpierenden Politik Roms und in Anlehnung an moderne Ideale<sup>55</sup> vermittelt insbesondere die Familie Stabilität, Moralität und Werte. Im Kontrast zu Maximus machen dies vor allem Marcus Aurelius und Commodus deutlich. So zweifelt Marcus Aurelius am Vermächtnis seiner Herrschaft, während er sich gleichzeitig der mit dieser Herrschaft einhergehenden Vernachlässigung seiner Kinder bewusst ist.<sup>56</sup> Commodus wiederum verbindet sein Kaisertum dezidiert mit eigenen Vorstellungen zur Familie. In seiner Selbstinszenierung als Vater des Reiches wird dabei selbst die Unterdrückung des Volkes zum Ergebnis einer missverstandenen Orientierung an familiären Werten.<sup>57</sup> Beide, Marcus Aurelius wie auch Commodus, scheitern letztlich als Familienmenschen wie als Herrscher. Selbst der Kampf um das Reich parallelisiert sich am Schicksal des jungen Lucius ultimativ mit dem Kampf um die Familie.<sup>58</sup>

Die zunächst wenig heroisch wirkende Selbstreduktion des Maximus auf Rache und private Erlösung wird so zum Ausdruck eines modernen Heldenverständnisses. Letztlich erweist sich dieses Heldentum hinter der Deutung der Familie als zentraler Orientierungspunkt individuellen Handelns allerdings als ein nur schemenhaftes Konstrukt. Ein Grund hierfür findet sich in Scotts teils inkonsequenter Charakterisierung des Protagonisten. Während sich dessen Stilisierung als tugendhafter sowie an einem idealisierten Bauerntum orientierter Bürger nicht nur an römische Ideale,<sup>59</sup> sondern auch an klassische Vorstellungen des amerikanischen Republikanismus anzulehnen scheint,<sup>60</sup> widerspricht Maximus' konsequente Ablehnung, die Verantwortung für das Reich zu übernehmen,<sup>61</sup> genau solchen Idealen. Scotts Held bleibt Individualist, sein Heldentum eine Chimäre, die allein auf der äußeren Interpretation des Konfliktes mit Commodus – gedeutet als Tyrannenmord und nicht als private Rache – basiert.<sup>62</sup> Zentrale Voraussetzung für diese Zuschreibung ist die Wiederauferstehung des Maximus als Folge seiner Demaskierung. Zwar wirkt diese auf Maximus selbst nicht transformativ, dennoch bildet sie die Grundlage für sein Heldentum. In den Augen Roms verbindet erst sie den ‚Vigilanten‘ Maximus, getrieben von persönlichen Motiven, mit dem ‚Tribun‘ als Vertreter elitärer Nor-

<sup>55</sup> Cyrino: *Gladiator* (Anm. 7), S. 141.

<sup>56</sup> *Gladiator*, 00:22:35 sowie 00:34:50.

<sup>57</sup> Ebd., 01:01:54. Vgl. hierzu auch Cyrino: *Gladiator* (Anm. 7), S. 134 sowie Anm. 52.

<sup>58</sup> Siehe hierzu *Gladiator*, 02:08:30 sowie Anm. 46.

<sup>59</sup> Vgl. Anm. 54.

<sup>60</sup> Cyrino: *Gladiator* (Anm. 7), S. 141–142 sowie dies.: *Big Screen Rome* (Anm. 11), S. 249. Allgemein zum idealisierten Bauerntum in der Gedankenwelt des amerikanischen Republikanismus siehe Gordon S. Wood: *The Radicalism of the American Revolution*, New York 1991, S. 104–106, S. 123; ders.: *Empire of Liberty. A History of the Early Republic, 1789–1815* (Oxford History of the United States), Oxford 2009, v. a. S. 45, S. 167; James Bohman: *Republican Citizenship*, in: Hein-Anton van der Heijden (Hg.): *Handbook of Political Citizenship and Social Movements*, Cheltenham 2014, S. 45–59, hier S. 46.

<sup>61</sup> Vgl. Anm. 49.

<sup>62</sup> Vgl. Anm. 32.

men und dem ‚Gladiator‘ als Idol der römischen Bevölkerung. Die Demaskierung erweist sich so als Mechanismus einer doppelten Konstruktion: Während Lucilla auf ihrer Basis Maximus zum Vorkämpfer einer erneuerten Republik stilisiert, wird sie von Ridley Scott dazu genutzt, aus dem ‚Nichthelden‘ Maximus den ‚Helden‘ seines Epos zu erschaffen.

### *Fazit*

Obwohl die Demaskierung des Maximus nicht nur auf seinen filmischen Konterpart Commodus, sondern auch auf die Zuschauer im Kino eine ungeahnte Wirkung auszuüben vermochte, war die Gestaltung dieser Szene keineswegs unumstritten. Russell Crowe zeigte sich zunächst nur wenig von der emotionalen Wucht des Monologs überzeugt.<sup>63</sup> Dennoch entwickelte die Szene ikonische Qualität und erwies sich gleichzeitig als entscheidend für die weitere Entwicklung des Protagonisten: Erst die Aufgabe der Maske lässt den „Spanier“ zu einer Gefahr für Commodus werden, und erst die Offenlegung seiner Identität schafft die Voraussetzung dafür, den ‚Vigilanten‘ Maximus als ‚Heroen‘ deuten zu können.

Der Grund hierfür liegt in der Perspektive des Filmes. Sie zieht die Behandlung individueller Schicksale im Kontext spezifischer gesellschaftlicher Vorbedingungen der eigentlichen Betrachtung eben dieser Gesellschaft sowie der auf sie wirkenden Folgen individuellen Handelns vor. Als Maßstab für das richtige Handeln erweist sich in diesem Kontext die Familie. Die Diskussion weitreichender gesellschaftlicher und politischer Probleme dient dagegen nur als Szenerie der heldenhaft gedeuteten Auseinandersetzung des Maximus mit seiner eigenen Identität. Trotz seiner unbestrittenen Qualitäten bleibt Maximus dabei eine ambivalente Figur. Während das Schicksal der Bevölkerung in seinen Gedanken kaum eine Rolle spielt, treiben ihn bis zum Schluss vor allem seine persönlichen Motive an,<sup>64</sup> und in gewisser Weise erscheint sein Heldentum als ein Ergebnis äußerer Beeinflussung letztlich unvollendet. Der ‚Mensch‘ Maximus,<sup>65</sup> verhaftet in der Erinnerung an seine Familie, wird dem Bild des überdimensionalen Helden, den er in der Arena verkörpert, trotz seiner Taten nicht gerecht. Erst in der rückschauenden Deutung der Lucilla verbinden sich familiäre Werte und der Einsatz für das Gemeinwesen in der Person des Maximus zu einer spezifischen Form des Heldentums, erst hier wird die persönliche Rache zum gerechten Tyrannenmord, der Gladiator zum Kämpfer Roms, der ‚Nichtheld‘ zum ‚Helden‘.

<sup>63</sup> Richard Corliss: Cinema: The Empire Strikes Back, Time, 8. Mai 2000. [content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,996847,00.html](https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,996847,00.html) [7. Juni 2022].

<sup>64</sup> Sichtbar wird dies etwa daran, dass Maximus zwar durchaus bereit ist, anderen Menschen zu helfen. Dies gilt allerdings nur für Personen, die seinem direkten Bezugsfeld angehören und denen er sich persönlich verpflichtet fühlt. Vgl. exemplarisch *Gladiator*, 01:26:16 sowie Anm. 46.

<sup>65</sup> Vgl. Anm. 5.

Dieses Heldentum bleibt aber Fiktion, wenn auch eine für die Zukunft Roms notwendige. Erst der Rekurs auf den von ihr konstruierten ‚Helden‘ Maximus erlaubt es Lucilla, die Wiederherstellung der Republik einzuleiten. Entsprechend der allgemeinen Perspektive des Filmes lässt Scott die Frage nach dem weiteren Schicksal des Reiches allerdings unbeantwortet. Zentrales Thema bleibt stattdessen die Verortung des Individuums in der Gemeinschaft. Ein in diesem Zusammenhang von Lucilla thematisierter Aspekt von Maximus’ Heldenreise<sup>66</sup> lässt sich dabei bereits an seiner Demaskierung ablesen: Als Voraussetzung, nicht aber als Garant für die Entdeckung der Heldenhaftigkeit dient neben der Anerkennung seiner Pflicht auch die Akzeptanz seiner Identität<sup>67</sup> – nicht nur als Vater und Ehemann, sondern auch als Teil Roms.<sup>68</sup> Auch wenn Maximus dies durch seinen anhaltenden Fokus auf persönliche Ziele letztlich verweigert – er ‚Nichtheld‘ bleibt –, nähert sich seine Entwicklung vor allem vor dem Hintergrund dieser Konfrontation mit der eigenen Identität gegen Ende des Films wieder dem populären Bild des demaskierten Helden an. Gleichzeitig spiegelt sich im inneren Konflikt des Maximus das im Film vertretene Heldenbild Scotts wider, das sich an zeitgenössischen Idealen von Privatheit und familiären Werten orientiert, dem in seiner Fokussierung auf einzelne Schicksale aber der Übergang vom Individuellen zum Gemeinschaftlichen misslingt.

---

<sup>66</sup> *Gladiator*, 02:26:40: „He was a soldier of Rome. Honour him.“

<sup>67</sup> Allgemein hierzu Wulff: *Held und Antiheld* (Anm. 50), S. 433.

<sup>68</sup> Vgl. Cyrino: *Gladiator* (Anm. 7), S. 136.



# Recalibrating ‘Heroes and Villains’

## Ancient Greek Literature through the Camera Lens<sup>1</sup>

Anastasia Bakogianni

### Abstract

Audiences’ expectations of how a hero should behave are shaped by how the hero measures up against characters coded as villainous. This chapter examines the interdependence of these two concepts with reference to two screen case studies with direct and indirect connections to the Trojan War as an archetype for all wars. Juxtaposing William Scofield, the accidental hero of the World War I movie *1917* (DreamWorks Pictures, 2019) with the villainous Ajax in *Troy: Fall of a City* (BBC/Netflix, 2018) allows us to reflect on how radically the labels of hero and villain have been recalibrated in the second decade of the new millennium. What has not changed, however, is the ongoing role that ancient Greek literature, characters, and themes play in such conversations in our popular culture.

Looking back on ancient Greek Epic and Tragedy, through the lens of twenty-first century portrayals of war on screen, clearly demonstrates how radically the concept of heroism and associated values have evolved since classical antiquity.<sup>2</sup> The criteria we use to divide characters into the reductive categories of ‘heroes and villains’ have fundamentally shifted, as have audience expectations.<sup>3</sup> So far so obvious and yet, even these most conspicuous differences reward further study and reveal not only the complex dialogical mechanics of this ongoing process, but can, at times, also bring some surprising continuities to light. Using the theoretical framework of Classical Reception, this paper argues for the importance of reversing the directionality of our perspective by making the

---

<sup>1</sup> Acknowledgements: Many thanks to the editors for their help and collegiality.

<sup>2</sup> Dan Curley: *The Hero in a Thousand Pieces. Antiheroes in Recent Epic Cinema*, in: Antony Augustakis / Stacie Raucci (eds.): *Epic Heroes on Screen*, Edinburgh 2018, pp. 173–190, here p. 173.

The present work builds on my previous research on the rich interconnections between ancient and modern wars that testify to the two-way nature of the reception process. Anastasia Bakogianni / Valerie M. Hope (eds.): *War as Spectacle. Ancient and Modern Perspectives on the Display of Armed Conflict*, London 2015; Anastasia Bakogianni: *Performing Violence and War Trauma. Ajax on the Silver Screen*, in: Irene Berti et al. (eds.): *Ancient Violence in the Modern Imagination. The Fear and the Fury*, London 2020, pp. 57–71; Anastasia Bakogianni: *Shades of Ajax. In Search of the Tragic Hero in Modern War Movies*, in: Ricardo Apostol / Anastasia Bakogianni (eds.): *Locating Classical Receptions on Screen. Masks, Echoes, Shadows*, Cham 2018, pp. 147–171.

<sup>3</sup> Ahl draws attention to the fact that modern culture tends to oversimplify these categories. Frederick Ahl: *Troy and Memorials of War*, in: Martin M. Winkler (ed.): *Troy. From Homer’s Iliad to Hollywood Epic*, Malden, MA / Oxford 2007, pp. 163–85, here p. 167.



modern reception(s) the starting point of our investigation.<sup>4</sup> This allows us to focus more fully on analysing the impact of Classics on later eras as part of the necessary examination of the ever-evolving nature of our relationship to antiquity. Charles Martindale argues that such two-directional dialogue is not “necessarily productive in outcome or easy to conduct” and while I agree with him on the second point, I would counter that such intellectually challenging research is worth pursuing for its own sake. However, Martindale’s comment is a timely reminder that we must be both upfront about the scope of our investigations and transparent about the limits of our knowledge and expertise.<sup>5</sup>

Keeping these caveats firmly in mind, the present enquiry centres on a close examination of two screen receptions from the end of the second decade of the new millennium. The first is a “masked” reception, where I as a scholar of classical reception propose a series of meaningful thematic connections between *1917*, a 2019 war movie set during World War I, and the Trojan War as an archetype for all wars.<sup>6</sup> My second case study is the 2018 BBC/Netflix co-production *Troy: Fall of a City* (henceforth *TFOAC*), a screen retelling of antiquity’s most famous conflict, that calls attention to its classical connections, but recasts the Trojans as the tragic heroes at the centre of the ancient story.<sup>7</sup> *1917* reflects twenty-first century audiences’ expectations of what heroism on a battlefield should look like, which contrasts sharply with *TFOAC*’s negative portrayal of the Greeks. A few of the famous Greeks, including Helen, Achilles and Odysseus, can arguably be labelled ‘anti-heroes’, but the majority are portrayed as outright ‘villains’. My investigation brings into dialogic conversation a ‘hero’ from *1917* and a ‘villain’ from *TFOAC* using their classical connections to Greek Epic and Tragedy in order to problematise these reductive labels, and to investigate the reasons for their enduring appeal in popular culture. They also demonstrate how our definitions of hero and villain are not only continually renegotiated but also ‘interdependent’; how the extent of the latitude audiences grant protagonists to act in morally questionable ways depends on their judgements about other

<sup>4</sup> See Hardwick on early concerns that Classical Reception Studies revealed more about the ‘reception’ than it did about the ancient sources. Lorna Hardwick: Reception Studies, in: Greece & Rome. New Surveys in the Classics 33.1, 2003, pp. 1–128, here p. 4.

<sup>5</sup> Maarten De Pourcq et al.: Framing Classical Reception Studies. Introduction, in: eid. (eds.): Framing Classical Reception Studies. Different Perspectives on a Developing Field, Leiden 2020, pp. 1–12.

<sup>6</sup> For a definition and discussion of the concept of “masked receptions” see: Anastasia Bakogianni / Ricardo Apostol: Introduction. Face to Face – Locating Classical Receptions on Screen, in: eid. (eds.): Locating Classical Receptions on Screen. Masks, Echoes, Shadows, Cham 2018, pp. 1–16, here pp. 1–6. For the Trojan War as “paradigmatic of all wars” see: Antony Augoustakis / Monica Silveira Cyrino (eds.): Introduction, in: Screening Love and War in Troy: Fall of a City, London 2022, pp. 1–12, here p. 1. For the movie’s IMDb listing, see: *1917*, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt8579674/](http://www.imdb.com/title/tt8579674/) [15 August 2022].

<sup>7</sup> Each of the series’ eight episodes began with a reminder that the stories being retold were “Inspired by Homer and the Greek Myths”. For the IMDb listing of the series, see: *Troy: Fall of a City*, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt5103758/](http://www.imdb.com/title/tt5103758/) [15 August 2022].

characters that they view as villains.<sup>8</sup> These two screen depictions of 'historical/mythic' wars from the past, released at the end of the second decade of the new millennium, offer a snapshot of the evolution of the concept of heroism over time. They render visible the threads that connect the concept of heroism to classical precedents and narrative patterns, and have more recently been refracted by popular culture, in particular through the long history of the screen reception of antiquity. Screen receptions, which include the media of cinema, television and now streaming platforms, often draw on antiquity in thematic vignettes, and character types.

### *Accidental Heroes*

In his director's commentary, Sam Mendes referred to the main protagonist of *1917*, William Scofield (George MacKay), and the soldiers who fought in World War I as "accidental heroes".<sup>9</sup> His choice of words is indicative of a trend towards more nuanced screen depictions of war in American and British mainstream cinema, although many visual and narrative clichés continue to be employed.<sup>10</sup> The hero-versus-antagonist narrative stereotype has proven amongst the hardest to shake on screen, especially in the genre of war movies/series. Mendes dedicated the film to his grandfather who fought in the war, so by his own admission this is a personal movie told from a British perspective that testifies to the heroism of ordinary soldiers, while acknowledging their trauma from prolonged exposure to violence and death.<sup>11</sup> *1917* bookended the renaissance of war movies set during the First World War (1914-1918) released in the lead-up as well as during and in the immediate aftermath of the centenary commemorations.<sup>12</sup> Other notable examples that portrayed the Great War from the Allied perspective released during this period include Steven Spielberg's *War Horse* (2011),<sup>13</sup> James Kent's *Testament of Youth* (2014),<sup>14</sup> Saul Dibb's *Journey's End* (2017),<sup>15</sup> and Peter Jackson's

<sup>8</sup> Matthew Grizzard et al.: Interdependence of Narrative Characters. Implications for Media Theories, in: *Journal of Communication* 70.2, 2020, pp. 274–301, here pp. 274–277.

<sup>9</sup> Feature Commentary with Director / Co-Writer Sam Mendes at 01:31:49–01:31:51, included in the extras for the movie's digital release (2020).

<sup>10</sup> These tropes became crystalized in American and British movies set during World War II. Christine Geraghty: *British Cinema in the Fifties. Gender, Genre and the 'New Look'*, London / New York 2000, p. 178.

<sup>11</sup> The director discusses this personal connection at length both in his commentary and in the "The Weight of the World: Sam Mendes" featurette.

<sup>12</sup> On the centennial commemorations in a variety of media and their global reach, see: Santanu Das / Kate McLoughlin: Introduction, in: eid. (eds.): *The First World War. Literature, Culture, Modernity. Proceedings of the British Academy*, London 2018, pp. 1–36, here pp. 8–9.

<sup>13</sup> *War Horse*, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt1568911/](http://www.imdb.com/title/tt1568911/) [15 August 2022].

<sup>14</sup> *Testament of Youth*, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt1441953/](http://www.imdb.com/title/tt1441953/) [15 August 2022].

<sup>15</sup> *Journey's End*, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt3780500/](http://www.imdb.com/title/tt3780500/) [15 August 2022].

documentary *They Shall Not Grow Old* (2018).<sup>16</sup> As the new millennium gathered pace, the desire to re-evaluate the first conflict to receive the ‘world war’ label grew exponentially.<sup>17</sup> The particular horrors of World War I (trench warfare and its psychological impact, the unprecedented death toll and long-term impact on the survivors, their families and society in general) demanded a radical re-evaluation of the very concept of heroism on the battlefield, as well as a re-negotiation with the contemporary classical model of heroism that was in use in this period.<sup>18</sup> But as my two case studies demonstrate, the Graeco-Roman classics have a long, tried and tested record of adaptation that allows them to transform to fit new circumstances and environments.<sup>19</sup>

The power of film to convey a memorable simulacrum of the harsh realities of war is well documented.<sup>20</sup> A notable early example is the documentary *The Battle of the Somme* (1916) that utilised the then emerging new technology of cinema to bring audiences a curated view of this famous battle where so many soldiers lost their lives. The memorialisation of the war dead of World War I thus has roots in early cinema.<sup>21</sup> An example of the continuing popularity of the genre and of the screen reception of World War I is *All Quiet on the Western Front*, based on a German novel by the war veteran Erich Maria Remarque (1929, but published in serialised form at the end of 1928). The first film adaptation was released in 1930, but it was also made into a television movie in 1979, and a Netflix Original in 2022.<sup>22</sup> The novel’s and its screen adaptations’ anti-war message still resonates powerfully today, an antidote to war movies that celebrate war without adequately reflecting on the human cost of armed conflict. The history of the genre of war movies is full of examples of films that offer audiences biased interpretations of historical wars, including many that deserve the label of ‘propaganda’ films. But there have always been war movies that have sought to offer a more nuanced reading of historical wars, including *All Quiet on the Western Front* (in all its incarnations); a trend that gained ground in the 1960s and 1970s amid the rise of the anti-war movement

<sup>16</sup> *They Shall Not Grow Old*, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt7905466/](http://www.imdb.com/title/tt7905466/) [15 August 2022].

<sup>17</sup> For World War I as a ‘global’ conflict, see: Das / McLoughlin: Introduction (Fn. 12), pp. 24–26.

<sup>18</sup> Angela Hobbs: Who Lied? Classical Heroism and World War I, in: *Classical Receptions Journal* 10.4, 2018, pp. 376–392, here pp. 389–390.

<sup>19</sup> John Bryant: Textual Identity and Adaptive Revision. Editing Adaptation as a Fluid Text, in: Jørgen Bruhn et al. (eds.): *Adaptation Studies. New Challenges, New Directions*, London 2013, pp. 47–67, here p. 50.

<sup>20</sup> Laura Marcus: First World War Film and the Face of Death, in: Santanu Das / Kate McLoughlin (eds.): *The First World War. Literature, Culture, Modernity*, Oxford 2018, pp. 114–127, here p. 127.

<sup>21</sup> Glen Jeansonne / David Lührssen: War on the Silver Screen. Shaping America’s Perception of History, Lincoln 2014, pp. 1–27, here p. 7.

<sup>22</sup> Lewis Milestone directed the 1930 version: [www.imdb.com/title/tt0020629/](http://www.imdb.com/title/tt0020629/) [17 September 2022]. For a useful discussion of the movie see: Jeansonne / Lührssen: War on the Silver Screen (Fn. 21), pp. 7–11. For the television movie: [www.imdb.com/title/tt0078753/](http://www.imdb.com/title/tt0078753/) [17 September 2022]. Edward Berger’s *Im Westen nichts Neues* (2022) is thus the third movie of the same title: [www.imdb.com/title/tt1016150/](http://www.imdb.com/title/tt1016150/) [17 September 2022].

in response to the Vietnam War and other contemporary conflicts.<sup>23</sup> In the new millennium, more critical interpretations of historical as well as recent conflicts receive critical acclaim, even if they are not always commercially successful.<sup>24</sup> Audiences, it seems, still largely prefer movies (and series) that present them with clear distinctions between their heroes and villains, but the criteria used by viewers to arrive at such judgements have changed over time.

Even as early as the first decades of the twentieth century, the then still young medium of cinema instituted new traditions and created its own popular narratives, while continuing to draw on classical models both directly and indirectly via the long history of the reception of these models through the centuries in the arts. In this paper I examine four important war movie conventions in relation to my two case studies vis-à-vis classical precedents: 1. the choice of perspective (through which side's viewpoint does the audience largely or even entirely view the conflict) which determines who is assigned the label of hero(es); 2. the protagonist(s)'s drive towards a specific objective, usually against all odds (a heroic journey that often culminates in a memorable *aristeia* moment, where the hero(es) demonstrate their bravery, even if ultimately, they cannot alter the course of the conflict); 3. encounters with the dead, which can include modern versions of the descent into the underworld (*katabasis*); and 4. brief meetings with civilians, who remind the soldiers of times of peace, and of the domestic realm of family and children. These cinematic conventions were first tested in the fires of World War I and its bitter aftermath but became more widely established in World War II movies and later problematised but still used in modified form in Vietnam war movies and the conflicts of the new millennium.

### 1. Perspective and the protagonist(s)

In war movies, the camera usually follows an individual or small band of soldiers whose actions and experiences are set against the larger conflict. This is a pattern familiar to us from the *Iliad*, which focuses on an elite band of warriors and their exploits, although in sharp contrast to most war movies the epic devotes space to both sides of the conflict. In the ancient epic the Greek and Trojan armies appear

<sup>23</sup> Just as in World War I, the Classics acted as a sounding board for discussions of the Vietnam War, in particular *The Iliad*. One famous example is Jonathan Shay's *Achilles in Vietnam: Combat Trauma and the Undoing of Character* (1994), a study that drew parallels between the Iliadic heroes and Vietnam veterans. More recently, classical scholars have used modern conflicts as a way of reflecting on ancient wars. Aislinn Melchior: Caesar in Vietnam. Did Roman Soldiers Suffer from Post-Traumatic Stress Disorder?, in: *Greece & Rome* 58.2, 2011, pp. 209–23.

<sup>24</sup> An illustrative example is the critical success of *The Hurt Locker* (2008), versus the commercial success of *American Sniper* (2014). The difference in box-office revenue between the two films (gross worldwide according to IMDb: 49.2 million USD versus 547.4 million USD) testifies that the movie-going public still prefers films that cast their warrior protagonists in heroic roles.

but infrequently, usually in what in Film Studies terminology are referred to as extreme long shots (scenes that give the viewer the opportunity to experience the setting or environment). For example, when Agamemnon orders the Greek army into action early in the epic in the false belief that the gods have promised him victory, the Greek army is described in a series of striking Homeric similes. They create in the mind of the audience a visual spectacle of a large force moving at speed through the plain of Troy, eager for the fight.<sup>25</sup> Unlike the ancient Greek epic, war movies tend to foreground the experience of common soldiers like Scofield. The only named commoner who briefly appears in the *Iliad*, Thersites, is put in his place by Odysseus for daring to criticise King Agamemnon.<sup>26</sup> Despite these key differences, examining closely the path the hero's journey takes in *1917* helps us uncover several connections to classical precedents thus testifying not only to their durability and popularity, but also to their Protean adaptability.

In the character of Scofield, Mendes and Krysty Wilson-Cairns who co-wrote the script created their own twenty-first century version of the world-weary, cynical but ultimately sympathetic soldier. His companion for the first part of the movie is the less experienced Lance Corporal Tom Blake (Dean-Charles Chapman) who is killed within the first hour of the movie while trying to help a downed German pilot. This leaves Scofield to continue their mission alone. Pairing a more experienced soldier with a younger recruit that can benefit from his guidance is a plot device often employed in war movies. Often the innocent, young soldier dies as a symbol of the futility of the war and its human cost, as in *1917*.<sup>27</sup> It is Blake who accepts the movie's version of the hero's journey in the opening scenes of the film. He is manipulated by his superiors into volunteering for a dangerous mission; carrying a message through enemy lines to halt a British offensive (his brother is among the soldiers scheduled to take part in the offensive that new intelligence has revealed to be a German trap). Scofield is embroiled in the mission against his better judgement, but over the course of the movie his layers of cynicism are gradually and painfully peeled away to reveal a devoted friend inspired to continue the hero's journey alone in honour of his dead friend's memory.

A war movie's perspective can help the audience come to terms with the negative consequences of war on the intellectual and more crucially the emotional level. Appeals to emotion are "grist for box office success" helping to establish for the audience who the heroes and villains of the conflict were, thus shaping our view of past wars.<sup>28</sup> A war movie's choice of perspective ultimately deter-

<sup>25</sup> Hom. Il. 2.442–93.

<sup>26</sup> Hom. Il. 2.211–277.

<sup>27</sup> Another memorable pairing of an idealist and a cynic in a World War I movie is that of Archie Hamilton (Mark Lee) and Frank Dunne (Mel Gibson) in *Gallipoli* (1981): Gallipoli, IMDb.com. [www.imdb.com/title/tt0082432/](http://www.imdb.com/title/tt0082432/) [29 September 2022]. Their friendship also prematurely ends with the death of the more unworldly partner. Jeansonne / Lührssen: War on the Silver Screen (Fn. 21), pp. 24–25.

<sup>28</sup> Jeansonne / Lührssen: War on the Silver Screen (Fn. 21), p. xi.

mines how the conflict is portrayed and determines the affective disposition of the audience towards the characters (whether they view them in largely positive or negative terms).<sup>29</sup> Recent research in affective research theory highlights the “interdependence” of the categories of hero and villain in shaping audience response.<sup>30</sup> To use an example from *1917*, Scofield strangles a young German soldier to death, but this action is portrayed in the film as necessary. He is alone in a city occupied by enemy forces, but despite the mortal danger to himself he still gives the younger man a chance to survive, if he keeps quiet. It is only when the young German tries to summon his comrade that Scofield attacks him. The movie portrays Scofield’s actions not as motivated by hatred but dictated by his survival instinct and his commitment to his mission. This terrible killing is thus rendered more acceptable or at least understandable for viewers who can thus maintain their allegiance to Scofield even when he kills.

In the first part of the movie, the audience accompanies Blake and Scofield, and on several occasions the camera allows the viewer to observe them from behind, as if the audience were following in their footsteps. However, after Blake’s death the audience are often the only witnesses to Scofield’s onward journey and some of the darkest trials he faces, thus creating the illusion of intimacy between viewer and protagonist. For most of the film the audience is observing the world the movie has built through Scofield’s eyes. The audience is thus strongly encouraged to adopt his viewpoint, or at the very least to share it to a large degree.

## 2. *The protagonist(s)’s mission and aristeia*

Scofield’s *aristeia* involves delivering the message to stop the assault and at least temporarily saving the lives of the men of the ‘2<sup>nd</sup> Devons’ (the 2<sup>nd</sup> Battalion of the Devonshire Regiment).<sup>31</sup> The film both reinforces and undercuts the popular perception of World War I as a series of suicidal attacks ordered by an uncaring and delusional Allied High Command convinced that victory was within their grasp if they just kept throwing more men and shells at the enemy. In the movie, the commanders who represent this point of view become the very embodiment of the ancient concept of *hubris*. An example of this is the unredeemable Colonel Collins (played with great gusto by Richard McGabe) whom Scofield encounters soon after the death of his friend. Collins is introduced to the audience shouting orders at his men from the comfort of his chauffeur-driven army vehicle, while the soldiers are straining to lift a fallen tree that is blocking the convoy’s path. His arrogant assumption that they are all cowardly, lazy, and incompetent is

<sup>29</sup> Grizzard et al: Interdependence (Fn. 8), p. 274.

<sup>30</sup> Ibid., p. 275.

<sup>31</sup> The Devonshire Regiment in World War I, Lives of the First World War (IWM). [livesofthefirstworldwar.org.uk/story/97202](https://www.livesofthefirstworldwar.org.uk/story/97202) [17 September 2022].

contrasted to Captain Smith's behaviour (played by Mark Strong), who offers Scofield a ride in the causals' truck and some sage advice. The hero and by extension the audience is made privy to the soldiers' conversation, as they criticise the way the war is being fought and the very reasons for getting embroiled in it in the first place. Smith's prescient advice that "Some men just want the fight" forewarns Scofield that it will be hard to convince the commander of the 2<sup>nd</sup> Devons, Colonel MacKenzie (Benedict Cumberbatch), to halt the offensive. The only way is to deliver the orders he is carrying in the presence of witnesses, so that MacKenzie cannot dismiss them outright.

Ultimately, Scofield only partially succeeds in his mission to put a stop to the fighting. He is too late for many men whose grisly fate he witnesses in the tent for the wounded. It is, in any case, only a temporary ceasefire, as the viewer knows more death and suffering will follow before the 1918 armistice was finally signed. World War I re-introduced the concept of total war (conflicts that engulf whole societies and are characterised by the destruction of both the natural and human worlds) into popular consciousness, alas an all-too familiar phenomenon to students of the ancient world, a period which witnessed many such conflagrations, memorably exemplified in the Greek Epic Cycle.

Echoes of the bond between Achilles, the Achaeans' best warrior, and his companion Patroclus resonate beneath the surface of *1917*, but with major differences that testify to the radical shift in how we evaluate battlefield heroism. As in the *Iliad*, Scofield is galvanised by grief and anger, but does not unleash his rage in a sustained, frenzied attack, as in the ancient war epic, although he does shoot dead the German pilot who knifed his friend. His primary reaction is a renewed determination to halt the attack and to save lives. "I know the way" he reassures the dying Blake. Rage and bloodlust no longer seem to be acceptable traits for a warrior. The camera lingers on Blake's death scene as Scofield holds him in his arms and tries to offer him some comfort, including helping him to gaze one last time at a photo of his family. Unlike Achilles, Scofield barely has a moment to mourn before a group of British soldiers appear and help him move the body of his friend, from the mud it is lying in, to a fresh patch of grass. He tries to wipe Blake's blood from his hands, but he is not granted enough time even for that because he must continue his time-sensitive mission (in an Aristotelian twist he has just a day to accomplish this now sacred task). Scofield's grief is thus repressed and finds an outlet in the very decision to continue on alone. Perhaps even more directly his grief can be seen in the physical effort he expends to get the army truck he is riding in back on track after it becomes stuck in mud, so that he at least stands a chance of reaching the 2<sup>nd</sup> Devons in time and fulfilling the death-bed promise he made to his friend.<sup>32</sup> Scofield is thus a modern take on the old movie cliché of the strong, silent type (of hero).

<sup>32</sup> Feature Commentary with Director / Co-Writer Sam Mendes at 01:08:07–01:08:12.

### 3. Encounters with the dead

Death is the protagonist's constant companion in *1917*, threatening both his life and mission. A liminal state of being which is vividly captured by *The Iliad*'s "spectacles of graphic violence".<sup>33</sup> Scofield's dangerous journey leads him through a series of war-torn landscapes: from no-man's land, through the enemy's abandoned trenches (a version of the ancient *katabasis*, the descent into the underworld, with all its attended dangers, where Scofield nearly ends up buried alive), the abandoned farm (where Blake is killed), the nightmarish, still smouldering ruins of the local town destroyed by shelling, and finally the river of bodies that leads back to another stretch of no-man's land and another ongoing battle. In his director's commentary, Mendes describes Scofield's crossing of Écoust-Saint-Mein, the French town destroyed in the fighting, as a "Dantesque journey into the underworld".<sup>34</sup> Dante Alighieri's *La divina commedia* (c. 1308–1321), itself a reception of Graeco-Roman models, further strengthens the thematic connections between *1917* and classical precedents filtered through their long reception trajectory. Stories where a mortal man "descends to and returns from the land of the dead, a place where heroism is defined, insight obtained, and identities transformed" were popular in classical literature and have their roots in earlier oral culture, which in turn drew on Near Eastern models.<sup>35</sup> The hero's descent into the underworld in Book 11 of *The Odyssey* (*Nekyia*), became emblematic of how the ancient Greeks conceptualised encounters with the dead and a potent model for later authors and artists.<sup>36</sup> The key difference between Odysseus, the ancient Greek epic hero, and our modern 'accidental' hero, is that the former is explicitly marked out as exceptional, whereas the film insists on Scofield's ordinariness.<sup>37</sup> In a world where death casts such a long shadow over the living, just the ability to keep moving forward is in itself an act of bravery.<sup>38</sup>

The first *katabasis* in *1917* originates in Blake and Scofield's decision to traverse the network of abandoned German trenches where they nearly lose their lives, presaged by their harrowing journey through a stretch of no-man's land, strewn with the rotting corpses of the dead. Scofield has a particularly close encounter with one of the dead in no-man's land. He accidentally rams his hand through the exposed belly of a rotting corpse. He has a close brush with death when a rat trips a wire, setting off an explosion that collapses the tunnel. Scofield is blinded by the falling rubble and must rely entirely on Blake, who, unlike

<sup>33</sup> Tobias Myers: 'What if We Had a War and *Everybody* Came?' War as Spectacle and the Duel of *Iliad* 3, in: Anastasia Bakogianni / Valerie M. Hope (eds.): War as Spectacle. Ancient and Modern Perspectives on the Display of Armed Conflict, London 2015, pp. 25–42, here p. 40.

<sup>34</sup> Feature Commentary with Director/ Co-Writer Sam Mendes at 01:08:07–01:08:12.

<sup>35</sup> Judith Fletcher: Myths of the Underworld in Contemporary Culture. The Backwards Gaze, Oxford 2019, p. 1.

<sup>36</sup> *Ibid.*, pp. 15–24.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>38</sup> Hobbs: Who Lied? (Fn. 18), p. 390.



Orpheus, manages to lead his friend safely out of this dangerous underworld. Blake gives Scofield water from his own canteen to wash out the dust from his eyes, so that he can gaze on the world above ground once more. This section of the film thus involves a series of encounters both with the dead and with a version of the underworld, which serve to highlight the fragility of human life in war-blighted environments. The veil between the living and the dead is thin in such liminal places, bringing the protagonists (and the viewer who is following their journey) face to face with the graphic horror of the aftermath of battle: the rotting corpses of men and animals, infested by vermin feasting on dead flesh, the lifeless soil turned to mud, hollowed out by shelling, and ring-fenced by barbed wire.

Scofield's second and longer *katabasis* begins when he crosses into the war-torn town of Écoust-Saint-Mein via the mangled remains of a downed bridge. In the movie, the historic town becomes a symbolic World War I version of the ancient Greek underworld, a dangerous place where the hero's mettle is tested. Scofield chooses to continue this harrowing journey out of a sense of devotion to his dead friend, rather than out of blind obedience to the British High Command. The film portrays his decision as heroic, valorising comradeship among soldiers in times of war. Scofield's crossing of a river is particularly significant; water often signaled an important transition in ancient Greek thought, a threshold that heroes had to cross to reach the underworld (for example, Odysseus and his companions sailed to the end of the Ocean). Scofield leaves behind the relative safety of his temporary companions (from the casuals' truck) for a place where he must fight on alone for his very survival. He faces three tests on this personal battlefield, the first immediately upon entering the town, resembles a modern version of the Iliadic one-on-one duel. In a tense and dramatic scene, Scofield exchanges fire with a German sniper and manages to kill him, but not before a bullet knocks him unconscious. The screen goes black, the audience visually experiences the hero's loss of consciousness. Scofield wakes up at night in a nightmarish landscape of fire and shadows. As flares explode above, he must run through a gauntlet of enemy fire. He takes temporary refuge in the basement of a ruined building (where the worlds of war and peace intersect as will be discussed in the next section), but the urgent nature of his message forces him onwards. It is at this point in the film when he strangles the young German soldier to stop him from giving away his position. He is discovered, nonetheless, and must run again as fast as he can, pursued like a hunted animal through the town. Finally, he is forced to jump into another section of the river to escape. This is one of the longest sequences in the film and a particularly harrowing series of tests for the protagonist who barely makes it out alive (the encounter in the basement only serves to highlight the stark contrast between peace and war).

A third close encounter with death follows before Schofield finally reaches the 2<sup>nd</sup> Devons. The rushing river sweeps him along before finally bringing him to calmer waters. But before he can finally leave behind this watery boundary and

re-enter the world of the living, Scofield must swim through the waterlogged and bloated corpses of some of the town's inhabitants that the rushing waters have deposited in this stretch in the river. This quiet moment of horror is reminiscent of the scene in *The Iliad* when the river Scamander becomes choked by the bodies of the Trojans Achilles has killed. The personified river admonishes the Greek hero for polluting its waters with so many corpses.<sup>39</sup> But there is no divine admonition or help for Scofield, who must wade out of the river on his own. Even after he finds the 2<sup>nd</sup> Devons, his close encounters with death and the dying are not over. He is too late to prevent the first wave of soldiers from going over, so he takes a suicidal risk to deliver his message and runs across no-man's land under heavy fire and shelling. Afterwards, Scofield (internal guide) and the viewer (external audience) witnesses the long lines of the wounded and dying in the medical tents. The camera slowly passes over these horrific sights to emphasise the death and suffering that war brings, with Colonel Mackenzie's chilling words that the only way the war will end is to fight till the "last man standing", still ringing in the audience's ears. Another stark reminder, if one was needed, that Scofield's mission only temporarily pauses the fighting. Both the internal and the external audiences know more death, pain and suffering lies ahead for these soldiers.

#### 4. Reminders of the domestic sphere and a peaceful world

A particularly striking feature of *The Iliad* is how peace is contrasted to the *kleos* (glory) and dangers of the battlefield. However, just as ideas about heroism have changed since antiquity, so has the concept of 'peace' been refracted to address contemporary needs and values.<sup>40</sup> Within this complex reception nexus, the way in which the world of peace is represented in *1917* reveals a specific interpretation of this concept at the end of the second decade of the twenty-first century, and its relationship to its antonym, war, which dominates the movie. The protagonist, and by extension the audience, is granted brief glimpses of the natural world and of family life. The brevity of these encounters, however, is designed to act as a potent reminder of the singular position that World War I held in the public imagination as its centenary was commemorated and in the immediate aftermath. As a British war movie, *1917* remembers the heroism of ordinary soldiers, commemorates their sacrifices, but does not endorse the war itself and the terrible destruction it wrought. Nonetheless, echoes of the *kleos* do resonate across *1917*, for example, Scofield's brave decision to face danger again and again in order to deliver his message.

<sup>39</sup> Hom. Il. 21.209–248.

<sup>40</sup> Lorna Hardwick: The Poetics of Cultural Memory. WWI Refractions of Ancient Peace, in: *Classical Receptions Journal* 10.4, 2018, pp. 393–414.

The film opens and ends with the protagonist(s) in natural landscapes that remind us that there is a world beyond that of the human war being waged. The audience is introduced to Blake and Scofield during a peaceful moment in a field of flowers, and the story comes full circle with Scofield leaning against a tree overlooking another green field at the end of the movie. Tied to these brief lulls in the fighting and the sharp contrast with the natural world are reminders of the families Blake and Scofield have left behind. Scofield confesses to Blake at the beginning of the film, as they are taking a break, that it is easier not to go back home on leave. Just before they enter the abandoned farmhouse via the field of trees in bloom (springtime, the time of natural regeneration) that have been chopped down by the retreating Germans, Scofield explains why. He hates being back because he knows he will only have to leave again. As Blake reminds his friend, nature can and will recover after the fighting has ended, the trees can survive man's destructive nature. Blake will die on the grounds of this farmhouse. Afterwards, Scofield moves him to a grassy patch of ground because it makes for a better final resting place for his companion. One of Blake's last acts is to gaze at a photo of his family, and at the end of the film it is revealed that Scofield has been carrying a photo of his family all this time, which he takes out while taking another momentary break from the sphere of war to rest against the tree in a green grass field. His future remains uncertain, but in nature there is at least a glimpse of hope.

There is a scene in *1917* that powerfully evokes Hector's final meeting with his family in Book 6 of *The Iliad*,<sup>41</sup> a memorable moment when the worlds of war and of the *oikos* (family/household) collide in the epic. Scofield meets Lauri, a young French woman (played by Claire Duburcq) and the baby she rescued from the ruins of the town of Écoust-Saint-Mein. They are taking refuge in the basement where he also hides. A brief but memorable moment of human connection follows a break from the hero's journey. Scofield reassures Lauri that he intends them no harm. She tends to his head wound, and he gives her his food supplies, and milk from the farm for the baby. In the only pseudo-domestic scene in the entire film, Scofield sings a song to calm the baby, a reminder that he too is a father and not just a soldier. But he must continue his mission, so despite Lauri's pleas to stay with them he chooses to re-enter the world of war (as Hector did). In both the epic and the movie, this brief encounter with a woman and child serves to remind audiences that the protagonists have different roles in the domestic sphere and more generally in times of peace. The contrast reinforces the human cost of war on both the soldiers and on non-combatants.

As Elizabeth Vandiver aptly put it, for those familiar with the Classics, there is a "haunting sense of familiarity" to be found in World War I narratives.<sup>42</sup> This

<sup>41</sup> Hom. Il. 6.390–502.

<sup>42</sup> Elizabeth Vandiver: Afterword, in: *Classical Receptions Journal* 10.4, 2018, pp. 496–500, here p. 497.

sense of familiarity also haunts the silver screen both on the visual and the narrative planes. In literature, and especially in the war poetry produced by the conflict, the connections to the classics tend to be more explicit in nature, but in film these connections are usually absorbed into the narrative and become less direct and more 'masked'. However, major themes such as the hero's journey, encounters with the dead, the contrast between the domains of war and peace, and the personal and societal toll of war, do often, if arguably more obliquely, reference classical precedents. Moreover, they do so with a rich "multivalence" that makes room for new versions of the hero to emerge, even if the reasons for going to war have been revisited and found wanting.<sup>43</sup> *1917*, released over a hundred years after the historical war it dramatises, is itself a reception at the head of a long line of receptions. These receptions are comprised not only of World War I oral narratives (as related to the director by his grandfather, the origin story for the movie's plot), but a wealth of other textual and cinematic models created in the last hundred years. The 'masked' classical connections that these precedents activate help pull the film into the orbit of classical antiquity.

### *Irredeemable Villains*

*TFOAC* is set in Iliadic territory but applies a 'tragic' lens to the story of the fall of Troy. The series does not presuppose a knowledgeable audience familiar with its classical sources. It also offers its own distinctive interpretation of events and protagonists. The title signals to viewers that the city is destined to fall making *TFOAC*'s recasting of the Trojans as the heroes of the story even more 'tragic' as their city is destroyed and the majority of its 'heroes' die. The series' pro-Trojan agenda thus necessitates casting the Greeks in the role of antagonist/villain. The anti-war interpretation of the Trojan War currently holds such sway in the public imagination that the Greeks are cast in the darkest light. One of the byproducts of this interpretation was a split of the reception of Ajax into two strands, an Iliadic (on screen) and a tragic one (on stage).<sup>44</sup> In this paper I am concerned only with the former and the sharp contrast that the character of Ajax in *TFOAC* offers with Scofield, the new type of war hero in *1917*.

<sup>43</sup> Elizabeth Vandiver defines this term in her seminal monograph: *Stand in the Trench, Achilles. Classical Receptions in British Poetry of the Great War*, Oxford 2010, p. 393.

<sup>44</sup> For the history of the hero's reception on screen see Anastasia Bakogianni: *Fallen Heroes. Recasting Ajax and the Greeks on Screen*, in: Antony Augoustakis / Monica Cyrino (eds.): *Screening Love and War in Troy: Fall of a City*, London 2022, pp. 155–168, here pp. 160–165. For Ajax's reception more generally see Martina Treu: *Ajax*, in: Rosanna Lauriola / Kyriakos N. Demetriou (eds.): *Companion to the Reception of Sophocles (Brill's Companion to Classical Reception 10)*, Leiden 2017, pp. 27–76.

### 1. *The villain's role*

Villains often serve as plot devices to emphasise the heroism of the protagonists by means of contrast. Ajax's fifteen minutes of fame (his *aristeia* scene) in Episode Two of *TFOAC* take place during the opening battle between the Greeks and the Trojans. This visually striking sequence weaves together slow motion with regular speed edits to depict the first engagement between the Greek and the Trojan armies. The goddesses Hera, Athena, and Aphrodite drift unseen among the warriors, inspiring them to great feats of valour. Owen Harris, who directed the episode, and his team of collaborators created a powerful visual and aural aesthetic that conveys the excitement of the call to battle, an aspect of war that tends to be downplayed in modern depictions of armed conflict. Ajax (played by Garth Breytenbach) is memorably the very first warrior on either side to be blessed. Hera refers to him as "Ajax of Telamon, unbeatable in brawl".<sup>45</sup> The audience catches only a brief glimpse of Ajax running into battle in slow motion, carrying a formidable-looking war hammer, but not his famous leather shield. Ajax's legendary prowess in battle in the ancient epic is reduced in *TFOAC* to the lesser accomplishment of being a champion brawler. His moment to be the best of them all is thus all too brief.<sup>46</sup>

This is one of the few scenes in the series that offers spectators a sense of the excitement of battle and the pursuit of *arete* (excellence) that pervades *The Iliad*. As in *1917*, the emphasis is firmly on the cost of war, as signaled by the screen turning red, as 'blood' splashes onto the eye of the camera, when the warriors engage with each other, and viewers witness the killing begin. In *TFOAC*, the mood quickly shifts, and the narrative fast-forwards to the battle's aftermath. Against a soundtrack of the agonised cries and groans of the wounded warriors it becomes clear that there can be no easy victory in this war. The sense of tragedy is compounded in the series by Odysseus' pronouncement that they have not gained "one inch of ground".<sup>47</sup> All this pain, suffering, and death has gained them no real advantage. The Greek warrior's palpable frustration powerfully echoes the famous narratives of fighting in the trenches in World War I. This scene exemplifies *TFOAC*'s anti-war stance, aligning the series with the dominant interpretation of the Homeric epic in public debates.<sup>48</sup>

The anti-war interpretation of classical texts gained new momentum in the late 1960s, with the rise of protest movements against contemporary conflicts like the Vietnam War. The popular perception of World War I generals as deluded and incompetent also dates back to this period, and is exemplified in *TFOAC*'s version of Agamemnon, who arrogantly believes that the Greeks can

<sup>45</sup> Episode 2: Conditions at 00:12:76–00:12:81.

<sup>46</sup> Bakogianni: *Shades of Ajax* (Fn. 2), pp. 149–150.

<sup>47</sup> Episode 2 at 00:51:92–00:51:93.

<sup>48</sup> Marianna Torgovnick: *Rereading The Iliad in a Time of War*, in: *Proceedings of the Modern Language Association* 124.5, 2009, pp. 1838–1841, here pp. 1840–1841.

capture Troy in an outright assault. After the failure of their opening diplomatic overtures, the expedition's leader decides to attack. Agamemnon's deluded belief that the gods have guaranteed him a quick and decisive victory because he sacrificed his daughter, Iphigenia, at Aulis is an early sign of his bad leadership both on and off the battlefield, his descent into madness, and the destruction of the last shreds of his humanity.<sup>49</sup>

The dehumanising effects of Agamemnon's leadership, and the protracted war on his army are thus prefigured in this first engagement. The marked downwards trajectory of the Greek characters, including minor players like Ajax, is designed to disquiet and disturb audiences. As a result of the war, the Greeks become ever more brutal and deceitful as the story unfolds, but *TFOAC* makes it clear from the beginning that they possess few, if any, redeeming qualities. The viewers' introduction to the character of Ajax is a case in point. Ajax is depicted as a burly warrior, eating and drinking in the army camp at Aulis, sitting next to Odysseus who jokingly remarks to his fellow soldier: "Ajax, what do you know about women? Stick to fighting and spitting".<sup>50</sup> Viewers might at first be inclined to ascribe this unprepossessing first encounter with the character to the banter of soldiers, but everything we see of Ajax in the series reaffirms this negative first impression, which aligns with the dominant trend in Ajax's reception on screen as a man who relies on his brawn rather than his intellect.<sup>51</sup>

Ajax appears throughout the series, but he serves as a glorified extra, added to scenes featuring other Greek leaders, who are codified as his intellectual superiors. He is portrayed as a man who is used to following orders rather than thinking for himself, a foil to the series' angst-ridden Achilles and his existential questioning. Ajax tends to blend into the background in *TFOAC*, he is present in the two war councils in Episode Five, for example, but leaves the talking and strategising to the other characters. His complicity is underscored, however, in Episode Seven, when he silently endorses the plan to deceive Achilles into believing that the Trojans broke the truce, which leads directly to Achilles' death. When Menelaus faces Paris in single combat in Episode Four, Ajax bangs his war club as a show of support for the Greek champion, and his fellow-soldiers pick up the beat. Even without using words, Ajax endorses the decisions and actions of his leaders and helps put them into effect. In the last episode, the final touches are added to his characterisation in the series as the Greeks' brutish henchman. He manhandles Helen forcing her back into the city, so she can witness Troy's

<sup>49</sup> For a closer analysis of Agamemnon in *TFOAC* and the impact of Iphigenia's sacrifice on her father, see Amy L. Norgard: Bloody Brides. Iphigenia, Helen and Ritual Exchange, in: Antony Augoustakis / Monica Cyrino (eds.): Screening Love and War in Troy: Fall of a City, London 2022, pp. 183–196. See also Krishni Burns: Kings of Men and Sacrificial Daughters, in: Antony Augoustakis / Monica Cyrino (eds.): Screening Love and War in Troy: Fall of a City, London 2022, pp. 197–210, here pp. 200–203.

<sup>50</sup> Episode 2 at 00:12:76–00:12:81.

<sup>51</sup> Bakogianni: Performing Violence (Fn. 2), p. 60.

destruction firsthand, and after Menelaus kills Paris in front of her, he lifts her up bodily and carries her away. Ajax sets up Menelaus' killing of Paris by first head-butting and then disarming Paris. In a later scene, he physically prevents Andromache from stopping Odysseus when he takes baby Astyanax to the top of the walls and drops him to his death.<sup>52</sup> The Iliadic Ajax's loyalty is thus cast in a dark light in the series, transformed into unthinking obedience and a willing participation in war crimes.

In Episode Four, Ajax brutally attacks Thersites for his outburst; a short expletive that succinctly captures the Greeks' fear of the impact of Achilles' withdrawal from battle. This scene both echoes and reinforces the Iliadic episode where Odysseus brutally silences Thersites for criticising Agamemnon. The rigidity of the Greek social hierarchy is thus played out in front of the series' audience. Greece is codified as a place where the strong abuse the weak and high-status individuals can brutally chastise those below them in rank. However, by the end of Episode Eight, Ajax and Thersites are working in concert to crush the final embers of the survivors' hopes for the future (or so they believe). It is Thersites who reveals the presence of Troy's last surviving male heir, Hector and Andromache's son, Astyanax. He thus undoes Odysseus' act of mercy during the previous night's killing orgy. Odysseus had planned to leave the baby alive behind with his nurse. Thersites drags them out to the light, while Ajax restrains his mother, desperate to stop Odysseus from carrying out Agamemnon's command that he kill Troy's last male prince.

The Greeks are thus re-envisioned in *TFOAC* as archetypes of toxic masculinity, treating their women and their subordinates appallingly and quarreling amongst themselves over status and the spoils of war. Their greed and ambition are what unites them, but it is a fragile, unstable alliance. In the BBC/Netflix version of the story, the war ends up destroying both sides: death and enslavement for the Trojans (as in the epic cycle and in Greek tragedy) and moral debasement for the victorious Greeks, although if Ajax and Thersites are anything to go by, there was not much to admire about the Greeks in the first place. By contrasting Scofield's quiet heroism in *1917* with Ajax's brash bravado and cruelty in *TFOAC*, a picture emerges of what audiences expect of a 'war hero' at the end of the second decade of the new millennium: the ability to continue against all odds, fighting on not 'for king and country', but for the sake of personal relationships. Scofield's devotion to Blake, his love for his family and the kindness he shows to Lauri and the baby contrast with Ajax's unthinking brutality and the joy he takes in cruel acts.

---

<sup>52</sup> For an analysis of this key scene in the series, see Meredith Prince: Family vs. Compassion. Odysseus and the Ethics of War, in: Antony Augoustakis / Monica Cyrino (eds.): Screening Love and War in Troy: Fall of a City, London 2022, pp. 169–182, here pp. 176–180.

## 2. A question of perspective

Stories about the Trojan War, its prequel, and the aftermath, have been retold countless times in movies, television series, and documentary formats. The Trojan War is not only inextricably linked to the origins of the medium of cinema, but it also found fertile ground in the newer medium of television, which broadly defined now includes streaming platforms like Netflix.<sup>53</sup> The mediums of cinema and television have helped to popularise a particular interpretation of the story that favours the Trojans. *TFOAC*'s Ajax is relegated to the background, while his fellow Greeks wage war on Troy and eventually destroy it. The Paris-Helen romance becomes the moral centre of the story, while the Greeks are cast in the role of greedy, ambitious, and treacherous villains.

In *The Iliad*, Ajax is the second-best warrior that the Greeks put in the field. However, in his reception on screen, Ajax's strength, courage, and steadfastness are, as we have seen, either downplayed or turned into negative characteristics. If included at all, Ajax is cast as a lesser Greek warrior, who is a cog in the Greek machinery of war. *TFOAC* has inherited these tropes from earlier cinematic receptions, as its version of Ajax testifies, elaborating on them by emphasising his unquestioning obedience and his brutish nature. A telling example is an interaction he has with Menelaus, who, enraged by Achilles' refusal to fight, vents his frustration by saying that he plans to commission a thousand songs to immortalise the Myrmidons' cowardice. Ajax replies: "As long as you aren't expecting me to sing any of them" (Episode Six). This 'metatheatrical' touch both alludes to the orality of *The Iliad* and has one of the epic's protagonists reject it. *TFOAC*'s Ajax is dismissive of the value of storytelling and its role in the construction of the past. The series thus positions him on the wrong side of history.

Ajax's dismissal of the power of stories is particularly ironic, given that this incarnation of the ancient Greek hero is a character in a series distributed via a streaming platform with global reach (at the time of writing, Netflix is available in over 190 countries).<sup>54</sup> Netflix does not disclose its ratings, or reveal which series its subscribers in different countries choose to watch, but the company's inclusion of this version of the story of Troy as a 'Netflix Original' in its catalogues increases the potential for "multinational" dissemination.<sup>55</sup> At the same time, it further undermines the long-held view that the Classics are elitist rather than, as in their original contexts, popular entertainment. The Classics have in the past benefitted from such discourses about the type of stories audiences

<sup>53</sup> John Shelton Lawrence / Robert Jewett: *The Mythic Shape of American Sniper* (2015), in: Terence McSweeney (ed.): *American Cinema in the Shadow of 9/11*, Edinburgh 2017, pp. 23–47, here pp. 33–34.

<sup>54</sup> Countries where Netflix is available, [Netflix.com. help.netflix.com/en/node/14164](https://help.netflix.com/en/node/14164) [31. October 2022].

<sup>55</sup> Ramon Lobato: *Netflix Nations. The Geography of Digital Distribution*, New York 2019, p. 70.



‘should’ be watching, not only because of the cultural capital they enjoy, but also because of their close links with the origins of cinema, and the new medium’s emphasis on the educational benefits it could confer on audiences. Returning to the metaphor of Menelaus’ desire to commission a thousand songs, classical stories available on streaming platforms are part of a large catalogue of offerings. *TFOAC*’s creator, David Farr, wanted to retell the story from “the Trojan point of view”, in the belief that this would appeal to contemporary audiences disillusioned by ongoing conflicts around the globe and their impact on civilian populations.<sup>56</sup>

*TFOAC* offers its audiences a powerful ‘us vs them’ narrative positioning Greece as an imperialist power bent on conquest and subjugation and motivated largely by greed rather than honour. Nestor’s claim in Episode Two that the assembled army is comprised of “Lovers and defenders of Greece”<sup>57</sup> rings hollow and by the end of the series has been proven to be blatantly untrue.<sup>58</sup> Ajax’s portrayal in *TFOAC* is emblematic of the view that the Greeks are ‘mad, bad and dangerous to know’, and this is as much representative of the lower end of the social hierarchy as it is at the top. The series predominantly showcases the Trojan point of view, thus encouraging viewers to form what in Media Studies is known as “a positive affective disposition” towards the Trojan royal family and its people and a correspondingly negative one towards their attackers.<sup>59</sup> Giving the Greeks less screen time solidifies this impression. *TFOAC* further undercuts the Greek position by its brutal portrayal of Greek society. In Episode Two, an enraged Menelaus threatens the Trojans with dire consequences because they refuse to return Helen to him. His construction of them as a foreign ‘other’ owes more to Herodotus’ pro-Greek narrative of the Persian Wars (490 and 480/79 BC), and fifth-century Athenian prejudices against the foreign invaders who burned their city and its sanctuaries in 480 BC, than it does to *The Iliad*. Then, as in modern times, crisis and war pushed older stories into new moulds that better fit contemporary needs and agendas.

---

<sup>56</sup> Sarah Hughes: Enter the Wooden Horse. But This Time the Trojans Tell Their Side of Fall of Troy, *The Guardian*, 27 January 2018. [www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/jan/27/troy-fall-of-city-west-against-east-lovers-siege-homer-bbc-netflix](http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2018/jan/27/troy-fall-of-city-west-against-east-lovers-siege-homer-bbc-netflix) [29 October 2022].

<sup>57</sup> Episode 2 at 00:12:87–00:12:89.

<sup>58</sup> Felix K. Maier: “This was always a shabby war”. Deheroisierung und Gender in Troy: Fall of a City, in: *helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen* 8.1, 2020, pp. 21–29, here p. 27. DOI: 10.6094/helden.heroes.heros./2020/01/03.

<sup>59</sup> T. K. Lee / M. A. Shapiro: The Interactions of Affective Dispositions, Moral Judgments, and Intentionality in Assessing Narrative Characters. *Rationalist and Intuitionist Sequences*, in: *Communication Theory* 24, 2014, pp. 146–164, here pp. 147–148.

## Conclusion

Such transformative changes in fundamental concepts and societal values both demand and reward close attention. Shane Butler argued that we can use Classical Reception to closely interrogate “our whole discipline’s *raison d’être*”.<sup>60</sup> At the time of writing, scholars are working hard to foster healthy debate about why we study the Classics and their rich and ever-growing reception history. Engaging closely with popular receptions, such as films, television series, games, comics, novels and many more, forms an essential strand of this conversation. Examining the concept of heroism and the audience expectations associated with it across different media allows us to deepen our engagement with both the Classics and modern popular culture.

It is the mission of this book, and of the series *Helden – Heroisierungen – Heroismen* more generally, to explore the history of the concept of heroism and to illustrate its transhistorical path down the centuries. A necessary part of this process is the re-evaluation of ancient heroes and heroines. This includes de-heroizing them by focusing on the darker aspects of their narratives and actions. My own wider work within this research area examines the concept of heroism as it is portrayed in Greek tragedy and how it has been transformed in modern performance, both on stage and screen. As popular receptions of the genre of tragedy continue to proliferate, there are ever more connections to be formed and new case studies to be analysed (both screen receptions discussed in this paper date from the final years of the second decade of the new millennium). Such investigations allow classicists to keep their finger on the pulse of popular receptions of the Classics and on the public’s ongoing relationship with these ancient cultures.

Working on transhistorical investigations of concepts like that of heroism allows classical reception scholars to engage closely with new theories and methodologies, borrowed from other disciplines. For example, my own work in this paper draws on Adaptation Studies and Comparative Literature. In the present issue, Vandewalle’s work on reading video game heroes and cinematic heroes as a cross-media dialogue of narratives helpfully reminds us of the importance of pursuing our research across both ancient genres and modern media. The interweaving of such theoretical and methodological frameworks serves to enrich and deepen our work. It also allows us to draw closer to our fellow Humanities scholars and their research. Building closer ties with scholars in other disciplines is an important goal for Classical Reception as only then will our discipline truly become cross-disciplinary.

People have always been interested in heroes / heroines and their tales of achievement and tragedy. The Classics have contributed several famous heroes /

<sup>60</sup> Shane Butler: Introduction. On the Origin of ‘Deep Classics’, in: Shane Butler (ed.): *Deep Classics. Rethinking Classical Reception*, London 2016, pp. 1–19, here p. 16.

heroines to this global cannon of stories. They and their receptions deserve to be enjoyed, but also to be closely investigated by each new generation of scholars, who can add new layers of analysis. The ancient tragedians Aeschylus, Sophocles and Euripides demonstrated the popularity and mutability of ancient Greek heroes / heroines by dramatizing their stories onstage. This process has continued down the centuries until the present. In these challenging times when the Arts and Humanities are under pressure, Classical Reception can thus help us answer our critics and demonstrate why the Classics are not only alive and well, but also more relevant than ever.

# Dynamiken des Unheroischen in Oliver Stones *Alexander*

Nils Steffensen

## Abstract

With the exception of antiheroes, non-heroes are largely considered irrelevant to heroic narratives. The view is widely shared that, at best, they can serve to sharpen a certain hero's profile. Oliver Stone's *Alexander*, however, shows that non-heroes also possess agency. This essay argues that especially so-called 'normal-ones' (U. Bröckling), under certain circumstances, actively pursue their interests vis-à-vis the hero whose transgressive ambitions pose a threat to the status quo and possibly even their lives. Using different strategies – practical as well as ideological – non-heroes unfold their dynamics, allowing them to at least temporarily change their position in the broad spectrum of the un-heroic, thereby challenging the hero and his self-understanding. The essay's conclusion is: precisely representatives of mediocrity may be forces able to determine the fate of the hero.

## Einleitung

„Die Wahrheit ist, dass wir ihn getötet haben.“<sup>1</sup> Mit diesem Bekenntnis eröffnet – in der Inszenierung Oliver Stones – König Ptolemaios das Diktat seines historischen Urteils über Alexander den Großen. Indes besitzt, was er als Wahrheit ausgibt, nur vorläufig Geltung. Kurz nachdem er verächtlich Ziele, Politik und Leben seines früheren Herrschers charakterisiert hat, befiehlt er seinem Sklaven, die anstößig klingende Passage auszustreichen. Bei seinen Ausführungen handele es sich nur das dumme Gewäsch eines alten Narren. Umgehend ersetzt eine Apologie Alexanders die Selbstanklage. In der geglätteten Version wird Alexander zum banalen Opfer der Kontingenz. Er stirbt, von körperlichen Strapazen geschwächt, an einem gewöhnlichen Fieber.

Was der König drastisch als senile Absurdität verwirft, ist tatsächlich eine für Heldenerzählungen konstitutive Konstellation. Heldenfiguren bedürfen not-

---

<sup>1</sup> „The truth is we did kill him“ (03:15:30–03:15:33). – Stone hat *Alexander* mehrfach überarbeitet. Nach der Kinofassung (2004) und einem minimal veränderten Director's Cut für DVD griff der Regisseur, vom Resultat enttäuscht, für *Alexander Revisited. The Final Cut* (2007) tief in die Erzählstruktur der Handlung ein. Doch auch die diese Version stellte ihn nicht zufrieden. Im Jahr 2014 nahm er für *Alexander. The Ultimate Cut* noch einmal Modifikationen am *Final Cut* vor. Diese Fassung, die Stones künstlerischen Willen (bislang) letztgültig zum Ausdruck bringt, liegt dem Essay zugrunde (*Alexander. The Ultimate Cut*. USA / Kanada 2014. Regie: Oliver Stone. GTIN: 883929415151). Stones Audiokommentar wird nach der gleichen Edition zitiert.

wendigerweise der Nichthelden. Als Verkörperung des Außergewöhnlichen und ethisch Vorbildhaften profiliert sich der Held nur im Kontrast zum Unheroischen. Nichthelden fungieren als Negativfolie, vor der sich die Grandiosität des Helden abhebt.

Das Spektrum unheldenhafter Figuren ist breit.<sup>2</sup> Mit dem Helden teilen der Anti- und der Gegenheld sowie der ‚Wannabe‘ und der ehemalige Held die Verpflichtung auf den heroischen Code. Als Verfechter heldenhafter Ideale stellt der Gegenheld den Rivalen eines Helden dar; getrennt sind beide lediglich durch ihre konkreten Werte, Absichten und Ziele. Der Antiheld dagegen verkörpert die diametrale Negation des Helden, mit dem ihn einzig die Größe der Ambitionen verbindet.<sup>3</sup> Ein Aspirant auf den Heldenstatus wiederum ist der ‚Wannabe‘, der wegen mangelnder Entschlusskraft und Unfähigkeit, teils auch wegen ungünstiger Umstände an der Erfüllung seiner Ambitionen scheitert. Im Gegensatz zu ihm verliert der ‚Berserker‘, von rastloser Dynamik getrieben, jegliches Maß bei der Freisetzung seines Tatendrangs. Bei der tragikomischen Figur des Nichtmehrhelden schließlich erinnert nurmehr verblichener Glanz an früheres heroisches Prestige. Eine Mehrheit unheldenhafter Typen allerdings ist für die Verlockungen des Heroischen unempfindlich. An der Veränderung der bestehenden Verhältnisse besitzen sie kein Interesse; Abweichungen von Normalstandards liegen ihrem Vorstellungsvermögen fern. In unterschiedlichen Schattierungen handelt es sich um Vertreter des Durchschnitts und Konsenses, die Exzeptionalität und Transliminalität als Sinnlosigkeit, Zumutung oder Bedrohung empfinden.

Trotz dieser Variationen des Unheroischen stehen Nichthelden, von Anti- oder Gegenhelden abgesehen, selten im Fokus des interpretatorischen Interesses. Nur ausnahmsweise fungieren sie als Hauptfiguren, wie Oblomov<sup>4</sup> oder Švejk<sup>5</sup>. Dem Stereotyp des Nichthelden entspricht in der Regel eher das Opfer oder der unbeeilte Zuschauer. In ihm personifizieren sich Machtlosigkeit oder Indifferenz.

<sup>2</sup> Da es der Erforschung von Nichthelden an Umfang fehlt, ist die Bestimmung der verschiedenen Arten unheroischer Gestalten von definitorischen Diskrepanzen geprägt. Die folgende Übersicht orientiert sich unmittelbar an Ulrich Bröckling: *Negationen des Heroischen. Ein typologischer Versuch*, in: *helden. heroes. héros* 3.1: *Faszinosum Antiheld*, 2015, S. 9–13, DOI: 10.6094/helden.heroes.heros/2015/01/02, der seine inspirierende Typologie allerdings selbst als ein tentatives Unternehmen bezeichnet. Während die hier gebotene Synthese Bröcklings Begriffsbestimmungen weitestgehend folgt, setzt sie eigene Akzente, was die Zuordnung der einzelnen unheroischen Typen zum Feld des Heroischen betrifft. Aus pragmatischen Gründen werden in diesem Essay die Adjektive un- und nichtheroisch bzw. -heldenhaft in der Regel synonym gebraucht.

<sup>3</sup> Zur Unschärfe in der allgemeinen Verwendung des Begriffs „Antiheld“, die nicht zwischen unterschiedlichen Spielarten des Unheroischen differenziert, vgl. Nora Weinert: *Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive*, in: *helden. heroes. héros* 3, 2015, S. 15–22, hier S. 16–17, DOI: 10.6094/helden.heroes.heros/2015/01/03. Im Antikfilm ist die Figur des ‚Superschurken‘ sogar allgegenwärtig, vgl. etwa den Beitrag von Silvester Kreisler in diesem Band.

<sup>4</sup> Vgl. Iwan Gontscharow: *Oblomow. Roman*, München 2012 [St. Petersburg 1859].

<sup>5</sup> Vgl. Jaroslav Hašek: *Die Abenteuer des guten Soldaten Švejk im Weltkrieg*, Stuttgart 2014 [1921–23].

Kaum vorstellbar ist er als Widersacher<sup>6</sup> des Helden, der dessen Agonalität herausfordert. Agency entfaltet er nicht, präsent ist er durch Passivität: so besagt es jedenfalls der Konsens. „Stoff für Heldengeschichten bieten [Negationen des Heroischen] nicht.“<sup>7</sup> Relevanz kommt ihnen lediglich bei der Bestimmung eines spezifischen heroischen Feldes und der Konturierung von Heldenfiguren als Objekten des Vergleiches zu.<sup>8</sup> Diese funktionale Marginalisierung lädt indes zu Nachfragen ein. Als Bestandteil heroischer Narrative besitzen sie zwangsläufig Einfluss auf die Rezeption und die Genese des Helden. Einerseits beweist der Heros in Entscheidungssituationen seine Exzellenz vor hilfloser Durchschnittlichkeit. Andererseits tritt der Held bei der Erfüllung seiner Mission auch in Interaktionen mit Nichthelden: Untergebenen, die er führen, Zweifelnden, die er überzeugen, Gleichgültigen, die er gewinnen muss, ganz zu schweigen von sozial deprivierten sowie einfluss- oder rechtlosen Gruppen, die Empfänger willkürlicher Weisungen sind.<sup>9</sup> Vielfältig sind ihre Motive und Ziele, dynamisch ihre Handlungsweisen. Insofern sie auf die Helden bei der Durchsetzung von deren Visionen einwirken, gehören sie zu den Kräften, die ihren Anteil an Erfolg und Scheitern der Heldenfiguren besitzen. Auch der Nichtheld ist ein Akteur im Kraftfeld des Heroischen.

Welches Handlungspotential Nichthelden in Heldennarrativen innewohnt, lässt sich exemplarisch an Oliver Stones *Alexander* illustrieren. Das Wechselspiel zwischen heroischen Gestalten und den sie umgebenden Strukturen hatte auf den Regisseur seit jeher Faszination ausgeübt. Pläne für eine Verfilmung des Alexander-Stoffes ventilierte er seit dem Ausgang der 1980er Jahre.<sup>10</sup> Mit der Ermüdung durch zeitgeschichtliche Stoffe, die von *Platoon* über *JFK* bis zu *Nixon* den Schwerpunkt seines cineastischen Œuvres gebildet hatten, begründete er die Hinwendung zu einem antiken Stoff. Alexander war für Stone die Inkarnation historischer Größe.<sup>11</sup> Nicht nur hielt er den König für einen der bedeutendsten Feldherren der Weltgeschichte, er sah in ihm auch einen Visionär von globalem Maßstab, der stets auf den massiven Widerstand von Gegenspielern und Familienmitgliedern getroffen sei. Die problematische Beziehung zwischen Helden und Nichthelden bringt die Wahl des Erzählers narratologisch zum Ausdruck. Stone konstruiert die Handlung als eine Art Dramatisierung des Geschichtswerks des Ptolemaios, des Weggefährten Alexanders und späteren

<sup>6</sup> Zur Agonalität des Helden vgl. Ulrich Bröckling: *Postheroische Helden. Ein Zeitbild*, Berlin 2020, S. 32–33.

<sup>7</sup> Bröckling: *Negationen* (Anm. 2), S. 12.

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 13. Hier zeigt sich allerdings auch die Vorstellung, dass Nichthelden keine maßgeblichen Protagonisten in heroischen Narrativen darstellen.

<sup>9</sup> Gerade für den Antikfilm lässt sich feststellen, dass Frauen, Sklaven und Angehöriger weniger begüterter Bevölkerungsschichten häufig als solche gänzlich passiven Nichthelden dargestellt werden.

<sup>10</sup> Für eine detaillierte, wenngleich autobiographisch angehauchte Entstehungsgeschichte vgl. Robin Lane Fox: *The Making of Alexander*, Oxford / London 2004, S. 7–46.

<sup>11</sup> Vgl. z. B. Audiokommentar, ab 03:18:25.

Herrschers über Ägypten. Während die historische Person Ptolemaios ein zwar größtenteils verlorengegangenes, aber affirmatives Geschichtswerk über Alexander verfasste,<sup>12</sup> offenbart die Filmfigur ein zutiefst ambivalentes Verhältnis zu Persönlichkeit und Leistung des Makedonenkönigs. Der Alexander-Bewunderer Stone präsentiert die Geschichte des Helden Alexander als Deutung eines Nichthelden.

Die Frage nach dem Einfluss der Nichthelden in Heroennarrativen soll Bröcklings Ansätze zur Erschließung der Negationen des Heroischen am Beispiel von *Alexander* vertiefen. Nicht soll untersucht werden, welche Aussagen sich durch sie über Helden ableiten lassen, sondern auf welche Weise sie die Geschichte des Helden prägen oder auch deuten. Besitzen sie Agency, wie üben sie diese aus, welche Ziele verfolgen sie? Können sich Nichthelden in andere Typen des Unheroischen verwandeln? Inwieweit bestimmen sie das Schicksal des Helden mit? Unvermeidlich ist, dass spannende, jedoch nicht zu dieser Fragestellung gehörende Aspekte – das Problem der Historizität Alexanders oder des ptolemaischen Narrativs, der Film als historische Deutung, die erzähltechnische Ausgestaltung der Ptolemaios-Figur, das Heldenkonzept Oliver Stones oder eine ideologische Einordnung von *Alexander* in dessen Œuvre – Erörterungen andernorts vorbehalten bleiben müssen.

Im Mittelpunkt der Untersuchung von Stones Inszenierung der Helden und Nichthelden stehen Alexander, die Angehörigen des makedonischen Adels, die sein Offizierscorps bilden (gr. *Hetairoi*), und das Heer. Abgeblendet wird das Handeln von Figuren wie Olympias, König Philipp und Aristoteles. Ihr Einfluss auf die Formung von Alexanders Helden- und Politikverständnis ist zwar hoch zu taxieren, doch den Schauplatz der Auseinandersetzung auf dem Feld des Heroischen bildet im Wesentlichen der Perserfeldzug. Nachgespürt wird den Nichthelden in einem vier Schritte umfassenden Verfahren. Zunächst wird der Plot als Heldennarrativ gedeutet. Daran schließt sich eine Analyse der Nichthelden und deren Ziele an, gefolgt von einer Untersuchung der Handlungsstrategien von Alexanders Gegnern. Am Schluss soll eine Bilanz, vom Film *Alexander* abstrahierend, die mögliche Relevanz der Nichthelden ermitteln und deren Potential für die Interpretationen von Heldenerzählungen anzeigen.

---

<sup>12</sup> Für aktuelle Einführungen vgl. bspw. Ian Worthington: *Ptolemy I. King and Pharaoh of Egypt*, Oxford 2016 sowie Lennart Gillhaus: *Die Alexanderhistoriker* (Bibliothek der griechischen Welt 83), Stuttgart 2017, S. 232–259 (m. w. Lit.).

## Alexander als Heldenerzählung

Alexanders Leben narrativiert Stone als eine unabgeschlossen-unabschließbare Heldenreise.<sup>13</sup> Der Plot besteht nicht aus einer linearen Abfolge von Ereignissen, sondern einem „dichten Netz paralleler Geschichten“,<sup>14</sup> aus in die Zukunft gerichteten wie in die Vergangenheit zurückweisenden Episoden. Was die „fiktive Konstanz des Eigennamens“<sup>15</sup> Alexanders begründet, ist sein unbedingtes Ruhmesstreben. Im Wettstreit mit Heldengestalten wie Achilles, Herakles, Dionysos und Prometheus ein Teil des Mythos zu werden, darin erblickt er den Sinn seiner Existenz, darauf richtet er seine gesamte Energie.

Exzeptionalität und Transliminalität des Königs treten in verschiedenen Dimensionen zutage: im Militärischen, Politischen, Geographischen und Kulturellen. In militärischer Perspektive will Alexander zum überragendsten Feldherrn aller Zeiten avancieren. Persönliche Tapferkeit und Bewährung im Kampf ist für den Achilles-Adepten der Kern seines Heldenverständnisses. Ehre wird dem Vaterland in der Schlacht erwiesen. Taktische Vorteile auszunutzen lehnt er ab, wenn sie gegen den Ehrenkodex verstoßen. Erobern möchte er mit seinem Heer ein Weltreich; nur eine Sonne auf Erden dürfe es geben, fordert er.

Alexanders politische Zukunftsvision besteht in der Einigkeit einer Welt ohne Grenzen. Noch am Sterbebett Hephästions, wo sich Alexander als Reinkarnation des Achilles wähnt, schmiedet er Pläne zur Weltherrschaft.<sup>16</sup> Als Ziel gibt er die Herstellung universeller Freiheit aus. Er strebt nach der Beendigung persischer Sklavenherrschaft. Das Zusammenleben der Völker soll auf der Basis umfassender griechischer Bildung und militärischer Integration gelingen. Die Zukunft stehe im Zeichen von Veränderungen. An dem kulturell grundierten Sendungsbewusstsein der Griechen nimmt der König jedoch Anstoß. Seinen Lehrer Aristoteles verflucht er für dessen hochmütige Theorie von der Sklavennatur der Perser, von der er selbst einst überzeugt gewesen ist. Die persische Welt sei der griechischen weit überlegen, nur auf Unkenntnis könne die Verachtung für die Perser beruhen.

<sup>13</sup> Vgl. Joseph Campbell: *The Hero with a Thousand Faces*, New York 1949. Zur Einordnung des Konzepts sowie dessen Bedeutung für cineastische Heldennarrative vgl. Christopher Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*, Frankfurt am Main <sup>2</sup>2007, S. 42–43 und Bröckling: *Postheroische Helden* (Anm. 6), S. 64–65; S. 134. – Stone begreift Alexander als eine neuartige Heldenfigur, die nicht an „conquest“, sondern an „quest“ interessiert gewesen sei, immer weiter Richtung Osten ziehend („ultimate migration“), ohne zurückzukehren oder zurückkehren zu wollen; vgl. Audiokommentar, 00:02:15–00:04:20. – *Alexander* ruft allerdings nicht nur die Heldenthematik auf, sondern enthält auch andere Motive, die konstitutiv für das Œuvre Stones sind, wie den Kampf um Macht oder Reichtum, Korruption, Identitätskrisen oder familiäre Dramen.

<sup>14</sup> Zur Erzählstruktur vgl. Lane Fox: *The Making of Alexander* (Anm. 10), S. 41, S. 167.

<sup>15</sup> Pierre Bourdieu: *Die biographische Illusion*, in: *Neue Rundschau* 3, 1991, S. 109–115, hier S. 111.

<sup>16</sup> Vgl. *Alexander*, 02:57:25–02:59:09.



Neue geographische und zugleich geistige Horizonte will Alexander durch Entdeckungen eröffnen. Seine Heimat, so deklamiert er, ist die Fremde.<sup>17</sup> Nicht die Rückkehr nach Makedonien interessiert ihn, sondern die Grenzen der Welt. Seine Reise soll den Nachweis erbringen, dass die Welt größer sei, als der Theoretiker Aristoteles annimmt, und von diesem aufgeworfene, bislang ungelöste Fragen beantworten. Während Aristoteles geostrategisch den Wert von Entdeckungen nach ihrem Nutzen für die Erlangung der griechischen Großmachtstellung bemisst, orientiert sich Alexander an den mythischen Vorbildern, mit denen er sich im Wettbewerb sieht. Anstelle des Zentrums visiert er die Peripherie an.

### *Alexander und die makedonischen Nichthelden*

Ein elementarer Erfolgsfaktor für die Durchsetzung visionärer Pläne ist die Akzeptanz der politischen Führung bei der Gefolgschaft. Deren Einsatz beruht auf der Attraktivität von Orientierungsangeboten.<sup>18</sup> Auch bei Stone erobert Alexander Indien nicht allein.<sup>19</sup> Der Ausgang seines global dimensionierten Unternehmens hängt wesentlich von der Kampfkraft und Motivation seiner Armee ab, bestehend aus den Mannschaften wie dem aus makedonischem Adel stammenden Offizierscorps. Die Interaktion mit der Truppe wächst sich in Ptolemaios' Narrativ zur zentralen Herausforderung für den Helden Alexander aus.

Das Verhältnis des Königs zu den Soldaten erfährt im Laufe des Feldzugs einen schleichenden Wandel mit dramatischen Wendungen. In der Rede vor der Schlacht bei Gaugamela<sup>20</sup> gelingt es Alexander noch, die Begeisterung der Masse durch die Beschwörung der Freiheit der Griechen, der Ehre des Vaterlandes, der Rache für den angeblich von den Persern ermordeten König Philipp und der heldenhaften, im Krieg bewährten Vorfahren der Soldaten zu entfachen. Als freie Männer, nicht als Sklaven fordert er sie zum Kampf auf. Sogar über den Tod würden sie mit ihrer Tapferkeit den Sieg erringen. Eine Wende leitet der Tod des Dareios ein. Genießt Alexander nach Ptolemaios' Einschätzung beim Einzug in Babylon noch allgemeine Sympathie, so stellt die Fortsetzung des Feldzugs die Frage nach der Sinnhaftigkeit der Operation. In Indien wirken sich die von fremder Tierwelt und Vegetation ausgehende Gefahr sowie die zermürbende Gewalt des ihnen unbekanntens Monsunregens demotivierend auf die Makedonen aus.<sup>21</sup> Unter dem sich immer weiter verstärkenden Gefühl der Ohnmacht verflüchtigt sich die Gier nach Gold und Ruhm, die lange Zeit ihr

<sup>17</sup> Vgl. Alexander, 01:57:38–01:59:30.

<sup>18</sup> Vgl. Georg Eckert: Politische Führung, Wiesbaden 2019, S. 59.

<sup>19</sup> Vgl. die berühmte Heldenkritik in Bertolt Brechts Gedicht *Fragen eines lesenden Arbeiters*, V. 15–16: „Der junge Alexander eroberte Indien. / Er allein?“ (in: Gedichte 2. Sammlungen 1938–1956, bearb. von Jan Knopf [Bertolt Brecht, Werke 12], Berlin u. a. 1988, S. 29).

<sup>20</sup> Vgl. Alexander, 00:13:58–00:18:28.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., 02:02:50–02:04:12.

Ansporn gewesen ist. Hohe Verluste und die Aussicht auf neue Gefahren erzeugen ein Gefühl von Aussichtslosigkeit. Für die Soldaten gewinnt die Perspektive einer Rückkehr nach Makedonien immer mehr Bedeutung. Nicht länger nach Bewunderung und Ruhm verlangt es die Soldaten, sondern nach einem Wiedersehen mit ihren Familien. Den Anspruch auf Loyalität zur Person Alexanders empfinden sie als übererfüllt. Der König verliert die Zuneigung der Armee. Was bleibt, ist Respekt. Erst der angekündigte Rückzug löst wieder Enthusiasmus aus und erneuert seine Akzeptanz.

Von Anfang an existieren gravierende Konflikte zwischen Alexander und der Elite über die Ziele des Feldzugs und operative Entscheidungen in der Kriegsführung.<sup>22</sup> Als Überdehnung der makedonischen Kräfte gilt Alexanders Absicht, die Herrschaft über das Perserreich zu übernehmen. Die Fortführung des Feldzugs wird als Obsession des Herrschers gedeutet.<sup>23</sup> Auf Befremden stößt der großzügige Umgang des Königs mit den Unterworfenen. Politisch unerklärlich, vor allem aber schädlich erscheint die Eheschließung Alexanders mit der ‚Barbarin‘ Roxane, die eine Verkehrung von Geschlechterrollen mit politischen Machtverhältnissen verbindet.<sup>24</sup> Irritationen lösen auch die Pläne des Königs für eine langfristige Kooperation mit den Persern aus, die eine politische, militärische und kulturelle Dimension besitzen soll. Statt Zusammenarbeit mit den Persern fordern die Offiziere deren Bestrafung für die von ihnen begangenen Verbrechen. Die Integration der griechischen und der persischen Welt wird mit dem Verfall der Infrastruktur Makedoniens aufgerechnet. Für die Zukunft erhofft der Adel einen makedonischen Erben, keinen Abkömmling Alexanders aus der Verbindung mit Roxane.<sup>25</sup> Die politische Vorstellungswelt der Gefährten Alexanders bewegt sich in den traditionellen Bahnen einer auf Makedonien fixierten Politik, das unter Alexanders Vater Philipp zur griechischen Hegemonialmacht avanciert ist. Von den Visionen, die sich mit Alexanders Namen verbinden, findet keine Resonanz. Es dominieren Unverständnis und Ablehnung.

<sup>22</sup> Hingewiesen sei darauf, dass Stone im *Ultimate Cut* eine von ihm selbst als inhaltlich wichtig bezeichnete Szene aus dramaturgischen Gründen gestrichen hat, die er zuvor in den *Final Cut* aufgenommen hatte und die Alexander im Kriegsrat vor Gaugamela zeigt (Alexander Revisited. The Final Cut. Deutschland / USA 2007. Regie: Oliver Stone. GTIN: 4011976311188), vgl. Audiokommentar Final Cut, 00:09:36–00:10:50. Wie sich herausstellt, nehmen Teile des Stabes seine taktische Planung, die auf Ausnutzung situativer Vorteile verzichtet, als äußerst riskant wahr. Das Vorhaben, die persische Streitmacht bei Gaugamela in einer Entscheidungsschlacht zu vernichten, stößt angesichts der überwältigenden Übermacht des Perserkönigs nicht nur auf Begeisterung, sondern auch auf eine Mischung aus Fassungslosigkeit und Unglauben (00:08:30–00:12:35).

<sup>23</sup> „The generals are upset. They question your obsession with Darius“ (Hephaestion, 01:09:51–01:09:57).

<sup>24</sup> „Your father must be turning in his grave, Alexander. After all this, a hill chief’s daughter“ (Parmenion, 01:18:34–01:18:38).

<sup>25</sup> „Never will our people accept this girl’s son as king“ (Krateros, 01:19:16–01:19:21) sowie „At the very least, for Zeus’ sake and in respect to the council that chose you, king, give us a Macedonian heir. A Macedonian heir“ (Parmenion, 01:20:33–01:20:42).

In dieser wechsellvollen Beziehung zwischen Alexander und seiner Gefolgschaft drückt sich das Spannungsverhältnis zwischen dem Heroischen und dem Unheroischen aus. Die politischen Visionen Alexanders, verfolgt mit dem ebenso riskanten wie rücksichtslosen Einsatz militärischer Mittel, dokumentieren seine transgressive Energie, die ihn als Helden offenbart. Dem Innovationsgehalt seiner Pläne setzen die Soldaten und die makedonische Elite jedoch die Beharrung auf dem Status quo entgegen, dessen Existenz notwendigerweise von Zerstörung durch Alexander bedroht ist. Im König und seiner Gefolgschaft stehen sich Fortschrittsorientierung und struktureller Konservatismus gegenüber.

Ursächlich für diesen Zielkonflikt sind gegensätzlich gerichtete Interessen Alexanders und seiner Untergebenen. Peilt der König mit seinen Reformplänen kollektive Güter an, die sich auf die Wohlfahrt der gesamten Menschheit beziehen und ihm überdies zu Ruhm verhelfen sollen, halten seine Gegenspieler an materiellen Partikularinteressen fest. Als existentielle Gefahr begreifen die einfachen Soldaten den Krieg, der sie das Leben kosten kann, ohne dass sie in den Genuss von Beute gelangen. Die Konzeption von der Universalmonarchie hebt nicht nur die kulturelle Überlegenheit der Griechen gegenüber den Persern auf, sondern nivelliert auch die Unterschiede zwischen Besiegten und Eroberern. Mit einer Partizipation der Perser an der Politik und am Militär ginge ein Prestige-, Status- und Machtverlust der makedonischen Eliten einher, die sich qua Herkunft und Abstammung als Peers des Königs verstehen. Bezugspunkt ihres Denkens ist die von König Philipp verkörperte Tradition der makedonischen Politik, begrenzt auf den griechischen Raum und stabil in den gesellschaftlichen Verhältnissen. Weit gehen die Vorstellungshorizonte der Akteure auseinander: Während der König die Fixierung auf Makedonien überwindet und in globalen Dimensionen operiert, orientieren sich die Soldaten an existenziellen Bedürfnissen, verteidigt die Elite den gesellschaftlich-politischen Rang ihres Standes.

Die für eine Führungskraft erforderliche Akzeptanz zu erzeugen, ist für Alexander unter diesen Bedingungen unmöglich. Zu bieten hat der König nur heroische Appelle, die Opferbereitschaft zugunsten einer Idee einfordern und mit ideellen Prämien werben. „Ist es nicht herrlich, ein mutiges Leben zu führen und beim Tod einen niemals vergehenden Ruhm zurückzulassen? [...] Wollt ihr denn ewig leben? Im Namen des Zeus, Angriff!“<sup>26</sup> Doch sein Aufruf verhallt ungehört angesichts der materiellen, an Sicherheit ausgerichteten Interessen der Adressaten. Alexanders Heroismus ist keine gültige Währung für den Erwerb von Unterstützung, sondern eine Quelle von Enttäuschung und Frustration. Aufgrund der fundamentalen Interessengegensätze zwischen Alexander und seinen Untertanen fehlen die Voraussetzungen für herrscherliche Responsivität. Den Appell Hephästions, seine Gefolgschaft einzubinden, lässt er folgerichtig ins Leere laufen. Um seine Ziele durchzusetzen, bleibt dem König nur übrig,

<sup>26</sup> „Isn't it a lovely thing to live with great courage and to die leaving an everlasting fame? [...] Do you want to live forever? In the name of Zeus, attack!“ (02:45:09–02:45:27).

sich gegen Widerstände zu immunisieren und seine Politik zu dekretieren. Das Näheverhältnis zwischen dem Herrscher und dem von ihm geleiteten politischen Verband verwandelt sich in eine Konfliktkonstellation.

Am Ende eines zehnjährigen Feldzugs offenbart sich die Beziehung zwischen dem König und seinem Volk als eine Geschichte wechselseitig enttäuschter Erwartungen. Alexanders heroische Ambitionen adressieren keine Bedürfnisse oder Erwartungen. Statt Hoffnungen zu erfüllen, erweckt er Befürchtungen. Notsituationen, wie sie ein Held beseitigt, erschafft er aus Sicht der Makedonen selbst. Seine Ideale verweigern sich einem gruppenbezogenen Nutzenkalkül, weil sie universalen Maßstäben folgen. Gegen das Heroische haben sich die Makedonen im Laufe des Feldzugs immunisiert, Opferbereitschaft<sup>27</sup> ist ihnen fremd geworden, Ehre und Ruhm werten sie zuletzt als bloße Luxusgüter. Die Transgressivität des Königs kontrastiert mit dem Wunsch seiner Untertanen nach Selbstbeschränkung. Was das Heer und die Elite verlangen, ist eine transaktionale Führungsgestalt<sup>28</sup>, die risikoavers ihre konkreten und materiellen Interessen im Rahmen etablierter Strukturen vertritt. Für die Makedonier ist nicht der Held das Ideal politischer Führung, sondern der geschäftsführende Manager.<sup>29</sup>

### *Strategien der Nichthelden*

Die makedonischen Nichthelden bedienen sich unterschiedlicher Strategien zur Durchsetzung ihrer Ziele gegen den Willen des Königs. Die erst in Indien ausbrechende Unzufriedenheit mit Alexander manifestiert sich im klassischen Mittel, das einem Heer zur Verfügung steht: einer Meuterei.<sup>30</sup> Getragen wird sie allerdings nur von einem Teil der Streitmacht. Zunächst greifen die Soldaten jedoch nicht zu Gewalt; vielmehr treten sie in einen Dialog mit Alexander ein. Als Wortführer fungiert Krateros, der ihre Forderungen vorträgt.<sup>31</sup> Der Konflikt scheint sich durch Konzessionen des Königs beilegen zu lassen. Erst als er die Integrität des Krateros und damit implizit jene der Gesamtheit der Soldaten in Frage stellt, brechen Tumulte los. In das entstehende Handgemenge ist auch Alexander verwickelt; provozierend fordert er seine Gegner zum Mord an sich auf. Nach der Beseitigung der Rädelsführer hat Alexander, Ptolemaios' Einschätzung zufolge, sein exzeptionelles Charisma als Heerführer verloren. Im Umgang

<sup>27</sup> Zur Opferbereitschaft als Element des Heroischen vgl. Sonderforschungsbereich 948: Held, in: *Compendium heroicum* 2019, DOI: 10.6094/heroicum/dehdd1.0; Bröckling: *Postheroische Helden* (Anm. 6), S. 43–48.

<sup>28</sup> Vgl. Eckert, *Politische Führung* (Anm. 18), S. 83.

<sup>29</sup> Vgl. hierzu die Unterscheidung zwischen Staatsmännern und Propheten bzw. Visionären, die sich in der Semantik des Heroischen als Gegensatz zwischen Nichthelden und Helden konzeptualisieren lässt, bei Henry Kissinger: *Leadership. Six Studies in World Strategy*, New York 2022, XXIII–XXV.

<sup>30</sup> Vgl. Alexander, 02:31:10–02:37:35.

<sup>31</sup> Zu den Folgen dieses Agierens für den (un-)heroischen Status des Krateros und der rebellierenden Soldaten s. u. „Statusfragen des Unheroischen“, S. 143–144.

mit der Truppe gleiche er fortan allen anderen Feldherren. Das Ergebnis ist eine Spaltung der Truppe. Neben das persönliche Verhältnis tritt nun die Disziplinierung widerständiger Elemente als Mittel zur Sicherung von Gefolgschaft bei den Mannschaftsgraden.

In Ptolemaios' Narrativ gewinnt die Unzufriedenheit mit Alexander in der Elite im Laufe des Feldzugs kontinuierlich an Intensität. Sichtbar werden die Differenzen bereits in der ersten Phase des Krieges. Das Vorgehen von Alexanders Gegnern in diesem Abschnitt seiner Herrschaft lässt sich als *konstruktive Opposition* etikettieren. Ziel ihrer Bemühungen ist nicht der Sturz des Königs, sondern eine Kurskorrektur in der Kriegführung und der geostrategischen Planung. Der Deliberation geben sie Vorrang vor Obstruktion. Bei Gaugamela vermag Alexander in einer Lagebesprechung die Skeptiker noch mit taktischen Argumenten für den Augenblick zu überzeugen.<sup>32</sup> In der Rolle des kritischen Ratgebers erweist sich Parmenion als der prominenteste und hartnäckigste Widersacher des Königs. Schon in der Schlacht bei Gaugamela, als der König in einer krisenhaften Situation schwankt, ob er für die Verfolgung und Tötung des Dareios den Parmenion unterstellten Heeresflügel opfern solle, was möglicherweise eine Niederlage herbeigeführt hätte, fordert Parmenion seinen Sohn Philotas auf, im Fall seines Todes Rache an Alexander zu nehmen.<sup>33</sup>

Der Entschluss, den Krieg durch den Marsch in den Osten und eine Invasion Indiens zu verlängern, löst eine als *obstinate Opposition* zu bezeichnende Reaktion aus. Jetzt erheben die Mitglieder des Stabes energischen Widerspruch gegen die Pläne Alexanders. Nur kraft der Autorität des Herrschers wird der Feldzug fortgesetzt. Auch Ptolemaios und Hephaistion erfahren die Beratungsresistenz Alexanders.<sup>34</sup> Auf Erbitterung stoßen die Pläne zu einer Integration der Völker und der Heirat des Königs mit Roxane, der Tochter eines ‚barbarischen‘ Provinzfürsten. Mit Blick auf die Ereignisse bei Gaugamela suggeriert Philotas, dass Alexander Verrat an Makedonien begehe.<sup>35</sup> Fürs Erste bleibt diese Form der Kritik folgenlos.

Philotas' Vorwurf markiert jedoch den Übergang von Opposition zu *Widerstand*. Offen geben die Vertreter der Elite ihre einhellige Ablehnung der Politik Alexanders zu erkennen. Zum Handeln ist zu diesem Zeitpunkt allerdings nur Philotas bereit, der eine Verschwörung zur Beseitigung des Königs initiiert.<sup>36</sup> Noch aber besitzt Alexander hinreichend Rückhalt. Dem bald scheiternden Unternehmen verweigern die übrigen Hetairoi die Mitwirkung, um Philotas' Ambitionen auf die Übernahme der Herrschaft zu durchkreuzen. Nicht nur den Kopf

<sup>32</sup> Zu dieser im *Ultimate Cut* gestrichenen Szene vgl. Anm. 22.

<sup>33</sup> „Philotas! Tell Alexander yourself, and if he won't listen, then survive me and avenge this betrayal!“ (00:27:28–00:27:38).

<sup>34</sup> Vgl. 01:08:49–01:13:36 und 01:24:32–01:24:50.

<sup>35</sup> „Alexander spread our flank too thin! There was nothing my father or any of you could've done!“ (01:20:13–01:20:19).

<sup>36</sup> Vgl. 01:44:15–01:46:37.

der Verschwörung, sondern auch Parmenion lässt Alexander beseitigen. Die von Ptolemaios als notwendige Machtdemonstration bezeichnete Lösung des Konfliktes mit Gewalt ersetzt die Führung durch Charisma und Überzeugungskraft. In der tödlichen Auseinandersetzung zwischen Kleitos und Alexander eskalieren die Spannungen.<sup>37</sup> Auch wenn beide Kontrahenten von den anwesenden Adligen zurückgehalten werden, formuliert Kleitos doch alle wesentlichen Vorbehalte, die auf der makedonischen Führungsebene gegen den König artikuliert werden. Als dann nach der Rückkehr aus Indien Alexander sein Vorhaben einer integrierten Globalmonarchie weiterverfolgt und megalomane Pläne für einen Feldzug in den westlichen Mittelmeerraum entwickelt, führt – dem nebulösen Bekenntnis des Ptolemaios nach – die Unzufriedenheit mit ihm zu seinem Tod.<sup>38</sup>

Die Haltung von Heer und Elite gegenüber dem König steht unter offensichtlichem Legitimierungsdruck. Argumentativ gerechtfertigt werden die verschiedenen Formen der Be- und Verhinderung der Pläne Alexanders – konstruktive Opposition, obstinate Opposition, Widerstand – durch Strategien konsequenter Deheroisierung.<sup>39</sup>

Während das Heer bloß seine Unempfänglichkeit für Heldenhaftigkeit artikuliert, attackiert die Elite Alexander und seinen Heroismus auf mehreren Ebenen. Stellvertretend für die Hetairoi unterzieht Ptolemaios in seinem Geschichtswerk das Heldentum als politisches Ideal rückblickend einer Fundamentalkritik: „Ich glaubte nie an seinen Traum. Keiner von uns tat das. Das ist die Wahrheit über ihn. Die Träumer rauben uns die Kräfte. Sie müssen sterben, bevor sie uns mit ihren verfluchten Träumen umbringen.“<sup>40</sup> Die heroische Transgression als schöpferische Vision wirkt aus dieser Perspektive als (selbst-)zerstörerischer Akt. Alexanders Kriegführung und imperiale Ziele beruhen auf einer Fehleinschätzung der Kräfte und einer unnötigen Selbstschwächung. Aus dieser Perspektive verlangt heroisches Handeln nicht nur Opfer, sondern macht die Helden selbst zu Opfern.<sup>41</sup>

<sup>37</sup> Vgl. 02:12:53–02:15:22.

<sup>38</sup> Die Darstellung von Alexanders Tod stellte Stone vor enorme erzählerische Probleme, die an dieser Stelle nicht diskutiert werden können. Dass der Film eine Ermordung (durch Gift) insinuiert, geht aus Stones Bekenntnis hervor, ihm sei klar, dass er Ptolemaios eine Tat gestehen lasse, die dieser vielleicht nie begangen habe – „but I don't think I'm so wrong“ (hierzu Audiokommentar, 03:16:45–03:17:33). Heranzuziehen sind der genaue Wortlaut und sein Kontext (03:15:25–03:15:33). Maßgeblich für die Interpretation aber ist nicht die Frage nach der Todesart, sondern die Unterscheidung zwischen der offiziellen Darstellung des Ptolemaios und seiner tatsächlichen Ansicht über die Ereignisse. Zu den Gründen für diese Diskrepanz s. u. „Statusfragen des Unheroischen“, S. 143–144.

<sup>39</sup> Zu dieser Praktik vgl. Andreas Gelz: Deheroisierung, in: *Compendium heroicum*, 2019, DOI: 10.6094/heroicum/dehdd1.0.

<sup>40</sup> „I never believed in his dreams. No none of us did. The dreamers exhaust us. They must die before they kill us with their blasted dreams“ (03:16:18–03:16:29).

<sup>41</sup> Vgl. hierzu Bröckling: *Postheroische Helden* (Anm. 6), S. 47: „Die Bereitschaft zum Selbstopfer ist eine Forderung an prospektive Helden, solange sie leben, und danach eine Rechtfertigung ihres Todes. Ein *sacrifice* soll man erbringen, zum *victim* wird man gemacht; Helden sind Täter, Opfern wird etwas angetan.“

Die konkrete heroische Praxis Alexanders wird zudem einer Ideologiekritik unterzogen, die sein Verständnis von Heldentum als egozentriertes Projekt entlarvt. Nicht die Orientierung am so oft von ihm beschworenen Gemeinwohl sei sein Ziel, sondern seine auf Ruhmerwerb abgestellten Privatinteressen, deren Verfolgung seine Aufgaben als Herrscher korrumpieren und zu widersinnigen Zielvorstellungen führen. „Vermischung der Völker, Harmonie. Ha! Er sprach sehr oft von diesen Dingen, nur: ging es in Wahrheit nicht um Alexander? [...]“, bilanziert Ptolemaios.<sup>42</sup> Alexanders Heroismus leidet an mangelnder Sinnstiftung. Aufgrund des fehlenden Einsatzes für ein übergeordnetes Ziel fehlt dem König bei aller Exzeptionalität eine essentielle Heldenqualität.

Gleichzeitig vermeiden die Hetairoi, den Eindruck zu erwecken, sie seien Gegner von Helden. Zu diesem Zweck initiieren sie einen Deutungskonflikt. Dem aus ihrer Sicht irreführenden Heldenverständnis Alexanders stellen sie in Gestalt von dessen Vater Philipp einen „wahren“ Helden gegenüber.<sup>43</sup> Den irrationalen Visionär konfrontieren sie mit dem rationalen Realisten. Für sie ist Philipp eine normsetzende Autorität. Nicht neue Ideen sollen in eine Zukunft des Fortschritts führen. Ihr Ideal einer Zukunft entspricht der Gegenwart, die Vergangenheit fortschreibt. Der Vater Alexanders symbolisiert eine Kriegsführung des Maßes und eine Innenpolitik, die bewährten Formen adliger Partizipation gehorcht. Der Verrat der Hetairoi rechtfertigt sich durch den Verrat, den Alexander an Philipps Mission begeht. Mit ihrem am politischen Traditionalismus ausgerichteten, jegliche Transgression dementierenden Ideal entwickelt die makedonische Elite ein neues Heldenbild, das einem klassischen Nichthelden entspricht, um den Exponenten eines traditionellen Heldentypus als Nichthelden zu diffamieren.

Diese Strategie der Entheroisierung dekonstruiert Alexander nicht nur als Helden, sondern weist ihm sogar einen Platz im Feld des Unheldenhaften zu. Indem er keine eigentlich heroischen Ziele verfolgt, entpuppt er sich als Wannabe, dessen zur Befriedigung der Ruhmessucht vollbrachte Taten die Aura des Heldenhaften auflösen; indem er seinen Tatendrang exzesshaft auslebt, stellt er sich als ‚Berserker‘ heraus, der heroisches Handeln durch Übersteigerung pervertiert; indem er die Politik eines wirklichen Helden konterkariert, wird er zum Antihelden, der ungeachtet seiner Ambitionen faktisch keine Anbindung

<sup>42</sup> „Mixing the races, harmony? Ha! Oh, he talked of these things, but wasn't it really about Alexander? [...]“ (03:15:55–03:16:06).

<sup>43</sup> „I pray to Apollo you realize how far you've turned from your father's path“ (Parmenion) „Damn you, Parmenion, by the gods and your Apollo. What was in my father's guts wasn't overripe in reason like yours!“ (Alexander) „He never lusted for war, Alexander, or enjoyed it so. He consulted his peers in council, among equals, hmm, the Macedonian way. He didn't make decisions based on his personal desire“ (Parmenion) „I've taken us further than my father ever dreamed. Old man, we're in new worlds“ (Alexander) (01:21:05–01:21:34) und „And to the memory of Philip. Had he lived to see his Macedonians transformed into such a pretty army. To Philip. To a real hero“ (Kleitios spricht einen Toast aus und kritisiert dabei ironisch Alexander, 02:09:41–02:09:57).

an den heroischen Code besitzt. Aus Sicht der makedonischen Nichthelden ist Alexander der *puer robustus*<sup>44</sup> – der einen Konsens, eine bestehende Ordnungsvorstellung aufbrechende Außenseiter – in einer übersichtlichen, makedonisch dominierten Welt, die sich im griechischen Raum erschöpft.

### *Statusfragen des Unheroischen*

Als Vertreter ständisch geprägter Gruppeninteressen, orientiert an der Tradition, beschränkt auf ihre althergebrachte Lebenswelt, repräsentieren die makedonischen Nichthelden den Typus des ‚Normalos‘. Klassischerweise zeichnet sich, wer von heroischen Appellen unberührt bleibt, durch Inaktivität und Trägheit aus. Mit ihren Versuchen, auf den Herrscher einzuwirken, nehmen Heer und Elite Alexanders jedoch Einfluss auf den Gang der Geschichte. Dadurch stellen auch sie Agency – im Sinne von Handlungsfähigkeit und -bereitschaft – unter Beweis.

Nichtsdestoweniger verharren sie weiterhin im Stadium von Nichthelden. Teilweise ist zwar auch ihr Handeln transgressiv: Als ihre Bemühungen scheitern, Alexander in dem ihnen gebührenden Rahmen von einer Änderung seiner Pläne zu überzeugen – in der Heeresversammlung, in Stabsbesprechungen, in persönlichen Unterredungen – überschreiten sie die Grenzen der ihnen vorgegebenen politischen Ordnung und gehen zum Widerstand über. Ob Alexander ins ‚Berserker‘tum abdriftet, was ihrem Handeln Legitimität verleihe, ist eine Frage der Perspektive. Vor allem richten sich die Hetairoi jedoch gegen einen Herrscher, als dessen wesentliche Aufgabe sie die Exekution ihrer Interessen erachten. Nur die Furcht um ihre Zukunft ermutigt sie zur Tat. Eine Veränderung des Status quo, wie sie Alexander personifiziert, intendieren sie gerade nicht; ihr Nonkonformismus besteht allein in der Abwehr des heroischen Nonkonformismus. Aus ihnen werden keine Gegenhelden, keine Widersacher des Helden, die alternativen, gleichzeitig aber heroischen Werten und Zielen folgen.

Für die Dauer ihres Widerstands mutieren die makedonischen ‚Normalos‘ allenfalls zu Antihelden. Diese Figur im Kabinett der Nichthelden steht in qualitativer Opposition<sup>45</sup> zum heroischen Code; sie vertritt den direkten Gegensatz zu heldenhaftem Verhalten. Von den übrigen Typen des Nichtheldentums unterscheidet sie ihre Aktionsbereitschaft, die im Fall der Makedonen von existentieller Sorge aktualisiert wird: „[W]ir konnten so nicht weitermachen. Was hätten wir letzten Endes zu erwarten, außer ausgelöscht zu werden wie Kleitos?“<sup>46</sup>

<sup>44</sup> Für eine Ideengeschichte dieser Figur von Hobbes bis zur Gegenwart vgl. Dieter Thomä: *Puer robustus. Eine Philosophie des Störenfrieds*, Berlin 2016.

<sup>45</sup> Vgl. Bröckling: *Negationen* (Anm. 2), S. 10, von dem diese Begriffsschöpfung stammt.

<sup>46</sup> „[W]e couldn't go on. What, by Ares, did we have to look forward to but to be discarded in the end, like Cleitus?“ (03:15:42–03:15:49).



Doch das Antiheldentum der ‚Normalos‘ ist nur ein temporärer Aggregatzustand. Nach dem Ende des Ausnahmezustands, der in der Wiedererlangung der Kontrolle über die in Bahnen der Realpolitik gelenkte Ordnung besteht, kehren sie wieder in die angestammte Existenzform zurück. Diabolische Niedertracht entspricht nicht ihrer Natur. Von ihm werde nur bleiben, dass er ein langes Leben geführt habe, gesteht Ptolemaios zu. Dies ist der Wunsch aller Gegner Alexanders gewesen, der sie motiviert hat, sich seinen heroischen Plänen zu widersetzen.

Trotz Gegnerschaft ist die Perspektive der makedonischen Elite auf Alexander von Ambivalenzen durchzogen. Selbst ohne transgressive Energie oder Ambitionen erkennt Ptolemaios als Historiker die welthistorische Leistung des Königs an.<sup>47</sup> Für die Größe des Königs beweist er ein Sensorium, das seine eigene unheroische Natur offenbart, wenn er feststellt, dass Alexander der bedeutendste aller Helden gewesen sei.<sup>48</sup> Offen bleibt, ob diese Würdigung einem Nutzenkalkül folgt oder aufrichtige Affirmation reflektiert. Möglicherweise verbindet sie beides, Rationalität und Emotion. Ptolemaios weiß auf jeden Fall um die Bedeutung der Aura des Heroischen: „[D]er Ruhm und das Andenken der Menschen wird immer denen zuteil, die ihren großen Visionen folgen.“<sup>49</sup> Nicht nur sind Alexanders Gegner daher um die Deheroisierung des Königs bemüht, um seine Ziele und sein Agieren zu delegitimieren. Auch dass Ptolemaios demütig die „wahre“ Version von Alexanders Ende revidiert und neu schreibt, zeigt, dass in seiner Zeit Heldenverachtung keine respektable oder opportune Haltung ist. Zweifellos zählt er selbst zu den Profiteuren des Helden Alexander: Ohne den Perser- und Indienfeldzug wäre er niemals der Herrscher über Ägypten geworden, der in der mondänen Kultur- und Handelsmetropole Alexandria residiert, sondern hätte sich mit der Existenz eines makedonischen Provinzmagnaten begnügen müssen.<sup>50</sup> Tatsächlich ist für Ptolemaios die Würdigung des Helden eine Frage der Retrospektive. Anders als in der Gegenwart, in der ein Verdikt des Königs jenseits der Grenzen des Vorstellbaren liegt, hat bei Alexanders Tod Desillusionierung geherrscht: Wäre er in Makedonien geblieben, hätte dort geheiratet und eine Familie gegründet, wäre er als umjubelter Mann gestorben.<sup>51</sup> Werden sie in das Wirkungsfeld eines Helden gezogen, ist das, was Nichthelden feiern, die Negation des Exzeptionellen.

<sup>47</sup> Vgl. 03:14:30–03:15:31.

<sup>48</sup> So 03:18:16–03:18:18 mit 03:17:44–03:17:47 sowie das heroisierende, diese Heroisierung zugleich reflektierende Diktat zu Beginn (00:04:06–00:07:50). Stone selbst spricht von einer paradoxalen Verbindung von Ablehnung des Helden und der Anerkennung ihrer Notwendigkeit, die hier zum Vorschein komme (vgl. Audiokommentar, 03:15:50).

<sup>49</sup> „[T]he glory and the memory of men will always belong to the ones who follow their great visions“ (03:17:56–03:18:02).

<sup>50</sup> Vgl. hierzu auch 00:59:08–00:59:20.

<sup>51</sup> Vgl. 03:16:44–03:16:54.

## Die Dynamik des Nichtheroischen

Wie Oliver Stones *Alexander* belegt, kann in Heldennarrativen die Funktion von Nichthelden über die Rolle von Objekten oder Opfern Handelnder weit hinausreichen. Alexanders Gegenspieler sind nicht nur die persischen Gegen- und Antihelden oder die inneren Widerstände, deren Überwindung den integralen Bestandteil jeder Heldenreise darstellt. Formierenden Einfluss auf den Plot besitzen auch die Nichthelden in den makedonischen Reihen. Als ‚Normalos‘, die keine Verbindung zur heldenhaften Sphäre unterhalten, bestreiten sie Alexanders Anspruch auf wahres Heldentum und demonstrieren das Potential dessen, was Bröckling als negierten Heroismus bezeichnet. Um ihre eng begrenzten, ganz auf sich selbst konzentrierten Interessen zu behaupten, müssen Nichthelden jedoch zeitweise Qualitäten von Antihelden annehmen und deren perfide Strategien adaptieren, wollen sie nicht von Exzeptionalismus und Transgressivität hinweggefegt werden. Doch so fluide der Modus ihres Handelns ist, ihr Status als ‚Normalos‘ bleibt konstant. Anzuerkennen, dass Agency auch zu den Existenzbedingungen vollkommen unheroischer Kräfte zählen kann, ist daher eine unerlässliche Voraussetzung, um sich den Blick für Heldennarrative zu wahren, die mit unscharf konturierten, halb im Verborgenen liegenden, alltäglich anmutenden oder unverdächtig wirkenden Gegenkräften von Heroen arbeiten.

Als fatale Potenzen hat der „historical dramatist“<sup>52</sup> Oliver Stone ‚Normalos‘ auch in der U.S.-amerikanischen Zeitgeschichte dargestellt. Die aktuelle Variante der makedonischen Elite verkörpert in seinem Werk der militärisch-industrielle Komplex. In *JFK* und *Nixon* suchen die Machinationen dieser Formation zur Absicherung privatwirtschaftlicher Kalküle und politischen Einflusses die Visionen der Präsidenten Kennedy und Nixon für eine Beendigung des Kalten Krieges und des Vietnamkrieges durch mafiöse Intrigen und politischen Mord zu hintertreiben. Wie das Establishment die Aufdeckung der Lügen über Vietnam und die Entwicklung einer alternativen Form von Patriotismus behindert, zeigt *Born on the Fourth of July*, während *Platoon* vorführt, wie eine korrumpierte Politik sich eine unheroische Komplizenschaft innerhalb einer militärischen Einheit verschafft. Vollends verheerend wirkt es sich aus, wenn ein Regime frivoler und infantiler, aber über die Ressourcen der Macht verfügender Nichthelden zur Herrschaft gelangt, wie *W.* unter Beweis stellt.

Vielleicht geht von ‚Normalos‘ bisweilen größere Gefahr für den Helden aus als von Antihelden.

<sup>52</sup> Zur Selbstcharakterisierung vgl. Oliver Stone: *Stone on Stone's Image (As Presented by Some Historians)*, in: Robert B. Toplin (Hg.): *Oliver Stone's USA. Film, History, and Controversy*, Lawrence 2000, S. 40–65, hier S. 40–41.



# Ästhetiken und Genres / Aesthetics and Genres





# Transformations of Heroic Aesthetics

## Cinematic Forces in Video Games

*Alexander Vandewalle*

### *Abstract*

There is no denying that popular cinema has historically exerted a powerful influence over the medium of video games. Scholars have previously drawn attention to the reuse of epic, Hollywoodian film aesthetics in video games set in classical antiquity, but to which extent are these visual conventions in fact representative of antiquity games in general? In addition to games inspired by these epic conventions, this essay discusses alternative sources to the aesthetics of heroes in antiquity games, including Japanese anime, animated pottery art, and video games themselves. The goal of this reflective essay is not to discredit epic cinema from its transmedial influences, but to broaden the scope of the aesthetic inspirations that have captivated ludic reimaginings of Greco-Roman myths for decades.

Contemporary heroes come in many shapes and sizes, and in a variety of media. While the other contributions to this volume examine various approaches to the aesthetics of heroes and heroism within different media, it is also important that we reflect on how these aesthetic forms and concepts transfer beyond media borders, and take on new life in different contexts. This chapter will therefore explore how cinematic aesthetics have migrated to video games, which have acquired a very prominent place in contemporary popular culture and whose ties with cinema have been the subject of much discussion.

The influence of cinema on video games has historically been well-attested and well-studied. Scholars have for example examined how video games borrow conventional aesthetics<sup>1</sup> or techniques of representation<sup>2</sup> – such as the increased use of voice acting<sup>3</sup> – from the medium of film. In historical game studies (i.e., the academic field that studies “those games that in some way represent the past or relate to discourses about it”<sup>4</sup>), it has additionally been argued that games that recreate historical settings – such as World War II – often draw on cinematic forms of realism – films depicting World War II – to have the player believe that

---

<sup>1</sup> E.g., Simon Egenfeldt-Nielsen et al.: *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York / Abingdon<sup>3</sup> 2016, p. 207.

<sup>2</sup> E.g., Felix Schröter: “Don’t show it, play it!” Filmische und nicht-filmische Figurenkonzep- tion im Computerspiel, in: *Rabbit Eye. Zeitschrift für Filmforschung* 5, 2013, pp. 22–39.

<sup>3</sup> Jens Eder / Jan-Noël Thon: *Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel*, in: Harro Sege- berg (ed.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*, Munich 2012, pp. 139– 182, here pp. 161–162.

<sup>4</sup> Adam Chapman: *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York / London 2016, p. 16.

they are immersed in a (recognisable) historical setting.<sup>5</sup> However, the relationship between the two media has not always been easy: the use of cinematic video clips in games, for example, which are known as ‘cutscenes’ and constitute one of the most ubiquitous forms of filmic influence in games, proved especially controversial in the early days of the field of game studies. The “non-interactive” nature of these clips,<sup>6</sup> which effectively deprives the player from being able to play, was seen as a form of “cinema envy” intended to “compensate for game design incompetence”.<sup>7</sup> There were some, however, who considered them in a more positive light: in his *In Defense of Cutscenes*, Rune Klevjer drew attention to the narrative efficiency of cutscenes and the various functions they may perform, such as allowing players to survey an entire map before playing, providing context for a gameplay situation, rewarding players for completing certain challenges, etc.<sup>8</sup> Nowadays, the use of cutscenes has become a conventional and deeply ingrained formal aspect of video games. Contemporary games such as *God of War* (2018, Santa Monica Studio) seamlessly transition between cutscenes and gameplay, while others such as *Assassin’s Creed Odyssey* (2018, Ubisoft Quebec) require the player to make choices within the cutscene.

David Serrano Lozano has also drawn attention to what he considers to be the “unequal” relationship between film and games, by pointing to the disproportionately large frequency with which films have been turned into games as compared to the relatively small number of games adapted into films.<sup>9</sup> Even when games are transformed into cinema, the resulting adaptation is usually ill-received.<sup>10</sup> However, the inequality of this relationship seems to be increasingly fading: a recent interview with Kathleen Kennedy, president of Lucasfilm, revealed that current *Star Wars* storytelling in film and television is influenced by video games rather than the other way around.<sup>11</sup> As video games continue to expand their presence in popular culture, we may subsequently have to re-evaluate the relationships between media as they were traditionally assumed.

<sup>5</sup> E.g., James Campbell: Just Less than Total War. Simulating World War II as Ludic Nostalgia, in: Zach Whalen / Laurie N. Taylor (eds.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Nashville 2008, pp. 183–199, here p. 186.

<sup>6</sup> Chris Crawford: *Interactive Storytelling*, in: Mark J. P. Wolf / Bernard Perron (eds.): *The Video Game Theory Reader*, Abingdon / New York 2003, pp. 259–273, here p. 211.

<sup>7</sup> Egenfeldt-Nielsen et al.: *Understanding Video Games* (Fn. 1), p. 208.

<sup>8</sup> Rune Klevjer: *In Defense of Cutscenes*, in: Frans Mäyrä (ed.): *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, Tampere 2002, pp. 191–202, here pp. 194–195.

<sup>9</sup> David Serrano Lozano: *Si vis ludum para bellum. Violence and War as the Predominant Language of Antiquity in Video Games*, in: Irene Berti et al. (eds.): *Ancient Violence in the Modern Imagination. The Fear and the Fury* (IMAGINES), London / New York 2020, pp. 151–160, here p. 152.

<sup>10</sup> *Ibid.*; see also Mark McPherson: *Pixels to Premieres. A History of Video Game Movies*, published independently 2017, p. xi.

<sup>11</sup> Ben Travis: Kathleen Kennedy Says Star Wars’ Storytelling Is Influenced By Video Games – Exclusive, *Empire*, 9 June 2022. [www.empireonline.com/tv/news/kathleen-kennedy-says-star-wars-storytelling-is-influenced-by-video-games-exclusive/](https://www.empireonline.com/tv/news/kathleen-kennedy-says-star-wars-storytelling-is-influenced-by-video-games-exclusive/) [18 July 2022].

Ever since classical reception in video games emerged as a new field of research, cinematic elements or influences have also received attention. Similar to how others have stressed the importance of *Clash of the Titans* (1981, Desmond Davis) for cinematic antiquity, for example, scholars have examined how the film influenced classically inspired video games.<sup>12</sup> Dominic Machado specifically analysed the use of cutscenes in *Total War: Rome II*'s (2013, Creative Assembly) recreation of the Battle of Teutoburg Forest.<sup>13</sup> Most recently, Ross Clare investigated the initial *God of War* trilogy (2005–2011, Santa Monica Studio) and on the basis of this analysis conceptualised an “epic game tradition” as a series of games “wherein central tenets of the epic film tradition are borrowed and altered to fit the interactive process”.<sup>14</sup> This tradition is characterised by a language of ‘epicness’, grandeur and scale that recalls similarly epic films such as *Gladiator* (2000, Ridley Scott), *Troy* (2004, Wolfgang Petersen), *300* (2006, Zack Snyder) or *Clash of the Titans* (2010, Louis Leterrier).<sup>15</sup>

Yet, while this epic mode of cinema has certainly provided fertile inspirations for video games, we should also question the extent to which these epic films are in fact influential for the wider whole of classically inspired video games. To be clear, it is never Clare’s claim that ‘all’ antiquity games are epic games, and since it is both impossible and undesirable to generalise, we should perhaps reflect on different aesthetic forms within antiquity games that are not as easily explained by reference to blockbuster Hollywood cinema.<sup>16</sup> This essay aims to build on the aforementioned research by examining various additional aesthetic traditions found in these games, with a specific focus on their heroes. While there is no denying that antiquity games often model their content after cinematic conventions, to what extent must we consider the heritage of video game heroes as defined by the epic traditions of Hollywood cinema?

<sup>12</sup> See for example Stian Sundell Torjussen: “Release the Kraken!” – The Recontextualization of the Kraken in Popular Culture, from *Clash of the Titans* to *Magic: The Gathering*, in: *New Voices in Classical Reception Studies* 11, 2016, pp. 73–85; Pierre Cuvelier: *Le Choc des titans et ses répliques. Diffusion et réappropriation ludique de nouveaux types figures mythologiques dans les arts visuels*, in: Fabien Bièvre-Perrin / Elise Pampanay (eds.): *Antiquipop. La référence à l’Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, Lyon 2018, pp. 311–328.

<sup>13</sup> Dominic Machado: *Battle Narratives from Ancient Historiography to Total War: Rome II*, in: Christian Rollinger (ed.): *Classical Antiquity in Video Games. Playing with the Ancient World* (IMAGINES), London / New York 2020, pp. 93–105.

<sup>14</sup> Ross Clare: *Ancient Greece and Rome in Videogames. Representation, Play, Transmedia* (IMAGINES), London et al. 2021, p. 57.

<sup>15</sup> Rainer Rother: *Der Antikfilm*, in: Brodo Traber / Hans J. Wulff (eds.): *Filmgenres. Abenteuerfilm*, Stuttgart 2004, pp. 31–42, here pp. 35–36, uses the term “Schauwerte” (the ‘worthiness of being seen’) to refer to conventional elements of classically inspired cinema with similar spectacular characteristics (e.g., opulence or nudity).

<sup>16</sup> Throughout this essay, I will use the term ‘antiquity game’ to describe any (in this case, video) game set in (historically) ancient times, or in a mythological storyworld based on ancient stories.



In accordance with the concept of the volume, this study will primarily be concerned with what Dunstan Lowe has called “hero-based games”, or games that are “typically more narrative-driven and [focus] on an individual protagonist, usually in a mythological or fantasy context”.<sup>17</sup> Examples may be found in “platformers, Role-Playing Games and arcade-style ‘action’ games among other styles of play”.<sup>18</sup> By extension, this means that the so-called “empire-building” games – strategy games or city-builders – will not be considered.<sup>19</sup> We will first examine relatively overt aesthetic borrowings from films, in line with the epic mode discussed by Ross Clare. Secondly, we will move onto other cinematic traditions that cannot be classified as easily under the header of (Hollywood) ‘epic’. Thirdly, we will venture beyond cinema altogether and discuss influences from within the medium itself, reflecting its own developments to understand the full complexity of video game receptions of ancient heroes. Finally, we will examine cases in which notions of ‘aesthetics’ become much harder to apply, and which seem specific to the game medium. The purpose of this argument is by no means to disclaim the impact of popular film, but to raise awareness of the fact that video games are perhaps more aesthetically diverse than is often realised.

Like many of the films discussed in this volume, my examples depict heroes from Greco-Roman mythology. What, however, do we mean by ‘hero’ in the context of Greco-Roman antiquity games? We may of course concentrate on established mythological characters such as Achilles, Hercules, Odysseus, Theseus and others. Yet by comparison to, for example, most contemporary popular cinema, games have been strikingly productive in creating original, ‘new’ heroic characters: Kratos from *God of War*, Fenyx from *Immortals Fenyx Rising* (2020, Ubisoft Quebec), Arkantos from *Age of Mythology* (2002, Ensemble Studios), Iola from *Olympia Rising* (2015, Paleozoic), Pit from *Kid Icarus* (1986, Nintendo R&D1 & Tose) or Cassandra from *Assassin’s Creed Odyssey* all have no direct parallels in classical literature.<sup>20</sup> The fact that popular games seem to present more of these original heroes than contemporary films may perhaps be explained through the developers’ intention to have the playable character or avatar act as a (relatively) blank slate which players can subsequently customise to their liking.<sup>21</sup> Examples of ‘original’ heroes of course also exist in other media –

<sup>17</sup> Dunstan Lowe: *Playing with Antiquity*. Videogame Receptions of the Classical World, in: Dunstan Lowe / Kim Shahabudin (eds.): *Classics for All. Reworking Antiquity in Mass Culture*, Newcastle upon Tyne 2009, pp. 64–90, here p. 68.

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> While players may choose to play as either Cassandra or Alexios (sister/brother) in *Assassin’s Creed Odyssey*, this essay will use Cassandra’s name since she counts as the canonical character in the lore of the series. It is also important to point out that *God of War’s* Kratos is not the same character as the Kratos from Aischyl. *Prom.* (Lowe: *Playing with Antiquity* (Fn. 17), p. 85).

<sup>21</sup> See Richard Cole: *Cassandra’s Odyssey*, in: Jane Draycott / Kate Cook (eds.): *Women in Classical Video Games*, London et al. 2022, pp. 191–207, here p. 196.

such as Heron in *Blood of Zeus* (2020–, Netflix) – but it seems to be an especially pervasive trope in games. We will therefore also take these new heroes into account for the following discussions.

### *Cinematic borrowing in the epic game tradition*

As Ross Clare notes, popular notions of antiquity – which exist beyond the representational media in which they are constructed by artists, and from which they are reconstructed by audiences – oftentimes draw inspiration from an aesthetic of ‘epicness’.<sup>22</sup> Ancient Rome is frequently infused with grand architectural splendor, and ancient Greece with monsters of myth.<sup>23</sup> The transmediality of these conceptualisations of the ‘ancient’ means that such visual languages may transfer themselves beyond a given medium, and find their way into video games as well. One may argue that in Lowe’s aforementioned “hero-based games”, it is this concept of ‘epicness’ that has proven to be one of the most dominant, if not the most dominant, aesthetic styles entirely.<sup>24</sup>

A first, perhaps ‘obvious’ case of the borrowing of cinematic epic aesthetics happens in games that serve as tie-ins to other, similarly epic media. As described above, it is often the case that games are created in conjunction with high-budget films – like *Disney’s Hercules* (1997, Eurocom) or *Clash of the Titans* (2010, Game Republic) – or even television series, as attested by the *Xena: Warrior Princess* (e.g., 1999, Universal Studios Digital Arts) and *Hercules: The Legendary Journeys* (e.g., 2000, Player 1) games. Though not an official tie-in, *Gladiator: Sword of Vengeance* (2003, Acclaim Studios Manchester) takes much inspiration from the film *Gladiator*. These are examples that often quite literally utilise the same epic aesthetics as the original films, and actively involve the player as the co-creator of spectacle and destruction.<sup>25</sup>

Yet this style is also present in some of the most prominent antiquity game series, which are not explicitly connected to specific texts of cinema or television. One might think of the *God of War* series (2005–), well-known for the brutality and the violence with which its hero, Kratos, fights his way through the Greek – and, more recently, Norse – pantheon(s).<sup>26</sup> Ross Clare describes the epic character of the series, drawing attention to (among others) its spectacular environments,

<sup>22</sup> Clare: Ancient Greece and Rome in Videogames (Fn. 14), p. 36.

<sup>23</sup> On these tropes in cinema, see Irene Berti / Marta García Morcillo: Does Greece – and the Cinema – Need a New Alexander?, in: Irene Berti / Marta García Morcillo (eds.): *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*, Stuttgart 2008, pp. 9–20, here pp. 11–13.

<sup>24</sup> Lowe: *Playing with Antiquity* (Fn. 17), p. 68.

<sup>25</sup> *Ibid.*, pp. 44–52.

<sup>26</sup> E.g., Alan Garfield / Amy Manders: Video Games, Homer to Hesiod. What Ancient Greek Content Do Video Game Players See?, in: *Proceedings of the 2019 11th International Conference on Education Technology and Computers*, New York 2019, pp. 190–195, here p. 192.

revenge quest, muscular protagonist, and balletic action.<sup>27</sup> This, he argues, is reminiscent of films like *Gladiator* or *Spartacus* (1960, Stanley Kubrick) – we could add *300* as well.<sup>28</sup> The *God of War* games employ a style that is very similar to epic cinema, and its hero-protagonist exhibits these same epic aesthetic features. Such aesthetics can also be found in examples such as *Warriors: Legends of Troy* (2011, Koei Canada). There, the blood of the thousands of enemies slain by the player-hero will often splash across the screen – similar to *300* or *Spartacus* (2010–2013, Starz).<sup>29</sup> Although there is an option to disable excessive blood effects, it never fully leaves the gameplay experience.

Transmedial influences like these may also exert themselves on the level of gameplay or gameplay animations. Both *Warriors: Legends of Troy* and *Achilles: Legends Untold* (2022, Dark Point Games) borrow the same neck-stabbing sword animation that *Troy*'s Achilles uses to kill Boagrius (00:08:20; Netflix version).<sup>30</sup> Similarly, *Assassin's Creed Odyssey* allows players to equip and use a 'Sparta Kick' ability, inspired by *300*'s famous 'This is Sparta!' scene. These examples draw on iconic scenes from cinema to evoke a similar experience, and in doing so create heroes that both aesthetically and agentially remind audiences of equivalents in other media.

### *Other traditions*

The above examples concentrated on rather direct aesthetic influences, stemming from traditional Hollywood conventions. Of course, not every Achilles in mythological video games can be as easily traced back to epic popular cinema. In this section, we will identify two other traditions that may to some degree be considered pervasive in antiquity games, starting with aesthetics inspired by Japanese art and cinema. Since the Japanese video game industry – primarily driven by Nintendo – is one of the biggest and most important game sectors worldwide, it should be no surprise that it has influenced the aesthetic creation of mythological heroes in video games as well. However, it is particularly noteworthy that these visual styles have also made their way into the North American game sector, from which the following examples originate. A second, perhaps more unexpected influence to be discussed here is the cinematic animation of ancient pottery and vase art, which has resulted in some of the most visually interesting antiquity games.

The Japanese animation studio Studio Ghibli has been cited as one of the main inspirations for the game *Immortals Fenyx Rising*, which sends players on

<sup>27</sup> Clare: Ancient Greece and Rome in Videogames (Fn. 14), pp. 39–45.

<sup>28</sup> See also the contribution by Silvester Kreisel in this volume on the revenge quest in *Gladiator*.

<sup>29</sup> Clare: Ancient Greece and Rome in Videogames (Fn. 14), p. 36.

<sup>30</sup> *Troy*. USA 2004. Dir.: Wolfgang Petersen. [www.netflix.com/title/60034571](http://www.netflix.com/title/60034571) [21 February 2023].

a mythological adventure on a mythical island called the Golden Isle.<sup>31</sup> Founded in 1985 by film directors Hayao Miyazaki and Isao Takahata (among others), Studio Ghibli is one of the most renowned Japanese animation studios, famed for anime classics such as *My Neighbor Totoro* (1988, Hayao Miyazaki) or *Grave of the Fireflies* (1988, Isao Takahata).<sup>32</sup> *Immortals Fenyx Rising's* game director, Scott Phillips, hinted in an interview that it was exactly this “painterly style – realistic but with stylised proportions and visuals” that the team wanted to apply to Greek mythology.<sup>33</sup> The game’s art director, Thierry Dansereau, describes the game as having “vibrant and saturated colors, along with stylized materials and architecture, to create a truly fantastical world that will please a wide audience”.<sup>34</sup> Concept artist Asim Steckel has cited the work of Japanese artist Kazuo Oga, who has also worked with Studio Ghibli, as “a great inspiration”.<sup>35</sup> Primarily, the game designers seemed to have been most impressed with Studio Ghibli’s use of colour, environment design, and stylisation. The latter may also be observed in the aesthetics of the game’s protagonist, Fenyx, who is more cartoon-like than the characters from *Assassin’s Creed Odyssey* which was released by the same studio two years earlier.<sup>36</sup>

We may also see such Japanese aesthetics present in *Divine Knockout* (2022, Red Beard Games), a spin-off of the online game *Smite* (2014–, Titan Forge Games). *Divine Knockout* uses the same mythologically diverse characters from *Smite* – including heroes such as Hercules – but presents them all with so-called ‘chibi’ appearances.<sup>37</sup> *Chibi* is a specific style of Japanese drawing that, briefly put, foregrounds characters of small stature and adorns them with over-sized heads. Such aesthetics are not found in the more realist Hollywood epics, and are therefore a visual conceptualisation of classical heroes that should be ascribed to a different tradition.

Lastly, no discussion on Japanese aesthetics in Greco-Roman antiquity games would be complete without the mention of *Hades* (2020, Supergiant Games), one of the most successful antiquity games in recent years.<sup>38</sup> In it, players act as Zagreus and attempt to escape the Greek Underworld in search of Persephone. *Hades* recreates the characters of ancient myth – some of whom are heroes like

<sup>31</sup> Dansereau in Ian Tucker (ed.): *The Art of Immortals Fenyx Rising*, Milwaukee 2021, p. 6; Steckel in *ibid.*, p. 49.

<sup>32</sup> For a full introduction, see James Rendell / Rayna Denison: Introducing Studio Ghibli, in: *East Asian Journal of Popular Culture* 4.1, 2018, pp. 5–14.

<sup>33</sup> Phillips in Sam Loveridge: *Immortals Fenyx Rising* dev comments on *Breath of the Wild* comparisons, Gamesradar, 11 September 2020. [www.gamesradar.com/immortals-fenyx-rising-dev-comments-on-breath-of-the-wild-comparisons/](http://www.gamesradar.com/immortals-fenyx-rising-dev-comments-on-breath-of-the-wild-comparisons/) [18 July 2022].

<sup>34</sup> Dansereau in Tucker: *Art* (Fn. 31), p. 6.

<sup>35</sup> Steckel in Tucker: *Art* (Fn. 31), p. 34.

<sup>36</sup> As an example of *Immortals Fenyx Rising's* aesthetics (provided with scholar commentary), see [www.youtube.com/watch?v=ZO\\_JW1OUuSw](https://www.youtube.com/watch?v=ZO_JW1OUuSw) [21 February 2023].

<sup>37</sup> As far as the Greco-Roman characters are concerned, *Smite* currently offers *chibi* skins (i.e., alternative appearances; see below) for Arachne, Hades, Janus, Medusa, Thanatos and Zeus.

<sup>38</sup> *Hades* was for example nominated for Game of the Year at the 2020 Game Awards.

Achilles, Patroclus, and Theseus – with a similar anime art style which has been praised by critics and fans alike.

A second tradition in games that is distinctly different from the epic Hollywood style may be found in the visual animation of ancient vase and pottery art. The source of this inspiration of course significantly predates cinema and at first glance appears to fall outside the scope of this volume. Examples of this phenomenon, however, also occur in recent cinema, such as *Disney's Hercules* (1997, John Musker & Ron Clements) and its songs of the muses (e.g., 00:00:55–00:02:37; Disney+ version).<sup>39</sup> Other examples of animated pottery can be found in animation film, for example the Russian short film *Olympians* (1982, Fyodor Khitruk), and music videos like Lizzo's *Rumors* (2021), featuring Cardi B, through which the style may have entered the popular imagination. In several of these examples, the ceramic figures “come to life” and move beyond the fixed borders of the vase.<sup>40</sup> Greek vases and other ceramics often appear in video games as well, from *God of War* to *Assassin's Creed Odyssey* and *Hades*. Usually their sole purpose is to be destroyed by the players, who may receive certain items or rewards when doing so.<sup>41</sup> Yet ancient vase art can also influence the game's entire aesthetic.

A first case in which this style is prominent is *Apotheon* (2015, Alientrap), a title widely recognised for its visual aesthetics. *Apotheon* is set after the end of Hesiod's Iron Age at a time when the gods have abandoned Earth. The game revolves around the (original) hero Nikandros, who is summoned by Hera and given the task of toppling the Greek gods one by one, before defeating Zeus and creating a new world. The entire game is represented in the style of Greek vase art – although certain levels are painted in different colours than would be the case on a Greek vase – and Nikandros is modelled after a black-figure vase character.<sup>42</sup> Again, this is a radically different aesthetic style compared to the one found in previous examples.

A similar approach is taken by *Warriors: Legends of Troy*, a simulation of the Trojan War in which the mythological backstory is recounted through cutscenes often employing a style inspired by ancient vase art. These ‘cinematic ceramics’ inform the player of the backstory (Paris bringing Helen to Troy, etc.) by slowly scrolling across a vase painting, usually one depicting both the Greek and Trojan heroes of the war. In the very first cutscene, these paintings tellingly fold through

<sup>39</sup> Hercules. USA 1997. Dir. John Musker / Ron Clements. [www.disneyplus.com/movies/hercules/2e02rZ2TfE0f](http://www.disneyplus.com/movies/hercules/2e02rZ2TfE0f) [21 February 2023].

<sup>40</sup> Clare: Ancient Greece and Rome in Videogames (Fn. 14), p. 58.

<sup>41</sup> Dunstan Lowe: Always Already Ancient. Ruins in the Virtual World, in: Thea Selliaas Thorsen (ed.): Greek and Roman Games in the Computer Age, Trondheim 2012, pp. 53–90, here p. 71; Clare: Ancient Greece and Rome in Videogames (see Fn. 14), p. 49.

<sup>42</sup> Christian Rollinger: Battling the Gods. An Interview with the Creators of “Apotheon” (2015) Jesse McGibney (Creative Director), Maciej Paprocki (Classical Scholar), Marios Aristopoulos (Composer), in: *thersites* 7, 2018, pp. 11–29, here pp. 21–22, DOI: 10.34679/thersites.vol7.89.

the screen like film strips.<sup>43</sup> Especially interesting is the fact that the names of the depicted characters such as Odysseus and Agamemnon appear alongside them, as is often the case on actual ancient pottery. While this style is not used during the actual gameplay levels (or during other cutscenes that are more immediately related to the levels themselves), its application between missions is nonetheless noteworthy and representative of this style as a whole.

Finally, we might think of *ESCAPE: Ancient Greece* (2022, ScoutingNate), which was created during a game jam competition (the Godot Wild Jam #42) which lasted from February 11<sup>th</sup> to February 20<sup>th</sup>, 2022. In game jams, indie game developers are given a very limited timeframe during which they create a game from scratch. The theme for this game jam was ‘Ancient’. Developer ScoutingNate designed a result with gameplay similar to *Super Mario Bros.* (1985, Nintendo R&D4): the player-character jumps across platforms and defeats enemies – for example by jumping on them – in order to reach a certain goal. What is interesting here is that the gameplay is set on a revolving vase, standing on top of a column, which turns right in accordance with the player’s horizontal progression through the game. The protagonist, an unnamed hero described only as a ‘Greek Warrior’, is dressed in black, red/orange and white colours, reminiscent of ancient pottery. The rather specific context from which this game emerged might be the best example to illustrate just how efficient this aesthetic style is: in a pressing timeframe, it was the game designer’s first choice to evoke an ‘ancient’ atmosphere.

### *Beyond cinema*

According to Lars Konzack, such a “referentiality” as seen above in relation to film is intrinsic to the medium of games, yet films are not the only source of inspiration that games draw from.<sup>44</sup> Over its still relatively short history, video games as a medium in its own right have developed specific aesthetic formulae and conventions which may prove equally influential during the production process of classical heroes in games.

In the early days of game design, the technological possibilities to create fully-rendered and believable characters were more limited compared to current game systems. Nevertheless, game designers succeeded in the creation of captivating game characters with only a small amount of pixels. Figures such as Mario or Link (*The Legend of Zelda* (1986, Nintendo R&D4)) quickly became iconic and remain so to this day. Their pixelated appearances will evoke nostalgic feelings

<sup>43</sup> See [www.youtube.com/watch?v=4S9pSnzhkCc](https://www.youtube.com/watch?v=4S9pSnzhkCc) [21 February 2023] for a compilation of every cutscene in the game. For the film strips, see 00:01:10–00:01:20.

<sup>44</sup> Lars Konzack: Computer Game Criticism. A Method for Computer Game Analysis, in: Frans Mäyrä (ed.): Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings, Tampere 2002, pp. 89–100, here p. 96.

in many players, and this specific aesthetic form is still used today to create compelling games (especially in the indie sector).<sup>45</sup> *Olympia Rising*, for example, has the player take up the role of Iola, an original heroine on a quest from the fields of Asphodel to Olympus. She is presented as a pixelated sprite in the vein of 1980s game characters. This art style is completely different from the ones that were previously discussed, and may also be found in other antiquity games such as *Okhlos: Omega* (2016, Coffee Powered Machine) or *Kronos: Titan of Time* (2022, RazoSoft).

At other times, inspiration or borrowing between video games can be more direct. In addition to Studio Ghibli, one of *Immortals Fenyx Rising*'s most relevant influences is another video game: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017, Nintendo EPD). *Breath of the Wild* is also an action-adventure role-playing game, often lauded as one of the best video games of all time and considered as a leader in open world design. *Immortals Fenyx Rising* borrows many elements from *Breath of the Wild*, including its general cartoon-like style, the incorporation of technology such as machines and lasers in a relatively natural environment,<sup>46</sup> and a lush yet ruined world built around an ominous mountain.<sup>47</sup> The main character, Fenyx, also shares several aesthetic features with Link, the protagonist of *Breath of the Wild*: both are presented by their respective camera viewpoint as small or tiny, and they lack the physical prowess, musculature, or glorious grandeur that we may expect from a traditional hero. Their smallness is emphasised, especially in contrast with in-game structures (*Immortals Fenyx Rising*'s enormous god statues, *Breath of the Wild*'s Sheikah Towers), or their respective villains: both the Greek antagonist Typhon and Calamity Ganon, *Breath of the Wild*'s villain, are considerably larger than the heroes who oppose them.

To give one final example of borrowing between games: in *Smite*, one of Hercules' playable skins – alternate appearances that may be unlocked either by completing in-game challenges or by purchasing them with real-world or virtual money – is called 'Vanguard'. The latter is described by the player-made *Smite Wiki* as "based on a Knight in an RPG [role-playing game]".<sup>48</sup> The skin transforms Hercules into a medieval(-looking) knight, and highly resembles armour from games by the studio FromSoftware, known for the *Souls* series (2009–) and

<sup>45</sup> See Jesper Juul: *Handmade Pixels. Independent Video Games and the Quest for Authenticity*, Cambridge / London 2019, pp. 7–8.

<sup>46</sup> The "inevitability of technology even in scenarios of relative harmony between humankind and nature" (Dani Cavallaro: *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, Jefferson 2006, p. 7) has also been considered as an important aesthetic element in the work of Studio Ghibli's Hayao Miyazaki.

<sup>47</sup> See Lowe: *Always Already Ancient* (Fn. 41), for a discussion on ruins in antiquity games.

<sup>48</sup> Anon.: Hercules, *Smite Wiki*, [smite.fandom.com/wiki/Hercules](https://smite.fandom.com/wiki/Hercules) [18 July 2022].

*Elden Ring* (2022).<sup>49</sup> Here, the aesthetic appearance of the classical hero is shaped first and foremost by game genre conventions.

The above examples show that understanding self-referentiality within the medium, as well as independently developed gamic languages of representation, is a key factor in understanding antiquity game aesthetics.

### 'Aesthetics'?

Finally, we may ask ourselves if questions of 'aesthetics' still apply to heroes who are presented in so-called first-person video games, where the camera coincides with the eyes of the embodied avatar, or games that immerse players in virtual reality (VR). In *Theseus* (2021, Sisi Jiang), players adopt the role of the eponymous hero as he leaves the labyrinth after a five-year relationship with Asterion.<sup>50</sup> As players, we experience the game from a first-person perspective, meaning that we see what Theseus sees. When we move the camera downwards, however, we do not see a body: the player's avatar is invisible, or "implied".<sup>51</sup> On an aesthetic level, we may reasonably ask ourselves what Theseus here 'means' in the context of the game: if there is no body to see, is there a body at all? What would another agent in the world see if they were to look at us? A fully anthropomorphic entity, or a floating head (i.e., the camera)? A solution may be to project our own identity on the character, but we are never explicitly asked to do so, leaving us in doubt about the aesthetic dimensions of such characters.

*Journey of the Gods* (2019, Turtle Rock Studios) is a VR fantasy game that does not present Greco-Roman mythology *per se*, but includes elements associated with it, such as the ability to throw lightning bolts as a divine power. In this case, players physically inhabit the game protagonist's body: our arms and legs are the hero's arms and legs. As Feitscher explains, corporeality is an important aspect within conceptualisations of the heroic. The archetypal hero is characterised by exceptional physical strength, which often receives special attention in representations of heroism across different media.<sup>52</sup> Here, however, the character's corporeality is transferred onto the player – regardless of their own physical appearance – meaning that their own bodies become aesthetic elements. To dis-

---

<sup>49</sup> Specifically, a parallel may be drawn between with the Faraam set from *Dark Souls 2* (2014, FromSoftware). I am indebted here to William Farley for his extensive knowledge of FromSoftware games.

<sup>50</sup> See [six6jiang.itch.io/theseus](https://six6jiang.itch.io/theseus) [21 February 2023] for further information about and images from the game.

<sup>51</sup> Peter Bayliss: Beings in the Game-world. Characters, Avatars and Players, in: Proceedings of the 4<sup>th</sup> Australasian Conference on Interactive Entertainment: IE2007, Melbourne 2007, pp. 1–6, here p. 2.

<sup>52</sup> Georg Feitscher: Corporeality, in: *Compendium heroicum*, 2022. DOI: 10.6094/heroicum/ke1.0.20220823.



cuss the aesthetics of ‘the’ hero therefore becomes exceptionally difficult, as the hero appears differently depending on who plays them.

While the VR example may seem like a technologically advanced case, which it surely is, games do not have to immerse us in virtual reality for us to challenge the idea of aesthetics. In the 1981 Atari 8-bit game *Minotaur*, developed by Steven Cavin, both Theseus and the Minotaur are represented as square dots in the corner of a 2D labyrinth that is viewed from a top-down perspective. The labyrinth itself is similar to those that may be found in traditional puzzle books. Players may find themselves anthropomorphising these abstract dots, mentally stylising them into the mythical characters, but are by no means specifically invited or required to do so. Ultimately, a simple square may be the perfect symbol for why we should recalibrate our thinking about heroic aesthetics in cases such as these.

### *Conclusion*

When we study the reception of classical antiquity in popular culture, we need to be aware of the fact that a medium’s conventions do not exist in a cultural vacuum. They can migrate, inform, inspire, and eventually take on a new life in other contexts. This study started with relatively direct examples of how cinematic heroic aesthetics are transferred to the medium of video games, especially in the epic game tradition. With every step of analysis, however, the straightforwardness of this influence became increasingly challenged and complex, forcing us to also ponder other filmic traditions, specific video game innovations, or to question the aesthetic dimension of some types of game heroes altogether. This does not mean that we need to negate the influence of Hollywood film when it comes to games: regardless of the aesthetic style, most hero-based games still exhibit spectacular gameplay that is similar to the type of action found in popular cinema. At the same time, we need to be aware that other sources of inspiration exist.

Above all, this essay offered a framework and several categories in which we can (re)consider the relationship between games and film, both acknowledging and nuancing the well-studied affinities between them. Games have begun to challenge the traditionally assumed hierarchy with film. The aesthetic dynamics described above will certainly continue to evolve, and prove increasingly important for the growing academic efforts to study (classical reception in) video games. At some point, we may potentially even start seeing classically inspired films modelled after ludic paradigms, as has already been the case in other contexts. Therefore, it is crucial to understand how these representational mechanisms operate today – to be able to comprehend how both media will continue to play with one another in the future.

# *Ad urbem condendam*

## Film Genre and Style in the Foundation of Rome

Martin M. Winkler

### Abstract

The mythic-historical tale about Romulus, Remus, and the foundation of Rome has been told on screen only a few times. Most noteworthy are two Italian films: Sergio Corbucci's *Romolo e Remo* (*Duel of the Titans*, 1961) and Matteo Rovere's *Il primo re* (*The First King: Birth of an Empire*, 2019). Corbucci's is an example of the *peplum* (sword-and-sandal) genre popular at its time and carries strong stylistic overtones of the Western, the cinema's ultimate heroic genre, in which Corbucci was soon to become famous. By contrast, Rovere's version is a dark anti-epic, emphasizing a society's desolate and violent first stage.

The worldwide success of Ridley Scott's *Gladiator* (2000) brought ancient Greece and Rome back to prominence in the cinema. Early in the film, a huge battle against Germanic barbarians has just been won at great cost. It leads to an intimate conversation between Emperor Marcus Aurelius and Maximus, his victorious general:

*Maximus:* Five thousand of my men are out there in the freezing mud. Three thousand are cleaved and bloodied. Two thousand will never leave this place. I will not believe they fought and died for nothing.

*Marcus:* And what would you believe?

*Maximus:* They fought for *you* and for Rome.

*Marcus:* And what is Rome, Maximus?

*Maximus:* I have seen much of the rest of the world. It is brutal and cruel and dark. Rome is the light.<sup>1</sup>

What *Gladiator* will later show of the city belies Maximus' response. Most of this Rome is gloomy, even though there are occasional glimpses of sunshine and a rather kitschy sunrise at the end. Even the imperial palace is shrouded in *chiaroscuro* light. This darkness is, as usual, symbolic. So is the prominence of the Colosseum, arena of blood and death. Rome is a city of tyranny, conspiracy, slaughter. Maximus is in the wrong film.

*Gladiator* returns us to the view, standard in modern popular culture, of a Roman Empire characterized by dictatorship, military conquest, corruption, sexual depravity, and bloody games. Usually in the cinema, Rome is just what Maximus said about the rest of the world. Yet Crassus, the sophisticated villain

---

<sup>1</sup> *Gladiator*. USA 2000. Dir. Ridley Scott. Quoted from the Sapphire Series Blu-ray edition (UPC: 097360715842). It contains both the original and an extended cut of the film. The dialogue takes place at 00:23:50–00:24:17 of the original and 00:25:00–00:25:26 of the extended version.

of Stanley Kubrick's *Spartacus* (1960), could call Rome, memorably if inaccurately, "an eternal thought in the mind of God." This echoes, no doubt unintentionally, the perspective on *Roma aeterna* as evinced, for instance, by Horace in his *Roman Odes* and *Carmen saeculare*. Such a Rome is the result of, and the reward for, what Virgil in the *Aeneid* called the *moles* of its pre-foundational origins, Aeneas' labors and sacrifices to find a new home for the survivors of the fall of Troy and their descendants: *tantae molis erat Romanam condere gentem*.<sup>2</sup>

On the screen, this *moles* has been shown only once: in Franco Rossi's *Eneide* (1971). It is in diametrical contrast to Giorgio Ferroni's *La leggenda di Enea* (*The Avenger*, 1962), a sequel to Ferroni's *La guerra di Troia* (*The Trojan Horse* or *The Wooden Horse of Troy*, 1961). Both are examples of *peplums*, muscleman epics about ancient myth and history popular in the 1950s and 1960s. None other than Steve Reeves, who started the cycle as Hercules, is Aeneas in both films.<sup>3</sup> The foundation of Rome itself, which required a new heroic *moles* after that of Aeneas, is the subject of two notable films: Sergio Corbucci's *Romolo e Remo* (*Duel of the Titans*, 1961) and Matteo Rovere's *Il primo re* (*The First King: Birth of an Empire*, 2019). Both are loose retellings of mythic-historical events about the founding of Rome.<sup>4</sup>

At the height of the *peplum* genre, exteriors of several films were shot on Spanish locations. It did not take long before Italian screenwriters and directors – and screenwriters who would become directors – realized that the Spanish countryside was ideal for another popular genre: the Western. Among them were Sergio Leone, Sergio Corbucci, and Duccio Tessari, to name only the three most influential ones.<sup>5</sup> Leone had had the original idea for *Romolo e Remo*.<sup>6</sup> Before, Corbucci had worked on *Gli ultimi giorni di Pompei* (*The Last Days of Pompeii*, 1959), which was directed, without screen credit, by Leone and chiefly written by him, Tessari, and Corbucci. Tessari was also assistant director, Corbucci was second-unit director. During the filming, Corbucci had a sudden insight:

<sup>2</sup> Verg. *Aen.* 1.33.

<sup>3</sup> Reeves's Hercules films were directed by Pietro Francisci: *Le fatiche di Ercole* (*Hercules*, 1958) and *Ercole e la regina di Lidia* (*Hercules Unchained*, 1959).

<sup>4</sup> The best-known ancient sources are Dion. Hal. ant. 1.71–2.29, Liv. 1.3–16, and Plut. *Rom.* On the subject see T. P. Wiseman: *Remus. A Roman Myth*, Cambridge 1995, and the following works, among yet others, by archeologist Andrea Carandini: *Roma. Romolo, Remo e la fondazione della città*, Milan 2000; *Remo e Romolo. Dai rioni dei Quiriti alla città dei Romani: 775/750–700/675 a.C. circa*, Turin 2006; and *La fondazione di Roma*, Rome / Bari 2013.

<sup>5</sup> On these directors and the connections between the two genres see Christopher Frayling: *Sergio Leone. Something to Do with Death*, London 2000; Fabio Melelli: *Kiss Kiss Bang Bang. Il cinema di Duccio Tessari*, Milan 2013; Vincent Jourdan: *Voyage dans le cinéma di Sergio Corbucci*, La Madeleine 2018. On the early collaborations between and among Corbucci, Leone, and Tessari see now Marcello Garofalo: *Il cinema è mito. Vita e film di Sergio Leone*, Rome 2020, pp. 69–93 (chapter on *peplum*). On the cultural background of the Italian Western see Christopher Frayling: *Spaghetti Westerns. Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone*, rev. ed., London 1998.

<sup>6</sup> Details in Frayling: *Sergio Leone* (Fn. 5), pp. 105–107.

I saw that in Spain there were these magnificent horses, these extraordinary canyons, this desert landscape which looked a lot like Mexico, or Texas, or rather, like we imagined them to be. So when we were shooting *Pompeii*, we often said to each other, “Hang on a minute, we could make an amazing Western here, couldn’t we?”

Corbucci believed that “many of the characteristics of the *peplum* (the stylish superhero, the desert settings, the flamboyant visual style, the ritualized duels, the ironic relationship with Hollywood)” could be continued in Westerns, the quintessential heroic film genre.<sup>7</sup>

The screenwriters for *Romolo e Remo* were, besides Corbucci himself, Leone and Tessari. The next year, Corbucci directed *Il figlio di Spartacus* (*The Slave*, 1962) intended to cash in on Kubrick’s *Spartacus*. Four years later, Corbucci made film history with *Django*, one of the most influential of all Italian Westerns. Enzo Barboni, Corbucci’s cameraman on *Romolo e Remo*, *Il figlio di Spartacus*, and *Django*, would in turn launch, in 1970, the phenomenon of the Terence Hill / Bud Spencer comedy Westerns under his directorial pseudonym E. B. Clucher.

Contemporary critics took a dim view of the *peplum* genre, but they were immediately aware that *Romolo e Remo* was stylistically almost a Western. The anonymous reviewer for the influential *Centro Cattolico Cinematografico* was concise in his summary: “The facts and characters that, according to legend, lead up to the foundation of the city of Rome are presented under the aspect of an adventure story, one that imports, and whose rhythm calls to mind, the Western film. Within these very specific limits, the work does not lack its own smooth suggestiveness.”<sup>8</sup> Corbucci himself, looking back on his experiences, concurred: “above all, I was a fan of Westerns, and for that reason my ancient Romans moved about a bit like pioneers, like sheriffs; the sword at their side was like a six-shooter.”<sup>9</sup>

*Romolo e Remo* shows us a famous tale about well-known ancient heroes, modernized by the visual style of the American Western, a fusion made possible by common denominators: great heroes, dastardly villains, and beautiful women as heroes’ love interests. But *Romolo e Remo* is even more of a fusion: not only of the Herculean *peplum* with the Western but also with the Tarzan films. This becomes obvious in the casting of Corbucci’s title characters. Remus was played

<sup>7</sup> The two quotations are from Frayling: Sergio Leone (Fn. 5), p. 95. He adds that Leone did not remember this kind of conversation. See further Garofalo: *Il cinema è mito* (Fn. 5), pp. 100–101, quoting Corbucci.

<sup>8</sup> Quoted, in my translation, from Gianfranco Casadio: *I mitici eroi. Il cinema “peplum” nel cinema italiano dall’avventura del sonoro a oggi (1930–1993)*, Ravenna 2007, p. 236. The original: “I fatti ed i personaggi che prelusero, secondo la leggenda, alla Fondazione della città di Roma sono presentati sotto l’aspetto d’un racconto d’avventure, il cui impianto ed il cui ritmo ricordano il film western. In questi ben precisi limiti, l’opera non manca di una sua facile suggestività.”

<sup>9</sup> Quoted, in my translation, from Franca Faldini / Goffredo Fofi: *L’avventurosa storia del cinema italiano*, vol. 2: *Da Ladri di biciclette a La grande Guerra*, Bologna 2011, p. 375. The original: “soprattutto io ero un patito dei film western e perciò i miei antichi romani si muovono un po’ come dei pionieri, degli sceriffi, la spada al fianco era come una pistola.”

by Gordon Scott, who is generally regarded as the most accomplished Tarzan of the color-and-widescreen era. He had played another famous musclemán, Maciste, in two films of 1961. Maciste had been invented by writer-producer-director Giovanni Pastrone and named by famous Italian poet Gabriele D'Annunzio for the silent epic *Cabiria* of 1914. D'Annunzio coined the name Maciste after Hercules and his cult name *Herakles Makistos*.<sup>10</sup> Romulus was played by Steve Reeves, who had previously played the hero in Leone's *Gli ultimi giorni di Pompei*. Soon after playing Romulus, he was Randus (Rando in the Italian original), the hero of *Il figlio di Spartacus*.

Several sequences and moments in *Romolo e Remo* stand out for their Western look. These include a horse race with the requisite falls of horse and rider, more horse falls seen in panoramic long shots, a herd of horses being driven through a rocky canyon into a corral as dust clouds rise dramatically (Ill. 1), a 'wagon train' of ox-drawn carts on its way through another rocky landscape, riders seen against a big sky, wooden palisades guarding a 'fort,' and more. Romulus, the winner of the horse race, rides a (not quite) white horse and will have a spotlessly white one later. The white-hat-vs.-black-hat cliché recurs at the climax, when Romulus and Remus have become mortal enemies. No duel between them is reported in any ancient source, but the two bodybuilders deliver a thrilling action scene. Romulus, the 'good guy,' is wearing white, a nice contrast with the dark outfit worn by Remus, the 'bad guy' (Ill. 2). Remus interrupts Romulus while the latter is guiding a team of oxen to plow the furrow indicating the future walls of Rome; Romulus' animals are white, too. The implications may be subliminal, but they are not exactly subtle.

An unusually long English-language trailer emphasized the visual attractions of color and widescreen filming. The omniscient narrator tells us what will be at stake:

This is the dawn of history [...]: people savage and barbarous, living in the shadow of constant terror, danger, and desperation. [...] Thus begins the story of the birth of Rome, the city of the mighty Caesars, in magnificent CinemaScope and gorgeous Technicolor.

The narrator does not omit the stereotypical "countless despots and dictators" who later rose and fell in Rome or the city's importance for Christianity. He lures potential viewers with the promise of "the Titanic struggles which preceded the building of the most powerful empire of all time: The Roman Empire!" But more important is the result that those we see engaged in such struggles will eventually bring about, for the film tells "the story of the birth of the greatest city in the world: the Eternal City, the magic city of Rome." This makes everything, even

<sup>10</sup> Details about *Cabiria* and Maciste are in Martin M. Winkler: *The Roman Salute. Cinema, History, Ideology*, Columbus 2009, pp. 114–116. Maciste returned to Italian screens in the 1960s, but for foreign releases he was routinely renamed Hercules (or, in Scott's cases, Samson and Goliath).



Ill. 1: A herd of horses being driven through a rocky canyon (Romolo e Remo. Italy 1961. Dir. Sergio Corbucci.)



Ill. 2: Romulus and Remus fighting, wearing white and dark clothes respectively (Romolo e Remo. Italy 1961. Dir. Sergio Corbucci.)

fratricide, worthwhile. *Tantae molis erat Romanam condere gentem cinematograficae.*

*Il primo re*, released more than half a century after *Romolo e Remo*, shows us something radically different from *peplum* films.<sup>11</sup> It was conceived as an anti-epic and a nearly complete de-heroization of its subject. This is understandable because the cycle of the *peplum* has long been passé (except among aficionados) and is today likely to elicit only derision at the naïve portrayals of its characters and at its exuberantly fanciful costumes and architectural settings. As *Gladiator* and other historical or mythical epics demonstrate, something different is needed in the twenty-first century. But the Italian film industry never had the deep pockets necessary to rival Hollywood epics, so something yet different is required.

*Il primo re* illustrates, no doubt without being aware of doing so, Maximus' words about the world at large: "It is brutal and cruel and dark." The primitive beginning of an emerging society in *Il primo re* exceeds the kind of dawn of history or civilization that the trailer for *Romolo e Remo* referred to. Rather, it resembles, with some obvious differences, what British philosopher Thomas Hobbes wrote in his *Leviathan* of 1651 about human society in times of war. His description culminates in a famous and oft-quoted expression:

Whatsoever therefore is consequent to a time of Warre, where every man is Enemy to every man; the same is consequent to the time, wherein men live without other security, than what their own strength, and their own invention shall furnish them withall. In such condition, there is no place for Industry; because the fruit thereof is uncertain; and consequently no Culture of the Earth; no Navigation, nor use of the commodities that may be imported by Sea; no commodious Building; no Instruments of moving, and removing such things as require much force; no Knowledge of the face of the Earth; no account of Time; no Arts; no Letters; no Society; and which is worst of all, continuall feare, and danger of violent death; And the life of man, solitary, poore, nasty, brutish, and short.<sup>12</sup>

The passage quoted comes from Chapter 13 of Part 1 of *Leviathan*; the chapter title is revealing: "Of the NATURALL CONDITION of Mankind, as concerning their Felicity, and Misery."

As it was to Thomas Hobbes, civil war had been, to the Romans, a society's ultimate evil. *Il primo re* may be said to conform, again unintentionally, to another Horatian perspective, the opposite of the one mentioned above. It appears in a few of his early works, composed during the war between Mark Antony and Octavian, the future Emperor Augustus, at a time when Horace nearly despaired

<sup>11</sup> A good starting point is the section "Scena" of *ClassicoContemporaneo* 5, 2019 (online annual). Apart from the contributions mentioned later see especially the introduction by Giuseppe Pucci: *Il primo re*. Una discussione a più voci (pp. 1–6) and Valentino Nizzo: Il [vero?] primo Re? (pp. 36–67).

<sup>12</sup> Thomas Hobbes: *Leviathan*. Or The Matter, Forme, & Power of a Common-Wealth Ecclesiasticall and Civill, ed. Ian Shapiro, New Haven 2010, p. 78. This paragraph has the marginal heading "The Incommodities of such a War" (i.e. "Warre of every one against every one," as the header of the preceding paragraph puts it).



of Rome's present and future. *Epode* 7 was written some time between late 39 and 36 B.C., *Epode* 16 in early 38 B.C. The first instance of a Roman fighting a Roman is, of course, the quarrel between Romulus and Remus. The ending of *Epode* 7 makes clear that Horace saw the root cause for the horrors of contemporary warfare in that fratricide: "So it is: pitiless Fate and the crime of fraternal murder have driven the Romans on since innocent Remus' blood flowed to the ground, a curse to his descendants."<sup>13</sup> In *Epode* 16 Horace even exhorted the Romans to abandon the city and to start anew elsewhere, and the nadir of Rome lies in Horace's vision of a barbarian desecrating Romulus' tomb (ll. 13–14). With the establishment of the Augustan empire and its peace, Horace changed his mind, but even *Odes* 3.6 echoes his early perspective at its conclusion (ll. 45–48).

*Nasty, brutish, and short*: this is the kind of life in the pre-civilized tribal society that *Il primo re* puts before viewers' eyes while adhering to the now almost obligatory excesses of on-screen violence made possible by contemporary permissiveness. In this way budgetary restrictions, indicated by the absence of stars, fancy and expensive sets, and elaborate costumes, and by a small cast and extensive location filming, can all be compensated for and turned to dramatic advantage (of sorts). The result is nothing like twenty-first-century blockbusters.

Implicit in all its Hobbesian gloom is the film's claim to realism: no mythic-epic stylization as in traditional heroic cinema; instead, a demonstration of what may have been proto-historical life. Given the absence of textual, archeological, or other material kinds of documentation about the foundation of Rome, any "facts" are at best speculative deductions. Viewers familiar with modern theories of historiography may here be reminded of a famous dictum by German historian Leopold von Ranke. He characterized the historian's task as he understood it for himself as a duty to show "wie es eigentlich gewesen."<sup>14</sup> In view of the common understanding of this phrase as "what really happened," it is worth remembering that *eigentlich* means "characteristically" or "essentially." *Il primo re* shows us something related: not *wie es eigentlich gewesen* but *wie es eigentlich gewesen sein könnte*: how it essentially might have been. Such a view of history is regularly found in cinema and in earlier fictions in word and image: drama, opera, novel, painting. Epic and related cinema may be about history, but it is not made by or for historians. It shows, to varying artistic degrees, no more than what the past might have been like. Like Corbucci, Rovere tells a story about what might have happened before the foundation of Rome. Unlike Corbucci, Rovere downplays film style and genre with the unrelenting bleakness of his portrayal of the Romans before Rome.

<sup>13</sup> Hor. epod. 7.17–20. My pale prose translation does no justice to Horace's style.

<sup>14</sup> Leopold Ranke: *Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494 bis 1535*, vol. 1, Leipzig / Berlin 1824, p. VI (in his "Vorrede"). Ranke was not the first or only historian to formulate such a perspective.

The fact that a kind of Rankean perspective was prominent in the filmmakers' minds is evident from the most remarkable feature of *Il primo re*. This is the language the characters speak. It is not Latin but an artificially, if cleverly, constructed and supposedly accurate early version based on extensive linguistic research. In Rovere's own words:

The idea of using archaic Latin was there from the very beginning. I wanted my characters to speak a language that sounded like history, melodious and ancestral, a mother tongue, through which the audience could attune themselves with the story being told. I was very curious, and a bit concerned to see what that choice might have entailed, the reaction of the actors and the other people on set. I have to say that from the time of the auditions it was overwhelming. Something magical happened, like a spell: we were listening to ancient, mysterious sounds, that were speaking to us. We worked in close collaboration with an incredible team of semioticians from the Università La Sapienza (Rome), led by Professor Donatella Gentili. Starting from a detailed study of archaic Latin, they fleshed it out using the reconstructed Proto-Indo-European language, the common ancestor of the Indo-European languages.<sup>15</sup>

Luca Alfieri, who is listed in the film's closing credits as "linguist," summarized the matter in the abstract of an article in which he describes the process:

The paper focuses on the invention of a Proto-Latin language for the film *Il primo Re* by M. Rovere (2019). The language was created with the explicit aim of producing a barbaric and primitivistic effect on the hearer. The method used to invent it is summed up in the formula: back in time, but still in place. We started from Classical Latin and "antiquated" it[,] exploiting the data from historical Latin and Indo-European linguistics, but we avoided mixing Latin with different languages. The result is a particular type of language *ex inventione*: the single chunks that compose it are all plausible reconstructions from the scientific point of view, but they are not attested and have never co-existed as such. Language science and the human instinct for creativity (*verbigeratio ludica*) are therefore the two sources from which the language of the film was created.<sup>16</sup>

The result is clearly a labor of love on the part of the scholars who designed it, and it may well be impressive to general audiences. But it is anachronistic and thus not convincing, although the matter is handled better than was the case for the classical Latin in Derek Jarman's *Sebastiane* (1976), a story about the first Christian martyr. There it was painfully obvious that the actors did not know Latin and had been trained phonetically.<sup>17</sup>

<sup>15</sup> Quoted from Giacomo Savani: *Omnia vincit amor?* An Interview with Matteo Rovere, Director of *Il Primo Re*, in: Classical Reception Studies Network, 29 January 2019. [classical-reception.org/omnia-vincit-amor-an-interview-with-matteo-rovere-director-of-il-primo-re/](https://classical-reception.org/omnia-vincit-amor-an-interview-with-matteo-rovere-director-of-il-primo-re/) [23 August 2022]. Interviewer's questions omitted.

<sup>16</sup> Luca Alfieri: Un caso di creatività filologica. La lingua de *Il primo re* e la ricerca applicata nell'ambito delle scienze umane, in: *FormaMente*, 14.2 (supplement), 2019, pp. 133–145. Cf. his shorter article: Alfieri: La lingua de *Il primo re*, in: *ClassicoContemporaneo* 5, 2019, pp. 7–12 (in section "Scena").

<sup>17</sup> A suspicion that this is still the case for *Il primo re*, at least to a certain degree, persists, as when vowels in syllables are stressed that did not carry the stress in Latin and are unlikely to have carried it earlier. An example is *solí sumus* from near the film's beginning. Errors are occasionally noticeable as well: *age* ("come on!") is sometimes addressed to more than one

In contrast to the linguistic accuracy claimed for *Il primo re*, a particular plot element reveals that Rovere attempted to show something new and unexpected to viewers who already know the story of Romulus and Remus. This is the invention that Remus, not Romulus, was originally intended to rule the new city. Remus is the protagonist: he achieves more than Romulus and has more screen time, and the actor playing him received first billing in the final credits and appeared prominently on advertising posters. The film's title clearly refers to him, even if he is not the first king of Rome. Predictably and unavoidably, a necessary plot twist restores the familiar version at the end.<sup>18</sup>

Most of *Il primo re* was filmed on Italian locations: natural sites showing no trace of human existence. Nevertheless, Rovere's visual style is, cumulatively, monotonous: unrelievedly dark and oppressive, not to say depressing. If what we see is the ancestral heritage of the Rome that Rovere and his viewers are familiar with, then it remains unclear *how* or even *why* this version of the myth about the dawn of Roman history and culture should have led to what the American release title of the film promises. Virgil's words at the end of his first sentence in the *Aeneid* announced that the result of *tantae molis erat Romanam condere gentem* would be a great city, the culmination point of history at his time.<sup>19</sup> By contrast, in *Il primo re* it is nearly impossible to understand how an enduring civilization could have come about from what we are watching. Rovere's soon-to-be Romans appear incapable of producing any cultural artifacts beyond some rudimentary implements, and their downright barbaric religious rites only reinforce such an impression. When asked about filmic influences on "the 'rough' and dark aesthetics" of *Il primo re*, Rovere singled out *Valhalla Rising* (2009), a medieval tale by Danish writer-director Nicolas Winding Refn, and Mel Gibson's *Apocalypto* (2006), set in early sixteenth-century Mexico.<sup>20</sup> These are conscious stylistic parallels. But, additionally and unconsciously even across several decades, the atmosphere of *Il primo re* seems to be closer in spirit to two other films. One is Corbucci's *Django*, with all the dirt, mud, rain, and darkness prominent in Rovere's film. The other is Gibson's *The Passion of the Christ* (2004), the bleakest orgy of sado-masochistic violence imaginable, equally dark literally and figuratively. The chief plot difference, despite their common violence, between *Django* and *The Passion of the Christ* on the one hand and, on the other, *Il primo re* is that Rovere shows what might have preceded a great civilization, while the other two showed their societies in moral decline. Corbucci's *Romolo e Remo* told pretty much the same story as *Il primo re*, but Corbucci had still been in his pre-cynical phase. Rovere apparently is too modern and too realistic for the romantic nature of the *peplum*.

(although *agite* can be heard, too); more egregious is *quis vobis?* for "which of you?"

<sup>18</sup> Cf. Domitilla Campanile: *Strutture narrative nel Primo re*, in: *ClassicoContemporaneo* 5, 2019, pp. 28–35 (in section "Scena").

<sup>19</sup> Verg. *Aen.* 1.7: *altae moenia Romae*.

<sup>20</sup> Savani: *Omnia vincit amor?* (Fn. 15).

*Il primo re* has led to a television series called *Romulus*, currently in its second year. The feature film showed what might have led *ad urbem condendam*: up to the foundation of Rome. The series seems to concentrate on more of the same, as a trailer for its first season reveals:

A primitive and brutal world ruled by nature and the gods, from which will rise one of the greatest and most powerful empires ever. Amid history, legend, and revolution, the epic tale of the origin of Rome [...]: ROMULUS. The series created, directed, and produced by Matteo Rovere [...] is both a grand epic fresco and a realistic reconstruction of the events that, amid history, legend, and revolution, led to the birth of Rome.<sup>21</sup>

Neither the film nor the series, then, shows what Rovere once said about his aim with the feature film:

I hope that *Il Primo Re* might stimulate curiosity and interest in the classical world and ancient history. I wanted a film that could entertain and at the same time talk to people. [...] If the film ends up having a positive impact in terms of education and dissemination, I would be pleased.<sup>22</sup>

This is a laudable perspective, but, given the film's relentlessly rough and dark esthetics, it seems an unrealistic hope. And it is patently disingenuous, as the film makes evident at its end. In the final scene Romulus and his people cross the Tiber, a symbolically significant act, as viewers are meant to understand; the dead body of Remus is taken across as well. Romulus then selects a site on which to cremate his brother. Before lighting the pyre, he addresses first Remus, then the others. Rather incongruously, Romulus here delivers the film's longest and rhetorically most elevated speech, for nobody has ever been this eloquent in all of *Il primo re*. I quote the American home-video release's subtitles:

Here is our land, Remus. The destiny set out by the gods is now fulfilled. We will unite with those who no longer have anything. The people along the Tiber will be part of this alliance. But this city was born out of my pain and my brother's blood. At night, his soul will knock on your doors to remind you of the price of the future. And you, gods, dull my eyes, so they will not see what my sword has done. I wish I had died instead. May this fraternal blood that soaks our land become as hard as stone. One word shall be engraved on it and echo in the head of anyone who dares to trespass, attack, or flee to the city for refuge! Tremble with fear. It is "Rome."

When the screen fades to black, the words "753 b.C." (*sic*) and "Rome" appear in white letters in its center. Then comes a text identified as a quotation from Plutarch:

<sup>21</sup> The original: "Un mondo primitivo e brutale governato dalla natura e dagli dèi, da cui sorgerà uno degli imperi più grandi e potenti di sempre. Fra storia, leggenda e rivoluzione, l'epico racconto sull'origine di Roma [...]: ROMULUS. La serie creata, diretta e prodotta da Matteo Rovere [...] è al tempo stesso un grande affresco epico e una realistica ricostruzione degli eventi che, fra storia, leggenda e rivoluzione, portarono alla nascita di Roma."

<sup>22</sup> Quoted from Savani: *Omnia vincit amor?* (Fn. 15).

After the Foundation, Romulus gathered the errants, the poor and the assassins cast away from the other cities. He gave them courage and strength and told them they would no longer have to show mercy to anyone.

Plutarch wrote nothing of the sort. Here is what he did write in his summary comparison of Theseus and Romulus, whose lives he paired together:

For he and his brother were reputed to be slaves and sons of swineherds, and yet they not only made themselves free, but freed first almost all the Latins, enjoying at one and the same time such most honourable titles as slayers of their foes, saviours of their kindred and friends, kings of races and peoples, founders of cities; not transplanners, as Theseus was, who put together and consolidated one dwelling-place out of many, but demolished many cities bearing the names of ancient kings and heroes. Romulus, it is true, did this later, compelling his enemies to tear down and obliterate their dwellings and enrol themselves among their conquerors; but at first, not by removing or enlarging a city which already existed, but by creating one from nothing, and by acquiring for himself at once territory, country, kingdom, clans, marriages and relationships, he ruined no one and killed no one, but was a benefactor of men without homes and hearths, who wished instead to be a people and citizens of a common city. Robbers and miscreants, it is true, he did not slay, but he subdued nations in war, laid cities low, and triumphed over kings and commanders.<sup>23</sup>

When Rovere's Romulus sees no difference between attackers and those who turn to his city for refuge, he is clearly the opposite of the Romulus who, Plutarch stated repeatedly, provided asylum for refugees.<sup>24</sup> What Romulus himself is reported to have told someone to whom he appeared after his death is different from Rovere's Romulus as well:

It was the pleasure of the gods, O Proculus, from whom I came, that I should be with mankind only a short time, and that after founding a city destined to be the greatest on earth for empire and glory, I should dwell again in heaven. So farewell, and tell the Romans that if they practise self-restraint, and add to it valour, they will reach the utmost heights of human power. And I will be your propitious deity, Quirinus.<sup>25</sup>

In sum, Rovere's Romulus has very little in common with Plutarch's. And the film's presentation of religion differs considerably from how Greeks and Romans conceived of their gods. The film is devoid of all visual manifestations of the divine except for fire, which is sacred, possesses supernatural powers, and is protected by a kind of priestess, presumably a precursor of Roman Vestal Virgins. The cult of Vesta, goddess of the hearth and its fire, and the college of Vestals had their origins in Alba Longa, the city founded before Rome.<sup>26</sup> The discrepancy

<sup>23</sup> Plut. comp. Thes. Rom. 3; quoted from Bernadotte Perrin (trans.): *Plutarch's Lives*, vol. 1, Cambridge, Mass. / London 1914, p. 195.

<sup>24</sup> Plut. Rom. 6.3 (the brothers save the oppressed from violence even as young men), 9.3 (Rome as protection for all kinds of refugees), 16.4–5 (Romulus turns vanquished enemies into Roman citizens, the most important contribution to the growth of his city, according to Plutarch), and 23.5–6 (treaties with enemies).

<sup>25</sup> Plut. Rom. 28.2; quoted from Perrin: *Plutarch's Lives* (Fn. 23), p. 179.

<sup>26</sup> On this see Mary Beard, John North, and Simon Price: *Religions of Rome*, vol. 1: *A History*, Cambridge 1998, pp. 51–59, and vol. 2: *A Sourcebook*, pp. 4–5 and 202–204, with quotations from ancient texts and extensive references.

between actual Roman religion and that in *Il primo re* becomes yet clearer when we consider the film's epigraph, a quotation from W. Somerset Maugham's novel *The Razor's Edge* (1944): "A God that can be understood is no God." These words are spoken by an Eastern sage in the context of Hinduism and echo the Christian concept of the *deus* (or *Deus*) *absconditus*, the hidden god (or God). It goes back to the Old Testament (*Isaiah* 45.15) and becomes prominent in the thought of Thomas Aquinas, Nicholas of Cusa, Martin Luther, and others.

As a non-epic, *Il primo re* is different in style from how the cinema has traditionally presented ancient Rome. But in terms of its plot's historical implications, it is also disappointingly similar. When the end credits roll, we see what the greatness of Rome will really be like. A computerized map of central Italy identifies, partly in Italian and partly in Latin, Rome and its region, again with the date of 753 B.C. The camera recedes to show us the spread of the Roman Empire across an ever-larger map until the second century A.D., when Rome reached its greatest extent. But the dark and sepia-tinted map becomes more and more infused with red as the empire continues to expand. Not only does this color come to dominate the screen, but it is also designed in such a way as to resemble a liquid being spilled. The point is obvious: Rome progresses through waves of bloodshed. This is a visual restatement of Romulus' words at the end and the *faux* quotation from Plutarch: no mercy, all fear. And all militarism, all imperialism. This is a revival of the hoariest Hollywood cliché about Rome. It was prominent, to mention just one example, in Henry Koster's *The Robe* (1953), which started the era of widescreen-and-color spectacles. Its hero, a Roman officer about to die a martyr's death for his new-found Christian faith, characterizes the course of the Roman Empire as "aggression and slavery that have brought agony and terror to the world." The flood of blood that symbolizes the spread of Rome in *Il primo re* amounts to a visual restatement. Defenders of Rovere's ending might point to Horace's vision in *Odes* 3.3 of a *ferox Roma* ("warlike Rome") and *horrenda* (sc. *Roma*: "terrifying Rome") that imposes its laws (*iura*) across the world (*in ultimas [...] oras*), but such an attempt could easily be countered by reference to *Odes* 3.4, in which Horace is clear about irresponsibly applied force (*vis consili expers*), which only brings about its own ruin because the gods support and aid power exercised with moderation but hate the power of those who apply it with evil intent.<sup>27</sup>

In view of the points advanced here, we need not be surprised at the development from Corbucci's *Romolo e Remo* to Rovere's *Il primo re*. The style of Rovere's film may be as modern as anything in contemporary cinema, but its content is as traditional as anything in film history.

<sup>27</sup> The lines in question: Hor. *carm.* 3.3.44–46 and 3.4.65–70. Cf. Hor. *carm. saec.* 57–60 on the rewards for moderate and responsible behavior.



# Coda: Classics, Contingency, and the Future of Cinematic Heroism

*Martin Lindner*

About twenty years ago, I found myself involved in an academic discussion about the future of ancient history on film. I was in the middle of completing my PhD thesis on the cinematic reception of Rome and its emperors.<sup>1</sup> Hardly surprisingly, everybody seemed to assume that I was going to locate us within a new ‘third era’ of classical epic films, similar to the heyday of early productions until the 1930s and the golden days of the 1950s/1960s. The auspices looked good: *Troy* was a major success at the box office; *Gladiator* still sold well on the secondary market; *Rome* was about to become the most expensively produced TV series ever. My answer – which I put into writing the same evening to test its worth as an academic time capsule – seemed to disappoint my colleagues. I suggested that the whole idea of a third ‘blockbuster wave’ should be taken with more than just a pinch of salt, because it seriously underestimated the presence of classical antiquity in basically all other forms of film. To start with, the ancient narratives, heroes and cultures had never been absent from the medium as such. In fact, the alleged drought between the 1970s and 1990s gave us hundreds of biblical TV movies, not so biblical independent films, animated edutainment features for children on Greek myth and history, entire series of pornographic films set in ancient Rome or Egypt and many more. Two of the longest running and most successful TV productions of that era – *Hercules* and *Xena* – stem from the 1990s.<sup>2</sup> What *Gladiator* did was to return imperial Rome to the status of Academy Award candidate, then Oscar winner, and subsequently reintroduce the subject into the machinery of blockbuster hypes. This impact, I conceded, might be able to spur on and carry similar projects over a couple of years. Essentially, however, we would have to realize that our focus was distorted, and that we should get ready for a larger variety of narratives, heroes and cinematic presentations.

In hindsight, I still find it difficult to understand how easily a film like *300* nevertheless became subsumed under the same categories as *Gladiator*. While there are certainly general issues with *300*, many of which originate in the fact that people tend to overlook the framework story that contextualizes the main narrative as Spartan propaganda, few people even bothered to understand how different the mechanics of a comic book adaptation are from other epic films.

---

<sup>1</sup> Published two years after the event as Martin Lindner: Rom und seine Kaiser im Historienfilm, Frankfurt am Main 2007.

<sup>2</sup> A new exhaustive volume on the subject edited by Amanda Potter and Anise K. Strong is about to be published by Bloomsbury as part of the *Imagines* book series.



That Frank Miller's graphic novel is a particularly difficult case for other reasons as well hardly mattered by comparison.<sup>3</sup>

Largely ignored by scholarship, the following years brought us even more atypical films and heroes: *The Last Eve* adapted the biblical story with the filmic language of Korean (action) cinema. *Centurion* retold the plot and aesthetics of the horror movie *Dog Soldiers* in a 2<sup>nd</sup> century AD setting. Time-travelling series from *Adventurers* to *Dr Who* and *The Librarians* frequently included visits to the ancient world. The much-overlooked field of documentaries would yield even more diverse results – I invite you to look up *Hannibal: Rome's Worst Nightmare* or the 'scripted reality' format *Chasing Mummies*. All of these examples came with narrative rules and traditions so far unfamiliar to the 'classical' *peplum* film. One may observe that *Gladiator* is marginally more historical than *Dr Who*, if only for the fact that the former did not include a time-travelling police call box. It is just that such an observation is not particularly helpful unless followed by an informed analysis and explanation.

Truth be told, one might have started to think about these issues decades ago, as some people in academia did. Ruth Lindner (no familial relation to myself) realized that Oliver Stone's *Alexander* included a variety of elements that had to be explained in the light of the director's and writer's artistic history.<sup>4</sup> Once you know what to look for, it is easy to recognize the connections to the Vietnam films and Stone's own *Platoon* in particular, but even more so to *The Doors*, Stone's biography of rock star Jim Morrison. I would not go so far as to proclaim that *Alexander* is just a variation of the same story, but the corrupting influence of power and/or admiration certainly is a recurring leitmotif. The same could be said for Stone's fondness for psychedelic imagery and camera effects. Before we complain that Stone is not Arrian or Plutarch, we should consider what he does instead, for whom and why. Not every study of the film has to consider the above-mentioned leitmotif, as proven by Nils Steffensen, who has simply chosen a different focus for his contribution to this volume. Still, he would never have managed a useful result had he restricted himself to a positivistic comparison and set out to protect the historical truth (whatever that may be in the case of Alexander legends).

My point was then as it is now: we as a community of scholars – and predominantly Western scholars – have or somehow assume a certain familiarity with classical heroes, stories, and images. We accept these as universal cornerstones

<sup>3</sup> Without claiming completeness, my last count of essays, book chapters and extensive treatments in monographs written by Classical scholars on *300* is in the high two digits. I will not be pointing out individual cases, because the issues described above seem to be a problem gradually present in the majority of them. It is, however, noteworthy how long after its release these publications are still coming in. Such an impact of a modern film is quite unusual and probably only superseded by that of *Gladiator*.

<sup>4</sup> Ruth Lindner: *Mythos Alexander*, in: Martin Lindner (ed.): *Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film (Antike Kultur und Geschichte 7)*, Münster 2005, pp. 50–66.

and project our acceptance – often unaware of the fact and silently excluding anything outside this scope – onto an ever-growing world of receptions that is actually far more diverse. One might even argue that while classical epic films may be seen as a conservative genre, this holds true for any kind of blockbuster production which has been seeking to repeat a winning formula since film studios were born.<sup>5</sup> The duty of any scholar is not to predetermine his or her results by using a biased sample. For every conservative film on ancient Egypt there is a *Bubba Ho-Tep*, for every traditional history series a parody like *Plebs*, for every old-fashioned *The Legend of Hercules* a slightly more progressive Dwayne Johnson *Hercules*. It would also be unfair to claim this as an entirely new development. If you have ever watched the 1923 silent movie *The Three Ages* or George Bernard Shaw's 1945 *Caesar and Cleopatra*, you will know that films which purposefully show an alternative narrative to the mainstream have been around for a very long time.<sup>6</sup> What has changed in recent years are two external factors: availability and interconnectedness. Never before has it been so easy to access films as well as information on them. If you wish to check right now how the two previously mentioned Hercules movies differ from each other, both of them are available on several streaming services. You can read a scholarly analysis like the one by Luis Unceta Gómez in this volume, but you do not have to if you are just looking for the cliff notes: countless websites offer comparisons, identify the mythological background, add more or less professional reviews etc. The resources are so immense and so easily at hand that we tend to overlook, or even actively eliminate, any examples that have not made it into this canon, which is the undeserved destiny of most pre-World War II films.

The increasingly interconnected nature of our modern world means that there are more diverse influences in media, offering a chance for films to connect to other audiences and additional markets. If you made a film like *Hikayat Merong Mahawangsa* in Malaysia half a century ago, rarely anyone outside of the country would have noticed. In the 2010s, the film was able to find an audience in Europe and the Americas that was particularly interested (and often well-versed in) Eastern Asian cinema and its characteristic hero narratives. These recipients in turn had the technical means to exchange comments on the final result as well as stories of its production, with large parts of this discourse then visible for everyone on social media. How exactly could this have affected the film and

---

<sup>5</sup> Dissected decades ago as “narrative machinery” by David Bordwell: *Narration in the Fiction Film*, Madison 1985. On the studio system and its preferences for established formulas see (among others) Thomas Schatz: *The Genius of the System. Hollywood Filmmaking in the Studio Era*, Minneapolis 2010; David Bordwell et al.: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London 2015.

<sup>6</sup> Cf. Maria Wyke: *Silent Laughter and the Counter-historical. Buster Keaton's Three Ages (1923)*, in: Panteilis Michelakis / Maria Wyke (ed.): *The Ancient World in Silent Cinema*, Cambridge 2013, pp. 275–296; Diana Wenzel: *Von kindlichen und komischen Kleopatras*, in: Martin Lindner (ed.): *Drehbuch Geschichte. Die antike Welt im Film (Antike Kultur und Geschichte 7)*, Münster 2005, pp. 124–136.

its heroes? It is notoriously difficult to pinpoint any aspect of a cinema production to the individual motivation and act of one crew member or another single factor. Nevertheless, we can assume that the people involved in making *Hikayat Merong Mahawangsa* were approaching the project with an awareness of the realities of a highly interconnected world. After all, the film was ready in an international release version for the United Kingdom shortly after it hit cinemas in Malaysia and its neighbouring countries. One might also expand the question of interconnectedness to different media, as Alexander Vandewalle has done in his contribution to this volume. To understand any film, you have to look at more than just the film itself. And this is where we finally reach the point to ask questions concerning classical heroes and their future in 21<sup>st</sup> century film.

What can we expect from future examples and their leading classical main characters? That depends on what we are willing and able to do to follow new paths, not merely when dealing with recently produced films, but also when searching for new ways of thinking about older ones. This is precisely why we chose the essay format for this volume: Martin Winkler demonstrates in his contribution how looking forward without looking back comes close to cultural amnesia. The modern heroes stand on the shoulders of those from a long filmic tradition and continue to be influenced by them. There are of course some new aspects to modern portrayals of classical heroes, but far fewer than one might expect when one is aware of their predecessors. The ‘strong men’ aesthetics retraced by Torsten Caeners are a particularly striking example for such power of tradition. Georg Eckert shows us the value of a clearly defined set of analytical tools without which any treatment of any filmic reception tends to become just another retelling of the obvious. On this basis, Silvester Kreisel achieves new results on one of the most frequently analyzed films by asking new and more precise questions. Anastasia Bakogianni discusses fragmented and sinister (anti-) heroic narratives, but her results take us further than a mere case study. They lead us to think about the social, political, and psychological impact of hero narratives in general. Since many of us do not only research but also teach (ancient) history, we have to understand better how we see and use film in these very different roles, as Wolfgang Hochbruck and his colleagues outline in their chapter. Krešimir Matijević gave us a lively interpretation of Marc Antony on screen (with a special focus on the TV series *Rome*) during the initial workshop – and has developed it into a more reflective analysis in this book.

We can only encourage the continuation of this debate as we have done in the transition from the original workshop to our essay collection. Not every film will be rewarding in terms of a complex hero narrative, at least if recent entries are anything to go by. Despite some technological advancements and a few innovative choices in the film’s music, Timur Bekmambetov’s 2016 *Ben Hur* and its eponymous hero are even more stereotypical than the 1925 Fred Niblo version or the 1959 William Wyler adaptation. However, the examples listed above demonstrate how a deeper knowledge of context and criteria allows us

to better understand the gradation of what we identify as heroism. Many of us have been socialized with European-American cinema, and some expressions of patriotism, variations of gender roles, and stylized or animalistic brutality in other traditions may irritate us. On second thought, however, they may be particularly fitting for the definition of a hero in another cinematic culture. It is very likely that we will see an even bigger divide in times to come: on the one hand, an increasing number of 'woke' and/or self-ironic heroes (as well as a blurring between sinister hero narratives and anti-hero narratives); on the other, more cases of vehement reinforcement of traditional models. These general trends will probably be more stable than the usage and position of any single hero within them. As I write these lines, the latest Marvel blockbuster *Thor: Love and Thunder* used a post-credits scene to hint at an upcoming role for Hercules as Zeus's hitman.<sup>7</sup> Apparently, we have come a long way from the times of Steve Reeves... We may even see an increase in the number of different heroes chosen, although it remains doubtful if we will ever return to the diversity of the early silent film era.

Beyond these kinds of prophecies and speculations, it might be helpful to readdress the initial question and ask ourselves what we can expect from any current and future entries to the list of cinematic classical heroes *for the field of Classics*. If we look at older research, mentions of a historical interpretation in, say, Shakespearean drama were not unusual.<sup>8</sup> Why exactly should we accept this and condemn other media? We made our peace with film as a teaching tool in schools long ago, provided that it was combined with a critical analysis of the historical facts. Then again, what medium could ever be considered exempt from the basic rules of academic scrutiny? The important question we should ask ourselves is why we seem to be warier of films than of dramas or novels. Furthermore, a certain amount of film terminology has been engrained in our everyday language from 'shifting the focus' to 'crossfading', from 'backdrops' to 'close-ups'. When we use these terms even in our scholarly research, however, this is more a sign of a general cultural influence, not an intentional transfer of terminology and methodology. Yet the latter – and media theory in general – deserves more attention than we seem currently willing to give it.

Allow me to invite you to participate in a thought experiment: think about a Roman triumph as a demonstration of military prowess, Roman superiority, and, of course, heroism. As a scholar, you can list the participants, describe the route and the practical details, name historical contexts and analogies – but all of this will only give you part of an explanation. Now think about the people involved as if they were cameramen and -women. Their placement is not random, and

---

<sup>7</sup> *Thor – Love and Thunder*, USA 2022. Regie: Taika Waititi, 01:50:05–01:51:13 (single Blu-ray edition, GTIN: 8717418610975).

<sup>8</sup> Or more if you think of the great Scottish classicist Lewis Campbell and his 230-page monograph on *Tragic Drama in Aeschylus, Sophocles, and Shakespeare*. An Essay, London 1904.

the same goes for the axes of sight and the available areas of visibility. The whole event is designed in a way that a general on the chariot will see a different (part of the) triumph than a soldier marching in the ranks, and a different one than a senate member, or a spectator in the crowd and so on. The complete picture is not just made up of the combination of angles, but also through the dynamic change of the event, with roles and positions limited by a framework known to everyone. Think about the panopticon of perspectives of the quasi-godly hero at the focus of this event produced by all of the different cameras. Then think about the role of a film editor reducing all available recordings in the cutting room to one master narrative – and finally, think about your own role as a scholar selecting your material when writing a text on the Roman triumph.

I do not mean to create a simplistic analogy. There are still a lot of differences between film cutters and classicists, starting with the option to recall the crew to the set to rerecord a failed scene. One might also mention the reality of modern film-making in which the world often consists of a green screen onto which computer-generated imagery is added later on. So, if it makes it easier for you, compare the historical event you discuss to an unrepeatable non-CGI mass recording like in *Fall of the Roman Empire* or the 1963 *Cleopatra*. (Or develop a certain cynicism and compare the influence of reviewers and editors at later stages of a manuscript to the modifications done by CGI artists after the first test screenings.) All things considered, however, I still believe that film as a medium is so familiar to us that it would be short-sighted not to use our experience and observations from dealing with it if this can help us gain new perspectives on our classical sources. The organized performance of heroism is one such area. We know how films use visual tropes or music for it, how they combine and reframe different perspectives into a master narrative, how they react to complexity with overwhelming simplification etc. In addition, the cinema industry is probably the best demonstration of the power and mechanics of ‘star cult’, whose impact reaches far beyond the medium itself. Or we might look at films to understand how heroic visuals can become outdated in history as they do on screen.

All this is in addition to any individual impulse which you may gain from a single interpretation provided by a specific film of a specific character or event shown in it. As you may have read in Krešimir Matijević’s contribution, the series *Rome* frequently diverts from classical sources, even where the latter would – in my own subjective view – have resulted in a more entertaining narrative. On the other hand, *Rome* was an eye-opener for many people who were asking themselves how Octavian became the (sometimes not so) great Augustus. Furthermore, the series illustrated how ill-advised a concentration merely on the male protagonists in this dynamic period of history would be, and even in some recent scholarly publications still is. Nobody is asking you to accept *Rome*’s storyline that Caesarion is not Caesar’s biological son or that he escaped his own execution. The final season ended before Caesarion could have developed into a fully-fledged fictional hero or anti-hero, so we are free to imagine his future as we

please. Apart from the entertaining value of such thought experiments, we could also see them as an opportunity to rethink our assumptions. How sure can we be in most cases about the actual biological fatherhood of our historical heroes and anti-heroes? How important is the point in ancient thinking anyway, e. g. compared to publicly declared and accepted fatherhood? Films have also been teaching us narrative rules for over a century now: everybody knows that any villain supposedly dying off-screen has a good chance of turning up alive at a later point. Why should we assume that a similar awareness was not one of the motivations behind holding public executions (and the often drastic way they were performed) in the ancient world?

My point is not that we should interpret every part of ancient history by looking for a film analogy, but to be clear about some basic concepts regarding the medium and its impact: firstly, we are ‘moving picture people’, and probably were so before film strengthened the effect. When we see an image of a ship inclined in the water and spot the name “Titanic”, we immediately run our inner film of the 1912 catastrophe.<sup>9</sup> We may even claim that this *is* the sinking of the Titanic, even if strictly speaking all we have is a piece of paper with a printed depiction of a ship inclined in the water. Everything else is the internal film we direct in our mind. We think in – often visual – narratives, and we tend to make meaning by superimposing them onto fragments of information. This is not necessarily a bad thing (just ponder the didactic possibilities), and not everybody associating the term “Colosseum” with the movie *Gladiator* is automatically and irredeemably lost to historical criticism. Why should we not use this effect, and even reveal its paradoxes in a non-patronizing way to encourage critical reflection? When I showed high school students a still from *Hercules* (2014), they could immediately tell me that it depicted an ancient hero killing a beast and avenging its victims. In fact, it did not. The picture showed actor Dwayne Johnson in his role as Hercules, standing on a pile of bones, holding a bow in the presence of the very much alive Nemean Lion. Few of the students had seen the film at that time. However, they had been taught the myth of the Twelve Labours the week before, associated the narrative context and remembered the outcome. Furthermore, they were familiar with Dwayne Johnson and his traditional roles as action film hero, so they superimposed motives – justified revenge and/or protection from future harm as heroic deeds – on the scene. I could have chosen to point out to these students where exactly they were wrong. What I did instead was to use this creative step from image to story to discuss the dynamics of myth-making. Reception is an integral part of our life and of classical studies, whether we want it or not, which makes it all the more futile to treat it as a separate phenomenon.

Secondly, we have learned through and from films how important the existence and build-up of a hero and/or an anti-hero is – or why we ought to be

---

<sup>9</sup> As demonstrated by Horace Porter Abbott: *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge 2002, 1–24.

careful about any hero too polished to be real. The most memorable (and usually also the most successful) films are the ones that allow their positive heroes at least some twist or dark side. If Oliver Stone had decided to portray Alexander like a 1960s *peplum* hero, the complexity of *Alexander's* message would have fallen apart. In *Rome*, Polly Walker is so effective in her role as Atia because she makes the conflicting motives of her character believable and entertaining: a caring, but also hurtful mother, a loyal, but misguided lover, etc. The classical heroic narratives are more interesting when they are not one-dimensional, so why should this not be the case within antiquity itself? So before you claim that, for example, the imperial biographies of Suetonius were read in ancient Rome for their superficial 'shock values', consider that the above-mentioned mechanism might explain another kind of attraction. In all likelihood, the current fascination with "broken heroes" identified by Anastasia Bakogianni is going to bring us more examples and thus opportunities to study this effect.

Thirdly, any historical interpretation is a creative activity. We attempt to explain Julius Caesar's political strategies, and in the process ask ourselves countless 'what if' questions: what would have been the alternative to his *clementia* approach? Could he have stopped the inner political escalation leading to his assassination? Such deliberations may still lead to a compelling heroic narrative of Caesar as created by Theodor Mommsen in his Nobel prize-winning *History of Rome*. So why should we admire such an influential piece of scholarship and deny a film – or ourselves – the right to tap into this powerful narrative arsenal? We do not have to feel guilty or defend ourselves when a film inspires or provokes us. Our duty as scholars is to channel the creative input of our own mind and others through the scientific method with as much transparency and objectiveness as possible. Nevertheless, the result will, to a certain extent, be another story itself. Trying to ignore or downplay that fact will help neither us nor our argument. Maybe we sometimes even need films to remind us of that.

Fourthly, at least part of our discipline tends to be rather conservative. This may not be how we think of ourselves, and classicists usually find it difficult to understand why a focus on the past should be a bad thing anyway. Focusing on the past is not the same as being backwards, but instead a job requirement in our line of work. We love learning more about antiquity, and we are rightfully proud of our discipline's scholarly tradition and achievements. We may even acknowledge that our profession asks for a high level of 'entry knowledge': if you wish to formulate a qualified judgement of a contract from Ptolemaic Egypt, you need at least one ancient language, basic skills in paleography and papyrology, a decent grasp of the history of law and of Hellenistic Egypt etc. If you belong to the informed circle of people possessing such qualifications, it is easy to forget the consequences of the circle's exclusivity and its limitations. This is true for our own cultural context, but even more so on a larger scale. We may frown at the artistic quality and historical inaccuracies of a film like the Chinese 天將雄師 (internationally released as *Dragon Blade*). However, such cinematic receptions

remind us that cultural appropriation and tendencies to redefine ancient history and its heroes are not necessarily limited to the Western world. In fact, the connection imagined in 天將雄師 between early Imperial Rome and Han China can warn us how often we tend to blank out some parts of the world – and how little we know of the issues, values, and questions that make people there interested in classical antiquity. Even if we can identify parallels to our mechanisms of hero worship in 天將雄師 and others, such films should make us aware that even very different paths can cross at some point (and thus make the event all the more worth exploring).

Fifthly, we are in the middle of a massive transition which is redefining the way we acquire and judge information. Linear transmission – newspapers, books, television, cinemas – is in decline. We consume our films on streaming services, perhaps while simultaneously writing about the experience on social media. Traditional multipliers of information have to either (1) adapt to some of these dynamics or (2) present themselves as charmingly anachronistic and stylish or (3) emphasize a specific quality to the extreme. Number one is why online newspapers now include comment sections, number two why some cinemas have started to bring old-fashioned lounges back, and number three why studios seek their fortune in ever more overwhelming blockbuster films. When video games finally replace film as the better illusion of a window into the ‘real/historical past’, the heroic narratives predominant in both media may well drift further apart than they are now. Maybe video game heroes will become more hyper-realistic in the process, while film heroes reapproximate heroes as shown on today’s theatre stages? Ten years ago, nobody could have imagined that a crowdfunding project could lead to an impressive and sometimes even innovative Jesus Christ film series. Today, we have *The Chosen*, and in it, you can witness the very tendency mentioned above: not the attempt of older ‘classical’ Jesus films to repeat the well-known formula, only on a more spectacular scale, but a decidedly different narration with a need for a different build-up of heroes and anti-heroes. Admittedly, some of the series’ motivations, dialogue and PR claims remain decidedly conservative. Then again, *The Chosen* and its strategy of ‘underwhelming’ (in my view: chosen to achieve a connection to its viewers on a different level than its predecessors) points towards a repositioning of the medium. The ancient world and its heroes are familiar, yet at the same time alien to us. If you wish to see one of the areas in which this relationship will be most dynamically redefined, keep an eye out for the classical heroes on the big and small screens.





## Verzeichnis der Autorinnen und Autoren / List of Contributors

Anastasia Bakogianni is Senior Lecturer in Classical Studies at Massey University, New Zealand. Her research specialty is the reception of Greek tragedy on stage and screen. She is author of *Electra Ancient and Modern: Aspects of the Tragic Heroine's Reception* (2011), and co-editor of *War as Spectacle: Ancient and Modern Perspectives on the Display of Armed Conflict* (2015) and *Locating Classical Receptions on Screen: Masks, Echoes, Shadows* (2018).

Torsten Caeners studied Anglophone Literature and Culture as well as Computational Linguistics at the University of Duisburg-Essen where he was awarded his PhD in 2010. Currently working as a Senior Lecturer and programme manager for the BA / MA “Anglophone Studies,” he has published on Anglophone poetry, fiction, popular culture and literary / cultural theory. He is co-organising chair of the yearly superhero conference “The Superhero Project” and is currently editing two books on superheroes.

Georg Eckert is a Research Associate at the Collaborative Research Center SFB 948 “Heroes – Heroizations – Heroisms” at the University of Freiburg. He is also a Lecturer in Modern History at the University of Wuppertal. He studied History and Philosophy at the University of Tübingen and the University of Sussex (Brighton, UK). He received his PhD in 2008 from the University of Tübingen, and was awarded a habilitation in 2014 by the University of Wuppertal.

Wolfgang Hochbruck and Project Team Ö: This article was written collaboratively by those involved in Project Ö “Heroes in Education. School Settings and Transfer of Academic Knowledge” at the Collaborative Research Center SFB 948 “Heroes – Heroizations – Heroisms”. The project applies the SFB’s research results in a wide range of knowledge and competence transfer practices in schools. Project members are Wolfgang Hochbruck, Mathias Jehle, Kristina Seefeldt, Jessica Pape, Daniel Kirchner, Nina Kurus and Jan Bahr – thus encompassing Master’s and PhD students, a political scientist, a professor for North American Studies and four teachers from different disciplines.

Silvester Kreisel read History and Political and Social Studies at the University of Würzburg. Since 2016, he has been working as a research associate at the University of Flensburg, where he earned his PhD for a doctoral thesis on the development of pagan festivals under the increasing influence of late antique Christianity. His research interests focus mainly on religious change in late antiquity as well as on ancient religious thought in general.

Martin Lindner obtained his PhD from the University of Oldenburg in 2007 with a study on Roman emperors in classical epic films. Since 2011, he has

been teaching as Lecturer in Ancient History at the University of Göttingen and is also curator of the Tom Stern Collection, a film archive for the Classics. He has been a Visiting Scholar and Professor at universities in Changchun, Exeter, Vienna and Vitoria-Gasteiz, as well as Guest Researcher at the SFB 948. His research interests include all kinds of classical reception (from historical board games and films to graphic novels and public history) as well as imperial Roman history and cultural history. He is also co-editor of two book series on classical reception: *Rezeption der Antike* and *IMAGINES – Classical Receptions in the Visual and Performing Arts*.

Krešimir Matijević has taught Ancient History at the Universities of Hamburg, Osnabrück and Trier. Since 2016, he holds the chair of Ancient History at the University of Flensburg. He received his PhD in Ancient History from the University of Osnabrück in 2005. His thesis focused on the policy of Mark Antony after the Ides of March. In addition to his works on the late Roman republic, he has published several books and articles on Latin epigraphy, the history of Roman Germany, the reception of Ancient History in movies, and Greek religion.

Nils Steffensen is a Research Associate at the Department of History and the Didactics of History at the University of Flensburg. He earned his PhD from the University of Tübingen in 2013 with a dissertation on the constructions of Roman history in the Early Principate. Besides ancient historiography, his research interests lie in the fields of the reception of antiquity (mainly in film and Early Modern opera), political philosophy, and the didactics of history. He was a visiting researcher at SFB 948 during the academic year 2021/22.

Luis Unceta Gómez teaches Latin Philology at the Autonomous University of Madrid (Spain). Along with Latin Pragmatics, one of his main research interests is Classical Reception in contemporary popular culture, especially in science fiction, comic books, television and films, topics on which he has published widely. He is currently the principal investigator of the research project “Marginalia Classica: Recepción Clásica y cultura de masas contemporánea. La construcción de identidades y alteridades” (<http://marginaliaclassica.es>).

Alexander Vandewalle (@Alex\_Vandewalle) is Joint PhD Researcher at the University of Antwerp and Ghent University in Belgium, where he studies the characterisation of Greco-Roman heroes and gods in video games set in the ancient world. He has previously written and presented on characterization in video games, game analysis methodology, Homeric intertextuality in *Assassin's Creed Odyssey*, perceived realism and enjoyment of historical video games, epigraphy in antiquity games, and pedagogical applications of video games. His main research interest is the proliferation and reception of classical mythology in contemporary popular culture, which he explores through video games. He is also the creator of *Paizomen* ([www.paizomen.com](http://www.paizomen.com)), a work-in-progress database of games set in ancient Greece, Rome or a Greco-Roman mythological storyworld.

Martin M. Winkler is University Professor and Professor of Classics at George Mason University in Virginia, U.S.A. His books are *The Persona in Three Satires of Juvenal*, *Der lateinische Eulenspiegel des Ioannes Nemius*, *Cinema and Classical Texts: Apollo's New Light*, *The Roman Salute: Cinema, History, Ideology*; *Arminius the Liberator: Myth and Ideology*, *Classical Literature on Screen: Affinities of Imagination*, and *Ovid on Screen: A Montage of Attractions*. He has edited the anthology *Juvenal in English* and the essay collections *Classics and Cinema*, *Classical Myth and Culture in the Cinema*, *Gladiator: Film and History*, *Troy: From Homer's Iliad to Hollywood Epic*, *Spartacus: Film and History*, *The Fall of the Roman Empire: Film and History*, and *Return to Troy: New Essays on the Hollywood Epic*. He is also the author of over a hundred articles, book chapters, reviews, and other publications.



# Indizes / Indices

## 1. Antike Namen / Classical Names

Die Namenskonventionen und -anordnung folgen dem deutschen Sprachgebrauch.

The naming conventions and arrangement follow German custom.

- Aeneas 54, 162  
Aischylos 130, 179  
Achilles 16, 27, 42, 52, 75, 80, 90 [-ferse],  
112, 118, 121, 125–127, 135, 152, 154, 156  
Agamemnon 27, 116, 124–126, 157  
Ajax 111, 123–128  
Alexander der Große 16–17, 22–24, 131–  
145 passim, 176, 182  
Amphiaraus 59  
Andromache 126  
Aphrodite 124  
Aristoteles 134–136  
Arrian 176  
Asterion 159  
Astyanax 126  
Atalanta 59  
Athena 124  
Atia 89–90, 182  
Atlas 52  
Augustus 86–88, 90–94, 167, 180  
Autolykos 59  
Caesar siehe Iulius Caesar  
Cicero 87, 90, 92, 104  
Commodus 25–26, 99–108  
Crassus 161  
Dareios 136, 137, 140  
Dionysos 135  
Euripides 130  
Eurystheus 55  
Fulvia 90  
Gracchus 104–105  
Hannibal 100  
Hektor 27, 122, 126  
Helena 28, 112, 125, 127–128, 156  
Hephaestion 135, 137–138, 140  
Hera 124, 156  
Herakles/Herkules 30, 34, 38, 41–42,  
51–62, 76–77, 135, 152–153, 155–156,  
158, 162, 164, 177, 179, 181  
Hermes 42, 54  
Herodot 128  
Hesiod 156  
Hippolyta 55  
Homer 20, 26–27, 42, 51, 53, 75, 112, 116, 124  
Horaz 162, 167–168, 173, 181  
Iolaos 55, 59, 61  
Iphigenie 125  
Iulius Caesar 19, 85, 88–90,  
92–93, 164, 180, 182  
Kleopatra 8, 15, 87–88, 90–91, 93, 177  
Kleitos 141–143  
Krateros 137, 139  
Iunius Brutus, Marcus 19–20, 89–90  
Lucilla 25, 101, 103–105, 108–109  
Maciste 76, 164  
Marcus Antonius 85–95 passim, 167, 178  
Mark Aurel 25, 99–100, 102–107, 161  
Maximus Decimus Meridius 25–26,  
97–109 passim, 161, 167  
Menelaus 125–128  
Merkur 52  
Moses 34, 43–45, 47  
Nestor 128  
Octavian siehe Augustus  
Odysseus 7, 12, 34, 41, 112, 116,  
119–120, 124–126, 152, 157  
Olympias 8, 134  
Orpheus 41, 120  
Ovid 7, 12  
Paris 28, 125–127, 156  
Parmenion 137, 140–142  
Patroklos 27, 118, 156  
Penelope 7, 12  
Persephone 155  
Perseus 55  
Pharsalos 90  
Philipp II., König von Makedonien 134,  
136–138, 142  
Philotas 140  
Plutarch 86–88, 171–173, 176  
Polyphem 54  
Pompeius Magnus, Gnaeus 85, 90

- Poros 22  
 Prometheus 52, 135  
 Proximo 99  
 Ptolemaios 23, 131, 133–134,  
 136, 139–142, 144  
 Randus 164  
 Remus 161–173 passim  
 Romulus 161–173 passim  
 Roxane 137, 140  
 Samson 76, 164  
 Solomon 52  
 Sophokles 130  
 Spartakus 77  
 Tacitus 75  
 Thersites 116, 126  
 Theseus 152, 156, 159–160, 172  
 Thor 29–30, 42  
 Tullia 80  
 Tydeus 59  
 Vergil 162, 170  
 Xena 59  
 Zagreus 155  
 Zeus 30, 52, 54, 57, 137–138, 155–156, 179

## 2. *Moderne Namen / Modern Names*

- Alfieri, Luca 169  
 Amenábar, Alejandro 20–21  
 Amyot, Jacques 86  
 Anderson, Paul W. S. 50  
 Barboni, Enzo 163  
 Bekmambetow, Timur 178  
 Brass, Tinto 16  
 Breitbart, Siegmund 48–49  
 Breyttenbach, Garth 124  
 Burton, Richard 8  
 Campbell, Joseph 29, 33, 37, 41, 45, 53, 135  
 Chapman, Dean-Charles 116  
 Clucher, E. B. 163  
 Corbucci, Sergio 161–163,  
 165–166, 168, 170, 173  
 Cox, Brian 27  
 Crowe, Russel 108  
 Cumberbatch, Benedict 118  
 D'Annunzio, Gabriel 76, 164  
 Dante Alighieri 119  
 Davis, Desmond 56, 151  
 DeMille, Cecil B. 15, 76  
 Dibb, Saul 113  
 Duburcq, Claire 122  
 Farr, David 128  
 Farrell, Colin 24  
 Ferroni, Giorgio 162  
 Gibson, Mel 116, 170  
 Greenstein, Joseph 48  
 Harlin, Renny 50  
 Harris, Owen 124  
 Hedlund, Garrett 27  
 Heston, Charlton 74, 76  
 Hill, Terence 163  
 Hobbes, Thomas 143, 167–168  
 Jackson, Peter 113  
 Jarman, Derek 169  
 Johnson, Dwayne 57, 59, 177, 181  
 Jolie, Angelina 8–9  
 Kennedy, John F. 145  
 Kennedy, Kathleen 150  
 Kent, James 113  
 Kinski, Klaus 19  
 Kirby, Jack 51–52  
 Knopp, Guido 23  
 Koster, Henry 173  
 Kubrick, Stanley 154, 162–163  
 Kues, Nikolaus von 173  
 Lane Fox, Robin 18, 133, 135  
 Leone, Sergio 162–164  
 Leterrier, Louis 56, 151  
 LeRoy, Mervyn 15  
 Liebesman, Jonathan 50  
 Lizzo 156  
 Luther, Martin 173  
 MacKay, George 113  
 Mankiewicz, Joseph L. 16, 87, 92  
 Mann, Anthony 16  
 Maté, Rudolph 20  
 Maugham, W. Somerset 173  
 McGabe, Richard 117  
 Mendes, Sam 113, 116, 118–119  
 Miller, Frank 18, 58, 60, 176  
 Miyazaki, Hayao 155, 158  
 Mommsen, Theodor 182  
 Moore, Alan 52, 60  
 Morrison, Grant 51, 60  
 Morrison, Jim 176  
 Murro, Noam 50  
 Niblo, Fred 76, 178

- Nixon, Richard M. 133 [Film], 145  
 Nolan, Christopher 60  
 North, Sir Thomas 86  
 Oga, Kazuo 155  
 Pastrone, Giovanni 15, 164  
 Petersen, Wolfgang 16, 17–18,  
 20, 26–28, 50, 75, 151, 154  
 Pitt, Brad 8–9, 16, 27  
 Ranke, Leopold von 168–169  
 Ratner, Brett 50–51, 55, 57–59, 62  
 Reeves, Steve 59, 162, 164, 179  
 Refn, Nicolas Winding 170  
 Remarque, Erich Maria 114  
 Rossi, Franco 162  
 Rovere, Matteo 161–162, 168–173  
 Rubín, David 54, 56, 62  
 Sandow, Eugene 48–49  
 Schwarzenegger, Arnold 59, 77  
 Scott, Gordon 164  
 Scott, Ridley 10, 16, 25, 50, 77,  
 97–102, 105–109, 151, 161  
 Seidelman, Arthur Allan 59  
 Shakespeare, William 86–87, 179  
 Shelley, Mary W. 52  
 Shuster, Joe 43–44, 47–49  
 Siegel, Jerry 43–44, 47–49  
 Sienkiewicz, Henryk 17, 76  
 Singh, Tarsem 50, 56  
 Snyder, Zack 17, 20–21, 45, 58, 60, 75, 151  
 Spencer, Bud 163  
 Spielberg, Steven 18, 113  
 Stallone, Sylvester 77  
 Stevenson, Robert L. 52  
 Stone, Oliver 8, 10, 16, 18, 22–24,  
 50, 131–145 passim, 176, 182  
 Strong, Mark 118  
 Taylor, Elizabeth 8  
 Takahata, Isao 155  
 Tessari, Duccio 162–163  
 Thomas von Aquin 173  
 Varley, Lynn 18  
 Vaughn, Matthew 60  
 Vogler, Christopher 53, 135  
 Walker, Polly 182  
 Wallace, Lew 17, 74, 76  
 Wilson-Cairns, Krysty 116  
 Wyler, William 16, 73, 178

### 3. Filme und Serien / Films and Series

Die Namenskonventionen und -anordnung folgen der originalen Produktionssprache, auch da die Titel oftmals für die deutschen Synchronfassungen beibehalten werden. In abweichenden Fällen ist als Ergänzung jeweils der deutsche Release-Titel nachgestellt.

The naming conventions and arrangement follow the original production languages, not least because the original titles are often retained for the German-dubbed versions. Where the latter is not the case, the German release title is given as well.

- Adventurers: Mission Zeitreise  
 (2003–2004) 176  
 Agora [Agora – Die Säulen des  
 Himmels] (2009) 20–21  
 Alexander (2004) 8, 10, 16, 18, 23–24,  
 50, 131–145 passim, 176, 182  
 Alexander Revisited. The Final  
 Cut (2007) 131, 137  
 Alexander. The Ultimate Cut  
 (2014) 131, 137, 140  
 All Quiet on the Western Front [Im  
 Westen nichts Neues] (2022) 114  
 Apocalypto (2006) 170  
 Batman Begins (2005) 60  
 Ben-Hur [Ben Hur] (1925) 178  
 Ben-Hur [Ben Hur] (1959) 15, 17,  
 65, 73–74, 76–77, 79–80, 178  
 Ben-Hur [Ben Hur] (2016) 178  
 Beowulf [Die Legende von  
 Beowulf] (2007) 8  
 Blood of Zeus (2020) 153  
 Born on the Fourth of July [Geboren  
 am 4. Juli] (1989) 145  
 Bubba Ho-Tep (2002) 177  
 Cabiria (1914) 15, 164  
 Caesar and Cleopatra [Cäsar und  
 Kleopatra] (1945) 177  
 Caligula [Caligula – Aufstieg und Fall  
 eines Tyrannen] (1979) 16  
 Chasing Mummies (2010) 176



- Clash of the Titans [Kampf der Titanen] (1981) 151
- Clash of the Titans [Kampf der Titanen] (2010) 50, 55, 151, 153
- Cleopatra (1934) 15
- Cleopatra (1963) 16, 77, 86–88, 180
- Die Römer am Rhein (2021) 73–74
- Disney's Hercules (1997) 56, 153, 156
- Django (1966) 163, 170
- Dog Soldiers (2002) 176
- Dr Who (1963–1969, 2005–) 176
- Ein Tag im alten Rom (2016) 73–74
- Eneide [Die Äneis] (1971) 162
- Fast & Furious (2001–) 59
- Fitzcarraldo (1982) 19
- Gladiator (2000) 10, 15–16, 18, 25, 28, 50, 77, 97–109 passim, 151, 153–154, 161, 167, 175–176, 181
- Gli ultimi giorni di Pompei [Die letzten Tage von Pompeji] (1959) 162–164
- Grave of the Fireflies [Die letzten Glühwürmchen] (1988) 155
- Hannibal: Rome's Worst Nightmare [Hannibal – Der Albtraum Roms] (2010) 176
- Hercules (2014) 50–51, 55, 57–58, 60, 62, 177, 181
- Hercules in New York (1970) 59
- Hercules: The Legendary Journeys [Hercules] (1994–1999) 175
- Hikayat Merong Mahawangsa [Clash of Empires – Die Schlacht um Asien] (2011) 177–178
- Il figlio di Spartacus [Der Sohn des Spartakus] (1962) 163–164
- Il primo re (2019) 161–173 passim
- Immortals [Krieg der Götter] (2011) 50, 56
- JFK [JFK – Tatort Dallas] (1991) 133, 145
- Journey's End (2017) 113
- Kick-Ass (2010) 60
- La guerra di Troia [Der Kampf um Troja] (1961) 162
- La leggenda di Enea [Äneas, Held von Troja] (1962) 162
- Mr. & Mrs. Smith (2005) 8
- My Neighbor Totoro [Mein Nachbar Totoro] (1988) 155
- Nixon (1995) 133, 145
- Olympians (1982) 156
- Platoon (1986) 133, 145, 176
- Plebs (2013–2022) 177
- Pompeii (2014) 50
- Quo Vadis [Quo vadis?] (1951) 15, 17, 76
- Rome [Rom] (2005–2007) 10, 15, 89–92, 175, 178, 180–182
- Romolo e Remo [Romulus und Remus] (1961) 161–173 passim
- Romulus (2020–) 171
- Sebastiane (1976) 169
- Sketch History (2015–2019) 19, 22–23
- Spartacus (1960) 154, 162–163
- Spartacus (2010–2013) 154
- Testament of Youth (2014) 113
- The Battle of the Somme [Die Schlacht an der Somme] (1916) 114
- The Chosen [Die Auserwählten] (2019–) 183
- The Dark Knight (2008) 58, 60
- The Dark Knight Rises (2012) 60
- The Doors (1991) 176
- The Fall of the Roman Empire [Der Untergang des Römischen Reiches] (1964) 18, 180
- The Last Eve (2005) 176
- The Legend of Hercules (2014) 50, 177
- The Librarians [The Quest – Die Serie] (2014–2018) 176
- The Matrix [Matrix] (1999) 60
- The Passion of the Christ [Die Passion Christi] (2004) 170
- The Robe [Das Gewand] (1953) 173
- The Scorpion King (2002) 59
- The Ten Commandments [Die zehn Gebote] (1956) 76
- The Three Ages [Die drei Zeitalter] (1923) 177
- The 300 Spartans [Der Löwe von Sparta] (1962) 16, 20
- They Shall Not Grow Old (2018) 114
- Thor: Love and Thunder (2022) 29–30, 179
- Tomb Raider (2018) 8
- Troy [Troja] (2004) 15–16, 20, 26–28, 50, 75, 80, 151, 154, 175
- Troy: Fall of a City [Troja – Der Untergang einer Stadt] (2018) 111–128
- Unbreakable [Unbreakable – Unzerbrechlich] (2000) 60
- Valhalla Rising [Walhalla Rising] (2009) 170
- War Horse [Gefährten] (2011) 113
- Watchmen [Watchmen – Die Wächter] (2009) 60

- Wrath of the Titans [Zorn der Titanen] (2012) 50  
 Xena: Warrior Princess [Xena – Die Kriegerprinzessin] (1995–2001) 175  
 X-Men (2000) 50  
 X-Men: The Last Stand [X-Men: Der letzte Widerstand] (2006) 59  
 天將雄師 [Dragon Blade] (2015) 182–183  
 1917 (2019) 111–113, 116–119, 121–124, 126  
 300 (2006) 17–18, 21, 50, 58, 75, 151, 154, 175–176  
 300: Rise of an Empire (2014) 50

#### 4. Videospiele / Video Games

- Achilles: Legends Untold 154  
 Age of Mythology 152  
 Apotheon 156  
 Assassin's Creed Odyssey 150, 152, 154–156  
 Clash of the Titans (2010 game) 153  
 Dark Souls 2 159  
 Disney's Hercules (1997 game) 153  
 Divine Knockout 155  
 Elden Ring 159  
 ESCAPE: Ancient Greece 157  
 Gladiator: Sword of Vengeance 153  
 God of War (2018) 150–154, 156  
 Hades 155–156  
 Hercules: The Legendary Journeys (2000 game) 153  
 Immortals Fenyx Rising 152, 154–155, 158  
 Journey of the Gods 159  
 Kid Icarus 152  
 Kronos: Titan of Time 158  
 Minotaur (1981 game) 160  
 Okhlos: Omega 158  
 Olympia Rising 152, 158  
 Smite 155, 158  
 Souls (game series) 158  
 Super Mario Bros. 157  
 The Legend of Zelda 157  
 The Legend of Zelda: Breath of the Wild 158  
 Total War: Rome II 151  
 Warriors: Legends of Troy 154, 156  
 Xena: Warrior Princess (1999 game) 153





