

Jörg von Brincken

Ganz schön gewaltige Bilder Zack Snyder's Film 300

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22463>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

von Brincken, Jörg: Ganz schön gewaltige Bilder Zack Snyder's Film 300. In: *Medienobservationen*. Cinemaxx Uni-Kino (2009). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22463>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.medienobservationen.de/2009/von-brincken-300/>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Jörg von Brincken

Ganz schön gewaltige Bilder Zack Snyder's Film *300*
(Vortrag vom 26.01.2009)

300 todesmutige Spartaner metzeln in endloser stereotyper Wiederholung böse Perserhorden, bevor sie selbst den Heldentod erleiden. Daneben gibt's noch ein bisschen Liebe und Verrat.

Zack Snyders Film *300* (2006) erzählt – ohne jegliche political und ohne jede historical correctness – eine Episode aus den Perserkriegen, nämlich die Geschichte der Schlacht bei den Thermopylen im Jahre 480 v Chr., bei der angeblich 300 Spartaner einem übermächtigen Heer von Persern bis zuletzt Widerstand geleistet haben.

300 sollte eigentlich ein Gegenentwurf zu historisch überambitionierten Projekten wie *Troja* (Regie: Wolfgang Petersen, 2004) oder *Alexander* (Regie: Oliver Stone, 2004) werden, weil hier ganz bewusst martialische Action, krachendes Massengemetzel und visuell-akustischer Bombast im Vordergrund stehen sollten, auf Kosten narrativen Feinsinns oder irgendeines pseudo-mythologischen oder historischen Relevanzanspruchs. Das hat an den Kassen funktioniert: Am ersten Wochenende hat *300* in Nordamerika über 70 Millionen Dollar eingespielt. Mit einem weltweiten Einspielergebnis von über 445 Mio. US-Dollar ist er eine der 70 erfolgreichsten Filmproduktionen aller Zeiten

Und ausgerechnet dieser massenkompatible Blockbuster *300* ist öffentlich weitaus politkritischer interpretiert und kontroverser diskutiert worden als all die anderen Geschichtsspektakel.

Homophob – rassistisch – gewaltverherrlichend – faschistoid – unsinnig – sehr unterhaltsam: Das sind die wesentlichen Attribute, die diesem Film von der Kritik verliehen worden sind.

Aufgrund des negativen schwarz-weiß-malerischen Schattenrisses der Perser hat sich der Iran, dessen Einwohner sich als Nachfahren des persischen Großreiches sehen, bei den Vereinten Nationen über den Film beschwert: Es handele sich um einen infamen Propagandafilm, der direkt auf die aktuelle Situation im Nahen und Mittleren Osten verweise und gleichzeitig die Perser als dumme, perverse, tuntige und höchst grausame Barbaren darstelle. Mit *300* hätten die USA „eine neue Front im Krieg gegen den Iran“ eröffnet, hieß es im iranischen Fernsehen. Und auch die westliche Kritik sah in *300* zumeist einen „lächerlich unbeholfenen Irakkriegs-Durchhalte-Propagandastreifen“ oder einen „Irakkriegs-

Vorbereitungs-Propagandastreifen“, ein „zweistündiges Manowar-Video“ oder auch „eine unheilige Allianz aus faschistoider Geisteshaltung und peinlich pubertärer Ästhetik“.

So weit, so schlecht. Der im Film gezeigten Gewalt bzw. dem Gesamtbodycount von 585 Filmtoten wird in all diesen Totalverrissen eine symbolische, ideologievermittelnde Funktion unterstellt: Die persischen Ursupatoren, so zeige der Film, verübten schlechte Gewalt. Die tapferen Spartiaten dagegen personifizierten im wahrsten Sinne des Wortes eine ‚gute‘ Gewalt, Gewalt nämlich im Namen der Vaterlandsverteidigung, des heroischen Widerstands und der selbstlosen Aufopferung.

Wesentlich ist aber: In den kritischen Interpretationen spielen nicht nur Inhalte, sondern *formalästhetische* Wertigkeiten eine wesentliche Rolle. Die hohe visuelle Qualität der digitalisierten Schlacht- und Metzelschichten und die körperliche Schönheit der schlägernden Muskelmänner wird geradezu als Verlängerung einer mit dem Namen Leni Riefenstahl verbundenen faschistoiden Ästhetik und einer entsprechenden Geisteshaltung desavouiert. So hieß es in Glenn Kennys Blog auf Premiere: „You'd have to be mighty dense not to see *300* as an exemplary example of fascist aesthetics. The grandiosity, the worship of combat, the worship of death in combat.“

In diesem Zusammenhang ist wichtig: *300* ist die Verfilmung einer gleichnamigen graphic novel des legendären Frank Miller, der den meisten Zuschauern durch die Verfilmung oder die filmische Adaption seiner Werke bereits bekannt war: *Sin City*, *V for Vendetta*, nicht zuletzt *The Dark Knight*, in welchem Heath Ledger so großartig den Joker verkörperte.

Und in der Tat haben alle Comics von Miller eine ziemlich offen zu Tage tretende ideologische Schlagseite: Zwar sind seine Helden – Marv, Hartigan, Batman, Superman, König Leonidas usw. – zumeist moralisch ambivalente brutale Dösterlinge. Jedoch wehren sich diese einsamen Wölfe eigentlich nur gegen eine Welt, die durch und durch verworfen ist. Korrupte Bullen, verlogene Politiker, homosexuelle Perverse, dekadente Priester, hasserfüllte dumme Nazis, aber auch politisch überkorrekte Linke, und nicht zuletzt der einfache politisch unbedarfte Bürger. Von all diesen Wider- und/oder Schwächlingen muss die Welt gereinigt werden, und zwar möglichst gründlich, sprich: durch Dreinschlagen. Konsequenterweise betont Miller in der *Vanity Fair*: „Die Gewalt in meinen Comics ist immer moralisch begründet und niemals purer Selbstzweck.“ Comic als Propaganda? Ja. Es führt vielleicht zu weit, Millers Weltsicht, wie in

einem Internetblog geschehen, als ‚aufgeklärten Faschismus‘ zu bezeichnen, zumindest aber ist sie erzkonservativ und gut reaktionär.

Als Kind sah Miller Rudolph Maté's Film *The 300 Spartans* von 1962, und er war nach eigenen Aussagen ‚sehr berührt‘. Nicht zuletzt, weil der Film sein Konzept des Helden tiefgreifend prägte und zwar „insofar as I came to realize that the hero didn't always win and that sometimes, to be a hero, one must sacrifice oneself. Ever since I saw the movie, I have been fascinated with Thermopylae.“

Kein Wunder, denn bereits der Trailer von Maté's in klischeelastiger Sandalenästhetik inszenierten Fassung strotzt vor Kalter-Krieg-Ideologie. Der Sprecher aus dem Off stimmt denn auch folgende Hymne an:

Of all the ancient sagas of heroes and gods, none has echoed stronger than the true and mighty legend of Leonidas, the king called lion, and his faithful 300 who fought to save a civilization and the world.

Zack Snyder, der Regisseur von *300*, übersieht diese ideologische Prägung Millers geflissentlich: Frank Miller würde sich, so Snyder, selbst nicht sonderlich um historische Genauigkeit aber auch nicht um Gehalt bemühen, sondern vor allem ästhetische Maßstäbe anlegen und wundervolle Schlachtgemälde fabrizieren. Das stimmt nicht so ganz. Aber es ist für die Interpretation des Films weiterführend: Zack Snyder *selber* ging es nämlich vor allem um ästhetische Maßstäbe, die er *zentral* am Gewaltmotiv festmacht. In puncto exzessiver Gewaltdarstellung outete sich Snyder in den Interviews zu *300* als Fan der „Ästhetik der Gewalt“, er liebe „detaillierte und schöne Actionszenen“.

Nicht zuletzt diese entwaffnende Attitüde spielerischer Juvenilität im Umgang mit Gewalt hat bei einem Teil der Kritik dazu geführt, *300* nicht mehr als ideologischen Unsinn, sondern als unterhaltenden Schwachsinn zu werten, als Mordsspektakel, welches seine Bilder vor allem bei Videospielen abgekupfert habe. In der Tat setzt *300* – wie ein Kritiker bemerkte – auf unzählige Effekte, die man primär mit Videospielen verbinden würde: Metzeln durch unzählige Feindesscharen, akrobatisch-virtuelle Stunts, *fatalities*, das Verlangsamen und Beschleunigen der Zeit, *cinematographic kills*. Der Videospiegelvergleich passt – wie derselbe Kritiker bemerkte – auch dazu, wie die persischen Gegner auflaufen: Level 1: die persischen Fußtruppen, Level 2: die persische Reiterei, Level 3: die ‚Unsterblichen‘ und ihr Monster, der ‚Über-Immortal‘, Level 4: das

Riesen-Killernashorn usw. Und am drei Meter großen ‚Boss Enemy‘ Xerxes scheidet man schließlich.

Nun, ich will nicht leugnen, dass die Leute, die den Film ‚irgendwie‘ gut finden, mich eingeschlossen, sich gerade vom spielerischen *Macho-Massaker* begeistern lassen. „Spartans! Prepare for glory! We're in for one wild night.“ – das klingt einfach zu schön, als dass es mein immer noch pubertierendes Herz nicht in heroische Wallung versetzte.

Der Vergleich mit Videospielen aber ist vor allem in der Hinsicht wichtig, als die bösen Spiele einen Peak eröffnet haben, was die Allgegenwärtigkeit, Zugänglichkeit und den Unterhaltungs- und Faszinationswert von *digital geschönten Gewaltbildern* betrifft.

Ich möchte mir, ganz im Sinne des Themas, erlauben, den geneigten Leser mit einigen Zahlen zu quälen, was sich freilich im Hinblick auf einen Film, der 300 heißt, ohnehin anbietet.

300 wurde an 60 Tagen gedreht, im Digital-Backlot-Verfahren, 90% vor Bluescreen, 10% vor Greenscreen, in High Speed mit 50-150 Bildern die Sekunde, die Post-Production dauerte fast ein ganzes Jahr. Es gibt 1,523 Schnitte im Film, über 1300 *visual effects shots* die ihrerseits 8631 einzelne *visual effects* umfassen. An bzw. in dem Film ist wenig wirklich echt.

Jedoch: 25 Klimmzüge, 50 Wiederholungen Kreuzheben mit 60 Kilogramm, 50 Liegestützen, 50 Sprünge auf einen 60 Zentimeter hohen Kasten, 50 Seitbeugen im Liegen nach jeder Seite, 50mal einarmiges Drücken mit einer 16 Kilogramm schweren Kugelhantel für jeden Arm, 20 mal Truckreifenheben, zum Schluss noch einmal 25 Klimmzüge – das alles für 4 bis 5 Mal hintereinander und zwar ohne Pause. Was nach einer veritablen Folter klingt, ist das berühmt-berüchtigte *300-Workout*, dem sich Darsteller und Stuntleute für mehr als 8 Wochen vor Drehbeginn täglich unterwerfen mussten, wobei ich keine verlässlichen Zahlen darüber habe, wie oft sich die dermaßen Geschundenen übergeben mussten. Die fettfreien Muskelpakete und panzerartigen Sixpacks, die im Film so erhaben aufscheinen, sind echt – aber gleichsam brutal geformt. Der reale Körper erhält – das ist entscheidend – durch seine gewaltsame Transformation in einen Heldenbody eine *bildliche* Dimension, er wird zum visuellen Garanten des Bildklischees vom Helden. Man kann also das Verhältnis von digitalem Bild und gestähltem Körper in *300* so fassen: Die Körper mussten in Form gebracht werden, um sie ins Bildformat einpassen zu können. Eine body-bildnerische Zwangsmaßnahme, eine Einsperung im und ins Bild.

Bereits von hier aus lässt sich eine Verknüpfung von Gewalt und Bild denken: In Zeiten allumfassender Bebilderung und zumal der digitalen

Bildbearbeitung zwingt das Bild den Körper dazu, sich *ihm* anzupassen – und nicht umgekehrt.

Aber auch in Bezug auf diejenigen, die den Bildern ausgesetzt sind, die Zuschauer, spielen Bilder eine Gewaltdimension aus. Vor allem dort, wo sie ästhetisch so frappierend sind, dass sie unseren Blick gewaltsam in ihre Richtung zwingen.

Heutzutage werden Bilder ‚*designed*‘, sie sollen, noch vor aller Inhaltlichkeit, ihre eigene Kraft ausspielen, sie sollen die Aufmerksamkeit fesseln, Zuschauer anziehen. Und genau das passierte bereits in den Trailern und Teasern zu *300* und im Film selbst, der – das muss man gestehen – wenig mehr als ein großer inhaltsloser Trailer ist: Die Bilder in *300* zwingen uns, sie als visuell-technische Sensationen wahrzunehmen. In Zeiten der digitalen Erzeugung von Bildern tritt das Bild scheinbar vollends vor seine Abbildungsfunktion.

Und genau hier liegt auch der Schlüssel zur Ästhetik der Gewalt, die Snyder in aller Modernität vertritt: Auffällig ist, dass in *300* der menschliche Körper und seine Bewegungen gerade dort bildlich exponiert werden, wo es rohe Gewalt- und militärische Bodyaction gibt. Als die Spartaner dem ersten Ansturm der Perser trotzen, sehen wir ihre Augen aus den Helmen blitzen, Körper eng an Körper gedrängt, die Beine in den Boden gestemmt, den Schilderwall gegen den feindlichen Ansturm drückend, alles noch durchaus abbildend-realistisch. Doch als dann die Spartaner ihrerseits angreifen, springt das Bild in den hochartifizialen digital verfremdeten Bluttausch über. Snyder stellt einen unmittelbaren Zusammenhang zwischen Gewalttat und reiner Bildwirkung her: Bei ihm ist Gewalt stets ins digitale Bild gesetzt und vollzieht sich in diesem Bild, oder besser: auf der Bildoberfläche. Und das war ja auch der wesentliche Vorwurf: Faschistoide Riefenstahlartige Ästhetisierung von Gewalt, die deren prekäre reale Dimension vergessen macht. Das Argument übersieht aber, dass es generell eine enge Verbindung zwischen Gewalt und Bild gibt, und zwar auch, wenn wir vom Motiv der Gewalt, d.h. von Gewalt-*Darstellung* und Gewalt-*Abbildung* ausgehen. Wieso? Die Darstellung von Gewalt, das Motiv des Martialischen hat immer etwas visuell Frappierendes und optisch Bewegtes: Man überprüfe bitte das eigene Bildgedächtnis: Verdrehte Körper, wuchtige Schläge, dynamische Tritte auf der einen, zum Schrei aufgerissene Münder, aufgeschlitzte Körper, grellrote Blutfontänen auf der anderen Seite. Alles höchst *bildhafte* Markierungen. Rotes Blut auf einem weißen Grund ist immer und noch vor jeder Inhaltlichkeit ein frappierendes Bild.

Man vergleiche nun all das mit einem Monolog Meryl Streeps (als Personifikation des Prinzips der Charakterdarstellung): Man achtet darauf, wie psychologisch treffend sie die Frau am Rande des Nervenzusammenbruchs darstellt, man empfindet Empathie, Mitleid oder ist einfach genervt von dieser Person. Mit anderen Worten: Man vergisst das Bild und lässt sich auf dessen narrativen oder emotionalen Gehalt ein, das Bild wird transparent, zieht sie hinter seine Oberfläche in die Tiefe der Person oder der Situation.

Bei der Darstellung von exzessiver Gewalt allerdings registriert man, noch bevor Mitleid oder ähnliches empfunden wird, vorrangig einzelne aggressive bildliche Signale, die direkt auf einen zukommen. Man wird nicht in den Film und hinter das Bild gesaugt, sondern das Bild der Gewalt spritzt dem Zuschauer entgegen. Das Bild greift ihn an, überfällt ihn, die *Oberfläche* der blutgetränkten Leinwand versetzt ihm gewissermaßen eine schmerzhaft Ohrfeige, oder besser: einen Schlag auf's Auge. Mit anderen und wissenschaftlicheren Worten: Gewaltdarstellung tendiert per se zum Formalästhetischen und evoziert eine Reaktion, die jeweils in einem reinen bildaffinen Einzel-Affekt liegt. Genau das ist auch der Grund, warum man heutzutage von Stunt- und Kampf-*Choreographie* spricht.

Gewalt setzt sich also, um mit dem Philosophen Jean Luc Nancy zu sprechen, immer ‚ins Bild‘, sie besteht nur darin, frappierende und jeweils vereinzelt Bildsignale zu prägen – vereinzelt, wohlgemerkt, auch wenn sich Gewalt gerade im Film als Bewegung, Handlung und Prozess darstellt. Snyders Strategie besteht in nichts anderem, als diesen generellen und subkutanen Mechanismus zum Ansatzpunkt seiner Filmästhetik zu machen, also Gewalt explizit und offensiv zu vereinzelt-bildlichen, und zwar bis zu dem prekären Punkt, wo Gewalt *reine* Bildform wird: wo sie *schön* wird. Und in der Tat rufen die glatten Bildoberflächen von 300 weniger die Kategorie des Erhabenen, als die des Schönen im Gewand des Digitalen auf. Vor allem zerlegt Snyder den Gewaltakt durch Bildbeschleunigung, Bildverlangsamung, Bildstatik und digitale Bearbeitung in visuell höchst anziehende Bildmarken. Das Brutale als Schönes bietet keinen organischen und plausiblen Zusammenhang mehr.

Und das ist gut so: Denn Snyder nimmt der Gewalt damit ihren Status als etwas Plausibles, Konstantes, Naturgegebenes, Handlungslogisches. Gewalt ist nie schön, schreien die einen. Dem kann man entgegenhalten: Gewalt ist *nie natürlich*, ihre Formen, Praxen und Bilder sind kulturell präformiert und ästhetisch transformiert, und vor allem auch die Art und Weise, wie wir *gewohnheitsmäßig* mit Gewalt umzugehen und sie wahrzu-

nehmen pflegen. Daher gibt Snyder uns nicht nur schöne Gewaltbilder, sondern im Status des Schönen überlagern sich mehrere *Traditionen* der bildhaften Konstruktion von Gewalt: Sandalenfilme, die atmosphärische erhabene Malerei des 19. Jahrhunderts, Riefenstahl, der Comic von Frank Miller, das Videospiel usw.

Freilich jedoch: Zack Snyders Sünde scheint darin zu bestehen, dass er Bilder von schönen oder ‚sexy‘ Menschen zeigt, die höchst *erfolgreich* schöne Gewalt verüben, Menschen, die noch dazu scheinbar die Guten sind.

Geht es also in *300* doch nicht nur um die Gewaltästhetik an sich, sondern um den Zusammenhang des Wahren, Guten und Schönen mit blutiger Brutalität. Um die Lizenz zum Töten?

Aber bitte vergessen wir nicht: Erzählt wird *300* aus der Sicht von Dilios, einem Soldaten aus Sparta. Und Zack Snyder will den Film als Geschichte verstanden wissen, „die sich eine Gruppe unmoralischer Menschen“ erzählen würde. Dilios Erzählung ist, wie sich am Schluss herausstellt, orale Propaganda, die die überlebenden Spartaner auf den nächsten wahnsinnigen Krieg vorbereiten soll.

Die Spartaner werden zu Beginn als ein Volk von gnadenlosen, moralisch extrem fragwürdigen Kriegerern gezeigt, die missgebildete und schwächliche Säuglinge gleich nach der Geburt in einen Abgrund werfen, sozusagen lebensunwertes Leben systematisch aussondern, und ihre Söhne mit prekärer Härte und Unnachgiebigkeit erziehen. Dagegen sind Film-Klingonen Waisenknaben.

Nein, bei den Spartaner stimmt etwas nicht unterm Helmbusch. Genau so ist die wohl berühmteste Szene aus dem Film zu lesen: Der persische Gesandte ruft entsetzt aus, der kriegerische Widerstand der Spartaner sei „Wahnsinn“. König Leonidas antwortet nicht etwa: „Nein nein, das ist alles wohldurchdacht und moralisch integer und ich bin gerne bereit, meine Beweggründe bei einem Tässchen antiken Tees genauer zu erläutern.“ Sondern er schreit dem Gesandten, bevor er ihn in den Abgrund tritt, entgegen: „Das ist Sparta!“

Sparta = Wahnsinn – und diese Liaison kommt in manch düster-ironischen Seitenhieben auch immer wieder zum Ausdruck. Als die ‚Guten‘ gehen die antiken Recken wahrlich nicht durch.

Wieso also die Empörung über den Film? Liegt es vielleicht daran, dass wir als Zuschauer es ganz bequem finden, den gestählten Gewalttäter als den guten Gewalttäter zu interpretieren? Liegt es daran, dass wir es gewohnt sind, ins Bild gesetztes Durchhaltevermögen, Widerstandswillen und Aufopferungsbereitschaft als was ganz Tolles zu werten? Haben wir

gelernt, uns mit der emotional-moralischen Disziplinierung, der uns nicht nur Hollywoods Bilder über Jahrzehnte unterworfen hat, nicht nur abzufinden, sondern uns dabei ganz wohl zu fühlen?

Ohne, dass ich *300* jetzt zum kritischen Arthousemovie stilisieren will: Aber was der Film und vor allem der von ihm angestoßene Diskurs uns vor Augen führen, ist nicht zuletzt unsere eigene Wahrnehmungsprägung und deren Tradition. Mit anderen Worten: Unsere Neigung zur Interpretation und ideologischen Befruchtung des schönen Bildes: Viel zu sehr haben wir uns daran gewöhnt, gewalttätige muskulöse Kerle in Unterhosen als die Guten zu sehen. Noch dazu, wenn sie heroische Klischees salbadern wie: „No retreat, no surrender; that is Spartan law!“ Aber genau diese Formel (minus ‚Spartan law‘) ist auch der Verhaltenskodex aller mehr oder weniger gutaussehenden Grobmotoriker des Films, angefangen von Rocky und Rambo über John McClane, Triple X, Lara Croft, Riddick, ganz zu schweigen von den Bodycount-gesättigten Leinwandauftritten des derzeitigen kalifornischen Governors.

Wir sollten also in erster Linie uns selbst überprüfen: Warum neigen wir dazu, dem sexy Schläger, der gegen eine Übermacht zu Felde zieht, immer als den guten Jungen zu sehen? Und das funktioniert ja offenbar gerade bei denen, die dem Film unterstellt haben, hier werde Gewalt als gerechtfertigt verhandelt. Übersehen wurden zum einen all die Ambivalenzen, die moralischen wie psychischen Untiefen, die das kollektive Bewusstsein der Filmspartaner bestimmen. Diese wurden im wahrsten Sinne des Wortes ausgeblendet zugunsten der – durchaus massenhaft – anzutreffenden und verführerisch eindimensionalen Stellen, wo es um das Heroische als das Gute im klassischen Sinne geht.

Snyder zwingt sein Publikum, mit der ganzen Wucht seiner Inszenierung, dazu sich endlich bewusstzumachen, wie viel Bild, wie viel Oberfläche, wie viel reine Fiktion in jenen filmischen Erzählungen steckt, welche wir für Geschichtsschreibung, für Wahrheit und für gut halten. Und er führt uns vor Augen, wie gerne wir Bilder der Gewalt in einer ganz bestimmten Richtung interpretieren, wie dringend sie danach schreien, von uns gerechtfertigt zu *werden*. Und außerdem zeigt er uns, welche Bilder wir gerne ausblenden, weil sie nicht zu rechtfertigen sind. Eines der schlimmsten, in der Kritik zumeist aktiv übersehenes Bild in *300* ist für mich ist ein ganz ruhiges: Der von Babyskeletten übersäte Abgrund, in den die Spartaner lebensunwertes Leben hinabschmeißen. *Das* ist ein hässliches und böses Bild – und es lässt keine Rechtfertigung derer zu, die so grausam verfahren. Der Weg ‚ad gloriam‘ ist – auf jeder Seite –

nicht nur mit Opfern gespickt, sondern auch von Tätern bevölkert. Man muss sie nur durch den schönen Schein hindurch erkennen.