

Leonidas zwischen Heldentod und medialer Auferstehung

Zur (De-)Konstruktion eines antiken Heroen in Film und Comic der Gegenwart

«Leonidas fiel in diesem Getümmel, nachdem er heldenmütig gekämpft.» Mit diesen Worten konstruierte Herodot das historische Exemplum eines griechischen Heroen, der 480 v. Chr. an den Thermopylen im Kampf gegen die von Xerxes angeführte Armee zusammen mit dreihundert Hoplitens sein Leben ließ.¹ Der über Jahrhunderte tradierte Leonidas-Mythos, oszillierend zwischen Legende und Wirklichkeit, wurde derart wirkmächtig, dass sich die Figur des spartanischen Königs zum universellen Paradigma eines Helden entwickelte. Nach seinem Relevanzverlust im Mittelalter und der Frühen Neuzeit erlebte der Spartaner gleichsam eine mediale Auferstehung und besitzt bis heute für die modernen Superhelden Vorbildfunktion. Er wurde seit dem beginnenden 19. Jahrhundert sowohl in der bildenden Kunst als auch ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts in Film, Comic und Videospiel als Sinnbild der Ehre und des Opfertodes fürs Vaterland in unterschiedlichen Kontexten instrumentalisiert.

Während die Rezeptionsgeschichte der Thermopylen-Schlacht innerhalb bestimmter historischer Konstellationen bereits von der Geschichtsforschung untersucht wurde, blieb die Frage nach den historiographischen Entwürfen der Leonidas-Figur in den bildkünstlerischen Medien weitgehend unbeantwortet.² Den vorliegenden Überlegungen liegt die These zu Grunde, dass gerade die Kunst und Populärkultur der letzten Jahrzehnte ein differenziertes Bild des Leonidas hervorbrachte, in dem nicht nur die Apotheose des Spartaners, sondern zugleich seine markant düstere und von heroischer Todessehnsucht erfüllte Weltanschauung thematisiert wird. Dabei vermitteln die ästhetischen Konstruktionen seiner Person jene an der Antike orientierte moralische Tiefe und Undurchsichtigkeit einer im tragischen Konflikt gefangenen Kriegerfigur. Paradoxe Weise verkörpert Leonidas neben dem patriotischen Helden zugleich einen Antihelden, weil er unmenschlich und in letzter Konsequenz das eigene Wesen dekonstruierend nach dem ruhmreichen Tod strebt. Die bildimplizite Rhetorik der Werke wird somit zum Träger eines ambivalenten Heldentums, das visuell anhand einer Ästhetik der Selbst- und Fremdgewalt konstituiert wird.

1. Die mediale Auferstehung des Helden

Der Schweizer Schriftsteller Jakob Bosshart konstatierte in seinem 1929 erschienenen Werk *Bausteine zu Leben und Zeit*, dass an einem Helden alles verzeihlich sei, «nur nicht die Schwächen».³ In der Biographie eines Heroen gibt es demnach a priori keinen Platz für Unvermögen, doch jede seiner überlieferten Geschichten ist ein Produkt historischer Interpretationen der Nachwelt, ein exegetisches Konstrukt, in dem potenzielle Schwächen des Heldenanwärters bewältigt werden können. Im Prozess der Kanonisierung werden Defizite, die mit dem Status des

Übermenschen nicht kompatibel sind, gänzlich verschwiegen oder wenigstens marginalisiert. Seltener, bei schwer gravierender Abweichung von der Heldennorm, wird der Schwachpunkt des Protagonisten umgedeutet und gleichsam im Zuge einer semantischen Verschiebung ins Positive verkehrt.⁴ Innerhalb der jahrhundertelangen Konstruktion und Tradierung des Leonidas-Mythos scheint die Eloquenz als wichtige Eigenschaft des antiken Heroen per se nicht unbedingt im Vordergrund zu stehen.⁵ Dies ist wenig überraschend, denn es hätte wohl einer enormen Instrumentalisierung der Geschichte bedurft, die üblichen Superlative, mit denen der König als *virtutis exemplum* stets bedacht wurde, auf seine Redekunst zu erweitern. Als bemerkenswert haben sich dennoch einige prägnante Aussagen des Spartaners erwiesen, deren Wahrheitsgehalt in der historischen Literatur kritisch betrachtet wird. Unter anderem soll Leonidas in der Schicksalschlacht an den Thermopylen auf die Aufforderung Königs Xerxes, die Hopliten sollten ihre Waffen niederlegen, in bester lakonischer Tradition den Persern geantwortet haben: «*Molōn labe*» (etwa: «Kommt und holt sie euch»)⁶. Die antiken Autoren wie Herodot, Diodor oder Plutarch haben derartige Äußerungen des Herrschers, deren Grundtenor eine verbale Überbetonung des eigenen Mutes und die zynische Verspottung des Feindes war, immer wieder thematisiert.⁷ Leonidas wurde dabei ein Herrscherverständnis attestiert, dessen Grundlage nicht nur dynastische Verbindungen bildeten, sondern gleichermaßen der tiefe Glaube an die eigene Überlegenheit und damit letztlich seine Selbstwahrnehmung und Selbstbestimmung als Übermensch.⁸ Obschon einige der Berichte zu Teilen oder gar gänzlich der historiographischen Fiktion geschuldet sind, formten sie ein äußerst wirksames und nachhaltiges Bild des Spartaners: Ein schweigsamer, aber begnadeter Krieger, unbeugsam, mutig und den Gesetzen Spartas bis zum Ende treu. Das historische Exemplum der Tapferkeit und der Mythos des Opfertodes für das Vaterland waren kurz nach der Thermopylen-Schlacht zwar geboren, doch nicht über jeden Zweifel erhaben. Die Frage, warum Leonidas fern der Heimat in aussichtsloser Lage gegen das gewaltige persische Heer unerbittlich kämpfte und damit sich und seine Soldaten in den sicheren Tod schickte, beschäftigt die Forschung bis heute.⁹ Herodot, vor genau jenes geschichtliche Rätsel gestellt, nennt drei Hauptmotive für den Verbleib der Spartiaten im Engpass: Erstens die spartanische Kriegerehre, die nicht erlaubte, bezogene Posten zu verlassen, zweitens den Spruch des Orakels von Delphi, das im Krieg gegen die Perser Sparta entweder den Untergang oder den Tod des Königs prophezeite und drittens: Leonidas soll ganz bewusst im Hinblick auf seinen Nachruhm gehandelt haben. Der König schickte gegen Ende der Schlacht die griechischen Bundesgenossen weg, um den moralischen Sieg sich und seinen Kämpfern vorzubehalten.¹⁰ Durch die in der Prophezeiung formulierte Alternative zwischen dem Tod des Herrschers und der Vernichtung der Polis stand Leonidas vor einem Dilemma und erscheint vor diesem Hintergrund wie eine Figur der griechischen Tragödie. Eine Analogie bildet hier weniger das handlungsbestimmende Ringen um die richtige Entscheidung, sondern vielmehr ihre fatalen Folgen. Die schicksalhafte Verstrickung des Protagonisten, der nach dem vorgeschriebenen Muster trotz seiner Schuldlosigkeit stets schuldig ist, wird erst im und durch den Tod der Hauptfigur aufgelöst. Der klassische Konflikt führt jedoch im Fall des spartanischen Königs zu keinem inneren wie äußeren Zusammenbruch der Person. Denn obwohl die Gewissheit des nahenden Endes innerhalb des Rezeptionssystems



1 Jacques-Louis David, *Léonidas aux Thermopyles*, 1814, Öl auf Leinwand, 395 × 531 cm, Paris, Musée du Louvre

zentral für die Konstituierung des Thermopylen-Mythos war, lässt sich anhand der überlieferten Quellen im Handeln des Spartaners kein moralischer Zweifel erkennen. Die bereits angedeutete Schweigsamkeit scheint mit der Undurchsichtigkeit seiner Gedanken einherzugehen und trug Wesentliches zur Stilisierung seiner Persönlichkeit bei. Von Anfang an, so die hier vertretene These, stand deshalb der Apotheose des Leonidas die Ambivalenz seiner Heroentat gegenüber, und zwar deshalb, weil seine Entschlossenheit, mit allen seinen Hoplitensoldaten zu sterben, eine unmenschliche, destruktive Seite des Heldentums offenbarte. In der historischen Rezeption seiner Person greifen somit zwei Konzepte ineinander, die in den visuellen Darstellungen kontinuierlich fokussiert wurden: Die patriotische Opferbereitschaft und die Selbstüberschreitung beziehungsweise Selbstaufgabe im Sinne einer zwanghaften Zerstörung des eigenen Wesens.

Nach dem Untergang des weströmischen Reiches waren die Taten der Spartaner an den Thermopylen für mehrere Jahrhunderte in Vergessenheit geraten. Anuschka Albertz, die sich mit der Rezeptionsgeschichte der Schlacht in ihrer Dissertation von 2006 auseinandersetzte, führt diese Tatsache in erster Linie auf die äußerst eingeschränkte Überlieferungslage zurück.¹¹ Erst im 15. Jahrhundert standen die griechischen Werke der antiken Geschichtsschreibung wieder zur Verfügung und obwohl dieser Umstand kein besonderes Interesse an der Schlacht erwecken konnte, sind genau in dieser Zeit die ersten nachantiken Darstellungen von Leonidas entstanden, unter anderem Peruginos um 1500 geschaffenes Fresko im Collegio del Cambio in Perugia, das Leonidas in einer antikisierenden Rüstung als Sinnbild der *Fortitudo* zeigt.¹²

Die geradezu topisch gewordene Opferbereitschaft des spartanischen Königs und die Melancholie der Todesgewissheit sind auch die Themen der wohl berühmtesten frühneuzeitlichen Darstellung Leonidas' an den Thermopylen von Jacques-Louis David (Abb. 1). Das 1814 fertig gestellte Gemälde war immer wieder Gegenstand nicht nur kunsthistorischer Untersuchungen. Über die Gelehrsamkeit des Bildes, die sich aus profunder Kenntnis antiker Quellen und archäologischer Zeugnisse speist, herrscht wissenschaftlicher Konsens.¹³ Der Maler konnte bei dieser Themenwahl auf keine ikonographische Tradition des Sujets zurückgreifen, weshalb die Bildfindung neben politischen Implikationen auch neuartige ästhetische Konzepte vermitteln sollte. Die Darstellung ist der allgemeinen Thermopylen-Rezeption im Frankreich der Revolutionszeit verpflichtet, in der die Schlacht als Partizipationsmodell und Identifikationsfläche für den Kriegstod von Bürgern, die als Soldaten das Vaterland verteidigen, verstanden wurde.¹⁴ Das übergeordnete Ziel war vor allem aber die Absicherung und memoriale Pflege des politischen Totenkultes.¹⁵

Zunächst muss im Einklang mit den zeitgenössischen Kritikern festgestellt werden, dass weder die Schlacht noch der heroische Tod der Spartaner das Hauptthema des Bildes sind. Alexandre Lenoir, der Initiator des Musée des Monuments Français und Freund Davids, verfasste eine kurze Erläuterung des Bildes (*Explication du tableau des Thermopyles*), die den Besuchern der Atelierausstellung den Inhalt des Werkes vermitteln sollte.¹⁶ Laut der Beschreibung sei der Augenblick dargestellt, in dem die Soldaten zu den Waffen gerufen werden, um gegen die von Xerxes angeführten Perser ein letztes Mal anzutreten.¹⁷ Einige von ihnen formieren sich bereits zu einer Phalanx, andere greifen erst nach den Waffen oder opfern an dem Altar des Herkules. Besitzen diese Elemente der Komposition keine eindeutigen Hinweise auf den baldigen Tod der Hopliten, sind andere umso unmissverständlicher. Ein Blinder wird von links herangeführt, um mit seinen Kameraden im Kampf zu sterben, ein Vater nimmt Abschied von seinem Sohn und einer der Krieger ist den Felsen hinaufgestiegen, um mit dem Griff seines Schwertes das berühmte Epigramm von Simonides in der Überlieferung Herodots in die Felswand zu schlagen: «ΟΧΣΗΝ ΑΛΛΕΛΛΕΙΝ ΛΑΚΕΔΑΙΜΟΝΙΟΙΣ / ΗΟΤΙ ΤΑΙΔΕ ΚΕΜΕΘΑ ΤΟΙΣ / ΠΕΚΑΣΙΡΕΙΘΟΜΕΝΟΙ» (Sprachlich nicht ganz korrekt von David in Griechisch wiedergegeben: «Fremder, verkünde den Lakedaemoniern, dass wir hier liegen, ihren Befehlen gehorchend»)¹⁸

Die konzeptuelle Essenz des Bildes verkörpert der im exakten Zentrum der Komposition dargestellte Leonidas. Als Einziger ist er dem Betrachter mit seinem idealisierten Körper vollständig zugewandt. Seine heroische Nacktheit konserviert geradezu das Kriegerideal, dessen Entschlossenheit das blanke Schwert in der Rechten sowie der Schild und Speer in der Linken versinnbildlichen. Die Waffen stehen symbolisch für das kommende Blutvergießen und fungieren damit als Zeichen der Gewalt. Die Pose des Spartiaten zwischen Sitzen und Sich-Erheben ist dabei von einer gewissen Ambiguität gekennzeichnet. Während das gezückte Schwert den Kampf im nächsten Augenblick impliziert, scheint er geistig abwesend zu sein. Seine Augen sind gegen den Himmel gerichtet und weisen trotz seiner Regungslosigkeit auf starke innere Affekte hin. Es ist die Gewissheit des Todes, über die Leonidas inmitten seiner hektisch bewegten Truppe reflektiert. Dies geht aus der Beschreibung Lenoirs hervor, der schreibt: «Léonidas, roi de Sparte, assis sur une roche au milieu de ses trois cents braves, médite, avec une sorte

d'attendrissement, sur la mort prochaine et inévitable».¹⁹ Doch es ist nicht nur der eigene Untergang, der seine Gedanken beschäftigt, sondern gerade derjenige seiner Soldaten, die in dem Text von Lenoir als Freunde bezeichnet werden.²⁰ Die bevorstehende Schlacht wird damit zum heroischen Akt der Selbstüberschreitung und einer regelrechten Demontage menschlicher Regungen. Für Angst, Mitleid oder Zweifel gibt es im Dienste einer höheren Sache keinen Platz. Das letzte Aufbäumen dieser Gefühle bei ihrer gleichzeitigen vollkommenen Beherrschung und mentalen Auslöschung durch den Helden scheint David in der melancholischen Figur des Königs zum Ausdruck gebracht zu haben. Laut Étienne Delécluze äußerte der Maler selbst über sein Werk:

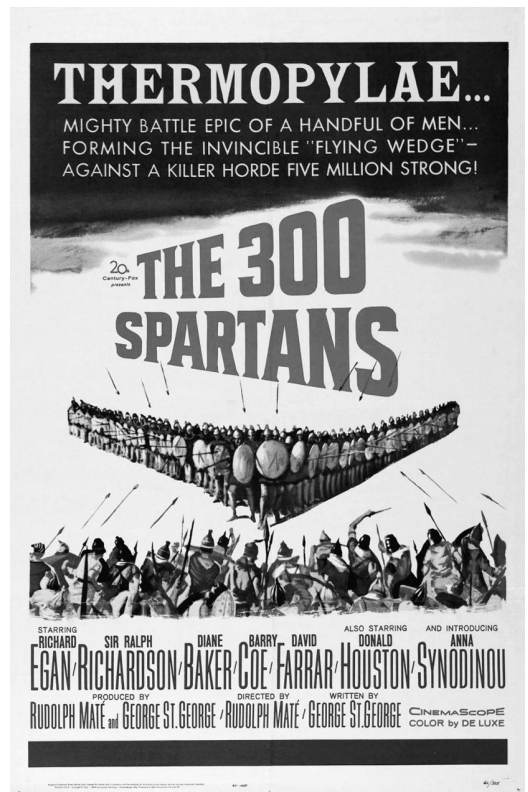
Ich will jenes tiefe, große und religiöse Gefühl charakterisieren, das von der Vaterlandsliebe eingegeben wird. Deshalb muß ich alle Leidenschaften verbannen. Mein Leonidas wird ruhig sein, er wird mit sanfter Freude an den glorreichen Tod denken, der ihn und seine Waffenbrüder erwartet.²¹

Die bildlichen Parallelen zwischen dem Herkulesheiligtum und dem daneben dargestellten Leonidas sind überdeutlich. Auf dem Altar des Vaterlandes opferte der König von Sparta das eigene Leben und das Leben seiner Soldaten, lange bevor es ihnen gewaltsam in der Schlacht genommen wurde. Die Perser sind in diesem Zusammenhang namenlose Barbaren, im Bild bezeichnenderweise unsichtbar, die zu Hunderten fallen werden, um Leonidas in seinem letzten Kampf unsterblich zu machen.

An dieser Stelle wird die Modellhaftigkeit der antiken Schlacht im Kontext des neuzeitlichen politischen Totenkultes greifbar, welche als historischer Beweis fungierte, dass selbst im Falle einer Niederlage den gefallenen Soldaten in der Geschichte gedacht wird. Wie wirkmächtig das Thermopylen-Exemplum in einer Zeit der Herausbildung der Nationalstaaten war, und wie stark es mit den Begriffen der Freiheit und Ehre assoziiert wurde, beweist nachdrücklich der 1821 beginnende griechische Unabhängigkeitskrieg, in dem sich die Hellenen als legitime Erben Leonidas' sahen.²² Von den politischen Kämpfen zwischen den Liberalen und Royalisten im Frankreich der Revolutionszeit über die Propaganda des Ersten Weltkrieges bis hin zu Görings Rede vom 30. Januar 1943, in der er mit der antiken Schlacht den Untergang der 6. Armee in Stalingrad rechtfertigte und damit die Rezeption des Thermopylen-Geschehens bis heute kontaminierte, wurde Leonidas in unterschiedlichen politischen Kontexten bis ins 20. Jahrhundert hinein kontinuierlich instrumentalisiert.²³ Der regelrechte «Missbrauch» seiner Person in den Kriegsplakaten und Zeitungsillustrationen während des Zweiten Weltkrieges war ein gesamt europäisches Phänomen und führte nach dessen Ende hauptsächlich in Deutschland zu einer kritischen Auseinandersetzung mit der Rezeptionsgeschichte der Schlacht, insbesondere zu einer scharfen Ablehnung ihrer nationalistischen und militaristischen Deutung, wie sie in den USA in dieser Form nicht zu beobachten waren. Das vor einigen Jahren wiedererwachte Interesse an dem spartanischen König in Europa geht daher auf die amerikanischen Interpretationen des Themas in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zurück. Paradigmatisch standen dabei immer wieder Paradoxa im Zentrum der ästhetischen Entwürfe, die von der historischen Ambivalenz des Helden Leonidas geprägt waren. Während sich diese anfänglich auf formale Aspekte der Umsetzung der Geschichte beschränkten, wie im Folgenden gezeigt werden soll, avancierten sie im Werk des Comiczeichners Frank Miller zum Träger der Handlung selbst.

2. Das Paradox des sprechenden Lakedaimoniers

Für die bildenden Künste war die zu Beginn erläuterte lakonische Wortkargheit des Spartiaten kein grundsätzliches Problem, das in der Konzeption der Werke ästhetisch hätte bewältigt werden müssen. Weder für das Bild Peruginos noch für dasjenige von David oder in der Folgezeit für Oskar Kokoschkas Neuinterpretation des Themas im Hamburger *Thermopylen-Triptychon* spielte es eine besondere Rolle,²⁴ ob Leonidas neben dem Helden-Exemplum ebenfalls ein Paradebeispiel der antiken Eloquenz war. Dies änderte sich radikal mit der Entdeckung seiner Figur durch die Populärkultur im 20. Jahrhundert, hier besonders durch das Kino. Während die Geschichten anderer antiker Helden wie die Alexanders des Großen, Julius Caesars und Hannibals bereits um die Mitte des Jahrhunderts verfilmt wurden,²⁵ entstand die erste kinematographische Verarbeitung des Leonidas-Stoffes 1961/62 zwischen den beiden Großproduktionen von Stanley Kubrick (*Spartacus* 1960) und Joseph Mankiewicz (*Cleopatra* 1963). Zeitlich mitten im Kalten Krieg konzipiert, spielt der von Rudolph Maté mit Unterstützung der griechischen Regierung für 20th Century Fox gedrehte Film mit seinem um Freiheit und Einigkeit der westlichen Welt kreisenden Vokabular unübersehbar auf die zeitgenössische politische Situation an. Er trägt den Titel *The 300 Spartans*, in der deutschen Version *Der Löwe von Sparta*, und ist, obwohl er einen kommerziellen Erfolg verzeichnen konnte, heute weitgehend in Vergessenheit geraten (Abb. 2). Im Bezug auf die historische Korrektheit wird im DVD-Inlay des Films, der 2005 in der Reihe *20th Century Fox Cinema Classics* erschien, konstatiert:



2 Rudolph Maté, *The 300 Spartans*, 1962, Kinoplakat

Regisseur Rudolph Maté legte besonderen Wert auf eine historisch belegte Schlachtordnung und choreografierte die Schauspieler und Statisten so getreu wie möglich nach historischen Vorbildern.²⁶

Die Inhaltsangabe endet zudem mit dem Satz:

Die wahre Geschichte über eine der unglaublichsten Schlachten der Weltgeschichte. Dieses monumentale Filmereignis bringt sie erneut zurück!²⁷

Der Versuch der Authentizität, der sich insbesondere in der Topographie und den Kampfszenen manifestiert, scheitert als Filmkonzept, sobald er konsequent auf die Figuren angewandt wird. Allen voran beweist dies der von Richard Egan gespielte Leonidas, dessen durchaus bemerkenswertes Erscheinungsbild getreu der historischen Überlieferung in größtem Gegensatz zu seinen rhetorischen Qualitäten steht. Aus dieser Perspektive betrachtet wäre bereits eine der ersten Dialogszenen des Films semantisch aufgeladen. Dort spricht der mit allen Lastern versehene Xerxes mit einem gefangenen Spartiaten, dem es in diesem interkulturellen Austausch sogleich gelingt, die lakonische Mentalität in einem einzigen Satz zu vermitteln. Auf die Frage des Großkönigs «Warum sprichst Du nicht?» antwortet der Hoplit: «Ich habe nichts zu sagen.»²⁸ Gleiches gilt beinahe 120 Minuten lang für Leonidas selbst, dessen Aussagen sich fast ausschließlich auf stakatoartige und grundsätzlich monothematische Sätze wie «Sparta wird kämpfen»² oder «Sparta weiß, was es zu tun hat» beschränken.²⁹ Spätestens bei der selbstreflexiven kurzen Ansprache des Herrschers vor dem spartanischen Rat, in welcher der Satz «Ich bin kein großer Redner»³⁰ fällt, wird dem Rezipienten nicht ohne gewisse Ironie vermittelt, dass Leonidas um seine Defizite weiß. Ebenfalls knapp sind seine letzten Worte vor dem tödlichen Angriff, die wie ein Beleg der These Theodor Fontanes vom Heldentum als Ausnahmezustand und Produkt einer Zwangslage fungieren könnten.³¹ Angesichts der Übermacht der Perser hat der König anstelle der im Hollywood-Monumentalfilm der 1950er und 1960er Jahre üblichen Ansprache mit memorialem Schwerpunkt nur einen Befehl für seine Soldaten: «Wir können den Pass nicht mehr verteidigen, lasst uns angreifen und Xerxes töten.»³²



3 Rudolph Maté, *The 300 Spartans*, 1962, Filmstills

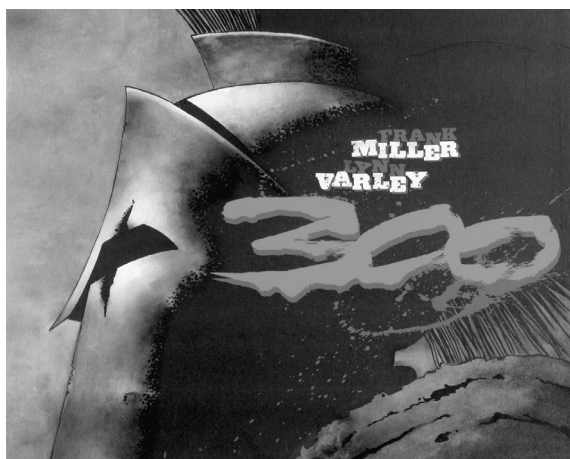
Die wenigen überlieferten Sätze der antiken Geschichtsschreibung werden im Film mehrmals wiederholt und stellenweise geradezu karikaturhaft ausgedehnt, besonders dann, wenn sie mit dem diesem Genre immanenten Pathos vorgetragen werden, während die Figur des Protagonisten aus der Untersicht monumental in Szene gesetzt wird (Abb. 3). Die Wahrnehmung des Spartiaten als Ideal wird durch dessen sprachliche Eindimensionalität, obschon diese historiographisch legitimiert wäre, entscheidend gestört. Trotz seiner Forderungen nach patriotischer Einigkeit unter den Griechen ist Leonidas zudem auch derjenige, der den anderen Soldaten abschätzig gegenüber tritt und sie vor der Schlacht auffordert, dem Kampf der Spartaner zunächst nur zuzusehen und daraus zu lernen. Die Selbstwahrnehmung als perfekter Krieger, die bereits in den antiken Quellen eine Charakterkonstante Leonidas' bildete, grenzt im Film an Hybris. Unter anderem antwortet der spartanische König auf die Bemerkung eines seiner Gefährten, dass die Lagerfeuer der Perser so zahlreich seien wie die Sterne am Himmel: «Gut. Ich wollte schon als Knabe die Sterne mit dem Speer vom Himmel holen.»³³ Er bricht anschließend in unkontrolliertes Gelächter aus.

Die im Werk von Jacques-Louis David nachhaltig präsente Melancholie kommt im Film nur selten zum Vorschein, so zum Beispiel wenn Leonidas lange in Gedanken versunken den Thermopylen-Engpass betrachtet.³⁴ Heroische Todessehnsucht scheint im psychologischen Konzept der Hauptfigur jedoch keine besondere Bedeutung inne zu haben, obwohl sie nach der Rede eines Bundesgenossen erwartet wird, der im Krieg die Sucht nach Heldentaten anprangert, die «nicht reiflich geplant zum Selbstmord des Volkes führen».³⁵ Die zeitgenössische Kritik an dem spartanischen Handlungsethos in der eben erwähnten Szene stellt einen reflexiven Moment der Erzählung dar, da die tadelnde Ermahnung zugleich als Voraussagung des Schlachtengeschehens und Verurteilung des selbstmörderischen Kampfes der Spartaner an den Thermopylen fungiert.

Leonidas agiert dennoch die ganze Zeit in der Überzeugung, dass weitere Truppen zu seiner Unterstützung entsandt würden und seine Lage nicht ganz aussichtslos sei. Weder der Orakelspruch, der seinen Tod prophezeite, noch die ausbleibende Verstärkung und schon gar nicht der Verräter Ephialtes, der die Perser auf den geheimen Pfad hinter den Pass führt, können ihm die Hoffnung nehmen; der eindringliche Beweis dafür ist sein selbstbewusstes Verhalten im Angesicht des Feindes. Diese zuversichtliche Haltung des todgeweihten Königs in Verbindung mit der regelrechten Apotheose des Militarismus wirkt verstörend auf den Betrachter, auch deshalb, weil seine Stimmungsschwankungen beispielsweise zwischen nachdenklich und freudig nur selten Ursache und Wirkung erkennen lassen. Der rhetorisch minimalistische Leonidas hat sich jedenfalls nicht nachhaltig in die Filmgeschichte eingeschrieben. Vermutlich nicht nur deshalb, weil andere Protagonisten des historischen Monumentalfilms dem Betrachter eine attraktivere Identifikationsfläche boten, sondern vor allem, weil mit dem Aufkommen und anhaltenden Erfolg der Superhelden-Comics seit den 1930er Jahren und dessen ersten Verfilmungen ab den 1950er Jahren dem breiten Publikum alternative Partizipationsmodelle jenseits historischer Rezeptionszwänge zur Verfügung standen.

3. Der gewaltvolle Sieg des ambivalenten Helden

In der Gegenwart hat Frank Miller, einer der erfolgreichen zeitgenössischen Comiczeichner, mit seiner fünfteiligen, erstmals 1998 bei Dark Horse erschienenen Serie



4 Frank Miller, *300*, First Hardcover Edition, Milwaukee 1999, Cover

300 endgültig das markante und fatalistische Bild Leonidas' in der Kunst und Populärkultur durchgesetzt (Abb. 4).³⁶ Die Beschäftigung Millers, dessen bedeutendste Arbeiten Neudefinitionen der etablierten Superheldenfiguren wie *Daredevil* oder *Batman* waren, mit der Figur des spartanischen Königs begann 1991/92, als dieser an seinem wohl bekanntesten Werk *Sin City* arbeitete.³⁷ Im dritten Band des preisgekrönten Comics mit dem Titel *The Big Fat Kill* taucht die Geschichte der dreihundert Spartaner, obwohl sie mit der eigentlichen Erzählung nicht verbunden ist, zu Beginn des fünften Kapitels als Paradebeispiel für die «sorgsame Wahl des Kampfschauplatzes» auf.³⁸ Miller gab erst über ein Jahrzehnt später in einem Interview zu, dass diese Anspielung dafür sorgen sollte, dass sich kein anderer Comickünstler dem Thema widmet, da er mit den Vorbereitungen zu *300* bereits begonnen hatte.³⁹ Mehrmals betonte der Zeichner, dass die antike Überlieferung der Schlacht die beste Geschichte war, mit der er sich kreativ auseinandersetzen durfte, und verwies immer wieder auf Matés *The 300 Spartans* als eine der zentralen Inspirationsquellen.⁴⁰ Bis heute unerwähnt blieb erstaunlicherweise der Verweis auf die Comicversion des Films, die unter dem Titel *Lion of Sparta* 1963 bei Dell Movie Classic Comic erschienen war und deren Kenntnis durch Miller im Zuge seiner umfassenden Vorbereitungen zu *300* vorausgesetzt werden kann. Im Kontext des Gesamtwerkes des Zeichners, der seine Comics in Anlehnung an den *Film noir* im düsteren Schwarzweiß-Stil mit extremen Kontrasten wiedergibt, ist die Faszination für Leonidas wenig überraschend. Die komplexen Handlungen seiner Werke kreisen stets um Heldenfiguren, deren negative Züge wie Zynismus, Sarkasmus, Schwermut und vor allem Gewalttätigkeit explizit herausgearbeitet werden. An Stelle strahlender Helden treten bei Miller schwer gezeichnete, oft verbitterte Außenseiter, die sich in erbarmungslosen psychologischen wie physischen Kämpfen behaupten und nicht selten für den Sieg mit dem eigenem Leben zahlen. Unter solchen Figuren des Miller'schen Œuvres kommt dem gealterten brutalen Batman aus *The Dark Knight Returns* (1986), der von den Bewohnern Gothams nicht mehr als Ordnungshüter, sondern als gejagter Verbrecher wahrgenommen wird, eine besondere Bedeutung zu. Diese reulose Gestalt zeigt soziopathische Züge und übt Selbstjustiz, um eigene fragwürdige Moralvorstellungen durchzusetzen.⁴¹

Bei der Konzeption der Leonidas-Figur in *300* kombinierte Miller die negative Seite des Heldencharakters seines Batman mit dem kompromisslosen Ehrenkodex Ronins, eines seiner ersten Comic-Protagonisten. Diese 1983 entstandene Figur eines namenlosen Samurai, der geschworen hatte, seinen ermordeten Lehnsherren Ozaki zu rächen, strebt nach einem ehrenvollen Tod und wählt letztlich, um seine Pflicht zu erfüllen, den Freitod durch Seppuku.⁴² Ehre und Ruhm sind auch diejenigen Begriffe, die gleich zu Beginn von *300* fallen, um dem Leser während des Marsches der Hopliten in Richtung Thermopylen-Engpass das spartanische Weltbild zu vermitteln: «We march. From dear Lakonia---From sacred Sparta---We march. For honor's sake---For glory's sake ---We march.»⁴³

Frank Miller hat seinen Comic als eine ausgesprochen vereinfachte Version eines komplexen historischen Ereignisses bezeichnet, bei der er seine eigene Vorstellung der spartanischen Kultur umsetzte.⁴⁴ Diese ist von einer Ambiguität gekennzeichnet, die letztlich in einem Handlungsparadox gipfelt. Die Spartiaten werden von Miller nicht nur als perfekte Krieger geschildert, welche Griechenland vor der Sklaverei bewahren wollen, sondern zugleich in ihren Sitten als barbarisch und abstoßend charakterisiert. Die Grausamkeit, mit der sie den Persern begegnen, unterscheidet sich letztlich nicht von dem erbarmungslosen Umgang untereinander. Der junge Hoplit Stelios wird beispielsweise fast tot geschlagen, weil ihm am Ende des dreitägigen Marsches kurz schwindelig geworden ist. Seine Errettung verdankt er einzig dem Eingreifen des Königs, der den Hauptmann auffordert, die Schindung des Stelios' zu beenden. Als dieser dem Befehl nicht sofort Folge leistet, wird er selbst zum Opfer brutaler Gewalt, indem ihn Leonidas mit einem Schlag niederstreckt. Der einzige Kommentar des Erzählers an dieser Stelle lautet: «He [Leonidas] does not repeat the order.»⁴⁵

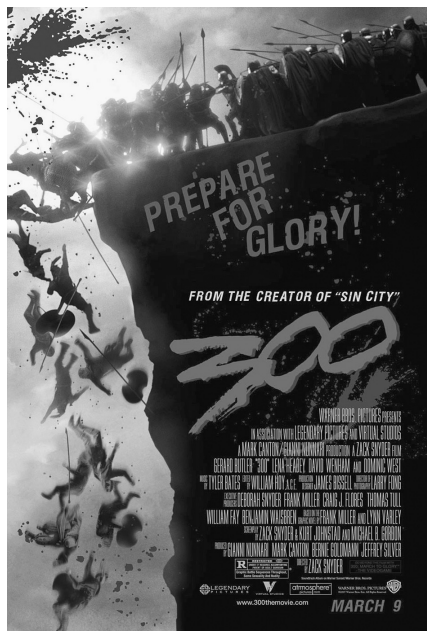
Die ausgeprägten Licht- und Schatten-Spiele der Zeichnungen, deren Dramatik durch die nachträgliche Kolorierung von Lynn Varley zusätzlich gesteigert wurde, und die zahlreichen Sprachmetaphern verweisen ebenso auf die Doppeldeutigkeit der Erzählung: Die griechischen Krieger, die selbst in ihrem Körperkult und Aberglauben Vertreter einer archaischen Gesellschaft sind, sollen angesichts der persischen Invasion für Vernunft und Freiheit kämpfen. Überdeutlich wird der Zweifel am Spartanismus vor allem in der skrupellosen Figur des Leonidas, dessen Antrieb, die besten Männer in die aussichtslose Schlacht zu führen, von einer grenzenlosen heroischen Todessehnsucht geleitet wird. Im Comic wird Xerxes zu Leonidas' Bestimmung; auf ihn, so impliziert es der Text, hat er sein Leben lang gewartet, um als Held zu sterben. Der die Weltsicht der Spartiaten teilende Erzähler schildert bereits während des Marsches den inneren Zustand des Königs:

Restless. Frustrated. All his fifty years have been a straight road to this one gleaming moment of destiny--This one radiant clash of shield and spear and sword and bone and flesh and blood. And though he leads his precious three hundred to certain death--His only regret is that he has so few to sacrifice.⁴⁶

Der König weiß von Beginn an, dass er mit all seinen Soldaten im Kampf sterben wird, seine Entscheidung ist weder widerrufbar noch verhandelbar und wird den Hopliten als Faktum mitgeteilt. Auf die Ansage zum selbstmörderischen Kampf entgegnet Stelios «We're with you, Sir. To the death» und erntet sogleich den zynischen Spott des Königs, der ihm antwortet, dass dies keine Bitte sei und er die Demokratie den Athenern überlassen würde.⁴⁷ Von seinen Spartiaten, die ihm



5 Frank Miller, *300*, First Hardcover Edition, Milwaukee 1999, Blatt 28, o. P.



6 Zack Snyder, *300*, 2007, Kinoplatat

bedingungslos gehorsam sind, wird er an einigen Stellen des Comics als großer Krieger verherrlicht, der von den Göttern geschaffen wurde und dessen Bewegungen vollendet seien.⁴⁸ Der Übermensch Leonidas ist bereits zu Lebzeiten eine Legende, welche mit dem moralischen Sieg an den Thermopylen endgültig begründet werden soll. Er selbst bezeichnet seine Soldaten als junge Narren, die vergeblich glauben, in der aussichtslosen Lage gegen die persische Übermacht bestehen zu können. Vielleicht deshalb sucht der melancholische, von «bitterer Heiterkeit» erfüllte Leonidas, der oft in den sehr dunklen Darstellungen einer Schattenfigur ähnelt, stets die Einsamkeit und nimmt nur am Rande die Freuden und Hoffnungen seiner Hoplitens wahr, ohne sie mit ihnen zu teilen (Abb. 5).

Das letzte Kapitel von Millers Werk trägt den Titel *Victory*, und obwohl die Spartaner von hunderten persischen Pfeilen getroffen leblos zu Boden sinken, freut sich ihr König. Sein Verhalten im Augenblick des Todes bestätigt für den Erzähler die göttliche, auf Herkules zurückgehende Abstammung der Spartiaten:

Bold Leonidas gives testament to our bloodline. His roar is long and loud and full of laughter. Staring death square in the eye--He laughs.⁴⁹

Die gegensätzlichen Motive, die Leonidas definieren, der zugleich einen patriotischen Helden wie unmenschlichen Antihelden in sich vereint, geben der Figur einen dunklen, zerstörerischen Charakterzug. Gewaltvoll und ohne Rücksicht auf Verluste strebt er nach einem ruhmreichen «Sieg», dessen Preis die Vernichtung nicht nur der Gegner, sondern gleichermaßen der eigenen Gefährten ist. Immer wieder denkt er im Laufe der Geschichte über dieses Opfer nach, ohne jedoch auch nur ein einziges Mal an der Richtigkeit seiner Entscheidung zu zweifeln. Eine zentrale Rolle innerhalb der Erzählung spielt deshalb eine Ästhetik der Selbst- und Fremdgewalt, da sie das verbindende Element zwischen den zwei von Miller geschaffenen Perspektiven bildet. Es ist die glieche Brutalität, die in den aufwän-

digen Zeichnungen ästhetisch überhöht wird, mit der sich die Spartaner selbst gegenseitig foltern und ihre Feinde niedermetzeln. Jene Gewalt, die sich bildlich bereits in dem als Blutspur gezeichneten Titel des Werkes manifestiert, ist genauso ambivalent wie die Handlung und fungiert im Comic als Herausforderung an den Leser, den sie zur einer Reflexion über das Phänomen drängt (Abb. 4). Die martialischen Szenen werden dadurch letztlich wie die Figur des Protagonisten zum Träger einer moralischen Kontroverse, innerhalb der die Figuren in ihren Entscheidungen und Taten, weder das Gute noch das Böse repräsentierend, agieren. Hier zeigt sich die motivische Nähe des Werkes zu *Sin City*: Nicht nur fordert auch dort jeder Sieg einen hohen Preis, sondern die zweifelhaften Helden in ihrem Gewaltrausch lassen die klassische und die Erzählung konstituierende Unterscheidung zwischen Tätern und Opfern obsolet werden. Frank Miller betonte in einem Interview mit dem *Spiegel* 2008, dass sich seine Karriere mit der Definition dessen beschäftige, was ein Held ist, und diese Frage die unerschöpfliche Quelle seines Schaffens sei, weshalb er keinen Grund sehe, sich eine andere zu suchen.⁵⁰

Von einem derartigen konzeptuellen Ringen um das Wesen eines Heroen und dem geradezu Cusanischen Zusammenfall der Gegensätze in seiner Person ist die 2007 auf Leinwand erschienene Verfilmung des Miller'schen Comics durch Zack Snyder weitgehend frei (Abb. 6). Das Aufeinandertreffen der zwei Kulturen kann im Kern als manichäisch bezeichnet werden: Die ungeheure persische Streitmacht ist eine von Angst getriebene Sklavenarmee, die Griechenland, eine Insel der Vernunft und Freiheit, vernichten will. Diese Flutwelle der Zerstörung versucht nun eine kleine Elitetruppe zu stoppen, die in jeder Hinsicht aus perfekten Soldaten besteht. Nicht nur, weil sie ein Körperideal versinnbildlicht und die beste Kampftechnik beherrscht, sondern vor allem, weil sie keine Angst und, das wichtigste, keinen Zweifel kennt. Die Hopliten weichen niemals zurück, machen nie Gefangene und haben keine Gnade – sie töten erbarmungslos und tun damit das, wozu sie «ausgebildet, gezeugt und geboren wurden».⁵¹ Während diese Vorgehensweise in Millers Comic als ein Faktum hingestellt wird, mit dem sich der Leser auseinandersetzen muss, stilisiert Snyder das gleiche zur Tugend, die letztlich den Spartiaten den moralischen Sieg bringt. In der Filmversion von *300* wird kein einziges Mal die Grausamkeit der Hopliten unter sich thematisiert, alle Folterungsszenen, auch diejenige mit Stelios, wurden schlichtweg weggelassen. Stattdessen wurden Dialoge hinzugefügt, die in Millers Werk gar nicht vorkommen. Unter anderem sagt Leonidas zu Xerxes, dass er für jeden seiner Soldaten sterben würde.⁵² Sätze, die Miller genauso wenig geschrieben hat, wie die melodramatischen Abschiedsworte Stelios', der den Tod an der Seite des Leonidas als eine Ehre empfindet.⁵³ Die Griechen sind Helden, die freiwillig und in Freundschaft verbunden in die Schlacht ziehen (Abb. 7). Für das wenigstens ansatzweise vorhandene historische Verständnis bei Miller, der am Ende des Werkes auf Herodot als Quelle verweist, gibt es im Film keinen Platz mehr. Die inhaltliche und ästhetische Dämonisierung der persischen Streitmacht ist ebenfalls der programmatischen Eindimensionalität des Films geschuldet. Die Armee von Xerxes besteht nicht wie im Comic nur aus Soldaten, sondern führt zudem Monster und Kampfbestien mit, die «aus der Finsternis kommen».⁵⁴ Dies flüstert ein sterbendes Kind, dessen Familie zusammen mit anderen Dorfbewohnern von den Persern getötet und an einen Baum genagelt wurde, dem spartanischen König zu.



7 Zack Snyder, *300*, 2007, Filmstill



8 *300. March to Glory*, 2007

Szenen und Figuren, die Miller unbekannt sein dürften und die eher an *Herr der Ringe*-Verfilmungen erinnern, in denen das äußerlich Abnorme und Abstoßende einer negativen Konnotation unterzogen wird, um die schwarz-weiße Welt zu konstruieren und zu konstituieren. So werden auch die dreihundert Kämpfer am Ende von einem Spartaner verraten, der missgebildet zur Welt kam und nur durch ein Wunder überlebte. Diese Figur passt gleichermaßen hervorragend zur Aussage des Films, da ihr Erscheinungsbild dem Handeln des Protagonisten entspricht. Die wichtigste Episode mit Ephialtes, in der er von Leonidas als kampfuntauglich abgelehnt sich umzubringen versucht und erst danach zum Verräter wird, hat der Regisseur zwar gedreht, jedoch später mit der Begründung, sie sei zu dramatisch, herausgeschnitten.⁵⁵

Die Ambiguität des Comics wurde im Film vollständig behoben und die moralische Unschärfe der Figuren durch klare Konturen ersetzt. Daher bleibt die Frage, welche Funktion die Miller'sche Ästhetik der Gewalt noch besitzt, wenn der Konflikt, zu dessen Träger sie bestimmt war, im Film nicht existent ist. Sie füllt die Lücken, die durch den Verzicht auf die Schilderung zweier Perspektiven entstanden sind und führt ein Eigenleben. Sie beherrscht die bis zur Unkenntlichkeit vereinfachte Handlung und ersetzt diese in großen Teilen durch exzessive Gewaltszenen der Schlacht. Eine Zeichnung mit der Kampfdarstellung von Miller wird zu regelrechten epischen Abschlachtungssequenzen ausgedehnt. Der auf Zelluloid gebannte Auftritt Leonidas' am Ende des ersten Tages bei den Thermopylen, bei dem er im Alleingang mindestens zwanzig persische Krieger innerhalb einer Minute tötet, ist nur ein Beispiel unter vielen.⁵⁶

Frank Millers Satz, «Die Geschichte von 300 zu erzählen, ohne dass sie unglaublich brutal ist, ging nicht»,⁵⁷ wurde von Snyder aus dem Kontext der im Comic um die düstere Figur des Leonidas aufgebauten doppeldeutigen Erzählung herausgerissen und als Rechtfertigung für die exzessiven Gewaltdarstellungen im Film benutzt. Miller hingegen hat mit der Absicht, einen gewaltvollen Sieg des ambivalenten Helden darzustellen, ein ästhetisches Werk geschaffen, dessen Vielschichtigkeit wie der Versuch einer Amalgamierung der tradierten Vorstellungen über den spartanischen König und seine 300 Soldaten erscheint. Umso enttäuschender ist es, dass die holzschnitthaften Charaktere des Films, der mit einem spektakulär hohen finanziellen wie technischen Aufwand gedreht wurde, allen voran Leonidas, nicht im Stande sind, die moralische Tiefe und Undurchsichtigkeit der Miller'schen Figuren wiederzugeben. Der Mythos vom Opfertod dekonstruiert sich letztlich in der Filmversion von *300* genauso wie die Figur des Protagonisten selbst. Der latent faschistoide Charakter des postmodernen Antikenspektakels für die Massen sorgte nicht nur in Europa für scharfe Kritik: Während die *New York Times* den Film als genauso brutal und doppelt so dumm wie *Apocalypto* von Mel Gibson beschrieb, sprach die deutsche Presse unter anderem von einem «unheimlichen Fascho-Flair» (*Tagesspiegel*) und einer «Herrenmensch-Ästhetik Leni Riefenstahls» (*FAZ*).⁵⁸ Die Hollywood-Produktion sorgte zudem für diplomatische Spannungen zwischen den USA und dem Iran, da die islamische Republik die propagandistische Rhetorik des Films auf sich bezog.⁵⁹

Snyders *300* bleibt trotz seiner vehementen Defizite zumindest in seinen unbestreitbaren technischen Qualitäten ein visuelles Erlebnis, das mit der innovativen Comicadaption, die sich eng an die Optik der Vorlage hält, Maßstäbe für zukünftige Verfilmungen von Graphic Novels setzte. Zudem eröffnete die Marketingstrategie von Warner Bros Pictures *Leonidas* eine neue visuelle Bühne, die andere Superhelden wie Batman, Spiderman oder Hulk längst betreten haben und entwickelte auf der Grundlage von *300* ein Video Game für die tragbare Spielkonsole PSP (Abb. 8).⁶⁰ Das brutale Spiel, das in Deutschland als Medium mit jugendgefährdendem Inhalt eingestuft wurde, lässt den Spieler in die Figur des spartanischen Königs schlüpfen und abwechselnd in Phalanx oder als Einzelkämpfer gegen die Perser unter dem Motto «To die in Battle is to live forever» antreten. «You can save all of Grace and change History forever» versprechen die Entwickler in der Inhaltsangabe den potenziellen Spielern,⁶¹ daher bleibt unklar, ob der extreme Schwierigkeitsgrad über den auf entsprechenden Internetforen geklagt wird und der viele der Heldenanwärter bereits vor dem Ende aufgeben lässt, ein Zufall oder eine intelligente Anspielung auf das dem Spiel zu Grunde liegende Schlachtengeschehen ist. Da Leonidas in der letzten Sequenz im Hagel der persischen Pfeile den vorgeschriebenen Tod stirbt, steht fest, dass die interaktive Identifikation mit dem Spartaner auf die Spieldauer beschränkt ist und eine Fortsetzung der Geschichte ausgeschlossen bleibt.

Die Kontroversen um Snyders Film beweisen nicht nur, wie sensibel das Thema Thermopylen als Politikum bis heute tatsächlich ist, sondern auch, welche bedeutende Rolle der Kunst und Populärkultur innerhalb der Rezeptionsgeschichte des antiken Geschehens zukommt. Die Art der Instrumentalisierung des Leonidas war historisch stets von den jeweiligen politischen und kulturellen Kontexten abhängig. Seine visuellen Entwürfe innerhalb des Kunstsystems waren dementsprechend variabel und reichten von einem Exemplum der Tugend, so im Fresko

Peruginos, über ein Partizipationsmodell wie im Gemälde Davids bis hin zu einer ambivalenten Denkfigur, etwa in Millers Comic. Dabei greifen all die ästhetischen Formen auf die bereits in der antiken Historiographie verankerten Vorstellungen des unzugänglichen Heroen zurück. Dieses Konzept wurde kontinuierlich tradiert und semantisch aufgeladen, der Held im Zuge dessen, so scheint es, immer melancholischer und fatalistischer in seiner Weltanschauung. Das ununterbrochene medien- und gattungsübergreifende Interesse an seiner problematischen Figur beweist, dass Leonidas vor allem in der Kunst und Populärkultur der Gegenwart seine eigene Humanität mit Gewalt dekonstruiert, um sich selbst, wie bereits Herodot konstatierte, in diesem Prozess erfolgreich als Held für die Geschichte zu erfinden. Friedrich Nietzsches Satz «Heroismus ist der gute Wille zum absoluten Selbst-Untergang» trifft deshalb kaum auf eine andere historische Figur und ihre visuelle Rezeption besser zu als auf den spartanischen König.⁶²

Anmerkungen

- 1 Herodot, *Historien*, Buch VII, 219–228. Vgl. Herodot, *Historien. Griechisch – Deutsch*, hg. v. Josef Feix, München 1964, S. 1034–1041.
- 2 Anuschka Albertz, Exemplarisches Heldentum. Die Rezeptionsgeschichte der Schlacht an den Thermopylen von der Antike bis zur Gegenwart, München 2006.
- 3 Jakob Bosshart, *Bausteine zu Leben und Zeit*, Zürich/Leipzig 1929, S. 21.
- 4 Ein derartiges Konzept wäre bereits bei Siegfried im Nibelungenlied zu beobachten und charakterisiert viele der modernen Superhelden, u. a. die Comicfigur Bruce Wayne, dessen panische Angst vor Fledermäusen ihn in einem Moment der Katharsis dazu veranlasst, die Gestalt des Ordnungshüters von Gotham City Batman anzunehmen. In diesem Zusammenhang sind ebenso zu nennen: der erblindete Anwalt Matt Murdock, der mit seinem gesteigerten Tast-, Hör- und Gleichgewichtssinn als Daredevil auftritt, sowie Hellboy, ein im Auftrag der Nazis beschworener Dämon, der mit übermenschlichen Fähigkeiten gegen okkulte Kreaturen kämpft.
- 5 Zur Rezeption eines antiken Heroen als Exemplum der Eloquenz vgl. u. a. Wolfger A. Bulst, «Hercules Gallicus, der Gott der Beredsamkeit: Lukians Ekphrasis als künstlerische Aufgabe des 16. Jahrhunderts in Deutschland, Frankreich und Italien», in: *Visuelle Topoi*, hg. v. Ulrich Pfisterer u. Max Seidel, München/Berlin 2003, S. 61–121.
- 6 Plutarch, «Apothegmata Laconica, Sayings of Spartans», in: *Moralia*, Bd. 3, übersetzt v. Frank Cole Babbitt, Cambridge, Mass./London 1999 (Orig. 1931), S. 349.
- 7 Vgl. ebd., S. 239–421; Diodorus of Sicily, *IV (Books IX–XII)*, übersetzt v. Charles H. Oldfather, Cambridge, Mass./London 1970; Herodot 1964 (wie Anm. 1), Buch VII.
- 8 Unter den überlieferten Sätzen, die von Leonidas' Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen zeugen, befinden sich ebenfalls einige, die das Verhältnis zu seinen eigenen Untertanen thematisieren. Diese ließ er z.B. laut Plutarch ohne falsche Bescheidenheit wissen: «Wenn ich nicht besser wäre als ihr, so wäre ich nicht König». Vgl. Plutarch 1999 (wie Anm. 6), S. 347.
- 9 Karl-Wilhelm Welwei schreibt dazu: «Kaum ein Ereignis der Kriegsgeschichte ist so oft und so kontrovers diskutiert worden wie der Kampf an den Thermopylen, der schon in der Antike von Legenden umrankt war». Karl-Wilhelm Welwei, *Sparta. Aufstieg und Untergang einer antiken Großmacht*, Stuttgart 2004, S. 147.
- 10 Herodot, *Historien*, Buch VII (wie Anm. 1).
- 11 Albertz 2006 (wie Anm. 2), S. 110–123.
- 12 In der Mitte der Komposition zwischen Horatius Cocles und Lucius Sicius dargestellt,

zieht der äußerst nachdenklich wirkende Spartiat das Schwert mit einer geschmeidigen Bewegung aus der Scheide. Die zu der Darstellung zugehörige Inschrift belehrt den Rezipienten, indem sie ihm eröffnet, dass die dargestellten Männer Exempla dafür seien, dass *Fortitudo* immer siegreich sei und sich als Verteidigerin des Vaterlandes vor nichts fürchte, auch nicht vor dem Tod. Da jedoch sowohl Cocles als auch Sicius bewegungslos ihre Waffen halten und in sich zu ruhen scheinen, wird nur Leonidas als derjenige Held der antiken Geschichte geschildert, dessen aktive Geste die kompromisslose patriotische Haltung ganz nachdrücklich visualisiert. Die Inschrift lautet: «CEDERE CVNCTA MEIS PVLSA / ET DISIECTA LACERTIS / MAGNA SATIS FVERINT / TRES DOCUMENTA VIRI / NILEGO PRO PATRIA TIMEO / CHARISQVE PROPINQVIS. / QVAEQVE ALIOS TERRET / MORS MIHI GRATA VENIT.» Zitiert nach Steffi Roettgen, *Wandmalerei der Frührenaissance in Italien*, Bd. 2, München 1997, S. 461. Vgl. auch Albertz 2006 (wie Anm. 2), S. 121.

- 13 Vgl. u. a. Martin Kemp, «J.-L. David and the prelude to a moral victory for Sparta», in: *The Art Bulletin*, 1969, Nr. 51, S. 205–213; Nina Athanassoglou-Kallmyer, «Under the Sign of Leonidas: The Political and Ideological Fortune of David's «Leonidas at Thermopylae» under Restoration», in: *The Art Bulletin*, 1981, Nr. 63,4, S. 633–649; Thomas Gaehtgens, «Jacques-Louis David. Leonidas bei den Thermopylen», in: *Ideal und Wirklichkeit der bildenden Kunst im späten 18. Jahrhundert*, hg. v. Herbert Beck, Peter Bol u. Eva Maek-Gérard, Berlin 1984, S. 211–251.
- 14 Albertz 2006 (wie Anm. 2), S. 124–144.
- 15 Ebd., S. 173 und S. 351–354.
- 16 Der Text der *Explication du tableau des Thermopyles* ist bei Schnapper abgedruckt: Antoine Schnapper, «Léonidas aux Thermopyles», in: *Jacques-Louis David 1748–1825*, Ausst.-Kat., Paris, Musée du Louvre, 1989, S. 486.
- 17 Ebd., S. 486.
- 18 Abschrift nach Albertz 2006 (wie Anm. 2), S. 127. Vgl. auch Kemp 1969 (wie Anm. 13), S. 179.
- 19 Schnapper 1989 (wie Anm. 16), S. 486.
- 20 Ebd., S. 486.
- 21 Antoine Schnapper, *J.-L. David und seine Zeit*, Würzburg 1981, S. 200.
- 22 Vgl. Ekaterini Kepetzis, «Familien im Krieg – Zum griechischen Freiheitskampf in der franco-sizischen Malerei der 1820er Jahre», in: *Graecomania. Der europäische Philhellenismus*, hg. v. Gilbert Heß, Elena Agazzi u. Elisabeth Décultot, Berlin 2009, S. 133–170 und Athanassoglou-Kallmyer 1981 (wie Anm. 13), S. 633–649.
- 23 Vgl. Albertz 2006 (wie Anm. 2), S. 145–308.
- 24 Vgl. Oskar Kokoschka, *Thermopylä* 1954, hg. v. Carl Georg Heise, Stuttgart 1961.
- 25 Vgl. u. a. *Julius Caesar* von Mankiewicz

- (1956), *Alexander the Great* von Roberts Rossen (1956) und *Hannibal* von Carlo Ludovico Bragaglia und Edgar G. Ulmer (1959).
- 26 Rudolph Maté, *Der Löwe von Sparta*, Film/DVD-ROM, 110:00, 2005 (1962), Inlay.
- 27 Ebd., Inlay.
- 28 Ebd., hier 5:19–5:22.
- 29 Ebd., hier 18:40–18:50 und 20:08–20:12.
- 30 Ebd., hier 29:55–29:57.
- 31 Vgl. Theodor Fontane, *Der Stechlin*, Kapitel 3.
- 32 Maté 2005, (wie Anm. 26), hier 102:08–102:13.
- 33 Ebd., hier 22:17–22:52.
- 34 Ebd., hier 49:27–49:50.
- 35 Ebd., hier 13:08–13:15.
- 36 Frank Miller, *300*, Bd. 1–5, Milwaukie 1998.
- 37 Frank Miller, *Sin City*, Bd. 1–7, Milwaukie 1991–2000.
- 38 Frank Miller, *Sin City: The Big Fat Kill*, Bd. 3, Milwaukie 1995.
- 39 Vgl. Interview mit UGO: UGO: There's a scene in *The Big Fat Kill*, which you created prior to *300*, that was inspired by the Hot Gates as well. FRANK: I put that scene in *The Big Fat Kill* referencing the Hot Gates the way a dog marks his territory. To make sure nobody else would touch this story. I knew *300* would be my next book and I was just beginning the research. <http://www.ugo.com/ugo/html/article/?id=16424§ionId=106>, Zugriff am 10. Dezember 2010.
- 40 Ebd.
- 41 Vgl. Lars Banhold, *Batman. Konstruktion eines Helden*, Bochum 2008.
- 42 Frank Miller, *Ronin*, Bd. 1–6, New York 1983–1984.
- 43 Frank Miller, *300*, First Hardcover Edition, Milwaukie 1999, Blatt 2–4, o. P.
- 44 Vgl. Frank Miller's Kommentar zum Film von Snyder. Zack Snyder, *300*, Film/DVD-ROM, 112:00, 2007, Disk 2, Specials.
- 45 Miller 1999 (wie Anm. 42), Blatt 6–7, o. P.
- 46 Ebd., Blatt 16, o. P.
- 47 Ebd., Blatt 64, o. P.
- 48 Ebd., Blatt 8 u. 9, o. P.
- 49 Ebd., Blatt 75, o. P.
- 50 Vgl. Interview mit dem *Spiegel* vom 13. August 2008: SPIEGEL ONLINE: «Sie haben mal gesagt, Sie wüssten nichts Anderes zu tun, als sich mit Superhelden zu beschäftigen [...] Miller: [...] Meine Karriere beschäftigt sich vielmehr mit der Definition dessen, was ein Held ist. Dies ist eine unerschöpfliche Quelle, und ich sehe keinen Grund, eine andere zu suchen.» Spiegel, Netzseite, 2008, <http://www.spiegel.de/kultur/literatur/0,1518,571473,00.html>, Zugriff am 10. Dezember 2010.
- 51 Miller 1999 (wie Anm. 42), Blatt 49.
- 52 Snyder 2007 (wie Anm. 43), Disk 1, hier 55:58–56:01.
- 53 Ebd., hier 97:51–98:17.
- 54 Ebd., hier 28:58–31:54.
- 55 Ebd., Specials.
- 56 Ebd., hier 46:02–47:12.
- 57 Vgl. Frank Miller's Kommentar zum Film von Snyder (wie Anm. 43).
- 58 Vgl. New York Times, Netzseite, 2007, <http://movies.nytimes.com/2007/03/09/movies/09thre.html>, Zugriff am 10. Dezember 2010 und Spiegel online, Netzseite, 2007, <http://www.spiegel.de/kultur/kino/0,1518,475494,00.html>, Zugriff am 10. Dezember 2010.
- 59 Vgl. Time, Netzseite, 2007, <http://www.time.com/time/world/article/0,8599,1598886,00.html>, Zugriff am 10. Dezember 2010.
- 60 Vgl. Gameswelt, Netzseite, 2007, http://www.gameswelt.de/articles/reviews/2164-300_March_to_Glory/, Zugriff am 11. Dezember 2010; Playstation, Netzseite, 2007, <http://ch.playstation.com/psp/news/articles/detail/item64384/Die-Spartaner-kommen/>, Zugriff am 11. Dezember 2010.
- 61 *300. March to Glory*, 2007, entwickelt v. Collision Studios, hg. v. Warner Bros. Interactive, Inlay.
- 62 Friedrich Nietzsche, *Nachlaß 1882–1884*, hg. v. Giorgio Colli u. Mazzino Montinari, Berlin 1988, S. 32.