

**Eckart KÖHNE – Cornelia EWIGLEBEN (Hrsg.), Gladiatoren und Caesaren. Die Macht der Unterhaltung im antiken Rom, Begleitbuch zur Ausstellung in Hamburg, Mainz 2000.**

Das Begleitbuch zur Ausstellung „Gladiatoren und Caesaren. Die Macht der Unterhaltung im antiken Rom“ bietet, anders als der Titel zunächst erwarten läßt, keine Darstellung der römischen Spiele, die auf die Gladiatorenkämpfe beschränkt ist. Vielmehr wird in einer Reihe von Beiträgen ein breites Spektrum der Erscheinungsformen römischer Unterhaltung ausgebreitet. So umfaßt der Band neben Artikeln zur historischen Entwicklung und Bedeutung der antiken Spiele (E. Köhne, C. Ewigleben) und den Gladiatorenkämpfen im eigentlichen Sinne (M. Junkelmann), auch die athletischen Wettkämpfe (M. Junkelmann), die Circusrennen (M. Junkelmann) und die Theateraufführungen (W. Stroh). Am Ende steht ein kurzer Ausblick auf den aktuellen Umgang mit Spielen in Form einer kritischen Auseinandersetzung mit dem heutigen Sportgeschehen (V. Albers).

Viele der Exponate, die in den Ausstellungen in Hamburg und Speyer gezeigt worden sind, sind qualitativ abgebildet und mit ausführlichen Bildunterschriften in die Artikel eingebettet. Leider fehlen aus der Perspektive spezialisierter Forschungsinteressen unmittelbare Literaturzitate zu einzelnen Stücken, über die diese auffindbar wären.

Die zusammengetragenen archäologischen Objekte vermitteln einen umfassenden Eindruck der Monumentgattungen, die in verschiedener Weise die Spiele in der Antike abbilden. Hinzu kommen die vor allem durch den Untergang Pompejis erstaunlich gut konservierten Funde von Gladiatorenwaffen. Nach Ausweis der abgebildeten Objekte werden die Gladiatorenkämpfe, Circusrennen, athletischen Wettkämpfe und Hinweise auf die Welt des Theaters, bei denen die Bilder von Theatermasken überwiegen, besonders häufig in der Kleinkunst, auf Mosaiken und auf Reliefs aus sepulkralen Kontexten dargestellt. Bilder der Spiele vor allem der Gladiatoren sind somit vornehmlich Teil einer privaten Bildwelt, erobern in Form der Graffiti an Gebäuden aber auch den öffentlichen Raum der Städte<sup>1</sup>. Zum Thema der Staatskunst werden die Spiele erst in der Spätantike. Als Beispiel ist das abgebildete Elfenbeindipty-

---

<sup>1</sup> Von der schier unübersehbaren Zahl antiker Graffiti sind in der Ausstellung nur einzelne Beispiele gezeigt und in die Publikation aufgenommen worden. Eine umfangreiche Publikation der Graffiti legt Martin Langner vor: *Antike Graffitzeichnungen – Motive, Gestaltung und Bedeutung*. *Palilia* 11 (2001).

chon der Lampadii (Abb. 14 im Katalog) zu nennen, das seine monumentale bildliche Parallele auf dem Theodosius-Obelisk in Konstantinopel findet<sup>2</sup>.

Die Fragestellungen, unter denen die Objekte in die Katalogbeiträge einbezogen sind, unterscheiden sich deutlich. Den größten Abschnitt des Buches nehmen die Versuche einer Rekonstruktion und Beschreibung der antiken Spiele durch Marcus Junkelmann ein. Rekonstruktion ist dabei für die Gladiatorenkämpfe sehr konkret im Sinne moderner Nachbildungen antiker Bewaffnung zu verstehen, die in Fotografien dokumentiert sind<sup>3</sup>.

Durch Junkelmanns Rekonstruktionen entsteht ein scheinbar historisch getreues Bild der Bewaffnung der antiken Gladiatoren und ihrer Kampftechnik. Die Rekonstruktionsversuche sind jedoch nicht unproblematisch, wie der Autor selbst einräumt (S. 39). Dies findet seine Ursache vor allem darin, daß die antiken Darstellungen der Gladiatoren eine große Variationsbreite in der Wiedergabe der Bewaffnungsdetails aufweisen, wobei sich das Verhältnis zur abgebildeten Realität aus den Bildern selbst nicht unmittelbar ergibt.

Junkelmann, der neben den vereinzelt gefundenen Waffen die Bilder selektiv heranzieht, hält diesem Problem methodisch die praktische Logik entgegen, die Waffen in ihrer realen Verwendung erfüllen müssen. Ihre moderne Funktionstüchtigkeit als Nachbau sieht er als Beweis für die Richtigkeit der Rekonstruktion an. Unabhängig davon bleibt das beschriebene Grundproblem der Mehrdeutigkeit der antiken Bilder bei der Wiedergabe der Ausrüstung bestehen.

Bislang sind die Bilder der antiken Spiele kein Thema einer umfassenden ikonographischen Untersuchung gewesen, die sich damit auseinandersetzen würde, wodurch die bildlichen Formulierungen einzelner Realien in den antiken Bildern beeinflußt sein könnten. So lassen sich im Verlauf der Zeit und abhängig von der Region Veränderungen und Unterschiede in der Ausrüstung beobachten. Die Bilder spiegeln also zum einen Abweichungen in der Realität wider. Wie bei den Waffendarstellungen auf historischen Reliefs ist jedoch zum anderen davon auszugehen, daß bei der Übertragung in das bildliche Medium durch die Intentionen der Darstellungen Modifikationen in der Wiedergabe der Realien erfolgt sind<sup>4</sup>. Solange die Systematik der Veränderung

---

<sup>2</sup> Zum Theodosius-Obelisk: W. Raack, *Modernisierte Mythen* (1992) 15ff.; A. Effenberger in: B. Brenk (Hrsg.), *Innovation in der Spätantike*. Kolloquium Basel 6. und 7. Mai 1994 (1996) 207-271.

<sup>3</sup> Der Beitrag zu den Gladiatoren ist im Zusammenhang mit einer größeren Untersuchung zu den Gladiatoren zu sehen: M. Junkelmann, *Das Spiel mit dem Tod. So kämpften Roms Gladiatoren* (2000).

<sup>4</sup> G. Waurick, *Studien zur Bewaffnung des römischen Heeres*. *Jahrb. RGZM* 34, 1987, 747ff.;

der Sachkultur gegenüber der Realität bei diesem Vorgang der Umsetzung in bildliche Medien nicht wirklich beschrieben ist, erweist es sich als ausgesprochen schwierig, die hinter den Abweichungen liegende antike Realität der Bewaffnung erkennen zu können und damit die Richtigkeit der Rekonstruktionen zu beweisen.

Das Begleitbuch enthält neben den Kapiteln, die der Rekonstruktion und Beschreibung der Spiele gewidmet sind, auch Beiträge, die sich vornehmlich mit der historischen Einordnung der Spiele und ihrer Interpretation beschäftigen. Zu nennen ist der Artikel von Cornelia Ewigleben zu dem Verhältnis von Akteur und Publikum, das zwischen niederer sozialer Stellung der Akteure und ihrer Bewunderung durch das Publikum schwankt und interessante Einblicke in die römische Mentalität erlaubt. Es ist aber auch auf den einleitenden Beitrag von Eckart Köhne hinzuweisen: „Brot und Spiele. Die Politik der Unterhaltung“. Inhalt ist ein Abriß der Geschichte der Spiele von der Zeit der römischen Republik bis in die Spätantike hinein, der durch Kaiserporträts sowie Pläne und Fotos berühmter Veranstaltungsorte der Spiele bebildert ist. Unter den Kaiserporträts finden sich natürlich besonders jene Kaiser (Nero, Commodus, Caracalla), deren Grausamkeit und Willkürherrschaft in den antiken Quellen hervorgehoben wird und sich besonders in ihrem Verhältnis zu den Spielen und ihrem Verhalten bei den Spielen artikuliert hat, folgt man den antiken Quellen.

Der Titel des Beitrages zitiert mit „Brot und Spiele“ einen Passus, der immer wieder im Zusammenhang mit der römischen ‘Unterhaltungsindustrie’ zitiert wird und einer Satire des Juvenal entnommen ist (X 78-81). Das „griffige Schlagwort“ (S. 13) des Brot und Spiele fordernden, entpolitisierten römischen Volkes zitiert Köhne dabei in seiner eigenen Übersetzung: „Das römische Volk ist überall gleichgültig geworden. Früher bestimmte es über die Vergabe von Ämtern, Befehlsgewalt und Legionen. Heute besteht daran kein Interesse mehr, das Volk hat nur noch zwei Wünsche: *panem et circenses* – Brot und Spiele“. Abgesehen davon, daß eigentlich Zirkusspiele gemeint sind, ist durch eine Veränderung des antiken Zitates eine Sinnverschiebung herbeigeführt worden. So erfolgte der Wunsch nach Brot und Zirkusspielen, so Juvenal, *anxius* (ängstlich).

Der größere Kontext der Satire, aus dem die Stelle zitiert ist, erklärt dann auch, warum das Volk die Spiele ängstlich wünscht. Hier ist nämlich nicht die alltägliche Gestimmtheit eines bequem gewordenen, unpolitischen Pöbels beschrieben. Diesem wird in der althistorischen Forschung übrigens eine sehr viel differenziertere Einflußmöglichkeit auf die kaiserliche Politik gerade auch

während der Spiele zugeschrieben<sup>5</sup>. Vielmehr ist das Zitat zunächst einmal im Zusammenhang der konkreten historischen Situation zu verstehen. Es steht in Verbindung mit dem plötzlichen Sturz des Sejan, der zunächst von Tiberius in hohe Ämter gehoben und mit großer Macht ausgestattet worden ist und dann scheinbar unvermittelt gestürzt wird. Er wird umgebracht, sein Leichnam geschändet und in den Tiber geworfen. In einem Klima der Denunziation und Unsicherheit erscheint die Forderung nach *panem et circenses* wie ein Versuch des Volkes, in der prekären Situation die Aufmerksamkeit auf ungefährliche Gebiete abzulenken. Daß ausgerechnet Spiele gefordert werden, ist ungeachtet dieses Akzentes der Satire dennoch signifikant. Schließlich gehört das Abhalten von Spielen und der Bau der Spielstätten zum festen Bestandteil der römischen Vorstellungen von urbanem Leben und hat eine entsprechend große Rolle in der Erwartungshaltung gegenüber dem Kaiser oder den städtischen Eliten gespielt<sup>6</sup>.

Für das Begleitbuch wäre also an einigen Stellen ein etwas kritischerer Umgang mit den Bildern und den antiken Spielen wünschenswert gewesen. Dies betrifft auch die Einbeziehung von Standbildern aus Hollywoodfilmen und historischen Gemälden, die zwar hinsichtlich ihrer Historizität kritisch befragt werden, nicht aber hinsichtlich der enormen Wirkung, die diese modernen Bilder als Bilder in den Köpfen der Rezipienten bei der Bewertung antiker Spiele entfalten<sup>7</sup>. Diese Anmerkungen schmälern jedoch nicht den unzweifelhaften Verdienst des Begleitbuches, das Thema mit umfangreichen Hintergrundinformationen und Bildern einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich gemacht zu haben und dadurch natürlich auch den kritischen Dialog über dieses Thema anzuregen, das im Kontext des aktuellen Diskurses über Gewaltdarstellungen gesehen werden kann<sup>8</sup>.

PD Dr. Friederike Fless  
Archäologisches Institut  
der Universität Leipzig  
Ritterstrasse 14  
D-04109 Leipzig

---

<sup>5</sup> Vgl. hierzu: G.S. Aldrete, *Gestures and Acclamation in Ancient Rome* (1999).

<sup>6</sup> P. Zanker, *Der Kaiser baut fürs Volk* (1997) 25ff.

<sup>7</sup> Umfassend zu dem Thema: M. Wyke, *Projecting the Past* (1997).

<sup>8</sup> Unter den zahlreichen aktuellen Ansätzen einer Auseinandersetzung mit Bildern der Gewalt außerhalb der archäologischen und althistorischen Forschung ist z.B. auf das Graduiertenkolleg „Codierung von Gewalt im medialen Wandel“ an der Humboldt-Universität zu Berlin und den 153. Band „Choreographie der Gewalt“ der Zeitschrift *Kunstforum* (Hrsg. S. Drühl – B. Richard) hinzuweisen.