

Ulrike Egelhaaf-Gaiser und Thorsten Fuchs (Hg.) Spektakuläre Spiele im Amphitheater

Vorschläge zur Bild-Text-Arbeit
im Lateinunterricht der Oberstufe



Universitätsdrucke Göttingen

Ulrike Egelhaaf-Gaiser/Thorsten Fuchs (Hg.)
Spektakuläre Spiele im Amphitheater

Schriftenreihe Didaxis Band 1, erschienen in den Universitätsdrucken des
Universitätsverlags Göttingen 2006

Ulrike Egelhaaf-Gaiser
Thorsten Fuchs (Hg.)

Spektakuläre Spiele im Amphitheater

Vorschläge zur Bild-Text-Arbeit im
Lateinunterricht der Oberstufe



Universitätsverlag Göttingen
2006

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <<http://dnb.ddb.de>> abrufbar.

Dieser Band beruht auf einem didaktischen Seminar, das im Wintersemester 2004/05 am Institut für Altertumswissenschaften in Gießen stattfand und anschließend an der Goethe-Schule in Wetzlar von den Studierenden dieses Seminars praktisch erprobt wurde. Geplant und koordiniert wurde das Projekt von Dr. Ulrike Egelhaaf-Gaiser (Assistentin an der Universität Gießen) und Dr. Thorsten Fuchs (Goethe-Schule Wetzlar). Die einzelnen Beiträge wurden von den studentischen Teilnehmern des Seminars verfasst und von Ulrike Egelhaaf-Gaiser redigiert und in eine einheitliche Form gebracht.

Herausgeber der Schriftenreihe Didaxis

Prof. Dr. Peter Kuhlmann

(Professor für Klassische Philologie und Fachdidaktik der Alten Sprachen an der Georg-August-Universität Göttingen)

Dr. Meike Rühl

(wissenschaftl. Assistentin am Göttinger Seminar für Klassische Philologie)

Umschlagabbildungen:

Abbildung des Amphitheaters in Pompeji, Fotografie aus Privatbesitz

Gladiatorenmosaik Rom, Via Appia, 4. Jahrhundert n.Chr.

Museo Arqueologico Madrid; akg-images, Nr.2-G60-G1-31

Umschlaggestaltung: Maren Büttner, Kilian Klapp

© 2006 Universitätsverlag Göttingen

ISBN 3-938616-30-X

1. Thema und Materialzugriff

1.1. Didaktische Vorüberlegungen

Wir leben in einer Zeit der Bilder: Schulbücher und Unterrichtsmaterialien sind heute reich mit Abbildungen ausgestattet, und auch im Lateinunterricht wird der Bildeinsatz zur Veranschaulichung und Motivation verstärkt gefordert. Dabei müssen die Bilder über die reine Illustration hinaus als Arbeitsmaterial ernst genommen werden, das einer ebenso gründlichen Analyse wie die Texte bedarf. Weil eine Fülle von Bildern, v. a. von bewegten Bildern, heute leicht zu einer flüchtigen und oberflächlichen Wahrnehmung verleitet, ist für Schüler und Lehrer ein angemessener methodischer Umgang mit ihnen erforderlich, zu dem allerdings in Schulbüchern und Lehrerkomentaren nach wie vor nur sparsame Handreichungen gegeben werden. Das vorliegende Arbeitsheft sucht daher Anregungen zu geben, wie sich Bilder im Lateinunterricht zur Vorentlastung, Informationsvermittlung und Korrektur von Fehlurteilen heranziehen und sinnvoll mit Schulbuch- oder Originaltexten kombinieren lassen.

Anlass zur methodischen Beschäftigung mit dem Thema gab eine fachdidaktische Lehrveranstaltung zu „Bildimpulsen und Methoden der Visualisierung im Lateinunterricht“ im WS 2004/5. Im Rahmen dieser Veranstaltung wurde mit Studierenden der Universität Gießen für die Klasse 11 eine zweistündige thematische Einführung in eine drei- bis vierwöchige Lektüreeinheit zum „römischen Amphitheater“ konzipiert. Im hessischen Lehrplan der Oberstufe war diese Einheit durch den Themenbereich 2 („Geschichte und Gesellschaft“), Kernbereich *Öffentliches und privates Leben*, Stichwort *Panem et circenses* abgedeckt.

Konkrete Aufgabestellung für die Studierenden war es, unter konsequenter Kombination von Bild- und Textmedien Materialien für zwei sachorientierte Schulstunden zu entwickeln, anhand derer sich die Schüler in eigenständiger Gruppenarbeit zentrale Aspekte des Amphitheaters erschließen sollten. Das Thema „Amphithea-

ter“ schien für eine exemplarische Bild-Text-Arbeit besonders geeignet, da hier zum einen das auf Film, Fernsehen und Eigenlektüre beruhende Vorwissen der Schüler abgerufen und kritisch hinterfragt werden konnte (am bekanntesten die vielfach in Schulbüchern¹ und Medien (z.B. Ridley Scotts Film „Gladiator“) kolportierte Fehlinformation des „Daumen nach oben“ als Zeichen der Begnadigung, s.u. 5.4.); zum anderen sollten die Schüler unter Berücksichtigung verschiedener Arbeits- und Rezeptionsformen zur differenzierten Auseinandersetzung mit dieser antiken Unterhaltungsform motiviert werden.

Zumal Monumentalfilme wie „Spartacus“, „Quo vadis“ und „Gladiator“ haben den (Fehl)eindruck von einer blutrünstigen, monströsen und dekadenten Gesellschaft und dem Fanatismus der Masse festgeschrieben, die nur auf das sinnlose Gemetzel an unschuldigen Opfern gierte. Dieser extrem einseitigen Perspektive sollte mit einem kultur- und mentalitätsgeschichtlichen Zugriff entgegengesteuert werden, der die psychologische, gesellschaftliche und politische Funktion ins Zentrum stellt und kritisch nach den Gründen der Faszination von amphitheatralischen Spielen fragt.² So hat gerade die jüngere Forschung³ gezeigt, dass nicht nur hingerichtete Verbrecher, *venatores* und Gladiatoren die Akteure in der römischen Arena sind; mindestens ebenso prominent sind der Spielegeber und die Zuschauer selbst, denen im Amphitheater nicht nur die Interaktion mit dem Kaiser, sondern auch die zeitweilige Teilhabe an der Macht ermöglicht wird. Insofern dient das Amphitheater ganz zentral als ein Instrument der nobilitären bzw. kaiserlichen Herrschaftslegitimierung und gesellschaftlichen Selbstvergewisserung.

¹ Z.B. Siewert, W. u.a., *Ostia*, Stuttgart 1985, 124, Übersetzungstext; Fink, G., *Cursus Continuus Ausgabe A*, Bamberg 1997, 35, Info-Text.

² Eine differenzierte Einführung in das Phänomen der Gladiatur unter Diskussion moderner Teilanalogien (Schwerathletik, Turnier und Duell, Stierkampf, Sodomasochismus und Voyeurismus, Hinrichtungen und Gewalt in den Medien) bietet Junkelmann (2000), 12-18.

³ In erster Linie sind hier zu nennen: Clavel-Lévêque (1984); Coleman (1990); (1993); (1998); (2000); Flaig (1992); Wiedemann (1992); Edmondson (1996); Junkelmann (2000); Krasser (2005).

1.2. Strukturierende Programmvorschau

Die im Folgenden präsentierte Bild-Text-Arbeit ist gegenüber der ursprünglich auf zwei Stunden konzipierten Einführungseinheit auf den doppelten Umfang von insgesamt 4 Unterrichtsstunden erweitert. Es bleibt dem Lehrer überlassen, ob er nur ein Teilsegment eigener Wahl einsetzen, die jeweils auf zwei mal 45 Minuten zugeschnittenen Themenblöcke splitten oder – etwa im Rahmen einer Projektwoche – das gesamte Material en bloc einsetzen oder gar noch erweitern will. Inhaltlich werden unter den Aspekten des „Imperium im Amphitheater“ und der „Gladiatoren im Visier“ zwei große Themenkreise (à zwei Unterrichtsstunden) präsentiert, anhand derer sich das komplexe Phänomen „Amphitheater“ vor einem weiten kulturgeschichtlichen Horizont auffächern lässt.

Für jeden Themenkreis sind die Lernziele und der Erwartungshorizont ausführlich dokumentiert. Beide Teile werden jeweils mit einem Fazit abgeschlossen, vor dem mögliche Lektüretexte genannt und konkrete Vorschläge zur Gestaltung der Themeneinheit sowie optionale Erweiterungen skizziert sind. Ein Katalog denkbarer Interpretationsaufgaben und Leitfragen, die beide Themenkreise zusammenführen, schließt die Darstellung ab.

Der Materialteil umfasst die Unterlagen zur Bild-Text-Arbeit und eine repräsentative Auswahl lateinischer Lesetexte mit Übersetzungshilfen; die Lektürevorschläge sind eng auf die Bild-Text-Arbeit abgestimmt und suchen auf weniger bekannte, aber nicht minder geeignete Alternativen zu dem in Schulausgaben allgegenwärtigen Senecabrief (*epist.* 7) aufmerksam zu machen. Gegenüber Seneca weisen die gewählten Texte den doppelten Vorteil auf, dass sie

1. nicht in einem komplexen philosophischen Diskursfeld stehen, das sich im Schulunterricht nur ansatzweise erfassen läßt und
2. statt eines ganz spezifischen Teilsegments (Hinrichtung von Verbrechern) das Gesamtphänomen (oder zumindest einen breiteren Ausschnitt) des Amphitheaters in unterschiedlicher Schattierung und Perspektivenwahl kommentieren.

Um das komplexe Phänomen „Amphitheater“ nicht mit dem nicht minder schwierigen Diskursfeld der Christenverfolgung zu

überlagern, wurden apologetische Texte und Märtyrerakten (z.B. Augustin, *conf.* 6,8 ; Tertullian *de spect.* 22 ; *Passio Perpetuae et Felicitatis*), die sich an und für sich gut zur Lektüre eignen, komplett ausgeblendet.

Eine Bibliographie zu einführender Fach- und thematisch geeigneter Jugendliteratur schließt den Materialteil ab.

2. Das Imperium im Amphitheater

2.1. Vorüberlegungen

Der erste Teil thematisiert am repräsentativen Monumentalbauwerk des Kolosseums und an den „aus allen römischer Herren Ländern“ importierten Tiere den imperialen Anspruch kaiserzeitlicher Spiele, die prominent zur Herrschaftslegitimation, zum politischen Prestigegewinn und zur publikumswirksamen Selbstdarstellung des Spielegebers genutzt wurden.

Eine wesentliche Intention der amphitheatralischen Schauspiele war es, dem Publikum die Größe des Imperiums symbolisch vor Augen zu führen. Als instruktive Beispiele bieten sich die aufwändigen Bauten und Schauinszenierungen der Kaiser Nero und Titus an: So verfügte bereits Neros hölzernes Amphitheater auf dem Marsfeld über erstaunliche bautechnische Raffinessen und beeindruckte den Besucher durch seine gewaltigen Dimensionen, die durch das Kolosseum nochmals überboten wurden. Besonders illustrativ ist die 7. Ekloge des Calpurnius Siculus, die den Leser aus der Erzählperspektive des jungen Hirten Corydon ganz unmittelbar an den glanzvollen Tierspielen im neronischen Amphitheater teilhaben läßt. Dank der nie gesehenen, aus dem ganzen Erdkreis importierten *bestiae* wird das monumentale Zuschauerrund des hölzernen Amphitheaters zum gedanklichen Fokus des Imperiums, in dessen Zentrum der Kaiser steht; dessen quasi göttliche Aura ist sogar noch in der Wahrnehmung der ärmlich gekleideten Landbewohner, die auf die oberen Sitzrängen verwiesen sind, verspürbar. Dass die sichtbare Präsenz des Kaisers vom Publikum erwartet, dass weiterhin das Verhalten und die

Entscheidung des Kaisers ganz maßgeblich zur gesellschaftlichen Wertnormierung und öffentlichen Meinungsbildung beitragen, unterstreicht auch das Zeugnis Suetons, der Neros Spielepraxis ambivalent beschreibt.

Für das flavische Amphitheater bietet Martials *liber spectaculorum* ein einzigartiges Dokument, das die Höhepunkte der hunderttägigen Einweihungsspiele des Kolosseums (80 n. Chr. unter Kaiser Titus) in epigrammatischer Kürze zusammenfasst. Die imperiale Qualität des kostspieligen Festereignisses wird bereits im monumentalen Bauwerk deutlich, das von Martial als konkurrenzlose Krönung der bislang bekannten Weltwunder gerühmt wird. Demzufolge sieht sich denn auch das internationale Publikum aus aller Welt zur einstimmigen Akklamation des Kaisers als der Hauptperson der Spiele veranlasst, die letztlich dem imposanten Zweckbauwerk ebenso wie den Akteuren der Arena – Gladiatoren wie Tieren – die Schau stiehlt. Denn der Kaiser ist allmächtiger Herr über Mensch und Natur und Initiator aller amphitheatralischen Wunder, innerhalb derer (etwa im Rahmen einer Naumachie) Festland zu Meer und wieder zu trockenem Arenasand werden kann und sogar legendäre Mythenfiguren (Icarus, Pasiphae, Orpheus) durch spektakuläre Hinrichtungsszenierungen verurteilter Verbrecher gegenwärtig werden.

Die Gerechtigkeit, Großmütigkeit und göttliche Aura des Kaisers wird im Schauspiel sogar von den Tieren anerkannt – so zumal in raffinierten Dressurakten exotischer Raubtiere, deren wildernatürliche Zähmheit dem Publikum als „natürlicher Beweis“ der kaiserlichen Allmacht präsentiert wird. Die spektakulären Tierdarbietungen im Amphitheater zielen demnach systematisch und bewusst auf die emotionale Überwältigung des Publikums durch Prachtentfaltung und Wunderinszenierungen. Die kaiserliche Herrschaft soll nicht rational legitimiert, sondern anschaulich gemacht werden und Staunen wie bewundernde Zustimmung hervorrufen.

Vor dem skizzierten Hintergrund der Kaiserpanegyrik, die in den literarischen Texten fassbar wird, ist die Bild-Text-Einheit zum „Imperium im Amphitheater“ konzipiert. Wenn die Aufga-

bestellung dabei die Faszination sichtbar zu machen sucht, die vom kunstreich inszenierten Zusammenspiel von Natur und Technik im amphitheatralischen *spectaculum* ausging, so sollen damit nicht die grausamen und grausigen Elemente dieser Form antiker „Massenunterhaltung“ negiert werden; vielmehr sollen die vielfältigen Sinndimensionen des imperialen Amphitheaters erschlossen werden, das von den Kaisern in mannigfacher Weise zur Selbstinszenierung und Stabilisierung der Gesellschaftsordnung funktionalisiert wurde. Ein solch komplexes Konstrukt läßt sich nicht auf ein einfaches Werturteil in Schwarz-Weiß-Kontrasten reduzieren; im Gegenteil kann und muss es einen modernen Betrachter zur differenzierten Auseinandersetzung mit den Bildern und Texten herausfordern. Methodisch werden dabei

- mit dem Transfer eines antik-modernen Bildvergleichs in einen kreativen Schreibauftrag und umgekehrt
- mit der Anwendung von Textinformationen auf eine Bildinterpretation

zwei alternative Verfahren der Bild-Text-Arbeit eingeübt.

2.2. Stunde A: Das Bauwerk als Abbild der Gesellschaft (von Julia Spethmann, Andreas Trentzsch)

Material und Aufgabenstellung: Den Schülern werden zwei Bilder zur Verfügung gestellt (siehe unten Kapitel 5.1., Abb. 1 und 2): eine Rekonstruktionszeichnung des Kolosseums⁴ und eine Zeichnung der Allianz-Arena in München.⁵ Zu diesen beiden Gebäuden bekommen die Schüler Sachtexte (= Kapitel 5.1., Informationsblatt), die jeweils vergleichbare Informationen zu den beiden Gebäuden enthalten, z.B. Größe, Lage, Einweihungsfeier und Finanzierung der Gebäude, Sitzordnung des Publikums etc. Hierzu erhalten die Schüler ein Arbeitsblatt mit der Aufgabe, als römischer Reiseleiter „Giovanni“ eine Münchner Reisegruppe durch das Kolosseum zu

⁴ Großformatige Abbildung in Connolly, P./H. Dodge, *Die antike Stadt. Das Leben in Athen und Rom*, Köln 1998, 200f. = Connolly (2005), 54f.

⁵ Mit freundlicher Genehmigung der Pressestelle von Allianz Arena. Zu Hintergrundinformationen, Zahlen und Fakten zum Bau siehe www.allianzarena.de.

führen und die Touristen durch einen stetigen Direktvergleich mit der heimischen Münchner Arena für die imposanten Ruinen vor Ort zu begeistern. Die Schüler sollen sich zunächst mit den beiden Bildern auseinander setzen und sich mittels der zugehörigen Hintergrundtexte die nüchternen Sachinformationen aneignen. Für die anschließende Konzeption der Gebäudeführung ist die Partner- oder Gruppenarbeit empfehlenswert, da über die Einzelaspekte diskutiert und die Kreativität im Gesprächsaustausch angeregt werden sollte.

Inhalt und Ziel der Fragestellung: Der Vergleich zwischen der Allianz-Arena und dem Kolosseum stellt den inhaltlichen Kernpunkt der Aufgabe dar, denn die Schüler sollen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der beiden Arenen aus den beiden Hintergrundtexten herausfiltern und dann in einer anderen Textart aufbereiten. Durch den aktuellen Gegenwartsbezug können hier, ausgehend vom unmittelbaren Erfahrungshorizont der Schüler, Kontinuität und Wandel von der Antike zur Gegenwart veranschaulicht werden.

Aus diesen bautechnischen Details – und über diese hinausgreifend – lassen sich die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Spiele erschließen. Hervorzuheben ist der hohe Prestigewert der Gebäude, der sich in deren Finanzierung, den Eintrittspreisen und der Sitzordnung der Zuschauer widerspiegelt. Das Kolosseum wurde vom Kaiser finanziert, der – mit zweckmäßigem Denken – die Einnahmen aus der Latrinensteuer dafür verwendete. Die Allianz-Arena wurde etwa zu Dritteln von der Allianz-Versicherung und den beiden Münchner Vereinen finanziert, nur die verkehrstechnische Infrastruktur wurde von Stadt, Land und Bund übernommen.

Da die Finanzgeber unterschiedliche Zwecke mit ihren Spielen verfolgen, gibt es auch die Differenz bei den Eintrittspreisen. Für die *munera*, mit deren Finanzierung der Kaiser sein Ansehen zu steigern suchte, mussten die Zuschauer keinen Eintritt bezahlen. Man saß bis in die augusteische Zeit hinein als Senator nahe beim Kaiser, dort befanden sich auch andere Ehrenplätze. Je weiter es nach oben ging, desto niedriger der Stand. Sklaven und Frauen

saßen ganz oben. Die Vestalinnen bildeten hier eine Ausnahme mit ihren Ehrenplätzen in den vorderen Reihen. Heute dagegen werden die Plätze nicht durch eine soziale Rangordnung differenziert, sondern durch verschiedene Eintrittspreise – die teuersten Plätze befinden sich vorne, nah am Spielgeschehen.

Auch die unterschiedliche Wartung und Nutzung der imposanten Zweckarchitektur soll festgehalten werden: Beide Arenen haben ein Dach, das die Zuschauer beschattet, das der Allianz-Arena ist fest montiert und wird als ein Wunderwerk der Technik vermarktet, das des Kolosseums jedoch bestand aus einem Sonnensegel, das mit Hilfe von Sklaven ausgezogen werden konnte. Die *arena* des Kolosseums ist multifunktional, während die des Münchner Stadions nur die Funktion als Fußballfeld erfüllen soll. Die Einweihung ist in Bezug auf Inhalt und Aufwand sehr unterschiedlich und unterstreicht damit den Sinn und Zweck des Gebäudes.

In einem erweiternden Nachgespräch könnte die Anlage im Kontext der Stadtopographie diskutiert werden: Die zentrale Lage des Kolosseums in Roms Stadtmitte ist gänzlich atypisch und unterstreicht den propagandistischen Charakter des gigantischen Monuments, das Teile der neronischen *domus aurea* überbaute und damit die luxuriösen Privatanlagen und riesigen Villengärten des verhassten Kaisers demonstrativ in den Dienst der Öffentlichkeit stellte. Für gewöhnlich (z.B. in Pompeji, Trier) befinden sich die Amphitheater dagegen aus organisatorischen und logistischen Gründen – Erreichbarkeit/Zulieferungswege, Lärmbeeinträchtigung, mögliche Ausschreitungen der Zuschauer (vgl. die in einem Wandbild dokumentierten Straßenkämpfe zwischen Pompejanern und Nocerinern im Umfeld des Amphitheaters) – außerhalb oder am Rande der Stadt, vergleichbar mit den heutigen Fußballstadien. Von diesem Punkt aus wäre ohne weiteres ein Brückenschlag zu den „Zuschauern im Amphitheater“ im zweiten Themenblock zu leisten.

Erwartungshorizont: Vor allem sollen die Schüler die Unterschiede und Gemeinsamkeiten in Diskussionen kritisch beleuchten und den gesellschaftlichen Hintergrund, also den Sinn und Zweck der

jeweiligen Spiele und die Intentionen des Sponsors/Bauherrn erkennen und in ihre Darstellung einbeziehen.

Die Schüler sollen in der Rolle des „Giovanni“ Empathie für den Reiseführer entwickeln und sich bei der Vortragsformulierung in seine Lage hineinversetzen. Die erforderliche Sachkompetenz wird durch die in den Hintergrundtexten enthaltenen Fakten gewährleistet. Bei der Konzeption des fiktiven Rundgangs sollen die Schüler zudem die Eigenschaften des Reiseführers beachten: seine Nationalität, seine Emotionalität und dass er Fußballfan, zudem noch von Bayern München, ist. Auch die Adressaten des Vortrages sollten berücksichtigt werden: Die Reisegruppe stammt aus München, der Heimat des favorisierten Fußballvereins des Reiseführers und der neugebauten Allianz-Arena.

2.3. Stunde B: Tiere im Amphitheater (von Mario Baumann, Christine Sacher)

Material und Fokus der Themeneinheit: Die Schüler erhalten ein Textblatt mit den Aufgaben und drei Martialgedichten (= unten Kapitel 5.2., Quellentexte Q.a-c) sowie zwei Abbildungen – ein Mosaik mit der Darstellung verschiedenartiger *venationes* (= Kapitel 5.2., Abb. 3) und eine Karte, die das Einzugsgebiet der für das Amphitheater importierten Tiere illustriert (= Kapitel 5.2., Abb. 4). Die Lerneinheit zielt darauf ab, dass sich die Schüler vielfältigen Funktionen und zumal die imperiale Komponente der Tierdarbietungen im Amphitheater erarbeiten. Methodisch sollte dabei deutlich werden, wie sich die Aussagen der Text- und Bildquellen wechselseitig ergänzen und korrigieren, und dass „bunte Bilder“ weit über den illustrativen Charakter hinaus einen ganz maßgeblichen und eigenständigen Quellenwert besitzen.

Aufgabe 1

Ziel: Die erste Aufgabe dient dem Ziel, die drei Haupttypen von Tierspielen anhand von drei Epigrammen Martials vorzustellen, ohne dass die Schüler diese Formen bereits als solche benennen sollen/müssen. Diese Typen sind: a) Kampf Tier gegen Tier

(Mart. *spect.* 26,1-6); b) Kampf eines *venator* gegen Tiere (Mart. *spect.* 17); c) *damnatio ad bestias* (Hinrichtung durch Tiere) (Mart. *spect.* 9).

Um den Schülern den Einstieg in das neue Thema zu erleichtern und um die einzelnen Texte gleich zu gewichten, werden alle drei Gedichte in deutscher Übersetzung gegeben.⁶ Durch das Finden eines Werbeslogans sollen die Schüler trainieren, einen Text möglichst prägnant zusammenzufassen. Um den Einsatz der Tiere im Amphitheater zu vervollständigen, wäre es auch möglich, anhand von Martials Epigramm *spect.* 20 die Dressur (in diesem Fall eines Elefanten, der sich vor dem Kaiser als Spielegeber verbeugt) als eine Form der Tierpräsentation vorzustellen.

Erwartungshorizont: Von den Schülern wird erwartet, dass sie das Thema bzw. die Hauptaussage der Epigramme erfassen und – in Analogie zu den pompejanischen Wanddipinti – in je einem treffenden Slogan zuspitzen.

Aufgabe 2

Ziel: Die zweite Aufgabe dient der Visualisierung der amphitheatralischen Tierspiele. Dies erachten wir deshalb für notwendig, da solche Spiele nicht zur Alltagserfahrung der Schüler gehören. Im intermedialen Vergleich sollen die Schüler die drei Haupttypen der Tierkämpfe erkennen.

Bei dem Bild handelt es sich um ein Mosaik aus N-Afrika.⁷ Am linken Rand des oberen Mosaikausschnitts ist eine Hinrichtung zweier auf einem Wagen festgebundenen Menschen durch anspringende Leoparden dargestellt; daneben findet sich eine Jagddarstellung mit Antilope, Elch, Hirsch, Eber und Jagdhunden. Unten links folgt eine Pferdedressurakt; rechts daneben wird der Kampf eines Stieres und eines Bären gezeigt, wobei beide Tiere aneinander gekettet sind. Anschließend werden zum Tode Verurteilte auf anspringende Löwen zugepeitscht.

⁶ Vorgelegte Übersetzung: M. Valerius Martialis, *Epigramme. Lateinisch-deutsch*. Hg. und übers. von P. Barić und W. Schindler, Darmstadt 1999.

⁷ Um 200 n. Chr.; Archäologisches Museum, Tripolis. Buchabbildungen in Köhne/Ewigleben (2000), 79; Hönle/Henze (1981), 33, Abb. 8.

Erwartungshorizont: Erwartet wird, dass die Schüler die beiden Hinrichtungsszenen des Mosaiks dem dritten Epigramm zuordnen, die Jagdszene dem zweiten und den reinen Tierkampf dem ersten Epigramm. Des weiteren sollen die Schüler aufgrund des Vergleichs des Bildes mit den Texten die drei Haupttypen des Tierkampfes erkennen und benennen; ergänzend könnten die Tierdressur und die Nachstellung von Mythen als Arten von Tierspielen genannt werden.

Aufgabe 3

Ziel: Die dritte Aufgabe dient der Veranschaulichung des imperialen Charakters amphitheatralischer Tierspiele. Mittels der exotischen Tiere bekräftigte der Kaiser seinen Herrschaftsanspruch und führte dem Publikum den Einzugsbereich seiner Macht vor Augen. Die Vielfalt der Tiere, auch exotischer Herkunft, in den Martialtexten – genannt sind Polarbär, Braunbär, Löwe, Panther, Rhinozeros, Stier – bestätigt und erweitert sich im Mosaikbild, das Braunbär, Stier, Löwe, Pferd, Panther, Antilope, Elch, Hirsch, Eber und Jagdhund zeigt. Die Dominanz importierter Tiere aus den Mittelmeerländern, die sich im Vergleich mit der Tierkarte von Weeber 1994 erhellt,⁸ erklärt sich aus ihrer leichteren Verschiffbarkeit,⁹ während die „Exoten“ aus dem hohen Norden und dem fernen Osten sehr schwer zu beschaffen waren. Abgesehen von der bloßen Schauausstellung neuartiger Tiere als Publikumsattraktion wurde zumal in staunenswerten Dressurakten, die der Menge das antrainierte Verhalten von Tieren als „Naturinstinkt“ präsentierten (Verbeugung des *pius elephas* vor dem Herrscher als „natürliche Anerkennung“ der Macht des Stärkeren), der Kaiser zum quasi göttlichen Wundertäter überhöht.

⁸ Weeber (1994), 29.

⁹ Verwiesen sei auf das sogenannte „Forum der Korporationen“ in Ostia, wo in den Büros einzelner Mittelmeermetropolen (z.B. Alexandria) Verträge über Tierimporte abgeschlossen werden konnten, wie die werbenden Bodenmosaik erschließen lassen.

Ein entscheidender Faktor der Tierspiele ist die Vielseitigkeit der Attraktionen, die sich nicht – wie die spontane Assoziation zum Stierkampf vermuten ließe – in der blutigen „Abschlachtung“ von Mensch und Tier erschöpften, sondern zudem, ähnlich wie heute im Circus und Zoo, durch die Exotik, die spektakuläre Kampfleistung von Mensch und Tier, die widernatürlichen Dressurakte und die szenischen Überraschungseffekte der mythologischen Schaubilder das Publikum beeindrucken und staunende Zustimmung – nicht zuletzt zur Herrschaft des geradezu allmächtig erscheinenden Kaisers – erzeugen wollten.

Erwartungshorizont: Erwartet wird, dass die Schüler aus Bild und Text eine umfassende Tierliste erstellen und im Vergleich mit der Tierkarte die Herkunftsländer mit dem Einzugsgebiet des römischen Imperiums zur Deckung bringen. Als analoge Phänomene wären etwa Stierkampf, Circus und Zoo zu nennen. Als Pendant der Tierhinrichtung ließen sich – natürlich in aller gebotenen Einschränkung – die obligatorischen Haifisch- und Krokodilszenen nennen, mittels derer die Schurken in James-Bond-Filmen ungeliebte Gegner zu „eliminieren“ suchen (wobei hier der Fernseh-zuschauer die Rolle des amphitheatralischen Publikums übernimmt). Die Frage nach der intendierten Wirkung solcher Tierdarstellungen, die für Schüler ohne Anleitung schwer zu beantworten ist, sollte im Plenum nachdiskutiert werden.

2.4. Ergebnissicherung

Zur Lernkontrolle schlagen wir eine Hausaufgabe vor, die einerseits nochmals die behandelten Aspekte rekapituliert und andererseits den Schülern gestalterischen Freiraum lässt.

Aufgabenstellung: „Stellen Sie sich vor, Sie kommen gerade aus dem Amphitheater, wo eintägige Tierspiele veranstaltet wurden. Was haben Sie gerochen, gesehen, gehört? Halten Sie Ihre frischen Eindrücke in einem Brief an einen Freund/eine Freundin fest!“

Ziel: Die Schüler sollen die Inhalte der Stunde in einem fest umrissenen Rahmen zusammenfassen und sich gedanklich selbst ins Amphitheater versetzen, was einen affektiven Zugang zu dem Thema ermöglicht. Einen solchen Zugang erachten wir angesichts der Distanz des römischen Amphitheaters zur Erfahrungswelt der

Schüler für wichtig. Er ergänzt den Zugriff über die Texte und das Bild.

Erwartungshorizont: Die offene Aufgabenstellung erlaubt den Schülern, die verschiedensten Sinneseindrücke zu nennen, vom möglichen Blickkontakt mit dem Kaiser über das Geschrei der Zuschauer bis zum Gestank der Tierkadaver.

2.5. Von der Bild-Text-Arbeit zur Originallektüre

Je nach Umfang der Lektüreeinheit und Auswahl der Texte können beide Teilaspekte in zwei unmittelbar folgenden Einführungsstunden oder in einem gewissen zeitlichem Abstand bearbeitet werden. Zudem lassen sich die zwei Einzelthemen auch mit den beiden Teilen des zweiten Themenblocks neu kombinieren: So ließe sich insbesondere die Stunde A zum Kolosseum als monumentalem Bauwerk mit dem Segment „Zuschauer“ aus dem Themenkreis 2 zusammenstellen, wodurch die Wechselwirkung zwischen den Intentionen des Spielegebers und der Reaktion des Publikums besonders deutlich würde. Entsprechend würde bei einer thematischen Verbindung der „Tiere“ und „Gladiatoren“ das gesamte Spektrum der amphitheatralischen Attraktionen sichtbar, wodurch der Lehrer der einseitigen Fokussierung auf die Gladiatur entgegenwirken könnte.¹⁰

Ob, in welchem Umfang und welcher Zusammenstellung die im Materialanhang präsentierten Originaltexte genutzt werden, ist natürlich vom Leistungsstand der jeweiligen Gruppe und der Konzeption der Unterrichtseinheit abhängig, weshalb die folgenden Anmerkungen auch nur als Vorschläge formuliert sind. Ein Übergang von der einführenden, ein- oder zweistündigen Bild-Text-Arbeit zur Lektüre kann in verschiedenen Formen geleistet werden:

¹⁰ Sollte nur eine kleine Themeneinheit zum Amphitheater geplant sein, ließe sich dieser enge Zusammenhang von Gladiatur und *venationes* auch über das oben vorgestellte Bodenmosaik von Zliten/Nordafrika dokumentieren, das neben den Tierhetzen zu gleichem Anteil Gladiatorenkämpfe und eine Musikantentruppe zeigt. Eine gute Farbabbildung dieses hier nicht behandelten Mosaikausschnittes bieten Hönle/Henze (1981), 33, Abb. 8; Junkelmann (2000), 103, Abb. 142.

– So lässt sich der imperiale Charakter von Bauwerk und Publikum durch eine Lektüre der Martialgedichte *spect.* 1 (das Kolosseum als 8. Weltwunder, T7) und *spect.* 3 (das internationale Publikum der Eröffnungsspiele, T9; vgl. Ovids Kommentar zur Naimachie des Augustus T6) veranschaulichen.

– Die Interessen stadtrömischer und kommunizpaler Spielegeber (nobilitäre Konkurrenz und wechselseitige Überbietung, Prestigesteigerung durch Beweis der eigenen *liberalitas/ munificentia*) können im kontrastiven Vergleich von Livius' Bericht über die Spiele des M. Fulvius Nobilior (T1) und Ciceros Kritik am (zu) großen Aufwand der Spiele des Pompeius (T12), an Augustus' *Res gestae* (T2), an Neros und Titus' Spielepraxis (T3; 22) und Plinius' Freundschaftsbrief (T13) sowie an Martials konkurrierendem Vergleich zwischen Neros Bauluxus und Titus' Bauprogramm für die Öffentlichkeit (T8) aufgezeigt werden.

– Auf der Folie der selbstverfassten „Werbeslogans“ und des Amphitheaters als kaiserlichem Prestigebau in Rom ließen sich inschriftliche Programmankündigungen in pompejanischen Wandgraffiti (T4-5) im Vergleich zum Freigelassenengespräch über die anstehenden *munera* in Petrons *Cena Trimalchionis* (T27) behandeln und die Unterschiede zwischen „kaiserlichen Spielen in Rom“ und „*munera* in einer Provinzstadt“ dokumentieren.

– Die zweite Bild-Text-Einheit könnte mit den vielfältigen Sinnesindrücken und der ambivalenten Faszination des Staunens und Grauens zur kritischen Auseinandersetzung mit den *spectacula* motivieren (T10-12; 14; 26).

– Als ein unkonventioneller, aber besonders vielseitiger Text könnte in einem leistungsstarken Kurs die 7. *Ekloge* des Calpurnius Siculus (T14) in Gruppenarbeit (z.B. mittels Postern) präsentiert oder auch von zwei Schülern in „Hirtenrolle“ szenisch nachgespielt werden. An diesem Text lassen sich in vorzüglicher Weise Aspekte des Monumentalbaus als eines technischen Wunderwerks, des Verhältnisses von Hauptstadt und Provinz, der ständischen Sitzordnung, der exotischen Tierdarbietung, der Herrschaft über die Natur und schließlich der amphitheatralischen Kaiserpaegyrik thematisieren.

– Die suggerierte Allmacht des Kaisers über Mensch, Technik und Natur ist – neben Calpurnius Siculus (T14) – insbesondere an einschlägigen Epigrammen Martials (T10-11) zu verdeutlichen.

– Umgekehrt lassen sich am amüsanten Beispiel der durch Sturm verspäteten Tierlieferung für die Leichenspiele zu Ehren der verstorbenen Frau des veronensischen Patrons Maximus die logistischen Aspekte der Tiertransporte ansprechen (T13).

– Zum symbolischen Abschluss könnte die Themeneinheit „Das Imperium im Amphitheater“ mit einem Medaillon Gordians III „besiegelt“ werden,¹¹ auf dem aus Vogelperspektive das monumentale Kolosseum (links die namengebende Kolossalstatue Neros) dargestellt ist, in dessen Rund ein Elefantenreiter im Kampf gegen einen Stier gezeigt ist.

– In einer Projektwoche könnten die Schaubietungen der Tierspiele um eine komplementäre Bild-Text-Arbeit zu Gladiatoren erweitert und im Idealfall mit einer Schulfahrt nach Trier (Rom, Pompeji, Ostia) abgerundet werden.

– Nicht zuletzt könnten aus (oder auf der Basis) der hier vorgestellten Bild-Text-Einheit geeignete Themen für Schülerreferate oder für eine Präsentation als Abiturprüfung entwickelt werden: Zu denken wäre etwa

a) an die Überführung von Neros luxuriöser *domus aurea* in das öffentliche Großbauprojekt des Kolosseums und die damit verbundene Instrumentalisierung der Bau- und Spielepolitik zum propagandistischen Zweck der Tyrannenkritik (Nero) und flavischen Kaiserpanegyrik (T8, vgl. Sueton *Nero* 31),

b) an Martials Beschreibung des Kolosseums in Konkurrenz zu den antiken Weltwundern (T7),

c) an eine Rekonstruktion und visuelle Dokumentation des Spielprogramms anlässlich der Einweihung des Kolosseums, basierend auf Martials *liber spectaculorum*.

¹¹ Weeber (1994), 23, Abb. 31.

2.6. Fazit

Die dargestellte Unterrichtssequenz ist geeignet, den Schülern erste Erkenntnisse über die gesellschaftliche, politische und psychologische Funktion des Amphitheaters zu vermitteln. Sie sollte allerdings eingebettet sein in den Kontext einer größeren Unterrichtsreihe, die weitere Aspekte erhellt und auf diese Weise das vielfach vorhandene Vorwissen über die Veranstaltungen im Amphitheater als unpolitische und vom Blutrausch geprägte Unterhaltung hinterfragen lässt.

Das Amphitheater erscheint vor diesem Hintergrund zunächst als Ort der Selbstdarstellung des Spielegebers im Kontext der republikanischen Adelskonkurrenz und Überbietung des politischen Gegners; doch suchen auch noch die Mitglieder der kaiserzeitlichen Provinzalelite ihr Sozialprestige als großzügige Patrone ihrer Heimat durch die generöse Ausrichtung städtischer Spiele zu steigern. In Rom legitimierten die Kaiser durch Ausrichtung spektakulärer Spiele ihre Herrschaft (Herrschaft durch Faszination, Luxus und technische und mechanische Wunderwerke) und inszenierten ihre Allmacht (Herrschaft über Natur, Wiederbelebung des Mythos). Enormer Aufwand und Euergesie (*panem et circenses*) dienten zur Steigerung des Ansehens und riefen die akklamatorische Anerkennung des Publikums hervor.

Die zur Schau gestellten Tiere, die aus allen Gebieten des Imperiums nach Rom gebracht wurden, vermittelten neben einem Eindruck von Exotik auch einen Einblick in die Größe des vom Kaiser regierten Reiches. Das Volk in der Gegenwart des Kaisers und die Widerspiegelung der ständischen Ordnung in der vorgegebenen Sitzordnung dienten zur Selbstvergewisserung des Publikums und der Bildung einer Gruppenidentität. Die Zuschauer wurden unterhalten und konnten sich im Staunen über die amphitheatralischen Attraktionen und Tierpräsentationen in ihrer überlegenen Position als Mitglieder des römischen Imperiums bestätigt fühlen.

3. Gladiatoren im Visier

3.1. Vorüberlegungen

Der zweite Teil sucht mit der Konzentration auf die Gladiatur den in Schulbüchern und in audiovisuellen Medien meistverhandelten Aspekt des Amphitheaters auf der Basis aktueller Ergebnisse der experimentellen Archäologie kritisch und differenziert auszuleuchten. Denn die zumal von den modernen Medien, aber auch von der Jugendbuchliteratur¹² vermittelten Eindrücke, die das Phänomen des Amphitheaters auf moralistische oder auch reißerische Schlagworte wie „Spiel mit dem Tod“, „Bluttausch“, „Abschlachtung Unschuldiger“, „Sensationslust der Masse“ reduzieren, sind ebenso verfehlt wie eine unkritische Akzeptanz der blutigen Schau- und Machtinszenierung.

Die Tendenz zur unangebrachten und voreiligen Generalkritik am Amphitheater wird sowohl durch einseitig formulierte Schulbuchtexte, die bereits in wertenden Überschriften die Schüler manipulativ zu lenken suchen,¹³ als auch durch die in der Schule

¹² Zitiert sei exemplarisch Eilis Dillon, *Im Schatten des Vesuv*, München 1999, 17, die die Amphitheaterkritik ihrem Hauptakteur in gesellschaftlicher Außenseiterposition, einem griechischen (!) Sklavenjungen, in den Mund legt: „Ich kann es nicht ertragen“, sagte Timon, „all dies Morden von Menschen und Tieren – da würden mir ein paar Stunden im Schlachthaus ebenso viel Spaß machen. Ich sehe kein Vergnügen darin und es macht mich krank, wenn ich höre, wie die Leute beim Anblick des Blutes schreien und klatschen“. Ähnlich entsetzt reagiert bei Rosemary Sutcliff, *Der Adler der Neunten Legion*, München 2001, 92f. die Heldin Cottia, eine junge Britannierin: „Marcus warf, ohne recht zu wissen warum, einen raschen Blick zu dem Mädchen mit der dunklen Haube hinüber; er sah sie vollkommen erstarrt darsitzen, die Augen in ihrem aschfahlen Gesicht waren groß und schreckerfüllt. ... (Es) stieg jetzt in ihm schrecklicher Zorn gegen Kaeso und seine Frau auf, weil sie dem jungen Mädchen dieses zumuteten, ein Zorn auf alle Spiele und allen Pöbel, der geifernd vor Begierde nach Schrecken zu den Spielen kam.“

¹³ Z.B. Fink, G./F. Maier, *Cursus Continuus Ausgabe A*, Bamberg 1997, Lektion 6 mit den Überschriften „Auf Leben und Tod“ und „Erbarmungslose Zuschauer“; Bertram, A. u.a., *Salvete*, Berlin 1995, Lektion 7, Text B „Cordula und Marc sind entsetzt über die Grausamkeiten“; Bayer, K., *Cursus novus compactus*, Bamberg – München 1997, Lektion 10 „Unmenschliche Gladiatorenkämpfe“; Westphalen,

bevorzugt gelesenen Originaltexte moralistischer Färbung (Seneca *epist.* 7; Augustin *conf.* 6,8) fortgeschrieben und bestätigt. Demgegenüber ist die folgende Bild-Text-Arbeit darauf angelegt, den Schülern deutlich zu machen, dass der zu Vermarktungszwecken in (Schul)büchern wie in den modernen Medien geschürte Eindruck eines zwingenden Kampfes auf Leben und Tod zu differenzieren ist: So haben namentlich die ausgiebigen Feldforschungen und Kampffexperimente von Marcus Junkelmann plausibel gemacht, dass sich viele Aspekte der Gladiatur aus der soldatischen Kampftechnik ableiten lassen. Die Gladiatorenfechtkunst gehörte zum üblichen Ausbildungsprogramm elitärer Jugendverbände und übte eine solche Anziehung aus, dass den Mitgliedern des ritterlichen und senatorischen Adels zeitweilig sogar per Gesetz verboten werden musste, sich in Gladiatorenschulen freiwillig anwerben zu lassen.

Demzufolge ist denn auch im Amphitheater mit einem kompetenten Publikum zu rechnen, das kein sinnloses Gemetzel, sondern einen spannendes Schaufecht geschulter Experten erwartete und einen guten, fair geführten Kampf weit häufiger mit der Begnadigung als mit dem Urteil zum Tod honorierte. Diese These bestätigt sich in der sorgfältigen Paarung der Gegner, bei der man sich strikt an das Prinzip der Chancengleichheit hielt – sei es unter dem Aspekt „Gleich zu Gleich“ oder „Reiz der ausbalancierten Gegensätze“. Zudem lässt bereits das breite Spektrum der Publikums Kommentare – vom literarischen Gladiatorenepigramm über anekdotische Episoden in den Kaiserviten bis zu kommemorativen Mosaikbeischriften und pompejanischen Fangraffiti – erkennen, dass das Amphitheater einen komplexen Kommunikations- und Interaktionsraum zwischen den Akteuren der Arena, den unterschiedlichen Gruppierungen des Publikums und dem Spielegeber darstellt, dessen Dimension sich keineswegs im Massenentscheid über Leben und Tod erschöpft. Vor diesem Hintergrund

K. u.a., *Felix Ausgabe A*, Bamberg 1995, Lektion 70 „Sind das noch ‚Spiele?‘“. Eine bemerkenswert differenzierte Darstellung bieten dagegen Siewert, W. u.a., *Ostia*, Stuttgart 1985, Lektion 18 sowie Vogel, J. u.a., *Iter Romanum*, Paderborn 2002, Lektion 14 und 15.

wurde das zweite Segment der Bild-Text-Einheit konzipiert, das auf die Problematik der vielschichtigen und divergenten Publikumsinteressen fokussiert.

Im Materialzugriff haben wir ein vom ersten Themenblock abweichendes Verfahren gewählt: Während die Schüler in der ersten Lerneinheit durch die kreative Aufgabestellung ausdrücklich dazu aufgefordert sind, ihre visuelle Vorstellungskraft zu aktivieren und Empathie mit einer Identifikationsfigur zu entwickeln, soll die Fragestellung im zweiten Themenblock die Schülerinnen und Schüler zunächst zur kritischen Distanz und betont nüchternen Auseinandersetzung mit dem Phänomen ‚Gladiatur‘ veranlassen. Um Abstand von den gängigen moralistischen (Vor-)urteilen zu gewinnen, wurde die Aufgabenstellung zunächst auf einen betont technischen Aspekt – die exakte Analyse und minutiöse Beschreibung der Kampfweise – konzentriert; mit den dabei erlangten Sachkenntnissen kann dann einerseits die hohe Faszination dieser blutigen Schaukämpfe beim Publikum neu problematisiert und andererseits die unbekümmert manipulative, allein durch Publikumsinteressen und Zuschauerquoten gesteuerte Aufbereitung des Themas in Hollywoods Monumentalfilmen erhellt werden. Zugleich werden

- mit einem bildlichen Sortier- und Legespiel zur Bewaffnung einzelner Gladiatorentypen,
- mit einer systematischen Bildanalyse eines kaiserzeitlichen Gladiatorenmosaiks und
- mit einer Filmkritik

drei verschiedene Zugriffe und Arbeitsformen mit Bildmedien vorgestellt und eingeübt, die verschiedenen Altersstufen der Schüler Rechnung tragen.

3.2. Stunde A: Gladiatoren (von Katharina Caspar, Beate Klüber, Jessica Walter)

Material und Fokus der Bild-Text-Arbeit: Die Schüler erhalten ein Textblatt mit einem Informationstext (siehe unten Kapitel 5.3., Info-Text) und den Aufgaben, die vom Lehrer mit Hilfe des Bas-

telbogens (siehe unten Kapitel 5.3., mit vorangestelltem Lösungsblatt für den Lehrer) präparierten, bunt gemischten Legeteile von drei bewaffneten Gladiatoren¹⁴ und die Kopie eines Mosaikbildes mit Darstellung eines Gladiatorenkampfes (= Kapitel 5.3., Abb. 5). Der Informationstext und der Sortierauftrag sind als Vorentlastung für die zentrale Aufgabe 3 konzipiert, die exemplarisch in die Technik der Bildanalyse und -beschreibung einführen will.

Aufgabe 1

Zielsetzung: Die Schüler sollen grundlegende Informationen über Gladiatoren erhalten und verschiedene Aspekte der Rekrutierung, Ausbildung und des Kampfeinsatzes kennenlernen. Der Text¹⁵ ist darauf angelegt, durch unerwartete Zusatzinformationen bereits vorhandene Vorkenntnisse aus Büchern, Film und Fernsehen zu differenzieren und kritisch zu hinterfragen. Durch die Lektüre soll den Schülern klar werden, dass es sich bei der Gladiatur um ein deutlich komplexeres Phänomen handelt als um einen blutigen Kampf auf Leben und Tod.

Aufgabe 2

Zielsetzung: Die Schüler sollen durch die manuelle „Bewaffnung“ der Figuren (vgl. die Bastelbögen im Materialteil 5.3¹⁶) eine optische Vorstellung von den Ausrüstungsgegenständen der Gladiatoren, insbesondere von ihrer unterschiedlichen Form und Größe sowie ihrer Schlagkraft und Reichweite erhalten. Die spielerische Sortieraufgabe dient der Hinführung auf die dritte Frage, da die Identifikation der Gegenstände, die im Mosaikbild durch perspektivische Verzerrungen und Überlagerungen erschwert ist, an den selbstgebastelten Gladiatorenfiguren überprüft werden kann. Die

¹⁴ S.u. im Materialteil 5.3. Der Bastelbogen enthält aus Platzgründen alle benötigten Bestandteile nur einmal; der Gladiator ist deshalb vorbereitend drei mal zu vervielfältigen, die identischen Ausrüstungsteile von *murmillo* und *Secutor* (Schild, Kurzsword, Beinschiene, Armpanzer ohne Schulterschutz) müssen je zwei mal verfügbar sein.

¹⁵ Zusammengestellt auf der Basis von Junkelmann (2000) und Köhne/Ewigleben (2000).

¹⁶ Erstellt wurden die Zeichnungen nach den Vorlagen von Junkelmann (2000).

Gestaltung der Aufgabe kann je nach Altersstufe und verfügbarer Zeit variiert werden, indem man z.B. ersatzweise drei Farbphotographien der Gladiatorentypen in rekonstruierter Bewaffnung¹⁷ zur Bildentlastung heranzieht.

Inhalte und Erwartungshorizont: Erwartet wird von den Schülern, dass sie entsprechend der Beschreibung die Waffen richtig zuordnen und von den konkreten Gegenständen auf deren Funktion und Eigenschaft schließen. So verfügt der *Retiarius* mit dem Netz über eine reine Angriffswaffe; Dreizack und Dolch dienen komplementär dem Angriff wie der Verteidigung aus der Nah- und Ferndistanz; der Schulerschutz am linken Arm lässt vermuten, dass in dieser Region die größte Verwundungsgefahr lag. Dagegen ist der schwerbewaffnete *Secutor* an Kopf, Körper und linkem (verstärkt ausgesetztem) Schienbein gegen die verheerende Stoßkraft der Dreizackspitzen optimal geschützt, allerdings durch den geschlossenen Helm auch in Sicht und Atmung massiv behindert. Eine gattungstypische Besonderheit ist die glatte, absolut schmutzklose Helmform, die einerseits bei einem Netzwurf keinen Haftpunkt bieten und andererseits das Verletzungsrisiko durch den gegnerischen Dreizack auf ein Minimum reduzieren soll. Das Gewicht der Waffen (15-18 kg) schränkt die Beweglichkeit ein und lässt den *Secutor* leicht ermüden. Der *Murmillo* unterscheidet sich vom *Secutor* einzig durch die den breitkrepfigen Helm mit feingelöchertem Visier, das im Vergleich zum *Secutor* mehr Sicht und Atemmöglichkeit gibt und zugleich gegenüber dem üblichen Kampfgegner des *Murmillo*, dem *Thraex* (bewaffnet mit kleinem Schild und gekrümmtem Schwert), hinreichend schützt; der hohe, meist geknickte Kamm und das Fischrelief auf dem Helm sind dekorative Gattungskennzeichen, auf die man beim *Secutor* aus genannten Schutzgründen verzichten musste.

¹⁷ Vorlagen bieten Junkelmann (2000), 109, Abb. 154 (*murmillo*); 125, Abb. 196 (*retiarius*); 58, Abb. 76 (*secutor*) und 158, Abb. 267 (*retiarius* und *secutor*); alternativ Köhne/Ewigleben (2000), 59, Abb. 41 (*murmillo*) und 67, Abb. 54 (*retiarius* und *secutor*).

Im gemeinsamen Nachgespräch könnte erläutert werden, dass der *Murmillo* der ältere – (als wohl berühmtester Vertreter ist Spartacus zu nennen) – und in der Kaiserzeit der grundlegende Fechtertyp war; als der neue Gladiorentyp des *Retiarius* entstand und schnell an Popularität gewann, entwickelte sich dann in baldiger Folge aus dem Grundtyp des *Murmillo* der *Secutor* als eine auf den Netzkampf spezialisierte Variante. In der mittleren und späten Kaiserzeit kann die Kampfpaarung *Secutor* – *Retiarius* als die weit-aus häufigste Fechterkombination gelten.

Aufgabe 3

Zielsetzung und Methode: Die komplexe Aufgabe ist Zielpunkt der Lerneinheit und funktionalisiert die erworbenen Sachkenntnisse. Die dreigliedrige Frage soll die Schüler an einem konkreten Beispiel an die notwendigen Einzelschritte und Methoden der Bildinterpretation heranführen¹⁸ und bei der Auseinandersetzung mit den Bildern Anleitung bieten. Die Auswahl des Kampfpaares *Retiarius* gegen *Secutor* ist zur Bildarbeit besonders geeignet, da es sich 1. um das „klassische“ Kampfpaar der mittleren Kaiserzeit handelt, 2. die beiden Gladiorentypen klar unterscheidbar sind und ganz kontrastive Kampftechniken anwenden und 3. dieses Kampfpaar – wohl nicht zuletzt aufgrund seiner spektakulären Exotik und klaren Erkennbarkeit – in den einschlägigen Lektionen der Schulbücher bevorzugt thematisiert sind.¹⁹ Die Konzentration auf den Aspekt der Kampftechnik soll plakativen Pauschalurteilen entgegenwirken und die Schüler zu einer sachlichen und differenzierten Bewertung der Gladiatur motivieren. Anhand des tödlichen Ausgangs der Bildergeschichte können in Zusammenführung mit der Themeneinheit „Publikum“ die Handlungsmotivationen der Zuschauer problematisiert werden. Angesichts der Komplexität der Aufgabe empfiehlt sich nach der abgeschlossenen Gruppenarbeit

¹⁸ Eine hilfreiche Anleitung bietet Sauer, M., *Bilder im Geschichtsunterricht*, Seelze 2000, bes. 14-19, der einen methodischen Dreischritt von Beschreibung, Analyse und Interpretation ansetzt und für jeden Teilschritt auch einen Fragenkatalog formuliert.

¹⁹ Eine Kampfbeschreibung findet sich im lateinischen Übersetzungstext von *Ostia*, Lektion 18.

eine gemeinsame Bildbesprechung, in der eventuelle Missverständnisse korrigiert, Lücken gefüllt und die Ergebnisse fixiert werden können.

Inhalte: Zur Scheidung der von den Schülern aus dem Mosaik ableitbaren Erkenntnisse und der Hintergrundinformationen für den Lehrer wird im Folgenden der Normaldruck (Erwartungshorizont) von eckig geklammerten Kursivpassagen (Zusatzinformationen) abgesetzt.²⁰

Das Mosaik²¹ zeigt zwei Szenen aus dem Kampf zwischen dem *Secutor* Astyanax und dem *Retiarius* Kalendio. Zwei weißgekleidete Schiedsrichter (*lanistae*, kenntlich am langen Stab) leiten den Kampf. Die unerwartete Bildordnung – die untere Kampfszene liegt zeitlich vor der oberen – ergibt sich zwingend aus der Auswertung der Beischriften. *[Das Mosaik ist ein Sonderfall der antiken Bildüberlieferung, der den erfolgreichen Netzwurf eines Retiarius (ein Standardmotiv der Schul- und Jugendbücher²²) illustriert. Dabei ist das im Informationstext erwähnte Prinzip einer Zusammenstellung ungleich bewaffneter, aber ähnlich kampfstarker Gegner am Gegensatzpaar von Retiarius und Secutor besonders plausibel zu machen.]*

Die erste Szene zeigt den *Retiarius* in überlegener Position: Sofort nachdem der Schiedsrichter mit erhobener Hand den Kampf eröffnet hatte, hat er sein Netz – die erste der drei Waffen, die zum Einsatz kommt – erfolgreich über den *Secutor* geworfen und nutzt nun dessen eingeschränkte Beweglichkeit zu einem schnellen Angriff mit dem Dreizack, den er, um die Stoßkraft zu steigern, mit beiden Händen führt. Der *Secutor* läuft dagegen Gefahr, sich gänzlich im Netz zu verheddern bzw. über die zu Boden

²⁰ Eine detaillierte Beschreibung möglicher Kampfverläufe und Kampftechniken von *secutor* und *retiarius* bietet Junkelmann (2000), 153-155 mit einer illustrativen Sequenz von Farbphotographien.

²¹ Es handelt sich um ein spätantikes Mosaik aus Rom (Via Appia, Anfang 4. Jh.), heute in Madrid, Museo Arqueologico Nacional. Gute Buchabbildungen bei Junkelmann (2000), 137, Abb. 216; Connolly (2005), 79.

²² Z.B. Blank-Sangmeister, U. u.a., *Lumina*, Göttingen 2002, Lektion 10, 72 (mit Falschbezeichnung des *Secutor* als *Thraex*); Tarnowski, W., *Gladiatoren*, Was ist Was 82, Nürnberg 1987, 33.

hängenden Maschen zu stolpern. Mit dem erhobenen Schild sucht er sich gegen den Dreizack zu decken, während er mit der rechten Schwerthand zum Stoß ausholt. Der dicke, weiße Beinschutz am linken Schienbein soll die Spitzen des Dreizacks abwehren. Der leichtgerüstete und so relativ schutzlose *Retiarius* weicht einem Nahkampf gegen den *Secutor* notwendigerweise aus und muss den Gegner tunlichst aus der Distanz attackieren. Der eckige Schulterenschutz am linken Arm des *Retiarius* ist in Draufsicht gezeigt und durch die metallene Goldfarbe eigens hervorgehoben. *[Der aktuell nicht genutzte Dolch verbleibt in dieser Phase in der linken Hand und ist daher vom Gewand verdeckt.]*

In der oberen Szene hat sich die Situation gewendet: Der *Secutor* hat sich aus dem Netz erfolgreich befreit und es über den bläulichen Metallhelm soweit zurückgezogen, dass es ihn nicht mehr ernsthaft behindert. *[Offenbar hat er – dieser dramatische Wendepunkt des Kampfes ist nicht abgebildet und daher nur aus dem Endergebnis zu rekonstruieren – den vom Retiarius angestrebten Idealabstand erfolgreich durchbrochen, seinen Gegner durch die Wucht seines Angriffs zu Fall gebracht und aus der für ihn selbst vorteilhaften Nahdistanz verwundet.]*

Der *Retiarius* hat im oberen Bild seine Hauptwaffe, den Dreizack, verloren, der nun am Boden liegt *[und damit zugleich als gedankliche Trennlinie beider Bilder dient]*. Der besiegte, aus Wunden blutende *Retiarius* stützt sich mit der Linken mühsam auf. Der Dolch in der erhobenen Rechten erweist sich in dieser nachteiligen Position als wirkungslos. Die beiden Schiedsrichter unterbrechen daher mit Handsignalen den Kampf, um nun die Zuschauer entscheiden zu lassen. Die Beischriften dokumentieren den Publikumsbeschluss: Astyanax wird als Sieger bestätigt (*vicit*), *[während ein Θ (ein ‚theta nigrum‘, Kürzel für griechisch thánatos = Tod) neben Kalendio dessen Tod anzeigt.]*

Aufgabe 4)

Bilanz: Der *Retiarius* ist als ein Leichtbewaffneter zu kategorisieren, der im vorliegenden Fall seine leichte Verletzlichkeit nicht mit der notwendigen Wendigkeit kompensieren konnte. Der schwerbewaffnete *Secutor* hat durch seine eingeschränkte Beweglichkeit und sein beschnittenes Sichtfeld zwar einen ersten Nachteil erlitten;

doch konnte er diesen durch vollen Einsatz seines Körpergewichts ausgleichen und dadurch den Kampf zu seinen Gunsten entscheiden. Die genau fixierte und sorgfältig ausbalancierte Paarung der beiden gegensätzlichen Kämpfer macht deutlich, dass eine vereinfachende Gleichsetzung der Gladiatur mit einer „Massenschlächtere“ dem Phänomen in keiner Weise gerecht wird. Es handelt sich um einen blutigen und brutalen Kampfsport, in dem das technische Können eine zentrale Rolle spielte und eine hohe Faszinationskraft auf das Publikum ausübte, was wiederum von den Spiegegebern – namentlich den Beamten und Kaisern – in vielfältiger Weise zum eigenen Prestigegewinn genutzt wurde.

3.3. Stunde B: Zuschauer im Amphitheater (von Désirée Grasmeyer, Björn Hinkel)

Aufgabe 1 (Gruppen-/ Partnerarbeit)

Material und Aufgabenstellung: Die Schüler erhalten ein Arbeitsblatt mit einem Informationstext (= Kapitel 5.4., Info-Text)²³, sowie drei in deutscher Übersetzung vorgelegten Quellentexten²⁴ von Statius, Sueton und Ovid (= Kapitel 5.4., Q.a-c). Der Arbeitsauftrag für die Schüler besteht darin, Informationen zu den Aspekten „Stimmung“, „Platzangebot- und -regelung“ und „Beteiligungsmöglichkeiten und Pflichten der Zuschauer“ bzw. „Reglement und Leistungen des Kaisers“ zu sammeln und durch Markieren mit verschiedenen vorgegebenen Farben kenntlich zu machen.

Ziel und Erwartungshorizont: Den Schülern soll die Rolle des Publikums im Amphitheater aufgezeigt werden. Die Aufgabe dient dem Ziel, die Texte unter Berücksichtigung der angegebenen Rubriken effektiv durchzuarbeiten, sodass die Schüler im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit anhand der Farbmarkierungen schnell die

²³ Umformulierter Verschnitt aus: K.-W. Weeber (1994), 31 und 39.

²⁴ Statius, *Silvae. Das lyrische Werk in neuer Übersetzung*, übersetzt und erläutert von H. Wissmüller, Neustadt 1990; C. Suetonius Tranquillus, *Die Kaiserviten. Lateinisch-deutsch*, herausgegeben und übersetzt von H. Martinet, Düsseldorf – Zürich 1997; P. Ovidius Naso, *Ars Amatoria. Lateinisch-deutsch*, übersetzt und herausgegeben von M. von Albrecht, Stuttgart 1992.

gewünschten Informationen finden können. Erwartet wird, dass die wichtigsten Schlüsselwörter und Aspekte zu den in der Aufgabenstellung vorgegebenen Rubriken aus den Texten herausgefiltert werden. Der Informationstext fokussiert auf die Atmosphäre und Beteiligungsmöglichkeiten des Publikums. Folgende Aspekte sind herauszuarbeiten: Anfeuern, Lautstärke, Entscheidung der Zuschauer über Leben und Tod eines Gladiators, Verhältnis zwischen Kaiser und Publikum. Die einzelnen Originaltexte behandeln vertiefend jeweils eine der Rubriken. Der Auszug aus Statius' *Silven* liefert Antworten zum Bereich *panem et circenses*: die Euergergie des Kaisers wird für das Publikum als eine miraculöse „Himbelsbewirtung“ inszeniert und verlangt im Gegenzug von den Zuschauern die akklamatorische Machtbestätigung des Kaisers. Sueton erläutert in seiner *Augustus-Vita* die festgelegte Platzordnung im Amphitheater: Die Senatoren sitzen unten, während Frauen, außer den Vestalinnen, nur in den oberen Rängen Platz nehmen dürfen. Ovid hingegen verdeutlicht die Möglichkeiten, die das Amphitheater dem Publikum zur Interaktion bietet – von der leidenschaftlichen Siegerwette auf ein zum Geldeinsatz abgewertetes Gladiatorenleben über die (erotische) Bewunderung des heroischen Gladiators bis zur Missachtung der Schauspiele zugunsten anderer „Fremdinteressen“, namentlich der nonverbalen Kontaktaufnahme und visuellen Kommunikation unter den Besuchern.

Aufgabe 2 (Plenum)

Material und Aufgabenstellung: Im Anschluss an die in der ersten Aufgabe verlangte Textarbeit werden den Schülern fünf kurze Filmszenen aus dem Film „Gladiator“ von Ridley Scott gezeigt. Sie veranschaulichen Informationen zu folgenden Themenbereichen:

1. Szene: Gladiatoren als Schauobjekte (Zeitmarke 1:15:50, DVD Kapitel 14, 10 sec. Dauer),
2. Szene: das Kolosseum als imperiales Monument; Wettleidenschaft im Amphitheater (Zeitmarke 1:14:55, DVD Kapitel 14, 18 sec. Dauer),

3. Szene: Brotspende (Zeitmarke 1:37:23, DVD Kapitel 18, 20 sec. Dauer),

4. Szene: Entscheidung des Publikums über Leben und Tod (ab Zeitmarke 1:28:00, DVD Kapitel 16, 45 sec. Dauer),

5. Szene: Platzverhältnisse und Sitzordnung (Zuschnitt aus hauptsächlich 1:19:00 und den folgenden Szenen aus DVD Kapitel 15).

Die Aufgabenstellung fordert einen Vergleich der Filmausschnitte mit den Ergebnissen aus der Textlektüre. Damit die Schüler die Informationen aus dem Film besser herausarbeiten können, sollten die einzelnen Szenen wiederholt abgespielt werden. Durch die Formulierung konkreter und mit jedem Bilddurchgang variierender Analyseaufträge (1. inhaltliche Identifizierung der gezeigten Szenen, Nennung der entsprechenden Bezugstexte ; 2. phänomenologische Verschlagwortung ; 3. Kritik und Kommentare zur filmischen Umsetzung) und die bewusst knappe Bemessung der Filmsequenzen werden die Bilder über die bloße Illustration hinaus im Sinne des „bewegten Textkommentars“ als Arbeitsinstrument eingesetzt. Die Schüler sollen zur sorgfältigen Beobachtung und Identifikation der Szenen wie zur kritischen Auseinandersetzung mit Bilddetails animiert werden, die beim genussvollen Kinoerlebnis der pathetischen „Lovestory à la Hollywood“ übersehen werden.

Ziel und Erwartungshorizont: Die ausgewählten Filmsequenzen greifen einzelne Aspekte aus den Texten auf. Erwartet wird, dass die Schüler die in der ersten Aufgabe herausgearbeiteten Aspekte in den Filmsequenzen wieder finden. Die ersten beiden Szenen problematisieren die Faszination des zwischen entrechtetem Gefangenen, heroischem Kampfstar und materiellem „Wettobjekt“ der Menge oszillierenden Gladiators (vgl. Ovid). Die zweite, dritte und vierte Szene illustrieren das Machtverhältnis zwischen Kaiser und Publikum: Im Film setzt die Menge gegen den Widerstand des spiegelgebenden Kaisers ihre Wünsche betreffs des bewundernten Gladiators durch (vgl. Informationstext), während der Kaiser wiederum das Publikum durch Brotspenden für sich einzunehmen sucht (vgl. Statius). Anhand der Aufnahmen der Publikumsränge

sollen die Schüler eine Vorstellung von den Platzverhältnissen einerseits und der standesbetonten Sitzordnung andererseits erhalten (vgl. Sueton). Die letzte Szene zeigt besonders gut die gedrängte Platzenge und das leidenschaftliche Engagement der „normalen“ Zuschauer, da während des Gladiatorenkampfes immer wieder ein Kameraschwenk über die Sitzreihen eingeblendet wird (vgl. Informationstext und Ovid).

Die Lösungsvorschläge zur zweiten Aufgabe (s.u. 5.4) stellen einen von den Schüler mangels entsprechender Detailkenntnisse nicht zu leistenden Maximalhorizont dar, aus dem der Lehrer nach eigenem Ermessen Zusatzinformationen und ergänzende Kritikpunkte zu den Schülerkommentaren beisteuern kann.

3.4. Ergebnissicherung

Die Aufgabe der Filmkritik eignet sich zur abschließenden Ergebniskontrolle der zweistündigen Themeneinheit „Gladiatoren im Visier“ und ist aus technischen Gründen am besten im Plenum (eventuell als Quizaufgabe) zu lösen: Jede Filmsequenz wird (mindestens) dreimal abgespielt. Die Schüler füllen jeweils durch Zwischenruf die Kategorien der Tabelle, richtige Antworten werden im Fall eines Quiz bei erstmaliger Nennung bepunktet. Der Lehrer sammelt und ergänzt die Ergebnisse in einem tabellarischen Tafelanschrieb.

3.5. Von der Bild-Text-Arbeit zur Originallektüre

Für die Unterrichtspraxis empfehlen wir eine thematische Zweiteilung auf eine erste Einheit „Gladiatoren“ (mit 35-minütiger Gruppenarbeit und anschließender 10-minütiger Plenumsarbeit) und eine zweite Einheit „Publikum“ (mit 15-minütiger Team- oder Partnerarbeit und 30-minütiger gemeinsamer Filmkritik). Der Anschluss zur Lektüre wäre etwa in folgenden Formen denkbar:

– Die sorgfältig überlegte, auf Chancengleichheit bedachte und fest fixierte Paarung der Gladiatorentypen könnte durch eine anekdotische Erzählung aus Sueton (T21) oder Martials Preisepigramm auf ein exakt ausgewogenes Gladiatorenpaar (T20) verdeutlicht werden.

- Um das technisch-militärische Interesse des römischen Publikums an Schaukämpfen von Gladiatoren in sorgfältig ausgewogener Paarbildung plausibel zu machen oder auf die Verklärung des Gladiators zum stoischen *exemplum* zu dokumentieren, könnten Textabschnitt aus Ciceros Schriften (I23-24) und Plinius' *Panegyricus* (I25) gewählt werden, die den Gladiator zum Inbegriff des Mutes und der militärischen Disziplin stilisieren.
- Dass die Gladiatorenkämpfe keineswegs zwingend mit dem Tod eines Gegners endeten, sondern eine Begnadigung dem Kaiser sogar besonderen Ruhm als großmütiger Spielegeber einbringen konnte, ließe sich an Martialepigrammen verdeutlichen (I19-20).
- Umgekehrt könnte das emotionale Engagement des Publikums anhand der Krawalle im Amphitheater von Pompeji (I28-29),²⁵ weiterer pompejanischer Wandgraffiti (I15-18) oder der Spielvorankündigung eines Freigelassenen (I27) dokumentiert werden; gerade der letzte Text zeigt in literarischer Ausarbeitung des (fingierten) sozialen Milieus des Sprechers eine erstaunliche Mischung von „Blutrausch“ und standesbezogener Kritik.
- Ähnlich wie „das Imperium im Amphitheater“ könnte auch der zweite Frageblock samt lateinischer Lektüre visuell beschlossen werden: Die Bild-Text-Einheit ließe sich sehr gut durch eine kritische Bildanalyse des Historienbildes „Pollice Verso“ von Jean-Léon Gérôme abrunden,²⁶ das einen exemplarischen Einblick in die Rezeptionsgeschichte geben könnte.
- Über die komplementäre Bild-Text-Einheit zum „Imperium im Amphitheater“ hinaus kann das hier präsentierte Material z.B. in einer Projektwoche oder mit anderen Themenkreisen des römischen Alltags (z.B. „Thermen“) kombiniert und mit einem Besuch in Trier abgeschlossen werden, wo Amphitheater, Thermen und

²⁵ Dazu auch das bekannte pompejanische Wandfresko, abgebildet in vielen Schulbüchern und u.a. in Conolly (2005), 63; Junkelmann (2000), 13, Abb. 9; Höhle/Henze (1981, 135, Abb. 115; Weeber (1994), 4, Abb. 3.

²⁶ Öl auf Leinwand, 1872, Phoenix Art Museum; Museum Purchase. Eine Farbabbildung, kritische Analyse und archäologische Erläuterung der abgebildeten Realia bieten Köhne/Ewigeleben 2000, 39-41; Junkelmann (2000), 3, Abb. 1.

einschlägige Funde im Landesmuseum in jeweils 10-minütiger Gehentfernung zu besichtigen sind.

– An Stelle einer benoteten Wissenskontrolle könnten einschlägige Textproben aus bekannten Jugendbüchern in einer (u.U. als Quiz konzipierten) Fehlersuche auf die Richtigkeit ihrer Beschreibungen hin überprüft werden.²⁷

– Wie bereits beim ersten Themenkreis, ließen sich auch aus der Bild-Text-Einheit zur Gladiatur Themen für Schülerreferate und zur Präsentation im Abitur ableiten, etwa als

a) eine Aufarbeitung der historisch und bildlich dokumentierten Massenschlägerei zwischen Pompejanern und Nucernern im Amphitheater (T28-29) als eines exemplarischen Skandalfalls antiker (eventuell auch moderner) Massenveranstaltungen,

b) Quellenarbeit zu den Lebensumständen, dem gesellschaftlichen Status und den Gladiatorenschulen von Capua und Pompeji im Spiegel der Graffiti und vielfältigen archäologischen Befunde²⁸ (T15-18, gegebenenfalls unter Einbeziehung der in Capua initiierten Sklavenrevolte des Spartacus),

c) eine kritische Bewertung der Gladiatur im Spannungsfeld von Voyeurismus, Sensationalismus und Ästhetisierung von Gewalt (Hinrichtungen als mythologisches Spektakel; Bildanalyse des Historienbildes „Pollice Verso“ von Jean-Léon Gérôme).

3.6. Fazit

In den drei Varianten einer Bild-Text-Arbeit zum Thema „Gladiatur“ werden die Möglichkeiten, Probleme und der methodische Anspruch der jeweiligen Zugriffsweise deutlich:

– Die Ausrüstung der Gladiatoren in halbpielerischer Sortier- und Legearbeit sollte nicht Selbstzweck bleiben, sondern Anlass zu inhaltlichen Diskussionen geben – auch wenn die Schüler die Aufgabe mit der bloßen Ausstattung der Figuren möglicherweise

²⁷ Geeignete Textausschnitte wären die Kampfszenen zwischen einem *Retiarius* und *Secutor* im provinzialen Amphitheater bei Sutcliff (2001), 7-20 und zwischen zwei Thrakern bei den Einweihungsspielen im Kolosseum, beschrieben bei Stöver (2000), 221-239; der Dialog mit den Gladiatorentrainern vor dem pompejanischen Amphitheater bei Dillon (1999), 120-124.

²⁸ Hierzu neuerdings Jacobelli (2003).

bereits für abgeschlossen erachten. Da jede Rekonstruktion hypothetisch ist, sind zudem Unklarheiten und Detailfehler in den Bildvorlagen kaum zu vermeiden.²⁹

– Die detaillierte Bildanalyse am Mosaik stellt methodisch sicher die sauberste und anspruchsvollste Zugriffsweise dar, insofern sie der Versuchung, bunte Bilder zur reinen Textillustration zu degradieren, konsequent entgegenwirkt. Die Arbeitsaufgabe kann sich allerdings als sehr zeitaufwändig erweisen und bleibt zudem ohne Nachkorrektur und Ergänzungen von Lehrerseite höchst lückenhaft, wenn nicht unergiebig.

– Das spektakuläre Bildmedium „Film“ erleichtert den Schülern die Visualisierung der in den Texten gebotenen Informationen und lässt die Stimmung und Atmosphäre gegenwärtig werden. In der packenden Wirkung liegt allerdings auch die Problematik des Monumentalfilms, der – zumal wenn es sich wie bei Scotts „Gladiator“ um eine typische Hollywoodproduktion handelt – einer sorgfältigen Nachkritik bedarf.³⁰ Dabei sind die zahlreichen Fehler im Detail weit weniger problematisch als der suggestive und alle Klischees vorbehaltlos bedienende Gesamteindruck, die amphitheatralische Gladiatur sei eine reine Massenschlächterei gewesen: Vom Prinzip der fairen Kräftegleichheit vermittelt durch eine genau definierten Fechterpaarung durch die ausbildenden Trainer fehlt im Film jede Spur. Gladiatoren werden als reine „Schlachtopfer“ gezeichnet, die man zur Befriedigung der blutgierigen Massen ohne reelle Überlebenschance in die Arena schickte und nach Belieben

²⁹ Die starken Abweichungen, ja offenen Widersprüche wurden uns bereits im flüchtigen Vergleich der Rekonstruktionszeichnungen von Peter Connolly in ders., *Die alten Römer*, Nürnberg 2001, 40f.; Gerd Werner in: W. Tarnowski, *Gladiatoren*, Was ist Was 82, Nürnberg 1987 und von David Antram in: J. Malam (Hg.), *Sei froh, dass du kein römischer Gladiator bist!*, Wien 2003 deutlich. Die unten 5.4 vorgelegten Bildbögen orientieren sich alle möglichst eng an den Photos von Junkelmann (2000), dessen experimentelle Forschungen uns als die seriöseste Quelle unter den verfügbaren Vorlagen erschien.

³⁰ Zu einer methodischen Grundsatzkritik des Films unter Einbeziehung von Kubricks „Spartacus“ siehe Junkelmann (2000), 6-11. Verschiedene Artikel sind zusammengestellt bei Winkler, M. M. (Hg.), *Gladiator. Film and history*, Malden, MA 2004.

verheizte. Um den Schülern diesen Hauptkritikpunkt plausibel zu machen, sollten die aus der Textlektüre und Bildanalyse des Mosaiks gewonnenen Erkenntnisse der vorausgehenden Stunde unbedingt reaktiviert und in die Bewertung eingebracht werden.

4. Optionale Frage- und Aufgabestellungen

1. Vergleichen Sie die stadtrömischen Spielprogramme (T1-3; 14) mit den inschriftlichen Spielankündigungen aus Pompeji (T4-5) und Campanien (T27) im Blick auf die Kosten und das Spektrum der gebotenen Attraktionen! Welche Informationen erhalten Sie hinsichtlich

- a) der zeitlichen Entwicklung der Spiele,
- b) der finanziellen Möglichkeiten der jeweiligen Spielegeber,
- c) der Unterschiede zwischen Hauptstadt und Provinz,
- d) der sozialen Stellung der jeweiligen Berichterstatter/ Sprecher?

2.a) Erarbeiten und diskutieren Sie in Kleingruppen die Stoßkraft und Tragfähigkeit der Argumente, die die Autoren der Texte T12-13, 25-27 für und wider die Spiele anführen!

b) Überlegen und belegen Sie am Text, ob es sich dabei um eine generelle oder punktuelle Kritik bzw. Befürwortung der Spiele handelt!

c) Erarbeiten Sie am Text, ob bzw. inwiefern dort Kriterien wie „Menschenrechte“ oder „Tierschutz“ geltend gemacht werden!

3.a) Was dürfte ein Mitglied der politischen Oberschicht zur Ausrichtung kostspieliger Spiele veranlasst haben (T1-5; 14; 22; 25; 27)?

b) Inwiefern ist „Sehen und gesehen werden“ ein zentrales Motiv des imperialen Amphitheaters?

c) Inwiefern und warum sind die persönliche Anwesenheit und das Verhalten des Kaisers im Amphitheater für das „breite Publikum“ wichtig (T2-3; 9; 14)? Wie verläuft die Kommunikation zwi-

schen Kaiser und Publikum in den Gladiatorenepigrammen des Martial (T19-20)?

d) Arbeiten Sie vor diesem Hintergrund aus dem Historien Gemälde „Pollice Verso“ von Jean-Léon Gérôme die Verhaltensweise einzelner Zuschauergruppen und die Beziehungen zwischen Kaiser und Publikum heraus!

e) Vergleichen Sie die nonverbalen Publikumsreaktionen des Historien Gemäldes mit den Bildkommentaren der pompejanischen Graffiti! Notieren Sie Gesten/Körperhaltung und sprachliche Bemerkungen auf einer „Skala der Affekte“ von Verachtung über Desinteresse bis zu begeisterter Bewunderung und Heroisierung!

4.a) Inwiefern enthält der Modellraum „Amphitheater“ gleichzeitig die Chance zur gesellschaftlichen Integration und ein hohes Gewaltpotential durch die leidenschaftliche Beteiligung des Publikums (T12-14; 19-20 ; 25-29)?

b) Rekonstruieren Sie durch Kombination der einschlägigen Bild- und Textquellen Ursprung und Ablauf der Massenschlägerei im pompejanischen Amphitheater (T28-29)!

c) Suchen Sie per Internet, Zeitschriften etc. nach Dokumentationen zu aktuellen Massenveranstaltungen, die vergleichbare Ausschreitungen und spektakuläre Sanktionen verursacht haben! Präsentieren Sie den „Skandalfall Pompeji“ und Ihre recherchierten Materialien in Form von zwei beschrifteten Bildplakaten!

5. Arbeitsmaterial

5.1. Das Bauwerk als Abbild der Gesellschaft

Aufgabe: Stellen Sie sich vor, Sie sind als italienischer Reiseführer Giovanni in Rom unterwegs mit einer Reisegruppe aus München und besuchen das Kolosseum. Sie versuchen in sehr emotionaler Weise den schon von zahlreichen Besuchspunkten ermüdeten Reisenden das Kolosseum näherzubringen. Begeistert erzählen Sie vom Kolosseum (Abb. 2) und vergleichen dieses mit der neuen Allianz-Arena (Abb. 1) bei München (zu den Zahlen und Daten siehe das beigelegte Informationsblatt!). Sie schwärmen als Fußballfan von der Größe und Einmaligkeit beider Arenen. Auch die Architektur des Kolosseums beschreiben Sie als äußerst modern. Was erzählen Sie der Reisegruppe? Formulieren Sie Ihre Ansprache schriftlich aus!

Abb.1: Aufrisszeichnung der Allianz-Arena bei München

E0	Pressezentrum, Spielerbereich, VIP-Zugänge, Ordnungsdienst, Polizei, Sanitäter, Rasenpflege, Technik, Garage
E1	VIP-Zugang, Stadion-Garage
E2	Große Promenade, VIP-Zugänge, Kioske, Fan-Shops, Zugang Unterrang, Zugang Mittelrang
E3	Sponsoren Lounges, Restaurants, Fan-Treffs, Erlebniswelt, Kinderbetreuung, Büros,
E4	Business Club, Ehrengastbereich, Catering
E5	Logen, Event Boxes, Foyers, Catering
E6	Kleine Promenade, Kioske, Fan-Shops, Zugang Oberrang
E7	Technik

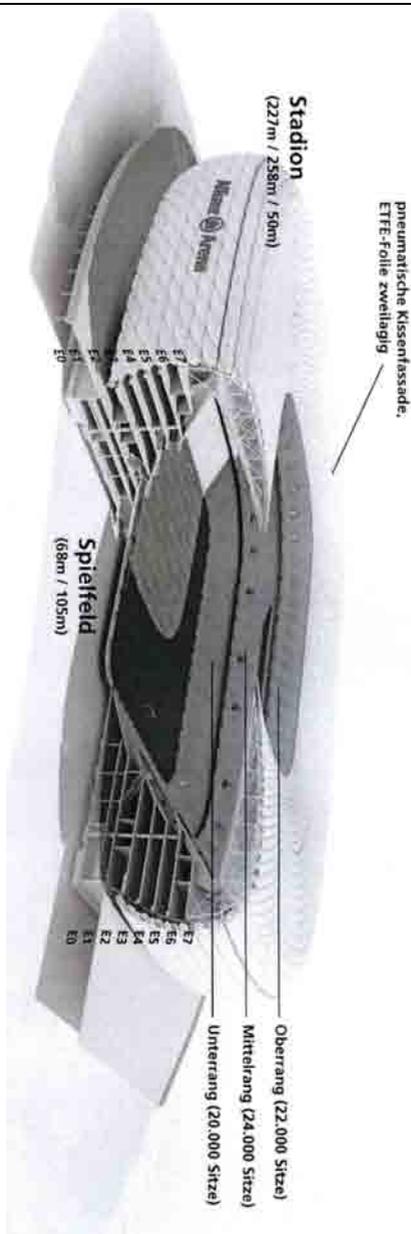
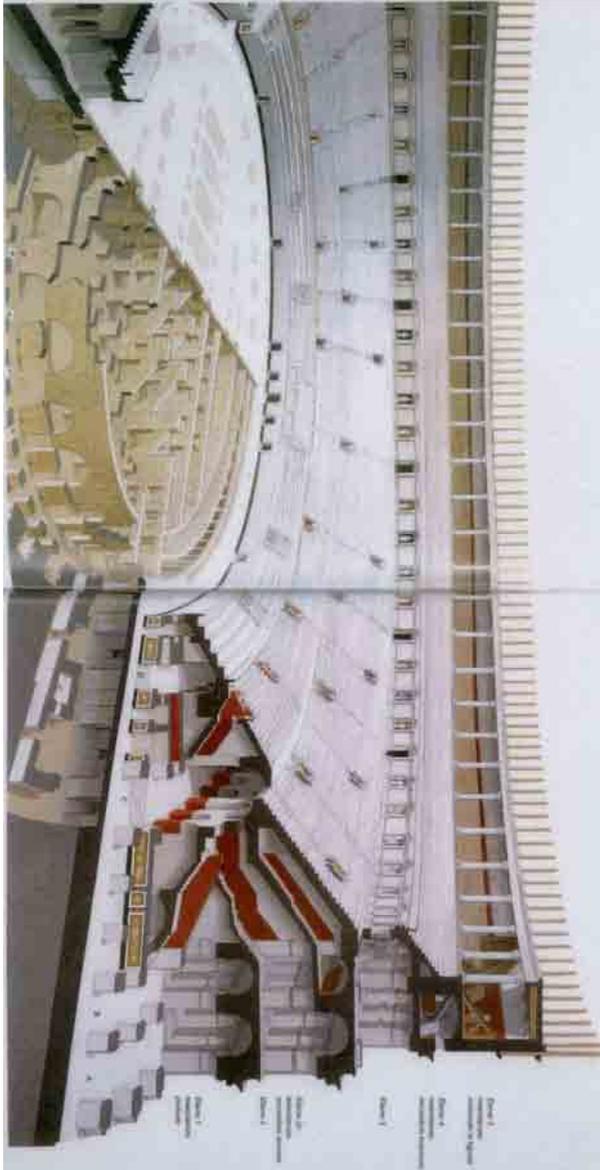


Abb. 2: Rekonstruktionszeichnung des Kolosseums



Informationsblatt zu 5.1.

Das Kolosseum

Das Amphitheatrum Flavium, besser bekannt unter dem Namen Kolosseum, wurde nach einer Bauzeit von zehn Jahren 80 n. Chr. unter Kaiser Titus eingeweiht. Es wurde neben dem Forum auf dem ehemaligen Privatbesitz des Kaisers Nero erbaut. Die äußeren Maße betragen $188\text{m} \times 156\text{m}$, bei einer Höhe von ca. 50m. Zum Schutz der Zuschauer besaß das Kolosseum ein Sonnendach aus Segeltuch, das von hunderten Sklaven ausgezogen wurde. Finanziert wurde der Bau des damals größten Amphitheaters unter anderem durch die von Vespasian eingeführte Steuer auf Latrinen. Im Kolosseum fanden etwa 45.000 Menschen sitzend und 5000 im Stehen Platz. Der Eintritt war kostenlos. Auf der Tribüne war die Sitzordnung nach Klassen unterteilt, wobei es eine separierte Kaiserloge gab und die dem Schauplatz am nächsten gelegenen, niedrigen Sitzplätze den Senatoren, Magistraten und anderen wichtigen Persönlichkeiten vorbehalten waren. In der Arena wurden sowohl Gladiatoren- als auch Tierkämpfe abgehalten. Vor dem Bau des labyrinthartigen Kellergeschosses, in welchem Tiere und Gladiatoren untergebracht waren, wurden sogar Seeschlachten ausgetragen, wobei die Arena geflutet wurde. Später fanden auf dem teilweise aus Holz bestehenden, mit Sand bedeckten Boden nur noch Landschlachten statt. Zur Eröffnung des Kolosseums gab es eine 100-tägige Feier, bei welcher an einem Tag bis zu 5000 Tiere getötet worden sein sollen.

Allianz-Arena München

Die Allianz-Arena in München ist das derzeit modernste Stadion der Welt. Es liegt außerhalb der Stadt und wurde nach nur 30 Monaten Bauzeit vollendet. Die Kosten betragen 285 Millionen Euro. Das Stadion ist 258 Meter lang, 227 Meter breit und 50 Meter hoch. Der Rasen ist ein spezielles Nachtschattengewächs und gedeiht auch bei nur wenig Sonneneinstrahlung. Trotzdem sind das Stadion und insbesondere das Dach so konzipiert, dass genügend Luft und Sonne an die Rasenfläche kommt. Die Au-

ßenhaut und das Dach, die ineinander übergehen, sind mit zweilagigen Luftkissen aus einer speziellen feuerfesten Plastikfolie bespannt. Diese Konstruktion kann trotz ihrer Leichtigkeit hohen Belastungen standhalten. Das Stadion bietet insgesamt 66.000 Zuschauern Platz, darunter sind auf der Westgeraden 3400 Businessplätze für Ehrengäste und VIPs. Auch mehrere VIP-Logen von jeweils 40qm sind vorhanden, die für einen sehr hohen Betrag für ein Jahr gemietet werden können. Die Allianz-Arena ist ein reines Fußballstadion und wird von den Vereinen FC Bayern München und TSV 1860 München als Heimstadion genutzt werden. Die Eröffnungsfeier wurde am 31.05.2005 im Rahmen eines Derbys zwischen den beiden Vereinen abgehalten.

5.2. Tiere im Amphitheater

1. Martial beschreibt in den folgenden Kurzgedichten (Q.a-c) seine Eindrücke von den Eröffnungsspielen des Kolosseums. Lesen Sie die Gedichte und finden Sie für jede Schaunummer einen passenden Werbeslogan, unter dem Kaiser Titus an öffentlichen Plakatwänden die Attraktionen ankündigen lassen konnte!

*Q.a) Während die Wärter ängstlich das Rhinoceros reizten
und sich schon lange der Zorn in dem mächtigen Tier ansammelte,
glaubte man nicht mehr an die versprochenen Kämpfe des Mars;
doch endlich kehrte die Wut zurück, die man von früher her kannte:
Denn einen schweren Bären bob es so mit dem doppelten Horn empor,
wie der Stier die Stroh puppen, die man ihm gibt, zu den Sternen emporschleudert.*

*Q.b) Was für dich, Meleager¹, den Gipfel des Ruhms bedeutete,
ein zur Strecke gebrachter Eber: welch ein kleiner Teil ist das vom Ruhm des Carpopborus!
Er stieß Wurfspeere in einen anstürmenden Bären,
der unter dem arktischen Himmel einmalig war,
erlegte auch einen respektablen Löwen von nie gesehener Größe,
der in die Hände eines Herkules gehört hätte,
und einen Panther im Sprung streckte er mit weitklaffender Wunde nieder.*

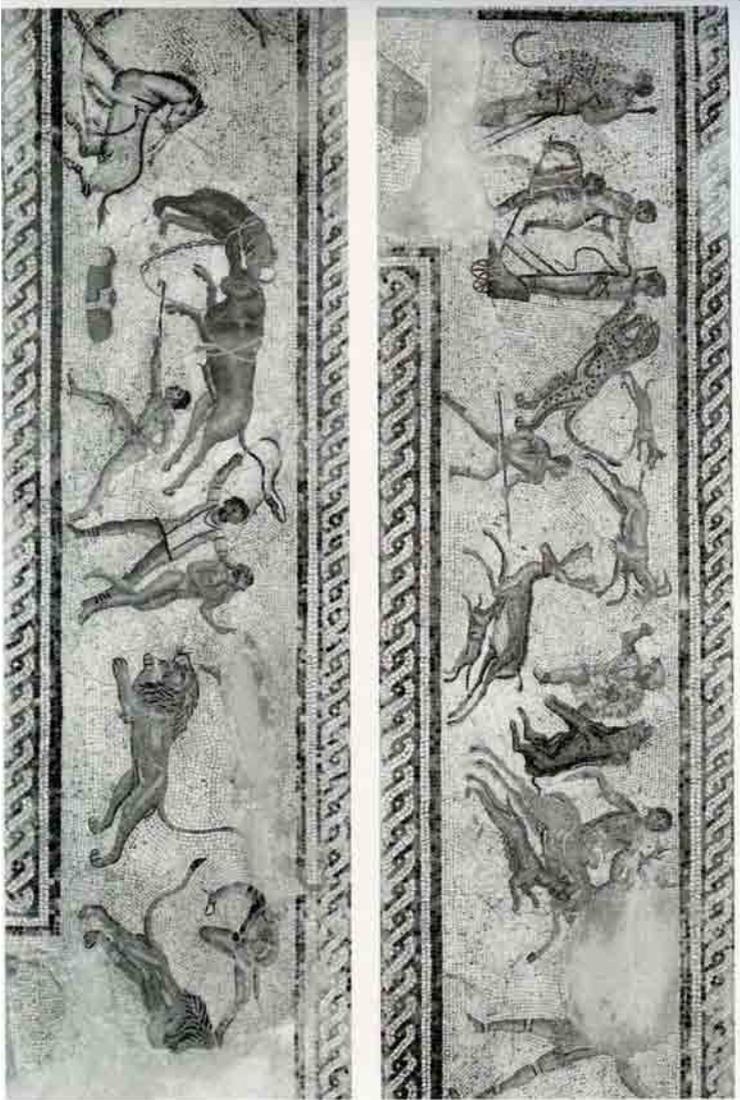
¹Meleager: mythische Figur; tötete einen Eber.

*Q.c) Wie Prometheus², an den skythischen Felsen gefesselt,
mit seiner gewaltigen Brust den Raubvogel immerfort nährte,
so bot Laureolus nackt seinen Leib dem kaledonischen Bären
und hing dabei an einem echten Kreuz;
Seine zerfetzten Glieder lebten noch, während er verblutete,
und am ganzen Körper sah man vom Körper nichts mehr.
Er erlitt schließlich die Todesstrafe, die er verdiente, hatte der Frevler doch seinem
[Vater
der auch seinem Herrn mit dem Schwert die Kehle durchbohrt,
oder er hatte verblendet aus Tempeln den geheimen Goldschatz geraubt
oder an dich, Rom, die rasenden Fackeln gelegt.
Der Verbrecher hatte die Vergehen der alten Sage noch überboten.
Ihm wurde, was Mythos gewesen war, zur tödlichen Strafe.*

²Prometheus: mythische Figur; stahl den Göttern das Feuer und wurde dafür an einen Felsen gekettet.

2. Betrachten Sie das Mosaik, das als Kopie ausliegt (Abb. 3). Welche Teile des Bildes lassen sich den einzelnen Kurzgedichten zuordnen? Welche Arten von „Tiernummern“ lassen sich erkennen?
- 3.a) Listen Sie alle Tiere auf, die in den drei Gedichten (Q.a-c) genannt und auf dem Mosaik zu sehen sind! Notieren Sie dabei auch jeweils die Regionen, aus denen diese Tiere stammen!
- b) Gleichen Sie Ihre Liste mit der Landkarte von Weeber (Abb. 4) ab, und stellen Sie fest, welche Gebiete mit „Ihrer Sammlung“ am besten abgedeckt sind, welche fehlen!
- c) Diskutieren Sie, welche Wirkung antike Spielegeber beim Publikum erreichen wollten, wenn Sie Tiere aus so fernen Ländern unter hohem Kostenaufwand nach Rom schaffen ließen!
- d) Überlegen Sie, wo heute Tiere in vergleichbarer Weise zur Schau gestellt werden!

Abb. 3: *Venationes* im Amphitheater, Bodenmosaik aus Nordafrika.



5.3. Gladiatoren

Aufgabe 1

Lesen Sie den folgenden Informationstext! Was erfahren Sie über die Ausbildung und Kampfbedingungen, die Sieges- und Überlebenschancen und das gesellschaftliche Ansehen der Gladiatoren? Markieren Sie die wichtigsten Leitbegriffe farbig im Text!

Info-Text

Die Gladiatoren („Schwertkämpfer“, zu *gladius* = Schwert) waren sorgfältig ausgebildete Kämpfer, die gegeneinander oder gegen wilde Tiere kämpften; sie rekrutierten sich aus Kriegsgefangenen und Sklaven, Schwerverbrechern, Freigelassenen, aber auch Freiwilligen (*auctorati*). Die *auctorati* mussten einen strengen Dienstzeit ablegen und erhielten bei einem Sieg nicht nur den obligatorischen Palmzweig, sondern auch Geld und Geschenke. Die Aussicht auf Reichtum und die Bewunderung der Menge für die erfolgreichen „Starkämpfer“ waren somit – neben der existentiellen Geldnot – durchaus Gründe, sich als Gladiator ausbilden zu lassen. Selbst angesehenen Bürger und Kaiser (Caligula, Commodus, der meist als *Secutor*, allerdings nur in Schaufechten mit einem Holzschild, kämpfte) ließen sich in der Gladiatorenfechtkunst ausbilden, traten freilich nicht als „Berufskämpfer“ in der Öffentlichkeit auf.

Die Gladiatorenkämpfe folgten feststehenden Regeln, die heute allerdings nicht mehr genau bekannt sind. Das Publikum war fachkundig und ließ sich durch den Nervenkitzel ebenso wie durch die professionelle Kampftechnik begeistern. Bevorzugt stellte man gegensätzliche Gladiatortypen (z.B. den Schwer- und Leichtbewaffneten oder den „Groß-“ und „Kleinschildner“) zu Kampfpaaren zusammen, wobei man auf Chancengleichheit achtete und besonders verletzungsgefährdete Körperglieder sorgfältig schützte. Die Kämpfer hatten Gehilfen, die leichte Wunden an Ort und Stelle behandelten. Kämpfe wurden entweder dadurch beendet, dass ein Gegner kampfunfähig wurde, oder durch Aufgabe (Heben des ausgestreckten Zeigefingers).

Im 1. Jh. n. Chr. gab es für einen Gladiator eine beachtlich hohe Überlebenschance: Wissenschaftler errechneten eine Quote von 9 Überlebenden : 1 Toten. Durch die Kampfeserfahrung und die gesteigerte Popularität siegreicher Gladiatoren stieg auch deren Lebenserwartung, da sie nun auch im Fall einer Niederlage mit der Unterstützung ihrer „Fans“ rechnen konnten. Gladiatorenkämpfe fanden aufgrund ihrer Kostspieligkeit von allen Massenunterhaltungen am seltensten statt; ein Gladiator hatte durchschnittlich drei Kampfeinsätze im Jahr.

Aufgabe 2

a) Statten Sie die ausgeschnittenen Figuren mit den Waffen aus, so dass Sie als Gladiatorentypen einen *Secutor*, einen *Murmillo* und einen *Retiarius* erhalten!

b) Überlegen Sie, wozu die Ausrüstungsgegenstände dienen (Angriff oder Verteidigung?), warum sie jeweils unterschiedliche Formen haben, und welche besonderen Kampfeigenschaften jeder Gladiator mit seinen Waffen erhält!

– Der *Murmillo* trägt einen Krempehelm mit hohem, geknicktem Kamm und Fischrelief; einen großen, rechteckigen und stark gewölbten Schild; ein gerades Kurzschwert; zum Schutz seines Schwertarms einen Armpanzer; am linken Bein eine Beinschiene.

– Der leichtbewaffnete *Retiarius* hat einen Armpanzer mit Schulterschutz, ein Wurfnetz, einen Dreizack und einen langen Dolch.

– Der *Secutor* ist ein auf den Kampf mit dem *Retiarius* spezialisierter *Murmillo*; ausgerüstet ist er wie dieser mit einem Panzerhandschuh, einer Beinschiene und einem großen, seinen Körper deckenden Schild sowie einem geraden Kurzschwert; charakteristisch ist der glatte, bis auf zwei kleine Augenöffnungen komplett geschlossene Helm ohne jeden Schmuck.

Aufgabe 3

a) Markieren (Pfeil, Kreis o.ä.) und benennen Sie alle Waffen und Ausrüstungsteile der Kämpfer auf dem Mosaik (Abb. 5)! Stellen Sie im Bildvergleich fest, welche Ihrer drei gebastelten Gladiatoren an dem auf dem Mosaik geschilderten Kampf beteiligt sind!

b) Legen Sie die Reihenfolge der Szenen fest und bestimmen Sie den Sieger! Versuchen Sie aus dem Mosaik abzuleiten, in welcher Kampfphase welche Waffen zum Einsatz kamen, wie (z.B. mit welcher Hand; ob zum Stoß oder Wurf) sie genau gehandhabt wurden und wie gefährlich sie waren! Welche Funktion haben die weiß gekleideten Randfiguren?

c) Erzählen Sie den Kampfverlauf aufgrund der Szenen auf dem Mosaik als „schriftliche Reportage“ nach!

Aufgabe 4

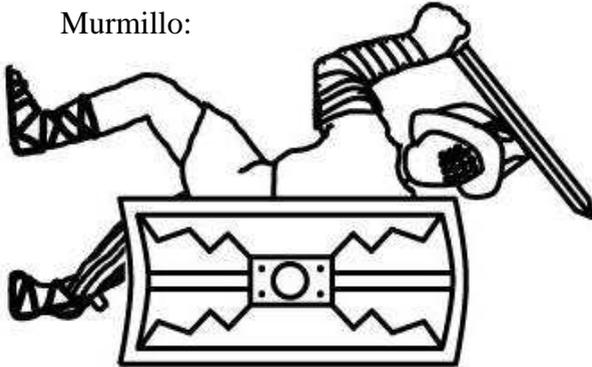
Diskutieren Sie auf der Basis der Mosaikbilder (Abb. 5) die Vor- und Nachteile beider Gladiatorentypen und ihrer Kampftechniken im Blick auf das Prinzip der Chancengleichheit!

Abb. 5: Gladiatorenmosaik von der Via Appia, 4. Jh. n. Chr.

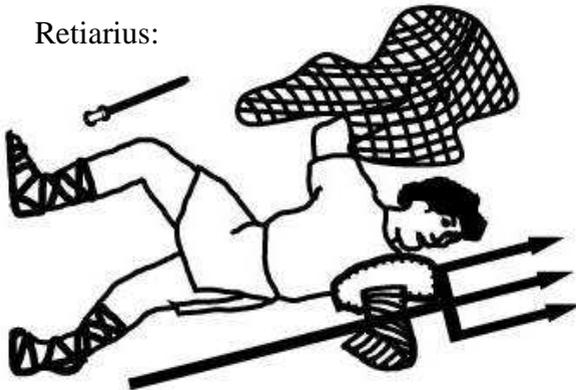


Lösungsblatt

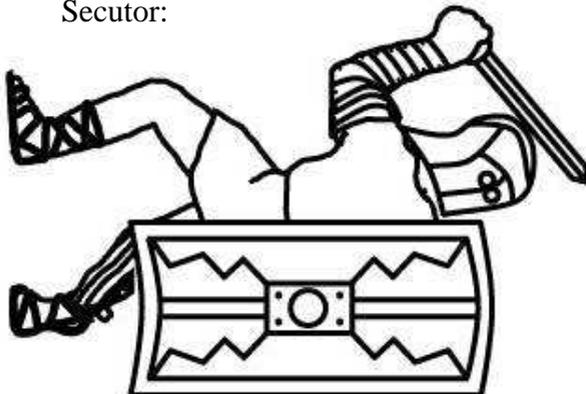
Murmillo:



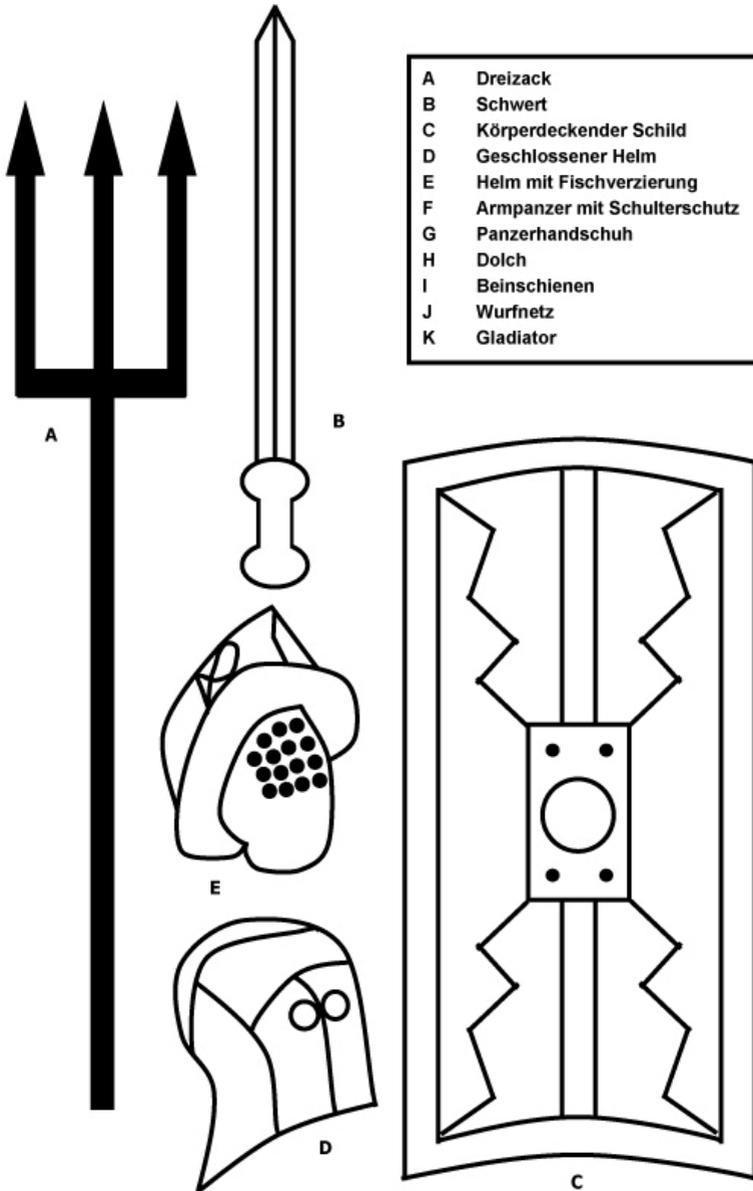
Retiarius:



Secutor:



**Bastelbogen**



5.4. Zuschauer im Amphitheater

Aufgaben

1. Lesen Sie den Info-Text und die folgenden Quellentexte Q.a-c. Markieren Sie mit verschiedenen Farben Schlüsselworte und Textstellen zu folgenden Rubriken: Stimmung (rot), Platzangebot und -regelung (gelb), Beteiligungsmöglichkeiten und Pflichten der Zuschauer sowie Vorschriften und Leistungen des Kaisers (grün).

2. Vergleichen sie Ihre Ergebnisse aus der Textlektüre mit den Filmausschnitten aus Ridley Scotts „Gladiator“.

a) Welche Aspekte aus den Texten finden Sie dort wieder?

b) Welche Sequenzen/Details scheinen Ihnen nach Ihrer Textkenntnis realistisch dargestellt, wo ist Ihrer Meinung nach gegenüber Hollywood Skepsis angebracht? Konzentrieren sie sich bei Ihren Filmdurchgängen jeweils auf einen Aspekt und tragen Sie Ihre Ergebnisse unter den angegebenen Kategorien als Stichwort in die dreispaltige Tabelle ein!

Info-Text: Kampf auf Leben und Tod oder: Geschickter Machtverzicht

Atemlos, mit leidenschaftlicher Anteilnahme verfolgten die Zuschauer das Geschehen in der Arena, feuerten ihren Favoriten an oder forderten die Aufseher stimmungsgewaltig auf, allzu träge Akteure mit Peitschenhieben oder glühenden Eisen an ihre Aufgaben zu erinnern. Erzielte ein Kämpfer eine Wunde, so erscholl von den Rängen der begeisterte Ruf „*Habet!*“ oder „*Hoc habet!*“ („Er hat's!“ oder „Jetzt hat er's!“)

Ein besieger Gladiator hatte nur eine Chance, sich dem tödlichen Streich zu entziehen: Er bat um Gnade, indem er den linken Arm hob und Daumen oder Zeigefinger in die Höhe streckte. In diesem Moment musste der Sieger innehalten; nicht ihm, sondern dem Ausrichter stand die Entscheidung über die Begnadigung (*missio*) zu.

Zum System der Unterhaltungspolitik gehörte es jedoch, dem Publikum möglichst weit entgegenzukommen, seine Wünsche und Forderungen zu berücksichtigen; die Zuschauer sollten schließlich

das Gefühl haben, *sie* seien die eigentlichen Herren der Arena. Da konnte sich der kleine Mann, wenigstens für Augenblicke, schmeicheln, dass *ihm* das Urteil über Leben und Tod eines Menschen – des unterlegenen Gladiators – überlassen wurde.

Denn der Kaiser gab das eigentlich ihm als Spielgeber zustehende Recht, über das Schicksal des Besiegten zu entscheiden, in der Regel an das Publikum weiter. Dass nicht der Herrscher, sondern das Publikum darüber entschied, war so selbstverständlich, dass man geradezu von einem Appell des Unterlegenen an das Volk sprechen konnte.

Die vielen tausend Zuschauer waren recht selten einer Meinung. Plädierte der eine für Begnadigung („*Missos, missos!*“), so forderten die anderen die Tötung des Gladiators („*Ingula, ingula!*“ – „Erdrossle, töte ihn!“). Die einen schwenkten heftig Tücher; die anderen senkten den Daumen (*pollice verso*) und verlangten so nach dem tödlichen „Gnaden“-Stoß. Fiel die Entscheidung negativ aus, so senkte der Kaiser den Daumen: *pollice verso* wurde so zum Fachausdruck für die befohlene Tötung eines unterlegenen Gladiators.

Q.a) Statius, Silvae 1,6,65-84 (gekürzt): Über die Geschenke des Kaisers
 „Welchen Aufruhr erzeugte das reichliche Ausstreuen von Geschenken [...]. Unterdessen fallen plötzlich aus dem Flug unermessliche Wolken von (gebratenen) Vögeln durch die Sterne herab [...], keiner nimmt dem anderen etwas weg, man freut sich über den vollen Gewandtausch und den neuen Gewinn. Zum Himmel erheben sich unzählige Stimmen und preisen die Saturnalien des Prinzeps und mit freudiger Zuneigung rufen sie ihren Herrn. Das allein hat sich der Kaiser verboten.“

Q.b) Sueton, Augustus 44 (gekürzt): Sitzordnung und Stand
 „Da die Zuschauer bei den Schauspielen über die Strenge schlugen und sich ganz und gar zügellos verhielten, griff er auch mit Verfügungen ordnend ein. [...] Die Soldaten erhielten Sitze getrennt vom Volk. Den Ehemännern aus dem Volk wies er eigene Sitzreihen zu, den jungen Leuten, die noch die Toga praetexta trugen, wies er ein Segment zu, in dem sie unter sich waren, dicht

daneben erhielten die Erzieher ihre Plätze. Auch ordnete er an, dass niemand aus dem gemeinen Volke mitten im Zuschauerraum sitzen dürfe.

War es früher einmal üblich gewesen, dass Frauen neben ihren Männern saßen und sich die Kämpfe der Gladiatoren ansahen, so erlaubte er ihnen nicht einmal das, es sei denn, sie schauten von den oberen Sitzreihen zu. Allein den Vestalischen Jungfrauen räumte er im Theater einen Platz ein, der lag aber abgegrenzt und gegenüber dem Platz des Praetors.“

Q.c) Ovid, Ars Amatoria 1,163-170: Amor im Amphitheater

„Dies sind Annäherungsmöglichkeiten, die der Zirkus und die tränenbringende Arena auf dem unruhigen Forum der neuen Liebe gewähren werden. In jener Arena hat oft der Sohn der Venus gekämpft, und wer bei Verwundungen zuschaute, hat nun selbst eine Wunde. Während er noch sprach und die Hand berührte, das Programm verlangte und unter Einsatz eines Pfandes wettete, wer von beiden den Sieg davon tragen werde, seufzte er verwundet auf, fühlte das gefiederte Geschoss und war damit selbst in das Spiel einbezogen, das er anschaute.“

Aufgabe 2

Tabelle zur Filmkritik, hier mit Maximallösung; eine solche Tabelle müsste vom Lehrer als unausgefüllte Vorlage für die Schüler erstellt werden.

<i>Filmsequenz</i>	<i>Inhalt/Bezugstext</i>	<i>systematische Verschlagwortung</i>	<i>Kritik/ Kommentare zur filmischen Umsetzung</i>
1. Szene	Gladiatoren als Schauobjekte; Info-Text, Ovid	Starkult, Heroismus	– ein oder zwei Tage vor dem Kampf wurden die Fechter auf einem öffentlichen Platz (z.B. Forum) – nicht wie Tiere in Käfigen! – dem Publikum vorgestellt ³¹

³¹ Junkelmann (2000), 130.

2. Szene	das Kolosseum als kaiserlicher Prestigebau Wettleidenschaft Ovid	Monumentalität, Inszenierung imperialer Größe, Publikumsengagement, „Massenunterhaltung“, Ansturm, Gedränge	– die Rekonstruktion der imposanten Außenfassade stimmt detailgetreu mit antiken Reliefbildern überein (von der Vorrichtung der Sonnensegel über die Statuen in den Kolonnaden und die Quadriga bis zur kostspieligen Marmorverkleidung) ³² – organisierte Sport-Wetten waren legal und beliebt, wurden aber nicht von Buchmachern organisiert, sondern erfolgten in privater Spontaninitiative ³³
3. Szene	Brotspende Status	Euergesie, Kaiserkult, Konsensstiftung	– hinter dem Schlagwort <i>panem (et circenses)</i> steht nicht ein Kaiser, der im Stil eines Karnevalskönigs unkontrolliert Geschenke in die Menge werfen lässt, sondern ein komplexes System der Volksfürsorge mittels eigener Getreidemarken (<i>congiarium</i>) ³⁴
4. Szene	Publikumsentscheid Info-Text	inszenierter Konsens zw. Kaiser und Publikum, Machtbeteiligung	– der gewendete Daumen (<i>pollice verso</i>) kam nur im Fall einer negativen Entscheidung zum Einsatz, die Begnadigungsforderung wurde durch Schwenken von Tüchern, mit geballter Faust und dem Ruf <i>mitte!</i> oder <i>misum!</i> signalisiert ³⁵ – problematisch ist das bunte – und denkbar unauthentische – Mischmasch der Waffen und Ausrüstung ³⁶ – korrekt gezeigt ist der vom Publikum ausgeübte Entscheidungsdruck auf den Spielegeber, der sich in seinem Entscheid nach dem Wunsch der Menge richtet

³² Vgl. das Relief vom Grab der Haterier, Rom, Vatikanische Museen: Abbildung bei Connolly (2005), 60; Hönle/Henze (1981), 123, Abb. 97 und ebenda 122, Abb. 96 (Außenfassade des Kolosseums im heutigen Zustand und im Modell).

³³ Müller, S., „Wetten“, in: Cancik, H. /H. Schneider (Hg.), *Der Neue Pauly*, Bd. 12/2, Stuttgart – Weimar 2002, 500.

³⁴ Weeber (1994), 161-165.

³⁵ Detaillierte Diskussion der Zeugnislage bei Junkelmann (2000), 138-139.

³⁶ Ausführlich hierzu Junkelmann (2000), 8.

5. Szene	Sitzordnung Sueton, Ovid	Hierarchie, Status, Rang, Publikumsengagement, Sensationalismus, Blutrausch	<ul style="list-style-type: none"> – einen guten Gesamteindruck von der hierarchischen Sitzordnung vermitteln die Schwenks im Publikumsrund, deutlich erkennbar an der weißen Kleidung die senatorischen Ehrenränge und die Vestalinnen – vereinzelt sind (gegen Sueton) Frauen auch in den unteren Sitzreihen präsent – die Kampfszenen sind unauthentisch – und offenbar im Windschatten Ben Hurs – mit typischen Sensationen des Zirkus (Wagenrennen) überblendet und bedienen das Klischee einer Massenschlächtereier statt einer genau definierten Fechterpaarung³⁷ mit klaren Kampfregeln
----------	--------------------------------	---	---

³⁷ Junkelmann (2000), 8-9.

5.5. Lektürevorschläge

Vorbemerkung: Die folgenden Textauszüge konzentrieren sich ganz auf den Aspekt der amphitheatralischen Spiele; aus Platzgründen wurde (mit Ausnahme der Überschrift, die als erste Orientierung und Selektionshilfe dienen soll) auf eine längere Einführungstexte verzichtet. Die Kontextualisierung ist daher noch vom Lehrer zu leisten.

1. Spielprogramme im Reichszentrum Rom ...

T1 Livius 39,22,1-2: Bahnbrechender Wegweiser zu neuen Unterhaltungsformen

5	<p>Decem deinde dies magnifici* apparatus* ludos M. Fulvius*, quos voverat Aetolico bello, fecit. multi artifices ex Graecia venerunt honoris eius causa. athletarum* quoque certamen tum primo Romanis spectaculo fuit, et venatio data leonum et pantherarum*, et prope huius saeculi* copia ac varietate ludicrum* celebratum est.</p>	<p>magnificus, -a, -um – prächtig apparatus, -ūs m. – Aufwand M. Fulvius Nobilior, Sieger im Krieg gegen die Aetoler, triumphiert 186 v. Chr. athleta, -ae m. – Wettkämpfer panthera, -ae f. – Panther huius saeculi – d.h. des 1. Jh. v. Chr., zur Lebenszeit des Autors Livius ludicrum, -i n. – Spiel</p>
---	---	--

T2 Augustus *res gestae* 22: Spielebilanz im Tatenbericht

5	<p>Ter munus gladiatorium* dedi meo nomine et quinquens* filiorum meorum aut nepotum nomine; quibus muneribus depugnaverunt* hominum circiter* decem millia. Bis athletarum undique* accitorum* spectaculum populo praebui meo nomine et tertium* nepotis mei nomine. ... venationes bestiarum Africanarum meo nomine aut filiorum meorum et nepotum in circo aut in foro aut in amphitheatris populo dedi sexiens et viciens*, quibus confecta sunt*</p>	<p>munus gladiatorium – Gladiatorenspiel quinquens – fünfmal depugnare – bis zur Entscheidung kämpfen circiter – ungefähr undique – überall her, von allen Seiten accitus, -a, -um (PPP zu acciēre) – herbeigeht tertium – zum dritten Mal sexiens et viciens – sechsundzwanzigmal conficere – umbringen, töten quingenti, -ae, -a – fünfhundert</p>
---	---	---

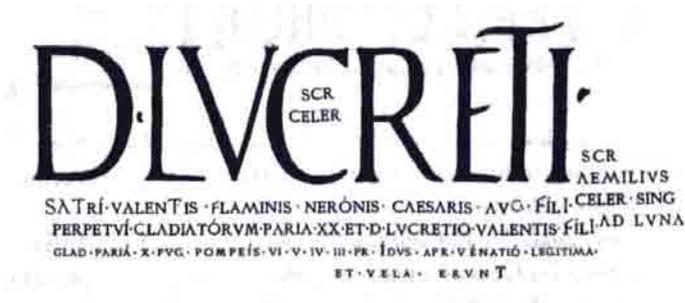
bestiarum circiter tria m[ill]ia et quingentae*.

T3 Sueton *Nero* 12,1-2: Spiele an der Grenze von Anstand und Norm

<p>Munere*, quod in amphitheatro ligneo* regione Martii campi intra anni spatium fabricato* dedit, neminem occidit*, ne noxiorum* quidem. exhibuit autem ad ferrum* etiam quadringentos* senatores sescentosque* equites Romanos et* quosdam fortunae atque existimationis integrae, ex isdem ordinibus confectores quoque ferarum* et varia harenae ministeria*. exhibuit* et naumachiam* marina aqua innantibus* beluis*; item pyrrichas* quasdam e numero epheborum*, quibus post editam operam* diplomata* civitatis Romanae singulis obtulit. inter pyrricharum argumenta* taurus Pasiphaam* ligneo iuvencae* simulacro abditam iniit, ut multi spectantium crediderunt; Icarus primo statim conatu iuxta cubiculum* eius decidit ipsumque cruore respersit*. nam per raro* praesidere, ceterum accubans*, parvis primum foraminibus*, deinde toto podio* adaperto* spectare consueverat.</p>	<p>munus, -eris n. – hier: Schauspiel ligneus, -a, -um – aus Holz fabricare – bauen, zimmern neminem occidit – er ließ keinem Besiegten den Todesstoß versetzen noxius, -i m. – Verbrecher exhibere ad ferrum – zum Gladiatorenkampf antreten lassen quadringenti – vierhundert sescenti – sechshundert et – hier explikativ: das heißt confector ferarum – Tierkämpfer (diese waren weniger angesehen als die Gladiatoren) ministerium, -i n. – Dienstpersonal, Gehilfe exhibere – veranstalten naumachia, -ae f. – Seeschlacht innare + Abl. – in etw. schwimmen belua, -ae f. – Tier, Untier pyrrhicha, -ae f. – Waffentanz ephebus, -i m. – junger Grieche, Jugendlicher post editam operam – nach erbrachter Leistung diploma, -matis n. – Urkunde argumentum, -i n. – Thema Pasiphae – Frau des Königs Minos, verliebte sich in einen weißen Stier, mit dem sie den halb menschlichen Minotauros zeugte iuvenca, -ae f. – junge Kuh cubiculum, -i n. – hier: die Kaiserloge respargere – bespritzen per raro – ganz selten accubare – liegen foramen, -minis n. – Öffnung podium, -i n. – Logenwand adaperire – öffnen, aufdecken</p>
--	---

... und in der campanischen Provinzstadt Pompeji

T4 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 3884: Fan-Vorfieber bei Mondenschein



- D(ecimi) Lucreti Satri Valentis flaminis* Neronis Caesaris Aug(usti) filii / perpetui gladiatorum paria XX et D(ecimi) Lucretio* Valentis filii / gladiatorum) paria X pug(nabunt) Pompeis* VI, V, IV, III, pr(idie) Idus Apr(iles)*. venatio legitima* / et vela* erunt.
- scr(ipsit) / Aemilius / Celer sing(ulus) / ad luna(m).
- flamen, -inis m. – *Priester*
- Lucretio – *Verschreibung für Lucretii Pompeis – Abl. loci*
VI, V, IV, III, pridie Idus Apriles – *am 8., 9., 10., 11. und 12. April*
legitimus, -a, -um – *richtig, ordentlich*
vela, -orum n. – *Sonnensegel*

T5 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 7989: Plakative Programm-vorschau

- Pro salute Neronis Claudii Caesaris Aug(usti) Germanici Pompeiis Ti(beri) Claudii Veri venatio, athletae* et sparsiones* erint* V, IIII F* Martias*.
- athleta, -ae m. – *Wettkämpfer*
sparsio, -onis f. – *Besprengung (zur Erfrischung der Zuschauer mit Wasser und Duftstoffen)*
erint = erunt
F – *Verschreibung für K(alendas)*
V, IIII F Martias – *am 25. und 26. Februar*

2. Das Imperium im Amphitheater

T6 Ovid *ars amatoria* 1,171-176: Weltgeschichte im Spiegel der Naumachie

Quid, modo* cum belli navalis imagine Caesar*
 Persidas induxit* Cecropiasque* rates*?
 nempe* ab utroque mari iuvenes, ab utroque puellae
 venerē*, atque ingens orbis in Urbe fuit.
 5 quis non invenit turba, quod amaret, in illa?
 eheu, quam multos advena* torsit amor!

modo (Adv.) – gerade eben, unlängst • Caesar – der Kaiser (gemeint ist Augustus) • inducere – im öffentlichen Kampf auftreten lassen • Cecropius, -a, -um – athenisch • Persidae ... rates – Perserschiffe (Augustus ließ anlässlich seines Seesiegs von Actium im Jahr 31 v. Chr. die berühmte Seeschlacht von Salamis nachspielen) • nempe (Adv.) – freilich, natürlich • venerē = venerunt • advena, -ae (Adj.) – fremd, ausländisch, zu amor

T7 Martial *liber spectaculorum* 1: Das Kolosseum als Weltwunder

Barbara* pyramidum* sileat miracula Memphis,
 Assyrius iacet* nec Babylona* labor;
 nec Triviae* templo molles laudentur Iones*,
 dissimulet* Delon* cornibus ara frequens*;
 5 aere nec vacuo pendentia Mausolea*
 laudibus inmodicis Cares* in astra* ferant.
 omnis Caesareo* cedit labor amphitheatro,
 unum pro cunctis fama loquetur opus.

beziehe: barbara ... Memphis • pyramis, -idis f. – Pyramide • iactare – rühmen • Babylon, -onis f. (hier Akk.) – Babylon • Trivia = Diana (= die Artemis von Ephesos) • Iones, -um (Pl.) – Ionier, Einw. Kleinasiens • dissimulare – verleugnen, ignorieren • Delos, -i (hier Akk.) – Kykladeninsel mit Apollheiligtum • cornibus ara frequens – der berühmte Hörneraltar (eines der Weltwunder) • aere vacuo pendentia Mausolea – das sich in luftige Höhen erhebende Mausoleum (von Halikarnassos) • Cares (Pl.) – die Karer, Volk in Kleinasien • astrum, -i n. – Stern • Caesareus, -a, -um – kaiserlich

T8 Martial *liber spectaculorum* 2: Von der exklusiven Villa zum öffentlichen Zweckbau

Hic, ubi sidereus* propius* videt astra* colossus*
 et crescunt media pegmata* celsa* via,
 invidiosa feri radiabant* atria regis
 unaque iam tota stabat in urbe domus.

- 5 hic, ubi conspicui venerabilis Amphitheatri
 erigitur* moles*, stagna* Neronis erant.
 hic, ubi miramur – velocia munera* – thermas,
 abstulerat miseris tecta superbus* ager.
 Claudia diffusas* ubi porticus explicat umbras,
 10 ultima pars aulae* deficientis* erat.
 reddita Roma sibi est et sunt* te praeside, Caesar,
 deliciae populi, quae fuerant domini*.

sidereus, -a, -um – *glänzend, sternenhell* • propius (*Adv. im Komp.*), zu prope • colossus, -i m. – *Kolossalstatue (des Kaisers Nero)* • astrum, -i n. – *Stern* • pegma, -atis n. – *Baugerüst* • celsus, -a, -um – *ragend, hoch, erhaben* • radiare – *strahlen* • erigere – *aufrichten* • beziehe: venerabilis ... moles – *der ehrwürdige Bau* • stagnum, -i n. – (*künstlicher*) *Teich* • velox munus – *hier: das rasch vollendete Geschenk (Apposition zu thermas)* • superbus, -a, -um – *hier: prachtvoll, ‚protzig‘* • diffusus, -a, -um – *ausgedehnt, weit* • aula, -ae f. – *Palast* • deficere – *enden* • praeses, -sidis m. – *Beschützer, Vorsteher* • sunt – *ergänze: redditae* • dominus, -i m. – *hier: ‚Tyrann‘*

T9 Martial *liber spectaculorum* 3: Internationales Publikum bei den Spielen in Rom

- Quae tam seposita* est, quae gens tam barbara, Caesar,
 ex qua spectator non sit in urbe tua?
 venit ab Orpheo cultor Rhodopeius* Haemo*,
 venit et epoto* Sarmata* pastus* equo,
 5 et qui prima* bibit deprensi* flumina Nili,
 et quem supremae Tethyos* unda ferit*;
 festinavit Arabs, festinavere Sabaei*,
 et Cilices* nimbis* hic maduere* suis.
 crinibus* in nodum* tortis* venere Sygambri*,
 10 atque aliter tortis crinibus Aethiopes*.
 vox diversa sonat populorum, tum tamen una est,
 cum verus patriae diceris esse pater.

sepositus, -a, -um – *entfernt* • cultor Rhodopeius – *der thrakische Bauer* • ab Orpheo ... Haemo – *vom Haemus, einem Fluss in Thrakien, der Heimat des Orpheus* • Sarmata, -ae m. – *der Sarmate (Bewohner des polnisch-russischen Tieflandes)* • pastus – *zu pasci; der sich ernährt* • epotus – *ausgetrunken, zu equus (der Sarmate nährt sich von Pferdeblut)* • primus – *hier: erstmalig (angespielt wird auf die Entdeckung der Nilquellen)* Tethys, -yos f. – *Meergöttin, Frau des Okeanos (stellvertretend für das Weltmeer)* • deprehendere, deprehendo, deprehendi, deprehensus – *finden, entdecken* • ferire – *schlagen, bespülen* • Sabaei, -orum (Pl.) – *Einwohner Arabiens* • Cilices, -um (Pl.) – *Einwohner der kleinasiatischen Landschaft Kilikien* • nimbus, -i m. – *Schauer (von gesprengtem Parfum)* • madere – *nass sein, nass werden* • crinis, -

is m. – Haar • nodus, -i m. – Knoten • tortitus, -a, -um – PPP zu torquere, torqueo: drehen • Sygambri, -orum (Pl.) – Sygambrer, germanischer Stamm am Rhein • Aethiopes, -um (Pl.) – die Äthiopier

T10 Martial *liber spectaculorum* 27: Naturwunder im Amphitheater

Si quis ades longis serus* spectator ab oris,
cui lux* prima sacri muneris* ista fuit,
ne te decipiat ratibus navalis Enyo*
et par unda fretis*; hic modo* terra fuit.

5 non credis? specta, dum lassant* aequora Martem:
parva mora est, dices: ‚hic modo* pontus* erat.‘

serus, -a, -um – spät, verspätet • lux, -cis f. – Tag • munus, -eris n. – Schauspiel • navalis Enyo – Seeschlacht (personifiziert durch die Kriegsgöttin Enyo) • fretum, -i n. – Meer, Meereswoge • modo (Adv.) – gerade eben noch • lassare – müde machen, ermüden • modo (Adv.) – gerade eben • pontus, -i m. – Meerflut

T11 Martial *liber spectaculorum* 6: Mythen werden Wirklichkeit

lunctam Pasiphaen* Dictaeo* credite tauro:
vidimus, accepit fabula prisca* fidem.
nec se miretur, Caesar, longaeva* vetustas*:
quidquid fama* canit, praestat* harena tibi.

Pasiphae – Frau des Königs Minos von Kreta, verliebte sich in einen weißen Stier, mit dem sie den halb menschlichen Minotauros zeugte • Dictaeus, -a, -um – kretisch • priscus, -a, -um – alt, ehrwürdig • longaevus, -a, -um – hochbetagt • vetustas, -atis f. – Altertum, alte Zeit • fama, -ae f. – Überlieferung, Tradition • praestare – zeigen, gewährleisten

T12 Cicero *ad familiares* 7,1,2-3 (gekürzt): Spielekritik als politisches Argument

Omnino*, si quaeris, ludi apparatisimi*, sed non tui stomachi*; coniecturam* enim facio de meo*. quid tibi ego alia narrem? nosti enim reliquos ludos; qui ne id quidem leporis* habuerunt, quod solent mediocres* ludi. apparatus* enim spectatio tollebat omnem hilaritatem*; quo quidem apparatu non dubito quin animo aequissimo carueris. quid enim delectationis habent sescenti muli* in 'Clytaeme-

omnino (Adv.) – im ganzen apparatus, -a, -um – prächtig, glänzend; die geschilderten Spiele wurden ausgerichtet vom Machtpolitiker Pompeius

5 tui stomachi – nach deinem Geschmack
coniectura – Vermutung, Deutung
de meo – ergänze: stomacho
lepos, -oris m. – Eleganz
mediocris – mittelmäßig
10 apparatus, -ūs m. – Aufwand
hilaritas, -atis f. – Vergnügen
mulus, -i m. – Maultier

- 15 stra' aut in 'Equo Troiano* creterra-
rum* tria milia aut armatura* varia
peditatus* et equitatus in aliqua pug-
na? quae popularem admirationem
habuerunt, delectationem tibi nullam
attulissent. nam quid* ego te athletas
putem desiderare, qui gladiatores
contempseris? in quibus ipse Pom-
20 peius confitetur se et operam et ole-
um* perdidisse. reliquae sunt vena-
tiones* binae* per dies quinque, mag-
nificae*, nemo negat; sed quae pot-
est homini esse polito* delectatio,
25 cum aut homo imbecillus* a valentis-
sima* bestia laniatur* aut praeclara
bestia venabulo* transverberatur*?
quae tamen, si videnda* sunt, saepe
vidisti, neque nos, qui haec spec-
30 ta<vi>mus, quicquam novi vidimus.
extremus elephantorum* dies fuit. in
quo admiratio magna vulgi atque tur-
bae, delectatio nulla exstitit; quin
etiam* misericordia quaedam conse-
35 cuta est atque opinio eius modi, esse
quandam illi beluae* cum genere hu-
mano societatem.

Clytaemestra, Equo Troiano – *Titel von Theaterstücken*
creterra, -ae f. – *Mischkrug*
armatura, -ae f. – *Bewaffnung*
peditatus, -us m. – *Fußvolk*
quid – *wie*
et operam et oleum perdere – *sprichwörtl.: vergebliche Mühe aufwenden*
venatio, -onis – *Tierhetze*
binae – *je zwei*
magnificus, -a, -um – *großartig, prächtig*
politus, -a, -um – *kultiviert*
imbecillus, -a, -um – *ohnmächtig, schwach*
valens, -ntis – *mächtig, kraftvoll*
laniare – *zerfleischen*
venabulum, -i – *Jagdspeiß*
transverberare – *durchstechen, durchbohren*
videndus, -a, -um – *sehenswert*
elephantus, -i m. – *Elefant*
quin etiam – *ja sogar*
belua, -ae f. – *Tier*

T13 Plinius *epistulae* 6,34: Peinliche Panne mit den unpünktlichen Afrikanern

- 5 Recte fecisti, quod gladiatorium
munus* Veronensibus* nostris pro-
misisti, a quibus olim* amaris,
suspiceris*, ornaris. inde etiam
uxorem carissimam tibi et proba-
tissimam* habuisti, cuius memo-
riae aut opus aliquod aut spectacu-
lum atque hoc potissimum*, quod
maxime funeri debebatur. prae-
gladiatorium munus – *Gladiatorenspiel*
Veronenses, -um (Pl.) – *Einwohner von Verona*
olim – *seit langem*
suspiceris – *bewundern, verehren*
probatus, -a, -um – *geschätzt, geachtet*
potissimum – *hauptsächlich, gerade*
constans, -tis – *standhaft, konsequent*
facilis, -is – *gefällig, willig*
edere – *veranstalten*
coemere – *zusammenkaufen*
Africanae – *ergänze: bestiae*

- | | | |
|----|--|--|
| 10 | <p>terea tanto consensu rogabaris, ut negare non constans*, sed durum videretur. illud quoque egregie, quod tam facilis*, tam liberalis in edendo* fuisti; nam per haec etiam</p> | <p>praefinire – <i>vorbestimmten</i>
occurrere – <i>hier: eintreffen</i>
licet + Konj. – <i>selbst wenn</i>
cessare – <i>fehlen, ausbleiben</i>
detinere – <i>aufhalten</i>
acceptum fieri – <i>hier: Geltung erhalten, zugute gehalten werden</i></p> |
| 15 | <p>magnus animus ostenditur. vellem Africanas*, quas coemeras* plurimas, ad praefinitum* diem occurrissent*: sed licet* cessaverint* illae tempestate detentae*, tu tamen meruisti, ut acceptum tibi fieret*, quod, quo minus* exhiberes*, non per te stetit*. Vale.</p> | <p>quo minus – <i>dass</i>
exhibere – <i>zeigen, sehen lassen, liefern</i>
non per te stetit – <i>es lag nicht an dir</i></p> |

T14 Calpurnius Siculus *eclogae* 7: Neros Amphitheater als Welt der Wunder

- Lycotas: Endlich, Corydon, kehrtst aus der Stadt du zurück; sicher zwanzig Nächte vergingen; die Wälder ersehnen dich wiederzusehen, traurig warten die Stiere auf deine jubelnden Rufe.
- 5 Siehst du denn lieber die alternden Buchen als neuartige Spiele, welche in weiter Arena ein göttlicher Jüngling (= Kaiser Nero) uns bietet?
L.: Fragte ich mich doch nach dem Grund, der dich drängte, so lange zu säumen, warum das Spiel deiner Flöte aus schweigenden Wäldern entschwinden und allein nur Stimikon (= ein anderer Hirte) sang, den mit blassgrünem Efeu
- 10 und einem zarten Böckchen wir, traurig ohne dich, beschenkten.
Als du so lange nicht da warst, entsühnte (= rituell reinigen) dann Thyrsis (= Hirte) die Ställe, ließ auch die Knaben im Spiel der klingenden Flöte sich messen.
C.: Soll doch Stimikon siegen und reichliche Pfänder erhalten, soll er sich freuen, nicht nur, dass sein Böckchen sein Siegespreis geworden ist,
- 15 mag er auch alle die Schafe, die Thyrsis entsühnt hat, bekommen, trotzdem wird nie seine Freude die meine erreichen, noch wird mir, wollte man sämtliche Herden lukanischer Wälder mir schenken, dies so willkommen erscheinen wie das, was ich sah in der Weltstadt.
L.: Sprich doch, Corydon, sprich und missgönne es nicht unseren Ohren!
- 20 sicher wird deine Erzählung mich genauso entzücken wie deine Lieder, sooft wir einen Gott zum Opfer rufen, Pales, die segnende, oder Apollon, den Schutzgott der Hirten.

- C.: Vidimus in caelum trabibus spectacula textis* surgere, Tarpeium prope despectantia culmen*; emensique* gradus et clivos lene iacentes venimus ad sedes, ubi pulla* sordida* veste inter femineas spectabat turba cathedras*. nam quaecumque patent sub aperto libera caelo, aut eques aut nivei* loca densavere* tribuni.
- trabibus spectacula textis – Tribüne aus verbundenen Balken
Tarpeium ... culmen – Gipfel des Tarpeischen Felsens (Teil des Capitolhügels)
emensus, -a, -umi – PPP zu emetiri: durchwandern, zurücklegen

pullus, -a, -um – dunkel farbig (die armen Leute trugen im Unterschied zu den Senatoren in weißer Toga dunkle Kleidung) • sordidus, -a, -um – armselig • femineae cathedrae – die Plätze der Frauen (diese waren, wie die der armen Leute, in den obersten Reihen) • niveus, -a, -um – schneeweiß • densare – dicht füllen

- 30 Ähnlich wie hier dieses Tal in in gewaltigem Kreis sich rundet, auf allen Seiten den sanft sich neigenden Hang und die Wälder umgreifend, rings von den Bergen in ununterbrochenem Bogen umschlossen, so legt sich dort um die Fläche der runden Arena im Bogen zweifach die Masse der Ränge, ein Ei in der Mitte umlaufend.
- 35 Quid tibi nunc referam, quae vix suffecimus* ipsi per partes spectare suas? sic undique* fulgor* percussit. stabam defixus* et ore patenti cunctaque mirabar necdum* bona singula noram*, cum mihi tum senior, lateri qui forte sinistro
- 40 iunctus erat, 'quid te stupefactum*, rustice', dixit, 'ad tantas miraris opes, qui nescius auri sordida tecta, casas et sola mapalia* nosti*? en ego iam tremulus* et vertice* canus et ista factus in urbe senex stupeo* tamen omnia: certe
- 45 vilia* sunt nobis, quaecumque prioribus annis vidimus, et sordet*, quidquid spectavimus olim.'
- sufficere – imstande sein, vermögen
undique – von allen
Seiten
fulgor, -oris m. – Glanz, Schimmer
defixus, -a, -um – PPP zu defigere: festbannen
necdum – und noch nicht
noram = noveram
stupefacere – betäuben;
ergänze zum Acl: te stupefactum esse

mapalia, -ium (Pl.) – Hütten • nosti = novisti • tremulus, -a, -um – zittrig • vertex, -icis m. – Kopf, Scheitel • stupere – staunen • vilis, -e – wertlos, gering • sordere – schäbig sein

- Jetzt Balustraden, besetzt mit Juwelen, jetzt goldene Arkaden, die um die Wette erstrahlen; und dort, wo am Rand der Arena die Spiele sich darbieten am nächsten einer Umfriedung aus Marmor, zieht sich ein Geländer hin auf Pfosten mit Elfenbeintrommeln; diese, vielfach bewundert, auf runder Achse beweglich, täuschen durch plötzliche Drehung die greifenden Tatzen der Tiere, so dass sie herabfallen. Golden auch funkeln geflochtene Netze,

- die an ganzen Tierzähnen in die Arena gespannt sind,
 55 an Zähnen, die gleich groß sind; von diesen war jeder – glaub mir, Lycotas,
 wenn du mir jemals vertraust – noch größer als eine Pflugschar.

Ordine* quid referam? vidi genus omne ferarum,
 hic niveos lepores* et non sine cornibus apros*,
 hic raram silvis etiam, quibus editur, alcen*.

ordine (Adv.) – *der Reihe nach*
 lepus, -oris m. – *Hase*
 aper, -pri m. – *Eber*
 alces, -is f. – *Elch*

- 60 Stiere auch habe ich gesehen; den einen, mit aufrechtem Hals,
 ragt ein entstellender Höcker zwischen den Schultern, die andern
 schütteln borstige Mähnen am Nacken, noch andere haben einen
 struppigen Kinnbart, von zitternden Borsten starrt ihre Kehle.

nec solum nobis silvestria* cernere monstra
 65 contigit*: aequoreos ego cum certantibus ursis*
 spectavi vitulos* et equorum nomine dictum,
 sed deforme* pecus, quod in illo nascitur amne,
 qui sata* riparum vernantibus* irrigat* undis.

silvestris, -e – *im Wald lebend*
 contingere – *gelingen, glücken*
 ursus, -i m. – *Bär*
 aequoreus vitulus – *Seehund*
 deformis, -e – *hässlich*
 sata, -orum n. (Pl.) –

Saatfelder • vernare – *Frühlingsgrün hervorbringen* • irrigare – *bewässern, überschwemmen*

- Ah! Wie oft sah ich ängstlich den Boden der Arena sich teilen
 70 und aus geöffnetem Schlund, als sei die Erde klaffend geborsten,
 wilde Tiere emporsteigen; und aus denselben Höhlen
 wuchsen bei plötzlichem Regen mehrfach goldene Bäume.
 L.: Corydon, wie glücklich bist du doch, da dich nicht das zittrige Alter
 hindert; dir ist es durch die Gunst eines Gottes vergönnt,
 75 deine frühesten Jahre in dieses Jahrhundert zu senken!

nunc, tibi si propius* venerandum cernere numen*
 fors dedit et praesens vultumque habitumque notasti*,
 dic age, dic, Corydon, quae sit mihi forma deorum.
 C.: O utinam nobis non rustica vestis inesset:
 80 vidissem propius mea numina! sed mihi sordes*
 pullaque paupertas et adunco fibula morsu*
 obfuerunt. utcumque* tamen conspeximus ipsum
 longius; ac, nisi me visus* decepit*, in uno
 et Martis vultus et Apollinis esse putatur.

propius – *Adv. Im Komparativ: näher*
 numen, -inis n. – *Gottheit, göttliches Wesen (hier: des Kaisers)*
 notasti = notavisti, zu notare, *sich merken*
 sordes, -is f. – *dunkle Kleidung*
 adunco fibula morsu –

die Gewandnadel mit *gekrümmtem Haken* • utcumque – *wie auch immer* • visus, -ūs m. – *Anblick* • decipere – *täuschen*

3. Gladiatoren im Visier

T15 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 1111: Auch ein Weltwunder

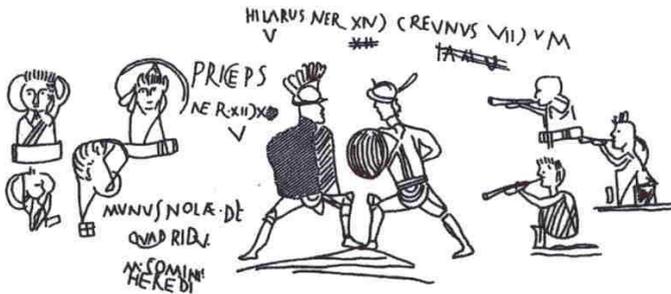
Omnia munera vicisti. ton
hepta theamaton esti.*
ton ep̄ta theamaton esti – das gehört zu den sieben
Weltwundern (der zweite Satz ist in griechischer Sprache,
aber mit lateinischen Buchstaben geschrieben)

T16 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 4345: Schwarm der Damen

Puellarum decus* decus, -oris n. – Zierde, Schmuck
Celadus T(h)r(aex)* thraex, -cis m. – Thraker (Gladiorentyp)

T17 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 4356: Schwarm der Damen

t(h)r(aex) Celadus. reti(arius)* retiarius, -i m. – Netzkämpfer (Gladiorentyp)
Cresce(n)s puparru(m)* dominus pupa, -ae f. – kleines Mädchen, Püppchen

T18 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 10237: Statistische Bilanz eines Fans

Hilarus Ner(onianus* pugnarum)
XIV, c(oronarum*) XII, v(icit). Creu-
nus (pugnarum) VII, c(oronarum) V,
m(issus)*.

Pri(n)ceps Ner(onianus pugnarum)
XII, c(oronarum) X(II?), v(icit).

Munus* Nolae* de quadridu(o)*
M(arci) Comini Heredi(s)

Neronianus – aus Neros Gladiatorentuppe
corona, ae f. – Kranz (als Siegeszeichen)

missus, -a, -um – begnadigt

munus, -eris n. – Gladiatorenkampf
Nola, -ae f. (hier Lokativ) – campanische
Stadt

quadriduum, -i n. – Zeitraum von vier Tagen

T19 Martial *liber spectaculorum* 23: Patt der Publikumsliebblinge

Cum peteret pars haec Myrinum*, pars illa Triumphum*,
 promisit* pariter Caesar* utraque manu.
 non potuit melius litem* finire iocosam.
 o dulce invicti principis ingenium!

Myrinus, Triumphus: *Gladiatorennamen* • promittere – *eine Zusage machen* • Caesar – *der Kaiser* • lis, -tis f. – *Streitfall*

T20 Martial *liber spectaculorum* 31: Unentschiedenes Kampfduell

<p>Cum traheret Priscus, traheret certamina Verus, esset et aequalis Mars* utriusque diu, missio* saepe viris magno clamore petita est; sed Caesar legi paruit ipse suae: 5 lex erat, ad digitum* posita concurrere parma*: quod licuit, lances* donaque saepe dedit. inventus tamen est finis discriminis aequi*: pugnare* pares, subcubere* pares. misit utrique rudes* et palmas Caesar utrique: 10 hoc pretium virtus ingeniosa tulit. contigit* hoc nullo nisi te sub principe, Caesar: cum duo pugnant, victor uterque fuit.</p>	<p>Mars – <i>Kampf (personifiziert im Kriegsgott)</i> missio, -onis f. – <i>Begnädigung</i> ad digitum concurrere – <i>kämpfen, bis einer den Finger hebt (als Zeichen der Aufgabe)</i> parma, -ae f. – <i>kleiner Schild</i> lanx, -cis f. – <i>Schüssel (als Geschenk und Ansporn)</i> discrimen aequum n. – <i>unentschiedener Kampf</i></p>
---	--

pugnare = pugnauerunt • succumbere, succumbo, succubui – *sich geschlagen geben* • rudis, -is f. – *Fechtstab (als Zeichen der ehrenvollen Freilassung)* • contingere – *zuteil werden, geschehen*

T21 Sueton *Caligula* 30,3: Teamkampf mit unerwarteter Wende

<p>Retiari* tunicati quinque numero gregatim* dimicantes sine certamine ullo totidem secutoribus* succubuerant*; cum occidi iuberentur, unus resumpta 5 fuscina* omnes victores interemit*: hanc ut crudelissimam caedem et deflevit edicto et eos, qui spectare sustinuissent, execratus est*.</p>	<p>retiarius, -i m. – <i>Netzkämpfer, ‚Fischer‘ (Gladiatorentyp)</i> gregatim (Adv.) – <i>als Gruppe, ‚im Team‘</i> secutor, -oris m. – <i>‚Verfolger‘, schwerbewaffneter Gegner des Netzkämpfers</i> succumbere – <i>sich geschlagen geben</i> fuscina, -ae f. – <i>Dreizack</i> interimere – <i>töten</i> execrari – <i>verwünschen</i></p>
--	---

T22 Sueton *Titus* 7,3 und 8,2: Des Kaisers Vorlieben für die Thraker

<p>Amphitheatro dedicato thermisque iuxta celeriter extractis munus edidit* apparatissimum* largissimumque*; dedit et navale</p> <p>5 proelium in veteri naumachia*, ibidem et gladiatores atque uno die quinque milia omne genus ferarum. populum in primis univ-</p> <p>10 ersum tanta per omnes occasiones comitate tractavit, ut proposito* gladiatorio munere*, non ad sum, sed ad spectantium arbitrium editurum se professus sit*; et plane* ita fecit. nam neque negavit quicquam petentibus et, ut, quae</p> <p>15 vellent, peterent ultro adhortatus est. quin* et studium* armaturae* Thraecum* prae se ferens* saepe cum populo et voce et gestu ut fautor* cavillatus est*, verum maiestate* salva nec minus aequitate*.</p>	<p>munus edere – einen Gladiatorenkampf veranstalten</p> <p>apparatus, -a, -um – aufwändig, prächtig</p> <p>largus, -a, -um – freigebig</p> <p>naumachia, -ae f. – Naumachie (Bauwerk zur Ausrichtung von Seeschlachten)</p> <p>propositus, -a, -um – PPP zu proponere: in Aussicht stellen</p> <p>profiteri, profiteror, professus sum – öffentlich erklären, verprechen</p> <p>gladiatorium munus – Gladiatorenspiel</p> <p>plane (Adv.) – ganz, völlig</p> <p>quin – ja sogar, ja auch</p> <p>studium, -i n. – hier: Parteilichkeit, Passion</p> <p>armatura, -ae f. – Waffengattung</p> <p>Thraex, -cis m. – Thraker (Gladiatorentyp)</p> <p>prae se ferre – offen an den Tag legen</p> <p>fautor, -oris m. – Anhänger</p> <p>cavillari – sich necken, sich lustig machen</p> <p>maiestas, -atis f. – Würde</p> <p>aequitas, -atis f. – Unparteilichkeit</p>
---	--

T23 Cicero *Philippica* 3,35-36: Lieber ein toter Gladiator als ein lebender Sklave!

<p>Quod si iam – quod di omen avertant! – fatum extremum rei publicae venit, quod gladiatores nobiles faciunt, ut honeste decumbant*, faciamus nos, principes orbis terrarum gentium-</p> <p>5 que omnium, ut cum dignitate potius* cadamus quam cum ignominia* serviamus. nihil est detestabilius* dedecore*, nihil foedius servitute. ad decus* et ad libertatem nati sumus: aut haec teneamus aut cum dignitate moriamur.</p> <p>10</p>	<p>decumbere – sich geschlagen geben</p> <p>potius (Adv. im Komp.) – eher, lieber</p> <p>ignominia, -ae f. – Schande</p> <p>detestabilis, -e – abscheulich, verabscheuenswert</p> <p>dedecus, -oris n. – Schande, Schmach</p> <p>decus, -oris n. – Ruhm, Ehre, Würde</p>
--	--

T24 Cicero *Tusculanes* 2,41,1-3: Nimm dir ein Beispiel am Gladiator!

- Gladiatores, aut perditⁱ* homines aut barbari, quas plagas* perferunt! quo modo illi, qui bene instituti sunt*, accipere plagam malunt quam turpiter vitare! quam saepe apparet nihil eos malle quam vel domino satisfacere vel populo! mittunt etiam vulneribus confecti* ad dominos, qui quaerant*, quid velint*: si satis iis factum sit, se velle decumbere*. quis mediocris* gladiator ingemuit*, quis vultum mutavit* umquam? quis non modo stetit, verum etiam decubuit turpiter? quis, cum decubisset, ferrum recipere iussus collum contraxit*? tantum exercitatio, meditatio*, consuetudo valet. ergo hoc poterit 'Samnis*', spurcus* homo, vita illa dignus loquere*[†]; vir natus ad gloriam ullam partem animi tam mollem habebit, quam non meditatione et ratione conroboret*? crudele gladiatorum spectaculum et in-humanum non nullis videri solet, et haud scio an* ita sit, ut nunc fit; cum vero sontes* ferro depugnabant*, auribus fortasse multae, oculis quidem nulla poterat esse fortior contra dolorem et mortem disciplina.

perditus, -a, -um – *verworfen*
 plaga, -ae f. – *Schlag*
 instituere – *unterrichten, unterweisen*
 confectus, -a, -um – *erschöpft*
 mittunt ... qui quaerant – *ergänze zu: mittunt nuntios, qui quaerant (Konjunktiv mit finalelem Nebensinn)*
 quid velint – *ergänze gedanklich als Subjekt: domini*
 decumbere – *unterliegen, den Todesstoß empfangen*
 mediocris, -e – *einigermaßen tüchtig*
 ingemere – *stöhnen*
 vultum mutare – *die Miene verziehen*
 collum contrahere – *den Kopf einziehen*
 meditatio, -onis f. – *Einübung*
 Samnis – *Samnit (Gladiorentyp)*
 spurcus, -a, -um – *„ordinär“*
 locus, -i m. – *hier: Rang*
 conrobore – *stärken, kräftigen*
 haud scio an – *ich weiß nicht, ob nicht*
 sons, sontis – *schuldig; Missetäter*
 depugnare – *bis zur Entscheidung kämpfen*

T25 Plinius *Panegyricus* 33,1-2: Trajans Gladiatorenspiele als moralische Schulung

- Visum est spectaculum inde* non enerve* nec fluxum*, nec quod animos virorum molliret et frangeret, sed quod ad pulchra vulnera contemptumque mortis accenderet, cum in servo-

inde (Adv.) – *hierauf*
 evnervis, -e – *kräftlos, matt*
 fluxus, -a, -um – *schlaff*
 noxius – *Verbrecher*

- 5 rum etiam noxiorumque* corporibus amor laudis et cupido victoriae cerneretur. quam deinde in edendo* liberalitatem, quam iustitiam exhibuit* omni adfectione* aut intactus aut maior! impetratum est, quod postulabatur, oblatum, quod non
- 10 postulabatur.

edere – *ausrichten*
 exhibere – *zeigen*,
 Subj. = *Trajan*
 affectio, -onis f. –
Sympathie, Neigung

T26 Seneca *epistulae morales* 7,3-5: Grausige Hinrichtungen im Mittagsprogramm

- Nihil vero tam damnosum bonis moribus quam in aliquo spectaculo desiderere*; tunc enim per voluptatem facilius vitia subrepunt*.
- 5 ambitiosior*, luxuriosior*? immo vero* crudelior et inhumanior, quia inter homines fui. casu in meridianum* spectaculum incidi, lusus expectans et sales* et aliquid laxamenti*, quo hominum oculi ab humano cruore adquiescant.
- 10 contra est: quidquid ante pugnatum est, misericordia fuit; nunc omissis nugis* mera homicidia* sunt. nihil habent, quo tegantur*; ad ictum totis corporibus expositi numquam frustra manum mittunt. hoc plerique ordinariis
- 15 paribus* et postulaticiiis* praeferunt. quidni praeferant? non galea*, non scuto repellitur ferrum. quo munimenta? quo artes*? omnia ista mortis morae sunt. mane leonibus et ursis
- 20 homines, meridie spectatoribus suis obiciuntur. interfectores interfecturis iubent obici et victorem in aliam detinent caedem; exitus pugnantium mors est. ferro et igne* res geritur. haec fiunt, dum vacat harena. 'sed latrocinium fecit aliquis, occidit hominem.'
- 25 quid ergo? quia occidit, ille meruit, ut hoc pateretur: tu quid meruisti, miser, ut hoc spec-tes? 'occide, verbera, ure! quare tam timide incurrit in ferrum? quare parum audacter occidit? quare parum libenter moritur? plagis

desidere – *untätig sitzen*
 subrepere – *heranschleichen*
 ambitiosus, -a, -um –
ehrgeizig
 luxuriosus, -a, -um –
schwelgerisch
 immo vero – *ja sogar*
 meridianus, -a, -um –
mittäglich
 sal, -lis m. – *Witz*
 laxamentum, -i n. –
Erholung
 nugae, -arum f. – *Nichtigkeiten, Bagatellen*
 homicidium, -i n. – *Mord*
 tegere – *hier: schützen*
 par, paris n. – *Kampfpaar*
 postulaticius, -a, -um –
erbeten
 galea, -ae f. – *Helm*
 ars, artis f. – *Kunstgriff*

ferrum et ignis – *als Mittel, die Kämpfer anzutreiben*

- 30 agatur in vulnera, mutuos ictus nudis et obviis* pectoribus excipiant.' intermissum est* spectaculum: 'interim iugulentur* homines, ne nihil agatur'. age, ne hoc quidem intellegitis mala exempla in eos redundare*, qui faciunt? agite dis immortalibus gratias, quod eum doctis esse crudelem, qui non potest discere.
- obvius, -a, -um – *ausgesetzt (im Sinne von: entgegengehalten)*
intermittere – *unterbrechen*
iugulare – *abstechen*
redundare – *überströmen, sich reichlich ergießen*

T27 Petron 45,1-9: „Schlachtfest in aller Öffentlichkeit“!

- Et ecce habituri sumus munus eccellente* in triduo die festa*; familia non lanisticia*, sed plurimi liberti. et Titus* noster magnum
- 5 animum habet et est caldicerebrius*: aut hoc aut illud, erit quid utique*. nam illi domesticus* sum, non est mixcix*. ferrum* optimum daturus est, sine fuga,
- 10 carnarium* in medio, ut amphitheater videat. et habet unde: relictum est illi sestertium trecenties*, decessit illius pater. male*! ut* quadringenta* impendat, non
- 15 sentiet patrimonium* illius, et sempiterno* nominabitur. iam Manios* aliquot habet et mulierem essedariam* et dispensatorem* Glyconis, qui deprehensus
- 20 est, cum dominam suam delectaretur*. videbis populi rixam* inter zelotypos* et amasiunculos*. Glyco autem, sestertiarius* homo, dispensatorem ad bestias
- 25 dedit. hoc est se ipsum traducere*. quid servus peccavit, qui coactus est facere? magis illa matella* digna fuit, quam taurus iactaret*. sed qui asinum non potest, stratum* caedit.
- excellente – *hier als Adj. N. im Akk. in triduo die festa – in drei Tagen am Feiertag*
familia lanisticia – *gemietete Gladiatorentruppe*
Titus – *ein städtischer Beamter*
caldicerebrius – *hitzköpfig*
utique – *jedenfalls*
domesticus, -a, -um – *eng vertraut, eng bekannt*
non est mixcix – *der macht keine halben Sachen*
ferrum – *hier: Gladiatorenkampf*
carnarium, -i n. – *Schlachtfest*
sestertium trecenties – *30.000.000 Sesterzen*
male! – *schade auch!*
ut – *gesetzt, dass; selbst wenn*
quadringenta – *400.000 (Sesterzen)*
patrimonium, -i n. – *Vermögen, Erbe*
sempiterno – *auf ewig (Adv.)*
Manius, -i m. – *Haudegewand*
essedarius, -a, -um – *auf dem Wagen kämpfend*
dispensator, -oris m. – *Schatzmeister, Verwalter*
delectari – *jemanden amüsieren (im Bett)*
rixa, -ae f. – *Streit*
zelotypus, -i m. – *neidischer Ehemann*
amasiunculus, -i m. – *„Casanova“*
sestertiarius, -a, -um – *kaum einen Cent wert*
se ipsum traducere – *sich selbst blamieren*
matella, -ae f. – *Nachttopf*
iactare – *auf die Hörner nehmen*
stratum, -i n. – *Decke*

T28 Tacitus *Annales* 14, 17: Krawalle und Spielsperre in Pompeji

- Sub idem tempus* levi initio atrox caedes orta* inter colonos Nucerinis* Pompeianosque gladiatorio spectaculo, quod
- 5 Livineius Regulus, quem motum senatu rettuli, edebat*. quippe* oppidana lascivia* in vicem* incessentes* probra*, dein* saxa, postremo ferrum sumpserē*, validiore* Pompeianorum plebe, apud
- 10 quos spectaculum edebatur. ergo deportati sunt in urbem multi e Nucerinis truncō* per vulnera corpore, ac plerique liberorum aut parentum mortis* deflebant. cuius rei iudicium princeps senatui, senatus consulibus permisit. et rursus re ad patres relata, prohibiti* publice in decem annos eius modi coetu* Pompeiani collegiaque*, quae contra leges instituerant, dissoluta; Livineius et qui alii seditionem
- 20 conciverant* exilio multati sunt.

sub idem tempus – zur selben Zeit
 orta – ergänze: est
 Nucerinus, -a, -um – von Nocera, Landstadt nahe Pompeji
 edere spectaculum – einen Gladiatorenkampf veranstalten
 quippe – denn, nämlich
 oppidana lascivia (Abl.) – mit städtischem Mutwillen
 in vicem – wechselseitig
 incessere – schelten
 probrum, -i n. – Schimpfwort
 dein = deinde
 sumpserē = sumpserunt
 validior – überlegen, stärker
 truncus – verstümmelt
 mortis = mortes
 prohibere – verbieten (mit Abl.)
 coetus, -ūs m. – Versammlung
 collegium, -i n. – Verein
 seditionem conciere – Aufruhr erregen

T29 *Corpus Inscriptionum Latinarum* IV 1293: Fankommentar zur Massenschlägerei

Campani, victoria una cum Nucerinis peristis*!

victoriā perire – besiegt werden

5.6. Einführende Fachliteratur

Vorbemerkung: Bücher mit zahlreichen und guten Farbabbildungen, die etwa in einer Projektwoche zum Thema unterstützend eingesetzt und von den Schülern auch selbständig genutzt werden können, sind mit einem * ausgezeichnet.

Beacham, R.C. (1999): *Spectacle Entertainments of Early Imperial Rome*, New Haven – London.

Bomgardner, D.L. (2000): *The Story of Roman Amphitheatre*, London – New York..

Brown, S. (1992): „Death as Decoration. Scenes from the Arena on Roman Domestic Mosaics“, in: *Pornography and Representation in Greece and Rome*, A. Richlin (Hg.), New York – Oxford, 180-211.

Clavel-Lévêque, M. (1984): *L'empire en jeux. Espace symbolique et pratique sociale dans le monde romain*, Paris.

Coleman, K.M. (1990): „Fatal Charades. Roman Executions staged as mythological enactments“, *Journal of Roman Studies* 80, 44-73.

– (1993): „Launching into History. Aquatic Displays in the Early Empire“, *Journal of Roman Studies* 83, 48-74.

dies. (1998): „The *liber spectaculorum*. Perpetuating the ephemeral“, in: F. Grewing (Hg.), *Toto notus in Orbe. Perspektiven der Martial-Interpretation*, *Palingenesia* 65, Stuttgart 1998, 15-36.

dies. (2000): „Entertaining Rome“, in: J. Coulston/H. Dodge (Hg.), *Ancient Rome. The Archaeology of the Eternal City*, *Oxford School of Archaeology Monograph* 54, Oxford, 210-258.

*Connolly, P. (2005), *Colosseum. Arena der Gladiatoren*, Stuttgart.

- Edmondson, J.C. (1996), „Dynamic Arenas. Gladiatorial Presentations in the City of Rome and the Construction of Roman Society during the Early Empire“, in: W. J. Slater (Hg.), *Roman Theater and Society*, Ann Arbor.
- Flaig, E. (1992): *Den Kaiser herausfordern. Die Usurpation im Römischen Reich*, Frankfurt – New York.
- (2003): *Ritualisierte Politik. Zeichen, Gesten und Herrschaft im Alten Rom*, *Historische Semantik* 1, Göttingen, 242-260.
- Futrell, A. (1997): *Blood in the Arena. The spectacle of Roman Power*, Austin.
- Grant, M. (1982): *Die Gladiatoren*, Frankfurt a.M.
- *Hönle, A. /A. Henze (1981): *Römische Amphitheater und Stadien. Gladiatorenkämpfe und Circusspiele*, Feldmeilen.
- Jacobelli, L. (2003): *Gladiators at Pompeii*, Los Angeles.
- *Junkelmann, M. (2000): *Das Spiel mit dem Tod. So kämpften Roms Gladiatoren*, Mainz.
- *Köhne, E. /C. Ewigleben (Hg.) (2000): *Gladiatoren und Caesaren. Die Macht der Unterhaltung im antiken Rom*, Mainz.
- Krasser, H. (2005): „Staius und die Tränen des Kaisers (silvae 2,5). Weinen als Form amphitheatralischer Kommunikation“, *Zeitschrift für Semiotik* (im Druck).
- Kyle, D.G. (1998): *Spectacles of Death in Ancient Rome*, London.
- Lim, R. (1999): „In the ‚Temple of Laughter‘. Visual and Literary Representations of Spectators at Roman Games“, in: B. Bergmann/C. Kondoleon (Hg.), *The Art of Ancient Spectacle*, New Haven – London, 343-365.
- Müller, S., (2002): „Schauspiele voller Kraft und Charakter“. *Die Gladiatorenkämpfe als Drama fürs Volk*“, *Gymnasium* 109, 21-47.
- Neumeister, C. (1991): *Das antike Rom*, München, 247-268 (Amphitheater).
- Potter, D.S. (1998): *Sports and Entertainment in the Roman World*, Cincinnati.

- Schirok, E. (1988): „Gladiatorenspiele. Die Amphitheater von Vienne, Orange und Arles“, *Der Altsprachliche Unterricht* 31.2, 52-68.
- Veyne, P. (1992), *Brot und Spiele. Gesellschaftliche Macht und politische Herrschaft in der Antike, Theorie und Gesellschaft* 11, Frankfurt a.M.
- *Weeber, K.-W. (1994): *Panem et circenses. Massenunterhaltung als Politik im antiken Rom*, Mainz.
- Welch, K.E. (1994): „The Roman arena in late-Republican Italy. A new interpretation“, *Journal of Roman Archaeology* 7, 59-80.
- (1994a): *Amphitheaters in Roman Republic. An archaeology of the Roman spectacle*, Diss. New York.
- Wiedemann, T. (1992): *Kaiser und Gladiatoren. Die Macht der Spiele im antiken Rom*, Darmstadt.

Jugendbücher zum Thema

- Dillon, E. (1999): *Im Schatten des Vesuv. Timon erlebt die letzten Tage von Pompeji*, dtv junior 7491, 15. Aufl. München.
- Stöver, H.-D. (2000): *Das römische Weltwunder. Wie das Kolosseum erbaut wurde*, dtv junior 70385, 4. Aufl. München.
- Sutcliff, R. (1981): *Das Stirnmal des Königs. Eine Erzählung aus der Zeit der römischen Besetzung Britanniens*, Stuttgart, bes. 7-20.
- (2001): *Der Adler der Neunten Legion*, dtv junior 7012, 27. Aufl. München, bes. 87-99.

5.7. Abbildungsnachweis

Abb. 1: Aufriss der Allianz-Arena München; mit freundlicher Genehmigung der Pressestelle Allianz-Arena

Abb. 2: Rekonstruierender Aufriss des Kolosseums, Zeichnung von Peter Connolly; akg-images Nr. 5IT-R1-01-15

Abb. 3: Karte mit Tiertransporten für die stadtrömische Arena; nach © Weeber (1994), 29, Abb. 41

Abb. 4: Mosaik mit Bildern einer Tierhetze, aus der Villa von Zliten, Nord-Afrika; Museum Tripolis; DAI Rom Ist.-Neg. Nr. 61.1891-1892

Abb. 5: Gladiatorenmosaik Rom, Via Appia; Museo Arqueologico Madrid; akg-images Nr. 2-G60-G1-31

Bastelbogen zu römischen Gladiatoren, erstellt von © Katharina Caspar, Björn Hinkel, Beate Klüber, Jessica Walter

Inhaltsverzeichnis

1. Thema und Materialzugriff	5
1.1. Didaktische Vorüberlegungen	5
1.2. Strukturierende Programmvorschau	7
2. Das Imperium im Amphitheater	8
2.1. Vorüberlegungen	8
2.2. Stunde A: Das Bauwerk als Abbild der Gesellschaft (von Julia Spethmann, Andreas Trentzsch)	10
2.3. Stunde B: Tiere im Amphitheater (von Mario Bau- mann, Christine Sacher).....	13
2.4. Ergebnissicherung.....	16
2.5. Von der Bild-Text-Arbeit zur Originallektüre	17
2.6. Fazit	20
3. Gladiatoren im Visier.....	21
3.1. Vorüberlegungen	21
3.2. Stunde A: Gladiatoren (von Katharina Caspar, Beate Klüber, Jessica Walter).....	23
3.3. Stunde B: Zuschauer im Amphitheater (von Désirée Grasmeyer, Björn Hinkel).....	29
3.4. Ergebnissicherung.....	32
3.5. Von der Bild-Text-Arbeit zur Originallektüre	32
3.6. Fazit	34
4. Optionale Frage- und Aufgabestellungen	36
5. Arbeitsmaterial.....	38
5.1. Das Bauwerk als Abbild der Gesellschaft	38
5.2. Tiere im Amphitheater.....	42
5.3. Gladiatoren	46
5.4. Zuschauer im Amphitheater.....	52
5.5. Lektürevorschläge.....	57
5.6. Einführende Fachliteratur	74
5.7. Abbildungsnachweis	77

Der erste „Didaxis“-Band enthält didaktisch aufbereitete fachwissenschaftliche Informationen und vor allem Unterrichtsmaterialien mit kommentierten Texten und handlungsorientierten Arbeitsvorschlägen, die Schülern einen differenzierten und fundierten Zugang zu dem komplexen und emotionsbeladenen Thema „Amphitheater“ ermöglichen. Die Reihe Didaxis soll auch ein Publikationsforum für publikationswürdige Beiträge aus Studienseminaren oder (z.B. Unterrichtsreihen aus pädagogischen Prüfungsarbeiten) werden. Damit würde diese neue Reihe ein einmaliges Beispiel für eine didaktische Kooperation zwischen Fachwissenschaft und Schulpraxis darstellen. Für den universitären Bereich sind Materialsammlungen aus dem Bereich der Latein- und Griechischkurse gedacht. Weitere geplante Bände sind Beiträge zum Reisen in der Antike, zu Ovids Metamorphosen und zum griechischen Alltagsleben im Spiegel von Papyrusbriefen.



GEORG-AUGUST-UNIVERSITÄT
GÖTTINGEN

ISBN 3-938616-30-X

Universitätsdrucke Göttingen