

JOURNAL FOR TRANSCULTURAL PRESENCES &
DIACHRONIC IDENTITIES FROM ANTIQUITY TO DATE

THE SITES

7/2018



thr

CeDiS

UB
MAINZ

PKP
PUBLIC
KNOWLEDGE
PROJECT

JG|U

www.thersites.uni-mainz.de

[R E V I E W]

EUGEN SONNENBERG

(UNIVERSITÄT TRIER)

Review of Antony Augoustakis & Monica S. Cyrino
(eds.), *STARZ Spartacus: Reimagining an Icon on Screen*
(Edinburgh 2017) (*Screening Antiquity*), pp. xviii & 249.
ISBN: 978-1-4744-0784-7, \$ 110,00 (pb), in: *thersites* 7
(2018), 199-211.

WER sich erstmals und ohne weitere Vorkenntnisse die neueste audiovisuelle Inszenierung des von dem antiken Sklavenführer Spartacus angeführten Sklavenkrieges in Form einer Fernsehserie des amerikanischen Kabelsenders STARZ (2010-2013) zu Gemüte führt, wird – zumindest anfangs – wohl kaum zu dem Schluss gelangen, dass diese Serie mehr sein könnte als ein billiger Versuch, durch die Darstellung roher computergenerierter Gewalt in Slow Motion und viel nackter Haut möglichst hohe Zuschauerzahlen zu generieren und damit einen entsprechenden Profit zu erzielen. Insbesondere für Kenner des von Stanley Kubrick geschaffenen und von Kirk Douglas eindrucksvoll verkörperten, die Vorstellung der Nachwelt prägenden Spartacus-Bildes, das auf einer Romanvorlage des amerikanischen Kommunisten Howard Fast basiert und sich durch eine gewisse Klarheit in Bezug auf moralische Werte und Problem- sowie Lösungsformulierungen auszeichnet, dürfte diese Interpretation mindestens befremdlich sein und auf viele sogar verstörend oder gar abstoßend wirken, gehört doch die abwechselnde Darstellung von Splatter- und Soft-Porno-Elementen, die von einer von Flüchen durchsetzten Vulgärsprache begleitet werden, zu ihren charakteristischen Merkmalen. Und so kann sich die Frage aufdrängen: Kann man als Altertumswissenschaftler oder als Kulturhistoriker irgendetwas mit dieser Serie anfangen?

Die Antwort darauf kann selbstverständlich nur ‚Ja!‘ lauten, denn das wissenschaftliche Interesse an einem Gegenstand hängt einerseits keinesfalls von seinem wie auch immer zu beurteilenden ästhetischen Wert ab und andererseits kann gerade der Traditionsbruch das Interesse des Forschers wecken, wie es auch im Falle des hier zu besprechenden Sammelbandes, der von Monica S. Cyrino und Antony Augoustakis herausgegeben wird, der Fall ist.

Wenn man bedenkt, wie wenig über den historischen Spartacus und den dritten und letzten großen Sklavenkrieg der römischen Geschichte bekannt ist und dass dieses Geschehen auch im Urteil der antiken Nachwelt nicht wirklich als die römische Geschichte prägendes Ereignis angesehen wurde, dann ist die Popularität des antiken Sklavenführers überaus bemerkenswert, die er in verschiedenen Kunstformen und vor allem in Literatur und Film bis in das 21. Jahrhundert hinein erlangte.¹ 2004 wurde

¹ Nicht zu vergessen sind hierbei seine Vereinnahmung als politisches Symbol im Marxismus-Leninismus im Anschluss an Marxens berühmtes Urteil, wonach er der

Kubricks Verfilmung (Universal Pictures, 1960) von Fasti Roman (1951) von Robert Dornhelm neu verfilmt (Universal Pictures), zwischen 2010 und 2013 folgte dann die von Steven S. DeKnight geschaffene STARZ-Fernsehserie, in der in drei Staffeln und einem Prequel (33+6 Episoden) die Geschichte des antiken Sklavenführers in einer bisher nicht dagewesenen epischen Breite dargestellt wird.

Dass es in der Reihe „Screening Antiquity“, die sich ausschließlich dem Thema ‚Geschichte im Film‘ widmet,² nun einen Sammelband gibt, der aus rezeptionsgeschichtlicher Perspektive die neueste Spartacus-Interpretation untersucht, ist begrüßenswert und angesichts des schon vor etlichen Jahren eingesetzten Trends der wissenschaftlichen Aufarbeitung der filmischen Rezeption antiker Themen nur folgerichtig. Das hier zu besprechende Werk liefert zusammen mit dem sich ebenfalls auf STARZ-Spartacus beziehenden und von Michael G. Cornelius herausgegebenen Sammelband „Spartacus in the Television Arena“³ eine hervorragende Ergänzung zu und Weiterführung von Winklers „Spartacus: Film and

famoseste Kerl der gesamten Antike und wirklicher Vertreter des antiken Proletariats gewesen sei (vgl. K. Marx, MEGA, Abt. 3, Bd. 11, S. 380 = MEW 30, S. 160), und die intensiv geführten Auseinandersetzungen um einen vermeintlich historischen Spartacus zwischen der ‚bürgerlichen‘ und der marxistisch-leninistischen althistorischen Forschung. Vgl. Dazu demnächst Sonnenberg, Eugen: Das Spartacus-Bild in der marxistisch-leninistischen Geschichtsschreibung der DDR. In: Deglau, Claudia; Reinard, Patrick (Hrsg.): Aus dem Tempel und dem ewigen Genuß des Geistes verstoßen? Karl Marx und sein Einfluss auf die Altertums- und Geschichtswissenschaften. Wiesbaden 2019 (im Druck).

² In der Reihe „Screening Antiquity“ sind bisher erschienen: Safran, Meredith E. (Hrsg.), *Screening the Golden Ages of the Classical Tradition*, Edinburgh 2018. Llewellyn-Jones, Lloyd (Hrsg.), *Designs on the Past. How Hollywood Created the Ancient World*, Edinburgh 2018. Augoustakis, Antony; Raucci, Stacie (Hrsg.), *Epic Heroes on Screen*, Edinburgh 2018. Hobden, Fiona; Wrigley, Amanda (Hrsg.), *Ancient Greece on British Television*, Edinburgh 2018. Day, Kirsten (Hrsg.), *Cowboy Classics. The Roots of the American Western in the Epic Tradition*, Edinburgh 2016. Solomon, Jon (Hrsg.), *Ben-Hur. The Original Blockbuster*, Edinburgh 2016. Cyrino, Monica S. (Hrsg.), *Rome Season Two. Trial and Triumph*, Edinburgh 2015.

³ Cornelius, Michael G. (Hrsg.): *Spartacus in the Television Arena. Essays on the Starz Series*. Jefferson, North Carolina 2015.

History“⁴, da in Winklers Sammelband Kubricks Film als großes Referenzwerk für nachfolgende Spartacus-Interpretationen behandelt wird.

In ihren einleitenden Bemerkungen (S. 1-13) formulieren die Herausgeber u.a. die leitenden Fragen der auf vier Abschnitte aufgeteilten 13 Beiträge dieser Sammlung und spannen auf diese Weise den Rahmen, innerhalb dessen der ‚neue Spartacus‘ zu betrachten sei. Bei STARZ’ *Spartacus* handle es sich nämlich einerseits um eine Neuinterpretation eines jahrhundertealten Symbols für das neue Jahrtausend, die aber andererseits nicht ohne ihre Vorgänger zu erklären sei, sondern viele Aspekte der literarischen und filmischen Spartacus-Legende aufgreife. Auf welche Weise wird das Bild eines neuen Spartacus für das Publikum des 21. Jahrhunderts entworfen? Welchen Einfluss üben die populären zeitgenössischen Produktionen wie die HBO-Serie *Rome* (2005-2007) oder Zack Snyders *300* (2007) sowie Stanley Kubricks bahnbrechender Film auf STARZ’ *Spartacus* aus? Wie werden Charaktere in der Serie dargestellt und entwickelt und welche Mittel werden dabei eingesetzt? Um den Lesern den Einstieg in die weitere Lektüre der einzelnen Beiträge zu erleichtern, verorten die Herausgeber anschließend die Serie innerhalb der filmischen Antikenrezeption und fügen zusätzlich eine anschauliche Inhaltsangabe aller Staffeln an, die durch Hintergrundinformationen über Zuschauerzahlen und Quoten, über die Produzenten und Schauspieler, charakteristische Merkmale der Serie, Produktionsbedingungen sowie die Charakterentwicklungen und dergleichen mehr ergänzt wird. Abgeschlossen wird die Einleitung durch hilfreiche kurze Zusammenfassungen aller in dem Band enthaltenen Beiträge.

In den mit „Heroes and Heroism“ überschriebenen ersten Abschnitt führt Alison Futrell mit ihrem Beitrag „Memories of Storied Heroes“ (S. 17-33) ein. Sie geht zunächst von der Beobachtung aus, dass die schon oft erzählte Spartacus-Geschichte für gewöhnlich recht simpel gestaltet ist, da Spartacus, dessen Zeit als Gladiator im *ludus* des Batiatus bis zum Ausbruch meist lediglich als kurze Vorgeschichte abgehandelt werde, stets als Kämpfer für die universelle Freiheit gegen die herrschenden Unterdrücker im Zentrum stehe. Wie Futrell richtig beobachtet, brechen die Produzenten von STARZ’ *Spartacus* mit dieser Tradition, indem sie die gesamte erste Staffel sowie das Prequel der Darstellung der Geschichte bis zum

⁴ Winkler, Martin M. (Hrsg.): *Spartacus. Film and History*. Malden, MA 2007.

Ausbruch der Gladiatoren aus dem *ludus* widmen. Dabei werde ein komplexeres Bild vom Leben der Gladiatoren, von ihrem Alltag, ihren Motiven, Wünschen und Problemen plastisch entworfen. Es würden (Herrschafts-)Beziehungen und Verhältnisse auf allen Ebenen dargestellt und gezeigt, wie die Gladiatoren sich in den Schulen eigene Beziehungssysteme und neue Identitäten aufbauen. Futrells Hauptanliegen besteht nun darin, an ausgewählten Beispielen (Barkas, Crixus, Oenomaos, Gannicus, Spartacus) aufzuzeigen, welche Mittel in der Serie eingesetzt werden, um diese Beziehungen, Identitäten usw. dem Zuschauer näher zu bringen. Eines dieser Mittel kann als ‚kreative Aneignung der Antike‘ bezeichnet werden, wenn etwa an griechische Hermen erinnernde Büsten auf Sockeln in einer die Geschichte des *ludus* bewusst repräsentierenden Weise in Batiatus' Villa aufgestellt sind oder wenn Gannicus' *rudis*, eigentlich ein Symbol der ehrenhaften Freilassung, in seiner Bedeutung dem dargestellten Charakter angepasst und mit den Motiven ‚Schmerz und Versagen‘ aufgeladen wird.

Im zweiten Beitrag („From Kubrick's Political Icon to Television Sex Symbol“, S. 34-51) beschäftigt sich der portugiesische Altertumswissenschaftler Nuno Simões Rodrigues mit der Umwandlung von Kubricks Spartacus als eindeutig politischen Helden „toward a more sexualized meaning through the representation offered by the STARZ series.“ (S. 34) Im ersten Teil seines Beitrages gelingt es ihm ganz hervorragend, nicht nur aufzuzeigen, woran man den ‚politischen Spartacus‘ in Kubricks Version festmachen kann (Werbematerial, Familienbild, Anachronismen, Darstellung der Sklaven im Gegensatz zu den Römern usw.), sondern auch den Traditionsstrang mit seinen Verästelungen ab dem 18. Jahrhundert nachzuzeichnen. Diesem politischen Bild stellt Rodrigues seine Interpretation von STARZ' *Spartacus* entgegen, was allerdings in zweifacher Hinsicht problematisch ist. Die Beobachtung, dass in der STARZ-Serie Sexualität offen und explizit dargestellt wird, ist richtig, aber auch offensichtlich und daher keine große Erkenntnis. Doch daraus den Schluss zu ziehen, der neue Spartacus sei von einer politischen Ikone, die für Freiheit, Gleichheit und Unabhängigkeit gestanden habe, zum Bild einer Hypermaskulinität und Hypersexualität (S. 50) und Spartacus zum Sexsymbol geworden (S. 47 und 48), greift zu kurz und ist nur durch einen reduktionistischen Blick auf die Serie und ihren Titelhelden möglich. Fragte man hier zum Beispiel nach möglichen Zwecken der Darstellung von Sexualität, dann könnte man etwa feststellen, dass dies unter anderem ein von den Produzenten

eingesetztes Mittel zur Kenntlichmachung von Hierarchien und Machtstrukturen zwischen Mitgliedern verschiedener gesellschaftlicher Schichten ist. Damit ist das zweite Problem verbunden: Rodrigues kommt nämlich über bloße Beobachtungen von unterschiedlichen Darstellungen von Sexualität in der Serie nicht hinaus. Diese sind zwar richtig, doch das, was den ersten Teil des Beitrages so spannend macht, nämlich die Erklärung für das Entstehen eines politischen Spartacus-Bildes durch die historische Verortung und das Aufzeigen des Traditionsstranges, fehlt hier, wenn man von den allgemeinen Hinweisen auf mögliche neue Publikumserwartungen und -geschmäcker im 21. Jahrhundert absieht.

Im dritten Aufsatz („The Life and Death of Gannicus“, S. 52-68) illustriert Juliette Harrison am Beispiel von Gannicus die Umsetzung einer ‚Heldenreise‘ innerhalb der Serie und fragt überspitzt: „why crucify Gannicus, rather than Spartacus?“ (S. 52) Dabei versteht sie es sehr gut, die modernen Konstruktionen von Helden und die hierbei wirkenden Einflüsse, Faktoren und Aspekte zu durchleuchten und aufeinander zu beziehen, sodass sie am Ende die oben gestellte Frage zufriedenstellend beantworten kann. Obwohl es sich bei modernen Darstellungen historischer Ereignisse immer um fikionalisierte Nacherzählungen handle, scheinen der künstlerischen Freiheit in Historienfilmen und historischen Fernsehserien doch gewisse Grenzen gesetzt zu sein. So seien etwa das Scheitern des Sklavenaufstandes oder Crixus‘ Trennung von Spartacus im Laufe des Aufstandes feste Bestandteile filmischer Umsetzungen zu sein. Gleichzeitig müsse jede neue Konstruktion Bezug nehmen auf ihre Vorgänger. Drittens gebe es innerhalb des audiovisuellen Mediums Konventionen in Bezug auf die Gestaltung von Helden, Protagonisten, Antagonisten usw., bei denen zusätzlich antike wie moderne Konzeptionen von Helden und Heldentum zu beachten seien. Zu den bisher genannten Aspekten kämen dann noch ganz konkrete Faktoren hinzu, in diesem Fall eine schwere Erkrankung des Spartacus-Darstellers Andy Whitfield, die den Dreh des Prequels und die Suche nach einem brauchbaren neuen Helden überhaupt erst nötig gemacht hätten. All das gelte es für die Serienproduzenten bei dem Entwurf einer möglichst plausiblen und den Erwartungen der Zuschauer auch entsprechenden Erzählung zu beachten.

In seinem Beitrag „A New Crassus as Roman Villain“ (S. 69-84), der den ersten Teil des Sammelbandes abschließt, untersucht Gregory N. Daugherty, auf welche Weise und mit welchen Mitteln die Serienprodu-

zenten die Figur des Crassus konstruieren. Um dies deutlicher aufzuzeigen, bespricht er zunächst, was über den historischen Crassus bekannt ist, wie dies von der historischen Forschung bewertet wird und welche die charakteristischen Züge nicht-wissenschaftlicher populärer Crassus-Bilder im 20. und 21. Jahrhundert sind. Trotz der vielen fiktiven Elemente handle es sich bei STARZ' Crassus insgesamt um eine historisch durchaus plausible Figur, die weitaus komplexer gestaltet sei als ihre literarischen und filmischen Vorbilder.

Den zweiten Teil des Sammelbandes, „Social Spaces“, eröffnet die Herausgeberin selbst mit ihrem Beitrag „Upward Mobility in the House of Batiatus“ (S. 87-96). Cyrinos Ausgangspunkt, nämlich die Beobachtung, dass die Serie mit der traditionellen Fokussierung auf die römische Elite einerseits und die Sklaven andererseits bricht und stattdessen über weite Strecken die ‚römische Mittelschicht‘ ins Zentrum rückt, ist absolut richtig und verspricht eine interessante Diskussion. Doch dieses enorme Potential wird leider verspielt. Statt nämlich danach zu fragen, warum die Produzenten mit der Tradition brechen, ob oder welche gesellschaftlichen Diskurse möglicherweise dahinter stehen und welche Rolle eventuell das Publikum und seine Erwartungen dabei spielen, erschöpft sich der Aufsatz nahezu komplett in einer Nacherzählung der Geschichte des Batiatus und seiner Frau Lucretia in der ersten Staffel und im Prequel.

Die folgenden beiden Beiträge, „Social Dynamics and Liminal Spaces“ (S. 97-110) von Stacie Raucci und „Building a New Ancient Rome“ (S. 111-130) von Lisa Maurice, gehören dagegen sicherlich zu den anregendsten und spannendsten des ganzen Bandes. Rauccis Artikel ist insofern inspirierend, als hier ein für Historiker eher ungewohnter Ausgangspunkt der Betrachtung gewählt wird, indem die Autorin in der Serie gezeigte Räume, ihren Aufbau und ihre Darstellung nicht als bloßes Setting versteht, in dem sich Handlungen vollziehen, sondern sie diese selbst durch ihre spezifische Gestaltung als Bestandteile der Erzählung und Bedeutungsträger betrachtet. Ins Zentrum ihrer Ausführungen stellt Raucci dabei Grenzräume ausgehend von der These, dass in „the Spartacus series, these spaces in-between and at the margins reveal and aid acts of transgression, transformation, and resistance.“ (S. 97) Durch die Veranschaulichung einer (von vielen) Funktionsweise(n) filmischer Bedeutungsgenerierung am Beispiel ausgesuchter Schwellenräume gelingt es ihr aufzuzeigen, wie subtil Filmschaffende ihre Inhalte (soziale Gefüge und Abhängigkeiten,

Gefühlslagen der Charaktere, Beziehungen und ihren Status u.v.m.) transportieren können. Bezogen auf den Titelhelden ergibt sich so das Bild eines permanent Getriebenen, der sowohl real wie auch metaphorisch ständig Barrieren durchbrechen und Schwellen überschreiten muss.

Ausgehend von dem Umstand, dass das Set eines Films oder einer Serie, die Orte und Räume, an und in denen Handlungen stattfinden, eine große Rolle spielen, indem sie etwa Zuschauererwartungen wecken bzw. dem Rezipienten anzeigen, was ihn erwartet, betrachtet Lisa Maurice in ihrem Beitrag, wo und wie sich STARZ' Spartacus innerhalb der langen Tradition filmischer Rom-Darstellungen positioniert. In ihren eigenen Worten: „This chapter demonstrates how STARZ Spartacus both continues and reinvents the depiction of the Roman world onscreen in accordance with twenty-first-century sensibilities.“ (S. 111) Im Anschluss an einen historischen Abriss der Rom-Darstellungen in Film und Fernsehen und ihren wesentlichen Merkmalen von den Anfängen bis ins 21. Jahrhundert liefert Maurice präzise Beschreibungen und treffende Analysen der in STARZ' Spartacus gezeigten Villen, den Städten Capua, Sinuessa und Rom sowie den verwendeten Kostümen. Im Ergebnis zeichne sich STARZ' Vorstellung der antiken Welt einerseits in vielerlei Hinsicht durch Authentizität und historischer Treue aus (Inneneinrichtung und Möbel, S. 120, oder die akkurate Rekonstruktion der Stadt Rom, S. 124), nehme gleichzeitig aber auch wichtige Impulse der Vorgänger auf (Graphic-Novel-Stil von Zack Snyders *300* ebenso wie die realistische Darstellung schmutziger, enger und überfüllter Straßen und Gassen aus der HBO-Serie *Rome*) und berücksichtige zudem bei allem Bemühen um historische Treue moderne Zuschauererwartungen, was sich besonders an der Gestaltung der Kostüme zeige.

Im dritten Abschnitt des Sammelbandes („Gender and Sexuality“) widmen sich die drei Autoren erstens der Darstellungsweise von Vergewaltigungen in der Serie, zweitens dem Umgang der Serie mit marginalisierten gesellschaftlichen Gruppen (insbesondere versklavten Frauen) und schließlich der Darstellung von Homosexualität und möglichen Reaktionen der Rezipienten auf die Darstellung gleichgeschlechtlicher Partnerschaften am Beispiel der Fan-Fiction zu dem Paar Agron und Nasir.

Als sehr gelungen kann hier der Aufsatz von Anise K. Strong, „The Rape of Lucretia“ (S. 133-147) bezeichnet werden. Im Vergleich dazu fallen die Ausführungen von Antony Augoustakis („The Others“, S. 148-160)

und der Beitrag von Amanda Potter („Fan Reactions to Nagron as One True Pairing“, S. 161-172) deutlich zurück.

Strong kann durch einen Vergleich mit anderen zeitgenössischen Produktionen (u.a. *Game of Thrones* und *Rome*) nachweisen, dass die Schöpfer von *Spartacus* Vergewaltigungsszenen stets bewusst als integrale Bestandteile der Geschichte einsetzen und dabei verschiedenste Formen von unfreiwilligem bzw. nicht-freiwilligem, aber gewaltlosem Geschlechtsverkehr zwischen Herren und Sklaven bis hin zum gewaltsamen Missbrauch als Mittel und Ausdruck von Macht, Herrschaft und Unterdrückung verhandelt werden. Im Gegensatz zu anderen typischen Darstellungsweisen würden Vergewaltigungen hier nie sexualisiert dargestellt, seien moralisch immer verwerflich und hätten für Täter wie für Opfer, die übrigens die Bestrafung ihrer Peiniger in die eigenen Hände nehmen würden, weitreichende Konsequenzen.

In dem mit „The Others“ betitelten Artikel behandelt Antony Augoustakis die Darstellung von gesellschaftlichen Randgruppen am Beispiel versklavter Frauen (Sura, Mira, Naevia, Kore, Laeta) in der Serie. Er stellt unter anderem fest, dass Andersartigkeit in der Serie positiv besetzt ist und Charaktere mit fremdländischen Wurzeln oft zu den Sympathieträgern gehören, ohne dabei jedoch in plakative Gut-Böse-Muster zu verfallen. In Bezug auf die untersuchten weiblichen Charaktere bemerkt er richtig, dass sie keinesfalls blass und für die Handlung irrelevant bleiben, sondern im Gegenteil diese aktiv vorantreiben würden. Bei all diesen richtigen Beobachtungen wäre aber eine zusätzliche Kontextualisierung wünschenswert gewesen. So hätte man zum Beispiel nach der in der Serie offenkundig vollzogenen Umkehrung der antiken Hellenen- bzw. Römer-Barbaren-Antithese fragen können oder durch einen Vergleich mit anderen Filmen und literarischen Verarbeitungen die Eigenheiten der Darstellung von Andersartigkeit oder die Rolle von Frauen als Handlungsträger stärker berücksichtigen können, um das Besondere der STARZ-Version zu unterstreichen.

Amanda Potter beschließt den dritten Abschnitt mit einem Blick auf die Darstellung homosexueller Beziehungen in der Serie und legt dabei den Fokus auf den Gladiator Agron und seinen von Spartacus befreiten Gefährten Nasir. Sei Homosexualität in Kubricks Version noch lediglich als skandalöse Anspielung auf etwas Verbotenes und moralisch Fragwürdiges zu thematisieren gewesen, werde sie in der neuesten Produktion

offen als völlig alltäglich vermittelt. Zusätzlich beschreibt Potter die Aufnahme und literarische Fortführung dieser Beziehung durch die Fangemeinde in der sog. Fan-Fiction an verschiedenen Beispielen.

Den Anfang des mit „Spectacle and Violence“ überschriebenen vierten und letzten Abschnitts macht Alex McAuley mit seinem Bericht zum Thema „Base Pleasures, Spectacle, and Society“ (S. 175-191). Er will zeigen, dass sich die Serie nicht in der bloßen aber auch überzogenen Darstellung exzessiver Gewalt und Sexualität erschöpft, sondern auch einen gewissen Anspruch erhebt, die römische Vergangenheit adäquat darzustellen: „Looking beyond – or more accurately, through – the gore and sex, I argue that Spartacus offers a remarkably apt representation of the culture of Roman spectacle in all of its social, spatial, and moral nuance.“ (S. 176) Zu diesem Zweck verortet und beschreibt er zunächst die römischen Spiele in ihrem historischen und gesellschaftlichen Kontext und fragt, welche gesellschaftlichen Funktionen Spiele erfüllen konnten. Ein Zwischenergebnis lautet dabei, dass das Geschehen in der Arena, die Spiele, bei denen Verbrecher hingerichtet wurden, Tierkämpfe stattfanden oder professionell ausgebildete Gladiatoren gegeneinander z.T. auf Leben und Tod kämpften, keinesfalls isolierte Phänomene, sondern als öffentliche Ereignisse an für jedermann zugänglichen Orten fest im alltäglichen Leben verwurzelt gewesen seien und es Wechselwirkungen zwischen Spielen, Politik und Gesellschaft gegeben habe. In der anschließenden Analyse der Serie kommt McAuley dann zu dem Ergebnis, dass es der Serie gut gelinge, ebendiesen Zusammenhang zwischen Spielen, Politik und öffentlichem Leben bis hin zur nach Ansicht des Autors realistischen Darstellung der Zuschauerreaktionen in der Arena zu vermitteln. Bemerkenswert sind außerdem die Parallelen, die McAuley zwischen der modernen Beurteilung der Serie und den Urteilen antiker Autoren über die Spiele feststellt. Moderne Fernsehkritiker äußerten in einer überraschend ähnlichen Weise kritisch über STARZ' Spartacus, wie es antike Autoren wie Cicero, Plinius (d. J.), Tacitus u.a. über die Gladiatorenkämpfe taten, während beides bei der Bevölkerung populär war bzw. ist. So wurde und wird damals wie heute nicht Gewalt und ihre Darstellung als solche infrage gestellt und kritisiert, sondern die Art und Weise ihrer Präsentation.

Im 12. Kapitel des Sammelbandes beschreibt Meredith D. Prince unter dem Titel „Draba's Legacy and the Spectacle of Sacrifice“ (S. 192-210) die Umwandlung einer zentralen Sequenz aus Kubricks Version unter Berück-

sichtigung der jeweiligen gesellschaftspolitischen Kontexte. Draba, ein farbiger Gladiator, der zum Vergnügen von Crassus und seinen Begleitern gegen Spartacus in einer Privatvorstellung auf Leben und Tod kämpfen soll, wird als Figur nicht in die Serie übernommen, wohl aber, so Prince, das Motiv, womit die Figur auf mehrere Charaktere aufgeteilt werde. Prince untersucht drei Sequenzen der Serie, die sich ihrer Meinung nach an Draba, seinen Kampf gegen Spartacus und seine Weigerung, Spartacus zu töten, wofür er mit dem Leben bezahlt und so die Rebellion inspiriert, anschließen.

Der letzte Beitrag des Sammelbandes, „Violence and Voyeurism in the Arena“ (S. 211-228) von Hunter H. Gardner and Amanda Potter, verweist auf die anfangs formulierte Frage, ob man angesichts der scheinbar unreflektierten und einzig Schauwerten dienenden Zurschaustellung von Gewalt der Serie etwas abgewinnen könnte. Die Autorinnen belegen mit ihren Ausführungen, dass dem so ist, da die Produzenten zwischen vergeltender und gewissermaßen legitimer Gewalt einerseits und ausbeuterischer, moralisch zu verurteilender Gewalt andererseits einschließlich verschiedener Mischformen unterscheiden würden. Auch die Figuren der Serie befänden sich permanent in Konfliktsituationen bezüglich der Frage nach Gewalt und ihren angemessenen Formen, sodass auf diese Weise auch die Zuschauer immer wieder herausgefordert werden würden, sich damit auseinanderzusetzen.

Ergänzt werden die Beiträge durch 22 Schwarz-Weiß-Abbildungen in guter Qualität, von denen die meisten Szenen aus der Serie zeigen. Eine Filmographie, eine Bibliographie und ein kombiniertes Personen-, Orts- und Sachregister schließen den Band ab. Der insgesamt überaus positive Eindruck wird allerdings durch das Fehlen eines Zitationssystems für Filmstellen getrübt. Noch immer scheint man nicht einzusehen, dass die Angabe der Folgennummer bei einer durchschnittlichen Länge von 50-60 Minuten pro Folge nicht ausreicht, wenn man auf eine Szene oder eine Sequenz verweist.⁵ Das Nachvollziehen und Überprüfen der Argumentation wird so unnötig erschwert.

Sieht man von diesem Versäumnis ab, bleibt am Ende festzuhalten, dass sich der vorliegende Sammelband wunderbar in die immer umfang-

⁵ Gute Vorschläge für das Zitieren audiovisueller Medien machte bereits Martin Lindner 2007 (Rom und seine Kaiser im Historienfilm. Frankfurt/Main, S. 22-27).

reicher werdende Reihe von Werken einfügt, welche die Rezeption der Antike in Film und Fernsehen aufarbeiten. Trotz der teilweise doch erheblichen Unterschiede in der Qualität der einzelnen Beiträge ist der Sammelband als Ganzer als gelungen zu bezeichnen, vor allem, weil die weitverbreitete Neigung zur Kritik an der Art und Weise der Präsentation überwunden wird und die Autoren sich der populären audiovisuellen Darstellungsweise von Vergangenheit in einer Weise produktiv nähern, die ihr als Massenmedium und als Vermittler von Geschichtsbildern gerecht wird. Die in diesem Band vorhandene Bandbreite an Fragestellungen, Themen und methodischen Herangehensweisen belegt dabei die Vielschichtigkeit und Komplexität des Mediums. Dass diese in den Aufsätzen nicht erschöpfend behandelt und diskutiert werden können, ist dabei nicht als Mangel zu werten und sollte eher als Ausgangspunkt für weitere Forschungen betrachtet und fruchtbar gemacht werden.

Inhaltsverzeichnis

- Introduction: Reimagining a New Spartacus (Antony Augoustakis and Monica S. Cyrino, S. 1-13)
1. Memories of Storied Heroes (Alison Futrell, S. 17-33)
 2. From Kubrick's Political Icon to Television Sex Symbol (Nuno Simões Rodrigues, S. 34-51)
 3. The Life and Death of Gannicus (Juliette Harrison, S. 52-68)
 4. A New Crassus as Roman Villain (Gregory N. Daugherty, S. 69-84)
 5. Upward Mobility in the House of Batiatus (Monica S. Cyrino, S. 87-96)
 6. Social Dynamics and Liminal Spaces (Stacie Raucci, S. 97-110)
 7. Building a New Ancient Rome (Lisa Maurice, S. 111-130)
 8. The Rape of Lucretia (Anise K. Strong, S. 133-147)
 9. The Others (Antony Augoustakis, S. 148-160)
 10. Fan Reactions to Nagron as One True Pairing (Amanda Potter, S. 161-172)
 11. Base Pleasures, Spectacle, and Society (Alex McAuley, S. 175-191)

Review of Augoustakis & Cyrino (eds.), STARZ Spartacus

12. Draba's Legacy and the Spectacle of Sacrifice (Meredith D. Prince, S. 192-210)
13. Violence and Voyeurism in the Arena (Hunter H. Gardner and Amanda Potter, S. 211-228)