

Puk, Alexander: *Das römische Spielewesen in der Spätantike*. Berlin: de Gruyter 2014. ISBN: 978-3-11-033745-7; XI, 529 S., 123 Tafeln

Rezensiert von: Ulrich Lambrecht, Institut für Geschichte, Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz

Einem interessanten, wenngleich mit dem dokumentierten umfassenden Anspruch nicht leicht zu bewältigenden Thema widmet sich Alexander Puk in seiner Dissertation, nämlich allen Aspekten des römischen Spielewesens von der Zeit der Tetrarchen bis ins 7. Jahrhundert im Osten wie im Westen des spätrömischen Reiches. Das Thema eignet sich gut für grundsätzliche Fragestellungen im Zusammenhang mit dem Fortleben kultur- und mentalitätsgeschichtlicher Dispositionen antiken Denkens und ihrem allmählichen oder abrupten Verschwinden aus dem urbanen Kontext als Indikator für das Ende des Altertums. Puk hat es auf diesem Gebiet allerdings mit einer reichhaltigen wissenschaftlichen Literatur zu tun, die sich spezielleren Fragen wie beispielsweise dem spätantiken Zirkus¹, der Bedeutung der Spiele in den Metropolen Rom und Konstantinopel und der kirchlichen Kritik am Spielewesen² widmet. Die damit vorhandenen Ergebnisse möchte er durch eine „Überblicksstudie“ (S. 54) ergänzen, die „die bisherigen Forscherbeiträge bündelt, [...] gängige Thesen [...] überprüft und die Bedeutung der Spiele auf verschiedenen Ebenen, vom Kaiser bis zum einfachen Zuschauer, darstellt“ (S. 10). Das Neue liegt also in einem ganzheitlichen Ansatz, der zeitlich und räumlich ebenso wie hinsichtlich des ausgewerteten Quellenmaterials und der Berücksichtigung der beteiligten Bevölkerungsgruppen über die vorhandenen Untersuchungen hinausgreift und diese zugleich in eine Gesamtschau zu integrieren sucht. An einen solcherart festgestellten Gesamtbefund könnten dann weitere Spezialstudien zu denjenigen Gebieten anknüpfen, die bislang und auch von Puk selbst nicht hinreichend geklärt worden seien. Angesichts der allgemeinen und umfassenden Ziele ist es ein besonderes Anliegen Puks, für seine Fragestellung neben den literarischen Quellen auch die epigraphischen und die numismatischen Zeug-

nisse auszuwerten sowie vor allem die archäologischen Befunde einzubeziehen.

Puk gliedert seine Untersuchung in zwei Hauptteile: Die Kapitel des ersten Teils sind um die sozialen Akteure gruppiert, die auf verschiedene Weise in das Spielewesen involviert waren, die Herrscher, die Vertreter der Kirche, weltliche Eliten unterschiedlicher Provenienz und nicht zuletzt das Publikum der Spiele. Im zweiten Teil stehen die einzelnen Gattungen der Spiele im Mittelpunkt, Zirkusspiele und Wagenrennen, Gladiatorenkämpfe und Tierhetzen sowie das – von der Forschung unter den hier verfolgten Gesichtspunkten bisher weitgehend vernachlässigte – spätantike Theater in seinen Ausformungen des Mimus und des Pantomimus. Aus der Zusammenschau des ersten und des zweiten Teils ergeben sich Einsichten in die gesellschaftlich integrative Funktion des Spielewesens als eines wichtigen Bestandteils der antiken Kultur.

Eingeleitet wird der erste Teil durch ein Kapitel über den kirchlichen Diskurs und dessen Vergleich mit der sozialen Realität. Puk stellt fest, durch die zunächst religiös, in der Spätantike aber überwiegend moralisch begründete kirchliche Kritik am Spielewesen werde aus Gründen christlicher Identitätsausbildung eine Dichotomie zwischen dem wünschenswert christlich bestimmten Leben und einer diesem ‚feindlich‘ gesonnenen Außenwelt aufgebaut. Anschließend dekonstruiert er diesen kirchlichen Diskurs unter Hinweis auf die vorhandenen Ambivalenzen und Argumentationswidersprüche: Hierzu zählt er beispielsweise die Übernahme moralischer Einstellungen antiker nichtchristlicher Intellektueller zu den Spielen durch Vertreter der Kirche, eine Entsakralisierung, die die Spiele zum nichtreligiösen Bestandteil weltlicher antiker Kultur machten, die ausbleibende kirchliche Kritik am Kaiser in seiner Funktion als Finanzier von Spielen und schließlich die vielfache Verbindung von Spielen, Klerus und Kirche, wie sie neben anderem in einer spielebezogenen sprachlichen Metaphorik bei Kir-

¹ Vgl. etwa Alan Cameron, *Porphyrius the Charioteer*, Oxford 1973; ders., *Circus Factions. Blues and Greens at Rome and Byzantium*, Oxford 1976.

² Vgl. zum Beispiel Leonardo Lugaresi, *Il teatro di Dio. Il problema degli spettacoli nel cristianesimo antico (II-IV secolo)*, Brescia 2008.

chenvertretern zum Ausdruck komme; dies zeige, dass beide, die christliche Kirche und das Spielewesen, Bestandteile antiken Kulturlebens seien. Dieses Kapitel macht zugleich klar, dass das Ende des Spielewesens der Antike wenig mit den – auch in anderen Zusammenhängen vieluntersuchten – kirchlichen Stellungnahmen gegen die Spiele zu tun hat. So erfüllt es mit seiner Platzierung zu Beginn der Darlegungen den Zweck, nach und nach die eigentlichen Gründe für den Niedergang und das Ende der Spiele hervortreten zu lassen, ohne dass diese mit Argumenten kontaminiert werden, die nicht primär in diesen Zusammenhang gehören.

Das nächste Kapitel über „Die Herrscher zwischen Kontinuität und Kompromiss“ baut auf dem vorausgehenden Abschnitt auf und steht zugleich mit dem nachfolgenden Kapitel über die „Organisation und Finanzierung“ der Spiele in enger Verbindung. Bestimmt wird es von der Frage, wie es dem Kaiser politisch und rechtlich gelang, „traditionelle Strukturen des Spielewesens mit der zunehmend vom Christentum dominierten Umwelt in Einklang zu bringen“ (S. 54). Die Antworten ergeben sich teilweise aus den Resultaten des vorausgehenden Kapitels und werden jetzt von der anderen Seite, den Interessen des christlichen Herrschers am Spielewesen, beleuchtet, so dass Puk als Fazit „mehr Kontinuität als Kompromiss“ (S. 83) festhalten kann. Hierfür mag beispielhaft das kaiserliche Bestreben stehen, die *voluptates populi* sicherzustellen sowie den kirchlichen Festen Vorrang einzuräumen.

Die nachfolgenden Ausführungen bieten anhand von Befunden, die sich aus allen Quellengattungen ableiten lassen und aus dem gesamten Reich sorgsam zusammengetragen sind, ein überzeugendes Plädoyer gegen allzu einfach erscheinende Lösungen. Puk stellt fest, in Organisations- und Finanzierungsfragen bei den Spielen auf Reichs- und Provinzialebene habe der staatliche Einfluss zwar nach und nach zugenommen, im Westen intensiver und früher als im Osten, im lokalen Bereich aber hätten städtische und individuelle Mittel nach wie vor weithin eine nennenswerte Rolle gespielt, so dass von „einer Mischfinanzierung aus privaten, städtischen und staatlichen Ressourcen“ (S. 142) ge-

sprochen werden könne. Mit diesem Ergebnis nimmt Puk eindeutig gegen „das klassische Szenario eines Niedergangs bzw. einer Zentralisierung“ (S. 145) des Spielewesens zum Nachteil der Städte und damit gegen eine bislang kaum angefochtene These Alan Camerons Stellung, der von einer Verstaatlichung des Spielewesens im 5. Jahrhundert ausgeht und diese in den Kontext einer Reform der Zirkusparteien einordnet, die auf diese Weise staatlicher Aufsicht unterstellt worden seien.³ Puk lehnt die auf zwei Quellenzeugnissen beruhende Idee geplanter staatlicher Eingriffe in die Zirkusparteien und das Spielewesen ab⁴ und plädiert stattdessen dafür, die Vorstellung von Reformansätzen solcher Art durch die Annahme allmählicher Veränderungen im Zeitverlauf zu ersetzen. In der Tat spricht die Vielfalt der von Puk zusammengetragenen Belege für einen derartigen Prozess, auch wenn „dessen Ausmaße, Geschwindigkeit und treibende Kräfte anhand der Quellen [...] kaum mehr zu fassen sind“ (S. 151).

Im zweiten Teil widmet Puk den einzelnen Spielgattungen drei Kapitel, die er *mutatis mutandis* vergleichbar aufbaut, indem er für jede Gattung einen geographisch und chronologisch geordneten dokumentarischen Abriss bietet; daran schließt sich die Behandlung spezieller Aspekte an, die im Zusammenhang mit den beteiligten sozialen Akteuren verschiedene Funktionen wie Unterhaltung, Kommunikation und Identitätsfragen ansprechen. Die jeweils behandelten Themen ergeben sich dabei aus den Befunden, die die Quellen bieten, und hieraus folgenden Fragestellungen. Daraus summiert sich ein Überblick, der alle Facetten des Spielewesens erfasst und so ein Gesamturteil ermöglicht, zu dem Spezialstudien nur eingeschränkt in der Lage sind.

So interessieren die Zirkusspiele und Wagenrennen insbesondere als Bühne für die Repräsentationsbemühungen der Herrscher; anhand entsprechender Mosaiken stellt Puk ferner Bezüge zwischen Aristokraten in ihrer

³ Vgl. Cameron, *Circus Factions*; ferner Charlotte Roueché, *Performers and Partisans at Aphrodisias in the Roman and Late Roman Periods. A Study Based on Inscriptions from the Current Excavations at Aphrodisias in Caria*, London 1993.

⁴ Vgl. *Cod. Iust.* 1,36,1 und *Joh. Mal.* 15,12 (p. 386 CSHB); dazu Puk S. 85f. u. 149–151.

Rolle als Stifter und Betrachter auf der einen und dem Sieges- und Erfolgsbezug als Kennzeichen der Mentalität von Eliten auf der anderen Seite her. Die Zuschauerenebene wird mit den Zirkusparteien und dem Starkult angesprochen, des Weiteren mit dem Wandel des Publikumsgeschmacks zu Lasten der griechischen Agonistik⁵ und zu Gunsten spektakulärer Unterhaltung sowie mit der Integration christlicher Elemente in den Spielraum, die die Zirkusspiele als selbstverständlichen „Bestandteil spätantiker Lebenskultur“ (S. 228) erweisen. Für die Gladiatorenkämpfe konstatiert Puk einen Rückgang ab der zweiten Hälfte des 3. und – je nach Region – ihr Verschwinden Ende des 4. Jahrhunderts. Dies führt er auf ein Zusammenspiel diverser Faktoren zurück, unter denen der Entzug kaiserlicher Unterstützung aufgrund eines möglicherweise auch christlich beeinflussten Wertewandels mit Folgen für das Herrscherbild eine Rolle gespielt haben dürfte. Ein weiterer wichtiger Faktor sei – wie bei den Agonen – ein veränderter Publikumsgeschmack. Wieder wird erkennbar, dass es sich Puk angesichts der Quellenlage mit Erklärungen für diese Entwicklungen nicht leicht macht und multipolaren Zusammenhängen den Vorzug vor monokausalen Begründungen⁶ gibt. Die *venationes* haben sich nach Puk aufgrund der exotischen und jagdbezogenen Konnotationen besser als die Gladiatorenkämpfe in das Selbstverständnis des spätromischen Kaisers und der Aristokratie eingefügt.⁷

Das längste gattungsbezogene Kapitel gilt mit dem Mimus und dem Pantomimus dem spätantiken Theaterwesen. Dies wird unter anderem damit gerechtfertigt, dass dieses Thema „noch niemals Gegenstand einer eigenen Studie geworden“ (S. 289) sei. Puk stellt das Theater vornehmlich als Interaktionsraum heraus, der dem Kaiser neben dem Hippodrom als wichtigste Bühne der Kommunikation diente, den Eliten Gelegenheiten zur Selbstdarstellung gab, während die Zuschauer untereinander ein Abbild der urbanen Gesellschaft boten und so zur eigenen Identitätsvergewisserung beitrugen: durch das Theater als Heterotopie, durch Anschlussmöglichkeiten an das antike Kulturerbe allgemein und Inhalte der *paideia* im Besonderen. Die Integration von Theaterdarbietungen in die Zir-

kusspiele und der Schauspieler in die Zirkusparteien hat Puk zufolge wohl „die Kontinuität des spätantiken Theaters, insbesondere in der Osthälfte des römischen Reiches, begünstigt“ (S. 360). Das Theaterwesen bot daher aufgrund seiner Flexibilität aber gerade auch ein Transformationspotential, das angesichts der Aufgabe von Theatergebäuden „für das spätantike Stadtleben den Übergang zum Mittelalter“ (S. 374) bezeichnet.

Neben einer ausführlichen Schlussbetrachtung rundet Puk seine Darstellung vom spätantiken Spielwesen durch einen mehr als zweihundertseitigen Anhang ab, der insbesondere die für das Verständnis seiner Ausführungen unabdingbaren Abbildungen unterschiedlichster Überrestquellen enthält. Dadurch wird der hohe Stellenwert unterstrichen, den Puk neben den literarischen und rechtlichen Quellen gerade den archäologischen Zeugnissen aus dem gesamten spätrömischen Reich beimisst: Diese ermöglichen ihm eine abgerundete Gesamtdarstellung, in die die vorhandenen Spezialforschungen integriert sind, erlauben ihm zugleich aber auch, seine Untersuchung auf weniger beforschtes Terrain auszudehnen und insgesamt mit Rücksicht auf den teilweise natürlich lückenhaften Quellenbestand Ergebnisse zu formulieren, die hochwillkommene Erklärungen für das Ende der antiken Stadtkultur beisteuern. Die Einlösung dieses umfassenden Anspruches macht es Puk zugleich möglich, im Lich-

⁵ Puk (S. 208) relativiert wiederum Camerons (Circus Factions, S. 212) These, die römischen Zirkusspiele im Osten hätten ihren Siegeszug erst nach dem Niedergang des traditionellen Gymnasiums antreten können, und weist auf die Veränderung der Funktion des Gymnasiums vom Sport- zum allgemeinen Kulturzentrum hin. Damit schließt er sich Sofie Remijsen, *The End of Greek Athletics in Late Antiquity* (Diss. Leuven 2011), Cambridge 2015 (im Druck), an.

⁶ Vgl. Puk S. 233 mit der Kritik an Egon Flaig, *Ritualisierte Politik. Zeichen, Gesten und Herrschaft im alten Rom*, Göttingen 2003, S. 257–260.

⁷ Gegenüber den von Mischa Meier, *Die Abschaffung der venationes durch Anastasios im Jahr 499 und die ‚kosmische‘ Bedeutung des Hippodroms*, in: Hans Beck / Hans-Ulrich Wiemer (Hrsg.), *Feiern und Erinnern*, Berlin 2009, S. 203–232, hier S. 224–228, angeführten finanziellen Motiven für das Aussetzen der Tierhetzen durch Kaiser Anastasios äußert Puk (S. 270f.) Skepsis; er möchte hinter dieser Entscheidung vielmehr eine temporäre Maßnahme zur Verhinderung von Unruhen sehen.

te seiner eigenen, insgesamt sehr respektablen Forschungsergebnisse die in Studien anderer Wissenschaftler formulierten Resultate zu Einzelfragen des Spielewesens teilweise zurechtzurücken.

Alles in allem bietet Puk daher ein differenziertes, facettenreiches Bild von der Entwicklung des Spielewesens der gesamten Spätantike in allen Regionen des Reiches. Auf diese Weise kann er die Relevanz der Propagierung christlicher Einstellungen für die Spiele relativieren und der Religion ebenso wie den Spielveranstaltungen ihren Stellenwert im spätrömischen Kulturleben zuerkennen, vor allem aber auch die diversen Faktoren des Niedergangs der Spiele genauer ermessen: In diesem Sinne sieht er ein Konglomerat an Veränderungen wirken, unter denen finanzielle Aspekte, christliche Einflüsse im Stadtleben, Veränderungen im Werteverständnis der Eliten und sich wandelnde Lebensrhythmen für alle Beteiligten eine Rolle spielten. In den gut strukturierten Ergebnissen mühevoller Sammel- und Ordnungsarbeit erfasst Puk mit Umsicht wie mit gebotener Klarheit wichtige Elemente des Endes der urbanen Kultur der Antike.⁸

HistLit 2015-2-026 / Ulrich Lambrecht über Puk, Alexander: *Das römische Spielewesen in der Spätantike*. Berlin 2014, in: H-Soz-Kult 13.04.2015.

⁸Die Fehlerquote bleibt sehr überschaubar: Von ein paar Druckfehlern abgesehen, bezeichnet Puk Theodosius I. einmal als Theodosius III. (S. 174), erhebt Johannes Chrysostomus zum „Bischof von Antiochia“ (S. 289), der er nie war, und macht Aachen zur Heimat des Angelsachsen Alkuin (S. 371, Anm. 515). Mit Bezug auf das 4. und 5. Jahrhundert sollte man ferner nicht vom „italienischen Theaterwesen“ (S. 308) sprechen. Grenzwertig erscheint es auch, angesichts von im Westen und im Osten auftretenden Wagenlenkern das Spielewesen zur „international“ verankerten Unterhaltung zu erklären (S. 220 u. 397).