

# thersites

18/2024



## **Imprint**

### **Universität Potsdam 2024**

Historisches Institut, Professur Geschichte des Altertums  
Am Neuen Palais 10, 14469 Potsdam (Germany)  
<https://www.thersites-journal.de/>

### **Editors**

Apl. Prof. Dr. Annemarie Ambühl (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)  
Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink (Universität Potsdam)  
PD Dr. Christian Rollinger (Universität Trier)  
Prof. Dr. Christine Walde (Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

**ISSN 2364-7612**

### **Contact**

#### **Principal Contact**

Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink  
Email: [thersitesjournal@uni-potsdam.de](mailto:thersitesjournal@uni-potsdam.de)

#### **Support Contact**

PD Dr. Christian Rollinger  
Email: [thersitesjournal@uni-potsdam.de](mailto:thersitesjournal@uni-potsdam.de)

### **Layout and Typesetting**

text plus form, Dresden

Cover pictures:

Left – „The Minotaur“. Used by permission of Jonathan Muroya

Right – „Dionysus“. Used by permission of Jonathan Muroya

### **Published online at:**

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18>

This work is licensed under a Creative Commons License:  
Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

This does not apply to quoted content from other authors.

To view a copy of this license visit

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

# thersites

18/2024

## Contents

---

### ARTICLES

- Pia Düvel  
Vorsicht vor Spartakus? Ideologisierte Schulbuchdarstellungen  
aus der Zeit des geteilten Deutschlands \_\_\_\_\_ 1
- Ulrike Ehmig  
Jeden Dienstag von 11–1 Uhr. Der Beginn des epigraphischen Archivs  
des Corpus Inscriptionum Latinarum (CIL) und die Materialität  
der Dokumentation von Inschriftentexten \_\_\_\_\_ 45
- Jeremiah McCall  
Agents, Goals, and Action-Choices. Analyzing the Game Histories  
of *Assassin's Creed Odyssey* and *Hegemony Gold: Wars of Ancient  
Greece* with the Historical Problem Space Framework \_\_\_\_\_ 69

### INTERVIEW

- Anastasia Bakogianni & Luis Unceta Gómez  
Greek Antiquity in Lockdown. An Interview with Illustrator  
Jonathan Muroya about his *Greek Quarantology* series (2020) \_\_\_\_\_ 116

### BOOK REVIEWS

- Jens Fischer  
Rezension von Victoria Austen: *Analysing the Boundaries  
of the Ancient Roman Garden. (Re)Framing the Hortus* \_\_\_\_\_ 125
-

David Serrano Lozano Review of Antonio Duplá-Ansuategui, Amalia Emborujó Salgado and Oskar Aguado-Cantabrana: <i>Del clasicismo de élite al clasicismo de masas</i> _____	132
Annemarie Ambühl Rezension von Fabian Zogg (Hg.): <i>Appendix Vergiliana.</i> Lateinisch–deutsch _____	139
Alicia Matz Review of Hamish Williams: <i>J. R. R. Tolkien’s Utopianism and the Classics</i> _____	146
Wolfram Brinker Rezension von Irmgard Männlein-Robert (Hrsg.): <i>Seelenreise und Katabasis. Einblicke ins Jenseits in antiker philosophischer Literatur. Akten der 21. Tagung der Karl und Gertrud Abel- Stiftung vom 30. Juli bis 1. August 2018 in Tübingen</i> _____	151
Jonas Konstantin Mach Rezension von George Kazantzidis: <i>Lucretius on Disease.</i> <i>The Poetics of Morbidity in ‚De rerum natura‘</i> _____	156
Mattia Mancini Review of Eleanor Dobson, Nichola Tonks (eds.): <i>Ancient Egypt in the Modern Imagination: Art, Literature and Culture</i> _____	164
Eva Werner Review of Roberta Berardi, Martina Filosa and Davide Massimo (eds.): <i>Defining Authorship, Debating Authenticity. Problems of Authority from Classical Antiquity to the Renaissance</i> _____	172

PIA DÜVEL

(Universität Potsdam)

## Vorsicht vor Spartakus?

### Ideologisierte Schulbuchdarstellungen aus der Zeit des geteilten Deutschlands<sup>1</sup>

**Abstract** Starting with the hypothesis that textbooks are strongly ideologically charged, this paper analyses the representation of the Spartacus uprising in history textbooks that were in use between 1949 and 1989 in the FRG and the GDR. Due to its identity-defining function for European cultures, Roman antiquity has always been an important reference in recent and modern history. Spartacus, as a slave leader, has been interpreted very differently in different contexts and is therefore ideally suited to examine how in such social and political contexts textbooks were produced and read, showing further how ideologically biased perceptions of history would force their way unhindered into the historical consciousness of younger generations.

**Keywords** History textbooks, textbook research, historical consciousness, Spartacus, slavery, history teaching.

---

<sup>1</sup> Ich möchte Herrn Prof. Dr. Filippo Carlà-Uhink für zahlreiche Anregungen und Herrn Dr. Matthias Wiese für den regelmäßigen Austausch danken.

## ZEITREISE DURCH DIE DYNAMISCHE REZEPTION VON SPARTAKUS

„Capua im Jahre 74 v. u. Z. In der Stadt gibt es eine sogenannte Gladiatorenschule, in der Sklaven für blutige Zirkuskämpfe gedrillt werden. Zu diesen Gladiatoren gehört einer, den seine Leidensgefährten Spartacus nennen: ein bärenstarker, trotziger, aufrechter Mann.“<sup>2</sup>

Mit diesen Zeilen beginnt eine Erzählung über den wohl berühmtesten Aufständischen Roms, dessen Anziehungskraft bis heute unvermindert wirkt.<sup>3</sup> Die geschichtliche Vorlage liefert der thrakische Gladiator Spartakus, der in den Jahren 73 bis 71 v. Chr. einen der größten Sklavenaufstände in der Historie des antiken Rom führte. Sein Tod gab den Startschuss zu einem intensiven Nach- bzw. Weiterleben, das auf wenigen, eminent parteiischen und größtenteils widersprüchlichen Überlieferungen basiert. Der dadurch vorhandene Spielraum für ambivalente Interpretationen und kontroverse Theorien wurde immer wieder aufs Neue ausgeschöpft, um die historische Person auf unterschiedlichste Weise in Szene zu setzen. Sprichwörtliche Spartakus-Vergleiche, die in gleich mehreren antiken Schriften enthalten sind, gelten als die wohl früheste Ausprägungsform.<sup>4</sup> So erwähnt z. B. Cicero in der dritten Philippischen Rede, dass Cäsar aufgrund seiner Truppenwerbung von Marcus Antonius den Beinamen „Spartakus“ erhielt.<sup>5</sup> Indem Cicero Antonius in der darauffolgenden Rede mit Catilina und Spartakus gleichsetzt, wertet er diesen als einen verbrecherischen Patrizier bzw. als Unfreien, in jedem Fall aber als einen Staatsfeind ab.<sup>6</sup> Nicht weniger Faszination übte Spartakus auf deutsche Dichter der Neuzeit aus. Für Lessing, Grillparzer und Hebbel diente Spartakus, sehr wahrscheinlich aufgrund seiner Entsprechung mit den zu dieser Zeit beschworenen revolutionären Werten, als eine Inspirationsquelle für ein Drama. Über ein Jahrhundert später lehnte sich die Namensgebung der sogenannten Spartakusgruppe an die historischen Vorgän-

---

2 Mühlstädt (1970) 115.

3 Dies bewies kürzlich der Hype um die US-Serie „Spartacus – Blood and Sand“.

4 Münzer (1929) 1528.

5 Cic. Phil. 3, 21.

6 Cic. Phil. 4, 15.

ge an.<sup>7</sup> Diese hatte sich im Jahr 1916 aus der äußersten Linken Deutschlands formiert, wurde nach der Novemberrevolution in „Spartakusbund“ umbenannt und bildete ab Dezember 1919 letztlich den Kern der KPD. Nur wenige Tage nach Gründung der Partei brach in Berlin überdies ein Aufstand aus, der mit dem Spartakusbund in Verbindung gebracht wurde, deshalb als „Spartakusaufstand“ in die Geschichte einging und den „ursprünglichen Träger des Namens weniger erneuert als [...] bis zur Auslöschung überformt hat.“<sup>8</sup> Darüber hinaus sollte der klassische Heldenstoff vor dem Hintergrund der einsetzenden kolonialen Befreiungsbewegung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts eine weitere Renaissance erleben. Anlass waren der vom US-amerikanischen Kommunismus-Sympathisanten Fast verfasste Roman<sup>9</sup> und der darauf basierende Film<sup>10</sup>, die beide beispielhaft von einem weit über die altphilologischen und historischen Personenkreise hinausgehenden Interesse am historischen Spartakus zeugen. Auf der filmischen Auferstehung des Spartakus basiert wiederum viel Sekundärliteratur.<sup>11</sup> In ihrer Gesamtheit signalisiert die Rezeptionsgeschichte vor allem in Zeiten erstarkender Befreiungsbewegungen eine vermehrte Aneignung, die, wie beispielhaft an Geschichtsschulbüchern nachvollzogen werden soll, in ihrer Darstellung der Thematik aber sehr variabel ausfallen kann. Für dieses Vorhaben, geltende Geschichtsbilder der BRD und der DDR exemplarisch zu erfassen und zu vergleichen sowie die politische Indienstnahme von Schulbüchern nachzuweisen, ist der Spartakusstoff aufgrund der verschiedenen Interpretationen seines Lebens besonders geeignet. Hinter dieser Auseinandersetzung mit potentiell stark instrumentalisierten Schulbüchern bzw. Schulbuchtexten steht der Gedanke, langfristig zu einem kritischeren Umgang mit dem Medium anzuregen. Sich in heutiger Zeit vor ideologisierten Schulbüchern in Sicherheit

---

7 Mit der Rezeptionsgeschichte befassen sich u. a. Münzer und Osterkamp; Münzer (1929) 1528; Osterkamp (2011) 3 f.

8 Osterkamp (2011) 3.

9 Fast (1953).

10 Das Drehbuch des US-amerikanischen Films „Spartacus“ wurde von Dalton Trumbo verfasst. Regie führte Stanley Kubrick; Kubrick; Spartacus (1960).

11 Der Antikfilm wird u. a. von Winkler und Wyke in den Fokus genommen; Winkler (2007), Wyke (1997) 34–72.

zu wiegen, wäre nämlich fatal. Dass stattdessen ein gesundes Misstrauen<sup>12</sup> gegenüber Schulbüchern angebracht ist, soll die nachfolgende Schulbuchanalyse zeigen.

## **SCHULBÜCHER AUF DEM PRÜFSTAND – UNAUSGESCHÖPFTE POTENTIALS UND FORSCHUNGSLÜCKEN IM FOKUS**

Schulbuchforschung ist vielschichtig, zugriffabhängig und als Forschungsfeld nicht eindeutig definiert und ausdifferenziert. Mit dem Untersuchungsgegenstand „Schulbuch“ existiert zwar ein gemeinsamer Nenner, Konsens über eine universale theoretische Fundierung herrscht jedoch nicht. Vor allem der unbeantwortete Status der Frage, was überhaupt unter einem Schulbuch zu verstehen ist, wird vielfach beklagt und verlangt nach individuellen Bestimmungen. In Anlehnung an Laubig, Peters und Weinbrenner<sup>13</sup> konzentriert sich die vorliegende Untersuchung auf Bildungsmedien, die unterrichtsbegleitend und schüler:innenorientiert konzipiert sowie für die Nutzung als Lern- und/oder Arbeitsmittel ausgelegt sind.

Stoffauswahl und -aufbereitung tragen dabei die Handschrift des jeweiligen Entstehungskontextes, denn soziale Diskurse sowie die politischen Machtverhältnisse wirken massiv auf die Konzeption ein. Zudem manifestieren sich in den Schulbüchern auch immer die narrativen und strukturellen Gewohnheiten sowie die Ideologie ihrer Autoren, die Hayden White zufolge nicht in der Lage sind, objektiv zu erzählen.<sup>14</sup> In der Folge wird das Schulbuch zum Politikum.<sup>15</sup> Das in ihm enthaltene, ausgehandelte, kanonisierte und verdichtete Schulbuchwissen in Verbindung mit dem frühzeitigen und intensiven Gebrauch steuert

---

12 „Misstraut gelegentlich euren Schulbüchern“, heißt es in der Ansprache zum Schulanfang bei Kästner; Kästner (1969) 182 f.

13 Laubig/Peters/Weinbrenner (1986) 7, zitiert nach Wiater (2005) 43.

14 White (2015) 19–47.

15 Stein begreift das Schulbuch als Informatorium, Paedagogicum und Politicum. Obwohl die Komponenten nicht eindeutig voneinander zu trennen sind, lässt sich die nachfolgende Untersuchung in der politischen Dimension verorten; Stein (1977) 231–241.



wiederum die Entwicklung des Geschichtsbewusstseins der nachwachsenden Generationen maßgeblich und trägt zu Verinnerlichung und Identifikation mit der zugrundeliegenden Weltsicht bei.<sup>16</sup> Insofern ist ein Schulbuch gleichermaßen beeinflussbar wie es selbst beeinflussend wirkt.

## EINBLICK IN DAS AUSWAHLVERFAHREN

Schulbücher, die der soeben erläuterten Definition entsprechen, müssen zunächst gesichtet werden. Für das Genre „Schulbuch“ und die schwerpunktverwandten Materialien ergeben sich jedoch einige besondere Schwierigkeiten, welche auf ihre mangelhafte Sammlung und bibliographische Erfassung zurückzuführen sind.<sup>17</sup> Für bestehende Sammlungen und Teilbereichsbibliographien gibt es wiederum keine Vollständigkeitsgarantie. Erschwerte Zugriffs- und Recherchebedingungen für ausnahmslos jede schulbuchbezogene Untersuchung sind die Folge. Dies gilt auch für die vorliegende Analyse, obgleich diese nicht auf Vollständigkeit, sondern auf Exemplarität ausgelegt ist.

Der Umfang der Stichprobe bemisst sich insgesamt auf sechs Bücher – drei der BRD und drei der DDR.<sup>18</sup> Um festzustellen, dass dies eine sorgfältige Auslese erfordert, muss man keine Schulbuchexperte oder keine Schulbuchexpertin sein. Das entsprechende Vorgehen ist für den Fall der DDR deutlich leichter, was auf den staatlich installierten Einheitsverlag sowie auf die Vereinheitlichung der Schulbuchentwicklung zurückzuführen ist. Die Recherche bundesdeutscher Materialien gestaltet sich aufgrund der föderalen Struktur des Bildungswesens und der damit verbundenen komplexen Entwicklung des Schulbuchmarktes deutlich aufwendiger und die Materialien müssen stark selektiert werden. Der Auswahlprozess umfasst im Großen und Ganzen zwei Schritte: eine räumliche und

---

<sup>16</sup> Handro/Schönemann (2006) 5.

<sup>17</sup> Das Leibniz-Institut für Bildungsmedien/Georg-Eckert-Institut verfügt über die weltweit umfangreichste Sammlung und wurde zu Recherchezwecken aufgesucht. Bibliographisch ist zumindest ein Teilbereich der hier erforschten Zeit durch die langjährige Bibliotheksleiterin des Instituts, Gisela Teistler, abgedeckt; Teistler (2017).

<sup>18</sup> Um die ausgewählten Titel zweifelsfrei nachvollziehen zu können, wird ihre Angabe im entsprechenden Verzeichnis um den Verlag ergänzt.

eine schulformbezogene Eingrenzung. Als größtes und bevölkerungsreichstes Bundesland bietet sich in räumlicher Hinsicht Nordrhein-Westfalen an. Da die Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I dort jedoch verschiedene Schulformen<sup>19</sup> besuchten, stellen sich zudem zwei Fragen: welche Schulform für den Vergleich mit dem Einheitsschulsystem der DDR besonders geeignet ist und in welcher Schulform die meisten Schülerinnen und Schüler unterrichtet wurden.

In der DDR vollzog sich ein radikaler Schulsystemumbau, bei dem das dreigliedrige Weimarer Schulsystem schrittweise ersetzt wurde.<sup>20</sup> Als Kernstück bildete sich nach Überwindung des Zwischenschritts der Zehnklassenschule letztendlich die sogenannte Polytechnische Oberschule als allgemeine, verpflichtende Schulform heraus.<sup>21</sup> Leitlinie der POS war eine Basislegung „für die berufliche Ausbildung und für alle weiteren Bildungseinrichtungen“.<sup>22</sup> Die Hauptschule in der BRD, die aus der Volksschule hervorging, hatte eine ähnliche Ausrichtung. Auch dort absolvierten und absolvieren die Schüler:innen noch immer einen Basisbildungsgang.<sup>23</sup> Allerdings verzeichnete die Hauptschule im Gegensatz zur obligatorischen POS stark voranschreitende Einbußen an Schüler:innen und schien einem sich langfristig abzeichnenden Bedeutungsverlust zu erliegen.<sup>24</sup> Es stellt sich also die Frage, ob mit ihr eine Randerscheinung des Bildungssystems oder aber eine repräsentative Schulform vorliegt. Nach ihrer Gründung stellte die Hauptschule die am stärksten besuchte weiterführende Schule dar. Der Zustrom von Schüler:innen versiegte zwar allmählich, doch erst nach Ablauf des relevanten Untersuchungszeitraumes verlor die Hauptschule ihre führende Position.<sup>25</sup> Daher eignen sich die Volks- und späteren Hauptschulen auch aus quantitativer Sicht für die Analyse.

---

19 Das Schulsystem der BRD war dreigliedrig.

20 Anweiler (1988) 27f.

21 Gesetz über die sozialistische Entwicklung des Schulwesens in der Deutschen Demokratischen Republik. Vom 2. Dezember 1959, in BMG (1966) 177; Anweiler (1988) 63.

22 Ebd. 178.

23 Rösner (2007) 70.

24 Ebd.

25 BMBF (1997) 38 f. In Nordrhein-Westfalen wurden die Hauptschulen zahlenmäßig schon etwas früher durch Gymnasien und Realschulen überflügelt. Für den Untersuchungszeitraum ist diese Entwicklung jedoch eher unerheblich; IT.NRW (2010) 6.

Zeitlich markieren die zur Analyse ausgewählten Schulbücher Beginn und Ende des geteilten Deutschlands. Außerdem sind sie symmetrisch und episodisch ausgesucht. Dies meint, jeweils ein BRD- und DDR-Schulbuch aus ähnlicher Zeit zu nutzen (Symmetrie) und daraus drei Schulbuchpaare zu bilden, die aus verschiedenen Jahrzehnten stammen und mit wichtigen gesellschaftlichen und bildungspolitischen Veränderungen verbunden sind (Episodenhaftigkeit). Derartige Entwicklungen prägen das Geschichtsbild und zeigen sich mit einiger Sicherheit in neuen, inhaltlich angepassten Lehrplänen und Schulbüchern.<sup>26</sup>

In der BRD und DDR fanden zentrale Wandlungsprozesse, ungeachtet ihrer z. T. stark voneinander abweichenden Ausrichtung, annähernd gleichzeitig statt. Die ersten Jahre nach Kriegsende standen bspw. in beiden Fällen unter dem Zeichen der Lehrmittelknappheit sowie provisorischer Maßnahmen, um diese aufzufangen.<sup>27</sup> Charakteristisch für diese Zeit war der immense Einfluss internationaler Akteure auf die Schulbuchpolitik. Neben den jeweiligen Besatzungsmächten, denen die Schulbuchrevision oblag, unterstützten auch Organisationen wie die UNESCO Projekte zur Überarbeitung von Schulbüchern.<sup>28</sup> Dauerhafte Abhilfe schaffte erst die Neuproduktion eigener mehrbändiger Schulbücher, zu der für das Fach Geschichte frühestens ab 1948 übergegangen werden konnte.<sup>29</sup> Im Jahr 1949 erfolgte dann die doppelte Staatsgründung. Eine Untersuchung der in dieser Zeit entstandenen Schulbuchprototypen erscheint sehr lohnenswert, zumal die zugrundeliegenden Lehrpläne große Differenzen in Aussicht stellen.<sup>30</sup> Unterschiede zeigen sich bspw. in der stark voneinander abweichenden Stoff-

---

**26** Den Zusammenhang zwischen politischen Ereignissen, Mentalitätslagen und der Entwicklung neuer Lehrpläne beschreibt Plöger; Plöger (2009) 293. Das Verhältnis zwischen Lehrplan und Schulbüchern wird bei Riemenschneider deutlich; Riemenschneider (1982) 295 f.

**27** Ausgelöst wurde diese durch das Verbot von Lehrwerken mit nationalsozialistischen Inhalten; Teistler (2017) 1. Als Lösungskonzept der Amerikaner und Briten stellt Teistler das Schulbuchnotprogramm vor; ebd. 5–40. Ebenso beschreibt sie die in der SBZ ergriffenen Maßnahmen; ebd. 264–266.

**28** Fuchs/Henne (2017).

**29** Vorreiter war die britische Zone; Teistler (2017) 92 f. Erst ab 1950 folgte der erste Band eines Einheitsschulbuches in der SBZ; ebd. 298.

**30** Während der Gesamtplan der BRD eine Behandlung des Spartakusaufstandes offiziell nicht vorsieht, stellt der Lehrplan der DDR etwa eine Unterrichtsstunde für die Thematik bereit und gibt ein klassentheoretisches Deutungsmuster vor; Geschichtsstoffplan (1949), Lehrplan (1951) 21.

fülle.<sup>31</sup> Zudem war im DDR-Lehrplan ein vierjähriger Stoffzyklus vorgesehen, infolge dessen der Spartakusaufstand sogar zweimal thematisiert wurde.<sup>32</sup>

Die nachfolgende schulpolitische Entwicklung verlief in der BRD recht schleppend. Erst ab 1963 gewann eine Reformperiode an Fahrt.<sup>33</sup> In der DDR vollzogen sich zeitgleich tiefgreifende Veränderungen, sodass die wichtigsten organisatorischen Weichen bis 1965 gestellt waren.<sup>34</sup> Insgesamt lässt sich daraus ableiten, dass mit den 1960er Jahren ein Jahrzehnt angebrochen war, in dem in beiden Staaten bildungspolitische Fragen einen hohen Stellenwert genossen. Neben dem Mauerbau im Jahr 1961 ist vor allem die zweite Hälfte der 1960er Jahre interessant. So wurde in der DDR 1965 das einheitliche sozialistische Bildungssystem durch die Verabschiedung des Bildungsgesetzes vollendet.<sup>35</sup> Die Entwicklungen mündeten in der Herausgabe neuer, stark formalisierter und kleinschrittig konzipierter Lehrpläne<sup>36</sup>, die bereits auf das Wesen der Schulbücher schließen lassen.<sup>37</sup>

Nach der Volksschulreform 1968 in Nordrhein-Westfalen begann 1969 dann auch in der BRD unter sozial-liberaler Regierung die eigentliche bildungsreformatorische Ära.<sup>38</sup> Umbruchs- und Innovationsdenken richteten sich darüber hinaus auf Unterrichtsfächer, Lehrplan- und Schulbuchkonzeption. Bedingt durch intensive Diskussionen um seine Qualität musste sich bspw. der Geschichts-

---

31 Das angestrebte Pensum der DDR-Lehrpläne war immens, erwies sich jedoch eher früher als später als nicht realisierbar; Anweiler (1988) 47.

32 In den Klassen 5 und 9 war das der Fall; Lehrplan (1951) 4 f.

33 Auslöser waren allem voran alarmierende Erkenntnisse zu einem drohenden Mangel an qualifizierten Arbeitskräften, der sich in absehbarer Zeit auf die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der BRD auswirken würde; Anweiler (1992) 22. Hierbei schwingen auch Überlegungen zum Abbau von Bildungsungleichheiten mit; ebd. 24.

34 Ebd. 21.

35 Ebd.

36 Die Lehrpläne für das Fach Geschichte sind schrittweise erschienen und eingeführt worden. Der Spartakusaufstand ist im Lehrplan für die 5. Jahrgangsstufe enthalten; Lehrplan (1965) 30.

37 Ebd. 26–31.

38 Anweiler (1992) 22 f.

unterricht neu definieren und legitimieren.<sup>39</sup> Und obgleich die Erarbeitung neuer Lehrpläne wohl in erster Linie auf die Neugründung der Hauptschulen zurückzuführen ist, wurden sie auch durch die hier einsetzende Kritik am Geschichtsunterricht zweifellos mitgeprägt. Nicht ohne Grund kam es zur Verschmelzung von Historischem und Politischem im Sinne einer Fächerverbindung. Wohl bemerkt geschah dies zuungunsten der Geschichte und in Nordrhein-Westfalen stärker als anderswo.<sup>40</sup> Zu Recht befürchtete man in Historikerkreisen, dass die Geschichte zudem zeitlich zu stark auf die jüngste Geschichte<sup>41</sup> und thematisch zu sehr auf die deutsche und europäische Geschichte reduziert werden könnte. So zeigt der Lehrplan von 1968, dass sich die Schwerpunkte in den höheren, entscheidenderen Jahrgängen „auf die Behandlung von zeitgeschichtlichen und politischen Fragen“ verlagern und die Behandlung der römischen Geschichte zu großen Teilen am Beispiel „der Frühzeit unserer Geschichte“ bzw. der römisch-germanischen Geschichtsverflechtungen geschah.<sup>42</sup>

Eine weitere Umgestaltung auf medialer Ebene vollzog sich mit der Herausbildung und Etablierung neuer Schulbuchtypen. Das sogenannte Arbeitsbuch verzichtete auf den bis dato konstitutiven Darstellungstext, konnte sich jedoch nicht dauerhaft auf dem Markt durchsetzen. An seine Stelle trat bald schon das kombinierte Lehr- und Arbeitsbuch, das narrative Elemente mit Quellenpräsentationen vereint.<sup>43</sup> Genau wie die zuvor angedeuteten strukturellen und organisatorischen Veränderungen lässt auch die konzeptionelle Neugestaltung der Schulbücher die Blüte des Bildungsbereiches erkennen, in der er jedoch nicht allzu lange stehen sollte. Bereits Mitte der 1970er Jahre kündigte sich ein Rezessionsprozess an, der für die Schulbuchanalyse genauso interessant erscheint wie die beschriebene Hochkonjunktur. Bildungspolitik verlor an Priorität gegenüber

---

39 Hintergründe sind die politische Positionierung und die Zunahme rechter Gewalt; Daumüller/Seidenfuß (2017) 11.

40 Grundsätze (1968?) A2 12; siehe dazu auch Multhoff (1974) 37–39. In der Betrachtung von „Extremvarianten“, wie sie die Lehrpläne und Schulbücher Nordrhein-Westfalens zweifellos sind, liegt ein besonderer Reiz. Durch sie können „spezifische Darstellungsmuster“ besonders deutlich sichtbar gemacht werden; Gorbahn (2011) 91. Im Vergleich mit den DDR-Schulbüchern kann mit ihnen der größtmögliche Abweichungsgrad festgelegt werden.

41 Kocka (1977) 12.

42 Grundsätze (1968?) B4 4.

43 Schönemann/Thünemann (2010) 68–72.

anderen politischen Handlungsfeldern, die sich u. a. aus der Ölkrise ergaben.<sup>44</sup> Demgegenüber befand sich das Fach Geschichte wieder im Aufbau und versuchte, den hilfswissenschaftlichen Status gegenüber der politischen Bildung abzulegen. Die Lehrpläne zeigen jedoch: Um sich wieder als eigenständiges Schulfach zu etablieren, reichten die Bemühungen nicht aus.<sup>45</sup> Auch die thematischen Akzente innerhalb der römischen Geschichte blieben nahezu unverändert. Dementsprechend hatte sich die römische Entwicklung vom Stadtstaat bis zum Kaiserreich der germanischen Völkerwanderung weiterhin unterzuordnen.<sup>46</sup>

Der entschleunigte bildungspolitische Kurs, den die BRD mittlerweile fuhr, setzte sich mit der Rückkehr der Union an die Regierungsspitze in Bonn weiter fort.<sup>47</sup> Und auch in der DDR keimten bereits Mitte der 1970er Jahre krisenhafte Entwicklungen auf. Anders als in der BRD blieb die allgemeine Bildungspolitik darunter aber nicht auf der Strecke. Ausnahmefall waren die Lehrpläne und Schulbücher, deren Entwicklung getreu der dort verkündeten Maximen „Stabilität und Kontinuität“ nur unwesentlich voranschritt.<sup>48</sup> Die ab 1985 ausgearbeiteten Lehrpläne veränderten sich deshalb weniger auf inhaltlicher als auf formaler Ebene. Auffallend waren vor allem die deutlich knapperen Vorgaben, die wohl als Versuch, das selbst angelegte Korsett etwas zu lockern, gedeutet werden können.<sup>49</sup>

Angelehnt an die soeben dargelegten Epochen und Ereignisse berücksichtigt die Untersuchung zunächst zwei Schulbücher der frühen 1950er Jahre. Außerdem werden jeweils zwei Bücher der späten 1960er bzw. 1980er Jahre einbezogen. Ein solches Vorgehen soll gleichermaßen die Erfahrbarkeit synchroner Gemeinsamkeiten und Unterschiede sowie die Wahrnehmung von diachronem Wandel garantieren.

---

44 Knewitz (2019) 53.

45 Richtlinien und Lehrpläne (1980) GL1.

46 Ebd. GP16.

47 Anweiler (1992) 25.

48 Margot Honecker: Zu einigen Problemen der pädagogischen Wissenschaft bei der weiteren Realisierung der schulpolitischen Aufgaben. Auszüge aus dem Referat des Ministers für Volksbildung auf der 10. Plenartagung der Akademie der Pädagogischen Wissenschaften der DDR am 6./7. Februar 1974, in APW (1985) 73.

49 Lehrplan (1988).

Mit den örtlichen und zeitlichen Bedingungen wurden bereits zwei entscheidende Auswahlkriterien für die Schulbücher näher erläutert. Nichtsdestotrotz greifen diese im Fall der BRD noch immer zu kurz. Auch die Popularität der Schulbücher spielt eine wichtige Rolle, da von einem Zusammenhang zwischen Bekanntheits- und Verbreitungsgrad eines Werkes und seiner Entsprechung mit den Idealen seiner Zeit ausgegangen werden kann. Spiegelte ein Schulbuch das seinerzeit geltende Geschichtsbild besonders gut wider, so wurde es wahrscheinlich vielfach aufgelegt und weiträumig zugelassen. Im Zuge einer gezielten Suche konnten die Bücher der Reihen „Wege der Völker“<sup>50</sup>, „Zeiten und Menschen“<sup>51</sup> und „Reise in die Vergangenheit“<sup>52</sup> als solche Schulbuchklassiker identifiziert und in der Analyse berücksichtigt werden.

Für eine hohe Repräsentativität der Stichprobe ist es außerdem wichtig, dass die Schulbücher nicht nur beliebt, sondern auch zeitgemäß in ihren Inhalten sind. Einige Schulbücher standen zwar zu untersuchungsrelevanten Zeiten in Gebrauch, transportierten jedoch nicht das zeitgenössische Gedankengut und müssen deshalb von der Analyse ausgeschlossen werden. In erster Linie entfallen damit Titel, die durch das sogenannte Schulbuchnotprogramm legitimiert und ausgehend davon wieder- bzw. weiterverwendet wurden – so bspw. auch das in der britischen Besatzungszone vielfach eingesetzte „Stein’sche Geschichtsbuch“.<sup>53</sup> Die neuproduzierte und deshalb augenscheinlich geeignetere Alternative, „Wege der Völker“, muss jedoch auf ihre Approbation hin überprüft werden. Für eine ideologiekritische Analyse ist ein positiver Zulassungsbescheid insofern unverzichtbar, da dieser belegt, dass das Schulbuch den staatlichen Ansprüchen genüge, der ideologischen Grundhaltung entsprach und überhaupt verwendet werden konnte. Während die Approbationsgewährleistung für die DDR-Schulbücher angesichts der staatlichen Durchsetzung eines Schulbuchmonopols leicht zu durchschauen war, besteht für die BRD ein regional stark fragmentierter Schulbuchmarkt. Die Genehmigung oblag den Ländern, gestaltete sich variabler, wurde verschiedenartig erfasst und ist ausgehend davon retrospektiv ebenso verschiedenartig zu rekonstruieren. Bei Schulbuchexemplaren, die in der ersten Jahrhunderthälfte erschienen, erfolgte der Approbationsnach-

---

50 Wege der Völker (1950).

51 Deermann (1968).

52 Ebeling/Birkenfeld (1987).

53 Stolze (1949).

weis häufig durch Titelvermerke. Leider sind solche Kennzeichnungen kritisch zu behandeln, da bewusste Täuschung nie ausgeschlossen werden kann. Die Zulassung jüngerer Schulbücher lässt sich hingegen aus entsprechenden Listen und Dokumenten entnehmen. Für das im britischen Sektor Berlins erschienene „Wege der Völker“ kann die Approbation auf beide Weisen nachvollzogen werden. Einerseits findet sich auf der dem Titelblatt vorangestellten Seite ein entsprechender Vermerk.<sup>54</sup> Andererseits bestätigt eine bibliographische Zusammenstellung der deutschen Schulbuchproduktion von 1945 bis Ende 1950 die Zulassung des Werkes für die gesamte britische Zone sowie für das daraus hervorgehende Nordrhein-Westfalen.<sup>55</sup> Zweierlei Approbationsbeweismittel und -wege bzw. die damit einhergehende hohe Beweiskraft sind allerdings eher die Ausnahme als die Regel. An entsprechendem Beweismaterial mangelt es insbesondere für den Zeitraum zwischen 1950 und 1970.<sup>56</sup> In diese Zeit fällt das Erscheinen des zweiten Schulbuches, das für die bundesrepublikanische Seite im Fokus der Betrachtungen steht: „Zeiten und Menschen“. Infolgedessen lässt sich seine rechtmäßige Benutzung nicht für das Jahr seines Erscheinens, sondern erst für das Schuljahr 1970/71 eindeutig belegen. Dokumentiert ist die Zulassung hier noch in einem Amtsblatt.<sup>57</sup> Für Approbationen, die nach dem Schuljahr 1981/82 erteilt wurden, muss hingegen eine Schriftenreihe mit integrierten Verzeichnissen herangezogen werden. Entsprechende Ausgaben dieser Schriftenreihe bestätigen, dass auch die „Die Reise in die Vergangenheit“ für die Untersuchung geeignet ist.<sup>58</sup>

---

54 Wege der Völker (1950).

55 Das Deutsche Schulbuch (1951) 105.

56 Es ist durchaus möglich, dass entsprechendes Material existiert, doch konnte der Archivierungsort bisher nicht in Erfahrung gebracht werden.

57 Verzeichnis (1970) 9.

58 Grundlagen (1987) 78.



## MAßGESCHNEIDERTE METHODIK

Bereits die theoretische Unschärfe deutet auf die Individualität schulbuchbezogener Forschungsvorhaben hin. Da es außerdem an einer Anleitung für die Arbeit mit Schulbüchern fehlt, müssen überdies eigene methodische Strategien und Instrumentarien ausgewählt, angepasst und gerechtfertigt werden. Dem Leitspruch folgend, wissen, wohin man geht, bevor man den ersten Schritt tut<sup>59</sup>, sollten sich diese an den jeweiligen Fragestellungen orientieren. Im vorliegenden Fall empfiehlt sich eine Hybridvariante zwischen hermeneutischen sowie inhaltsanalytischen Methoden mit quantitativer oder qualitativer Ausrichtung. Obwohl das hermeneutische Vorgehen anfällig für subjektive Verzerrungen ist und in der Vergangenheit scharfer Kritik ausgesetzt war, genießt es eine Vorrangstellung unter den genannten. Ein stärker regelgeleitetes Vorgehen in Anlehnung an die qualitative Inhaltsanalyse sowie eine Unterlegung mit quantitativen Erhebungen an entsprechender Stelle führen zu transparenteren Ergebnissen und können die geäußerten Bedenken jedoch deutlich minimieren.

## DER SPARTAKUSAUFSTAND IN ZAHLEN

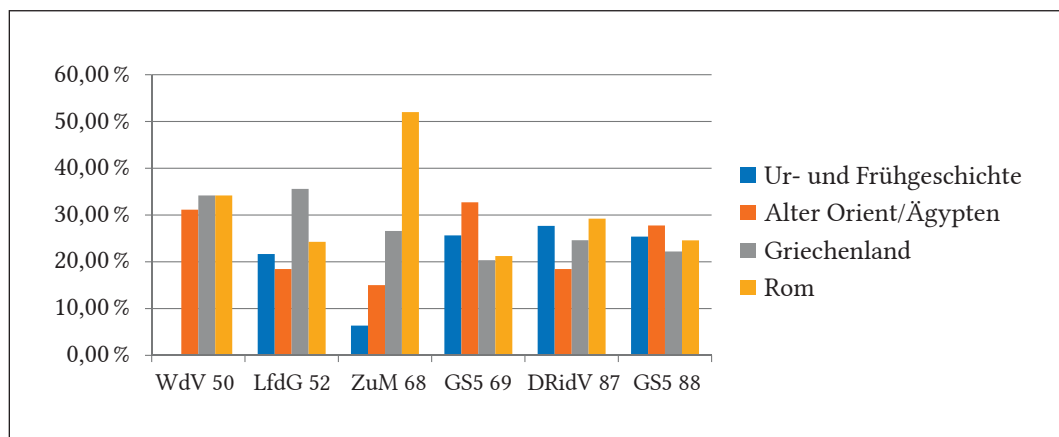
Als erstes methodisches Element kommt die sogenannte „Raumanalyse“ als inhaltsanalytisches Verfahren in Verbindung mit einem deskriptiv-interpretativen Part zum Einsatz. Grundlegend sollen hierbei die Fläche des Gesamtbuches, des darin enthaltenen Romkapitels und anderer Themenblöcke sowie des Spartakusaufstandes ermittelt und miteinander in Relation gesetzt werden. Weil sich ein Bearbeitungsprinzip von den größeren zu den kleineren Texteinheiten anbietet, liegt der Fokus zunächst auf dem Verhältnis zwischen Gesamtbuch und Unterthemen, darunter auch dem Rom-Part. Zur Messung genügt in diesem Fall (noch) das Auszählen der jeweiligen Seiten. Der Grundwert wird jedoch nicht aus der Gesamtseitenzahl des Lehrbuches, sondern aus der Seitenanzahl historischer Themen von der Urzeit bis zum Ende der Spätantike bestimmt. Um bessere Vergleichsbedingungen zu schaffen, werden Einführungsparts oder weiterführende Stoffe dagegen nicht mit einberechnet. Gleichwohl gibt es zahlreiche

---

59 „Es ist sehr wichtig zu wissen woher man kommt, doch bevor man den nächsten Schritt macht, muss man wissen wohin man geht“, heißt es bei Menzel (2021) 138.

Unterschiede in den Schulbuchkompositionen, die sich nicht gänzlich relativieren lassen. In beiden „Geschichte 5“-Büchern kann bspw. der Seitenumfang zur römischen Geschichte nicht vollständig erfasst werden, da die Fortsetzung des Themas jeweils in der 6. Jahrgangsstufe erfolgt.<sup>60</sup> In „Wege der Völker“ wird von der üblichen chronologischen Anordnung der Themenfelder abgewichen, sodass z. B. die Ur- und Frühgeschichte fehlt. Das „Lehrbuch für den Geschichtsunterricht“ ist wiederum für die 9. Klasse und damit für Schüler:innen mit einem höheren Lernniveau vorgesehen, worin aller Wahrscheinlichkeit nach auch die Ursache für den weitaus größeren Gesamtseitenumfang des Buches liegt. Insgesamt stellen sich die Rahmenbedingungen für einen Vergleich also nicht ideal dar. Dennoch sind bereits zum jetzigen Zeitpunkt erste Schlüsse auf thematische Begünstigungen und Benachteiligungen möglich.

So zeigt Abb. 1, dass die Geschichte des antiken Rom in jedem untersuchten Geschichtsbuch enthalten ist, wohl aber in stark voneinander abweichenden Umfängen. Vor allem die Schwankungen auf Seiten der BRD sind erheblich. Dort nehmen die Rom-Anteile von 1950 zu 1968 signifikant zu und erreichen im letztgenannten Jahr den Höchstwert der gesamten Untersuchung. Von 1968 zu 1987 fällt der Anteil wiederum stark, genauer gesagt noch unter sein Ursprungs-



**Abbildung 1** Anteil der römischen Geschichte am Gesamtbuch im Vergleich, Bild: Pia Düvel.

<sup>60</sup> „Geschichte 5“ von 1969 schließt bereits mit Kaiser Augustus, „Geschichte 5“ von 1988 berücksichtigt zumindest noch die Amtsperiode Kaiser Konstantins; Behrendt (1969); Donat (1988).

niveau von 1950 zurück. Neben der römischen Geschichte ist mit der Ur- und Frühgeschichte auch ein anderes Themengebiet von größeren Veränderungen seiner Anteile betroffen. Tendenziell nehmen diese jedoch zu. Weitaus näher beieinander liegen hingegen die ermittelten Flächen zum Alten Orient/Ägypten und mehr noch zu Griechenland. Ein ähnlich konstantes Bild wird durch die Schulbücher der DDR vermittelt. Dort ergeben sich für alle Themengebiete stabilere, speziell für Rom aber auch durchschnittlich geringere Messwerte. Für das Jahr 1969 wird sogar der minimalste Anteil römischer Geschichte am Gesamtbuch festgestellt.

Allerdings muss hierbei bedacht werden, dass das Thema, wie bereits erläutert, im darauffolgenden Schuljahr fortgeführt wurde.<sup>61</sup> Alles andere wäre vor dem Hintergrund der Bedeutung, die der Alten Geschichte in der DDR allgemein beigemessen wurde, auch sehr verwunderlich. Den Weg dafür ebneten bereits Marx und Engels, welche die „konstitutive Stellung“ der Antike in der Entwicklungsgeschichte herausarbeiteten.<sup>62</sup> Später gebrauchte Stalin die Geschichte der Alten Welt, das Römische Reich eingeschlossen, im Rahmen seiner simplifizierten Theorien über Gesellschaftsformation und Revolution sowie der darauf aufbauenden zwangsläufigen Geschichtsentwicklung. Ziel war es, die ausgeübte Herrschaftsform historisch zu legitimieren.<sup>63</sup> Als Vermittler der im dialektischen und historischen Materialismus vertretenen Auffassung, dass in der Geschichte Gesetzmäßigkeiten wirken und verschiedene sozialökonomische Formationen aufeinander folgen, diente zudem die Urgesellschaft.<sup>64</sup> Jede geschichtliche Stufe stellte zugleich eine Vorstufe der jeweils nächsten dar, sodass auch die Ur- und Frühgeschichte eine existenzielle Rolle für die Gegenwart spielte und somit entsprechend berücksichtigt wurde.

Anders als in der DDR sind die Ur- und Frühgeschichte sowie die Alte Geschichte in der BRD weit weniger konstant in die Schulbücher eingebunden. Ursachen dafür gibt es verschiedene. Offensichtlich hatte die Alte Welt eine geringe Bedeutung für die nationale Identität und historische Legitimation der BRD. Anschlussstellen bot das Thema allenfalls für Gedanken wie Freiheit, Demokra-

---

61 Günther (1970) 15–24; Bartmuß (1989) 9–33.

62 Schuller (2005) 81.

63 Lindemann (2022) 54.

64 Ebd. 31.

tie oder Gleichheit.<sup>65</sup> Es war deshalb nicht notwendig, sie in großem und beständigem Rahmen zu thematisieren. An der Ur- und Frühgeschichte bestand dagegen durchaus Interesse. Auf die Spuren der Menschwerdung begaben sich die Schüler:innen allerdings unter direktem Bezug zum Germanentum und damit erst nach der Behandlung der Alten Geschichte.<sup>66</sup>

Für den nächsten Analyseschritt wird die römische Geschichte nun in kleinere Unterthemen unterteilt. Große Aufmerksamkeit gilt natürlich dem Themenbereich, in welchem sich die Lernenden mit Sklaverei in der antiken römischen Gesellschaft beschäftigen. Um die Behandlung des Spartakusaufstandes jedoch im Zusammenhang mit der generellen Schwerpunktsetzung sehen zu können, bietet sich ein vergleichendes Vorgehen an. Da die hierdurch entstehenden Textsegmente z.T. aber nur Bruchteile einer Seite füllen, erweist sich die bisherige Maßeinheit in Seiten aufgrund gewichtiger Rundungen als zu ungenau. Um präzisere Ergebnisse zu erhalten, muss die Vorgehensweise angepasst werden. Auf der Suche nach einer geeigneteren Maßeinheit ergeben sich allerdings verschiedene Schwierigkeiten: den Aufbau einer Schulbuchseite vor Augen, sind darauf verschiedene Bild- und Textelemente zu finden. Beispiele dafür sind u. a. Quellentexte, Karten und Arbeitsaufgaben. Die Frage ist, wie man mit diesen umgehen soll.

Kernbaustein von Geschichtsschulbüchern ist jedoch der Darstellungstext. Als argumentativ ausformulierter Part unterbreitet er ein Deutungsangebot, welches das Verständnis thematisch unbefangener SchülerInnen ganz wesentlich prägt. Aufgrund dieser starken Wirkung auf das Geschichtsbewusstsein ist er zur Analyse bestens geeignet. Da der Darstellungstext aber oftmals ein ungleichmäßiges Schriftbild aufweist, wäre es unpräzise, die Zeilen auszuzählen.<sup>67</sup> Alternativ soll seine Fläche in Quadratmillimetern und -zentimetern bemessen und angefangene Textzeilen dabei als ganze Textzeilen behandelt werden.

Abb. 2 zeigt unterschiedliche thematische Akzentuierungen im Bereich der römischen Geschichte. Priorisiert werden vereinfacht gesagt entweder die Germanen (BRD) oder die Sklaven (DDR).<sup>68</sup> Die Abhandlungen zu den Römern in

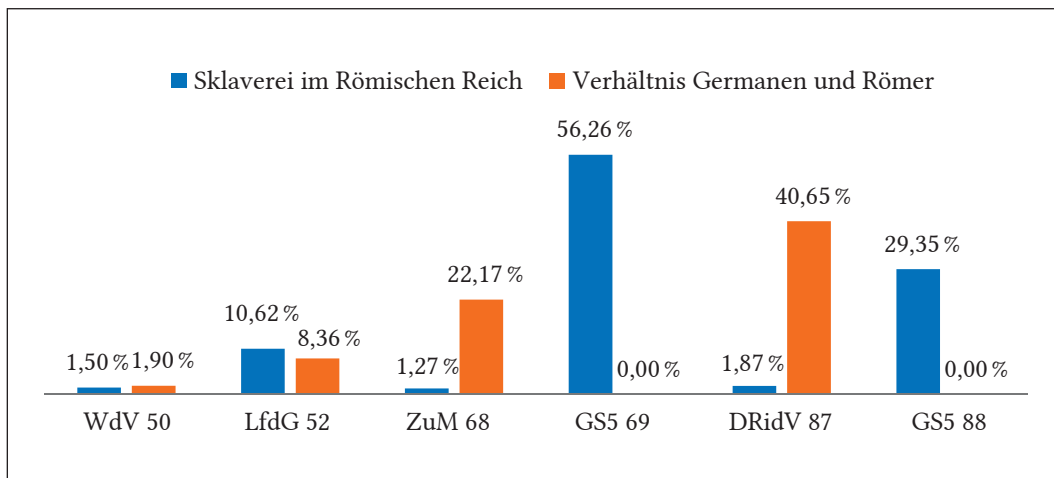
---

65 Binsfeld (2017) 2516.

66 Geschichtsstoffplan (1949) 14.

67 Gemeint sind mitunter verschiedene Schriftgrößen.

68 Hier handelt es sich natürlich um keinen Vergleich zwischen Gleichartigem. Während der Oberbegriff „Germanen“ bestimmte Stämme kennzeichnet, charakterisiert der Begriff „Sklaven“ eine sozialökonomische Stellung.



**Abbildung 2** Anteil ausgewählter Themenschwerpunkte am Darstellungstext zum Römischen Reich, Bild: Pia Düvel.

Verbindung mit den Germanen gewinnen auf Seiten der BRD stetig an Raum und sind im Jahr 1987 am präsentesten. Eine entgegengesetzte Tendenz lässt sich aus den DDR-Schulbüchern ableiten, wenn die Germanen dort ausschließlich im frühesten Buch von 1952 auffindbar sind. Wesentlich stärker vertreten ist dort dagegen die Sklaventhematik. Ihre maximale Ausdehnung erreicht sie im Jahr 1969, was einen deutlichen Kontrast zum ein Jahr zuvor erschienenen BRD-Schulbuch bildet. An diesem haben die römischen Sklaven nämlich die geringsten Anteile.

Hinter den starken Unterschieden in der Schwerpunktsetzung steht zunächst die enge Verbindung der römischen Geschichte mit Sklaverei in der DDR. Die Ursprünge dafür liegen wiederum bei Marx und Engels. „Ohne Sklaverei kein moderner Sozialismus“, lässt Engels verlauten und stellt damit die Sklaverei als notwendigen Entwicklungsschritt und als prägendes Produktionsverhältnis der Antike heraus.<sup>69</sup> In Stalins Fünf-Stufen-Modell wurde die Sklaverei schließlich zum Charakteristikum der gesamten Epoche erhoben, sodass die Würdigung des Römischen Reiches letztendlich vorrangig auf Grundlage seiner Kennzeichnung durch Sklaverei geschah.<sup>70</sup> Auch wenn sich diese Schematisierung auf Dauer als

<sup>69</sup> MEW 20 (1962) 168.

<sup>70</sup> Stalin vertrat eine dogmatische Sozialismuskonzeption, der es an einer ausgereiften historischen dialektischen Sichtweise auf die gesellschaftliche Entwicklung mangelte. Die eigentlichen Triebkräfte der gesellschaftlichen Entwicklung nach Marx und Engels wur-

unhaltbar erwies und man sich zunehmend wieder auf die Marx'schen Grundlagen besann, blieb die Sympathie für die römischen Sklaven bestehen.<sup>71</sup> Angesichts des geltenden kategorischen Imperativs der sozialistischen Bewegung, wonach „alle Verhältnisse [umgeworfen werden sollen], in denen der Mensch ein erniedrigtes, ein geknechtetes, ein verlassenes, ein verächtliches Wesen ist“<sup>72</sup>, erscheint dies allerdings auch nicht weiter verwunderlich.

Im Falle der BRD lässt sich die Betonung der Germanen vor allem geografisch herleiten. Aufgrund der römisch-germanischen Vergangenheit liegt die Suche nach römischen Spuren in Germanien und Post-Germanien für Nordrhein-Westfalen dabei besonders nahe. Inhaltlich beanspruchte man für sich eine Abkehr von der Germanen-Verherrlichung der Nationalsozialisten<sup>73</sup>, was u. a. an der oftmals eingenommenen römischen Perspektive und der damit einhergehenden Betonung der positiven Effekte des römischen Imperialismus auf die germanischen „Barbaren“<sup>74</sup> ersichtlich wird. Wie konsequent diese Absicht inhaltlich allerdings umgesetzt wurde, bedürfte jedoch einer separaten Untersuchung.<sup>75</sup> Im Vergleich zur BRD scheint es so, dass die DDR zurückhaltender mit den Germanen umging. Auch wenn die Germanen eigentlich erst Unterrichtsinhalt der Jahrgangsstufe 6 waren und der erste Eindruck dadurch relativiert wird, fiel ihre Behandlung weniger umfassend aus als in der BRD – zumindest legen dies entsprechende Schulbücher nahe.<sup>76</sup>

---

den darin in ihrer Wirkung eingeschränkt; MEW 21 (1962) 296–298; siehe dazu auch Schuller (1990) 48.

71 Mitunter ließ sich eine dominante Sklavenwirtschaft nur für das klassische Griechenland und für das spätrepublikanische Rom belegen. In Rückbesinnung auf Marx und Engels und den von ihnen verwendeten Plebejerbegriff erweiterte die DDR-Forschung fortan ihr Verständnis der unterdrückten Klasse. Es hob infolge dessen nicht mehr ausschließlich auf die Sklaven ab; MEW 21 (1962) 125 f; siehe dazu auch Schuller (1990) 48.

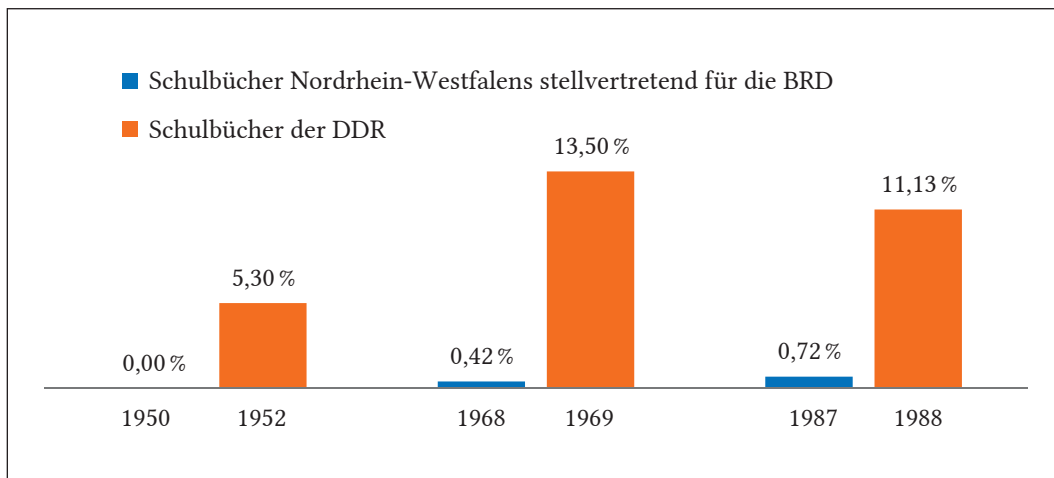
72 MEW 1 (1981) 385.

73 Sénécheau spricht von einem jähen Bruch mit der Thematik in der Nachkriegszeit; Sénécheau (2012) 221.

74 Ebd.

75 Generell weist die BRD restaurative Grundtendenzen auf, die sich z. B. in einer personellen Kontinuität und damit auch einem Fortbestand der Ansichten äußerte. Die DDR wagte dagegen mehr innovative Schritte (Stichwort Neulehrer).

76 Günther (1970) 15–24; Bartmuß (1989) 9–29.



**Abbildung 3** Anteil des Spartakusaufstandes am Darstellungstext zur römischen Geschichte, Bild: Pia Düvel.

Trotz oder gerade wegen des schweren Erbes, das angesichts ihrer ideologischen Vereinnahmung in der NS-Zeit auf der Thematik lastet, besaßen auch die deutschen Kommunisten Interesse an den Germanen und machten sich die Umdeutung ihrer historischen Bedeutung zur Kernaufgabe.<sup>77</sup> Als zentrales Element dieser Umdeutung diente die „vermeintlich revolutionäre Umwälzung von der klassenlosen Urgesellschaft zur Klassengesellschaft“, die in die Zeit der Germanen zurückzudatieren ist.<sup>78</sup> Das daran zum Ausdruck kommende Grundinteresse darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass gemäß dem Marx’schen Fortschrittsdenken den höher entwickelten Gesellschaftsformationen generell größere Bedeutung beigemessen wurde und sich speziell die Germanen nicht mit der Bedeutung der „revolutionären Knotenpunkte des kommunistischen Geschichtsnarrativs“<sup>79</sup> messen konnten.

Als Unterthema der römischen Sklaverei fügt sich der Spartakusaufstand nahezu nahtlos in das soeben ersichtlich gewordene Grundmuster ein. Wie in Abb. 3 dargestellt, sind seine Anteile an den Romkapiteln in den BRD-Schulbü-

<sup>77</sup> Lindemann (2022) 26.

<sup>78</sup> Ebd. 25.

<sup>79</sup> Lindemann versteht darunter „den großen Bauernkrieg“, „die bürgerliche Revolution 1848–49“, „die Arbeiterbewegung“ und „die demokratisch-antifaschistische Bewegung gegen den Nazismus und gegen den Krieg“; ebd.

chern wesentlich geringer. Wenn dieser Anteil über die Jahre auch minimal zunimmt, überschreitet er letztlich nie die „Ein-Prozent-Marke“. In scharfem Gegensatz dazu stehen die aus den DDR-Schulbüchern hervorgehenden Werte, die im Jahr 1969 ihren höchsten Stand erreichen und danach unmerklich abfallen.

Das Interesse der DDR an den Sklavenaufständen der antiken Welt speiste sich in der Stalin'schen Zeit aus der (Wunsch-)Vorstellung eines revolutionären Übergangs von der Sklavenhaltergesellschaft zum Feudalismus. Als Ideengeber wirkte hierfür wiederum Marx. Er prägte einen Revolutionsbegriff, der kurzum einen Widerspruch von Produktivkräften und Produktionsverhältnissen, Klassenkampf sowie die Auflösung bestehender und die Errichtung neuer sozialer Verhältnisse durch die Entmachtung der herrschenden Klasse impliziert. Stalin okkupierte diese Grundprinzipien und wandte sie auf die spätrepublikanischen Sklavenaufstände an. Aus diesen wurde sodann „die Revolution der Sklaven [, welche ] die Sklavenhalter [beseitigte] und [...] die Sklaverei als Form der Ausbeutung der Werktätigen auf[hob].<sup>80</sup> An ihre Stelle als hauptsächliches Produktionsverhältnis traten fortan „Feudalherren und die Leibeigenschaft als Form der Ausbeutung der Werktätigen“.<sup>81</sup>

Als größte und bekannteste sklavische Erhebung der Antike war der Spartakusaufstand natürlich von besonderer Bedeutung. Es traf sich zudem gut, dass ihr Anführer nahezu alle Ideale eines proletarischen Freiheitskämpfers in sich vereinte. In Ansätzen kam dies schon bei Marx zum Tragen. In einer eher marginalen Bemerkung nannte er den Sklavenerführer den „famosesten Kerl, den die ganze antike Geschichte vorzuweisen hat“<sup>82</sup> und verhalf diesem ein Stück weit zur späteren Schlüsselrolle im DDR-Geschichtsbild. Vor allem im Zuge der Aufweichung Stalins stark schematisierter Formationstheorie und der damit verbundenen Neubewertung der Sklavenaufstände gewann die Person Spartakus an Gewicht. So war die These von Sklavenaufständen, die den revolutionären Übergang zum Feudalismus markierten, aufgrund verschiedener Tatsachen nicht haltbar. Dass die Sklaven nach langen Kämpfen scheiterten und keine unmittelbare Errichtung der Feudalwirtschaft erreichten, beweisen allein schon die 300 Jahre Spätantike. In der Konsequenz wurden sowohl der Sturz der herrschenden Klasse als auch die Beseitigung der Produktionsverhältnisse und mit dieser ganz und gar der Revolutionscharakter der Sklavenaufstände hinfällig. Spürbare Einflüsse

---

80 Stalin (1955) 215.

81 Ebd.

82 MEW 30 (1974) 160.



auf die allgemeine Wertschätzung des Spartakusaufstandes hatte diese Degradierung wider Erwarten nicht. Auf einige weniger verheißungsvolle „Rettungsstrategien“<sup>83</sup> folgte schlussendlich ein veränderter Schwerpunkt der Würdigung: weniger Aufstandsgeschehen, mehr vorbildlicher Protagonist. Trotz der „historischen Richtigstellung“ sollte die „geschichtliche Bedeutung des Spartakus“<sup>84</sup> also nicht vermindert und seine „Vorbildwirkung als mutige[r], entschlossene[r] Freiheitskämpfer und kluge[r], besonnene[r] Volksführer“<sup>85</sup> nicht in Abrede gestellt werden.

Dass dem Spartakusaufstand in der DDR eine so große Bedeutung beigemessen wurde, wirkte sich zweifellos auch auf seine Rezeption in der BRD aus. Hintergrund dafür sind die mit der politischen Teilung Deutschlands einhergehende Spaltung des offiziellen Geschichtsbildes sowie ein aufkommendes Abgrenzungsbedürfnis beider Staaten. Getreu dem Motto „je mehr, desto weniger“ kann man davon ausgehen, dass die starke Präsenz des Themas in den DDR-Schulbüchern gleichzeitig eine Begrenzung desselben Themas in den BRD-Schulbüchern verursachte. Aufgrund der stark ausgeprägten antikommunistischen Haltung prägte dieser Abgrenzungsgrundsatz sehr wahrscheinlich auch die Schulbuchkonzeption in der jungen BRD.<sup>86</sup> Unmittelbar nach der doppelten Staatsgründung genoss die Herausbildung einer eigenen Identität große Priorität, die vollständige Auslassung des Spartakusaufstandes im Schulbuch von 1950 war die logische Konsequenz dessen. Daneben hatten auch Lehrpläne und Schulbücher der Weimarer Zeit Einfluss auf die BRD-Schulbücher. Da sich sehr stark an diesen orientiert wurde, bestehen gewisse Parallelen im Umgang mit einzelnen Fachinhalten. Die Abhandlungen zum Spartakusaufstand im „Zeiten und Menschen“ kommen bspw. dem „Stein’schen Geschichtsbuch“ sehr nahe. Beide sind von vergleichbar geringem Umfang.

Im Zusammenhang mit politischen Wendepunkten, wie der doppelten Staatsgründung, sind noch weitere Ereignisse zu nennen, die den Geschichtsunterricht beeinflusst haben. Gravierend war vor allem der Mauerbau, der auf Seiten

---

83 Bspw. entwickelte Werner Seyfarth unter Rückgriff auf eine Formulierung von Marx das Konzept einer „Epoche sozialer Revolutionen“. Demzufolge münden verschiedene Aktionen in der letztendlichen Revolution; Seyfarth (1967) 289 f.

84 Irmischer (1988) 47.

85 Ebd.

86 In der BRD lassen sich im Verlauf des Ost-West-Konflikts verschiedene Ausprägungsgrade des Antikommunismus nachweisen.

der DDR mehrfach direkte Eingriffe in das Unterrichtsgeschehen auslöste.<sup>87</sup> Von nun an galt es, die Deutschlandpolitik der SED durch eine verstärkte ideologische Einflussnahme zu rechtfertigen und den Rückhalt der Bevölkerung sicherzustellen. Mit dem Bildungsgesetz erfolgte sodann die gesetzliche Verankerung dieser ideologischen Indoktrination. Die darin enthaltenen Forderungen, darunter die Nutzung aller Unterrichtsinhalte „für die staatsbürgerliche Erziehung und für die Entwicklung einer sozialistischen Einstellung zur Arbeit“, schlugen sich maßgeblich auf die ab 1966 erneuerten Lehrpläne nieder. Diese wiederum stellten die Weichen für die großzügige Implementierung des Spartakusaufstandes in den Schulbüchern, so auch in dem von 1967. Immerhin verlangten die neuen curricularen Vorgaben nach einer „Konzentration des Lehrstoffes auf jene Inhalte, die für die Erkenntnis der Gesetzmäßigkeiten der gesellschaftlichen Entwicklung [...] sowie für die Formung der wissenschaftlichen Weltanschauung und für die politische Willensbildung wesentlich sind“.<sup>88</sup> Aufgrund seiner Übereinstimmung mit grundlegenden Prinzipien ist für den ohnehin schon umfassend enthaltenen Spartakusaufstand in den DDR-Schulbüchern ein Raumgewinn zu verzeichnen. Seine Anteile an den BRD-Schulbüchern bleiben dagegen verschwindend gering. Zur etwa gleichen Zeit entfalteten sich dort nämlich Tendenzen, die in Richtung einer stärkeren Ausrichtung auf Politik und Neuere Geschichte gingen. Im Zusammenwirken bedingen die Entwicklungstrends von DDR und BRD letztendlich einen signifikanten Raumunterschied zwischen den DDR- und BRD-Schulbüchern der späten 1960er Jahre.

## **VOM UNDERDOG BIS ZUM MÄRTYRER – WELCHE SCHLÜSSE ERLAUBEN DIE SCHULBÜCHER?**

Im zweiten Analyseschritt geht es darum, welche historischen Informationen wie präsentiert werden und was die Autoren damit aussagen wollen. In erster Linie werden die Geschichtsschulbücher dabei natürlich als ideologischer Wiederhall öffentlicher Interessen verstanden. Gleichwohl scheint an einigen Stellen auch die Handschrift ihrer Verfasser durch. Interessante, wenn auch naheliegende personelle Übereinstimmungen bestehen darin, dass mit Ausnahme

---

<sup>87</sup> Fischer (2004) 87, 95.

<sup>88</sup> DPZI (o.J.), zitiert nach Fischer (2004) 107.

von Peter Donat und Dieter Behrendt alle namentlich genannten Herausgeber zeitweise als Lehrer und mit Ausnahme von Bernhard Deermann an einer akademischen Einrichtung wirkten. Mit Bernhard Deermann und Hans Ebeling waren in der BRD zudem zwei Autoren tätig, die den Zweiten Weltkrieg unmittelbar miterlebten. Deermann war zur Weimarer Zeit Reichstagsabgeordneter der „Christlichen Volkspartei“ und hatte als politisch unerwünschte Person Repressalien unter dem NS-Regime erlitten, der Geschichtsdidaktiker Ebeling war zunächst als Lehrer tätig und zwischen 1940 und 1945 zum Militär eingezogen. Nach Kriegsende floh er aus der SBZ.<sup>89</sup>

Für eine systematische Auswertung der Darstellungstexte wird in Anlehnung an die qualitative Präsenzanalyse zunächst überprüft, ob eine historisch überlieferte Information vorhanden ist. Die Quellen äußern sich jedoch höchstwidersprüchlich und ihre Autoren bewerten Aufstand und Aufstandsbeteiligte auf unterschiedlichste Weise. Aus diesem Grund sollte zudem überprüft werden, in welchen Punkten die Überlieferungen voneinander abweichen und auf welche Quelle/n die Schulbuchautoren ihren Darstellungstext in diesem Falle stützen. Wird ein Quellentext ausgewählt, der die Sklaven und ihren Führer in das bestmögliche Licht rückte? Oder wurde dagegen eine Überlieferung zugrunde gelegt, die den Aufständischen weniger wohlgesonnen war? Wie auch die An- und Abwesenheit wird die Herkunft einer Information deskriptiv-hermeneutisch untersucht. Gemeinsam geben sie Hinweise auf die Aussageabsicht des Darstellungstextes und seiner Autoren.

Für die Präsenzanalyse wurde durch Paraphrasierung der Schulbuchtexte und Vereinheitlichung der Paraphrasen zunächst ein System mit folgenden Kategorien gebildet: Charakteristik des Spartakus, Angaben zur Gefolgschaft und zur Organisation des Aufstandes, Kampfhandlungen und Marschrouten sowie der Ausgang. Diesen Kategorien wurden wiederum Informationen zugeordnet, deren An- und Abwesenheit sowie Herkunft festzustellen ist. Zuordnungsvoraussetzung war dabei mindestens eine überschneidende Erwähnung in Überlieferung und Schulbuch. Die Erwähnung in der Überlieferung stellt sicher, dass es sich um eine historisch gestützte Information handelt; die Erwähnung in einem Schulbuch wiederum die grundsätzliche Vereinbarkeit der Information mit dem Niveau von Schüler:innen. Aus diesen Überlegungen ergab sich folgender Katalog:

---

<sup>89</sup> Akten der Reichskanzlei (2023); Mayer (2014) 40.

- 1) Charakteristik des Spartakus  
Abstammung; gesellschaftliche Stellung; militärische Führungsbefähigung; Weg in die römische Gefangenschaft; herausragende Eigenschaft der Tapferkeit bzw. des Mutes.
- 2) Gefolgschaft und Organisation  
Anzahl der ursprünglich geflüchteten Sklaven; Anführer; Herkunft der Aufständischen; Zahlenangaben der Aufständischen; Ausbreitungsgeschwindigkeit (rascher Zulauf); Abspaltungen.
- 3) Kampfhandlungen und Marschrouten  
Ausgangspunkt in der Gladiatorenschule in Capua; Auftaktkampf am Vesuv; Plünderungen; Marsch in Richtung der Alpen; ursprünglicher Heimkehrplan; Marsch auf Rom; Versuch des Übersetzens nach Sizilien.
- 4) Ausgang  
Konfrontation mit Crassus; Niederschlagung; Tod des Spartakus; Tötung einer Vielzahl der Sklaven.

Die DDR-Schulbücher charakterisieren Spartakus durch jedes der zuvor genannten Inhaltsmerkmale, die BRD-Schulbücher lassen dagegen einige Informationen aus. So reduziert das BRD-Schulbuch von 1968 die Beschreibung von Spartakus auf seine Abstammung und sein einstiges Gladiatordasein, merkt daneben aber auch seine Tapferkeit an. Das Nachfolgewerk von 1987 belässt es dann sogar bei der Erwähnung von Abstammung und Gladiatorenschaft. Aus der zweiten Kategorie, „Gefolgschaft und Organisation“, ist das Inhaltsmerkmal „Anführer“ am häufigsten vertreten. Lediglich im frühesten BRD-Schulbuch von 1950 ist dieses nicht enthalten, da der gesamte Spartakusaufstand darin nicht behandelt wird. In den DDR-Schulbüchern finden sich darüber hinaus Aussagen zur Anzahl der geflüchteten Sklaven sowie Verweise auf Abspaltungen unter den Aufständischen. Vergleichsweise viele Informationen zur Gefolgschaft und Organisation des Aufstandes gibt daneben auch das BRD-Schulbuch von 1968 her, denn hier wird eine Anzahl der geflüchteten Sklaven benannt. Zudem macht das genannte Schulbuch, wie auch das DDR-Buch von 1952, Angaben zu Herkunft und Zahl der rebellierenden Sklaven sowie zur Ausbreitungsgeschwindigkeit des Aufstandes. Alle drei DDR-Schulbücher sowie das BRD-Schulbuch von 1968 lokalisieren den Spartakusaufstand und äußern einen Heimkehrplan. Von einem Marsch auf die Alpen berichten nur das früheste (1952) und das späteste DDR-Schulbuch (1988) sowie das BRD-Schulbuch von 1968. Der Auftaktkampf am Vesuv, ebenso wie ein möglicher Marsch auf Rom und der Fluchtplan nach Sizilien, spielen hingegen allein in den DDR-Schulbüchern eine Rolle. Das

BRD-Schulbuch, genauer das „Zeiten und Menschen“ von 1968, verweist dafür auf stattfindende Plünderungen durch die Sklaven. Dieses Inhaltsmerkmal berücksichtigt daneben nur das früheste DDR-Schulbuch (1952). Der Ausgang des Aufstandes wird in fünf der sechs Schulbücher durch die Inhaltsmerkmale „Niederschlagung“ und „Tötung einer Vielzahl von Sklaven“ geschildert. Dass eine Konfrontation mit Crassus stattgefunden hat und Spartakus getötet wurde, geht allerdings nur noch aus den DDR-Schulbüchern sowie aus dem BRD-Schulbuch von 1968 hervor.

Insgesamt lässt sich erkennen, dass die Schulbücher der DDR mehr Inhaltsmerkmale und damit auch eine detailliertere Darstellung als die Schulbücher der BRD enthalten. Dies wird durch den direkten Vergleich von dem frühesten DDR- und dem spätesten BRD-Buch besonders deutlich. Weiterhin geht aus der Untersuchung hervor, welche Inhaltsmerkmale bevorzugt in die Schulbücher aufgenommen und welche wiederum gern vernachlässigt wurden. Allgemein sind die Inhaltsmerkmale der Kategorie „Ausgang“ am stärksten vertreten, da diese von DDR- wie auch von BRD-Büchern gleichermaßen einbezogen wird. Der Darstellungstext der DDR-Schulbücher liefert zudem viele Informationen zu Spartakus als Person. Auch die BRD-Schulbücher enthalten vereinzelte Informationen dieser Kategorie, doch stützen sie ihre Narration eher noch auf die „Gefolgschaft und Organisation“ des Aufstandes. Die Inhaltsmerkmale aus der Kategorie „Kampfhandlungen und Marschrouten“ berücksichtigen beide Parteien nur in geringem Maß.

Der scharfe Kontrast, in dem die frühesten Schulbücher in ihrer Inhaltsmerkmalsmenge zueinanderstehen, wird u. a. durch die Abfassung des DDR-Schulbuches von 1952 für die neunte Jahrgangsstufe und damit für eine höhere Niveaustufe hervorgerufen. Dadurch fallen die Texte komplexer und die Darstellung von vornherein ausführlicher aus. Erschwerend kommt hinzu, dass die Bildungsstandards der DDR zur Entstehungszeit des Titels auffallend hoch festgelegt und die Lehrpläne entsprechend überladen waren.<sup>90</sup> Zum Vergleich steht ein altersspezifisches Schulbuch der BRD (Jahrgangsstufe 5) aus dem Jahr 1950, das den Spartakusaufstand wohl aus politischen Gründen auslöst. So ist davon auszugehen, dass die doppelte Staatsgründung auf die Schulbuchkonzeption zurückwirkte. Das damit einhergehende beidseitige Abgrenzungsbedürfnis könnte den gegensätzlichen Umgang mit dem Spartakusaufstand nach sich gezogen haben. Weniger auf zwischen- als auf innerstaatliche Entwicklungen ist die knappe

---

<sup>90</sup> Anweiler (1988) 47.

Behandlung des Themas dagegen im spätesten BRD-Buch von 1987 zurückzuführen. Dort kam es in den 1960er und 1970er Jahren zu harten gesellschaftlichen Kontroversen rund um Bildungsfragen, die wiederum massive Schulbuchkritik und darauf aufbauende Innovationsprozesse auslösten. Als Produkt dieser Reformbewegung weist das vorliegende Buch eine arbeitsbuchartige Prägung mit samt eines allgemein kurzgehaltenen Darstellungstextes auf. Alle historischen Fakten, die über das Grundlegendste hinausgehen, blieben darin von vornherein ausgespart.

Zudem lässt sich von folgendem Zusammenhang ausgehen: Je besser ein Aspekt des Spartakusaufstandes mit der grundsätzlichen Perspektive der BRD oder DDR auf das Ereignis und die Person/en übereinstimmte, desto öfter wurde es im Darstellungstext berücksichtigt. In der DDR speist sich die große Bedeutung des Spartakusaufstandes bspw. vor allem aus der Wertschätzung für dessen Anführer, der „in wesentlichen Charakterzügen den Menschen [der damaligen] Gegenwart Vorbild sein [sollte].“<sup>91</sup> Ausdruck findet dieses mustergültige Verhalten u. a. in der von Appian überlieferten gleichmäßigen Aufteilung der Beute im „Sklavenheer“, das unter Führung von Spartakus stand.<sup>92</sup> Weiterhin untersagte er den Aufständischen, Silber und Gold zu besitzen und befahl die Bezahlung benötigter Waren.<sup>93</sup> Zweifelsfrei passen diese Handlungsweisen in das Bild propagierter sozialistischer Tugenden wie Solidarität, Einfachheit und Bescheidenheit oder Ehrlichkeit und Fairness. Daneben nehmen die Quellen Bezug auf universell geltende Tugenden wie Tapferkeit<sup>94</sup>, Herzengüte oder Klugheit, körperliche Stärke<sup>95</sup> sowie Führungsqualitäten. Weiterhin ist die Rezeption historischer Epochen nicht auf Vollständigkeit bedacht, sondern durch die „bewußte, reflektierte Aufnahme ausgewählten Kultur- und Ideengutes des griechisch-römischen Altertums [...] mit dem Ziele, durch die für vorbildlich erachteten Inhalte eigene Wertvorstellungen und Leitbilder zu prägen“<sup>96</sup>, gekennzeichnet. Aus diesem Grund leuchtet auch die große Merkmalsdichte der ersten Kategorie bei gleichzeitiger Vernachlässigung der darauffolgenden Kategorien ein. Für die BRD, die

---

91 Irscher (1988) 47.

92 App. civ. 1, 14, 116–117.

93 Ebd.

94 Flor. Epit. 2, 8, 14.

95 Plut. Crass. 8, 2.

96 Irscher (1988) 47.

für gewöhnlich eine die römische Herrschaftseliten unterstützende Haltung einnahm<sup>97</sup> und damit die Geschichte aus der Perspektive der Sieger bzw. als Ergebnis der Handlungen „großer Männer“ schrieb, rückte dagegen eher das Zutun der Römer in den Vordergrund. Das Eingreifen des Pompeius in den Aufstand stellt den Innbegriff dieser Sichtweise und damit zugleich den Grund, dass die Inhaltsmerkmale der letzten Kategorie am stärksten in den BRD-Schulbüchern repräsentiert sind, dar.

Unabhängig vom geltenden Geschichtsbild spielte für die Schulbuchautoren wahrscheinlich auch die Glaubhaftigkeit einer Information eine wichtige Rolle. Diese steigt mit der Anzahl der Quellen, durch die sie belegt wird. Inhaltsmerkmale, denen stärker abweichende oder insgesamt weniger Quellenangaben zugrunde liegen, erscheinen dagegen weniger überzeugend und werden folglich häufiger übergangen. Dafür spricht zunächst die Tatsache, dass für die in den Schulbüchern detailliert geschilderten Kategorien „Charakterisierung des Spartakus“ und „Ausgang“ häufige Übereinstimmungen in den sonst so uneinheitlichen Quellen auszumachen sind. Zu den „Kampfhandlungen und Marschrouten“ variieren die Quellenangaben hingegen am stärksten. Indem diese Kategorie in den Schulbüchern am wenigsten einbezogen wird, kann die aufgestellte Theorie letztendlich auch spiegelbildlich belegt werden.

Bisher wurde versucht, die Auswahl der Inhaltsmerkmale im Zusammenhang mit der übergeordneten Kategorie zu erklären. Ob ein Inhaltsmerkmal aufgegriffen wird oder nicht, ist manchmal aber auch von Einzelfallentscheidungen abhängig. Dahinter steht die Intention, den Spartakusaufstand in ein den eigenen Interessen entsprechendes Licht zu rücken. Verstärkt wird die Wirkung durch die gezielte Auswahl bestimmter Überlieferungsvarianten, sofern verschiedene vorliegen. So verhält es sich bereits mit der Schilderung, wie Spartakus in römische Gefangenschaft geriet. Zwei Quellen berichten davon und weichen in einigen Details voneinander ab. Der Grund, warum sich der Darstellungstext der DDR-Schulbücher in diesem Punkt auf Appian bezieht, sind die von Florus erwähnte Fahnenflucht und räuberische Vergangenheit des Spartakus.<sup>98</sup> Durch die bewusste Entscheidung für Appian und gegen Florus werden diese Details weitestgehend ausgespart und der vorbildliche Charakter des Sklavenführers

---

<sup>97</sup> Dieses Grundmuster zieht sich sowohl durch die Spartakus- als auch durch die Germanenthematik.

<sup>98</sup> Flor. Epit. 2, 8, 8.

nicht unnötig in Mitleidenschaft gezogen.<sup>99</sup> Generell liegen den Darstellungstexten in aller Regel die Appian'sche oder die Plutarch'sche Überlieferung zugrunde. Teilweise werden auch Elemente, die aus verschiedenen Überlieferungen stammen, miteinander kombiniert. Dies beweist u. a. die Beschreibung des Ausbruchs in den DDR-Schulbüchern von 1952 und 1988. Erwähnt wird einerseits die Verschwörung von 200 Gladiatoren im Stile Plutarchs, andererseits die Flucht von 78 Sklaven in Anlehnung an Appian.<sup>100</sup> Striktere Quellenverwendung lässt sich im Falle der Ausbruchserzählung im BRD-Schulbuch von 1968 sowie im DDR-Schulbuch von 1969 feststellen. Das BRD-Schulbuch stützt sich einzig auf Appian, das DDR-Schulbuch dagegen auf Plutarch.<sup>101</sup> Wenn es um die Führungskräfte des Aufstandes geht, vermitteln die Darstellungstexte ein viel einheitlicheres Bild. Sie folgen ausnahmslos der Überlieferung von Plutarch und belassen es bei Spartakus als Anführer. Verschiedene Gedanken können dahinterstehen. Naheliegender erscheint bspw. ein Zusammenhang mit der geringeren historischen Bedeutsamkeit von Oinomaos und Krixos, die jeweils frühere Tode als Spartakus erlitten haben und im Aufstand nur abschnittsweise präsent waren. Darüber hinaus hegt vorrangig die DDR ein ausgeprägtes Interesse an der Einzelperson „Spartakus“. Vor diesem Hintergrund wäre auch eine bewusste Vernachlässigung konkurrierender Schlüsselfiguren denkbar. Dazu würde auch die Tatsache passen, dass Krixos im „Lehrbuch für den Geschichtsunterricht“ von 1952 als Leiter einer abgespalteten Abteilung, nicht aber als Aufstandsanhänger benannt wird.<sup>102</sup> In beiden anderen DDR-Schulbüchern bleibt er selbst in diesem Kontext namentlich unerwähnt. Mit einem Marsch auf Rom, der von einigen Sklaven geplant, von Spartakus selbst allerdings ausgeschlossen wird, kommt in denselben Darstellungstexten stattdessen das Motiv besagter Abspaltung zum Tragen.<sup>103</sup> Obgleich die antiken Überlieferungen durchaus Interessenkonflikte anschneiden, lässt sich ein Marsch auf Rom faktisch nicht belegen und ist damit rein spekulativ.<sup>104</sup> Dass Spartakus ein solches Vorhaben nicht erwog, erwähnt

---

**99** Einzig im Schulbuch von 1952 wird die Desertion erwähnt; Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 51.

**100** Ebd.; Donat (1988) 120.

**101** Deermann (1968) 121; Behrendt (1969) 107.

**102** Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 52.

**103** Behrendt (1969) 110; Donat (1988) 122.

**104** Plut. Crass. 9, 7.



zumindest Plutarch und distanziert ihn damit bewusst von törichter Selbstüberschätzung.<sup>105</sup> Die beiden DDR-Schulbücher entbinden Spartakus sogar von einer militärischen Fehlentscheidung, wurde die von Krixos befehligte Abteilung doch vollständig aufgerieben.<sup>106</sup> Quelle wie Schulbuchtexte bringen dann zum Ausdruck, wie sehr sich Spartakus durch sein vorbildliches Verhalten auszeichnete und von der übrigen Sklavenschar abhob.

Zur Dimension besagter Sklavenschar äußern sich lediglich das DDR-Schulbuch von 1952 sowie das BRD-Schulbuch von 1968. Gemäß dem „Lehrbuch für den Geschichtsunterricht“ zählt der Aufstand 70 000 bzw. 120 000 Teilnehmende<sup>107</sup>, gemäß dem „Zeiten und Menschen“ waren hingegen 10 000 „rachedurstige Sklaven“<sup>108</sup> involviert. Diese Angaben gehen auf den ersten Blick weit auseinander, beziehen sich aber auf unterschiedliche Quellenautoren und damit automatisch auf unterschiedliche Stadien des Aufstandes.<sup>109</sup> Ein Vergleich lässt sich hier ebenso schwer anstellen, wie eine Aussageabsicht ableitbar ist. Allerdings schwingt im wertenden Wortlaut, mit dem in der BRD gearbeitet wird, zweifelsfrei die Missbilligung des sklavischen Handelns und die Befürwortung des bestehenden gesellschaftlichen Zustands mit.

Die Zahl der Aufständischen lässt sich zwar nicht mit Gewissheit feststellen. An der Anziehungskraft, welche die Bewegung auf ihre Zeitgenossen ausübte, gibt es allerdings keinen Zweifel, erfreute sich der Aufstand doch eines regen Zulaufes. Die Truppen konnten einige Siege über die Römer erringen, was ihnen noch weitere Mitstreiter bescherte. So berichten es die Quellen<sup>110</sup> und DDR-Schulbücher<sup>111</sup> auch über die Schlacht am Vesuv. Ein Indiz, dass entweder Plutarch oder Florus als Quellengrundlage der Texte diene, ist die in ihnen enthaltene Kriegslist des Spartakus. Dieser zufolge haben sich die Sklaven an ge-

---

**105** Ebd. 9, 5 f.

**106** Behrendt (1969) 110; Donat (1988) 122.

**107** Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 52 f.

**108** Deermann (1968) 121.

**109** Florus zufolge hatte die Bewegung schon sehr früh mehr als 10 000 Anhänger; Flor. Epit. 2, 8, 3. Appian berichtet von einer Stärke von 70 000 und letztendlich 120 000 Mann. Allerdings beziehen sich seine Angaben auf spätere Entwicklungsstadien des Aufstandes; App. civ. 1, 14, 116 f.

**110** Ebd.; Flor. Epit. 2, 8, 4; Plut. Crass. 9, 1.

**111** Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 51; Behrendt (1969) 107; Donat (1988) 121.

flochtenen Weinreben vom Berg hinabgelassen und sind auf diese Weise in den Rücken ihrer römischen Belagerer gelangt. Es glückte ihnen damit, die nachteiligen Ausgangsbedingungen in einen strategischen Vorteil zu verwandeln. Indem die Schulbücher diese durchdachte Taktik aufgreifen, steigern sie die Faszination bei den Leser:innen. Sie bauen auf einen Wirkungsmechanismus, der in der Psychologie als Underdog-Effekt bezeichnet wird.<sup>112</sup> Im Gegensatz zu dieser ausführlichen Schilderung verzichteten die BRD-Schulbücher vollständig auf die Schlacht am Vesuv. Auch die zunächst siegreich verlaufenen Kämpfe mit den Römern kommen nur in einem einzigen Schulbuch zum Ausdruck.<sup>113</sup> Stattdessen wird darauf verwiesen, dass die Sklaven auf ihrem Weg durch Italien viel geplündert haben.<sup>114</sup> Selbstverständlich erforderte die Sicherstellung der Versorgung eines derartig großen Heeres zwangsweise einige Requirierungen. Diese negative und doch selbsterklärende Begleiterscheinung des Aufstandes sucht man in den Schulbuchtexten der DDR trotzdem vergebens. Im Interesse der positiven Würdigung des Aufstandes entschieden sich die DDR-Autoren wahrscheinlich dafür, die offensichtlichen (wenn auch ungewollten) Folgeschäden nicht mehr als notwendig zu thematisieren. Indem die Schulbuchautoren des „Zeiten und Menschen“ nicht nur direkt auf die Kollateralschäden verweisen, sondern sie darüber hinaus als bewusst herbeigeführte Schäden deklarieren und negativ würdigen, positionieren sie sich auf die römische Gegenseite. Wenn sie sich damit auch weitestgehend in die Traditionslinie des „Stein’schen Geschichtsbuches“ einreihen, besteht zumindest ein zentraler Unterschied: Im Gegensatz zu „Stein’s Lehrbuch“<sup>115</sup> richten sich die Vorwürfe im „Zeiten und Menschen“<sup>116</sup> ausschließlich gegen die Sklaven, wohingegen Spartakus ausdrücklich unberührt bleibt. Womöglich lässt sich dies wiederum auf Übereinstimmungen in den Quellen zurückführen, die Spartakus allesamt als fähigen Führer charakterisieren.<sup>117</sup> Denkbar wäre auch, dass die Leitlinien der Politik, die sich erst allmählich herausbildeten, dahinterstehen. In Nordrhein-Westfalen dominierte zu jener Zeit die CDU, die vor allem in ihrer Anfangszeit ein Sammelbecken unterschied-

---

112 Stangl (2022).

113 Deermann (1968) 121.

114 Ebd.

115 Stolze (1949) 67.

116 Deermann (1968) 121.

117 Heinen (2017) 2901.

lichster Gesinnungen darstellte und die Balance zwischen katholisch-sozialen und protestantisch-konservativen Elementen erst noch herstellen musste. Auf die Sklaven-Spartakusrezeption gemünzt, entspräche die Unterstützung der Römer einer traditionellen Geisteshaltung, die positive Bewertung von Spartakus einem gleichzeitigen modern-sozialen Zugeständnis.

Ob in Richtung Rom, ob raublustig oder nicht – in Sachen Routen und Absichten der Sklaven, die sich durch das römische Italien bewegten, scheiden sich die Geister.<sup>118</sup> Alternativ bzw. ergänzend zu den bisher recherchierten und diskutierten Vorhaben erwähnen zwei Quellen, dass die Sklavenschar zwischenzeitlich Kurs auf die Alpen nahm. Auch im BRD-Schulbuch von 1987 marschieren die Sklaven in diese Richtung.<sup>119</sup> Ebenso wie bei Appian bleibt jedoch unklar, welche Absicht dahinterstand.<sup>120</sup> Bei Plutarch will Spartakus seine Anhänger über die Alpen in deren jeweilige Heimatländer zurückführen. Daran orientieren sich die DDR-Schulbücher von 1952<sup>121</sup> und 1969<sup>122</sup>. Für die Würdigung des Aufstandes ist ein solcher Heimkehrplan ganz wesentlich, denn planloses, räuberisches Umherziehen ohne langfristige Perspektiven wäre als Beweggrund selbstverständlich sehr viel niedriger einzustufen. Zugleich bedeutet ein vorhandener Heimkehrplan, dass ein Systemumsturz nicht als primäres Ziel der Sklaven vorausgesetzt wurde. Durch Plutarch wird zusätzlich jedoch auch das spätere Scheitern der Bewegung durch die Unvernunft der Sklavenschar vorausgedeutet, die ihren Anführer zum Umkehren zwang.<sup>123</sup> Dieser Traditionslinie folgt das BRD-Schulbuch von 1968, differenziert damit erneut zwischen den allgemeinen Aufständischen und ihrem Anführer und entbindet Spartakus von späteren militärischen Fehlentscheidungen.<sup>124</sup>

---

**118** Neben dem Heimkehrwillen und dem potentiellen Angriff auf Rom wurde von der Forschung auch die Errichtung eines Sklavenstaates in Erwägung gezogen; Herrmann-Otto (2017) 164.

**119** Ebeling/Birkenfeld (1987) 124.

**120** App. civ. 1, 14, 117.

**121** Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 52 f.

**122** Behrendt (1969) 110.

**123** Plut. Crass. 9, 6.

**124** Deermann (1968) 121.

Im ersten Anlauf blieb der Plan, das Römische Reich zu verlassen, sowohl bei Appian als auch bei Plutarch unvollendet.<sup>125</sup> Allerdings versuchten die Aufständischen wohl noch ein zweites Mal zu fliehen. Appian zufolge zogen sie in Richtung Brundisiums, einer Hafenstadt.<sup>126</sup> Florus und Plutarch berichten vom Vorhaben, nach Sizilien überzusetzen.<sup>127</sup> Die DDR-Schulbücher greifen diese Marschroute auf und halten an einer Wiederaufnahme des Heimkehrplanes fest. Die letzten Zweifel am Vorsatz der großangelegten Sklavenrevolte werden durch den deutlich erkennbaren Wunsch zur Rückkehr beseitigt und damit wird auch ein „moderner Spartakusmythos“ fortgeführt.<sup>128</sup> Aus den Quellen gehen unterschiedliche Ursachen hervor, warum die mutmaßliche Flucht am Ende scheiterte. Das DDR-Schulbuch von 1952 verstärkt das historisch-mystische Bild dabei am meisten. Wie schon bei Plutarch wurden die Sklaven hier durch Piraten verraten.<sup>129</sup> Anschließend versuchten sie noch vergebens, Schiffe selbst zu konstruieren. Davon hatte Florus berichtet.<sup>130</sup> Die DDR-Schulbücher von 1969 und 1988 stützen sich hingegen auf Appian und machen das Eintreffen von germanischen Truppen für das Scheitern der Flucht verantwortlich.<sup>131</sup>

Nachdem also auch der Fluchtversuch nach Sizilien missglückt ist, kommt es in Quellen<sup>132</sup> und Schulbüchern zur finalen Konfrontation mit den Römern.<sup>133</sup> Die meisten Schulbücher berichten in diesem Zusammenhang auch vom Tod des Spartakus, unterscheiden sich allerdings in ihrer Art und Weise. Am geradlinigsten und kompaktesten äußert sich „Zeiten und Menschen“, da es seiner Darstellung nur eine einzige Überlieferung (Florus) zugrunde legt.<sup>134</sup> Die DDR-Schulbücher kombinieren dagegen unterschiedlichste Elemente der drei antiken

---

125 App. civ. 1, 14, 117; Plut. Crass. 9, 6.

126 App. civ. 1, 14, 120.

127 Flor. Epit. 2, 8, 13; Plut. Crass. 10, 3.

128 Willing (1992) 37.

129 Plut. Crass. 10, 4; Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 53.

130 Flor. Epit. 2, 8, 13.

131 App. civ. 1, 14, 120; Behrendt (1969) 110; Donat (1988) 123.

132 App. civ. 1, 14, 120; Flor. Epit. 2, 8, 12; Plut. Crass. 10, 4.

133 Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 53 f; Deermann (1968) 121; Behrendt (1969) 110; Ebeling/Birkenfeld (1987) 124; Donat (1988) 123.

134 Flor. Epit. 2, 8, 14; Deermann (1968) 121.

Quellen miteinander. Im Schulbuch von 1969<sup>135</sup> kämpfte Spartakus „in den vordersten Reihen“ (Florus)<sup>136</sup>, wollte „zu dem römischen Feldherrn vordringen“, tötete auf dem Weg dorthin zwei hohe Offiziere, blieb „in den dichten Reihen der Römer stecken“ (Plutarch)<sup>137</sup>, wurde letztendlich „durch einen schweren Wurfspieß verwundet“, gab sein Pferd auf und focht kniend weiter, den Schild vor sich gestellt. Sein Leichnam blieb unauffindbar (Appian).<sup>138</sup> Die Märtyrerstilisierung wird letztendlich durch ein Autoritätsargument, das die eigene Perspektive zusätzlich untermauert, abgerundet. Zu diesem Zweck verweist der Text auf die Einstimmigkeit der Quellen in Bezug auf die Tapferkeit der Sklaven, vor allem aber ihres Führers.<sup>139</sup> Trotz ihrer Tapferkeit unterlagen die Aufständischen ihren Gegnern. 6 000 überlebende Sklaven wurden von den Römern entlang der Via Appia gekreuzigt, berichten fünf Schulbücher und beziehen sich damit auf Appian.<sup>140</sup> Dass es sich dabei um „Kranke“ handelte, relativiert im „Lehrbuch für den Geschichtsunterricht“ die Tatsache, dass diese offenbar weniger furchtlos und heldenmütig waren, als ihre Mitstreiter, und lässt das römische Vorgehen umso grausamer erscheinen.<sup>141</sup> Auffallend ist zudem, dass auch Schulbücher, die sonst zu einer oberflächlichen Darstellung neigen, dieses Inhaltsmerkmal mit einbeziehen. Als typische und entehrende Strafe, die den Sklaven in Rom drohte, war die Kreuzigung historisch naheliegend und realistisch, ihre abschreckende Wirkung ein wesentlicher Punkt. Aus heutiger Sicht wird jedoch eine befremdende und gleichzeitig heroisierende Wirkung provoziert, die sich als ethisches Instrument erweist. Das DDR-Schulbuch von 1952 erweitert die Kreuzigungsszene noch um flüchtende Sklaven, von denen auch Plutarch berichtet.<sup>142</sup> Allerdings erlitten diese ebenfalls den Tod, da sie geradewegs in die Arme der herannahenden Armee des Pompeius rannten.

---

135 Behrendt (1969) 110. Weiterhin ist anzumerken, dass die Schulbuchtexte von 1969 und 1988 beinahe denselben Wortlaut haben.

136 Flor. Epit. 2, 8, 14.

137 Plut. Crass. 11, 6.

138 App. civ. 1, 14, 120.

139 Ebd.

140 App. civ. 1, 14, 120; Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 53 f; Deermann (1968) 121; Behrendt (1969) 110; Ebeling/Birkenfeld (1987) 124; Donat (1988) 123.

141 Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 53.

142 Plut. Crass. 11, 7.

Obleich der Aufstand damit endgültig zerschlagen wurde, resümiert das „Lehrbuch für den Geschichtsunterricht“, dass es sich um eine der „gewaltigsten Bewegungen einer ausgebeuteten und unterdrückten Klasse für ihre Freiheit“ gehandelt hat.<sup>143</sup> Im Vordergrund stehen aber nicht etwa die kurzfristigen Folgen des Aufstandes. Entgegen dem noch vorherrschenden, maßgeblich durch Stalin geprägten Geschichtsbild betont der Text, dass die Sklaven weder die Sklaverei abschaffen noch eine neue Produktionsweise errichten konnten. Das Interesse richtete sich auch hier schon auf Spartakus als Symbolfigur gegen Unterdrückung und Knechtschaft. Grund dafür ist vermutlich die bereits fortgeschrittene Geschichtsforschung der Sowjetunion, die sich zeitig nach Kriegsende zunehmend auf Marx'sche Klassiker zurückbesann. Zur selben Zeit war der sowjetische Einfluss auf die DDR-Schulbücher aufgrund des dort vorherrschenden eklatanten Schulbuchmangels besonders stark und unmittelbar. Im Zusammenwirken beider Faktoren, sowjetischem Forschungsfortschritt und -einfluss, entstand schließlich ein Schulbuchtext, der dem Geschichtsbild seiner Zeit voraus ist und beweist, dass Wissen sich über Grenzen hinweg ausbreitet.<sup>144</sup> Im DDR-Schulbuch von 1969 spiegelt sich dagegen der Geist der eigenen Zeit.<sup>145</sup> Dort wird der Spartakusaufstand als ein gescheiterter Befreiungsversuch der Sklaven eingeordnet, dessen Nachwirkungen allerdings beim letztendlichen Untergang der Sklavenhaltergesellschaft mitspielten. Dahinter steht der Versuch, den revolutionären Charakter des Überganges zu wahren und das traditionelle Fortschrittsmodell außer Frage zu stellen. Wie auch viele andere DDR-Historiker verfolgen die Autoren damit das Prinzip einer „modifizierten Redogmatisierung“, welches im Sinne der Einheit von Erforschung und Vermittlung auf den renommierten Althistoriker Rigobert Günther zurückgeht.<sup>146</sup>

In der Untersuchung zeigte sich, dass die Schulbücher einige Wandlungsprozesse durchliefen. Ein starker Umbruch vollzieht sich vor allem zwischen den DDR-Schulbüchern von 1952 und 1969. Die Veränderungen von 1969 zu 1988 sind dagegen verschwindend gering, die beiden Titel stark vereinheitlicht. Vor dem Hintergrund der bedeutenden politischen Einschnitte zwischen 1952 und 1965, begleitet von signifikanten bildungspolitischen Maßnahmen, leuchtet dies

---

143 Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952) 54.

144 Fuchs/Henne (2017) 109.

145 Behrendt (1969) 110.

146 Hassel (1990) 91

ein. Beim Lehrplan von 1951 und den darauf aufbauenden Schulbüchern handelt es sich um die Prototypen der neugegründeten DDR, die schon bald zahlreichen Revisionen unterzogen wurden. Den Anstoß dafür gaben u. a. die Verwirklichung der zehnklassigen allgemeinbildenden Polytechnischen Oberschule, der Mauerbau oder die Verabschiedung des Bildungsgesetzes. Diese Aktivität setzte sich in den 1970er und 1980er Jahren nicht in allen Bereichen im selben Maße fort. Wie aus den untersuchten Schulbüchern hervorgeht, sind auch die Lehrinhalte dem politischen Klima entsprechend von Kontinuität und Stabilität geprägt. Eine umfassendere Transformation zeigt sich wiederum mit Blick auf die BRD-Schulbücher von 1968 und 1987. Ab 1963 setzten dort Reformen ein, die u. a. den Akzentwechsel vom Lehr- zum Arbeitsbuch und schließlich zum kombinierten Arbeitsbuch bedingten. Als Produkt dieser Revisionszeit ist „Die Reise in die Vergangenheit“ von radikalen Kürzungen des Darstellungstextes betroffen, die Möglichkeit zur Unterbringung von Inhaltsmerkmalen ist offensichtlich gering.

## **ABSCHLUSSPLÄDOYER FÜR DIE KRITISCHE LEKTÜRE UND ANALYSE VON SCHULBÜCHERN**

„Es ist ein Gemeinplatz, aber nichtsdestoweniger zutreffend, daß jede Epoche die Geschichte neu schreibt, die griechisch-römische Geschichte eingeschlossen.“<sup>147</sup> Hierbei bilden auch die Vorstellungen, die zur Zeit des geteilten Deutschlands von historischen Ereignissen vorherrschten, keine Ausnahme. Ihr Vergleich zeigt die Wirksamkeit gesamtgesellschaftlicher Formung sogar in beispielhafter Stärke. Durch die Zerschlagung des nationalsozialistischen Regimes war zuvor ein ideologisches Vakuum entstanden, das beide Seiten in unterschiedlicher Weise füllten. Dadurch setzten sie einen Abgrenzungsprozess auf allen Ebenen in Gang. Neben bildungspolitischen Wandlungsprozessen und einem mehr (DDR) oder weniger (BRD) transformierten Bildungswesen schließt dies auch Anpassungen ein, die in der Geschichtserforschung und -bewertung vorgenommen wurden. Über den Weg der Lehrpläne und ihrer Konkretisierungsform, der Schulbücher, gelangten diese ins öffentliche Geschichtsbewusstsein. Die Möglichkeit, „die geschichtliche Vorstellungs- und Wertwelt junger Menschen in entscheidenden

---

147 Finley (1971) 126, zitiert nach Kirsten (1985) 9.

Entwicklungsphasen nachhaltig [zu] beeinflussen<sup>148</sup> und mit den Schulbüchern gleichzeitig auch selbst ein Stück weit Geschichte zu schreiben<sup>149</sup>, nutzten dabei nationale wie internationale Akteure. In der Folge waren die Schulbücher bereits seit Entstehung der BRD und DDR ein internationales Politikum, dokumentieren die durch unterschiedlichste Interessen bewirkten Veränderungen des Geschichtsbildes und stellen deshalb interessante Untersuchungsobjekte dar.

An den analysierten BRD- und DDR-Geschichtsbüchern wird zu allererst deutlich, wie sehr sich die Schwerpunktsetzung innerhalb der Geschichtsepochen und -unterepochen voneinander unterscheidet. Während sich die Behandlung der römischen Geschichte in der DDR vorrangig auf das System „Sklaverei“ konzentriert, stützt sich die BRD stark auf die dort geschichtskulturell präsenten Germanen. Auf den Spartakusaufstand als Beispiel für einen antiken Sklavenaufstand schlägt sich dies in Form stark voneinander abweichender Darstellungstextlängen nieder. In der DDR wurde ihm grundsätzlich mehr Raum gegeben, wobei dieser im Jahr 1969 das Höchstmaß erreichte. Auf Seite der BRD deuten die Zahlen zwar auf eine zunehmende Berücksichtigung, reichen aber nie auch nur ansatzweise an den Umfang des „ostdeutschen“ Pendant heran. Die größte inhaltliche Tiefe erreichten die bundesdeutschen Darstellungen des Spartakusaufstandes im Jahr 1968, was vor den Hintergründen der 68er-Bewegung und der politischen Annäherung jener Zeit einleuchtet. Diese Phase des Kalten Krieges wird in Rückschau als Ära der Entspannung angesehen.<sup>150</sup>

Neben Umfang und Tiefe der Schilderung gehen aber auch die jeweiligen Perspektiven auf die Ereignisse und die daran Beteiligten weit auseinander. Im Sinne des sozialistischen Geschichtsbildes unterstützte die DDR jeglichen Befreiungskampf unterdrückter und ausgebeuteter Massen und damit auch den als solchen identifizierten Spartakusaufstand. Ursprünglich ging die Geschichtswissenschaft sogar von einer revolutionären Natur des Aufstandes aus, revidierte diese Meinung allerdings im Zuge der Entstalinisierung und fokussierte sich verstärkt auf Spartakus. Als engagierter Freiheitskämpfer entsprach dieser stets den Prinzipien in der Tradition der Arbeiterbewegung. Auch in der BRD ist das vermittelte Bild von Spartakus als Person zumindest kein schlechtes. Eine mit der DDR vergleichbare überhöhte Auffassung lag allerdings zu keiner Zeit vor.

---

148 Eckert (1960) 399.

149 „Wer die Schulbücher schreibt, schreibt Geschichte“, heißt es in einer Losung von Johannes R. Becher, zitiert nach Lindemann (2022) 24.

150 Stöver (2017) 381–409.



Durch und durch kritischer fiel der Blick auf die übrige Sklavenschar und den Aufstand allgemein aus, sodass insgesamt von einer Positionierung auf Seiten der römischen Eliten gesprochen werden kann.

Die Ergebnisse zeigen im Grunde zwei voneinander abweichende Darstellungen zu derselben Sache, die sich je nach Ausformung der politischen Verhältnisse zueinander veränderten. Indem mit der BRD und DDR zwei ideologisch, sozialökonomisch und bildungspolitisch konträre Länder auf einen stets polarisierenden historischen Stoff einwirkten, ist der horizontale Abweichungsgrad besonders hoch und der manipulierbare Charakter von Schulbüchern besonders offensichtlich. Da es aber auch in Zeiten ohne Diktaturen und internationale Spannungen keine politisch neutralen Schulbücher geben wird, besteht noch heutzutage die Gefahr, selbst durch die Schulbücher beeinflusst und „Opfer“ ideologischer Indienstnahmen zu werden. Vorsicht ist deshalb nicht vor Spartakus selbst geboten, sondern vor der unkritischen Lektüre von Schulbuchdarstellungen.

Leider sind sich dieser Gefahr bis heute bei weitem nicht alle Schulbuchnutzer:innen bewusst. Deshalb bleibt perspektivisch auf eine Konjunktur der Schulbuchanalyse in Forschung und Wissenschaft zu hoffen. Sie ist es, die u. a. die politische Dimension des Schulbuches offenlegt, die entsprechende Analysemethoden beisteuert, Aufklärungsarbeit durch die gewonnenen Ergebnisse leistet und letztendlich zu einem verantwortungsbewussteren Umgang mit Schulbüchern beiträgt.

## BIBLIOGRAPHIE

### Schulbücher

Bartmuß (1989). – Hans-Joachim Bartmuß u. a., Geschichte. *Lehrbuch für Klasse 6*, 2. Aufl. (Berlin: Volk und Wissen 1989).

Behrendt (1969). – Dieter Behrendt u. a., *Geschichte 5* (Berlin: Volk und Wissen 1969).

Deermann (1968). – Bernhard Deermann u. a. (Hrsg.), *Zeiten und Menschen*, Ausg. C, Bd. 1: Altertum und Mittelalter (bis zu den Karolingern), bearbeitet von Arnold Voelske (Paderborn: Schöningh/Schroedel 1968).

Donat (1988). – Peter Donat u. a., *Geschichte 5* (Berlin: Volk und Wissen 1988).

- Ebeling/Birkenfeld (1987). – Hans Ebeling & Wolfgang Birkenfeld, *Die Reise in die Vergangenheit*, Ausg. für Nordrhein-Westfalen, Bd. 1: Von der Vorgeschichte bis zum Ende des Mittelalters (Braunschweig: Westermann 1987).
- Lehrbuch für den Geschichtsunterricht (1952). – *Lehrbuch für den Geschichtsunterricht*. 9. Schuljahr. IV. Teil (Berlin: Volk und Wissen 1952).
- Günther (1971). – Rigobert Günther u. a., *Geschichte. Lehrbuch für Klasse 6*, 5. Aufl. (Berlin: Volk und Wissen 1971)
- Stolze (1949). – Maria Stolze, *Stein's Lehrbuch der Geschichte*. I. Teil: Altertum, Ausg. 1927, nach der Neubearbeitung von Friedrich Leonard (Paderborn u. a.: Schöningh 1949).
- Wege der Völker (1950). – *Wege der Völker*, Ausg. A, Bd. 2: Aufstieg. Geschichte des Altertums und des Mittelalters, bearbeitet von Dr. Waldemar Hoffmann und Georg Schulz (Berlin & Hannover: Pädagogischer Verlag Berthold Schulz 1950).

## Quellen

- Akten der Reichskanzlei (2023). – *Akten der Reichskanzlei. Weimarer Republik*, online unter [https://www.bundesarchiv.de/aktenreichskanzlei/1919-1933/0000/adr/adrag/kap1\\_4/para2\\_36.html](https://www.bundesarchiv.de/aktenreichskanzlei/1919-1933/0000/adr/adrag/kap1_4/para2_36.html) (Stand 03.01.2024).
- Anweiler (1992). – Oskar Anweiler, *Bildungspolitik in Deutschland 1945–1990*. Ein historisch vergleichender Quellenband (Bonn 1992) (= *Studien zur Geschichte und Politik*, Bd. 311).
- App. civ. – Appian von Alexandria, *Römische Geschichte. Zweiter Teil: Die Bürgerkriege*, übersetzt von Otto Veh, eingeleitet und erläutert von Wolfgang Will, 2. Aufl. (Stuttgart 2019) (= *BGL Studium*, Bd. 2).
- APW (1986). – Kommission für deutsche Erziehungs- und Schulgeschichte der Akademie der Pädagogischen Wissenschaften der Deutschen Demokratischen Republik (Hrsg.), *Monumenta Paedagogica*, Bd. XXIV: Dokumente zur Geschichte des Schulwesens in der Deutschen Demokratischen Republik, Teil 4: 1973–1980/81, ausgewählt und eingeleitet von Karl-Heinz Günther & Christine Lost (Berlin 1985).
- BMBF (1997). – Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Technologie (Hrsg.), *Grund- und Strukturdaten*, Ausg. 25 (Bonn 1997).

- BMG (1966). – Bundesministerium für Gesamtdeutsche Fragen (Hrsg.), *Dokumente zur Bildungspolitik in der sowjetischen Besatzungszone*, ausgewählt und erläutert von Siegfried Baske & Martha Engelbert (Bonn & Berlin 1966).
- Cic. Phil. – Marcus Tullius Cicero, *Die philippischen Reden*, lateinisch-deutsch, übersetzt von Manfred Fuhrmann (Hrsg.), überarbeitet und eingeleitet von Rainer Nickel (Berlin 2013) (= *Sammlung Tusculum*).
- Das Deutsche Schulbuch (1951). – *Das Deutsche Schulbuch 1945–1950. Eine bibliographische Zusammenstellung* (Limburg & Lahn 1951).
- Flor. Epit. – Florus, *Römische Geschichte*, eingeleitet, übersetzt und kommentiert von Günter Laser (Darmstadt 2005) (= *Edition Antike*).
- Geschichtsstoffplan (1949). – *Geschichtsstoffplan für Volks- und Mittelschulen*. Nach den ministeriellen Richtlinien des Landes Nordrhein-Westfalen, sachlich-methodisch bearbeitet und mit Materialangaben und Durchführungsvorschlägen versehen von N. Lübke (Dortmund 1949).
- Grundlagen (1987). – *Grundlagen 87/88. Lernmittelfreiheitsgesetz mit Rechts- und Verwaltungsvorschriften und Verzeichnis der genehmigten Lernmittel*. Schuljahr 1987/1988, 8. überarbeitete Aufl. (Düsseldorf 1987) (= *Die Schule in Nordrhein-Westfalen. Eine Schriftenreihe des Kultusministers, Heft 1006*).
- Grundsätze (1968?). – *Grundsätze, Richtlinien, Lehrpläne für die Hauptschule in Nordrhein-Westfalen* (Wuppertal, Ratingen & Düsseldorf) (= *Die Schule in Nordrhein-Westfalen. Eine Schriftenreihe des Kultusministers, Heft 30*).
- IT.NRW (2010). – Information und Technik Nordrhein-Westfalen (Hrsg.), *Bildungsreport Nordrhein-Westfalen 2010. Informationen zu ausgewählten Bildungsbereichen* (Düsseldorf 2010) (= *Statistische Analysen und Studien, Bd. 68*).
- Lehrplan (1951). – Ministerium für Volksbildung der Deutschen Demokratischen Republik (Hrsg.), *Lehrplan für Oberschulen*. Geschichte. 9.–11. Schuljahr, ausgearbeitet vom Deutschen Pädagogischen Zentralinstitut (Berlin & Leipzig 1951).
- Lehrplan (1965). – Ministerium für Volksbildung (Hrsg.), *Präzisierte Lehrplan für Geschichte Klasse 5* (Berlin 1965).
- Lehrplan (1988). – Ministerrat der Deutschen Demokratischen Republik. Ministerium für Volksbildung (Hrsg.), *Lehrplan der zehnklassigen polytechnischen Oberschule*. Geschichte. Klassen 5 bis 10 (Berlin 1988).
- Plut. Crass. – Plutarch, *Große Griechen und Römer*, eingeleitet und übersetzt von Konrad Ziegler (Stuttgart & Zürich 1955) (= *Die Bibliothek der alten Welt. Griechische Reihe, Bd. 2*).

- Richtlinien und Lehrpläne (1980). – Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalens, *Richtlinien und Lehrpläne für die Hauptschule in Nordrhein-Westfalen*. Gesellschaftslehre. Geographie, Geschichte/Politik, Projekte, Verkehrserziehung (Köln 1980).
- Verzeichnis (1970). – *Verzeichnis der genehmigten Schulbücher für die allgemeinbildenden Schulen für das Schuljahr 1970/1971*. RdErl. d. Kultusministers vom 30. April 1970, in: *Amtsblatt des Kultusministeriums Land Nordrhein-Westfalen* (= *ABL. NRW.*), Ausg. A (1970).

## Forschungsliteratur

- Anweiler (1988). – Oskar Anweiler, *Schulpolitik und Schulsystem der DDR* (Opfaden 1988).
- Binsfeld (2017). – Andrea Binsfeld, *Art. Schulbuch*, in: Heinz Heinen (Hrsg.), *HAS*, Bd. 3 (Stuttgart 2017) (= *Forschungen zur antiken Sklaverei, Beiheft 5*) 2512–2517.
- Daumüller & Seidenfuß (2017). – Markus Daumüller & Manfred Seidenfuß, *Endstation Geschichtsunterricht: Die Sicht von Schulabgängerinnen und Schulabgängern auf ihren Geschichtsunterricht* (Berlin & Münster 2017) (= *Geschichtsdidaktik in Vergangenheit und Gegenwart, Bd. 11*).
- Eckert (1960). – Georg Eckert, *Internationale Schulbuchrevision, Internationale Zeitschrift für Erziehungswissenschaft* 6 (1960) 399–415.
- Fast (1953). – Howard Fast, *Spartacus* (Berlin 1953).
- Fischer & Heydemann (1990). – Alexander Fischer & Günther Heydemann (Hrsg.), *Geschichtswissenschaft in der DDR, Bd. II: Vor- und Frühgeschichte bis Neueste Geschichte* (Berlin 1990) (= *Schriftenreihe der Gesellschaft für Deutschlandforschung, Bd. 25/II*).
- Fischer (2004). – Jens Fischer, *Geschichte im Dienste der Politik. Die Darstellung des Zeitraums von 1933 bis 1945 in den Geschichtslehrplänen und -schulbüchern der zehnklassigen allgemeinbildenden polytechnischen Oberschule in der DDR von 1959 bis 1989* (Frankfurt a.M. 2004) (= *EHS, Reihe III: Geschichte und ihre Hilfswissenschaften, Bd. 981*, zugl. Diss. Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg 2003).

- Fuchs & Henne (2017). – Eckhardt Fuchs & Kathrin Henne, *Wissensaustausch international*. Schulbuchrevision und das Internationale Schulbuchinstitut in Braunschweig nach dem Zweiten Weltkrieg, *Zeitschrift für Pädagogik, Beiheft 63* (2017) 108–123.
- Gorbahn (2011). – Katja Gorbahn, *Die Geschichte des antiken Griechenland als Identifikationsangebot*. Untersuchungen zur Konstruktion sozialer Identität in neueren Schulgeschichtsbüchern (Göttingen 2011) (= *Beihefte zur ZfGD, Bd. 3*).
- Handro & Schönemann (2006). – Saskia Handro & Bernd Schönemann, *Einleitung*, in: Dies. (Hrsg.), *Geschichtsdidaktische Schulbuchforschung* (Münster 2006).
- Hassel (1990). – Peter Hassel, *Marxistische Formationstheorie und der Untergang Westroms*, in: Alexander Fischer, Günther Heydemann (Hrsg.), *Geschichtswissenschaft in der DDR, Bd. II: Vor- und Frühgeschichte bis Neueste Geschichte* (Berlin 1990) (= *Schriftenreihe der Gesellschaft für Deutschlandforschung, Bd. 25/II*) 81–98.
- Heinen (2017). – Heinz Heinen, *Art. Spartacus*, in: Ders. (Hrsg.), *HAS, Bd. 3* (Stuttgart 2017) (= *Forschungen zur antiken Sklaverei, Beiheft 5*) 2897–2903.
- Heinen (2017). – Heinz Heinen (Hrsg.), *HAS, Bd. 3* (Stuttgart 2017) (= *Forschungen zur antiken Sklaverei, Beiheft 5*).
- Herrmann-Otto (2017). – Elisabeth Herrmann Otto, *Sklaverei und Freilassung in der griechisch-römischen Welt, 2. überarbeitete und erweiterte Aufl.* (Hildesheim, Zürich & New York 2017) (= *Studienbücher Antike, Bd. 15*).
- Irmscher (1988). – Johannes Irmscher, *Historische Leitbilder – historische Wirklichkeit*, in: Heinz Stiller (Hrsg.), *Probleme des Münstzerbildes* (Berlin 1988) (= *Sitzungsberichte der Akademie der Wissenschaften der DDR, Gesellschaftswissenschaften, Nr. 6G*).
- Kästner (1969). – Erich Kästner, *Ansprache zu Schulbeginn*, in: Ders., *Gesammelte Schriften für Erwachsene, Bd. 7: Vermischte Beiträge II* (München & Zürich 1969).
- Knewitz (2019). – Johannes Knewitz, *Bildung! Aber welche? Bundesstaatliche Bildungskonzeptionen im Zeitalter der Bildungseuphorie (1963–1973) und ihr politischer Niederschlag am Beispiel von Bayern und Hessen* (Mainz 2019).
- Kirsten (1985). – Christa Kirsten, *Die Alttertumswissenschaften an der Berliner Akademie*. Wahlvorschläge zur Aufnahme von Mitgliedern von F. A. Wolf bis zu G. Rodenwaldt (1799–1932) (Berlin 1985) (= *Studien zur Geschichte der Akademie der Wissenschaften der DDR, Bd. 5*).

- Kocka (1977). – Jürgen Kocka, *Gesellschaftliche Funktionen der Geschichtswissenschaft*, in: Willi Oelmüller (Hrsg.), *Wozu noch Geschichte* (München 1977) 11–33.
- Kubrick (1960). – Stanley Kubrick, *Spartacus [Film]*, Universal Pictures (1960).
- Lindemann (2022). – Arne Lindemann, *Vom Germanenerbe zum Urkommunismus. Urgeschichtsbilder in Museen der SBZ und DDR* (Berlin & Boston 2022) (zugl. Diss. Technische Universität Berlin 2020).
- Mayer (2014). – Ulrich Mayer, *Geschichtsdidaktische Prinzipien in vorcurricularer Zeit. Zur Neubewertung Hans Ebelings*, in: Christian Heuer, Christine Pflüger (Hrsg.), *Geschichte und ihre Didaktik. Ein weites Feld ...* (Schwalbach/Ts. 2014) 40–56.
- Menzel (2021). – Horst Reiner Menzel, *Gedichte und Aphorismen erzählen Geschichten*. Nachdenkliches für Mußestunden, 3. Aufl. mit Ergänzungen (Norderstedt 2021).
- MEW 1 (1981). – Karl Marx, *Zur Kritik der Hegelschen Rechtsphilosophie*, in: *MEW 1* (Berlin 1981) 378–391.
- MEW 20 (1962). – Friedrich Engels, *Herrn Eugen Dührings Umwälzung der Wissenschaft („Anti Dühring“)*, in: *MEW 20* (Berlin 1962) 1–303.
- MEW 21 (1962). – Friedrich Engels, *Ludwig Feuerbach und der Ausgang der klassischen deutschen Philosophie*, in: *MEW 21* (Berlin 1962) 259–307.
- MEW 30 (1974). – Karl Marx & Friedrich Engels, *Briefe. Januar 1860 – September 1864*, in: *MEW 30* (Berlin 1974).
- Multhoff (1974). – Robert Multhoff, *Probleme des Geschichtsunterrichts in der Bundesrepublik Deutschland*. Ein Literaturbericht, *Internationales Jahrbuch für Geschichts- und Geographie-Unterricht* 15 (1974), 37–61.
- Mühlstädt (1970). – Herbert Mühlstädt, *Der Geschichtslehrer erzählt*, Bd. 1, 4. bearb. Auflage (Berlin 1970).
- Münzer (1929). – Friedrich Münzer, *Art. Spartacus*, in: *RE*, Bd. 2 (München 1929) 1528–1536.
- Osterkamp (2011). – Ernst Osterkamp, *Spartacus unter den Deutschen. Über die Geschichte einer literarischen Niederlage* (Mainz 2011).
- Plöger (2009). – Wilfried Plöger, *Lehrpläne und der Bildungsauftrag der Schule*, in: Gerhard Mertens u. a. (Hrsg.), *Handbuch der Erziehungswissenschaft*, Bd. II, Teil 1: Schule (Paderborn u. a. 2009) 293–311.
- Rösner (2007). – Ernst Rösner, *Hauptschule am Ende. Ein Nachruf* (Münster u. a. 2007).

- Riemenschneider (1982). – Rainer Riemenschneider, *Das Geschichtslehrbuch in der Bundesrepublik. Seine Entwicklung seit 1945*, in: Klaus Bergmann & Gerhard Schneider (Hrsg.), *Gesellschaft – Staat – Geschichtsunterricht*. Beiträge zu einer Geschichte der Geschichtsdidaktik und des Geschichtsunterrichts von 1500–1980 (Düsseldorf 1982) 295–312.
- Schönemann/Thünemann (2010). – Bernd Schönemann & Holger Thünemann, *Schulbucharbeit. Das Geschichtslehrbuch in der Unterrichtspraxis* (Schwalbach/Ts. 2010) (= *Methoden Historischen Lernens*).
- Schuller (1990). – Wolfgang Schuller, *Alte Geschichte in der DDR. Vorläufige Skizzen*, in: Alexander Fischer & Günther Heydemann (Hrsg.), *Geschichtswissenschaft in der DDR*, Bd. II: Vor- und Frühgeschichte bis Neueste Geschichte (Berlin 1990) (= *Schriftenreihe der Gesellschaft für Deutschlandforschung*, Bd. 25/II) 37–58.
- Schuller (2005). – Wolfgang Schuller, *Inhalte althistorischer Forschung in der DDR*, in: Isolde Stark (Hrsg.), *Elisabeth Charlotte Welskopf und die Alte Geschichte der DDR*. Beiträge der Konferenz vom 21. bis 23. November 2002 in Halle/Saale (Stuttgart 2005) 78–89.
- Sénécheau (2012). – Miriam Sénécheau, *Die Germanen sind wieder da*. Archäologische, didaktische und gesellschaftspolitische Perspektiven auf ein altes Thema in neuen Lehrwerken, *Archäologische Informationen* 35 (2012) 219–234.
- Seyfarth (1967). – Werner Seyfarth, *Die Spätantike als Übergangszeit zwischen zwei Gesellschaftssystemen*, *ZfG* 15/2 (1967) 281–290.
- Stalin (1955). – Josef Wissarionowitsch Stalin, *Werke*, Bd. 13 (Berlin 1955).
- Stangl (2022). – Werner Stangl, *Art. Underdog-Effekt*, online unter <https://lexikon.stangl.eu/14210/underdog-effekt#:~:text=Als%20Underdog-Effekt%2C%20auch%20Außenseitereffekt,nur%20eine%20Minderheit%20wählen%20wird.> (Stand 28. 11. 2022).
- Stein (1977). – Gerd Stein, *Schulbuchwissen, Politik und Pädagogik* (Kastellaun 1977).
- Stöver (2017). – Bernd Stöver, *Der Kalte Krieg. Geschichte eines radikalen Zeitalters 1947–1991* (München 2017).
- Teistler (2017). – Gisela Teistler, *Schulbücher und Schulbuchverlage in den Besatzungszonen Deutschlands 1945–1949*. Eine buch- und verlagsgeschichtliche Bestandsaufnahme und Analyse. Mit Bibliografie der erschienenen Schulbücher, Lehrpläne und pädagogischen Zeitschriften (Wiesbaden 2017) (= *Buchwissenschaftliche Beiträge*, Bd. 98).
- White (2015). – Hayden White, *Metahistory. Die historische Einbildungskraft im 19. Jahrhundert in Europa*, 2. Aufl. (Frankfurt am Main 2015).

- Wiater (2005). – Werner Wiater, *Lehrplan und Schulbuch – Reflexionen über zwei Instrumente des Staates zur Steuerung des Bildungswesens*, in: Eva Matthes & Carsten Heinze (Hrsg.), *Das Schulbuch zwischen Lehrplan und Unterrichtspraxis* (Bad Heilbrunn/Obb. 2005) 41–63.
- Willing (1992). – Matthias Willing, *Spartacus und der „Heimkehrplan“ der Sklaven*, *Das Altertum. Zeitschrift für populäre Archäologie* 38 (1992) 29–38.
- Winkler (2007). – Martin M. Winkler, *Spartacus. Film and History* (Malden u. a. 2007).
- Wyke (1997). – Maria Wyke, *Projecting the Past. Ancient Rome, Cinema and History* (London 1997).

## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

- DRidV: Die Reise in die Vergangenheit  
GS5: Geschichte 5  
LfdG: Lehrbuch für den Geschichtsunterricht  
ZuM: Zeiten und Menschen  
WdV: Wege der Völker

---

Pia Düvel  
Universität Potsdam  
pia.duevel.23@gmail.com

### Empfohlene Zitierweise

Düvel, Pia: Vorsicht vor Spartakus? Ideologisierte Schulbuchdarstellungen aus der Zeit des geteilten Deutschlands. In: *thersites* 18 (2024), pp. 1–44.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.270>



ULRIKE EHMIG

(Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum)

## Jeden Dienstag von 11–1 Uhr

### Der Beginn des epigraphischen Archivs des Corpus Inscriptionum Latinarum (CIL) und die Materialität der Dokumentation von Inschriftentexten

**Abstract** The beginning of the systematic study of Latin inscriptions in the middle of the 19th century, for which the Corpus Inscriptionum Latinarum stands decisively, is centrally characterized by the endeavor to replace the hitherto common but often inadequate practice of copying inscription texts by hand with mechanical reproductions of the inscription texts. The techniques and materials used were varied and sometimes experimental. They illustrate the efforts of the editors to reproduce their specific inscription genres as adequately as possible. In 1870, Emil Hübner described the methods, their areas of application, advantages and disadvantages in an article entitled „Mechanische Copieen von Inschriften“ („Mechanical Copies of Inscriptions“). With the archival documents stored in the CIL archive, founded in the 1880s, Hübner’s contribution can not only be comprehensively illustrated, but can also be understood in a much more differentiated way.

**Keywords** Anfänge der systematischen lateinische Epigraphik, Corpus Inscriptionum Latinarum, Archiv, Reproduktion von Inschriften

## DER BEGINN DES EPIGRAPHISCHEN ARCHIVS DES CIL

Bereits früh verstand das Corpus Inscriptionum Latinarum (CIL), 1853 als Unternehmen der Königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften begründet, die zumeist aus Papier gefertigten Abklatsche lateinischer Inschriftentexte als wichtiges Archivgut und machte sie über den engen Kreis der Mitarbeiter des Unternehmens hinaus auch allgemein den Akademiemitgliedern zugänglich. Mit den Abklatschen, die im Zuge von Emil Hübners Arbeiten zu den Schriftbeispielen lateinischer Inschriften, also den verschiedenen über die Jahrhunderte in den einzelnen Regionen des Imperium Romanum in Inschriftentexten verwendeten Buchstabenformen, angefertigt worden waren und nach Erscheinen seines Bandes 1885<sup>1</sup> an die Akademie übergingen, erreichte die Sammlung dieser Abformungen etwas mehr als 30 Jahre nach Gründung des CIL einen Umfang, der es notwendig machte, sich räumlich, konservatorisch und organisatorisch um sie zu kümmern. Die in diesem Zusammenhang ergriffenen Maßnahmen sind erstmals im Jahrgang 1886 der Sitzungsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin beschrieben:

„Endlich ist dankbar zu erwähnen, dass, nachdem die von Hrn. Hübner für die epigraphische Palaeographie benutzte grosse Abklatschsammlung nach Abschluss jenes Werkes an die Akademie abgeliefert worden ist, da die akademischen Localitäten für die Aufbewahrung dieser durchaus vor Feuchtigkeit zu schützenden Papiere völlig ungeeignet sind, die Direction der Königlichen Bibliothek dafür genügende Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt hat. In dieselbe sind zugleich sämmtliche auf das Corpus bezügliche Collectaneen übergeführt und es ist für die Ordnung und thunliche Nutzbarmachung dieser Materialien von Seiten der Akademie entsprechende Veranstaltung getroffen worden.“<sup>2</sup>

Den Verantwortlichen war also bewusst, dass Papier-Abklatsche bestimmte Aufbewahrungsbedingungen erforderten und sie insbesondere keiner allzu hohen Luftfeuchte ausgesetzt werden sollten.<sup>3</sup> Die Akademie der Wissenschaften teilte sich zur betreffenden Zeit das Areal zwischen Unter den Linden, Universitäts-

---

1 Hübner (1885).

2 Mommsen (1886) 333.

3 Vgl. die Beschreibung bei Hübner (1870) 65–66 zu den Kriterien, die Papier-Abklatsche nachhaltig beschädigen können: Feuchtigkeit, starker Druck und Durchscheuerung.

straße, Dorotheenstraße und Charlottenstraße mit anderen königlichen bzw. vom Hof geförderten Institutionen: der Akademie der Künste, der angeschlossenen Sternwarte und dem anatomischen Theater sowie den Stallungen für über 500 Pferde, einer Reitbahn, Remisen und Wohnungen. Diese Gegebenheiten waren insbesondere aufgrund der Menge an Pferden für eine langfristige Lagerung der Abklatsche nicht geeignet.<sup>4</sup> Die dem Marstall auf der Südseite von Unter den Linden schräg gegenüberliegende Königliche Bibliothek stellte „Räumlichkeiten“, also wohl mehr als nur ein Zimmer, für die fortan als „epigraphisches Archiv“ bezeichnete Sammlung zur Verfügung.

Aus dem Sitzungsbericht der Akademie des Jahres 1887 erfährt man von ersten Arbeiten zur Erschließung des Archivs und von personellen Zuständigkeiten:

„Die Ordnung des epigraphischen Archivs, dem die Königliche Bibliothek die entsprechenden Räume zur Verfügung gestellt hat, ist unter Hrn. Hülsen's Leitung fortgesetzt worden. Namentlich ist begonnen worden mit der Katalogisierung der grossen Sammlung von Abklatschen, zu welchen das von Hrn. Hübner für die Exempla benutzte und nach deren Abschluss an die Akademie abgelieferte Material den Grundstock geliefert hat.“<sup>5</sup>

Zunächst wurde das Archiv also von Christian Hülsen betreut. Es handelte sich wohl um eine seiner letzten Tätigkeiten für das *Corpus Inscriptionum Latinarum* vor Ort in Berlin, bevor er ab 1887 als zweiter Sekretär am Deutschen Archäologischen Institut in Rom tätig wurde.<sup>6</sup> Hülsen begann die Katalogisierung der Abklatsche in einem noch heute fortgeführten Buch (Abb. 1) und mittels einer an den Größen der Abklatsche orientierten Ablage in Mappen verschiedener Maße. Diese wurden mit einer Kombination aus den Buchstaben F, Q oder O in Majuskel bzw. Minuskel und Ziffern gekennzeichnet.<sup>7</sup> Im Sommer 2022 kam

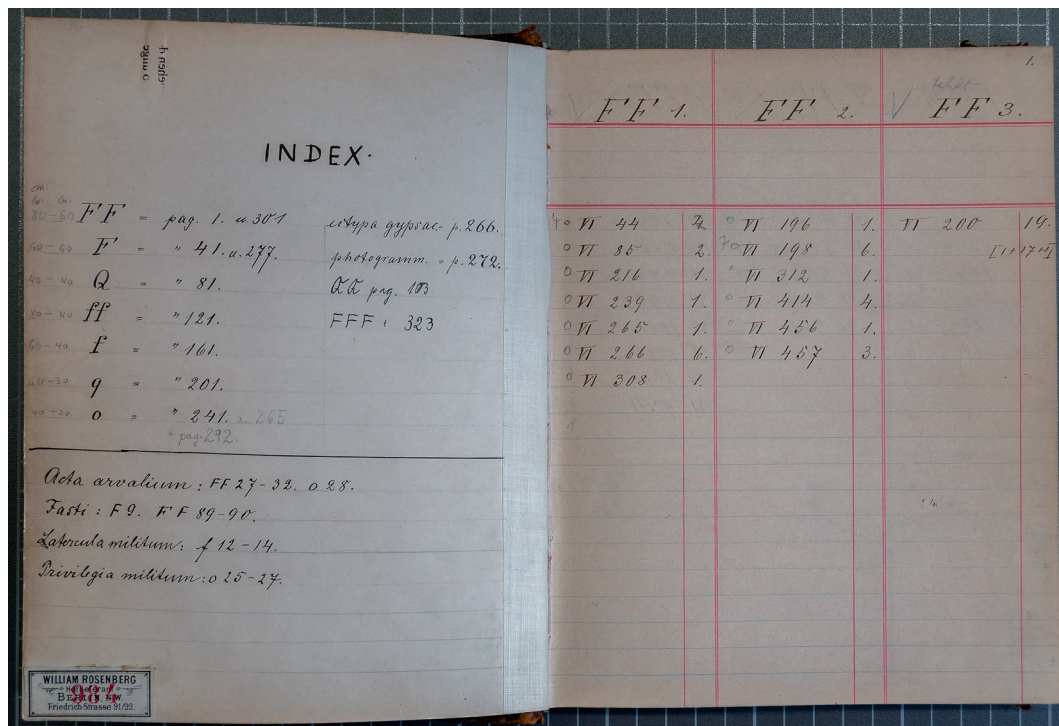
---

4 Zum Akademiegebäude Unter den Linden Nr. 38 – heute Nr. 8 – und seiner Nutzung ausführlich Sedlarz (2009); ebenda 134 zur „Belästigung durch Geruch und Geräusche der Pferde“ sowie „die von den ‚Ausdünstungen‘ der Pferde verursachten Salpeterschäden und Feuchtigkeit“.

5 Mommsen (1887) 292.

6 Börker (1972); Kolbe (1988).

7 Stellvertretend seien die Maße der F-Mappen genannt: F 60 × 60 cm, FF 80 × 60 cm, f 60 × 40 cm, ff 80 × 40 cm. Mit Q/q und o gekennzeichnete Mappen waren insgesamt klei-



**Abbildung 1** Index und Seite 1 des in den 1880er Jahren begonnenen Inventarbuches zur Erfassung der Abklatsche des Corpus Inscriptionum Latinarum. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

in der Arbeitsstelle des CIL unerwartet das zur Beschriftung der Mappen benutzte Schablonenset zutage. Es handelt sich um Kupferbleche mit der genannten Buchstabenkombination in Majuskeln und Minuskeln sowie jeweils entsprechend großen Zahlen von 0 bis 9, ferner einem Tuschestein, Pinsel und hölzernen Federhalter (Abb. 2). Womöglich stellen die Buchstabenschablonen speziell für Bibliotheken konzipierte Hilfsmittel dar, die Bezug auf die Buchformate Folio, Quart und Oktav nahmen. Da das Archiv in Räumen der königlichen Bibliothek eingerichtet wurde, ist gut denkbar, dass sich die Inventarisierung der Abklatsche an dort genutzten Instrumenten orientierte.

ner bzw. weniger tief: Q 46 × 46 cm, q 60 × 30 cm. – Im Winter 2018/19 hatten Beprobungen der Abklatschmappen gezeigt, dass diese in einem für Arbeitsräume nicht akzeptablen Maße schimmelbelastet waren. Daher wurden alle rund 14.000 hierin abgelegten inventarisierten Abklatsche im März 2019 in neue, archivgerechte Mappen umgebettet.



**Abbildung 2** Schablonen und Hilfsmittel zur Beschriftung der Abklatschmappen im Zustand der Auffindung im Jahr 2022. (Ulrike Ehmig, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

1888, nach Hülsens Weggang, wurde die Erfassung und Strukturierung der Archivalien durch so bezeichnete Hilfskräfte fortgesetzt:

„Die Ordnung des epigraphischen Archivs in den Räumen der Königlichen Bibliothek ist durch geeignete Hilfsarbeiter weiter vorgeschritten und namentlich die Abklatschsammlung inventarisiert und der Benutzung zugänglich gemacht worden.“<sup>8</sup>

Bei diesen bibliothekarischen Hilfsarbeiterstellen handelte es sich seit dem späten 19. Jahrhundert um Positionen, die nicht mit einem festen Gehalt verbunden

<sup>8</sup> Mommsen (1888) 471.

waren und infolge hoher Fluktuation der männlichen Kandidaten zunehmend auch mit Frauen besetzt wurden.<sup>9</sup>

Ab 1889 zeichnete Hermann Dessau für das epigraphische Archiv verantwortlich.<sup>10</sup> Er schloss die erstmalige Ordnung und Inventarisierung der Abklatsche ab. Jetzt wurden auch deren Nutzungsbedingungen festgeschrieben:

„Die Ordnung und Inventarisierung des epigraphischen Archivs in den Räumen der Königlichen Bibliothek ist unter Leitung des Hrn. Dessau, Docenten an der hiesigen Universität, vollendet worden. Das beträchtliche daselbst vorhandene und stetig sich vermehrende Material insbesondere von Abklatschen ist, unter den durch die Beschaffenheit der Sammlung und die bibliothekarischen Verhältnisse gebotenen Cautelen, jedem Gelehrten in dem betreffenden Local jeden Dienstag von 11–1 Uhr zur Benutzung gestattet.“<sup>11</sup>

## DIE MATERIALITÄT DER DOKUMENTATION VON INSCRIFTENTEXTEN

Papier-Abklatsche (Abb. 3) stellen auch heute im Archiv des Corpus Inscriptio-  
num Latinarum den größten Dokumentationsbestand von Inschriftentexten dar.  
Bis dato verzeichnet sind annähernd 14.000 Exemplare.<sup>12</sup> Die Gesamtzahl ist je-  
doch sicher mehr als doppelt so groß, da insbesondere sehr viele kleine Abklat-  
sche, maßgeblich auch solche von Stempeln auf römischen Alltagsgegenständen  
wie etwa Ziegeln, noch ungesichtet in den Archivkästen zu den einzelnen CIL-  
Bänden liegen. Abklatsche sind jene Form von Reproduktion, die Emil Hübner  
in seiner 1870 erschienenen Abhandlung „Mechanische Copieen von Inschrif-  
ten“ als die für Inschriftentexte adäquateste und beste charakterisierte.<sup>13</sup> Aus

---

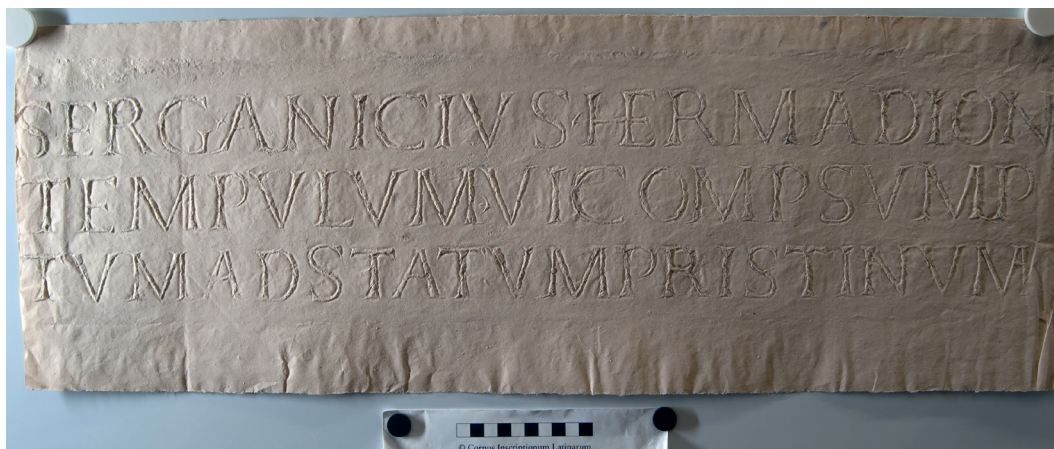
9 Schwarz (1969) 4–5.

10 Zu Dessau vgl. Schmidt (2009).

11 Mommsen – Hirschfeld (1889) 39.

12 Die Erfassung der Abklatsche erfolgt in einer FileMaker-Datenbank, deren Einträge unter <https://cil.bbaw.de/ace> abrufbar sind.

13 Hübner (1870) 60–66 beschreibt die Technik des Abklatschens mit Papier, ihre Voraus-  
setzungen sowie ihre Vorteile als dritte Art der Reproduktion von Inschriftentexten. Anhand  
der Archivalien in der Arbeitsstelle des CIL lässt sich eine technisch verwandte, jedoch jün-



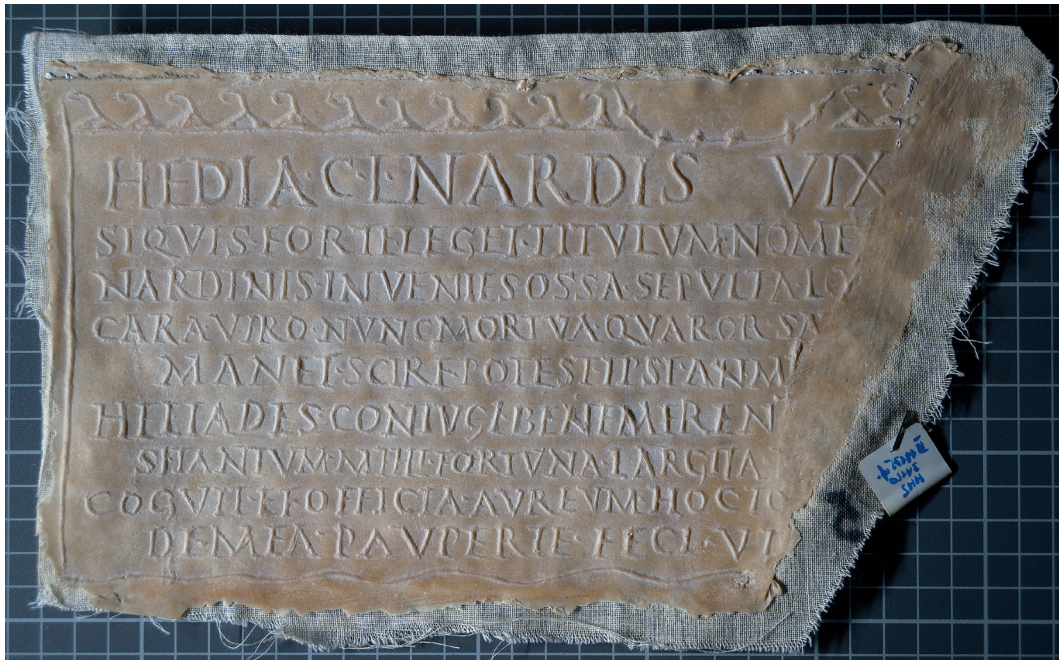
**Abbildung 3** Papier-Abklatsch (Aufnahme gespiegelt) zu CIL VI 831, Marmortafel aus Rom. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

seinem Beitrag wird das zentrale Anliegen deutlich, das die erste planmäßige und umfassende Beschäftigung mit den antiken lateinischen Inschriften in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts prägte. Es war das Bestreben, die bis dahin übliche, jedoch nicht immer zuverlässige Praxis, Inschriftentexte per Hand abzuschreiben, durch unzweifelhafte mechanische Kopien zu ersetzen.<sup>14</sup> Das Ringen um eine optimale Reproduktion der unterschiedlichen Inschriftentypen fand Ausdruck im Experimentieren mit verschiedenen Techniken und Materialien. Hübner skizziert in seinem Beitrag insgesamt sechs Verfahren: 1. den Gipsabguss, 2. die Fotografie, 3. den Papier-Abklatsch, 4. den Stanniol-Abdruck, 5. die Durchzeichnung, 6. die Durchreibung oder Pause. Die Archivalien der Arbeitsstelle des Corpus Inscriptionum Latinarum können als Manifestationen zu Hübners Abhandlung verstanden und zu ihrer Illustration herangezogen werden. In ihrer Materialität und signifikanten Verwendung zeigen sie dabei Besonderhei-

---

gere und auf eine spezifische Inschriftengruppe angewendete Technik ausmachen: Es liegen 270, in den Jahren etwa zwischen 1960 und 1980 angefertigte Latex-Abklatsche von metrischen Inschriften insbesondere aus der Stadt Rom vor (Abb. 4). Die betreffenden Reproduktionen entstanden maßgeblich im Zusammenhang mit Bengt E. Thomassons Arbeiten zu den stadtrömischen *carmina latina epigraphica*.

<sup>14</sup> Hübner (1870) 58.



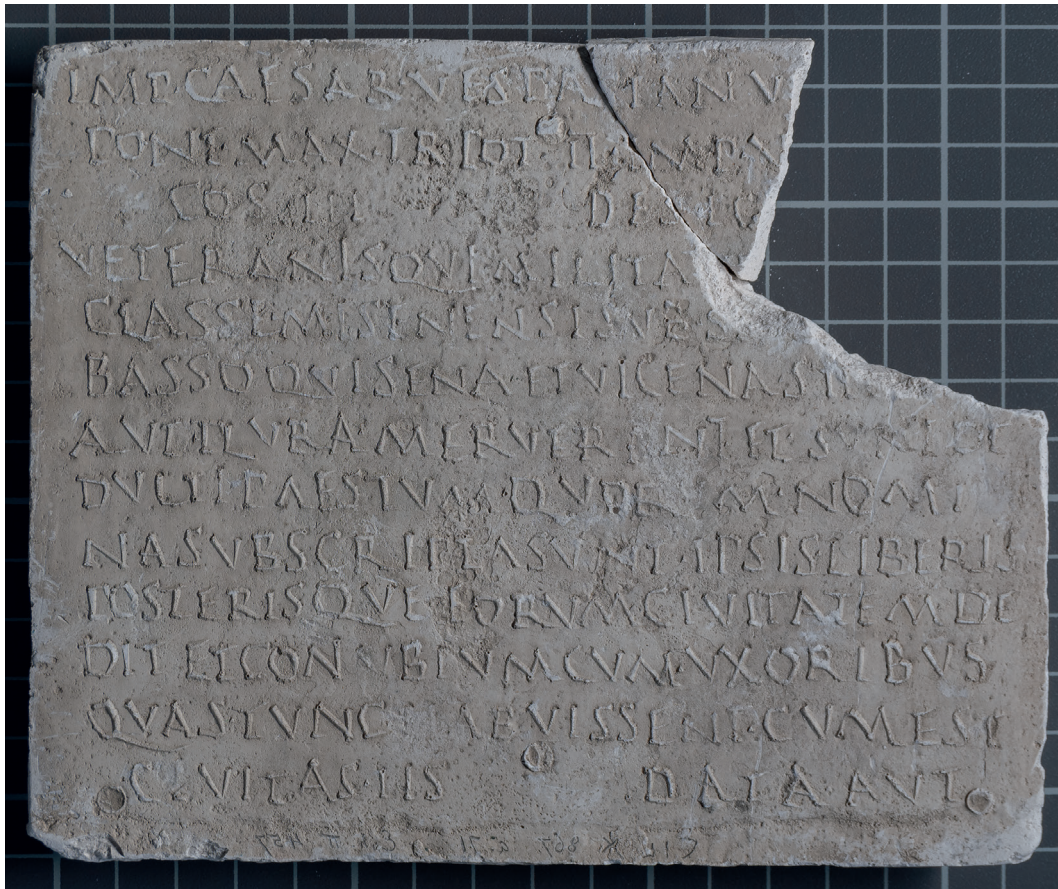
**Abbildung 4** Latex-Abklatsch auf Gaze als Trägerstoff (Aufnahme gespiegelt) zu CIL VI 34120, Marmortafel aus Rom. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

ten, die über Hübners Zusammenstellung hinausgehen. Dies soll im folgenden Überblick gezeigt werden.

Als vollkommenste Reproduktion beschrieb Hübner zuerst den Gipsabguss. Zwei Einschränkungen machen jedoch deutlich, weshalb er ihn nicht als die praktikabelste Form der Inschriftendokumentation verstand: Gipsabgüsse, so Hübner, seien nur dann optimal, wenn sie das beschriftete antike Zeugnis in Gänze wiedergeben, sich also nicht nur auf den Text beschränkten, sondern das gesamte Monument reproduzierten. Aufwand und Kosten einer solchen Abformung müssten darüber hinaus mit dem materialen wie historischen Wert der Inschrift korrespondieren.<sup>15</sup> In der Arbeitsstelle des CIL liegen heute rund 50 Gipsabgüsse, das heißt Kopien in Gips von lateinischen Inschriftentexten, vor. Zu beobachten ist, dass es sich hierbei durchwegs um kleinformatische, selten mehr als handgroße Artefakte handelt. Bei näherer Betrachtung wird deutlich, dass

<sup>15</sup> Hübner (1870) 59.





**Abbildung 5** Gipsabguss zu CIL XVI 15 *intus tabella prior*, Militärdiplom aus Pompeji. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

die Originale, von denen die Gipskopien gefertigt wurden, von wenigen Ausnahmen abgesehen, Metallobjekte waren. In hohem Maße befinden sich unter den Stücken sogenannte Militärdiplome (Abb. 5).<sup>16</sup> Daneben liegen Abformungen der Inschriftentexte auf metallenen *tabulae ansatae* oder einer vermutlich an einer Votivgabe angebrachten *tabella* bzw. einer *patera*, einer flachen Schale, vor.<sup>17</sup> Auch der Text auf dem Oberschenkel der als Jüngling vom Magdalensberg in Kärnten bekannten Statue aus Noricum ist als Gipsabguss im CIL vorhan-

<sup>16</sup> Beispiele sind CIL XVI 15. 20. 31. 42. 44. 58.

<sup>17</sup> *Tabulae ansatae*: CIL VI 147 oder CIL V 6866; *tabella*: CIL VI 3693; *patera*: CIL V 8796.



**Abbildung 6** Gipsabguss zu CIL XV 6956, Lampe mit Ritzung auf dem Boden aus Rom. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

den.<sup>18</sup> Neben Texten auf Metall wurden Ritzungen in Keramik, zum Beispiel auf Balsamarien und Lampen, in Gips abgeformt (Abb. 6).<sup>19</sup> Im Hinblick auf Hübners *Monita*, eine Abformung solle das gesamte Objekt umfassen, zeigen die Gipse im Archiv des Akademievorhabens, dass sie sich durchwegs nur auf den Text beschränken. Selbst bei den kleinformatigen *tabulae ansatae* wurde nicht das Gesamtobjekt abgeformt. Zweifellos ist den in Gips kopierten Zeugnissen ihre historische Bedeutung im jeweiligen Kontext in keiner Weise abzuspüren, für

---

<sup>18</sup> CIL III 4815.

<sup>19</sup> CIL XV 6158 oder 6956.

Hübner aber hätten sie sicher zu den Stücken gezählt, bei denen „Werth und Wichtigkeit“ nicht im Verhältnis zum Aufwand der Herstellung standen.<sup>20</sup>

Im Archiv des Corpus Inscriptionum Latinarum finden sich Gipsabgüsse noch in einer weiteren, ganz spezifischen Verwendung. In einer großen Holzkiste kamen annähernd 800 Kopien römischer Schleuderbleie mit lateinischen Inschriftentexten zutage. Durch eine beigefügte Tageszeitung ist die Ablage auf ein Datum nach dem 16.10.1902 zu terminieren (Abb. 7). Der Bestand wurde 2023/24



**Abbildung 7** Kiste mit Gipsabgüssen gestempelter Schleuderbleie im Zustand der Auffindung im Jahr 2021. (Ulrike Ehmig, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

<sup>20</sup> Hübner (1870) 59. In Anm. 1 führte Hübner Beispiele dafür an, bei denen der Aufwand lohne. Er nannte hierunter wegen ihrer Reliefbilder die Reitergrabsteine im Mainzer Museum.

digitalisiert.<sup>21</sup> Zahlreiche der Gipse waren im Zuge der Arbeiten zu Band CIL IX, der geographisch die Hauptgebiete der römischen Bürgerkriege in Italien umfasst, angefertigt worden. Zugleich fanden sie Eingang in Karl Zangemeisters separate Vorlage der gestempelten Schleuderbleien, die 1895 als Band 6 der *Ephemeris Epigraphica* erschien.<sup>22</sup>

Einer zweiten Reproduktionsform, der erst wenige Jahrzehnte zuvor erfundenen, um die Mitte des 19. Jahrhunderts aber zur Dokumentation breiter Lebensbereiche angewendeten Fotografie, stand Hübner skeptisch gegenüber. Geeignet erschien sie ihm zur einfachen Wiedergabe des Aussehens eines mit Text versehenen Artefakts. Das gelte insbesondere, wenn dieses architektonische oder plastische Elemente aufweise. Auch um mehrere, auf einem großen Monument verteilte Inschriftentexte gemeinsam visuell zu reproduzieren, war die Technik seiner Ansicht nach nützlich. Als unbrauchbar bewertete er sie dagegen im Blick auf die nach seinem Verständnis eigentliche epigraphische Arbeit, nämlich das Lesen und Deuten der Schrift. Die Problematik sah er vor allem dann gegeben, wenn ihre Erhaltung schlecht sei oder die Oberflächenfarbe des Objektes zu Verwechslungen mit Buchstaben führen könne. Ein weiteres Argument gegen die Anwendung der Fotografie in der Epigraphik war für Hübner, dass sie nicht in der Lage sei, Tiefe und Art des Buchstabenschnitts adäquat wiederzugeben.<sup>23</sup>

Als vierte<sup>24</sup> Art der Reproduktion von Inschriften nannte und beschrieb Hübner die Wiedergabe mittels Stanniol. Sie eignete sich ihm zufolge für die Wiedergabe kleiner und wenig tief in eine Oberfläche eingegrabener Schrift, wie etwa bei Gesetzestafeln oder Militärdiplomen. Zugleich formulierte er eine Reihe von Nachteilen dieses Materials: Es sei, anders als die Abklatsche aus Papier, kaum dauerhaft. Dieser Eigenschaft, die auch den Transport von Stanniolabdrücken und jegliche Handhabung erschwerte, versuchte man dadurch zu begegnen, dass die Rückseite bisweilen zum Beispiel mit Wachs ausgegossen wurde.<sup>25</sup> In der Arbeitsstelle des CIL ist die von Hübner skizzierte Dokumentation von Militärdiplomen in Stanniol anzutreffen. Sein Hinweis, wonach das „blanke Stanniol für

---

21 Möglich war dies durch eine Projekt-Förderung im Rahmen des Jahresthemas 2023/24 des Berliner Antike-Kollegs [Mit] Konflikte[n] umgehen.

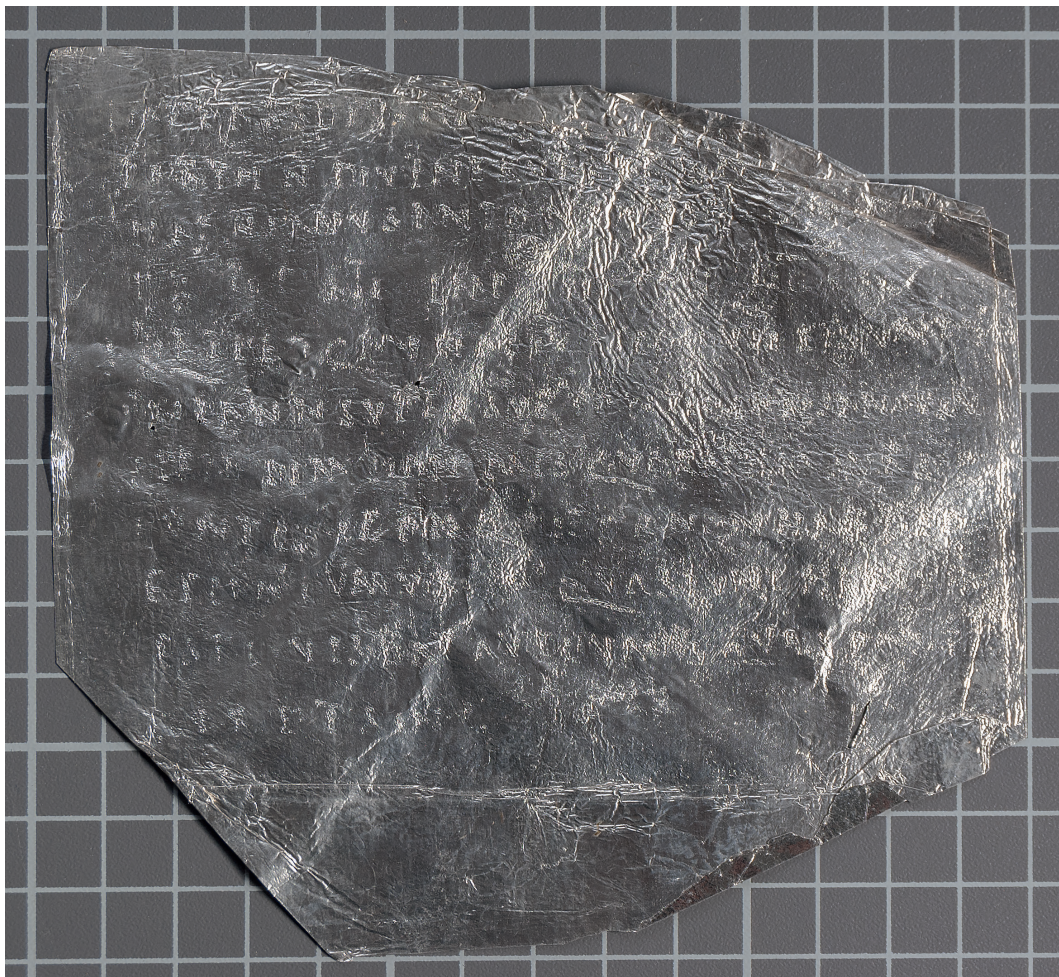
22 Zangemeister (1885).

23 Hübner (1870) 59–60.

24 Zur dritten Art der Reproduktion von Inschriften, dem Abklatsch mittels Papier, vgl. oben.

25 Hübner (1870) 67–68.

größere Flächen sehr unbequem zu lesen<sup>26</sup> sei, wird auch bei dem vorliegenden Exemplar evident, wenngleich es außergewöhnlich gut erhalten ist (Abb. 8). In höherem Maße scheint Stanniol spezifisch auch für die Abformung der zuvor schon erwähnten Schleuderbleie verwendet worden zu sein. In diesem Kontext lassen sich wiederholt auch die von Hübner beschriebenen Versuche zur Stabilisierung durch Ausgießen der konkaven Rückseite beobachten (Abb. 9).



**Abbildung 8** Stanniolabdruck zu CIL XVI 179 *intus tabella prior*, Militärdiplom aus Regöly. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

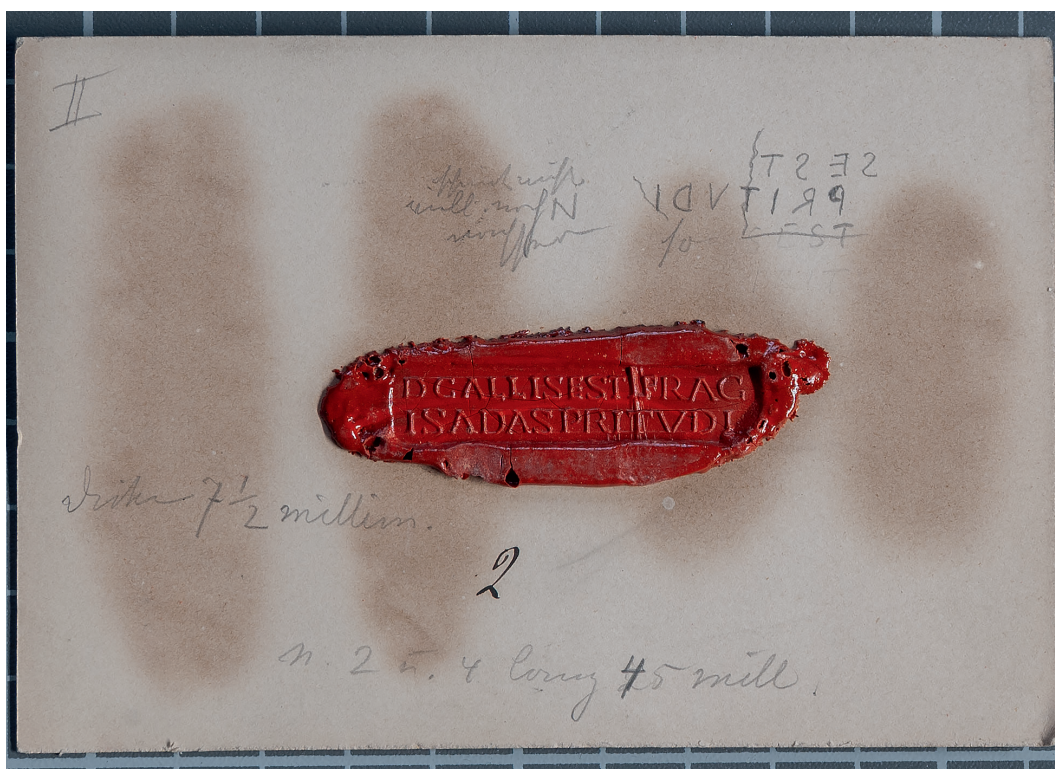
---

26 Hübner (1870) 68.



**Abbildung 9** Stanniolabdrücke von gestempelten Schleuderbleien aus dem „Museo Campana in Paris“, wohl angefertigt von Karl Purgold 1883. Einzelne Exemplare waren von der Rückseite her zur Stabilisierung ausgegossen worden. Die Ausguss-Masse hat sich regelmäßig vom Stanniol getrennt. Bei den abgeformten Stücken handelt es sich um Teile der Sammlung von Giampietro Campana, von der vieles in den Pariser Louvre gelangte. Im online abrufbaren Bestand des Museums sind unter <https://collections.louvre.fr/> drei Schleuderbleie aus der betreffenden Sammlung unter den Inventar-Nummern Br 1359, Br 1360 und Br 1361 verzeichnet. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

Abdrücke in Stanniol und Abklatsche in Papier wurden in gleicher Weise so angefertigt, dass das jeweilige Material auf die Inschrift aufgelegt und in das Geschriebene hineingedrückt bzw. mit einer Bürste hineingeklopft wurde. Es wurden also die zur Reproduktion des Inschriftentextes genutzten Materialien manipuliert und dadurch ein Negativ des Textes erzeugt. Im Ergebnis identisch, in der Technik jedoch verschieden, ist ein Verfahren, das Hübner selbst nicht beschrieben hat, das sich jedoch in den Archivalien des CIL als eigene Gruppe darstellt. Es handelt sich um Abdrücke von Stempeln in Siegellack. Ganz spezifisch wurde dieses Verfahren zur Dokumentation von Texten in sogenannten Augensalbenstempeln angewendet. Dazu wurde meist auf Papier eine flüssige Wachsschicht aufgebracht, in die das antike Artefakt mit seiner Schrift eingedrückt wurde. In der Berliner Arbeitsstelle liegen an die hundert entsprechende Reproduktionen solcher Augensalbenstempel vor (Abb. 10). Zumeist dürften sie von oder im Auftrag des französischen Forschers Émile Espérandieu hergestellt worden sein, der



**Abbildung 10** Siegellackabdruck zu CIL XIII 10021, 76a, Augensalbenstempel aus Reims. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

für die Edition dieser Inschriftengruppe im CIL verantwortlich zeichnete.<sup>27</sup> Für die Abformung anderer römischer Artefakte mit Inschriftentexten bzw. Stempeln bestehen keine Hinweise auf die Verwendung von Siegellack. Das Material und die Technik eigneten sich vermutlich vor allem deshalb für die Augensalbenstempel, weil sie nur wenige Zentimeter groß sind und ebene, gerade Flächen zur Abformung bieten. Für andere Objekte wie etwa Amphoren, bei denen häufig auf den gekrümmten Henkeln gestempelt wurde, war eine Abrollung in Wachs nicht die geeignete Methode. Stempel auf Ziegeln wiederum waren zu groß, als dass für sie eine entsprechende Abformung in Betracht kam.

Den von Hübner soweit beschriebenen Verfahren ist gemein, dass sie bei der Reproduktion solcher Inschriftentexte Anwendung fanden, die ein mehr oder minder ausgeprägtes Relief, das heißt eingetiefte oder gegebenenfalls auch erhöhte Buchstaben<sup>28</sup>, zeigen. Für die Fälle, in denen Schrift eine Ebene mit der umgebenden Fläche bildet – also etwa Mosaik, oder in Form von eingelegten Metallbuchstaben gestaltete Inschriftentexte bzw. gemalte Aufschriften – sah Hübner mit der Durchzeichnung oder Pause eine fünfte Form der Kopie vor. Ihr Vergleich mit dem Papier-Abklatsch aber fällt insgesamt nicht vorteilhaft aus: Die Durchzeichnung, so Hübner, sei weniger bequem herzustellen und im Ergebnis nicht gleichermaßen zuverlässig. Für ihre Anfertigung bedürfe es, außer der Nutzung eines entsprechend durchscheinenden Papiers, Übung im Zeichnen und einer sicheren, ruhigen Hand.<sup>29</sup>

Im Archiv der Arbeitsstelle lassen sich entsprechende Dokumentationen in großer Zahl beispielsweise in Form der Durchzeichnung von Graffiti in Wandverputz aus den Vesuvstädten finden (Abb. 12). Die hierfür verwendeten Papiere machen eine der Schwierigkeiten der Technik offenkundig, nämlich ihre nicht völlige Transparenz. Sie dürfte die praktische Durchführung der Pausen erschwert haben. Eine entsprechende Beobachtung formulierte Heinrich Dressel

---

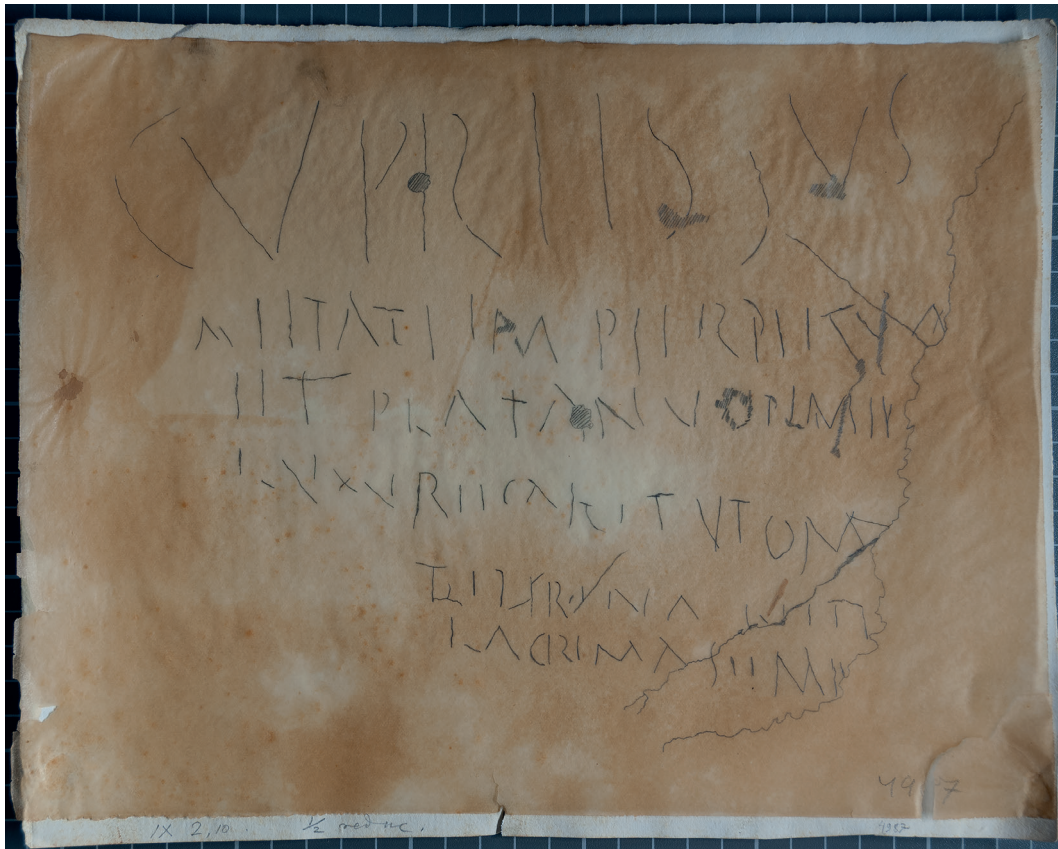
27 CIL XIII 10021 (p. 559–610): *signacula medicorum oculariorum*.

28 Zur Reproduktion von Inschriften mit nicht allzu stark erhabenen Buchstaben empfahl Hübner ebenfalls den Papier-Abklatsch. Als Beispiel führte er Abdrücke erhabener Stempel auf Ziegeln an. Entsprechende Exemplare, die vor allem von Heinrich Dressel im Zuge seiner Arbeiten am *instrumentum domesticum* aus Rom für Band CIL XV 1 angefertigt wurden, liegen in bisher nicht zu beziffernder Zahl im Archiv des CIL vor. In gleicher Weise dokumentierte Dressel in Rom Stempel auf Amphoren. Für die Fundorte Monte Testaccio und horti Torlonia liegen entsprechende Zusammenstellungen im Umfang von mehreren hundert Papier-Abklatschen vor (Abb. 11).

29 Hübner (1870) 68–69.





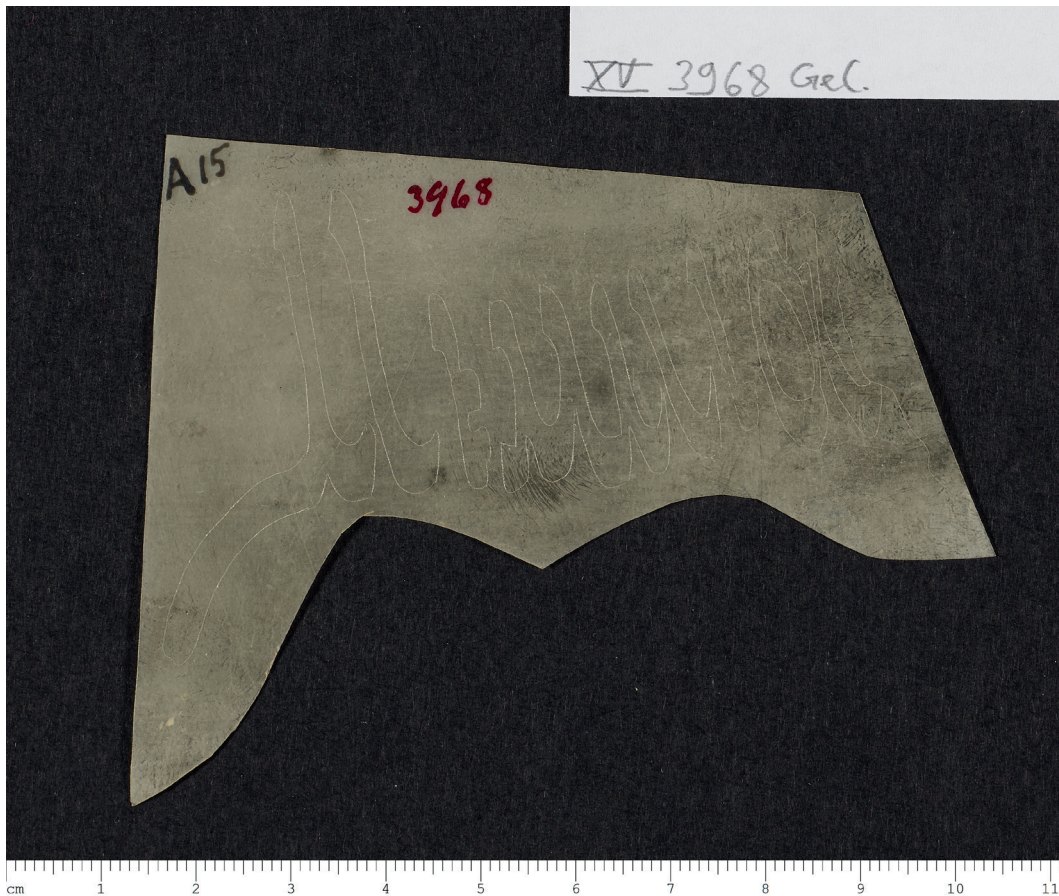


**Abbildung 12** Durchzeichnung zu CIL IV 4987; Graffito in Wandverputz aus Pompeji, regio IX, insula 2, 10. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum)

im Vorwort seiner Edition der Pinselaufschriften auf den Amphoren aus Rom im Band CIL XV: Für ihre Dokumentation war ihm Papier explizit zu wenig durchscheinend.<sup>30</sup> Er entwickelte stattdessen eine speziell für dieses Fundmaterial geeignete, bei Hübner nicht beschriebene Technik der Reproduktion und benutzte dazu Gelatinefolie, in die er die Umrisse der Schrift auf den Amphoren einritzte (Abb. 13). Aus Dressels Arbeiten liegen im Archiv des CIL mehr als 800 Exemplare von Gelatinefolien vor.<sup>31</sup>

<sup>30</sup> CIL XV p. 565, dazu Ehmig (2022) 8. 14–16.

<sup>31</sup> Ehmig (2022) 11–16.



**Abbildung 13** Durchzeichnung zu CIL XV 3968; Aufschrift auf einer südspanischen Ölamphore aus Rom, eingeritzt in Gelatinefolie. (Die Kulturgutscanner/MIK-Center GmbH, Berlin. Public Domain)

Eine weitere, spezifisch für eine bestimmte Inschriftengattung angewendete Form der Durchzeichnung stellt in jüngerer Zeit jene auf Polyvinylchlorid dar. Hans Krummrey nannte und beschrieb 1966 die Verwendung von klarer elastischer Folie aus Weich-PVC im Kontext der Dokumentation von Inschriftentexten auf Meilensteinen. Gerold Walser und René Thomann hatten die Technik im Zuge der in den 1950er Jahren begonnenen Arbeiten zu Band CIL XVII, *miliaria imperii Romani*, entwickelt.<sup>32</sup> Die entsprechenden, großformatigen, zur Lagerung aufgerollten Durchzeichnungen sind letztlich an die Arbeitsstelle des

<sup>32</sup> Ausführlich Krummrey (1966) 691–693; Manzella (1987) 29–30.

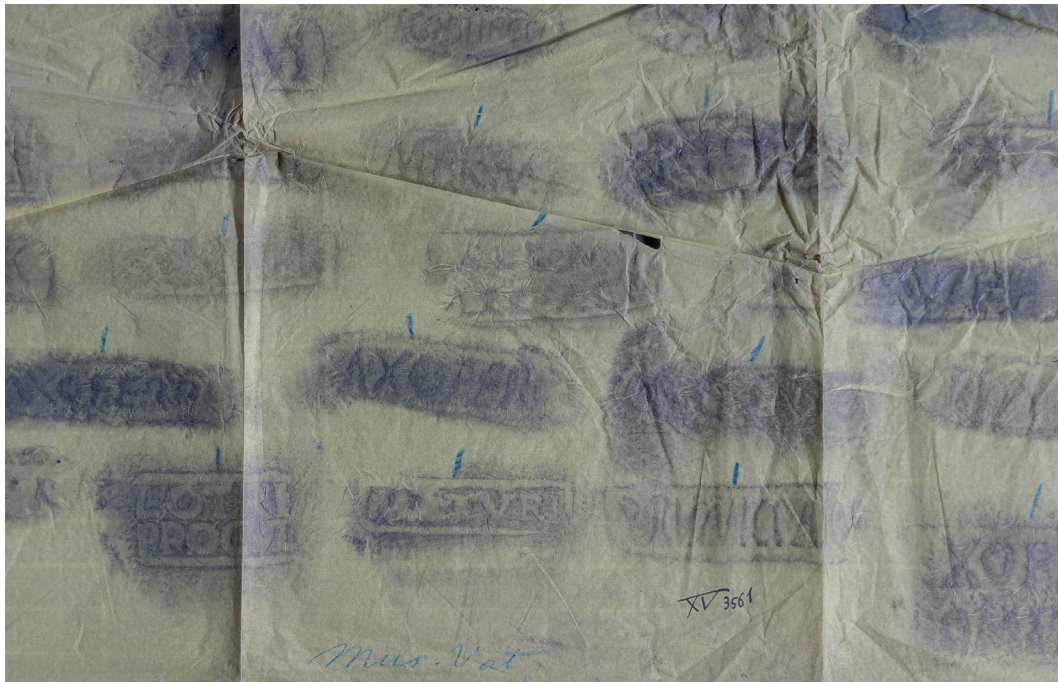


**Abbildung 14** Polyvinylchlorid-Folien mit Durchzeichnungen von Inschriftentexten auf Meilensteinen. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

Corpus Inscriptionum Latinarum in Berlin gelangt (Abb. 14). Elastizität und Alterungsbeständigkeit der verwendeten PVC-Folien mit Weichmacher-Additiv stellen sich äußerst problematisch dar<sup>33</sup>: Die Folien können nicht mehr entrollt werden, ohne dass sie brechen und Schaden nehmen. Diese Form der Inschriften-Dokumentation hat sich angesichts der Eigenschaften des benutzten Materials folglich nicht bewährt, anders als dies für eine Reihe von Techniken gilt, die im 19. Jahrhundert entwickelt worden waren.

---

<sup>33</sup> Zu den stofflichen Eigenschaften von PVC umfassend Felger – Becker – Braun (1986).



**Abbildung 15** Ausschnitt aus einem Papierbogen mit Durchreibungen von Amphorenstempeln aus dem Bestand des Museum Vaticanum, angefertigt von Heinrich Dressel im Zuge seiner Arbeiten für CIL XV. (Richard von Bremen, Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Corpus Inscriptionum Latinarum. Public Domain)

Hübner schließt seine Übersicht über das mechanische Kopieren von Inschriften mit der Durchreibung als sechstem Verfahren ab.<sup>34</sup> Aus seiner Schilderung wird deutlich, dass er es als Ersatz für Papier-Abklatsche verstand, wenn für deren Anfertigung das hierfür notwendige Wasser vor Ort nicht zur Verfügung war. Bei den Durchreibungen fand ein sehr dünnes, glattes, nicht unbedingt transparentes Papier Anwendung, Hübner spricht von französischem Seidenpapier<sup>35</sup>, ferner Graphitpulver. Das Ergebnis des Verfahrens bewertete Hübner kritisch: Es ließen sich damit lediglich die Umrisse von Schrift dokumentieren,

---

<sup>34</sup> Zum folgenden Hübner (1870) 69–70.

<sup>35</sup> Französisches Seidenpapier wurde zu Hübners Zeit nicht nur zum „Einhüllen feinerer Waaren von Kaufleuten“ benutzt, sondern auch als Verbandsmittel etwa bei eiternden Wunden und Geschwüren in der Chirurgie, dazu Lauer (1860) 241.

nicht aber die Tiefe ihres Schnittes. Für schwer lesbare oder stark fragmentierte Inschriftentexte sah er die Technik als kaum erfolgreich an. Im Archiv des CIL sind Durchreibungen von Inschriftentexten in einer derzeit nicht zu beziffernden Anzahl vor allem im Bereich der Dokumentation von Kleininschriften zu beobachten. Auf mehreren Bögen von grünlichem Seidenpapier sind zahlreiche Stempel auf Amphoren aus dem Bestand des Museum Vaticanum durchgerieben (Abb. 15). Es ist zu vermuten, dass Heinrich Dressel die Dokumentation im Zuge seiner Arbeiten zum *instrumentum domesticum* aus Rom, die in CIL XV eingingen, vorgenommen hatte.

## FAZIT

Die Archivalien in der Arbeitsstelle des Corpus Inscriptionum Latinarum illustrieren Hübners Darstellung der verschiedenen Techniken und Formen der Inschriftenreproduktion am Beginn der systematischen Auseinandersetzung mit der epigraphischen Überlieferung ab der Mitte des 19. Jahrhunderts. Ziel der Bemühungen in dieser Zeit war, verlässliche, transportable und dauerhafte Dokumentationen der Inschriftentexte anzufertigen und für die wissenschaftliche Nutzung als Archiv vorzuhalten. Die Inschriftenkopien gehen in ihren Aussagen jedoch über die einer möglichst exakten Reproduktion hinaus: Sie machen bereits in diesem ersten Überblick deutlich, wie eng einzelne Methoden inhaltlich an bestimmte Inschriftengruppen und personell an einzelne Bearbeiter geknüpft waren. Sie signalisieren die Innovationsstärke des 19. Jahrhunderts, hier konkret das Experimentieren mit Materialien aus teils ganz anderen Anwendungskontexten<sup>36</sup> und das Ziel, bestmöglich Praktiken für die gestellte Aufgabe zu entwickeln.

---

<sup>36</sup> Vgl. ähnlich bei Michaelis (1879) 178 die Hinweise zur Diskussion in den 1870er Jahren am Archäologischen Institut über geeignete Materialien und Verfahren zur Reproduktion antiker Monumente.

## BIBLIOGRAPHIE

- Börker (1972). – Christoph Börker, *Hülsen. 2) Christian*, in: Otto zu Stolberg-Wernigerode (Hrsg.), *Neue deutsche Biographie. Neunter Band. Hess – Hüttig* (Berlin: Dunker & Humblot 1972) 736.
- Ehmig (2022). – Ulrike Ehmig, *Heinrich Dressels Edition der Amphoren-Aufschriften aus Rom in CIL XV. Wie Wissen entsteht: von der Gelatine ins Buch* (Berlin: De Gruyter 2022) (= *Auctarium* 6).
- Felger, Becker & Braun (1986). – Hans K. Felger, Gerhard W. Becker & Dietrich Braun, *Polyvinylchlorid* (München: Hanser Fachbuch <sup>2</sup>1986) (= *Kunststoff-Handbuch* 2).
- Hübner (1870). – Emil Hübner, Mechanische Copieen von Inschriften, *Jahrbücher des Vereins von Alterthumsfreunden im Rheinlande* 49 (1870) 57–71.
- Hübner (1885). – Aemilius Hübner, *Exempla scripturae epigraphicae Latinae a Caesaris dictatoris morte ad aetatem Iustiniani* (Berolini: Georgius Reimer 1885) (= *Auctarium*).
- Kolbe (1991). – Hans-Georg Kolbe, *Christian Hülsen*, in: Reinhard Lullies (Hrsg.), *Archäologenbildnisse. Porträts und Kurzbiographien von Klassischen Archäologen deutscher Sprache* (Mainz: Philipp von Zabern 1988) 126–127.
- Krummrey (1966). – Hans Krummrey, Tradition und Fortschritt der Inschriftenreproduktion. Polyvinylchlorid zum Nutzen der Epigraphik, *Helikon* 6 (1966) 685–693.
- Lauer (1860). – Gustav Adolph Lauer, Die Anwendung von gefirnisstem Papier in Stelle von Wachstaffet und Gutta perca als Verbandmaterial, *Preussische Militärärztliche Zeitung* 1 (1860) 241.
- Manzella (1987). – Ivan di Stefano Manzella, *Mestiere di epigrafista. Guida alla schedatura del materiale epigrafico lapideo* (Roma: Edizioni Quasar 1987) (= *Vetera. Ricerche di Storia, Epigrafia e Antichità* 1).
- Michaelis (1879). – Adolf W. Michaelis, *Geschichte des Deutschen Archäologischen Instituts 1829–1879. Festschrift zum einundzwanzigsten April 1879*. Herausgegeben von der Centraldirection des Archäologischen Instituts (Berlin: A. Asher & Co. 1879).
- Mommsen (1886). – Theodor Mommsen, Bericht über die Sammlung der lateinischen Inschriften, *Sitzungsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin* 1886, Erster Halbband. Januar bis Mai, 331–333.
- Mommsen (1887). – Theodor Mommsen, Bericht über die Sammlung der lateinischen Inschriften, *Sitzungsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin* 1887, Erster Halbband. Januar bis Mai, 290–292.

- Mommsen (1888). – Theodor Mommsen, Bericht über die Sammlung der lateinischen Inschriften, *Sitzungsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin* 1888, Erster Halbband. Januar bis Mai, 470–471.
- Mommsen & Hirschfeld (1889). – Theodor Mommsen & Otto Hirschfeld, Bericht über die Sammlung der lateinischen Inschriften, *Sitzungsberichte der Königlich Preussischen Akademie der Wissenschaften zu Berlin* 1889, Erster Halbband. Januar bis Mai, 37–39.
- Schmidt (2009). – Manfred Schmidt, *Chapeau Herr Dessau. Zum 150. Geburtstag des Berliner Althistorikers und Epigraphikers. Beiträge eines Kolloquiums und wissenschaftliche Korrespondenz des Jubilars* (Berlin: De Gruyter 2009) (= *Auctarium* 3).
- Schwarz (1969). – Christa Schwarz, *Dokumente zur Geschichte des bibliothekarischen Frauenberufs im wissenschaftlichen Bibliothekswesen Deutschlands 1907 bis 1921* (Berlin: Universitätsbibliothek 1969) (= Schriftenreihe der Universitäts-Bibliothek zu Berlin 5).
- Sedlarz (2009). – Claudia Sedlarz, *Unter den Linden Nr. 38. Das Akademiegebäude und seine Nutzung*, in: Bärbel Holtz – Wolfgang Neugebauer (Hrsg.), *Kennen Sie Preußen – wirklich? Das Zentrum „Preußen – Berlin“ stellt sich vor* (Berlin: Akademie Verlag 2009) 123–153.
- Zangemeister (1885). – Carolus Zangemeister, *Glandes plumbeae* (Romae & Berolini: Institutum Archaeologicum Romanum & Georgius Reimer 1885) (= *Ephemeris Epigraphica* 6).

---

Ulrike Ehmig  
Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften  
Corpus Inscriptionum Latinarum  
Jägerstrasse 22/23, D – 10117 Berlin  
ulrike.ehmig@bbaw.de

#### **Empfohlene Zitierweise**

Ulrike Ehmig: Jeden Dienstag von 11–1 Uhr. Der Beginn des epigraphischen Archivs des Corpus Inscriptionum Latinarum (CIL) und die Materialität der Dokumentation von Inschriftentexten. In: *thersites* 18 (2024), pp. 45–68.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.245>



JEREMIAH MCCALL

(Cincinnati County Day School)

## Agents, Goals, and Action-Choices

### Analyzing the Game Histories of *Assassin's Creed Odyssey* and *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* with the Historical Problem Space Framework

---

**Abstract** This essay builds on the Historical Problem Space framework for historical game analysis by comparing the ways that two historical video games set in the Archidamian War (431–422 BCE) present the past. There are three main goals. First to position the Historical Problem Space framework as a useful analytical method for practicing a historiography of historical games. Second, to offer more detailed examples and exploration of how two particular historical games present the past as historical problem spaces. Finally, to demonstrate that historical game genres shape the historical problem space of these, and by implication other, games and thus the history they present. Comparing two games set in the same period and place but with distinct genres should help illuminate these points.

**Keywords** History, Video Games, Agents, Historiography

## THE HISTORICAL PROBLEM SPACE FRAMEWORK: A MEDIUM SENSITIVE METHOD FOR ANALYZING HISTORICAL GAMES

This essay builds on the Historical Problem Space framework for historical game analysis<sup>1</sup> by comparing the ways that two historical video games set in the Archidamian War (431–422 BCE) present the past. There are three main goals. First, to position the Historical Problem Space framework as a useful analytical method for practicing a historiography of historical games. Second, to offer more detailed examples and exploration of how two particular historical games present the past as historical problem spaces (the definition of which follows shortly). Finally, to demonstrate that historical game genres shape the historical problem space of these, and by implication other, games and thus the history they present.

History, in broad terms, is the curated representation of the past, and it can be crafted and communicated in essentially any medium. And so, historical games, games that represent or participate in discourses about history, are a form of history.<sup>2</sup> Since they present historical meaning, they can be approached historiographically. A productive historiography of games, however, requires a medium-sensitive, holistic approach to analysis. To analyze games as if they were historical text or film surely misses the point. Games are games: they do not function like text or film when portraying history. They offer closed (once the player is added) interworking systems of code and mechanics that distinctively offer their players agency in the form of choice-making.<sup>3</sup> Subjecting a historical game to an atomistic critique, isolating this or that historical statement the game seems to make and binarily judging it accurate or inaccurate, treats a game as if it were merely the sum of its parts, a set of independent propositions. We can better understand historical videogames in ways that are sensitive to the medium, by considering any meaningful part of a historical game in relation to the rest of the game.

The Historical Problem Space framework helps in this goal by providing tools to holistically analyze historical phenomena in historical games. A central premise: all historical games selectively present their historical content in the form

---

1 McCall (2012), (2020), (2022).

2 Chapman (2016); Chapman/Foka/Westin (2016); McCall (2020).

3 Games Studies scholars have also made this distinction between text and game, for example, Aarseth (1997), Frasca (2003), and, more recently, Nguyen (2020).

of mathematically and procedurally functional and more-or-less cohesively designed **historical problem spaces (hps)**. In other words, historical games present their selected historical content – their histories – as world systems with the following components:

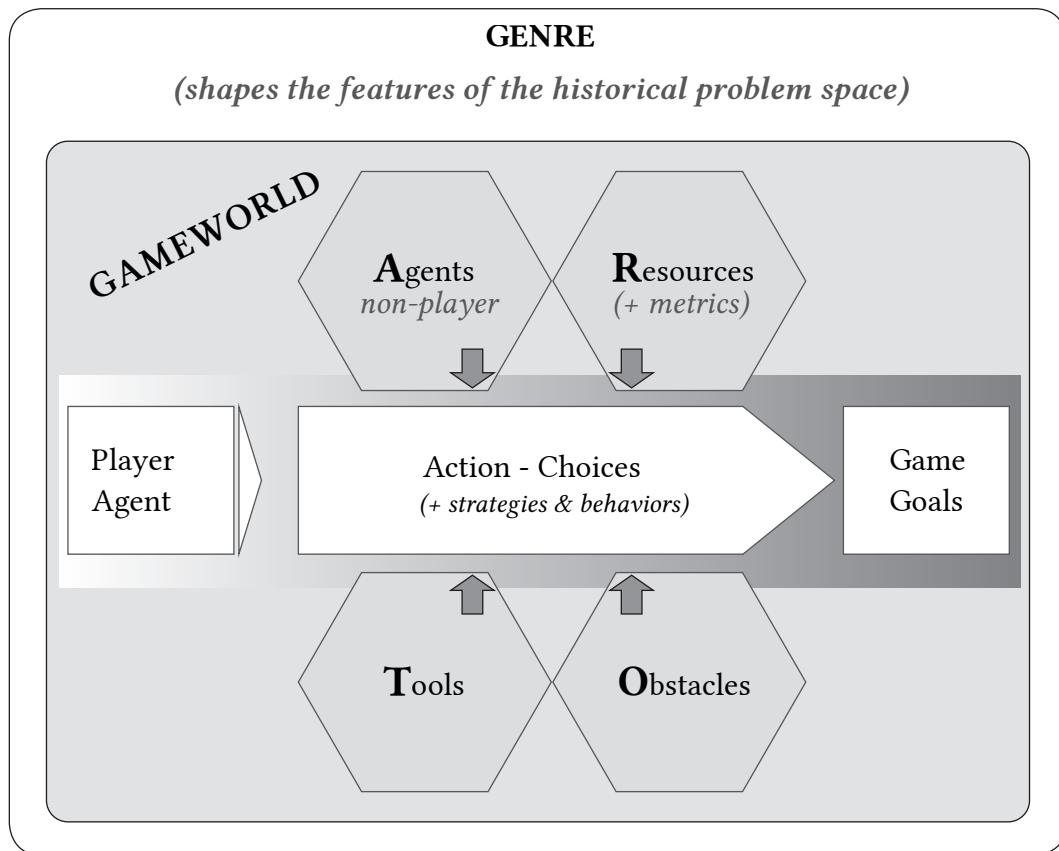
- A **player agent**, the character in the game controlled by the player, who acts in a virtual **gameworld** (the “space” in hps) and is tasked by the game developers with achieving one or more **designed goals**. How to achieve those goals in the gameworld is the primary “problem”.
- A variety of gameworld **elements**, including non-player agents, resources, tools, and obstacles. Gameworld elements tend to behave instrumentally, assisting or constraining the player agent’s pursuit of designed goals.
- And so, the player agent (if they choose, which they may freely not do) makes **action-choices** in this gameworld to work with and around elements, solve problems, and achieve the designed goals.

Critically, all of these components interact functionally – *i.e.* as mathematically precise interworking rules – in the computer code. At least to the extent that a particular game is free of programming bugs, each line of code contributes to a set of statements that revolve around storing data or manipulating it through the application of precise mathematical formulas. In addition, the components of a game must also cohere at a higher mechanics-design level of a well-designed game. Though mechanical and narrative cohesion are not as rigidly forced as mathematical functionality, they are generally prioritized as features of good gameplay.<sup>4</sup> As a result, the functioning of the rest of the game significantly affects the functioning of any particular component of the hps.

A historical game’s genre significantly shapes its hps and, accordingly, the history the game presents. For the purposes of hps analysis, “genre” refers to the often quite recognizable features and attributes of gameplay, interface, and developer practices that certain games share. Developers are not compelled to design a game according to particular genre conventions. Still, it is decidedly the case that they do often shape the hps portrayed in their games according to genre conventions. Accordingly, a roleplaying game (RPG) will shape and present its

---

4 On the importance of a cohesive game design, see Costa (2022). Designer Soren Johnson (2009) notes that no less influential a designer than Sid Meier calls the “one great game is better than two good ones” principle the “Covert-Action Rule.” This principle is based on the value of mechanical (and narrative, and world) design cohesion.



**Figure 1** Historical Problem Space, conceptual diagram

historical content differently than a city-builder or a first-person shooter (FPS). As we will see in the comparison below, a real-time strategy (RTS) about the Greek World during the Peloponnesian War will shape and present its historical content differently than a third-person action adventure (3PA/A).

This often-powerful influence of genre-conventions on a game's hps is also apparent when developers are creating a new installment in what can be called a **brand genre**. Brand genres are those sets of shared attributes and features – often evolving but still identifiable – that tend to persist within a certain brand of games like *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *Civilization*, Rockstar Games' *Red Dead Redemption* and *Grand Theft Auto*, etc.<sup>5</sup> Ultimately, understanding the genre

<sup>5</sup> See Wright (2022) for a discussion of the features of Rockstar Games and the common developer practices that can, I think, be usefully termed a brand genre or genres.

of a particular historical game plays an important role in understanding how the game presents any part of its historical content.

To conduct an hps analysis, consider the mechanical functions of any phenomenon in game. If part of the plan is to explore the question: *is the in-game phenomenon consistent with the available historical evidence?*, it is best not to consider that phenomenon in isolation from the rest of the game mechanics and design. The question of whether a given in-game phenomenon is supported by historical evidence, while important, risks misunderstanding in-game phenomena as independent historical propositions when they are usually not independent at all – at least when the phenomenon is communicated through game mechanics. So, as we will see later, in *Assassins' Creed Odyssey* (Ubisoft 2018) and *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* (Longbow 2012), the modellings of agriculture are tied to their functions and how they cohere with the other components of the hps in each game. So are their models of warfare, and so on.

Instead, more holistic, game-sensitive questions that can be part of a historical game historiography are:

- Why does a functional and cohesive<sup>6</sup> historical game or any part of it present the historical record the way it does (fitting or straying from the historical record)?
- What are the effects of this functional and cohesive historical problem space structure on the game's representation and simulation of the past?

and

- What kinds of histories do distinct kinds (particularly different genres) of historical games present?

Pulling all this together, more questions and analytical routes are inspired by hps analysis:

---

<sup>6</sup> In an effort for precision, I have reused some words frequently. By “functional” or “functionally,” I am referring to the fact that video games are made up of a series of rules and/or procedures that must mathematically precisely (notwithstanding inevitable bugs in code) interoperate. By “cohesive,” “cohesion,” and “cohere” I mean the widely acknowledged principle of good game design that the parts of the game work together to form a whole. See note 4.

- Could the phenomenon have been designed in a way more consistent with the historical record and still functioned and cohered as it does with the rest of the game's problem space?
- Is consistency with the rest of the hps seemingly not as driving a factor for a phenomenon (often to the extent that the phenomenon is aesthetic or narrative independent of mechanics)?<sup>7</sup>
- How historically supportable – consistent with the critically researched historical record – or problematic is the overall problem space? Perhaps most important in this (since historical games are histories about agency and told through agency): are the player agent, designed goals and action-choices that the developers selected for the problem space historically sound or more problematic?

The hps framework should be used as a premise of historical video game analysis, an essential enriching tool underlying analysis, not a conclusion. It emphasizes that historical phenomena in games generally do not exist independently of their functional design coded into a whole game.<sup>8</sup> They do not exist in games independently of a cohesive design either – at least when the design is cohesive. Praising or blaming the developers is not a goal for the framework either. A problematic phenomenon in a historical game does not become problem-free because of the pressures of its functional role in the game's problem space.<sup>9</sup> It does, however, become more readily understandable in terms of the game me-

---

<sup>7</sup> Aesthetics and narrative phenomena can be critical to historical games, but if they have no mechanical aspect, their expression is less likely (unlikely?) to be tied to the functional needs of the rest of the game. The functional needs of the adventure game *Pentiment* (Obsidian 2022), for example, do not require the art and text styles found in the game, but those aesthetics are critical for the overall experience of working in and with medieval European illuminated manuscripts.

<sup>8</sup> This also means, by implication, that historical phenomena in games are at least somewhat shaped by game hardware, an investigation not yet conducted as far as I am aware.

<sup>9</sup> For example, the depiction of indigenous peoples of North America as having limited agency compared to colonizers in *Sid Meier's Civilization* (Firaxis 2008) fits the hps design of the game and its functional needs but is still problematic (see Owens (2012)). *Civilization VI* (Firaxis 2016) developers' inclusion of Cree chief Poundmaker as the leader of a Cree civilization that is essentially imperialist and colonialist – like all the other in-game civilizations – fits the needs of the hps but is problematic, to name yet another example. On this last point, see McCall (2018).

dium itself and thus should be an important part of a medium-sensitive critique, a historiography of historical games. Nor should an hps analysis be thought to completely explain design choices. There is overlap: developers and critics regularly emphasize the importance of cohesive games (in mechanics as well as gameworld and narrative), at least when the design is not intentionally experimenting with incohesive elements. So, in a sense, hps can help identify more cohesive design choices over more fragmented ones. However, going substantially beyond this requires more research into developer practices both in general and for specific games. As a consequence, hps should enrich investigations of those external developer practices and ideas that shape gameplay illuminated by Grufstedt and Wright.<sup>10</sup>

### **ASSASSIN'S CREED ODYSSEY AND HEGEMONY GOLD: WARS OF ANCIENT GREECE: A COMPARISON OF THE HISTORICAL PROBLEM SPACES OF TWO GAME HISTORIES**

Let's put this theory to work to compare our two games. *Assassin's Creed Odyssey*, on the one hand, belongs to a series of third-person action/adventure (3PA/A) *Assassin's Creed* games that we can usefully label a brand genre.<sup>11</sup> *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece*, on the other hand, has many of the features of the real-time strategy genre (RTS), which includes historical games series like *Age of Empires* and myriad science fiction and fantasy series like *Warcraft*, *Command and Conquer*, and so on. Both games, the whole of *Assassin's Creed Odyssey* and the first Classical Greek campaign in *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece*,<sup>12</sup> are set in the Archidamian War (431–421 BCE), the first phase of the longer Peloponnesian War (431–404 BCE): in very broad terms of historical content, they are game histories **about** the Aegean Greek world in this period, specifically during this Spartan and Athenian-led conflict.<sup>13</sup> Yet the ways these games

---

<sup>10</sup> Grufstedt (2022); Wright (2022).

<sup>11</sup> McCall (2022).

<sup>12</sup> Philip of Macedon's empire building and the Ionian War are the other campaigns.

<sup>13</sup> More precisely, like all history, they are about a few highly selective features of that place and period.

from significantly distinct genres and significantly distinct problem spaces portray the war and related aspects of the Aegean world in that decade are often markedly different. This illustrates a central point of this essay: different historical games, different genre-centered historical problem spaces, will significantly shape the historical content they deliver, the historical referents they reference, in perceivable ways. Just as text histories can employ different approaches and framings, game histories can vary in their approaches. This can be seen by considering and comparing various in-game phenomena functionally, as parts of wholly designed historical problem spaces.

### Brief sketches of each game's historical problem spaces

A brief survey of each game's primary problem space should be helpful for the subsequent analysis. Since this is intended to be an introductory worked example of applying the Historical Problem Space framework to a pair of games, hps-specific terms are bolded on their first use in each overview.<sup>14</sup>

In the third-person action/adventure (3PA/A), *Assassin's Creed Odyssey* (hereafter *Odyssey*, Ubisoft 2018), the **player agent**, Cassandra, ostensibly has the role of a 5<sup>th</sup> century Greek *misthios*, a "mercenary".<sup>15</sup> The player controls their **embodied** avatar (*i.e.* one that occupies gameworld space), Cassandra, in a third-person view, looking over her shoulder. This camera and avatar perspective and control largely define the 3PA/A genre and, certainly, the *Assassin's Creed* brand genre (hereafter *AC* when not referring to a specific title or to *Odyssey*). The player agent moves through a **gameworld** of photo-realistically rendered 3D terrain and architecture depicting parts of mainland and island Greece, another feature of the brand genre.<sup>16</sup> She can **traverse** rugged environments with ease, climbing, leaping, and swinging in graceful parkour through the mountains or streets and rooftops of Athens among many other locales in the ancient Aegean. Every so often, Cassandra can skillfully assassinate or openly duel to the death one

---

<sup>14</sup> McCall (2020), (2022).

<sup>15</sup> We will consider Cassandra's gender soon, but for now, Cassandra is recognized as the canonical player agent in the game (Harradence (2018)). As it happens, I also spent all my time in the game playing as Cassandra, so she will be our focus.

<sup>16</sup> Chapman (2016) on realist style games.



or many foes (**non-player agents**): this too is a convention of the brand genre. Cassandra's main problem (**designed goal**) in the gameworld is to successfully complete the required missions to destroy the Cult of Kosmos conspiracy. She achieves this through a combination of stealth, agility, and weapons-skills that allow her to overcome all opponents (**opposing agents**). As Cassandra completes missions, she earns experience points that allow her to gain new levels of ability. With each new level she can spend skill points to gain new and improved skills (**abilities**). She also gains the ability to wield more powerful arms and armor. The **secondary goals** of the game, those fundamental to achieving the primary designed goals, are to succeed at these missions and, accordingly, gain in levels, skills, and equipment. All of this takes place in a world affected by the Archidamian war – at least politically and militarily. One of the important ways that Cassandra can gain experience points is to aid the Athenians or the Spartans – or both in turn – in their war for hegemony.

**Action-choices** for Cassandra cluster around:

- who, when, and how to kill others while staying alive.
- Which optional missions to complete. This includes choosing to have conversations with non-player agents through dialogue trees.
- how to explore and traverse the world space, often by means of parkour methods.
- whom to talk to and, in some cases, pursue romantic relationships with through the dialogue options she has with various non-player agents.

Mission structures have developed over the series' run, the open world aspects of each game have expanded, and recent games have included more role-playing game mechanics, but killing, stealth, and parkour traversal remain core to the AC brand genre, so much so, that Ubisoft recently re-emphasized these as pillars of gameplay.<sup>17</sup>

Figure 2 summarizes the core components of the *Odyssey* problem space.

In the real-time strategy game *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* (hereafter *Hegemony*, Longbow 2012), however, the **player agent** is leader of the Athenians and their allies in the Archidamian War campaign. They are **unembodied** for practical purposes, a feature of most RTS games. There is no avatar in the gameworld with a following camera; the player agent instead is represented

---

<sup>17</sup> Ubisoft (2022).

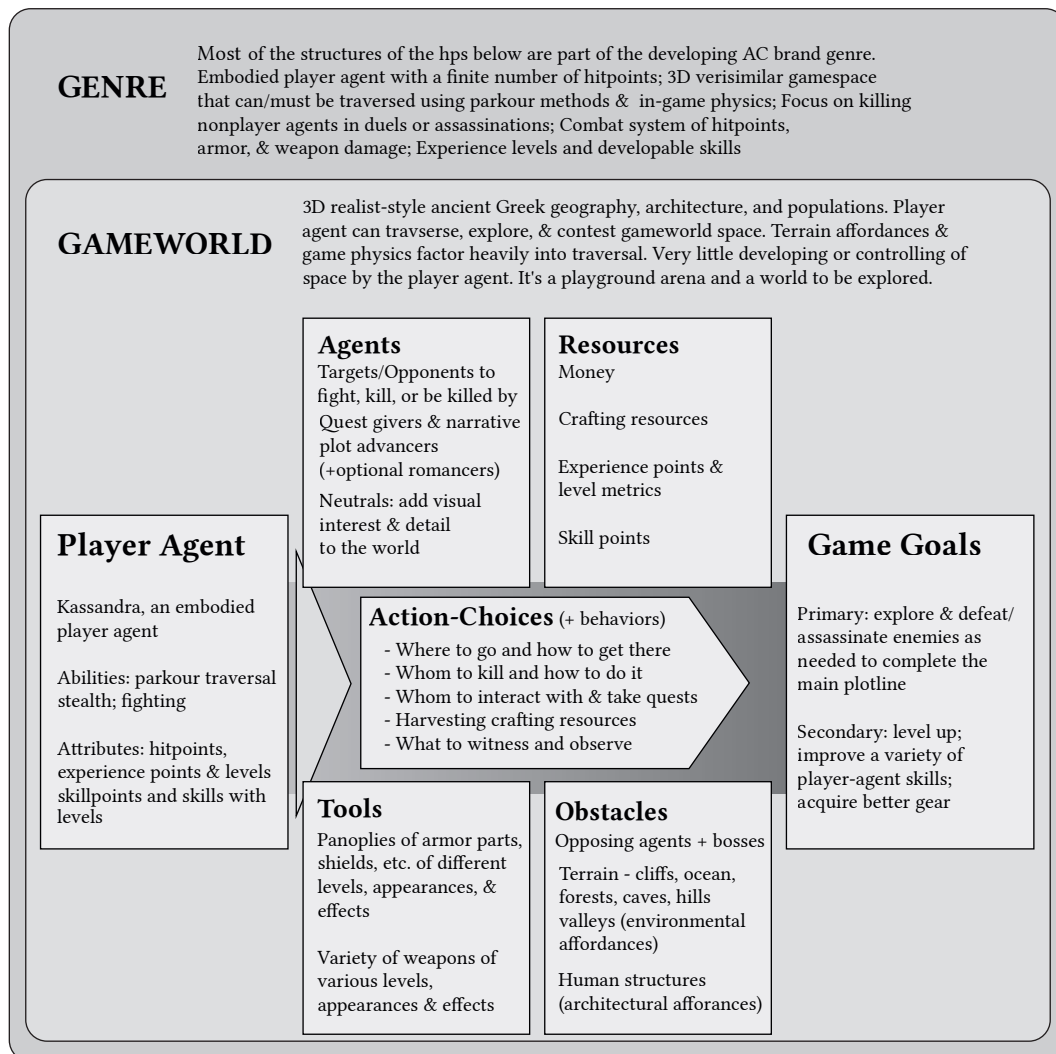


Figure 2 *Assassin's Creed Odyssey* historical problem space

by some form of cursor and extensive camera freedom. The **designed goal** in game is to defeat the forces and towns of the Peloponnesians (**opposing agents**) in an Aegean-wide war. The **gameworld** is a stylized three-dimensional Aegean region with passable and impassable terrain (**obstacles**), land and sea, and a variety of cities, mines, and farms. Play consists of ordering various miniature soldiers (non-player **subordinate agents**) – hoplites, peltasts, and cavalry – to move and to fight, besieging cities and securing farms and mines, raiding supply lines, or combating enemy units in the field.<sup>18</sup> These war efforts require three main **resources** in the gameworld: food, money, and recruits. In hps terms, resources are quantifiable in-game “substances”, to use a general term, that can be spent or consumed. These resources come from gameworld **tools** that we can usefully term **producers**: cities for recruits and income; farms for food; mines for income.<sup>19</sup> The resources of farms and mines require worker units to generate them; those workers can either be enslaved war-captives or units of workers produced in the cities (both non-player **subordinate agents**). Once generated, those resources transfer to the cities through supply lines the player agent activates, connecting resources and cities.

In *Hegemony*, the player agent’s available **action-choices** center on

- choosing where to focus the camera in a gameworld where many things can occur simultaneously.
- ordering units when, where, and often tactically how, to fight enemy soldiers.
- managing resources and logistics including choosing how to connect mines and farms to cities with supply lines.
- determining what units to recruit and in which cities, a decision that requires situational awareness of the resources of the city, the whole Athenian supply system, and the deployments of the Peloponnesians.

These action-choices tend to be features of most RTS games, whether fantastical like *Warcraft* or historical like *Age of Empires* and *Company of Heroes*.

Figure 3 lays out core components in *Hegemony*’s historical problem space.

---

<sup>18</sup> Calleja (2011) develops the idea of miniatures, agents that appear to be miniature compared to the apparent vastness of the player agent, a common phenomenon in RTS and strategy games.

<sup>19</sup> These can also be thought of as non-player agents.

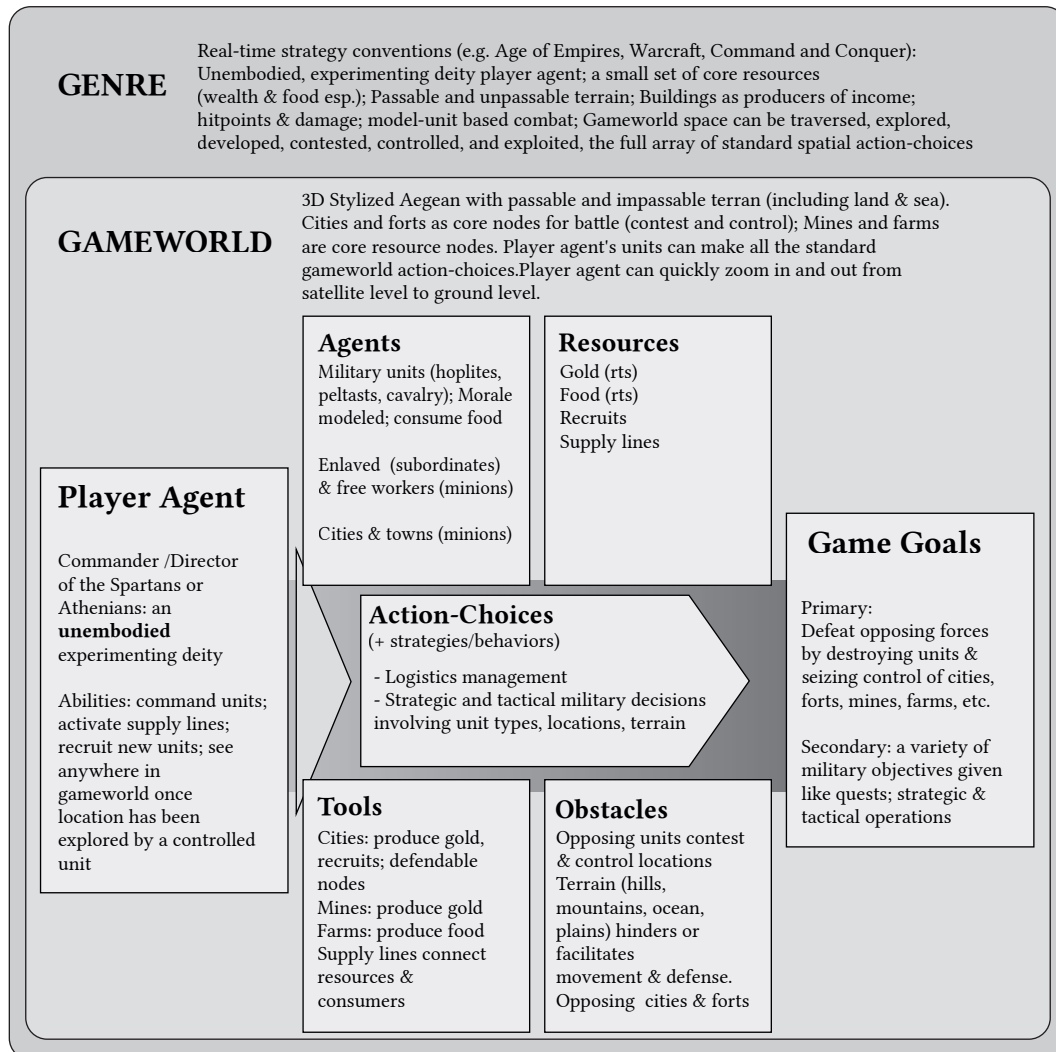


Figure 3 *Hegemony* historical problem space

Now, let's investigate some historical phenomena each game presents and explore how those cohere with the rest of the game's genre-centered hps. The following analysis is organized according to a series of questions I formulated that one might raise about the historical accuracy of either game. Though these questions are ostensibly about accuracy, they are more meaningfully explored by first considering the formal hps of each game and how that shapes its historical content.

**Q1: Why is *Kassandra* a Greek mercenary who is effectively a super-human parkour and killing machine?**

Every game in the *AC* brand genre has an **embodied** player agent, a space-occupying avatar.<sup>20</sup> That avatar is governed by gameworld physics: supported by gameworld physical features (cliffs, ground, rooftops, hand and footholds on vertical surfaces, etc.); falling when unsupported; and able to collide with material objects in the gameworld (walls, weapons, bystanders, the ground, etc.). As noted, the primary camera is a following camera, a defining convention of the larger 3PA/A genre *AC* is part of.<sup>21</sup> The choice of an embodied agent in the problem space coheres well with the core goals and player agent action-choices in these games. Killing other beings through stealthy assassination or open duels arguably makes more gameplay sense if killer and opponent/target are embodied. It's difficult to imagine a mouse pointer, the representation of the player agent in a game like *Hegemony*, being stealthy or brazen.

Embodied player agents in *AC* and other historical 3PA/A games like Rockstar Games' *Red Dead Redemption* (2010, 2018), and *LA Noire* (2011), Asobo Studio's *A Plague Tale: Innocence* (2019), and so on, tend to have the following features.

- The primary storyline (the diegetic level) focuses on the embodied player agent (a contrast with *Hegemony* is coming in this essay).<sup>22</sup>
- The game camera, as noted above, focuses completely on the player agent avatar, most often as a following camera.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> This is an avatar as Calleja (2011) essentially defines it: the digital representative of the player in the game space. Waggoner (2009) is more restrictive, considering avatars those player stand-ins whom the player has substantial input in creating.

<sup>21</sup> Nitsche (2008) defines types of video game cameras including the following shot.

<sup>22</sup> As Galloway (2006) terms it.

<sup>23</sup> Nitsche (2008).

- The player agent is bound by the gameworld's physical forces (whether cartoonish or, as in *Odyssey*, based in realistic physics).
- The primary locus of action-choices in the games is the avatar, and the scope of the avatar's abilities is mostly limited to their immediate environment and nearby targets (farther away, of course, when using something like a ranged weapon). Accordingly, action-choices for 3PA/A games often emphasize personal actions like fighting, traversing, and talking.<sup>24</sup>

Unsurprisingly, perhaps, because of all this focus on an individual avatar, the history in *Assassin's Creed* – encoded into mechanics and revealed in dynamics – focuses on the individual adventurer. *Odyssey* is very much Cassandra's journey, a lone adventurer traveling through and witnessing the various sights and sounds of the material and intellectual culture of an ancient Greece. When Cassandra encounters obstacles, whether grand conspiracies or, contract jobs, she deals with them personally.

These core features of embodied player agents are all true of Cassandra and the other player agents of the *AC* brand genre: the embodied player agent needs to be an assassin. Ostensibly, she is a “misthios,” as the game calls her, a mercenary, a *misthios* with no feminine form ending.<sup>25</sup> In any event, the term and the identity are a bit shaky. It is worth noting that the term itself, “misthios,” for mercenary, is very infrequent in Classical Greek and grows in use later.<sup>26</sup> Greek mercenaries certainly were a historical phenomenon in the period from the Archaic through the Classical age and beyond, so the term certainly has historical referents outside the game.<sup>27</sup> But mercenaries in the ancient Greek context were soldiers, often units of soldiers, that joined the larger formations of this or that army, not individuals tasked with a variety of odd-jobs. In contrast, *Odyssey's*

---

<sup>24</sup> And flirting, perhaps in an Odysseus-like manner: Vandewalle (2022).

<sup>25</sup> Presumably a decision made for efficiency in recording the dialogue of other in-game characters.

<sup>26</sup> My thanks to Dr. Kate Cook for making this observation based on a search in the *Thesaurus Linguae Graecae*. For the LSJ on the term, see <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/morph?l=misqios&la=greek#lexicon>. Accessed 12 September 2022). Note that the LSJ points out that “misthophoros” to refer to “mercenaries” in Thuc. 1.35 and Xen. Hell. 5.4.45. See LSJ entry <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/morph?l=misqoforos&la=greek#lexicon>. (Accessed 12 September 2022.9/12/22)

<sup>27</sup> Luraghi (2006); Miller (1984).

particular mercenary, as noted earlier, has primary action-choices that cluster around hyper-athletic traversals of space, brazenly or stealthily killing **a lot** of people in a variety of ways, and witnessing the audiovisual aspects of the game-world.<sup>28</sup>

Some of these main action-choices (parkouring, killing, amassing and carrying armories worth of equipment, stealthily assassinating, etc) do not easily map onto the action-choices of documentable historical figures. Or rather, **some** of those action-choices were available to **some** extent to **some** historical figures, but the collective set of action-choices really does not map onto any particular documentable historical figure or archetype.<sup>29</sup> *Kassandra* is not your average Greek mercenary; she is as much an archetypal mercenary as *Spider-Man* is an archetypal teenage science student.

Not all in-game phenomena have the same levels of functional pressure shaping their form, especially in-game phenomena that are wholly aesthetic or narrative with little or no mechanical aspect. Take, for example, *Kassandra's* gender. Prior *Assassin's Creed* games have enabled one to play as a female character: for example, Evie Frye in *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft 2015) and Aya in *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft 2017). *Kassandra* is the first full lead female character in a standalone *AC* game.<sup>30</sup> The player has the option to play as either the male character Alexios or the female character *Kassandra*, and the choice does not affect the functional mechanics of the hps at all.<sup>31</sup> This essentially super-human (for, really, an *AC* player agent has capacities beyond most, if not all, real-world humans) player agent has no mechanical pressure to be any particular gender, or even human (the cat player agent in *Stray* (BlueTwelve Studio 2022), for example, can climb and leap and avoid harmful agents). The mechanics are the same for *Kassandra* and Alexios.<sup>32</sup> So, the functional design of the hps does not seem to contribute significantly to understanding why female standalone-entry full-lead

---

<sup>28</sup> Some players attempt a “Pacifist’s Creed” run where *Kassandra* kills no one in the game. The difficulty attempting to do this and indeed the impossibility of sparing everyone and completing the game emphasize that the game developers expect *Kassandra* to kill a number of people.

<sup>29</sup> See Lee (2004).

<sup>30</sup> Aveline in *Assassin's Creed III: Liberation* (Ubisoft 2012) came first, an extension of *AC III*.

<sup>31</sup> Though the selection of *Kassandra* or Alexios is a critical choice for the player. See Cole (2022b).

<sup>32</sup> Barnes (2022).

player agents were only introduced to the series starting with *Odyssey*. Accordingly, issues external to game design functionality and cohesion need to be considered even more. As it happens, Schreier reported in 2020 that an executive at Ubisoft consistently blocked the release of games with a female lead, maintaining – against significant evidence to the contrary – that female leads would not sell in games.<sup>33</sup> In a world and an industry that operates too often according to male norms, it is well worth noting that the design team for *Assassin's Creed Odyssey* designed the game initially with Cassandra as the only lead.<sup>34</sup> The case might be made that a female mercenary in 5<sup>th</sup> century Greece was likely an extreme rarity. But explaining Cassandra as an in-game phenomenon, a presentation of the past, is more effectively done by exploring ideas among developers, game players, and society about the importance of inclusivity. These social and cultural factors are important parts of understanding why there is a Cassandra option when a female adventurer would probably be historically uncommon.<sup>35</sup>

Regardless of gender, the identity of Cassandra as a historical mercenary seems tenuous. But considering the hps for the game, what historical agent **could** actually have had the abilities of the *AC* player agent? The mercenary association, albeit stretched, does provide a bit of historical patina in that Cassandra takes on all manner of violent jobs and can take part in segments of the Archidamian War, frequently if she chooses. Even then, however, many of Cassandra's abilities and equipment go far beyond what was likely within the capabilities of any human then or now. Her functionally superhuman skills, however, are all a regular part of the developed functional player agent of essentially every *AC* game. So, part of the explanation behind the phenomenon of Cassandra the *misthios*, the presentation of history in the game, is this: the genre-influenced hps design and conventions of an *Assassin's Creed* game have shaped the historical refer-

---

33 Schreier (2020); Santos (2022).

34 Schreier (2020); Tassi (2020).

35 See Santos (2022) and Cole (2022b) on the choice and experience of playing as Cassandra. Someone might assert that, as far as our poor evidence allows, Greek female mercenaries appear to have been a rarity in that patriarchal society, if they appear in the evidence at all. This does not mean, of course, no female Greek mercenaries existed. The case has been made by Lee (2004) that, for example, women who accompanied Xenophon's 10,000 were treated as full companions and the males at least appeared open to the possibility that the women could be warriors. Regardless, the mechanics of *Odyssey* do not require any particular gender.



ence to mercenaries from Ancient Greece to integrate the game mercenary fully into the hps of the game.<sup>36</sup>

While many of Cassandra's action-choices do not map onto any particular historical agent in the 5<sup>th</sup> Century, she has one critically important set of action-choices available to all *Assassin's Creed* player agents and with an important historical analogy: **witnessing**. The ability to witness historical scenes and interactions and engage in dialogue in *Assassin's Creed* games is often the single most important method of interacting with those phenomena representing the documentable past.<sup>37</sup> Cassandra not only gets to see but also to travel across, over, and through an impressive fictive yet evidence-based representation of ancient Greece: peasants in the fields, shoppers in the marketplaces, actors on stage, singers on the street, priests at the temples, and more. These people and settings, as noted before, are often modeled with a considerable eye to historical evidence. She also gets to speak with and listen to historically documentable figures such as Aspasia, Herodotus, Socrates, and Pericles, not to mention scores of Greeks from everyday walks of life. The historical content of the game is delivered primarily not through her actions as a nominal *misthios* but through her virtual touch, gaze, and hearing. Importantly, this witnessing is integrated and incentivized in the game's hps. A critical secondary goal of *AC* games is to increase in levels. The only way that Cassandra can level up is through acquiring experience points which the game rewards her for visiting unexplored places on the map, an incentive in the world-system.<sup>38</sup> Witnessing also advances the plotline of the game through conversations with historical figures. The goal of witnessing can compel the player agent to choose new parkour routes, synchronize birds-eye views, and find new enemies. Last but not least, Cassandra's virtual armory of weapons and armor (including independent choices for helmet, bracers, cuirass, and greaves), all available almost all the time, reveal an antiquarian

---

<sup>36</sup> Of course other external factors arguably play a part in the description of Cassandra. For example, though she is termed a *misthios*, the developers almost assuredly were influenced by the cultural tropes of bounty hunters. My point here is simply that, whatever the external forces shaping the design, Cassandra's mechanical needs in the overall hps also exert pressure on the form she takes and the powers she has.

<sup>37</sup> Essentially witnessing is a historical version of what King/Krzywinska (2006) note are the spectacles that many games offer to players to observe. For more discussion of the dialogue options Cassandra has, see Vandewalle (2022).

<sup>38</sup> Tapsell (2021).

paradise of witnessing: historical and legendary references are made while the gear fulfills the highly functional role of dealing and protecting from damage. In short, witnessing goes from what might be considered a fundamentally passive action to an active player-agent choice integral to the hps. This witnessing has always been a critical part of the history in *Assassin's Creed* games and even other historical 3PA/A games like, for example, *A Plague Tale: Innocence*, those in the *Mafia* series (variously Hangar 13, 2K Czech, Aspyr, and D3T), and the *Red Dead Redemption* titles (Rockstar).

The hps framework helps us move beyond summarily binary questions – whether *Kassandra* fits the historical evidence – to an exploration of how *Kassandra* as player agent coheres with the *AC* brand genre and *Odyssey's* game-world and historical problem space.

**Q2: Why does the player agent in *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* have essentially godlike powers to monitor and compel humans to act?**

In contrast to *Odyssey*, the Athenian-state player agent in *Hegemony* is an **unembodied** agent, as is the case with most real-time strategy games. Unlike *Kassandra*, that player agent cannot be killed and indeed cannot act directly on any opposing forces. Instead, the player agent can survey the map and, once focused on a location, give orders to any Athenian-allied units or settlements – orders to move, fight, or produce. Even limited to giving orders, however, the player agent controls a great deal more than any terrestrial being could, so much that these kinds of player agents can be called “experimenting deities,” to reflect their power to mess about in human affairs.<sup>39</sup> Though the term fits, however, it is more precise in this case to identify the player agent as the Athenian state.

Games with an unembodied player agent, in particular real-time strategy games like *Hegemony*, tend to:

- focus the game story (the diegetic level) on a group of inworld agents, units of various kinds and buildings, rather than a single individual.
- employ a functionally telescopic “free overhead camera.”<sup>40</sup> The player agent can change camera positions and locations to various parts of the game world

<sup>39</sup> And of course, some – like *Populous*, *Black and White*, *Spore*, and *Godus* – are even called “god games” though that tends to be just one kind of game and 4X and RTS games generally also have a similar kind of extremely powerful, unembodied player agents.

<sup>40</sup> Nitsche (2008) 99–101.

as they wish, godlike. There is, as Nitsche puts it, “a missing reference to a single character.”<sup>41</sup> Deciding where and when to position the camera and the player agent’s attention at any given moment is a critical action-choice.

- have player agent abilities and action-choices whose source is not the gameworld at all. It is generally the ordered gameworld agents who take physical action in the gameworld.
- enable the player agent to order various agents on the map in different parts of the gameworld and plan for those orders to execute offscreen simultaneously. Again, deciding where to focus one’s attention at any particular moment is a critical decision for unembodied player agents in RTS games.

These features of the unembodied player agent are common phenomena in most if not all RTS games with unembodied player agents.

Certainly, no historical individual had the abilities of the Athenian player agent. However, if we shift our idea of player-agent from an individual to an ancient state ordering various state agents, the player agent abilities map somewhat more cleanly onto the historical record. Historical states, though of course lacking the powers of information an RTS player agent generally has, could compel cities to recruit units, farms, and mines to produce resources. In doing so, they encroached upon the agency of thousands of individuals. Commanders in the service of the state certainly could set strategic and tactical objectives and arrange troops for battle (though those soldiers had their own agency too). Indeed the limitations on controlling soldiers in *Hegemony*, once they have engaged, maps well onto the ancient reality that, except for the Spartans in some cases, efforts to control large units of soldiers once they had clashed with the enemy were largely futile.<sup>42</sup> The historical referent of the Athenian state is shaped into a player agent that is a cohesive and functional part of an RTS-genre centered problem space. The forms of the hps shape the historical content.

Neither game’s player agent is categorically more consistent with the historical evidence, but each player agent, *Kassandra* and the Athenian State, functions and coheres with the rest of their genre-centered hps. Furthermore, each has a significantly different hps, amounting to a different kind of history. *Odyssey*, in

---

41 Nitsche (2008) 101.

42 Konijnendijk (2017) 139–177.

some senses, presents “Great Person” history.<sup>43</sup> This may seem a strange claim. Certainly, if we focus on the quotidian details that come to life under Cassandra’s gaze, the history is very much about everyday folk. Still, the framing narrative and ludo-narrative speak of grand plots (not to mention the overarching conspiracy tale that pins the *AC* series together) while the mechanics and the segments of the player-agent centered narrative focus on Cassandra as an exceptional individual.<sup>44</sup> All her powers, all her might and wit, are personal: she travels, she witnesses and talks and equips, she traverses spectacularly, and she kills. Cassandra is no driftwood bobbing in the sea: she challenges and overcomes historical forces. In this sense she is very much a “Great Person”. *Hegemony* on the other hand, is a logistical and strategic history, a history of state-directed military actions set in motion by the state player agent but ultimately enveloping scores (representing thousands) of humans in action. Systemic forces of supply, morale, terrain, and weather cannot be overcome, only managed.

A good way to appreciate how well each player agent functionally coheres and how that creates different histories is to imagine the player agents were reversed while everything else in each designed historical problem space remained as designed. An unembodied RTS and *Hegemony*-style player agent for *Odyssey* could certainly be designed and coded. However, it would functionally clash with the overall problem space and the overall history it presents. With an unembodied Cassandra, no longer would *Odyssey* be the journey and struggles of a wandering individual relying on her own wit, skill, and strong sword arm. No body, no armor, no weapons, no stealth, no parkour, no Cassandra. The story loses its locus, the *AC* history its focus.

For that matter, the developers at Longbow certainly could have designed and coded an embodied *AC*-style Athenian commander as their player agent in *Hegemony*. The fit with the rest of the RTS gameworld would be odd at best. To carry out the action-choices in that RTS problem space, that embodied commander might have to run across the Peloponnese and swim the Aegean to give commands to each city and to each unit, or even to see what was happening on any particular point in the map, since the camera would track the player agent. There would be no tactical view for ordering units. The player agent could not go

---

<sup>43</sup> Thomas Carlyle famously asserted “The History of the World is but the Biography of Great Men.” (1906) 28. For an analysis of Carlyle on this point and the approach of writing biography, see Dhúill (2017).

<sup>44</sup> As the grand-daughter of Leonidas, she is not even of humble origins.

into cities, let alone buildings, because they are designed as production buildings and defense nodes with only implied inner space; there would be no city space to enter and traverse and, consequently, less to witness. There would be no parkour; the terrain is designed and coded to be tread across by miniature units of soldiers, not climbed by an embodied player agent. The history that Longbow tells, the history that this RTS proposes, focuses on an Athenian state agent and its efforts to master the labor and natural resources of the state against rival state agent Sparta: cities, soldiers, workers free and enslaved, gold and food. An hps designed to focus on the tactical challenge of commanding of armies and the powers of a state runs counter to the effect having a truly embodied individual player agent like Cassandra would have. The action-choices of managing cities and armies over large distances runs counter to the clustering of action-choices and world events around an embodied individual. As it happens, the first *Hegemony* campaign illustrates the cohesion of the unembodied agent functionally in this game. The player agent in this first campaign is explicitly Philip of Macedon, and there is a miniature in the game world explicitly labeled as Philip. That miniature at first glance serves as an avatar, an embodied player agent. Actually, it leaves out critical features common to 3PA/A style embodied avatars: the camera is not fixed on the avatar, and the avatar does not act directly but must be ordered to act just like every other miniature in the game. So, functionally, even this nod to an avatar is not really developed in *Hegemony's* RTS problem space. Instead the RTS history stays on course with RTS mechanics for a functional and cohesive problem space.

**Q3: Why are geography and architecture in the *Odyssey* gameworld often so verisimilar to the historical evidence? Why is geography and architecture in *Hegemony* generally more abstract, less verisimilar, and less visually detailed?**

Historical games have historical gameworlds. These gameworlds contain and contextualize all the components of a game's historical problem space. When considering verisimilitude and gameworld space, Adam Chapman's work on the two main styles of simulation employed by historical games, conceptual and realist, offers a critical building block for any historical video game analysis.<sup>45</sup> Essentially, historical games, though often using a combination of styles, tend more toward a "realist" or "conceptual simulation style". Realist historical games

---

<sup>45</sup> Chapman (2016) 59–89. "Show" p. 61; "Tell" p. 70.

tend to focus heavily on verisimilar appearing and sounding game worlds where exploring and witnessing the world is often a primary means of accessing historical content (think *Kassandra's* action-choice to witness). The focus of such games tends to be on “showing” how a historical world looked. *Odyssey* is firmly in the realist style and tends to do the majority of its historical delivery in the form of visual and aural representation that *Kassandra* can witness and interact with. We might expect then that, consistent with this approach, *Odyssey* would focus heavily on geography and architecture verisimilar to ancient Greece for its player agent to traverse. *Hegemony*, however, adopts a conceptual simulation style. In this approach, the audio-visual elements tend not to be verisimilar, at least not to the degree of realist games. History is presented by these games heavily through “procedural rhetoric,” a concept developed by Bogost.<sup>46</sup> The game procedurally simulates these systems and their operations in game rules. Those rules, as Chapman notes, “tell” more about the past than “show” what it was like. Interestingly, most games that focus heavily on the realist style, such as *Odyssey*, tend to have embodied player agents. Most games that focus heavily on the conceptual style, however, such as *Hegemony*, tend to have unembodied agents.<sup>47</sup> Because of the incomplete overlap, and because embodied and unembodied player agents incorporate a number of accompanying critical features for a game’s historical problem space, the two concepts, Chapman’s simulation style and the hps concept of player agent embodiment, powerfully complement each other for analysis. Accordingly, I will draw upon Chapman’s typology in this essay, especially in the analysis of gameworld spaces.

*Assassin's Creed* in general, and *Odyssey* following suit, have been praised for their photo-realism, their authentic-feeling digital 3D visual and aural recreations of geography, period architecture, people, clothing, and daily life patterns.<sup>48</sup> These features all tend to be designed with reference to a great deal of archaeological and historical evidence, and Ubisoft quite proudly notes its on-

---

46 Bogost (2007) 1–64.

47 Some game edge-cases have embodied player agents but are not, or at least not as obviously, in the realist style of 3D verisimilitudinous presentation of history “as it looked.” And so these games complicate matters: *Cat and the Coup*, *Return of the Obra Dinn*, *Valiant Hearts*, *Papers Please*.

48 For *Odyssey*, see Politopoulos et al. (2019) and Vandewalle (2022). For a complementary analysis of Rome as a polychronia in the earlier *Assassin's Creed Brotherhood*, see Westin/Hedlund (2016).

going collaborations with historians.<sup>49</sup> The evidence-based reconstructions of Greek geography and architecture, the game's realist approach, is an important part of the brand genre. Yet the gameworld's consistency with the available historical evidence goes far beyond the functional requirements of the problem space Ubisoft developers have crafted. The gameworld for *Kassandra*, as for each *AC* player agent to date, needs to function as a giant 3D arena for parkour, stealth, and combat.<sup>50</sup> The computer code mathematically and functionally simulates a spatially detailed, traversable world: verticality, handholds to which *Kassandra* can stick, blind spots, traversable and untraversable terrain, places to fight, etc. Yet none of this mechanically needs, for function or cohesion, to look like ancient Greek space. Consider that player agents with the core *Assassin's Creed* abilities to gymnastically navigate 3D realms, leap and crawl, kill openly, and stealthily assassinate have existed in the series for well over a decade in **not**-Classical Greek settings: Medieval Jerusalem (*Assassin's Creed*), Renaissance Rome (*Assassin's Creed Brotherhood*), Revolutionary Paris (*Assassin's Creed Unity*), Industrial London (*Assassin's Creed Syndicate*), even Colonial Boston and New York (*Assassin's Creed III*). So, embodied *Kassandra* could have a highly functional playground that had no degree of verisimilitude to the historical record for ancient Greece, and she still could make action-choices that are functionally central to *AC* player agents: leap and climb, stride and sneak, fight and destroy, and so on. She could witness, but the content of that witnessing would no longer need to have historical significance. The game procedures would functionally work. The development practice of gray boxing also illustrates this separation between the functionality and the content of an *Assassin's Creed* worldspace. It is a common practice in 3D game design to use gray boxes to represent objects in a 3D gameworld for testing and design when the art assets are not yet complete for use. This allows the positioning of 3D assets and the overall spatial layout to be tested. Functionally, those gray boxes do what is needed for the 3D testing. Theoretically then, an *Assassin's Creed* game could be stripped of everything historically specific, reduced to grayboxes, yet have the core mechanics of traversal intact.

Yet it matters that an *Assassin's Creed* game set in ancient Greece **looks** to be set in ancient Greece; the problem space that *Odyssey* presents is explicitly set

---

49 Politopoulos et al. (2019); Poiron (2021); Vandewalle (2022).

50 Nitsche's definition of arena (2008).

in an ancient Greece full of ancient Greek denizens and historically identifiable figures that Cassandra can watch and engage with.<sup>51</sup> Lacking these features, the game would not appear to refer to ancient Greece at all, which certainly would not aid developer claims like this one:

Become A Spartan Hero. Embark on an epic journey that takes you from your humble beginnings as an outcast Spartan mercenary to a legendary Greek hero and uncover the truth about your mysterious past as Alexios or Cassandra. Sail to the farthest reaches of the Aegean Sea, forming alliances and making enemies. Along the way, you'll encounter historical figures, mythical characters, and a whole cast of others who will impact your journey.<sup>52</sup>

There is, if not an explicit claim to historical verisimilitude here, certainly an implicit one.<sup>53</sup> For this claim to appear justified, Ubisoft needs *Odyssey* to have some degree of visual verisimilitude. Sailing in an Aegean with no perceivably authentic visual references in terms of land and, especially, architecture and people would not deliver on these claims.<sup>54</sup> *Odyssey* would be untethered from its connections to the past – connections that, not least of all, serve to promote and market the game, among other things.<sup>55</sup> Perhaps one might continue this line of analysis and investigate the available paratexts for *Odyssey*, the official game website, for example, and consider the extent to which the marketers and developers are making explicit and implicit claims to historical authentic-

---

51 Some of the many discussions of the historical setting, what it may evoke in players, and its relationship to historical evidence in various *AC* entries: Dow (2013), Westin/Hedlund (2016), Cole (2022a) & (2022b), Vandewalle (2022).

52 Ubisoft (2022).

53 McCall (2018).

54 Of course, Ubisoft has developed a reputation for painstaking research and use of academic consultants for designing visually authentic historical settings, especially architecture, of their games. See Poiron (2021), Politopoulos et al. (2019), and Vandewalle (2022).

55 This does not mean that Ubisoft aims at or achieves a brick-by-brick replica of ancient settings. Scholarly analyses of *Odyssey* and earlier *Assassin's Creed* games indicate far more complex and intriguing fusions of times, places, details, and references – a polychronia in Westin/Hedlund (2016), a Baudrillardian simulation in Dow (2013) and a mashup in Cole (2022) – is achieved. These works provide helpful analytical tools for the representation and simulation of the Aegean in *Odyssey*.



ity.<sup>56</sup> For the purposes of a more focused hps analysis, however, we should particularly note that **witnessing**, including listening to and/or engaging in dialogue and engaging with material culture (not least of all in the form of equipment), is a core historical action-choice in *AC* gameworlds that the hps of *Odyssey* enables and incentivizes. Designers proud of the history they put into a game, where the most historical action-choice their agent can make is to witness, arguably will place a premium on historical verisimilitude, or, at least, claim to do so. Accordingly, we see a game with an authentically reconstructed architecture ranging from the Parthenon, the Athenian Treasury and Temple of Apollo at Delphi, Knossos, and so on.<sup>57</sup>

Of course, as detailed as it is, *Odyssey*'s gameworld is not fully verisimilar to the historical and topographical evidence in its geography and architecture. Sometimes discrepancies are just a predictable result of details missing from the historical evidence. Existing archaeological remains commonly lack at least some of their ancient surface features (e.g., friezes or paint colors), and the game's developers must speculate to provide the kind of finished encompassing environment expected of *Assassin's Creed* games.<sup>58</sup> Skins and textures on buildings may have little to do with the functional requirements of the designed gameworld. But the functional needs of the problem space must have had at least some influence on the size, height, and placement of buildings in the gameworld. Indeed, the developers must have speculated a great deal since most of the actual structures from late 5<sup>th</sup> century Greece no longer exist or are under ground.<sup>59</sup> Other features of the geography are clearly functional too, like, for example, the distances between points on the world map. Distance is measured in meters in *Odyssey*, fitting for a character who travels many places on foot. The span across mainland Greece, in this case from the easternmost tip of Attica to the western-

---

<sup>56</sup> <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/odyssey> (accessed 4 March 2024). Recently Esther Wright (2022) conducted such a study on the historical approach and marketing of Rockstar Games' *Red Dead Redemption* and *LA Noire* through paratexts.

<sup>57</sup> Politopoulos et al. (2019).

<sup>58</sup> Two visual examples can be found in Politopoulos et al. (2019). See also Kira Jones' analysis in Small (2018), Cole (2022b), and Vandewalle (2022). For a complementary analysis of the city of Rome and its multifaceted connections to the historical record in *Assassin's Creed Brotherhood*, see Westin/Hedlund (2016).

<sup>59</sup> Hall/Dansereau (2019) offer a detailed overview of the *Odyssey* development team's process in accessing and reconstructing the physical history of 5<sup>th</sup> century Greece for the game.

most point in the Peloponnesus, is a bit over 9,000 meters when the real world span is more than 25 times longer at more than 250 km. This compression reduces the player agent's travel time to a more manageable scale, though even so, the opportunity for fast-travel is an important quality of life feature available for players.<sup>60</sup> Similarly, the game time required to climb a mountain is orders of magnitude less than the time needed to summit in the real world.

In contrast to *Odyssey's* gameworld, *Hegemony's* gameworld, like those of many RTS games, shows the hallmarks of the conceptual style of historical game design. The terrain is visually simplified but not without functional detail. Indeed the data for the map comes from satellite imagery with terrain that impacts units' movement options: hills, forests, mountains, cliffs, shores, and the sea.<sup>61</sup> Compared to *Odyssey* – which, as seen above, has its own contrived features – *Hegemony's* geography and architecture are far more stylized features than realistic imagery, consistent with the conceptual style.<sup>62</sup> *Hegemony* designer McNally calls these “caricatures” of real-world geography.<sup>63</sup> Functionally, of course, this is what the world needs to be: a miniature representation – or at least so it can appear – of the Aegean for miniature units to traverse and fight upon. Though cities and forts can be occupied and defended by units that disappear while “inside,” the architecture has no explicit interior space. While these cities have a limited appearance of verticality with a 3D representation of walls, generic temples, etc., there is no agent with the ability to climb structures or travel in and through them as in *Odyssey*. It certainly would have been possible for programmers to have designed a system of variables and computer procedures in code to track which parts of a city wall in *Hegemony* have hand and footholds and whether a non-player agent could be supported by those. But what would tracking that mean functionally when no agent in the game climbs? Instead, the *Hegemony* hps creates a space to simulate unit skirmishes and battles during the Archidamian War with topography that shapes strategy and tactics.<sup>64</sup>

---

<sup>60</sup> Politopoulos et al. (2019).

<sup>61</sup> Goodfellow (2006).

<sup>62</sup> Of course, the world of *Odyssey* is stylized too, rendering of the entire Peloponnesus as a world only 9,000 meters across.

<sup>63</sup> McNally (2012).

<sup>64</sup> McNally (2012).

**Q4: Why do the peasants in *Odyssey* look like they are harvesting crops but produce no gameworld food resources? Why can they be murdered but produce no food?**

Kassandra encounters many people appearing to go about daily life. They visibly labor at all manner of tasks, yet no labor is simulated procedurally in the game beyond the audio-visual aesthetics. Frasca's definition of simulation helps here. "To simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system," he notes. "The key term here is behavior. Simulation does not retain the – generally audiovisual – characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors."<sup>65</sup> Simulating in this sense requires executing a series of encoded rules that provide a model in some way analogous to the real-world system.<sup>66</sup> It requires procedural logic of the kind Bogost and Chapman envision.<sup>67</sup> In this sense, the Greek peasant-farmers in *Odyssey* are not part of a procedural simulation of agriculture. The critical behaviors they lack are all those that model the actual tasks of agriculture – beyond the visual appearance – and the effects of those tasks in the gameworld. Their audio-visual labors and the goods they produce are not simulated procedurally in the underlying code: so far as can be reasonably assessed, no data structures or accompanying operations in the game exist for fields and growing, wheat and barley, food processing, consumption etc. So, the Greek peasants Kassandra encounters do nothing procedurally agricultural to any model of fields they appear to work, nor can they produce gameworld wheat or barley resources, the staples of ancient Mediterranean dry farming.<sup>68</sup> They appear to farm but are actually not part of a game model analogous to farming and its products. Accordingly, there is no grain eaten by anyone. Indeed, there is no model of edible food at all. Why? At least part of the answer is that the AC problem space, the fully functioning gameworld, does not require a procedural agricultural model from the world to be cohesive in design. *Assassin's Creed Valhalla* has a couple of instances where food can be ingested

---

<sup>65</sup> Frasca (2003) 223.

<sup>66</sup> Bogost (2007); Chapman (2016).

<sup>67</sup> Note, this is a description, not a criticism. Cameron Kunzelman (2022) makes insightful comments on a tendency for privileging simulation over representation in *Game Studies Study Buddies* (episode 50 starting at minute 40). I do not intend to criticise on this point.

<sup>68</sup> Garnsey (1988).

(berries and mushrooms), but otherwise the brand genre including *Odyssey* has not featured ingesting food. An embodied-player-agent game focused on traversing, killing, talking, and witnessing does not particularly need a procedurally simulated agricultural model: a visually represented one fully suffices to interact with the encouraged action-choice of witnessing. This is true of essentially all the depictions of everyday life and labor in the game: visual representation is sufficient.

Two features of the peasant (or laborer, etc.) that are procedurally simulated, however, are central to the core problem space of *Odyssey* as designed – a physics-centered realist third-person action/adventure game focusing on traversal and violence. First, the peasant is a procedurally simulated movable (impact-able) object in the gameworld. The player agent must go around the peasant or collide with and shove them aside, the standard model for interpersonal collisions in the *AC* world. Second, the more chilling second procedurally simulated feature of the peasants is that they are killable, a feature for *Odyssey* that was subsequently removed in *Valhalla*. The player agent can opt to murder the peasant, and when they do so, the game procedurally simulates that murder (the locations of *Kassandra* and the victim absolutely and relative to each other, weapon contact, weapon damage, victim's hitpoints, victim attempting to flee) in addition to an audio-visual representation of the victim's suffering. The peasants function as the necessary gameworld element for the overall *AC* game design: visual historical enrichment and living beings to create the appearance of a world, physics objects with audio barks that may be assaulted or killed at the player agent's discretion.

*Hegemony's* RTS presentation of agriculture, however is significantly different from *Odyssey's*. There is a procedurally simulated system – certainly simplified – of farms, food, and supply. Farms are essentially tools, producers in the gameworld that can be contested, controlled, burned, and reclaimed. Food is a resource.<sup>69</sup> Cities require a steady food supply: too little food and the city defenses lose their garrison and become easy targets for siege and conquest. That food is supplied when the player activates a supply line between a particular farm and a particular city. When connected by a supply line, a city receives food from the farm. Seasons are modeled in *Hegemony* and farms produce different amounts of food in different seasons. Military units within a radius of a farm, a

---

<sup>69</sup> A reminder: in hps terms, a resource is a quantifiable in-game “substance” that can be spent or consumed.



**Figure 4** Kassandra and Peasants in the Wheat Field, Ubisoft, Assassin's Creed Odyssey, 2018



**Figure 5** A Farm (green circle) outside Athens in *Hegemony*, Longbow, Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece, 2012

flock, or a supplied city or fort under their control will gather food supplies, a resource each unit has visibly displayed in its information box onscreen.

Farms and agriculture in *Hegemony* – puzzlingly, not peasants – are visually represented, not just procedurally simulated, though in much more abstract terms than those in *Odyssey*. *Hegemony* follows the conceptual simulation approach here rather than the realist. Consequently, the farms look stylized, a simple field enclosed by a rail fence, filled with barrels and crates of produce, rather than a full historical farm. Unlike the farms in *Odyssey*, those in *Hegemony* procedurally simulate agriculture. Food, an important in-game resource, is grown and transported, then consumed by cities and soldiers.

Combat between units of infantry and cavalry is a core feature of the hps, and each unit's fighting effectiveness hinges significantly upon its food supply. Besieging a city is more effective if it is cut off from food supplies. If a unit runs out of food, its morale drops precipitously, and it will likely flee from combat quickly. For all this importance of food and supply lines to *Hegemony*'s hps, it is not surprising that the Athenian state player can target enemy supply lines by attacking the ships or oxcarts transporting food along them. They gain food for the unit and disrupt enemy supply lines in the process. Units can also burn farms, a feature reflecting that common practice in ancient Greek wars.<sup>70</sup> So, functionally, food is a critical resource in a simple procedurally simulated agriculture-and-consumption system that connects directly to the strategic wargame.

In a game about Greek military strategy, tactics, and logistics, where the state commands large numbers of soldiers, food plays a central simulated role as a resource in a way few other resources could. In a game about parkour, exploration, assault, and witnessing it does not. In each game's case the historical portrayal functionally and cohesively interconnects with the overall design.

### **Q5: Why does Cassandra fight the Archidamian War essentially single-handedly?**

*Odyssey* is set in the Archidamian War between Athens and Sparta, and Cassandra can materially participate in that war potentially on both the Spartan and Athenian sides. She is incentivized to do so with in-game rewards of experience and equipment. The game divides Greece into regions, and each region is either under the control of the Athenians or the Spartans. Selecting a region in map mode causes the game to display the faction that controls the region (Athens or

---

<sup>70</sup> Thorne (2001).



**Figure 6** An Example of a Contested Region in *Odyssey*, Ubisoft, Assassin’s Creed Odyssey, 2018

Sparta), the name of that faction’s regional leader, and how securely they control the region, according to a nation power **metric**.<sup>71</sup> So, in figure 6, for example, Megaris is under Athenian control; the Athenian garrison is commanded by Kleobis the Miscreant; and they are in a strong position – Athenian nation power in Megaris is currently “fortified”.

Conquest missions for each region of Greece allow the player agent to help Athenians or Spartans take control or defend a region. So, if player agent Kassandra wishes to seize a territory for Sparta, she must optimally do two things in game to lower Athenian nation power in the region. First, Kassandra can travel to Athenian forts in the region, ranging from palisaded camps to elaborate stone fortresses. Each fort has a set of soldiers and officers that can be assassinated or (if Kassandra is sufficiently skilled and/or powerful) openly slain in duels. Either way, she is on her own against as many as 10 to 20 enemy soldiers and officers including a powerful polemarch. Killing soldiers and especially officers decreases Athenian nation power in the region. Accordingly, Kassandra **single-**

<sup>71</sup> In hps terms, it can be useful to distinguish sometimes between a resource, which can be spent and/or consumed, and a metric, which is not. There are overlaps, of course.

**handedly** duels and/or stealthily assassinates enemy soldiers. Second, finding and destroying a limited set of special chests of war supplies and weapons racks in each fort also reduces Athenian nation power in the region. Cassandra can **personally** find and destroy the supplies – stealthily or brazenly; it is up to the player agent. Finally, Cassandra can **single-handedly** locate and assassinate the Athenian faction leader in the region. In short, Cassandra personally whittles down the Athenian occupying force and its resources in the region significantly, to the point where it is vulnerable to losing a conquest battle.

In her assault on a region, Cassandra cannot command troops, consistent with many conventional 3PA/A embodied agents. In fact, she cannot command anyone, but she can certainly act and fight directly. So far, Spartan and Athenian struggles for control of a region in the war look like the operations of a lone superspy rather than struggles between armies of armed soldiers. This staging for the conquest battle to decide control of the region (and gain Cassandra a considerable amount of experience) has little to map onto in the historical Archidamian War. Sieges and attacks on urban centers were a critical part of that war: Potidaea (432–29), Methone (431), Plataea (429–27), Mytilene (428–27), Scione (423–21), and Mende (423).<sup>72</sup> But a siege or even a battle between combined-arms forces are very different things from a super-athletic player agent individually eliminating belligerents, one at a time. Further, there is nothing in the evidence to suggest that Athenians and Peloponnesians each could station fortified standing garrisons in so many regions. The evidence certainly suggests that they did not.<sup>73</sup> Still, those soldiers play an important part in filling the world with inhabitants, non-player agents for the hps.

When the faction's control over a region has been sufficiently weakened, Cassandra can initiate a conquest battle for the contested region by talking to the commander of the faction she chooses to support. The conquest battles themselves are a spectacle. One of Ubisoft's selling points on the *Odyssey* webpage is that the player can "charge into epic clashes between Sparta and Athens in big battles pitting 150 vs. 150 soldiers against each other."<sup>74</sup> So it seems. Clearly, however, it is not the type of battle described by Thucydides or Xenophon, between bands of heavy and light infantry and cavalry. In *Odyssey* battles, small packs

---

<sup>72</sup> Lendon (2010) provides a useful timeline of the Archidamian War.

<sup>73</sup> Lendon (2010) gives an excellently detailed account of this war. De Souza (2002) is also a useful resource.

<sup>74</sup> Ubisoft (2022).



of soldiers duel one another in anything but organized formations: it's a grand brawl. Bare-chested Spartans fight against Athenians in full hoplite panoplies, or sometimes the equipment is reversed. Many fight with sword or spear without shield; some have hoplon shields and even what appear to be reinforced-linen cuirasses. As figure 7 suggests, not only is there no single battleline; the soldiers of each army are not even facing all the same direction. There is no direction of attack, no front and rear, just spread out clusters of two or three combatants fighting. These duels scattered across the battleground are punctuated by the roaming poleaxe-wielding larger soldiers on both sides and the harder-to-kill captains. In the midst of this chaos, Cassandra ranges Homericly, like a digital Diomedes in an *aristeia*,<sup>75</sup> picking her targets among the soldiery, taking care to slay the necessary heroes and captains, wielding weapons that can range from a war spear to pairs of daggers to axes and clubs, whatever the player agent chooses from her personal arsenal. "Somewhat" Homericly, one could say, except that, again, even fluid Homeric warfare had opposing sides of the battlefield. In this procedural simulation, all of Cassandra's central behaviors and action-choices focus on timing strikes and dodges gracefully and using special abilities to gain the upper hand. The course of the battle is largely, if not wholly, determined by how many powerful warriors Cassandra **personally** takes down.

These conquest battles seemingly have little to do with what we know of late 5<sup>th</sup> century Greek warfare on multiple levels. Focusing only on the Archidamian War, sieges were important in addition to irregular engagements, raids, and skirmishes.<sup>76</sup> Still, there were some documented pitched battles, which would be the closest thing to compare to *Odyssey's* conquest battles: Olpae (426), Solygeia (425) Delion (424) and Amphipolis (422).<sup>77</sup> The Peloponnesians certainly seemed to want more: a Peloponnesian army invaded Attica no less than five times in the first six years of the war, devastating crops and hoping to goad the Athenians into a pitched battle.<sup>78</sup> Armies of hoplites in phalanx formation with light infantry and cavalry in support was a regular expectation, regardless of how frequently it happened. Konijnendijk's recent work provides a valuable investiga-

---

75 *Hom. Il.* 5.130–164, for an example.

76 Examples include the Peloponnesian attack on Demosthenes' Pylos fortifications and the subsequent defeat of Peloponnesian and Spartiate forces on Sphacteria through light troops and missile troops; 425 BCE.

77 Lendon (2010).

78 Lendon (2010).



**Figure 7** Kassandra Fighting a Conquest Battle against Spartans in *Odyssey* (red left meter is Sparta and blue right, Athens), Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey*, 2018

tion of these battles.<sup>79</sup> Despite the affection lavished upon them in the sources, the reality is that the ponderous hoplite formations that went into battle without the support of lighter infantry and cavalry would fall prey to light troops. Though the sources often focus on the hoplite phalanx, sometimes even to the exclusion of all else, light infantry and cavalry were essential. Indeed Konijnendijk notes that in the Archaic Period, “The Greeks soon discovered that unsupported heavy infantry was at the mercy of lighter troops,” and later comments, “Horsemen, too, could make heavy infantry dance to their tune.” Pitched battles focused solely on a decisive clash of hoplite phalanges were relatively rare. Rather, “Greek armies much more often fought less ‘formal’ engagements on a less impressive scale.”<sup>80</sup> These engagements involved both light and heavy infantry. Still, hoplites depended upon fighting in a phalanx, depended on facing the enemy in a continuous line.<sup>81</sup> Meanwhile, the ponderous inertia of the hop-

<sup>79</sup> Konijnendijk (2017).

<sup>80</sup> Konijnendijk (2017) 96, 102, 105.

<sup>81</sup> See Kagan/Viggiano (2013) for a state of the field concerning hoplite battles.

lite phalanx and the sounds and chaos of battle made it nearly impossible for generals and armies to execute tactical movements in the fray.

*Odyssey* does not include units and formations of any kind, certainly nothing approximating a mass of hoplites with light troops and cavalry protecting their flanks and harrying the enemy. Instead, the battle is an arena for Cassandra alone with fixed spatial limits, plenty of enemies, and a score to achieve.<sup>82</sup> A single Cassandra doing what she does in the game is not consistent with how pitched battle in the Peloponnesian War took place according to historical evidence. That observation, however, is insufficient for understanding how this game shapes the historical record. Cassandra and the conquest battles **absolutely** are an *Assassin's Creed* hps way of representing this historical content. The battles function precisely as we should expect in an *AC* brand genre game history. An embodied agent who takes the center stage of the gameworld and has peerless personal abilities to maneuver, fight, and kill takes a war of hundreds and thousands of combatants and turns it into a brawl where she plays the decisive role. Once again, *Odyssey's* hps has presented a "Great Person" style of history a history focused on the immediate world of exceptional Cassandra's senses and personal abilities.

**Q6: Why does *Hegemony* portray combat in the Archidamian War as battles between units of soldiers in varying formations?**

As noted before, in *Hegemony* the abilities and available action-choices of the player agent, the Athenian state, all involve the direct management and control of other agents, proxies for player-agent action. That fundamental shift from a 3PA/A history to an RTS history does a great deal to explain these different presentations of battle in the same Archidamian War.

Battle for control of a region in *Hegemony* is markedly different than in *Odyssey*, of course. The historical record, such as it is, about the conduct of the war has not changed. What has changed is the mode of history, the genre-centered hps that shapes the historical content. In *Hegemony* the unembodied Athenian state player agent commands units of soldiers, a hallmark of RTS games. In accordance with orders, units march, adopt formations (when more than one unit is selected), and so on. These units qualify as subordinate agents rather than minions for two reasons: They often fail to follow orders when engaged in battle,

---

<sup>82</sup> See Nitsche (2008) for the gamespace of an arena.

and, equally crucially, they will surrender in battle if their morale attribute is too low. They have some agency modeled and, therefore, are not minions.<sup>83</sup>

As noted earlier, cities and forts are the primary control nodes in *Hegemony*. Though units can and do fight in pitched battles and skirmishes, sieges will ultimately determine the war. Consider how the Athenian state might seize a region in *Hegemony* compared to *Odyssey*. The player agent could order units to disrupt local supply lines in a region and burn farms supplying a targeted enemy city, Megaris or Corinth, or perhaps Thebes. Units of miniature soldiers comply and head off. Next, the player agent might dispatch an army. Perhaps a single unit; sometimes, depending on the threat and available troops, a combined arms force of hoplites, peltasts, and cavalry. The computer opponent might respond by summoning Peloponnesian forces either stationed in the target city or sent from nearby cities. A battle could ensue between miniature armies. If so, the player agent will have some ability, if they are not distracted by some other activity on the world map, to organize their soldiers' formations. If given time and space, the player agent can order units to adopt a formation – from a variety of choices like columns, lines, wedges, circles, etc. Or they can pick separate targets for each unit. Each unit has strengths and weaknesses, though more nuanced than found in many RTS games. Cavalry is fast and gets an attack bonus when charging light infantry. Light infantry is swift, much swifter than hoplites, and can cast javelins at the ponderous heavy infantry and then retire safely. They can also continue to pepper the hoplites who have clashed with an opposing hoplite battle line. For their part, hoplite phalanxes that catch light infantry or cavalry will maul it.

If the player agent keeps the camera focused on this burgeoning battle – after all, important events are likely happening simultaneously elsewhere in the gameworld – they might be able to adjust formations a bit. Once units clash, however, there is little chance of disengaging, and they will fight until one side's morale is spent. Then the demoralized will flee the battle and risk being captured and enslaved by the victorious enemy.

Considering what we know about the Archidamian War, *Hegemony* presents a model, a systems simulation that seems to authentically map onto the historical record in several ways. Conflicts range from small skirmishes to large battles. The core unit types and behaviors approximate historical functions. The ability to fight with combined tactics maps well onto tactics from historical battles – light infantry for skirmishing with javelins, cavalry to harry the flanks and

---

<sup>83</sup> The same cannot be said of units in all RTS games, like *Age of Empires*, for example.



**Figure 8** Battle outside the City Walls in *Hegemony*, Longbow, Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece, 2012

enforce a retreat, heavy infantry as a slow and steady fixed battle foundation. Command is limited in these battles too. There is little that the player agent can do with units that are already engaged, a reality of warfare in the period.<sup>84</sup> At the same time, sieges are commonplace. One might note that where *Odyssey* was designed – as any game in a brand genre likely would be – as an *Assassin's Creed* take on the war, *Hegemony* seems to have been developed in the reverse direction, the historical content driving choices of genre design.<sup>85</sup>

While Longbow's uncommon practice of letting the historical content drive genre and design choices may be an effective way to render history in a game, the analogue between warfare in the game and in the record should not obscure a critical point. *Hegemony* is still a game history; its designed RTS-genre hps shapes historical content significantly. It renders a messy and horrible human affair, battle, into a quantifiable, functional, and cohesive world and systems. Its units have hit points and weapon damage, quantifications of a world that was

<sup>84</sup> Konijnendijk (2017).

<sup>85</sup> Originally, *Hegemony* was a turn-based wargame on a hex map before shifting to RTS to capture the designer's understanding of battle better. See Adams (2010) and Gillen (2010).

and is not humanly quantifiable. Its units also gain experience in battle and skill points: skill points that allow the player agent to upgrade units along four tracks: heroics, initiative, logistics, engineering. It has a pause function that allows the player agent to plan moves and give orders while the game is paused, then un-pause to watch those orders execute. Additionally of course, its camera can jump across the game world, zoom in, twist and turn in ways that would have made any ancient commander weep in envy. These are just some of the RTS-genre features (and sometimes turn-based wargame features) in *Hegemony* that shape the content of the Archidamian War.

## CONCLUSIONS

Games philosopher C. Thi. Nguyen notes, “the medium of the game designer is agency” as part of his assertion that games are fundamentally about the aesthetics of agency.<sup>86</sup> This is just as true for historical games. Indeed a critical – if not the defining – characteristic of the game medium is the presence of player agency and choice.<sup>87</sup> The player, playing as a player agent in game has the ability to make choices that will ultimately affect the diegetic outcome of the history, in major or minor ways. That is games’ great strength: exploring the powers and limitations of agency within a systemic world of rules. Thus we should expect that such a historical medium will communicate histories about agents and their agency and action-choices in a world. Ultimately if we want to know what kind of history a particular videogame presents, we should start with that fundamental insight: historical games deliver historical problem spaces. Some agent blocked from achieving some goal (*i.e.* presented with a problem) makes action-choices to solve that problem. In these two histories, each part in each well-designed video game functionally coheres with the rest, expanding into a world. Agents, goals, and action-choices in a world of systemic elements.

*Assassin’s Creed Odyssey* is very much an *Assassin’s Creed* genre-centered hps focused on the trials and tribulations of an individual, Kassandra. An embodied individual player agent with powerful athletic and martial abilities traverses

---

<sup>86</sup> Nguyen (2020) 17. Though it was published too recently to integrate, see now Bodi (2023) on agency in video games.

<sup>87</sup> McCall (2012); see also, for games more generally, Aarseth (1997) and Nguyen (2020).

and explores a gameworld of natural and human construction with denizens from the prosaic to the epic, ostensibly the world of 5<sup>th</sup> century Greece. She encounters all manner of people visibly going about their lives. Some ignore her, some talk with her, some ask for favors and give her quests that often expect killing, through assassination or a duel, a great number of people. She must complete enough of these quests to gain necessary experience to increase her abilities and to find the powerful weapons and armor that she uses to survive the violence. For only when she has reached sufficient level can she successfully solve the highest level quests and her main problem: how to sort through and respond to the various episodes and encounters to reach her ultimate goal and destroy the Kosmos cultists. In many ways, this approach is an example of Great Person history. Though the machinations of more powerful individuals shape the narrative and Cassandra really cannot create a new historical narrative for the period, she can stop the whole conspiracy cold, personally. Cassandra changes the lives of many, often quite dramatically, by her actions great and small.

Left to this description one might conclude that *Odyssey* bears little from the historical record when it comes specifically to player-agent Cassandra and her action-choices. Primary action-choices of stealth, killing, and parkour, as we have noted, do not map well onto any particular historical agents. But Cassandra's actions, the narrative of *Odyssey*, the framing and ludo-narrative,<sup>88</sup> is far more complicated than a binary accuracy or inaccuracy. Recently, Richard Cole has illuminated that we need to see *Odyssey* as consistent with the phenomenon of the "cultural mashup."<sup>89</sup> In the game there are references and imagery from an ancient Greece of many sources, epic for the monsters, history for the figures, archaeology and geography not to mention popular media – not least of all the imagery of films like *300* and *Troy*. Far from being traditional references to historical sources with attention and labor paid to chronology and citation, mashups like that in *Odyssey* are not beholden to canonical or legal divisions or interpretations.

In fact, mashups thoroughly divest themselves from such restrictions. They have an inherent, transgressive function in their borrowing that transcends issues of accuracy and originality and welcomes participation.<sup>90</sup>

---

88 Chapman (2016).

89 Cole (2022) 3

90 Cole (2022a) 916.

While many things *Kassandra* witnesses are historical mashups, there is also a purposefully authentic-to-many-players, often evidence-based 5<sup>th</sup> century Greek world virtually realized. *Kassandra* performs a critical role in that realized world. She interacts with the sights, sounds, and, virtually, the feel and physicality of the material world. Much of the history in *Odyssey* lies in the game's attention to material culture and individual personalities and stories brought to life when player agent *Kassandra* chooses to witness them. For many are the sights and sounds, the paths and tides, the hawkers selling wares, the peasant farming, the devout worshipping. The history comes in discussions with the everyday people of the Aegean as *Kassandra* takes quests. Throughout her epic narrative, she is constantly given the choice of witnessing and exploring – actions that include discussion with non player agents and quest-givers. True to its core as a realist game with an embodied player agent, *Odyssey* at every corner seems to present Ancient Greece as Chapman noted, “by aiming and/or claiming to *show* the past ‘how it was’, *i.e.* as it appeared to historical agents of the time.”<sup>91</sup> As it looked and sounded. At least that is the argument the game seems to make. This helps explain another element of the gameworld that is striking in its strength. *Odyssey* is also an outstanding example of antiquarian-focused history. The detail in the buildings and artwork and geography. Even more, the truly overwhelming number of choices for gear and weapons, each given a historical, legendary, or mythological name to connect it in players' minds with the physical details of the past. And these experiences are no less part of the historical problem space than the fantasized killings. The parkour, whether for convenience or pleasure, takes *Kassandra*, and accordingly the player, in close to view the details of the architecture and geography. As noted, her vast panoply of historical and mythical weapons and armor options are functionally critical for the hps combat. Exploration itself, a key to *Odyssey* witnessing, provides experience points, points that are crucial if *Kassandra* is to survive her odyssey. Further, only through exploration can *Kassandra* unlock new perils and rewards, both of which grant even more experience. Witnessing is critical to the history presented. How can one even think of a substantial session in *Odyssey* without the material culture and the oceans of people? Witness and explore the journey, the sights, the sounds.

*Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece*, in contrast is about the removed commander, the unembodied state agent. Indeed, the state agent looks at the

---

91 Chapman (2016).



gameworld as a state would, the complex realities of the world simplified, flattened and quantified into soldiers, cities, workers, and supplies.<sup>92</sup> Through the player-agent's orders, the outcomes of countless mortal lives, the miniatures in the units and cities, are largely determined. The player agent has no hands to get dirty, and the game gives little reason to feel loss when a unit now has 49 soldiers where it once had 50; casualties are truly numbers. The history is about unit combat and supply lines, battles and logistics. Where *Odyssey* focuses on the particular and the antiquarian, *Hegemony* focuses on the abstract and the general: generic hoplites, peltasts, and cavalry, nameless – and, when zoomed out sufficiently, faceless – soldiers. Even the historical figures in-game, Pericles and all, are rendered as generals whose only function is to add combat bonuses to the unit to which they are attached. This is a logistician's history with no glimpses into the lives of the thousands forever altered by war, let alone glimpses into the more-documented state agents who put this all in motion. This is a game about grand scale structures and systems bigger than the individual: the state, war, and logistics. One might even step back – further back than even the state agent – and muse on the futility of war as armies win and lose, cities feed and starve, and land ownership changes hands. Not that *Hegemony* would agree with this view – steady feeds of missions and quests keep the state agent ever moving forward, ever trying to win. Indeed, in this war, arguably unlike the historical Archidamian war, there can be a winner, there can be victory.

Ultimately, the question of which game is accurate and which is not is too limiting a question to ask for a deep analysis of these games; more exploration is needed. Both games shape their historical phenomena according to their genre-centered hps. To simply say that *Odyssey* inaccurately portrays the war is a binary evaluation that does not focus on the game medium. To say that *Hegemony* accurately portrays the war is no less arbitrary (especially when seeing all the miniature soldiers in real time jam together chaotically as they often do in the game). A more complex analysis can explore how the ways each game portrays the war is fundamentally shaped by the hps – including the genre – of each.

The Historical Problem Space framework does not explain every design choice, yet it factors into most design decisions, judging from these historical games. In the end, historical games are **games**, and that means they take the form of historical problem spaces. Thus, the Historical Problem Space framework offers the means to do historiography on these game histories. It offers a methodical, me-

---

92 Scott (1998).

dium-sensitive way to do study the formal structures of historical video games as the holistic player operated systems they are. It also suggests that in these cases and others, genre is a powerful way to shape the histories these games present. At their core, each game, like all historical games, presents a historical problem space with a player agent. This means we need to analyze and understand these histories as functionally interconnected accounts of agents, personal or impersonal, engaging in goal-oriented behavior in a world focused, by developers at least, on a problem.

It is my sincere hope that this essay proves useful in thinking about how to engage in genre-centered historical problem space analyses and point toward some of the insights those analyses might gain us.

## BIBLIOGRAPHY

- Aarseth (1997). – Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore 1997).
- Adams (2010). – Ian Adams, Interview: Longbow Games talks indie RTS Hegemony: Philip of Macedon, *Game Developer*, 29 September 2010, <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/interview-longbow-games-talks-indie-rts-i-hegemony-philip-of-macedon-i/> (accessed 3 March 2024).
- Asobo Studio (2019). – Asobo Studio, *A Plague Tale: Innocence*.
- Barnes (2022). – Jessica Barnes, Assassin's Creed Odyssey: The Differences Between Alexios and Cassandra, *GameRant*, 5 July 2022, <https://gamerant.com/assassins-creed-odyssey-alexios-kassandra-differences-protagonist-choice-story-impact/> (accessed 3 March 2024).
- BlueTwelve Studio (2022). – BlueTwelve Studio, *Stray*.
- Bodi (2023). – Bettina Bodi, *Videogames and Agency* (London 2023). <https://doi.org/10.4324/9781003298786>
- Bogost (2007). – Ian Bogost, *Persuasive Games* (Cambridge, MA 2007).
- Calleja (2011). – Gordon Calleja, *In Game: From Immersion to Incorporation* (Cambridge, MA 2011).
- Carlyle (1906). – Thomas Carlyle, *Thomas Carlyle's On Heroes, Hero-Worship, and the Heroic in History*. Edited by Henry David Gray (London 1906).
- Chapman (2016). – Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (London 2010). <https://doi.org/10.4324/9781315732060>

- Chapman/Foka/Westin (2016). – Adam Chapman, Anna Foka, and Jonathan Westin, Introduction: what is historical game studies? *Rethinking History* 21.3 (2016) 358–371. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>
- Cole (2022a). – Richard Cole, Mashing up History and Heritage in Assassin’s Creed Odyssey. *Games and Culture* 17.6 (2022) 915–928. <https://doi.org/10.1177/15554120221115403>
- Cole (2022b). – Richard Cole, Kassandra’s Odyssey, in: Jane Draycott and Katherine Cook (eds.), *Women in Classical Video Games* (London 2022) 191–207. <https://doi.org/10.5040/9781350241954.ch-013>
- Costa (2022). – Vitor M. Costa, The Difference between Cohesion and Coherence in Video Games, *Superjump*, 14 June 2022, <https://www.superjumpmagazine.com/the-difference-between-cohesion-and-coherence/> (accessed 16 November 2022).
- De Souza (2002). – Philip de Souza, *The Peloponnesian War 431–404 BC* (Oxford 2002) (= Essential Histories 27). <https://doi.org/10.5040/9781472895516>.
- Dhúill (2017). – Caitríona Ní Dhúill, World History as Heroic Biography: Thomas Carlyle’s ‘Great Men’, in: Wilhelm Hemecker and Edward Saunders (eds.), *Biography in Theory: Key Texts with Commentaries* (Berlin/Boston 2017) 30–34. <https://doi.org/10.1515/9783110516678-008>
- Dow (2013). – Douglas N. Dow, Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin’s Creed II, in: Matthew W. Kapell and Andrew B. R. Elliott (eds.), *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* (London/New York 2013) 215–232. <http://doi.org/10.5040/9781628928259.ch-014>
- Firaxis (2008). – Firaxis, *Sid Meier’s Civilization IV: Colonization*.
- Firaxis (20016). – Firaxis, *Sid Meier’s Civilization VI*.
- Frasca (2003). – Gonzalo Frasca, Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology, in: Mark J. P. Wolf and Bernard Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader* (New York 2003) 221–235. <https://doi.org/10.4324/9780203700457>
- Galloway (2006). – Alexander Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (Minneapolis 2008). <https://doi.org/10.4324/9781315658698>
- Garnsey (1988). – Peter Garnsey, *Famine and Food Supply in the Graeco Roman World* (Cambridge 1988).
- Gillen (2010). – Kieron Gillen, Great Expectations: Hegemony Interview, *Rock Paper Shotgun*, 28 May 2010, <https://www.rockpapershotgun.com/great-expectations-hegemony-interview> (accessed 1 October 2022).

- Goodfellow (2006). – Troy Goodfellow, Developer Interview: Jim McNally *Flash of Steel*, 5 May 2005, 6 <http://flashofsteel.com/index.php/2006/05/05/developer-interview-jim-mcnally/> (accessed 1 October 2022).
- Grufstedt (2022). – Ylva Grufstedt, *Shaping the Past: Counterfactual History and Game Design Practice in Digital Strategy Games* (Berlin 2022) (= Video Games and the Humanities 7). <https://doi.org/10.1515/9783110692488>
- Hall/Dansereau (2019). – Benjamin Hall and Thierry Dansereau, *Building a Living World from Ancient Ruins in Assassin's Creed Odyssey* (conference session at GDC 2019), <https://www.youtube.com/watch?v=DBqa7Um28m8> (accessed 13 May 2023).
- Harradence (2018). – Mike Harradence, *Kassandra is Assassin's Creed Odyssey's canon character*, *Videogamer*, 22 June 2018, <https://www.videogamer.com/news/kassandra-is-assassins-creed-odysseys-canon-character/> (accessed 7 May 2023).
- Houghton (2019). – Robert Houghton, *Why are objectives important in historical video games?* *Public Medievalist*, 30 May 2019, <https://www.publicmedievalist.com/game-objectives/> (accessed 29 June 2022).
- Houghton (2021). – Robert Houghton, *If you're going to be the king, you'd better damn well act like the king. Setting authentic objectives to support learning in grand strategy computer games*, in: Karl Alvestad and Robert Houghton (eds.), *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism* (London 2021) 186–210. <http://dx.doi.org/10.5040/9781350167452.0021>
- Johnson (2009). – Soren Johnson, *GD Column 5: Sid's Rules*, *Designer Notes* (blog), 1 May 2009, <https://www.designer-notes.com/game-developer-column-5-sids-rules/> (accessed 17 November 2022).
- Kagan/Viggiano (2013). – Donald Kagan and Gregory F. Viggiano (eds.), *Men of Bronze. Hoplite Warfare in Ancient Greece* (Princeton 2013). <https://doi.org/10.1515/9781400846306>
- King/Krzywinska (2006). – Geoff King and Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders. Videogame Forms and Contexts* (London 2006). <https://doi.org/10.5040/9780755695546>
- Konijnendijk (2017). – Roel Konijnendijk, *Classical Greek Tactics: A Cultural History* (Leiden 2017) (= Mnemosyne Supplements 409). <https://doi.org/10.1163/9789004355576>

- Kunzelman (2022). – Cameron Kunzelman and Michael Lutz, *Game Studies Study Buddies. Episode 50: Dovey and Kennedy – Game Cultures* (podcast) <http://rangedtouch.com/2022/08/31/50-dovey-and-kennedy-game-cultures/> (accessed 28 February 2024).
- Lee (2004). – John W. I. Lee, For there were many *hetairai* in the army: Women in Xenophon's *Anabasis*. *The Ancient World* 35.2 (2004) 145–165.
- Lendon (2010). – J. E. Lendon, *Song of Wrath: The Peloponnesian War Begins* (New York 2010). [https://doi.org/10.1111/j.1540-6563.2011.00314\\_48.x](https://doi.org/10.1111/j.1540-6563.2011.00314_48.x)
- Longbow (2012). – Longbow, *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece*.
- Luraghi (2006). – Nino Luraghi, Traders, Pirates, Warriors: The Proto-History of Greek Mercenary Soldiers in the Eastern Mediterranean, *Phoenix* 60.1/2 (2006) 21–47.
- McCall (2012). – Jeremiah McCall, Historical Simulations as Problem Spaces: Criticism and Classroom Use. *Journal of Digital Humanities* 1.2 (2012), <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/> (accessed 9 July 2022).
- McCall (2018). – Jeremiah McCall, Civilization VI, Problem Spaces, and the Representation of the Cree – A few thoughts. *Gaming the Past*, 19 February 2018, <https://gamingthepast.net/2018/02/19/civilization-vi-problem-spaces-and-the-representation-of-the-cree-a-few-thoughts/#more-1576> (accessed 5 July 2023).
- McCall (2020). – Jeremiah McCall, The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium, *Game Studies* 20.3 (2020), <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall> (accessed 9 July 2022).
- McCall (2022). – Jeremiah McCall, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, 2<sup>nd</sup> ed. (London 2022). <https://doi.org/10.4324/9781003272229>
- McNally (2012). – Jim McNally, The Concept of Caricature as a General Philosophy for Implementing History as Game Mechanics, *Play the Past*, 12 April 2012, <https://www.playthepast.org/?p=2694> (accessed 24 September 2022).
- Miller (1984). – Harvey F. Miller, The Practical and Economic Background to the Greek Mercenary Explosion. *Greece & Rome* 31.2 (1984) 153–160.
- Nitsche (2008). – Michael Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds* (Cambridge, MA. 2008). <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262141017.001.0001>
- Nguyen (2020). – C. Thi Nguyen, *Games: Agency as Art* (Oxford 2020). <https://doi.org/10.1093/oso/9780190052089.001.0001>
- Obsidian (2022). – Obsidian, *Pentiment*.

- Owens (2012). – Trevor Owens, `if (!isNative()){return false;}`: De-People-ing Native Peoples in Sid Meier’s Colonization, *Play the Past*, 1 March 2012, <http://www.playthepast.org/?p=2509> (accessed 7 May 2023).
- Poiron (2021). – Perrine Poiron, Assassin’s Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience. *Near Eastern Archaeology* 84.1 (2021) 79–85. <https://doi.org/10.1086/712580>
- Politopoulos et al. (2019). – Aris Politopoulos, Angus Mol, Krijn Boom, and Csilla Ariese, “History Is Our Playground”: Action and Authenticity in Assassin’s Creed: Odyssey. *Advances in Archaeological Practice* 7.3 (2019) 317–323. <https://doi.org/10.1017/aap.2019.30>
- Rockstar Games (2010). – Rockstar Games, *Red Dead Redemption*.
- Rockstar Games (2011). – Rockstar Games, *L.A. Noire*.
- Rockstar Games (2018). – Rockstar Games, *Red Dead Redemption II*.
- Santos (2022). – Nanci Santos, Assassins and the Creed: A look at the Assassin’s Creed series, Ubisoft, and women in the video games industry, in: Jane Draycott (ed.), *Women in Historical and Archaeological Video Games* (Berlin 2022) 25–56. <https://doi.org/10.1515/9783110724257-002>
- Schreier (2020). – Jason Schreier, Ubisoft Family Accused of Mishandling Sexual Misconduct Claims. *Bloomberg*, 21 July 2020, <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-07-21/ubisoft-sexual-misconduct-scandal-harassment-sexism-and-abuse> (accessed 10 July 2022).
- Scott (1998). – James C. Scott, *Seeing Like a State. How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*. (New Haven/London 1998).
- Small (2018). – Zachary Small, A Video Game Shows the True Colors of Ancient Greece, *Hyperallergic*, 22 October 2018 <https://hyperallergic.com/465938/a-video-game-shows-the-true-colors-of-ancient-greece/> (accessed 20 May 2023).
- Tapsell (2021). – Chris Tapsell, Assassin’s Creed Odyssey XP levelling – how to earn XP and level up fast: Some quick tips for grinding out XP and levels quickly in Assassin’s Creed Odyssey, *Eurogamer*, 12 January 2021, <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-odyssey-xp-levelling-5022> (accessed 24 September 2022).
- Tassi (2020). – Paul Tassi, Cassandra Was In Fact Supposed To Be The Only Option In ‘Assassin’s Creed Odyssey’, *Forbes*, 21 July 2020, <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/07/21/kassandra-was-in-fact-supposed-to-be-the-only-option-in-assassins-creed-odyssey/?sh=ba801e279fdd> (accessed 11 July 2022).

- Thorne (2001). – James A. Thorne, Warfare and Agriculture: The Economic Impact of Devastation in Classical Greece, *Greek, Roman, and Byzantine Studies* 42.3 (2002) 225–253.
- Ubisoft (2012). – Ubisoft, *Assassin's Creed III: Liberation*.
- Ubisoft (2015). – Ubisoft, *Assassin's Creed Syndicate*.
- Ubisoft (2017). – Ubisoft, *Assassin's Creed Origins*.
- Ubisoft (2018). – Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey*.
- Ubisoft (2022). – Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey*, <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/odyssey> (accessed 14 September 2022).
- Vandewalle (2022). – Alexander Vandewalle, 'Named After the Great Odysseus': Putting the *Odyssey* in *Assassin's Creed Odyssey*. *Sapiens ubique civis* 3 (2022) 463–493. <https://doi.org/10.14232/suc.2022.3.463-493>
- Waggoner (2009). Zach Waggoner, *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-Playing Games*. (Jefferson, N.C. 2009)
- Westin/Hedlund (2016). – Jonathan Westin and Ragnar Hedlund, Polychronia – negotiating the popular representation of a common past in *Assassin's Creed*, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 8.1 (2016) 3–20. [https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.3\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.8.1.3_1)
- White (2014). – Hayden White, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe. Fortieth Anniversary Edition* (Baltimore 2014). <https://doi.org/10.56021/9781421415604>
- Wright (2022). – Esther Wright, *Rockstar Games and American History: Promotional Materials and the Construction of Authenticity* (Berlin 2022) (= Video Games and the Humanities 10). <https://doi.org/10.1515/9783110716610>

---

Jeremiah McCall  
Cincinnati County Day School

#### Suggested citation

Jeremiah McCall: Agents, Goals, and Action-Choices. Analyzing the Game Histories of *Assassin's Creed Odyssey* and *Hegemony Gold: Wars of Ancient Greece* with the Historical Problem Space Framework In: *thersites* 18 (2024), pp. 69–115.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.238>

ANASTASIA BAKOGIANNI & LUIS UNCETA GÓMEZ  
(Massey University, New Zealand | Universidad Autónoma de Madrid, Spain)

## Greek Antiquity in Lockdown

### An Interview with Illustrator Jonathan Muroya about his *Greek Quarantology* series (2020)

---

**Abstract** This is an interview with Jonathan Muroya, an illustrator based in the San Francisco Bay Area. His *Greek Quarantology* is an animated cartoon series that offers a peek at figures from Greek Mythology as they navigate life in lockdown.

**Keywords** Jonathan Muroya, Greek Mythology, Classical Reception, Cartoons



Jonathan Muroya (JM) is an illustrator based in the San Francisco Bay Area. Currently, he works as a freelance character designer and has contributed to the storytelling at several studios including Pixar Animation. His illustration style and the topics he addresses are wide-ranging and diverse. Only a few of them deal with classical themes, but his *Greek Quarantology* series (2020) really caught our attention.

We came across Muroya's work during the early stages of the COVID-19 pandemic, while searching the Internet for relevant Classical Reception material for our online teaching (and probably also as an outlet for the stress we were all under). His GIFs were fresh, sharp, and made us smile during this challenging time. Under the appealing title of *Greek Quarantology*, Muroya gave us a cartoon series that offers a peek at animated figures from Greek Mythology as they navigate life in lockdown. This kind of re-elaboration, re-casting and re-interpretation of classical material is what Classical Reception is all about. Muroya's flexible and rich creative response to the Classics marks another episode – characteristic of the digital age – in our ongoing relationship with Graeco-Roman Antiquity.

**Jonathan, we were really impressed by your *Greek Quarantology* series and used it in our teaching. Finding ancient mythical characters like Hercules, Medusa and Prometheus coping with situations we ourselves were undergoing in our respective lockdowns in Auckland and Madrid provided us with some much-needed light relief, but also with food for thought as Classical Reception scholars. Could you tell us what drew you to use these ancient figures in your work as an illustrator?**

I appreciate your kind words! *Greek Quarantology* was done as an assignment during my last year at art school, which happened to be the spring of 2020. We were asked to make a series, in any illustrative form, that engaged with the isolation of lockdown in some way and tapped into the cultural moment we were all experiencing.

Credit to my wonderful partner, Angie, who helped me to land on the initial concept after a week of failed attempts. Once that seed was planted, the ideas began to flow rapidly, and within another week *Greek Quarantology* was finished.

**How familiar were you with these ancient gods, goddesses, heroes, heroines, and monsters before you began work on the *Greek Quarantology* se-**

**ries? Did you encounter the Classics over the course of your education? And/or is it a personal interest developed over time?**

In high school I took four years of Latin, and it was by far my favorite subject. Studying Latin helped me cultivate a deeper appreciation for the structure of language and literature. I even briefly considered going to college to study Classics instead of Art. Even now, I still find myself making occasional references to Classical literature in my illustrations – there’s just something so irresistible about it. But by no means would I consider myself any kind of expert on the subject!

I also remember encountering Classical Mythology through books like the Percy Jackson series and the d’Aulaires’ *Book of Greek Myths*<sup>1</sup> as well as in movies like Disney’s *Hercules*. I noticed among my peers a certain amount of common knowledge associated with Greek Mythology. Almost anyone could be shown a picture of a bearded guy holding a thunderbolt and assume that it’s Zeus. I think that baseline level of common cultural knowledge is in part what makes *Greek Quarantology* such an accessible concept to a Western audience.

**Did you consult any specific sources for the ancient figures, and/or did you draw inspiration from popular media, including films, television series, video games, comics, etc.?**

I tried to take a sort of universal approach with the way I illustrated the characters. They had to be recognizable in an instant. I wasn’t concerned with drawing everything with historical accuracy or putting a fresh spin on the design. It was all about asking, ‘What do we, as a culture, recognize about these characters?’, and I made all my decisions from there. It sounds uninspired, but treating the characters almost as icons was necessary for the humor to land.

**What were your artistic sources of inspiration? Is there any specific style of art or artist(s) that you really admire? How have these influences shaped your own work?**

Oh man, so many! With *Greek Quarantology*, I can directly see the inspiration from the comic strips I grew up reading: Calvin and Hobbes, Fox Trot, and Garfield were my favorites. In college I was introduced to cartoonists like Ronald

---

<sup>1</sup> Ingri and Edgar Parin d’Aulaire, an American couple of authors and illustrators of children’s books, originally published this popular version of the Greek myths in 1962. The book has been republished many times and has influenced generations of American children [AB and LUG].

Searle, William Steig, Quentin Blake, and Daumier. In all their work, there is both a simplicity and a depth to their observations that I find so inspiring.

One of Ronald Searle's images has been stuck on my mind for a long time now. The piece is titled *Al Fresco* (1977)<sup>2</sup> and in it, Searle depicts a museum night guard on duty hearing a noise around the corner. The viewer can see that it's an entanglement of classical figures who have seemingly emerged from the ceiling fresco into the real world and are falling to the ground. Searle renders them in that recognizable 'classical' way: beautiful contrapposto and delicate gesture, though here they are recontextualized as a comical visual gag, like the famous joke about slipping on a banana peel. Just a great example of an artist finding ways to play on our expectations of the Classical as it appears to our modern eyes.

**Tell us more about your creative practice and why you chose to animate these illustrations.**

When I made this series, I was brand new to animating (it probably shows). Once I began making animated GIFs, I realized the unique potential they had to grab a viewer's attention on digital platforms like Instagram, where animated content can be shared. I had no intention of publishing *Greek Quarantology* on anything other than my own social media to share with my friends and followers, making its widespread readership an unexpected and delightful surprise.

**The series is available on your website and socials, but were there any other channels through which you disseminated your work and received feedback?**

To my surprise, there have been a handful of other websites that shared *Greek Quarantology* with their readers, including NPR,<sup>3</sup> which also published a short interview with me. But apart from the classroom and on my social media, I never posted the series on another platform. Once it took off and started being shared in various corners of the internet, it was very much out of my hands. I've been told by some people to whom I introduce my work that they recognize the series

---

<sup>2</sup> <https://www.architectsjournal.co.uk/practice/culture/ronald-searle-at-the-cartoon-museum-by-louis-hellman> (accessed 09/12/2023).

<sup>3</sup> <https://www.npr.org/sections/pictureshow/2020/10/25/913109242/drawing-on-greek-myths-as-inspiration-for-illustrating-life-during-the-pandemic> (accessed 09/12/2023).

from somewhere online – as an artist, I find it both delightful and surprising to have my work precede me in that way.

Three of our favourite GIFs from the *Greek Quarantology* series were ‘Medusa’ (Figure 1), ‘Narcissus’ (Figure 2), and ‘Prometheus’ (Figure 3). We think they encapsulate three key areas of human life that were severely affected by the lockdowns: self-care, social interactions, and family life. These contemporary associations really hit the mark, but they differ from the typical attributes of these three figures in Antiquity (monstrosity, vanity, and hubris, which roughly corresponds to “arrogance and excess”). Can you tell us a bit more about how and why you adapted Medusa, Narcissus, and Prometheus in such a fresh manner?

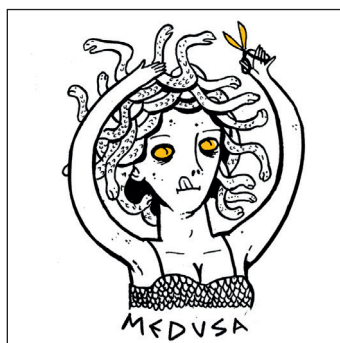


Figure 1 Medusa, 2020.  
© Jonathan Muroya

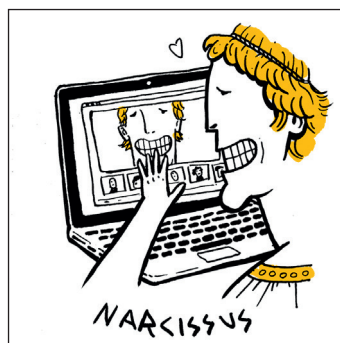


Figure 2 Narcissus,  
2020. © Jonathan  
Muroya



Figure 3 Prometheus,  
2020. © Jonathan  
Muroya

With these particular examples, much of the humor lies in contradicting how we traditionally think of these characters with the mundanity of pandemic life. I feel as though picturing these larger-than-life figures as reflections of ourselves makes them feel just like us, thus replacing the gravitas of their traditional dramas with the *levitas* of daily life (How was my Latin?).

It was great! Some of the ancient figures you referenced in this series are well-known – for example, ‘Dionysus’ (Figure 4), ‘Hercules’ (Figure 5), and ‘The Minotaur’ (Figure 6) – but some were perhaps less so, arguably ‘Jason’, ‘The three Fates’ and ‘Tantalus’. What principles guided your selection? And do you have a personal favourite?

Unfortunately, the simple answer is that I could only think of gags for some figures, and not others! I would go down a list of mythological figures and think: What is their most famous attribute? Is there a pandemic comparison? Is there a way to recontextualize their struggle in a way that says something about our current reality? Someone smarter than me could likely come up with something for every character in Greek Mythology.

My favorite is probably ‘Narcissus’. What does that say about me?



**Figure 4** Dionysus, 2020. © Jonathan Muroya



**Figure 5** Hercules, 2020. © Jonathan Muroya



**Figure 6** The Minotaur, 2020. © Jonathan Muroya

**It probably says that, unlike us, you are a digital native... When was the first time you used Classical Antiquity to play visual games with your audience? Could you tell us more about some of the other times when you drew on Classical Antiquity? For example, ‘The Bomb That Didn’t Explode: Why Our Fears About Population Growth Didn’t Come True’, your illustration of a litter of hungry babies suckling and gambolling over a she-wolf (reminiscent of the famous Lupa), a clever caricature on the famous Roman foundational myth of Romulus and Remus.**

You did your research! The she-wolf was done as a school assignment for the same class as *Greek Quarantology*. I arrived here by thinking of a way of symbolically representing world resources and parodying it to convey overpopulation and the overconsumption. Maybe any animal could have conveyed this concept, but incorporating the Classical reference summons the idea of establishing and maintaining society and adds a layer of delight for those who are familiar with this statue or the story of Romulus and Remus.

**We also loved your ‘The Question Everyone Should Be Able to Answer About Their Finances’ (Figure 7) that playfully adapts the Oedipus myth. Can you tell us more about how that came about?**

Oedipus was a commission for the online journal *Fatherly*. Similarly, I sought to parody the existing drama – in this case, Oedipus must solve riddles, but instead of the Sphinx posing the questions, it’s a piggy bank. I love taking something that we as a culture know and understand and spin it in some way to give it a new meaning.



**Figure 7** The Question Everyone Should Be Able to Answer About Their Finances, 2021. © Jonathan Muroya

**Do you have any plans to return to Antiquity as a source of inspiration for your work? Maybe another series? Or individual, one-off cartoons?**

I love Greek Mythology and would love to return to it someday, but I have no immediate plans or desire to do so. My tendency as an artist is to do one type of project and then want to do something completely different on the next. For now, I am happy to let the *Greek Quarantology* series exist as an artifact of its cultural moment.

I've been so delighted by the positive response this series has garnered. I certainly didn't anticipate its international reach, especially now, coming up on three years since its inception. A great big THANK YOU to everyone who saw it and shared it.

**Some concluding thoughts from the interviewers:**

Transpositions of Greek myths into different historical periods and geographical locations have appeared down the centuries. Jonathan Muroya joins a long line of artists who have engaged with ancient Greece and Rome, making the most of modern technologies that made it possible for his work to reach a global audience during a moment of acute crisis.

Jonathan Muroya's *Greek Quarantology 2020* series appeals to us because it enables us to identify with the ancient Greek figures through the representation of their daily lives that bear striking similarities to our own, but also knocks them off their pedestals. Muroya's work in fact builds on multiple receptions and illustrates the importance of early encounters with Greek myths in our childhood. This common phenomenon of mediated reception (a reception of a reception) for Muroya, as for countless other young Americans, was the d'Aulaires' illustrated version of the Greek myths that shaped how he imagined and interacted with the protagonists of these stories. Growing up in Greece and Spain respectively, we had a different set of childhood cultural touchstones,<sup>4</sup> but we are all united by our love of these ancient myths and our desire to ensure that they get passed on to the next generation. Jonathan Muroya's *Greek Quarantology* series certainly contributes to this goal.

---

Anastasia Bakogianni

Massey University, New Zealand

School of Humanities, Media, and Creative Communication

East Precinct Albany Expressway, SH17, Albany, Auckland, 0632. New Zealand

a.bakogianni@massey.ac.nz

---

<sup>4</sup> We voraciously consumed the Japanese anime series *Ulysses 31* (<https://www.ulysses-31.com>) that was broadcast in both of our countries when we were growing up. In Greece Anastasia vividly remembers her father reading her award-winning children author and illustrator Sofia Zarabouka's *Mythology* series comprised of five books, originally published between 1980 and 1981, and still in print today ([https://el.wikipedia.org/wiki/Σοφία\\_Ζαράμπουκα](https://el.wikipedia.org/wiki/Σοφία_Ζαράμπουκα), both accessed 09/12/2023).

Greek Antiquity in Lockdown

Luis Unceta Gómez  
Universidad Autónoma de Madrid  
Departamento de Filología Clásica  
Edif. Facultad de Filosofía y Letras  
Campus de Cantoblanco  
C/Fco. Tomás y Valiente 1  
Madrid, 28049. España  
luis.unceta@uam.es

**Suggested citation**

Bakogianni, Anastasia and Unceta Gómez, Luis: Greek Antiquity in Lockdown. An Interview with Illustrator Jonathan Muroya about his *Greek Quarantology* series (2020). In: *thersites* 18 (2024), pp. 116–124.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.271>



JENS FISCHER  
(Universität Potsdam)

## Rezension von Victoria Austen: *Analysing the Boundaries of the Ancient Roman Garden. (Re)Framing the Hortus*

Bloomsbury Academic (London 2023) (Ancient Environments), 211 S., 30 Abb. ISBN 978-1-3502-6518-9, 98,00 \$ (gebunden; weitere Formate verfügbar).

Bei Victoria Austens Monografie *Analysing the Boundaries of the Ancient Roman Garden. (Re)Framing the Hortus* handelt es sich um die überarbeitete Dissertation der Autorin, welche diese im Jahr 2020 am King's College London einreichte.<sup>1</sup> Veröffentlicht wurde das Buch in der noch jungen Reihe *Ancient Environments*, welche erst seit dem Jahr 2022 bei *Bloomsbury Academics* erscheint, aber bereits jetzt eine Hand voll Titel vorzuweisen hat, was deutlich die Relevanz und Aktualität der überge-

ordneten Thematik vor Augen führt.<sup>2</sup> Denn die Reihe hat es sich zum Ziel gesetzt, Arbeiten zu veröffentlichen, welche sich damit auseinandersetzen, wie schon antike Gesellschaften die Welt belebter und unbelebter Dinge im medi-

<sup>1</sup> S. viii–ix.

<sup>2</sup> Vgl. <https://www.bloomsbury.com/uk/series/ancient-environments/> (aufgerufen am 29.02.2024); Bspw.: Andrew Fox, *Trees in Ancient Rome. Growing an Empire in the Late Republic and Early Principate* (London 2023); Antti Lampinen, Emilia Mataix Ferrándiz (Hrsgg.), *Seafaring and Mobility in the Late Antique Mediterranean* (London 2024).

terranen Raum veränderten.<sup>3</sup> Eine der basalsten – aber zugleich auch zutiefst menschlichen – solcher Veränderungen ist wohl das Anlegen eines Gartens, weshalb sich Austens Buch schlüssig in das Gesamtkonzept der Reihe einfügt. Nach einer allgemeinen Danksagung, welche die Leserschaft vor allem an den Kontext der Abfassung des Buchs – die üblichen Rahmenbedingungen während der Coronapandemie –, erinnert sowie einem kurzen Vorwort der HerausgeberInnen teilt sich die Arbeit in eine Einleitung, vier Kapitel und eine etwa zehneitige *Conclusion*. Im Folgenden sollen diese Teile sowie ihr jeweiliger Ertrag nacheinander besprochen werden.

Vor dem größeren Hintergrund der Forschungen der vergangenen Jahrzehnte zur Konstruktion von *landscapes* im Allgemeinen, etwa von Miller und Pagán,<sup>4</sup> und *garden spaces* im Speziellen, vor allem von Lefebvre und Spencer,<sup>5</sup> erläutert Austen in der Einleitung ihre eigene Herangehensweise. Sie zeigt auf, dass eine Konstruktion des Konzepts „Garten“ keinesfalls alleine auf Basis rein räumlicher Eingrenzungen gesche-

hen kann – wie dies aber in der früheren Forschung durchaus der Fall war. Vielmehr existierten und existieren in verschiedenen Kulturen viele verschiedene Arten von „Grenzziehungen“ bzw. *boundaries*, welche im Verständnis der Menschen das definieren, was jeweils als Garten verstanden wird, und die dabei aber auch eine sehr absichtsvolle Durchlässigkeit aufweisen. Im Zentrum von Austens Fragestellung steht demnach die Art und Weise der diskursiven Konstruktion von Grenzen etwa zwischen einem „Innen“ und einem „Außen“ (*inside/outside*), dem als „heilig“ und dem als „profan“ Verstandenen (*sacred/profane*), dem der „Kunst“ und dem der „Natur“ Zugerechneten (*art/nature*) oder auch dem, was „real“ und dem, was nur „vorgestellt“ ist (*real/imagined*).<sup>6</sup>

Im ersten der vier nachfolgenden Kapitel erfolgt zuerst eine kategorisierende Betrachtung der verschiedenen in der römischen Antike gebräuchlichen Verwendungen des Wortes *hortus*. Anschließend erarbeitet Austen in mehrfacher Hinsicht das *framework* der methodischen Herangehensweise der weiteren Kapitel ihrer Arbeit. Denn mit diesem hier doppeldeutig verwendeten Begriff zielt die Autorin zum einen auf jenes methodische „Werkzeug“, welches im Rahmen der Arbeit eine ganz konkrete Anwendung erfährt. Zum anderen aber zielt das Wortspiel auch darauf ab, dass

3 S. xi.

4 Mara Miller, *The Garden as an Art* (New York 1993); Victoria E. Pagán, *Rome and the Literature of Gardens* (London 2006).

5 Henri Lefebvre, *The Production of Space* (Oxford 1974); Diana Spencer, *Roman Landscape: Culture and Identity* (Cambridge 2010).

6 S. 9.

Austen die in der Forschung traditionell verwendete Terminologie einer festen *boundary*, im Sinne einer eben vor allem physischen Einschließung, um jene eines *frames* erweitern möchte.<sup>7</sup> Basierend vor allem auf den Arbeiten von Foucault und von Stackelberg,<sup>8</sup> versteht die Autorin hierunter eine kulturelle Rahmung von Räumen, welche auf viele verschiedene Arten und eben nicht alleine räumlich, sondern bspw. auch zeitlich erfolgen kann. Im Gegensatz zu einer reinen *boundary* wirke ein solcher *frame* dabei nicht alleine abgrenzend, sondern aus sich selbst heraus kulturell sinnstiftend. In den drei nachfolgenden Kapiteln möchte Austen dieses Verständnis eines *cultural framing* dann mittels intermedialer Fallstudien auf drei verschiedene Arten von Gärten übertragen: literari-

sche, bildlich repräsentierte und reale. Austen beschränkt sich also nicht alleine auf eine einzige Quellengattung, sondern arbeitet intermedial bzw. interdisziplinär, was interessante Ergebnisse verspricht.

Das zweite Kapitel *Who Has the Time? Virgil, Columella and Hortus Poetry* umfasst dann eben die erste Fallstudie. Austen widmet sich hier zuerst den Versen 116 bis 148 des vierten Buchs von Vergils *Georgica* und daran anschließend dem zehnten Buch von Columellas *De Re Rustica*. Das Ziel des Kapitels besteht darin, die Darstellung des traditionellen *hortus* durch die zwei Schriftsteller im Verhältnis zur Landwirtschaft im Allgemeinen zu untersuchen. Ein besonderes Augenmerk legt Austen hierbei auf die temporalen Aspekte der textuellen Repräsentation der Gärten.<sup>9</sup> Als Ergebnisse ihrer Untersuchungen hält die Autorin fest, dass es das von Vergil und Columella formulierte kulturelle Verständnis des *hortus* den RezipientInnen nicht erlaube, eine klare und deutliche Grenze zwischen dem Garten als solchem und rein landschaftlich genutzter Fläche zu ziehen. Vielmehr befinde sich der *hortus* im Verständnis beider Schriftsteller weder vollständig außerhalb, noch wirklich innerhalb der Landwirtschaft. Er stelle also eher eine Ergänzung (*supplement*) derselben dar.<sup>10</sup>

7 S. 26: „I do not claim that the concepts of ‚boundary‘ and ‚frame‘ are mutually exclusive, but, rather, my analysis will demonstrate that including ‚framing‘ in our thinking about garden space provides a useful analytical tool for examining how the games of destabilization and deconstruction are put to use in each individual garden site.“

8 Michel Foucault, ‚Of Other Spaces‘, übers. von Jay Miskowiec, *Diacritics* 16 (1986) 22–27; ders., ‚Different Spaces‘, in: James D. Faubion (Hrsg.) *Aesthetics, Method and Epistemology: Essential Works of Foucault Vol. 2* (London 1988) 175–185; K. T. von Stackelberg, *The Roman Garden: Space, Sense and Society* (London 2009); dies., ‚Meaning‘, in: Kathryn Gleason (Hrsg.), *A Cultural History of Gardens in Antiquity* (London 2016) 119–134.

9 S. 29.

10 S. 142.

Im dritten Kapitel wendet sich Austen mit der Ara Pacis sowie den Gartenfreskos der Villa der Livia zweien der wohl berühmtesten Monumente der augusteischen Zeit zu, welche florale Motive schmückte. Wie die Autorin zurecht betont, wurden diese Motive in der Vergangenheit zumeist als Ausdruck augusteischer Propaganda interpretiert, deren postuliertes Konzept am einflussreichsten in Zankers berühmtem, 1987 in erster Auflage erschienenem Werk *Augustus und die Macht der Bilder* zusammenfassend dargestellt wurde. Doch ordnet Austen ihre eigene Forschung eigentlich jenen jüngeren Strömungen der gegenwärtigen Forschung zu, welche sich von solch einer totalisierenden Interpretation augusteischer Bildwelten sehr bewusst lösen.<sup>11</sup> Im Rahmen des Kapitels erfolgt dann zuerst eine recht ausführliche Beschreibung der zwei Monumente sowie eine Einordnung derselben in jüngere Forschungen. Anhand ihrer eigenen Betrachtungen legt Austen hierbei dar, wie die augusteischen Bildermacher ihrer Ansicht nach sehr absichtsvoll auf die verschiedenen Ambiguitäten von Gärten zurückgriffen, um auf diese Art und Weise die ebenfalls mehrdeutigen ideologischen Struktu-

---

<sup>11</sup> S. 76: „My approach, however, aligns with those scholars who have recognized the need to question Zankers’ totalizing view of Augustan imagery and embrace the potential for polysemy and ambivalence within the visual ‘message’.“

ren des neuen Regimes zu reflektieren.<sup>12</sup> Genau hier wären dann allerdings auch die einzigen wirklichen Kritikpunkte an Austens Arbeit anzubringen: Auf diese Weise begibt die Autorin sich nämlich trotz ihrer oben genannten eigentlich beabsichtigten Loslösung von einer totalisierenden Interpretation augusteischer Bildwelten doch selbst auf den ähnlich abschüssigen Pfad einer allzu umfassenden Ausdeutung der verschiedenen Monumente vor dem Hintergrund einer postulierten „augusteischen Ideologie“ – auch wenn die Darstellung derselben in diesem Fall in einer künstlerischen Interpretation der „Ambiguitäten“ des neuen Systems bestanden hätte.<sup>13</sup> Dabei wäre aber danach zu fragen, warum gerade ein junges System wie das augusteische, welches nach den langen Jahren

---

<sup>12</sup> Vgl. bspw. S. 98: „My comparison of Livia’s Garden Room and the lower friezes of the *Ara Pacis* has also demonstrated how Augustus’ botanic mythology was transformed into a series of evocative visual stimuli that harnessed the ambiguities of garden space as a messaging vehicle for the paradoxes of the new political system.“

<sup>13</sup> Vgl. S. 76: „Indeed, one could argue that Augustus’ paradoxical position as *primus inter pares* (‘first among equals’) required a system of communication that embraced ambivalence.“ und S. 142: „Here, through the analysis of the ways in which boundaries were constructed, represented and contested within the two compositions, I demonstrated how Augustan imagemakers harnessed the ambiguity of garden space in order to reflect the ideological structures at work within the new regime.“

des Bürgerkriegs sehr auf eine innere Konsolidierung bedacht war, ein Interesse daran gehabt haben sollte, derartige Ambiguitäten im Rahmen einer offiziellen Selbstdarstellung zum Ausdruck zu bringen. Und selbst falls eine solche Interpretation im Rahmen des politischen Monuments der Ara Pacis schlüssig wäre, so verliert sie doch endgültig an Überzeugungskraft, wenn sie mit den privaten Räumlichkeiten der Gärten der Livia verbunden wird, auch bzw. gerade wenn diese als aristokratische Repräsentationsflächen einer „politischen Bühne“ gedeutet werden.

Es ist dann auch zu begrüßen, dass Austen mit dem vierten und letzten Kapitel den Bereich der hohen Politik wieder verlässt und sich einem Gebiet zuwendet, welches für ihre Herangehensweise deutlich geeigneter erscheint. Denn hier widmet sich die Autorin zum einen den realen Hinterlassenschaften des Gartens der Villa A bei Oplontis, zum anderen den Briefen 2,27 und 5,6 des jüngeren Plinius, in welchen dieser seine eigenen Villen und eben auch deren Gärten beschreibt. Im Rahmen der gelungenen Gegenüberstellung dieser zwei sehr unterschiedlichen Quellenarten kann Austen sehr gut aufzeigen, dass das oben bereits genannte und althergebrachte Konzept der starren *boundary* in diesem Kontext nicht zu halten ist. Vielmehr ist das von ihr vorgeschlagene erweiterte Prinzip eines kulturellen *frameworks* wesentlich besser dazu in der Lage, die offensichtliche

Durchlässigkeit der verschiedenen Grenzen dieser „realen“ Gärten zu beschreiben und für uns greifbar zu machen. Denn wie die Autorin überzeugend herausarbeitet, war weder den Erbauern der Villa A bei Oplontis, noch – zumindest sofern wir dies in der literarischen Repräsentation greifen können – jenen von Plinius' Villen daran gelegen, allzu starre Grenzen zwischen dem Inneren der Villen, den Gärten und schließlich der sie umgebenen Natur zu ziehen. Vielmehr verfügten die für uns heute noch fassbaren Grenzen gerade über eine große, absichtsvolle Durchlässigkeit, welche die verschiedenen Bereiche sehr bewusst immer wieder in Frage stellt und auf diese Weise in einander „überfließen“ ließ bzw. lässt.<sup>14</sup>

Kommen wir schließlich zur *Conclusion* von Austens Werk. Wie üblich steht am Beginn derselben eine allgemeine Zusammenfassung der Ergebnisse der Arbeit, welche aufgrund der bisherigen Ausführungen hier nicht noch einmal wiedergegeben werden muss. Von den erwähnten Kritikpunkten einmal abgesehen, können die Darlegungen insgesamt als gut argumentiert und überzeugend bezeichnet werden. Doch geht

<sup>14</sup> Vgl. S. 140: „Indeed, the idea of a boundary has been completely flipped on its head in the villa context, since the paradoxical perspectives offered to us create a viewer experience that does not provide a clear delineation between what is ‚inside‘ or ‚outside‘ any particular garden space.“

Austens Abschluss über ein reines Fazit hinaus, denn vor dem Hintergrund der umfangreicheren Darlegung der Ergebnisse ihrer Arbeit widmet sich die Autorin im Rahmen einer kurzen Diskussion nun abschließend noch *Seneca's Thyestes and the Anti-Garden*. Präziser sind hiermit die Verse 641 bis 682 des besagten Stücks gemeint, welche eine von einem Boten vorgetragene düstere Beschreibung des Palastes des Atreus enthalten. Austen führt mit diesem Gegenbild der Leserschaft absichtsvoll einen starken Kontrast zu den übrigen Schilderungen ihres Buches vor Augen. Denn in Senecas Worten brechen die von Austen beschriebenen *boundaries* überaus effektiv ein und bewirken somit eine besondere Unterstreichung der Darlegungen der Autorin.<sup>15</sup> Ob ein solcher Ausbruch aus dem eigentlichen *frame* der Arbeit an dieser Stelle aber auch wirklich passend ist, bleibt wohl dem persönlichen Geschmack der Leserschaft überlassen.

Abschließend kann konstatiert werden, dass es sich bei Austens Werk um einen wertvollen Beitrag nicht nur zu den *landscape studies*, sondern auch zu dem größeren Bereich der *environmental studies* handelt, welchem die Reihe gewidmet ist, in der das Buch erschien. Als besondere Stärken hervorzuheben sind dabei vor allem die gute Strukturierung der Herangehensweise, die insgesamt

durchaus überzeugende Argumentation sowie die klar nachvollziehbare Methodik. Die wenigen Schwächen des Werks finden sich dann auch nur dort, wo die Autorin, wie oben aufgezeigt, in gewisser Weise den Bereich der Gärten verlässt – weswegen diese denn auch nicht zu schwer gewichtet werden sollten. Die Qualität der Abbildungen ist nicht immer ideal, ihre gelungene Auswahl und gute Integration in den Text runden das Buch aber dennoch ab.

### Inhaltsverzeichnis

List of Figures – vi
Acknowledgements – viii
Preface – xi
Introduction: Defining Garden Space – 1
1 Setting the Framework – 11
2 Who Has the Time? Virgil, Columella and <i>Hortus</i> Poetry – 29
3 Augustus' Garden Room? Re-Framing the <i>Ara Pacis Augustae</i> – 61
4 <i>Distinguit et Miscet</i> : Framing Roman Villa Gardens – 103
Conclusion: Seneca's <i>Thyestes</i> and the Anti-Garden – 141
Notes – 151
Bibliography – 185
Index Locorum – 207
Index – 209

<sup>15</sup> S. 150.

Preview: [https://www.google.de/books/edition/\\_/oZueEAAAQBAJ?hl=de&gbpv=1](https://www.google.de/books/edition/_/oZueEAAAQBAJ?hl=de&gbpv=1)

**Suggested citation**

Fischer, Jens: Rezension von Victoria Austen, *Analysing the Boundaries of the Ancient Roman Garden. (Re)Framing the Hortus*. In: *thersites* 18 (2024), pp. 125–131.

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.269>

---

Jens Fischer  
Universität Potsdam  
Historisches Institut  
Professur Geschichte des Altertums  
Am Neuen Palais 10  
14469 Potsdam  
fischerj@uni-potsdam.de  
www.fischerj.de

DAVID SERRANO LOZANO

(Universidad de Santiago de Compostela)

## Review of Antonio Duplá-Ansuategui, Amalia Emborujó Salgado and Oskar Aguado-Cantabrana: *Del clasicismo de élite al clasicismo de masas*

Ediciones Polifemo (Madrid 2022), 322 pp., 37 fig.  
ISBN: 978-84-16335-77-0, € 25,00 (paperback)

This volume presents the proceedings of the eponymous conference held in Vitoria, Spain, in November 2019. All the contributions are written in Spanish, except for the chapter 11 by Tiphaine Annabelle Besnard.<sup>1</sup> The leitmotiv of this work is the evolution of classics from their status as a field associated primarily with intellectual, economic or political elites, to the current pres-

ence of classical references in works for popular consumption. The eleven contributions tackle different case studies as milestones in the progressive approach of classical references towards an ever-wider audience, whether through arts, politics or heritage.

In the introduction, the editors outline the main goal of the book through a well-documented analysis of the changes in the public attitude towards classical references undergone during the last century, from traditional classical studies to the current discipline of classical reception: invariability versus

---

<sup>1</sup> Every direct quotation from the book is translated into English by the author of the review.



interpretation, original content versus contemporary recipient, model versus re-elaboration, or classical authority versus contemporary revision.

Additionally, the introduction reflects on the possibility that classical reception (as it is currently understood) has always, if subtly, been present through the last hundred years, so that the 21<sup>st</sup> century would not be but a moment of remarkable emergence of classical referents in all types of expressions. This notion strongly connects with the celebrated concept of a democratic turn<sup>2</sup> towards a less hierarchical and less Eurocentric perception in formats and contents as well as in recipients and researchers.

In the first chapter, Francisco García Jurado proposes an uncommon approach to the change in the perception of classical references through the semantic history of the concept of 'classic' (*classicus*) and its evolution. From its use by Aulus Gellius in the 2<sup>nd</sup> century CE, up to the celebrated work by Hardwick and Harrison,<sup>3</sup> the chapter analyses different examples of *classicus* in the Renaissance (Luis Vives), the early 19<sup>th</sup> century (Madame de Staël), the early Cold

War (Harry Levin) or the 1960s (Italo Calvino). The chapter reflects on how the concept of 'classic' has always been associated with the notion of hierarchy, so that the evolution in its use reflects the changes in the perception of antiquity: a hierarchical organisation, 'proletarianisation', a popular approach or a democratic one.

In the second chapter, Jonatan Pérez Mostazo deals with small-scale cases which reflect the contrast between popular and scholarly perception of Latin inscriptions in northern Spain from the mid-18<sup>th</sup> century until 1883. This topic, deriving from Pérez Mostazo's doctoral research, has been scarcely analysed before the 19<sup>th</sup> century. The author identifies different popular reactions towards Latin inscriptions, which range from their reuse in secondary contexts due to lack of knowledge about their content to genuine curiosity and interest, or even generational memory of their finding and removal. Additionally, the author points out particular cases in which the ideological or symbolic interpretation of inscriptions changed based on different historical referents, backgrounds or even the simple passage of time, which distorted the oral tradition.

Moving slightly forward in time, in the third chapter, Gloria Mora analyses an early example of the approach of mass culture towards antiquity: It includes the attraction of bourgeoisie and middle class towards the aesthetic of copies, reproductions or forgeries of

<sup>2</sup> L. Hardwick & S. Harrison, 'Introduction', in Lorna Hardwick and Stephen Harrison (eds.), *Classics in the Modern World. A Democratic Turn?* (Oxford 2013) (= *Classical Presences*), xix–xxvii, here: xx.

<sup>3</sup> See footnote 1.

mass-produced ancient-like objects (such as ceramics or paintings). These pieces were made with cheap industrial materials, and their consumption did not imply knowledge of or even attachment to the historical referents. Phenomena like the Grand Tour in the 18<sup>th</sup> century or the evolution of industrial reproduction techniques in the 19<sup>th</sup> century led to the disappearance of the Renaissance notion of prestige in the original piece, in favour of the use of prestigious social goods due to their appearance *all'antica*.

Moving on to the 20<sup>th</sup> century, Jordi Cortadella analyses a case in which this dynamic of aesthetic prestige operates in the political sphere. It concerns the so-called Venus of Barcelona, a figurine found in 1952 on the outskirts of that city. The piece has had a very limited impact in specialised publications, since it was identified as a modern *bronzetto*. However, its use as a symbol of the city was promoted from 1958 until the 1980s/90s, both institutionally and in the media. Copies were made, with public funding, which were given as gifts at institutional events, and the image of the figurine was used in posters for cultural events (theatre, music, fashion), or as the image of awards' statues.

Also in the sphere of political uses of antiquity, Ricardo del Molino presents in chapter five a case of much greater scope, in which the historical referent was once again ignored. This is the exploitation of the figure of the goddess Minerva by the government of Manuel

Estrada Cabrera in Guatemala (1898–1920). The goddess was linked to the developmentalist ideals of reason, science and the arts, and led to the establishment of an annual national festival: the *Minervalias*. At first, these celebrations were strongly linked to the political interests of Cabrera and his circle of intellectual supporters, influenced by the work of Comte. Over the next twenty years, however, they were increasingly celebrated in the main Guatemalan cities.

From the field of political philosophy, Salvador Mas analyses in chapter six Ernesto Giménez Caballero's use of the Roman past and its influence on Spanish fascism in the 1930s. On the basis of the country's national myth as a trans-historical reality alien to any other, Giménez Caballero understands a (non-historical) Rome as the harmonisation of two souls (Eastern vs. Western). In Giménez Caballero's vision, Fascism/Falangism had the opportunity to emulate this referent by harmonising antagonistic external influences, such as modernity, Catholicism, or the vanguards. The analysis of this political philosophy is completed with the depiction of Giménez Caballero as representative of a fascist/falangist intellectual collective that was nullified, exiled or minimised in post-war Francoist Spain.

Immediately following this, Antonio Duplá tackles in chapter seven a case of the use of classicist architecture in

Fascist Spain: the so-called *Arco de la Victoria* (Victory Arch) in Madrid. This chapter examines how the arch is embedded in the fascist use of neoclassical architecture in the 1930s/40s. It further explains in detail the development of the project up to 1956. Interestingly, Duplá concludes that the lengthy extension of the construction would have made the arch a monument too closely linked to the post-war falangist spirit for the regime of Franco by the late 1950s. This factor could explain the absence of an official inauguration or a significant use of the arch after its completion.

Moving on to the second half of the 20<sup>th</sup> century, Eleonora Dell'Elicine investigates in chapter eight the evolution of the presence of antiquity in Argentinian school textbooks from the end of Peronism (1955) to the neoliberal policies of Carlos Menem (1993). On the constant premise of the American continent as inheriting and expanding the best contributions delivered by the 'old world', the relationship between present and ancient past in the official school discourse reflects the interests of the different governments, regimes and ideologies: elimination of the past, whitewashing of the figure of tyrants, patriotism, defence of militarism, or a central role of the middle class/bourgeoisie as representatives of the common good (or political centre). As a consequence, the contents moved away from historiographical currents for decades, and moved closer to historical es-

says without the support of sources or references.

The last section of the book delves into popular culture, beginning with Luis Unceta Gómez's analysis of the comic *Chroniques de l'Antiquité Galactique*, by Valérie Mangin and Thierry Démarez, which combines the works of Homer and Virgil, blended through science fiction and space opera. The chapter identifies elements and resources of science fiction and classical reception in the work under analysis, highlighting the use of pastiche, the explicit aesthetic use of classical referents and the increase in the importance of female characters. Unceta Gómez also reflects on how the hypotext and metatext interact with their respective referents, leading him to define this comic work as a case of "epitome as a representation of the original" (p. 247) in which antiquity and science fiction come into contact through the founding myth as a point of contact.

In the tenth chapter, Oskar Aguado-Cantabrana carries out a transmedia analysis in novels and cinema of the disappearance of *Legio IX Hispana* in the 1<sup>st</sup> century CE. After a review of the academic historiography on the subject, he tackles the different fictional works that have constructed the reception of the lost legion. Among these works, Rosemary Sutcliff's *The Eagle of the Ninth* stands out, due to the introduction of the element of the eagle and the creation of the popular (and even academic)

appeal of the story, with iterations in radio, television literature, and in cinema. The different iterations reflect the story of the lost legion as a modern myth, more linked to the concerns of the moment of creation than to academic research.

Finally, in the eleventh chapter (the only one in French) Tiphaine Annabelle Besnard moves on to the classical reception in the world of latest contemporary art (produced after 2010), or *néo-néo* art. Through a collection and analysis of pieces and exhibitions, the author shows how the use of classical material is still employed in creations that are accessible to the general public, even in limited series. The referential universe of antiquity continues to be exploited, but the elitist or exclusivist layer traditionally associated with the classical world disappears: *néo-néo* art and classical reception attract creators and consumers of high purchasing power as well as the general public. This leads the author to speak of a possible phenomenon of 'middlebrow culture' (p. 298).

The volume consistently features a profuse use of primary and secondary sources as well as interesting and comprehensive analyses in each of the chapters. The volume is worth the attention of any specialist in classical reception, even those focused on a field outside any of the contexts analysed in the work. This is so due to the originality of the approach the book proposes: the leitmotiv of the volume, the demo-

cratic turn in classical reception, is investigated and shown through multiple historical examples as a large-scale process.

Almost inevitably, the volume is uneven. The great variety of contents among the different chapters is incompatible with any fluent reading. However, since this is not the aim of the book – nor is it to display a disconnected series of contributions –, it succeeds in building up the common thread of all contributions, even when their contents or conclusions have not been (re)arranged to explicitly address the 'democratic turn' or any similar notion. As a consequence, the book allows modular reading, without becoming an erratic one, a reading which doesn't necessarily require following the strict sequence of chapters. Finally, this work invites the specialist reader to develop connections, parallels or contrasts with other fields of classical reception. The interrelationship in a common process (the democratic turn) helps in identifying factors and characteristics of the evolution of the perception of the ancient past that can be traced in other fields of study.

## Table of contents

Agradecimientos – 9

Del clasicismo de élite al clasicismo de masas. Nota introductoria – Antonio Duplá-Ansuategui, Amalia Emborujó Salgado y Oskar Aguado-Cantabrana – 11

De *classicus* a *proletarius*: jerarquía y literatura. Un ensayo de historia semántica – Francisco García Jurado – 29

Piedras con letreros. Los sectores populares frente al patrimonio epigráfico antiguo (siglos XVIII–XIX) – Jonatan Pérez Mostazo – 51

Faunos, tanagras y otros souvenirs del mundo clásico: sobre la popularización de la Antigüedad en la época contemporánea – Gloria Mora – 77

La Venus de Barcelona, del *glamour* al olvido – Jordi Cortadella – 101

Minerva en Guatemala. El papel de las élites y el pueblo en el clasicismo estradacabrerista (1898–1920) – Ricardo del Molino – 129

La Roma imperial de Ernesto Giménez Caballero. Notas sobre la recepción de la Antigüedad clásica en el fascismo español – Salvador Mas – 155

El Arco de la Victoria de Madrid como paradigma del clasicismo franquista – Antonio Duplá-Ansuategui – 177

Historia Antigua y Escuela Media en Argentina. La crisis de una representación (1960–2003) – Eleonora Dell’Elicine – 209

Una epopeya espacial: recepción clásica y ciencia ficción en *Chroniques de l’Antiquité Galactique de Valérie Mangin* y *Thierry Démarez* – Luis Unceta – 227

El destino de la *Legio IX* entre la élite académica y los medios de masas: historiografía, novela y cine – Oskar Aguado-Cantabrana – 253

L’Art néo-néo. Un art accessible à tous? – Tiphaine Annabelle Besnard – 285

Índice de Nombres y Lugares – 301

Relación de Autoras y Autores – 313

---

David Serrano Lozano  
Universidad de Santiago de Compostela

**Suggested citation**

Serrano Lozano, David: Review of Antonio Duplá-Ansuategui, Amalia Emborujó Salgado and Oskar Aguado-Cantabrana: *Del clasicismo de élite al clasicismo de masas*. In: *thersites* 18 (2024), pp. 132–138.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.265>

ANNEMARIE AMBÜHL

(Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

## Rezension von Fabian Zogg (Hg.): *Appendix Vergiliana. Lateinisch–deutsch*

De Gruyter (Berlin/Boston 2020) (= Sammlung Tusculum),  
346 S. ISBN: 9783110468052, 49,95 €.

Die in der sogenannten *Appendix Vergiliana* vereinigten Gedichte liegen hier erstmals in einer modernen lateinisch-deutschen Gesamtausgabe vor. Nachdem sich die Forschung lange Zeit auf Fragen der ‚Echtheit‘ und der Textkritik dieser unter dem Namen Vergils überlieferten Texte beschränkt hatte, läutete der im Jahr 2005 von Niklas Holzberg herausgegebene Sammelband „*Die Appendix Vergiliana: Pseudepigraphen im literarischen Kontext*“ eine Renaissance in der deutschsprachigen Forschung ein. Im Verbund mit neueren Untersuchungen zu pseudepigraphischen Werken und literarischen ‚Fälschungen‘ in der lateinischen Literatur (auch zu den Ovid und Tibull zugeschriebenen Gedichten) führte dies zu einem Paradigmenwech-

sel, der nun dezidiert die intertextuellen und poetologischen Dimensionen solcher Kompositionen in den Fokus nimmt.<sup>1</sup> Mit Niklas Holzberg und Regina

---

<sup>1</sup> Vgl. insbesondere Irene Peirano, *The Rhetoric of the Roman Fake: Latin Pseudepigrapha in Context* (Cambridge 2012); Markus Stachon, *Tractavi monumentum aere perennius. Untersuchungen zu vergilischen und ovidischen Pseudepigraphen* (Trier 2014); Tristan E. Franklins, Laurel Fulkerson (eds.), *Constructing Authors and Readers in the Appendices Vergiliana, Tibulliana, and Ovidiana* (Oxford 2020); Boris Kayachev (ed.), *Poems without Poets. Approaches to Anonymous Ancient Poetry* (Cambridge 2021). Zu (Pseudo-)Ovid liegt bereits eine Tusculum-Ausgabe vor, in der ebenfalls der Panegyricus auf Messalla (*Catalepton* 12 (9)) und die Elegie(n) auf Maecenas ent-

Höschele sind zwei der Autoren des damaligen Bandes auch an der hier zu besprechenden Tusculum-Ausgabe beteiligt;<sup>2</sup> dazugestoßen sind fünf weitere Forscherinnen und Forscher, von denen mehrere in jüngerer Zeit eine Monographie oder einen Kommentar zu den Gedichten publiziert haben.<sup>3</sup>

Auf Vorbemerkungen des Herausgebers Fabian Zogg zur Überlieferungslage und dem Zustandekommen der vorliegenden Ausgabe folgt eine ausführliche Einführung von Niklas Holzberg, der nach einer übergreifenden Charakterisierung der *Appendix Vergiliana* als „Spiel mit dem belesenen Leser“ (S. 13) Parameter zur Interpretation der einzelnen Gedichte vorstellt und

einen kurzen Ausblick auf deren mittelalterliche und neuzeitliche Rezeption gibt. Daran anschließend sind die nach den Untersuchungen des Herausgebers zur Sammlung gehörigen neun Gedichte in der im Murbacher Bibliothekskatalog aus dem 9. Jh. überlieferten Reihenfolge abgedruckt, in einer von den jeweiligen Beiträgerinnen und Beitragern erstellten, auf der Oxford-Ausgabe von W. V. Clausen, F. R. D. Goodyear, E. J. Kenney und J. A. Richmond (1966) basierenden Textfassung und eigener Prosa-Übersetzung.

Den Anfang machen die von Kai Rupprecht betreuten *Dirae* („Flüche“), welche die in Vergils *Bucolica* thematisierten Landenteignungen im Kontext der römischen Bürgerkriege zum Ausgangspunkt einer – zu Recht als Einheit aufgefassten (S. 17 f. und 261) – Verfluchungs- und Liebesklage-Elegie nehmen. Darauf folgen die beiden Kleinen *Ciris* und *Culex* unter der Ägide von Thomas Gärtner beziehungsweise Sabine Seelentag. Die *Ciris* erzählt im Stil eines catullianischen ‚Epyllion‘ oder einer ovidianischen Verwandlungsgeschichte den Mythos der Königstochter Scylla, die sich in den Feind Minos verliebt und nach schweren Gewissenskonflikten für ihn Vater und Vaterstadt verrät, die erhoffte Belohnung jedoch nicht erhält, sondern von Minos grausam bestraft und schließlich in den titelgebenden Meeresvogel verwandelt wird. Im *Culex* spielt ein Tier sogar die Hauptrolle des epischen Helden: Eine

---

halten sind: Bruno W. Häuptli (Hg.), *P. Ovidius Naso: Ibis, Fragmente, Ovidiana. Lateinisch-deutsch* (Zürich/Düsseldorf 1996).

2 Niklas Holzberg befasst sich erneut mit dem *Catalepton* und dem Priapeum *Quid hoc novi est?*, Regina Höschele ebenso wieder mit dem *Moretum*.

3 Kai Rupprecht, *Cinis omnia fiat: Zum poetologischen Verhältnis der pseudo-vergilischen „Dirae“ zu den Bucolica Vergils* (Göttingen 2007); Sabine Seelentag, *Der pseudovergilische Culex. Text – Übersetzung – Kommentar* (Stuttgart 2012). In beiden Fällen sind die dort enthaltenen Übersetzungen für den vorliegenden Band nochmals grundlegend revidiert worden. Der Herausgeber Fabian Zogg hat kürzlich seine Zürcher Habilitationsschrift publiziert: *Vergils Œuvre: Die Trias und ihre Appendices* (Basel 2023).



Mücke rettet einen schlafenden Hirten mit einem gezielten Stich vor einem drohenden Schlangenbiss, wird von ihm aber im Reflex erschlagen; die nun unbestattet in der Unterwelt umherirrende Mücke erscheint ihm im Traum, um den Rettungslohn einzufordern, und erhält zum Dank ein würdiges Grabmonument. Die von Niklas Holzberg behandelten kürzeren Gedichte der Sammlung *Catalepton* („Kleinigkeiten“) inklusive der drei Priapea und das derselben Gattung zugehörige *Quid hoc novi est?* („Was ist denn das Unerhörtes?“) rahmen das vom Herausgeber Fabian Zogg selbst übernommene, sehr komplexe ‚naturwissenschaftliche‘ Lehrgedicht *Aetna*. Dieser präsentiert daraufhin ebenfalls die kurze mit *Copa* („Wirtin“) betitelte, zum Lebensgenuss auffordernde und mit einem *memento mori* endende Elegie. Den Abschluss bilden das von Regina Hörschele übersetzte hexametrische *Moretum* („Kräuterkäsegericht“) und der elegische Nachruf auf Maecenas – ebenfalls im Unterschied zu anderen Ausgaben als ein einziges zusammenhängendes Gedicht verstanden (S. 38 und 316) – in der Übersetzung von Kai Brodersen.

Da sich die meisten der in der *Appendix Vergiliana* enthaltenen Gedichte explizit oder implizit als fiktive Ergänzungen in Vergils Leben und Werk einschreiben, sind im Anhang sinnvollerweise die antiken Viten Vergils beigelegt, deren biographische Angaben ihrerseits oft aus den Werken des Dichters selbst herausgesponnen wur-

den.<sup>4</sup> Zur *Appendix Vergiliana* insgesamt und zu den einzelnen Gedichten verzeichnen die Literaturhinweise die einschlägigen Ausgaben und Kommentare und eine repräsentative Auswahl an neuerer Forschungsliteratur.

Eine umfängliche Besprechung der Textgestaltung, der Übersetzungen und der in der Einführung und den Erläuterungen vorgelegten Interpretationen jedes einzelnen dieser ganz unterschiedlichen Gedichte ist im vorliegenden Rahmen nicht möglich. Stattdessen sollen ein paar grundsätzliche Fragen diskutiert und mit ausgewählten Beispielen illustriert werden.

Der lateinische Text ist wie in den Tusculum-Ausgaben üblich als Lesetext ohne kritischen Apparat gestaltet; textkritische Anmerkungen – angesichts der problematischen Überlieferung keine einfache Aufgabe (vgl. dazu etwa die Vorbemerkungen des Herausgebers zur *Aetna* auf S. 296) – finden sich in den Erläuterungen. Eine große Anzahl von Konjekturen, darunter auch manche eigene, setzt Thomas Gärtner direkt in den Text der *Ciris* oder schlägt sie in den Erläuterungen vor;<sup>5</sup> solche kreativen

4 Zur *Vita Suetoniana* vgl. jetzt Markus Stachon, *Sueton, De poetis. Text, Übersetzung und Kommentar zu den erhaltenen Viten nebst begründeten Mutmaßungen zu den verlorenen Kapiteln* (Heidelberg 2021) 46–57 und 109–204.

5 Zeitgleich ist eine neue kritische Ausgabe von Boris Kayachev erschienen: *Ciris: A Poem from the Appendix Vergiliana. Introduction, Text,*

Lösungen tragen oft zu einem besseren Textverständnis bei, schießen aber bisweilen etwas über das Ziel hinaus.<sup>6</sup>

Das Herzstück bilden die Übersetzungen, die in der Regel ein dem heutigen Sprachgebrauch angemessenes Deutsch aufweisen, das zugleich den ganz unterschiedlichen Stil der Gedichte reflektiert; so sind etwa die obszöneren Gedichte des *Catalepton* und das Priapeum von Niklas Holzberg in gewohnt unverblümte Sprache übertragen.<sup>7</sup> Nur an einzelnen Stellen scheint die Wahl nicht ganz gelungen. Beispielsweise wirkt in der *Ciris* der Begriff „Verbalinjurie“ (Vers 159: *verborum iniuria*) etwas zu prosaisch in dem poetischen Kontext (S. 73), in Vers 173 (*facit causam*) passt das in den Erläuterungen vorgeschlagene „sucht Vorwände“ (S. 269) viel besser als das in der Übersetzung gedruckte

---

*Apparatus Criticus, Translation and Commentary* (Swansea 2020).

<sup>6</sup> So ist es etwa in Vers 421 der *Ciris* nicht notwendig, das überlieferte *scelerata* zu einem auf Minos bezogenen Vokativ *scelerate* zu ändern (S. 92), wenn man es nicht als Akkusativ Plural Neutrum, wie Gärtner das offenbar tut (S. 275: „die ihr zuteilwerdende Behandlung“), sondern als Selbstanklage der Scylla im Nominativ Singular Femininum (vgl. dieselbe Form in Vers 52) im Sinne von ‚ich Frevelhafte (oder: Verbrecherin)‘ auffasst (ähnlich kurz darauf in Vers 424 *o ego crudelis!*: ‚o, ich Grausame!‘).

<sup>7</sup> Die Gedichte 1 bis 3 des *Catalepton* und das Priapeum der *Appendix Vergiliana* sind ebenfalls in Holzbergs *Tusculum*-Ausgabe der *Carmina Priapea* von 2021 aufgenommen.

„macht es zu ihrer Sache“ (S. 73), und in Vers 211 (*singultibus*) sollte statt „Schlucken“ wohl Schluchzen stehen (S. 77). Im Schlussvers der *Copa* ist der personifizierte Tod mit dem ohne Lateinkenntnisse schwer verständlichen (und zudem männlich konstruierten) „Mors“ wiedergegeben (S. 211; analog „Fors“ in Vers 162 des *Culex* auf S. 115; allgemein zum Umgang mit Personifikationen vgl. S. 8). In Vers 397 des *Culex* (*lēvi de marmore*) ist der Marmor des Mückengrabs glatt, nicht „leicht“ (S. 131; der umgekehrte Irrtum liegt in Vers 24 des Priapeums [*lēvi manu*] auf S. 205 vor).

Neben den Übersetzungen und den im Fall der längeren Gedichte auch mit hilfreichen Strukturübersichten versehenen Erläuterungen (vgl. auch das Personenregister am Ende) tragen insbesondere die in der Einführung von Niklas Holzberg vorgestellten Interpretationen zur Vermittlung dieser nicht leicht zugänglichen Gedichte an das intendierte Lesepublikum bei (laut Klappentext „Studierende und Forschende sowie [...] alle, die sich durch vertrauenswürdige Übersetzungen einen Zugang zur Antiken Welt verschaffen wollen“). In einigen Fällen ergeben sich allerdings gewisse Diskrepanzen zwischen der Einführung, den Übersetzungen und den Erläuterungen. Als Beispiel soll hier mit der *Copa* und dem *Moretum* ein Gedichtpaar herausgegriffen werden, in dem jeweils eine als Ausländerin charakterisierte Frauenfigur auftritt: in der *Copa* die ‚syrische‘ Wirtin als Titel-

figur, im *Moretum* die Afrikanerin Scybale, die dem Protagonisten Simulus bei der Herstellung des rustikalen Kruterkasegerichts assistiert. In beiden Fallen geben die bersetzungen relativ neutral den lateinischen Text wieder:

„Die Wirtin Surisca, die ein griechisches Bandchen um ihren Kopf gebunden hat, ist gelehrt, ihre Hufte schwungvoll zur Kastagnette zu bewegen, betrunken und verfuhrerisch tanzt sie in der dampfenden Spelunke, ihren Ellbogen zu lauten Rohrpfifen heftig hin und her schwingend:“ (*Copa* Verse 1–4, in der bersetzung von Fabian Zogg, S. 209)

„[...] bisweilen rief er nach Scybale. Sie war die einzige Wachterin, von afrikanischer Herkunft, alles an ihrer Gestalt bezeugte die Heimat, ihr Haar war kraus, die Lippen geschwollen und dunkel die Hautfarbe, eine breite Brust hatte sie, einen Hangebusen und eingefallenen Bauch, ihre Beine waren durr, doch sie war reichlich ausgestattet mit weit ausladenden Fuen.“ (*Moretum* Verse 31–35, in der bersetzung von Regina Hoschelle, S. 215)

Im Unterschied dazu geben die Einfuh­rungen beziehungsweise die Erlauterungen zu diesen Passagen eine bestimmte Interpretationsrichtung vor. So gehen die Erlauterungen zur *Copa* ganz selbstverstandlich davon aus, dass es sich bei der Wirtin um eine Prostituierte handelt (S. 311: „Ihr die Herkunft bezeichnen-

der Name ‚Syrerin‘) und das Bandchen um ihren Kopf erweisen sie schon in der ersten Zeile als Prostituierte“), wahrend Niklas Holzberg in der Einfuh­rung die etwas offenerere Umschreibung „Bordellwirtin“ wahlt und das Gedicht als „Freudenhauswerbung mit gelehrten Anspielungen“ bezeichnet (S. 32 f.); in der Tat ist im Kontext der romischen Tavernen von einem breiteren Spektrum weiblicher Berufstatigkeiten und flieenden Grenzen zwischen verschiedenen sozialen Statusgruppen auszugehen.<sup>8</sup>

Im Fall des *Moretum* lassen Holzbergs launige Bemerkungen die Leserin dann aber doch etwas zusammenzucken. Wahrend die Umschreibung der Hauptfiguren Simulus und Scybale in der berschrift als „Plattnase und Mistfink“ (S. 34) die beiden noch humoristisch auf eine Stufe stellt, ubernimmt die Erklarung des Namens Scybale „(von griech. *skýbalon* ‚Mist, Exkreme[n]te‘), eine korperlich wenig attraktive Afrikanerin“ (S. 34; wiederholt im Personenregister auf S. 344: „die Sklavin des Simulus im *Moretum* mit einem sprechenden Namen (von griech. *skýbalon* ‚Mist, Exkreme[n]te‘, in Anspielung auf ihre dunkle Hautfarbe)“) unkommentiert antike eth-

<sup>8</sup> Vgl. dazu etwa Bettina Eva Stumpp, *Prostitution in der romischen Antike* (Berlin 1998) 194–197; Ria Berg, *Dress, Identity, Cultural Memory: Copa and Ancilla Caupona in Context*, in: Jussi Rantala (ed.), *Gender, Memory, and Identity in the Roman World* (Amsterdam 2019) 203–237.

nische Stereotype,<sup>9</sup> noch verstärkt durch Holzbergs Interpretation der Scybale als ‚Sexsklavin‘, die sich auf die im Originaltext nicht direkt damit verbundene Erwähnung des auch als Aphrodisiakum dienenden Rucola als Zutat zum Gericht (Vers 84) stützt (S. 34 f.): „Die Sklavin ist ‚Plattnases‘ (ihn offenbar nicht ausreichend stimulierende) Sexpartnerin.“<sup>10</sup> Hier wurde nach Ansicht der Rezensentin die Gelegenheit zu einer kritischeren Auseinandersetzung mit aus heutiger Sicht problematischen Aspekten der antiken Kultur ebenso wie mit unseren

---

9 Ein interessantes Experiment stellt die von Shelley P. Haley vorgeschlagene „Black feminist translation“ der oben zitierten Passage dar, die allerdings zum entgegengesetzten Extrem neigt (Black Feminist Thought and Classics: Re-Membering, Re-Claiming, Re-Empowering, in: Nancy Sorkin Rabinowitz, Amy Richlin (eds.), *Feminist Theory and the Classics* (New York/London 1993) 23–43, bes. 30 f.). Vgl. jetzt auch Francesca Bellei, *The Nose at the Crossroads: An Intersectional Reading of the Pseudo-Vergilian Moretum*, *TAPhA* 154 (= *Race and Racism: Beyond the Spectacular*) (2024, im Erscheinen).

10 Vgl. auch S. 37 zum Mörser in den Versen 94–100. Eine solche erotische Deutung wurde bereits von Regina Höschele vertreten, die jedoch die ironischen und intertextuellen Untertöne in der Beschreibung der Scybale stärker hervorhebt und damit etwas mehr Distanz schafft (Moreto-Poetik: Das *Moretum* als intertextuelles Mischgericht, in: Niklas Holzberg (Hg.), *Die Appendix Vergiliana: Pseudepigraphen im literarischen Kontext* (Tübingen 2005) 244–269, bes. 251–255, 262).

eigenen Interpretationsvoraussetzungen verpasst.<sup>11</sup>

Trotz dieser Monenda ist es das unbestrittene Verdienst des Herausgebers und aller Mitwirkenden, eine längst fällige zweisprachige Ausgabe dieser vielschichtigen Gedichte vorgelegt zu haben.

### Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkungen (Fabian Zogg)  
7–9

Einführung (Niklas Holzberg)  
11–42

### Texte und Übersetzungen

*Dirae* (Kai Rupprecht)  
44–59

*Ciris* (Thomas Gärtner)  
60–103

*Culex* (Sabine Seelentag)  
104–131

---

11 Dies ist umso bedauerlicher, als Niklas Holzberg selbst anderswo auf die Problematik solcher Stereotype (in diesem Fall besonders in Bezug auf sexuelle Gewalt) in Übersetzungen lateinischer Texte hinweist („Hast du die Orte erspürt, wo Betastung dem Mägdelein wohl-tut ...“: Frauen bei Ovid in deutschen Übersetzungen, in: Melanie Möller (Hg.), *Gegen/ Gewalt/Schreiben: De-Konstruktionen von Geschlechts- und Rollenbildern in der Ovid-Rezeption* (Berlin/Boston 2021) 11–25).

*Catalepton* (Niklas Holzberg)

132–153

*Aetna* (Fabian Zogg)

154–203

*Quid hoc novi est?* (Niklas Holzberg)

204–207

*Copa* (Fabian Zogg)

208–211

*Moretum* (Regina Höschele)

212–221

*Maecenas* (Kai Brodersen)

222–233

## Anhang

*Vita Suetoniana-Donatiana* (Karl Bayer, überarbeitet und erläutert von Fabian Zogg)

236–253

*Vita Servii* (Karl Bayer, überarbeitet und erläutert von Fabian Zogg)

254–257

Erläuterungen

259–321

Literaturhinweise

322–333

Personenregister

334–346

Preview: <https://doi.org/10.1515/9783110473940>

---

Annemarie Ambühl

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Institut für Altertumswissenschaften/Klassische Philologie

Philosophicum, Jakob-Welder-Weg 18

D-55128 Mainz

[ambuehl@uni-mainz.de](mailto:ambuehl@uni-mainz.de)

### Suggested citation

Ambühl, Annemarie: Rezension von Fabian Zogg (Hg.): Appendix Vergiliana. In: *thersites* 18 (2024), pp. 139–145.

<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.246>

ALICIA MATZ

(Boston University)

## Review of Hamish Williams:

### *J. R. R. Tolkien's Utopianism and the Classics*

Bloomsbury Academic (London 2023) (= Classical  
Receptions in 20<sup>th</sup> Century Writing), 206 pp.

ISBN: 978-1-350-24145-9, \$100.00/£75.00 (hardback;  
alternative formats available)

Williams' *J. R. R. Tolkien's Utopianism and the Classics* presents an interesting thesis: that the utopic elements of Tolkien's worldbuilding have roots in the ancient Greco-Roman world. Given the growing interest in classical reception in Tolkien's works, this volume comes at an apt time. Overall, Williams presents a very interesting thesis and makes some new discoveries about how Tolkien engaged with the ancient world.

The book begins with an introduction, which not only provides a good background to the definition of 'utopianism' being used in the book but also presents a very thorough examination of

Tolkien's classical education. Williams then delves into his first chapter, 'Lapsarian Narratives: The Decline and Fall of Utopian Communities in Middle-earth.' In this chapter, Williams argues that "Tolkien employs ancient lapsarian narratives as a basis for meditating on the loss of the ideals (political, social, moral, religious, etc.) which a community represented – what made it utopian" (22). After an exhaustive review of other contemporary rewritings of lapsarian narratives, which helps to situate Tolkien in the literary milieu of the time, Williams gives two examples of Tolkien's lapsarian narratives that seem

to have classical influences: Númenor and Gondor. Númenor is compared to Plato's Atlantis, while Gondor is compared to the real-life decline of the Roman empire. Overall, Williams did a better job supporting his argument with textual support in the Gondor half of the chapter, though the links he made between Númenor and Plato's Atlantis are still largely convincing. However, in the Gondor half of the chapter, Williams uses the work of the historian Suetonius to compare Aragorn and Augustus as rulers who usher in golden ages for their respective realms. While I thought this was an excellent point of comparison, I question the unquestioning acceptance of the historian's narratives on the reign of Augustus – these narratives paint Augustus in such a positive light that they ignore the realities of his rule. The very positive depiction of Augustus in Suetonius makes him a good parallel to Aragorn in Gondor, but the unspoken negatives of Augustan rule linger in the background, making this comparison a bit darker than it should be.

In chapter 2, 'Hospitality Narratives: The Ideal of the Home in an Odyssean *Hobbit*,' Williams explores yet another parallel between *The Hobbit* and the *Odyssey*. Given that much scholarship comparing *The Hobbit* and the *Odyssey* already exists,<sup>1</sup> I was wary that this

chapter would seem repetitive. However, Williams presents an interesting and new lens through which to view both of these texts. He begins with an excellent discussion of the importance of the concept of 'home' to the Hobbits. He then explains that throughout *The Hobbit*, Bilbo is confronted with many situations in which he is the guest, and these instances are comparable to many stories of hospitality in the *Odyssey*. Throughout this examination, Williams shows that the idea of a 'good home' aligns with the Odyssean idea of hospitality: a good home is one in which there is culturally appropriate hospitality and a harmonious relationship between the host and the guest. To tie this back to the overall thesis of the book, Williams argues that a good home is a utopic concept.

The final chapter, 'Sublime Narratives: Classical Transcendence in Nature and Beyond in *The Fellowship of the Ring*,' argues that the depiction of the sublime in *The Fellowship of the Ring* is based on the tradition of depicting ancient sites as sublime. For Tolkien, the sublime is located in the natural world, and Williams acknowledges this by giving a very thorough overview of the scholarship of nature in Tolkien at the beginning of the chapter. He then describes the narrative tradition of the sublime and argues that "[i]n Tolkien's narratives of the sylvan sublime, transcendental, transformative awakening experiences are provided to the indi-

<sup>1</sup> Reckford (1988) 5–9; Markos (2009) 25–27; Spirito (2009) 182–200; Stevens (2017) 21–44; Williams (2017) 174–197; Larini (2019) 3–12.

vidual subject; these experience help move the subject beyond his or her immediate, familiar, mundane, essentially 'known' world towards an understanding of some abstract idea or even towards experiencing the supra-human divine in itself (the immaterial sublime) as well as, somewhat tautologically, towards a greater understanding of the splendour of the material world itself in all its infinitude, profusion and fecundity (the material sublime)" (104). In this, Williams argues that Tolkien's sublime narratives are retrotopian, in that they receive and rewrite similar narrative encounters in pre-modern texts. Thus, nature is utopian in Tolkien because it offers a transformative experience. The majority of this argument is based on comparison of description of nature in Tolkien to descriptions of nature in Ovid's *Metamorphoses*, specifically the *locus amoenus*, and of Tom Bombadil as an Orpheus figure. Finally, in the conclusion, titled 'Ancient Trees in Tolkien's Forest,' Williams discusses why the parallels he analyzes seem opaque, namely due to the profusion of influences on Tolkien's work. Thus, the ancient world becomes just a few of the trees in the forest that represents Tolkien's work.

My main critique of the book is that the organization and structure could have been more reader-friendly. Each chapter is incredibly long. – chapter one is 42 pages long, chapter 2 is 38 pages long, and chapter 3 is 40 pages long.

Rather than long chapters, sections with smaller chapters would have made the different aspects of each chapter's argument clearer, especially in the lapsarian narratives chapter, where the reader jumps from Númenor and Plato to Gondor and Rome. In addition, all but the essential quotations are put into endnotes, meaning that there are over 350 endnotes per chapter. While this makes the book easy to read, there were times that I wanted to see Tolkien's words or the ancient evidence without having to flip back to the endnotes. The volume could have also benefitted from a glossary, especially of Tolkien terms, as a reader unfamiliar with the non-mainstream Tolkien works discussed may get lost in all of the names and mythology presented. Finally, there seems to be an imbalance in the bibliography: despite the recent proliferation of scholarship on classical reception in Tolkien, only 45 of the 110 pieces of scholarship on the ancient world were published after 2000. I commend Williams on his tenacity in hunting down even the earliest of works on some of the ancient concepts he discusses, but there is more recent scholarship on these same subjects that could have profitably been introduced as well.<sup>2</sup>

Williams is a prolific scholar on the subject of Tolkien and the ancient world and a sensitive reader of his works. This

---

2 Nieto Hernández (2000) 345–366; Tracy (2014) 1–16; Robb (2019) 17–53.



book makes me excited to see what he has coming next.

### Works Cited

- Larini (2019). – Gloria Larini, The Trolls in *The Hobbit* and Polyphemus in the *Odyssey*, in: R. Arduini, G. Canzonieri and C. A. Testi (eds.), *Tolkien and the Classics* (Zurich, Jena: Walking Tree Publishers) 3–12.
- Markos (2009). – Louis Markos, The realm of Faërie, and the shadow of Homer in Narnia and Middle-Earth, *Mallorn* 47 (2009) 25–27.
- Nieto Hernández (2000). – Pura Nieto Hernández, Back in the cave of the Cyclops, *American Journal of Philology* 121.3 (2000) 345–366
- Reckford (1988). – Kenneth J. Reckford, 'There and Back Again' ~ Odysseus and Bilbo Baggins, *Mythlore* 14.3 (1988) 5–9.
- Robb (2019). – Kevin Robb, *Xenia, hikteia*, and the Homeric language of morals, in William Wians (ed.), *Logoi and muthoi: further essays in Greek philosophy and literature* (Albany, NY: State University of New York Press) 17–53.
- Spirito (2009). – G. Spirito, The Legends of the Trojan War in J. R. R. Tolkien, *Hither Shore* 6 (2009) 182–200.

Stevens (2017). – Benjamen Eldon Stevens, Ancient Underworlds in J. R. R. Tolkien's *The Hobbit*, in Brett M. Rogers and Benjamen Eldon Stevens (eds.), *Classical Traditions in Modern Fantasy* (Oxford: Oxford University Press) 21–44.

Tracy (2014). – Catherine Tracy, The host's dilemma: game theory and Homeric hospitality, *Illinois Classical Studies* 39 (2014) 1–16.

Williams (2017) – Hamish Williams, 'Home is Behind, the World Ahead': Reading Tolkien's *The Hobbit* as a Story of *Xenia* or Homeric Hospitality, in Lisa Maurice (ed.), *Rewriting the Ancient World: Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction* (Leiden: Brill) 174–197.

### Contents

Acknowledgements – vi

List of abbreviations – viii

Series' Editor Preface – x

Introduction: Utopianism and Classicism: Tolkien's New-Old

Continent – 1

Lapsarian Narratives: The Decline and Fall of Utopian Communities in Middle Earth – 17

Hospitality Narratives: The Ideal of the Home in an Odyssean *Hobbit* – 59

J. R. R. Tolkien's Utopianism and the Classics

Sublime Narratives: Classical  
Transcendence in Nature and beyond  
in *The Fellowship of the Ring* – 97

Epilogue: Ancient Trees in Tolkien's  
Forest – 137

Notes – 143

References – 181

Index – 199

Hardcover link: <https://www.bloomsbury.com/us/jrr-tolkiens-utopianism-and-the-classics-9781350241459/>

Ebook link: <https://www.bloomsbury.com/us/jrr-tolkiens-utopianism-and-the-classics-9781350241473/>

---

Alicia Matz

Department of Classical Studies, Boston University

[amatz@bu.edu](mailto:amatz@bu.edu)

**Suggested citation**

Matz, Alicia: Review of Hamish Williams: J. R. R. Tolkien's Utopianism and the Classics. In: *thersites* 18 (2024), pp. 146–150.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.272>

WOLFRAM BRINKER

(Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

**Rezension von Irmgard Männlein-Robert (Hrsg.):  
*Seelenreise und Katabasis. Einblicke ins Jenseits  
in antiker philosophischer Literatur. Akten der  
21. Tagung der Karl und Gertrud Abel-Stiftung  
vom 30. Juli bis 1. August 2018 in Tübingen***

De Gruyter (Berlin/Boston 2021) (= Philosophie der  
Antike. Veröffentlichungen der Karl und Gertrud  
Abel-Stiftung 40), IX + 443 S., 2 Abb. ISBN: 978-3-11-  
071315-2, € 109,95 (gebunden; weitere Formate verfügbar)  
<https://doi.org/10.1515/9783110713640>

Aus der Zeit des antiken späten 8. Jhr. v. Chr. bis ins nicht mehr antike 17. Jhr. n. Chr. stammen die Zeugnisse, die in dem vorliegenden Band angeführt von einem Vorwort und einer Einleitung der Herausgeberin dokumentiert, historisch ein- und zugeordnet, gedeutet werden. Dreizehn der insgesamt vierzehn Beiträge wurden auf einer Tagung an der

Universität Tübingen zu „Seelenreisen in antiker philosophischer Literatur“ im Sommer 2018 präsentiert, ein weiterer Vortrag im Sommer 2019 ebenda zur Sammlung hinzugefügt.

Die Sammlung bietet: Eine Reihe von Seelen- und Raumvorstellungen ‚mythischer‘ Prägung von Homer beziehungsweise Hesiod bis Empedokles (p. 13–33);

eine umfangreiche Dokumentation zu Pythagoras und (Orphisch-)Pythagoreischer Lehre vom Jenseits (p. 35–79); den Versuch, für die verschlungenen geschichtlichen Linien der Pythagoreischen ethisch-religiösen (?) Lehre von der unsterblichen Seele ein Modell zu gewinnen (p. 107–138) beziehungsweise auf sie neue Einblicke zu erhalten (p. 139–176: mithilfe eines Durchgangs durch Aristophanes' Dramen); den instruktiven Nachweis politischer Verfassungsparadigmen für Jenseitsbilder (p. 81–106); die genaue Deutung einer Homer- und Hesiodauslegung bei Platon (p. 177–193); mehrere Thesen nach einer Vielzahl von Kriterien über ein literarisches „Amalgam“ von „Strategien“ der „Rationalisierung“ und „Semantisierung“ (p. 196) überkommener Jenseitsvorstellungen und Astronomie bei Platon (und der Alten Akademie, p. 195–226); eine Darlegung der Absicht Ciceros, Jenseitsvorstellungen seiner politischen Ethik dienstbar zu machen (p. 227–276); die Vorschau auf eine ausführlichere Abhandlung über die Verwendung des antiken Motivs der Jenseitsreise – als Motiv – mit Ausblick auf seine jüdisch-christliche Neubehandlung seit dem 2. Jhr. (bis ins 11. Jhr., p. 277–303); eine Erläuterung der These, Plotin habe gegen oder über die platonische Tradition hinaus die Lehre vom Geist (νοῦς) fortentwickelt und damit den neuzeitlichen idealistischen Begriff des absoluten Selbstbewusstseins vorweggenommen (p. 305–316); eine eindringende Betrachtung

christlicher Exegese des Jenseits (p. 317–334: Origenes, Augustinus); ferner dann eine Abhandlung über den Einfluss manichäischer kosmogonischer Gedankenguts in einem syrischen christlichen Traktat über die Reise des Intellekts (p. 335–353) und schließlich den Versuch, die Unterscheidung von menschlichen Erkenntnisvermögen und Erkenntnismethoden in einem weiteren syrischen Zeugnis mit „Reisen des Intellekts“ „zur Schau Gottes“ (p. 376) in Verbindung zu bringen; der letzte Beitrag widmet sich Athanasius Kirchers *Iter exstaticum*, vorgestellt als ein Dokument, das ‚proto-autonomieästhetisch‘ antike Seelenvorstellungen und Jenseitsreisen offenbar endgültig als literarische „Narrative“ („Proto-Science Fiction“) erweist.

Alle Beiträge sind zunftgemäß umfanglich mit bibliographischem Material ausgestattet. Ihre Anordnung ist den Zeugnissen entlang chronologisch, die größte zeitliche Dokumentationslücke, wenn man so will, von rund tausend Jahren, besteht – sehen wir von dem kurzen Ausblick p. 291–293 ab – zwischen dem vorletzten und letzten Beitrag.

Die Annahme, Seele und Geist (Intellekt) seien selbständige Substanzen, die in unterscheidbar eigenen Dimensionen Leben, Sein und Dasein und nicht wie Körper als solche veränderliches Leben, Sein und Dasein haben, ist wohl allen Autoren der in diesem Buch behandelten Zeugnisse als begründetes Wissen oder

als Überzeugung und Glaube in einem allgemeinen, abstrakten Sinne gleich. Das lässt gerade für diejenigen Leser oder Leserinnen, für die diese Annahme weder ein begründetes oder gar begründbares Wissen darstellt noch eine annehmbare Überzeugung ist, dieses Buch vielleicht nur als Ableistung einer historischen Dokumentationspflicht obsoletter Auffassungen erscheinen. Es sollte dabei aber wenigstens nicht der Eindruck entstehen, als käme es der Sammlung auf den Nachweis einer kontinuierlich fortschreitenden Gestaltung und Durchdringung einer Gedankenwelt innerhalb einer abgegrenzten literarisch-dichterischen, religiös-theologischen oder sonst (schul-)wissenschaftlichen Tradition durch Jahrhunderte hindurch an. Dadurch dass an gewissen thematischen Schwerpunkten einerseits unterschiedliche Hinsichten oder Zugangsweisen aufgezeigt werden – Pythagoras und Pythagoreisches, Platon und Platonisches sind schier omnipräsent – und andererseits auch sicherlich weniger omnipräsente Zeugnisse und Autoren vorgestellt werden, sprechen alle Abhandlungen durchaus für sich selbst und lassen sich alle für sich selbst und nicht ohne Gewinn lesen. Denn die Sammlung ist nicht zu Unrecht mit dem wissenschaftlichen Anspruch der Fakultäten, in denen ihre Beiträge und Beiträge beheimatet sind, verbunden, über die einzelnen Dokumente ‚seriös‘ (p. 1) aufzuklären.

Vor diesem Hintergrund die „Seelen-

reise und Katabasis“ als „anthropologisches Phänomen“ (p. 1), als eine „letztlich archetypische Potenz der menschlichen Psyche“ (ebd.) auszuweisen, um sie „in Abgrenzung zu modernen esoterischen Strömungen“ (ebd., welchen?) auszuzeichnen, scheint dagegen freilich nur wenig aussagekräftig auf einen kleinsten Nenner zu bringen, was an Einzelergebnissen in den Beiträgen herausgearbeitet wird; zumal dann, wenn das Ergebnis ihrer Revision allein darin bestehen soll, ein „narratives Arsenal an Strukturen, Motiven und Topoi“ (ebd.), „das sich vielfältigen religiösen, philosophischen und literarischen Kontexten anpassen konnte“ (ebd.), also die „Denkfigur“ (p. 8), „das Narrativ eines außergewöhnlichen, supranaturalen Aufenthalts eines seelischen ‚Ichs‘ in einer Anderwelt“ (p. 2) aufgewiesen zu haben, das auf seine „literarische Faktur“, „religiöse Überformung“, „philosophische Valenz und Funktion in bestimmten Kontexten“ (p. 1) untersucht werden kann. Ist eine ‚Denkfigur‘ oder ein ‚Narrativ‘ mehr als Buchstabe und Wortlaut, verlangt die Untersuchung oder der Vergleich der bunten Einkleidung von Argumenten auch den philosophisch (so im Untertitel) unverstellten Blick auf das Bekleidete, eben auf die Theorie der menschlichen Natur, der menschlichen Seele und des menschlichen Intellekts, eine Theorie, deren sachhaltiges Ergebnis erst ‚Denkfigur‘ und ‚Narrativ‘ hervorbringt.

Die Sammlung erhebt nicht den Anspruch, insgesamt umfassend und hermeneutisch geschieden nach intellektuellem Gehalt, Genres und Zielsetzungen über eine aus gegenwärtiger Sicht frühere Epoche menschlichen Denkens und Vorstellens zu unterrichten, einer Epoche, in der, wie angedeutet, die Annahme lebendig gewesen ist, Seele und Geist (Intellekt) seien selbständige Substanzen. Es stellt sich – gewiss bei den Lesern oder Leserinnen, die die behandelte Gedanken- und Vorstellungswelt teilen mögen, sowie womöglich überdies bei denen, denen diese Annahme vertrauter gemacht werden könnte – demnach das allerdings fruchtbar beunruhigende Bedürfnis ein, die triftigen Gründe zu finden, sich mit der „Seelenreise und Katabasis“ über die Kategorien wie Denkfigur und Narrativ hinaus noch weiter gehend zu befassen. Und dafür, scheint mir, geben die Beiträge in diesem Sammelband dankenswerter Weise gründlich und reichlich Anlass.

### Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Irmgard Männlein-Robert

XI

Seelenreise und Katabasis: Literarische und philosophische Konturen einer Denkfigur

Irmgard Männlein-Robert

1–11

Jenseits des Raums. Seelenreisen und Raumvorstellungen der Frühzeit

Ioannis G. Kalogerakos

13–33

Pythagoreische Jenseitsvorstellungen – eine Spurensuche

Christoph Riedweg

35–79

Political Imagery in Ancient Greek Eschatology

Miguel Herrero de Jáuregui

81–106

Bearing with Dignity Your Load of Inalienable Responsibility: The Movements of the Pythagoreans' Soul between *Metempsychosis*, *Palingenesis*, *Anamnesis* and *Koinonia*

Gabriele Cornelli

107–138

Pythagoreische Seelenreisen bei Aristophanes: *Katabasis* als transformativer Wissenserwerb

Alessandro Stavru

139–176

Homer und Hesiod bei Platon: der Mythos im *Phaidon*

Mauro Tulli

177–193

Die Seele und die Sterne: Zur Seele im Jenseits bei Platon und in der Alten Akademie

Irmgard Männlein-Robert

195–226

Seelenlehre und Therapie. Das Fortleben der Seele nach dem Tod als Gegenstand von *De re publica* und Ciceros Spätwerk und seine Funktion

Gernot Michael Müller

227–276

Roundtrips to the Other World in Body and Soul: From Gilgamesh, via Plutarch's Thespesios to Barontus

Jan N. Bremmer

277–303

„Etwas von uns bleibt immer oben“. Zu Plotins Lehre vom nicht abgestiegenen Seelengrund

Jens Halfwassen (†)

305–316

Wo bleibt die Seele Augustin zufolge nach dem Tod?

Volker Henning Drecoll

317–334

Der „schlechte“ Baum im *Buch des heiligen Hierotheos*. Manichäische Bilder als Erfahrung des Intellekts während seiner kosmischen Reisen

Dmitrij F. Bumazhnov

335–353

Die Reisen des Intellekts in der *Ursache der Gründung der Schulen* des Barḥaḍḍbšabbā (um 600)

Matthias Perkams

355–385

Magie, Ekstase, Wissen. Athanasius Kirchers *Iter exstaticum* zwischen Seelenreise und Science Fiction

Jörg Robert

387–413

Index locorum

415–435

Index nominum

437–443

---

Wolfram Brinker

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Institut für Altertumswissenschaften – Klassische Philologie

Saarstraße 21

55099 Mainz

brinker@uni-mainz.de

#### Suggested citation

Brinker, Wolfram: Rezension von Männlein-Robert, Irmgard (Hg.): Seelenreise und Katabasis: Einblicke ins Jenseits in antiker philosophischer Literatur. In: *thersites* 18 (2024), pp. 151–155. <https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.243>

JONAS KONSTANTIN MACH

(Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

## Rezension von George Kazantzidis:

### *Lucretius on Disease. The Poetics of Morbidity in ‚De rerum natura‘*

DeGruyter (Berlin/Boston 2021) (= Trends in Classics – Supplementary Volumes 117) VII + 211 S. ISBN: 978-3-11-072265-9, € 114,95 (gebunden; weitere Formate verfügbar)

Wie sich Medizin und die verschiedensten Bereiche von Kultur gegenseitig durchdringen, wird in den letzten Jahren – nicht zuletzt nochmal durch die CoViD-19-Pandemie befeuert – im Rahmen der sog. Medical Humanities auch in den Altertumswissenschaften intensiv erforscht. Die Verarbeitung des Motivkomplexes Krankheit in der Literatur zu untersuchen, ist dabei eine der Aufgaben, der sich die philologischen Teildisziplinen widmen. Für Lukrez nimmt sich George Kazantzidis (= K.) dieses Unterfangens in seiner Monographie *Lucretius on Disease. The Poetics of Morbidity in ‚De rerum natura‘* an. Mit

einer Fülle von vorherigen Publikationen zu Krankheit und Medizin in der griechischen und römischen Literatur hat er eine ausgesprochene Expertise auf diesem Gebiet vorzuweisen.<sup>1</sup> Dass

<sup>1</sup> Z. B. George Kazantzidis & Dimos Spatharas (Hrsg.), *Medical Understandings of Emotions in Antiquity. Theory, Practice, Suffering. Ancient Emotions III* (Berlin/Boston 2022); George Kazantzidis (Hrsg.), *Medicine and Paradoxography in the Ancient World* (Berlin/Boston 2019); ders., *Madness in New Comedy and Hellenistic Poetry*, in: Hélène Perdicoyianni-Paléologou (Hrsg.), *The Concept of Madness from Homer to Byzantium* (Amsterdam 2015) 105–138; ders.,



Lukrez' Werk in dieser Hinsicht eine eingehendere Betrachtung verdient, wird durch die Ausführlichkeit und Explizitheit deutlich, die der Dichter der Darstellung des an Krankheit leidenden Menschen zukommen lässt. Morbide Motive ist damit ein Paradebeispiel für diejenigen Spannungen, die im Gedicht zwischen Lukrez' eindrücklichen, oft beunruhigend wirkenden Bildern auf der einen Seite und dem philosophischen Programm des Epikureismus, das dadurch unterminiert zu werden droht, auf der anderen Seite entstehen.

K. distanziert sich in der vorliegenden Untersuchung ausdrücklich davon, die Spannungen bei Lukrez auflösen und die Widersprüchlichkeiten unter philosophischen Prämissen miteinander versöhnen zu wollen. Vielmehr möchte er der ‚Polyphonie‘, die in Lukrez' *De rerum natura* das ambivalente Wesen von Krankheit zu vernehmen ist, Gehör schenken. Krankheit ist, so die These, die K. mit dieser Monographie vertritt, „a concept that is integral both to the poem's philosophical agenda but also to its wider aesthetic concerns as a literary product“ (S. 6). Dieses Verständnis entfaltet er im Folgenden, indem er in den einzelnen Kapiteln die philosophische Konzeption und ästhetisch-narrative

Implementierung von Krankheit werkübergreifend, stets im intertextuellen Zusammenspiel mit Referenztexten, nachzeichnet.

Die Kapitel bauen hierbei nicht streng aufeinander auf und enden jeweils mit einem eigenen Resümee; sie lassen sich alle genauso gut als jeweils für sich um das Motiv Krankheit in *De rerum natura* kreisende Einzelstudien lesen.

Das erste Kapitel „Disease and the (Un)Making of the World“ (S. 11–36) arbeitet die kosmologische Stellung von Krankheit in Lukrez' Weltbild heraus. K. nimmt dabei die Metapher von Krankheit als *leti fabricator* (3,472) zum Ausgangspunkt seiner Analysen. Sie bringe zum Ausdruck, dass Krankheit bei Lukrez die Funktion eines Katalysators zukomme, der die Auflösung von Atomkonglomeraten einleite, die wiederum die notwendige Voraussetzung für eine mögliche Rekombination ist. Ihre Wirkung sei damit gleichermaßen destruktiv wie produktiv. In der Verwendung des Wortes *fabricator* sieht K. eine Anspielung auf den Demiurgen im platonischen *Timaios*. Lukrez' von Krankheit durchdrungene Welt stelle somit einen Alternativentwurf zur vom Demiurgen geschaffenen Welt dar, die in Platons Dialog mit einer markanten Metapher als krankheitsfrei (*ἄνοσος*) bezeichnet wird. Verbunden damit, dass sich auch Platon schon im *Timaios* kritisch mit den Theorien der frühen Atomisten auseinandersetzt, lassen sich diese Aspekte von *De rerum natura*

---

„Quem nos furorem, μελαγχολίαν illi uocant“:  
Cicero on melancholy, in: William V. Harris  
(ed.), *Mental Disorders in the Classical World*  
(Leiden/Boston 2013) 245–64.

plausibel als Replik auf den Mythos vom Demiurgen lesen.

In dieser kosmologischen Funktion sieht K. Verbindungen zum *clinamen*, der zufälligen Abweichung der Atome von ihren Fallbahnen. Diese macht er einerseits an der Verwendung des analogen griechischen Begriffs *παρέγκλισις* in der medizinischen Literatur der Kaiserzeit fest, wo er eine pathologische Fehlhaltung der Gebärmutter bezeichnet (was sich eventuell zu Asklepiades von Bithynien, einem Arzt des ersten vorchristlichen Jahrhunderts, der dem Atomismus nahestand und sehr wahrscheinlich von Lukrez rezipiert wurde, zurückverfolgen lassen könnte), andererseits an kleineren sprachlichen Parallelen innerhalb von *De rerum natura*, wo Krankheit ähnlich spontan wie das *clinamen* auftritt. Beiden Phänomenen wohne ein chaotisches Potential inne, Auflösungs- und Zusammensetzungsprozesse einzuleiten. Von einer Analogiebildung, die Lukrez mindestens auf literarischer Ebene nutzt, darf hier mit Sicherheit ausgegangen werden. Von einer „intrinsic association“ (S. 33) von Krankheit und *clinamen* zu sprechen, geht jedoch möglicherweise etwas zu weit. Bei Lukrez selbst fehlt eine explizite Darlegung der Atommechanik von Pathogenese, sodass das exakte kausale Verhältnis von *clinamen* und Krankheit spekulativ bleibt. Das chaotische Potential des *clinamen* sollte nicht überbewertet werden, zumal sein gänzlich zufälliger Charakter, vor allem in der

Diskussion seiner kausalen Einbettung in Lukrez' Willenskonzept, nicht unumstritten ist.<sup>2</sup> Die Annahme einer tiefergehenden Analogie ist zwar attraktiv, bedürfte aber einer breiter angelegten philosophischen Rekonstruktion; auf der dargelegten Evidenzbasis lassen sich lediglich auffällige Parallelen in der literarischen Gestaltung konstatieren.

Der textarchitektonischen Funktion von Krankheit, durch das gesamte Werk hindurch narrative Einheit und Kohäsion zu stiften, widmet sich K. im folgenden Kapitel „Disease, Closure and the Sense of an Ending“ (S. 37–75). Hierfür betrachtet er die Schlusspassagen der Bücher 3, 4 und 6, in denen er nachzeichnet, wie Krankheit vom Seelischen zum Körperlichen, vom Metaphorischen zum Konkreten übergeht. Der Problematik, dass sich seelische und körperliche Krankheit in einer materialistischen Philosophie, die alles auf Atome zurückführt, nicht scharf trennen lässt, ist sich K. bewusst. Er weist darauf hin, dass dieses Problem faktisch bestehe, Lukrez aber sprachlich einigermaßen konsequent zwischen *morbus* für den Körper und *aeger* (und Derivaten) für die Seele unterscheide (S. 40 Fn. 13 und S. 49 f.). Dies ist für die folgenden literarischen Analysen ausreichend; eine

2 Vertreten u. a. von David Sedley, Epicurus' Refutation of Determinism, in: *ΣΥΖΗΤΗΣΙΣ: Studi sull'epureismo greco e romano offerti a Marcello Gigante* (Neapel 1983) (= *Biblioteca della Parola del Passato* 16) 11–51.

systematischere Ausleuchtung der naturphilosophischen Dimensionen des Konzepts Krankheit bei Lukrez wäre dennoch im Rahmen einer Monographie, die gleichermaßen philosophische wie literaturästhetische Aspekte des Werks in den Blick nimmt, möglich und wünschenswert gewesen. Insbesondere eine präzise Verhältnisbestimmung von Krankheit und Tod hätte das Werk bereichert, da sich beides im Sinne eines Auflösungsprozesses oder eines „closural device“ (S. 39 Fn. 11) im literaturanalytischen Zugriff stark annähert.

Die folgende Interpretation der Schlusspassagen bedient sich jeweils eines breiten Spektrums an intra- wie intertextuellen Referenzen. Für die Schlusspassage von Buch 3, in der die Gefühlswelt einer lebensüberdrüssigen Person geschildert wird, identifiziert K. ein Gefühl der Schwere (*pondus/βάρος*) als Hauptsymptom. Dieses findet er ebenfalls als konkretes Symptom in hippokratischen Schriften, aber auch in metaphorischer Bedeutung bei Menander; die „Krankheit“ des Lebensüberdrusses behält folglich noch einen hohen Grad an Metaphorizität. In Buch 4 werde die Metapher von Liebe als Wunde bis zur äußersten logischen Konsequenz durchexerziert: Durch häufige wörtliche Anspielungen auf Krankheitsbeschreibungen im dritten Buch und ein klinisches Idiom werde Liebe auf entfremdende Weise pathologisiert; das Leiden erscheine zunehmend körperlich. Lese man nun vor diesem Hintergrund

die Seuchenepisode am Ende von Buch 6, so zeigt K., führe sie die Kulmination körperlichen Leidens vor Augen. K. bietet diese Lesart als Alternative zu anderen möglichen Ansätzen an, die der Seuche vornehmlich metaphorische Bedeutung zuschreiben. Er macht seinen Ansatz überzeugend dadurch stark, dass er nachweist, dass Lukrez gerade dadurch von Thukydides als wichtigem Referenzautor abweiche, dass er das körperliche Leiden und die Unausweichlichkeit des Todes unter Anreicherung von medizinischem Wissen aus dem *Corpus Hippocraticum* noch mehr ins Zentrum rücke. Weder körperliche noch philosophische Medizin seien angesichts dieses Leidens noch wirksam. Die Passage habe somit eindringlichen Schlusscharakter. Statt jedoch das Gedicht auf einer pessimistischen Schlussnote enden zu lassen, skizziert K. die ansprechende Deutungs idee, dass in den betrachteten Schlusspassagen Menschen in Analogie zu Atomen gesetzt würden, die unteilbar sind, die sich nicht gänzlich vereinigen können und deren Konglomerate aufgelöst werden. Diese lade zu einem epikureischen Blickwinkel ein, der die Menschen auf ihre Materie reduziere und menschliches Leiden so in Perspektive setze.

Im dritten Kapitel „Disease and the Marvellous. Epilepsy in Book 3 and 6“ (S. 76–121) wendet sich K. daraufhin der Fallbetrachtung einer einzigen Krankheit zu, deren Motivik er intratextuell verfolgt. Zunächst führt er hierbei die

Art von „two-/multiple-voices“-Theorie, die er anfangs für Lukrez vorgeschlagen hat (vgl. S. 9), eindrücklich am Einzelfall vor. Zu diesem Zweck betrachtet er Lukrez' erklärende Darstellung von Epilepsie im dritten Buch: Einerseits seien vergleichbare Grundtendenzen zur Behandlung der Krankheit in den hippokratischen Schriften *Περὶ φύσων* und *Περὶ ἱερῆς νόσου* auszumachen. Wie schon der Autor von *Περὶ φύσων*, der die Krankheit auf die Wirkung von innerkörperlichem *πνεῦμα* zurückführt, implementiere Lukrez Windmetaphorik in der Beschreibung der Krankheit. Mit dem Autor von *Περὶ ἱερῆς νόσου* habe Lukrez die explizite Darstellungsabsicht gemein, das Wundersame (*mirum/θαυμάσιον*) der Krankheit durch wissenschaftliche Erklärung zu beseitigen. Andererseits suggeriere Lukrez' Metaphernwahl dennoch implizit göttliche Wirkungen und führe eine Entfremdung des menschlichen Körpers so vor Augen, dass die Krankheit zum Spektakel menschlichen Leidens werde. Die Krankheit selbst wiederum werde im sechsten Buch metaphorisch von der menschlichen Sphäre auf den Makrokosmos der Erde übertragen. Dies bewirke, dass das Publikum Erdbeben und Vulkanausbrüche wie menschliche Krankheiten als normale Gesundheitsabweichungen auf rationale Weise begreifen könne. Von einem beunruhigenden Gefühl von Vergänglichkeit und Entfremdung sei dies jedoch nicht zu trennen. Dieses Gefühl sei sogar

vielmehr Teil wissenschaftlicher Erkenntnis, was sich in Lukrez' prägnanter Formulierung *divina voluptas atque horror* („göttliche Lust und Schauder“, 3,28f.) greifen lasse.

Das letzte Kapitel „From Callimachean Aesthetics to the Sublime. The Plague in Book 6“ (S. 122–172) nähert sich einer Neuinterpretation der Lukrez' Werk abschließenden Seuchenepisode an. Nachdem in den vorangegangenen Kapiteln bereits deren Einbettung in die werkübergreifende Textkohärenz analysiert wurde, sollen nun ihre Bilder für sich genommen gedeutet werden. Hierfür diskutiert K. zunächst, inwiefern Lukrez' Dichtung allgemein dezidiert unkallimacheisch sei; in ihr fänden sich Elemente des Ekstatischen und Exzessiven sowie Qualitäten des Erhabenen, die Kallimachos meide. Dass Lukrez sich bewusst von kallimacheischer Ästhetik distanzieren, weist K. dadurch nach, dass er die Seuchenepisode im Dialog mit Kallimachos' *Demeter-Hymnos* liest. Hierbei deckt er eine Verarbeitung von Erysichthons selbstverzehrendem Hungerleiden, einem Motiv, das bereits in Kallimachos' Dichtung einen ästhetischen Fremdkörper darstelle, im Symptombild der Seuchenkranken auf. Aufbauend darauf spricht sich K. für eine attraktive Deutung aus, die Elemente des Erhabenen in der Seuchenepisode heraushebt. Vielfach werde die Seuche nämlich wortwörtlich erhaben in luftiger Höhe verortet, wobei die Darstellung meteorologisch wie göttlich gefärbt

sei. Noch charakteristischer aber sei, dass motivisch und sprachlich das Leere, in das die Atome bei einer Zerstörung von kosmischem Ausmaß verstreut werden, aufscheine. An dieser Stelle nutzt K. die Ergebnisse von James Porters wegweisenden Studien<sup>3</sup>, mit denen er sich im Laufe des Kapitels stets eingehend auseinandersetzt. Die Seuche lasse sich vor diesem Hintergrund als erhaben gezeichnetes historisches Spektakel betrachten – man denke an das Proömium des zweiten Buches, in dem die Betrachtung eines Schiffbruchs von sicherer Warte aus beschrieben wird. Gleichsam aber werde mit ihr ein Blick in die kosmische Auflösung erhascht, der ein Gefühl auslöse, das dem im vorangegangenen Kapitel herausgearbeiteten ganz ähnlich sei. Wie angekündigt gelingt es K., die literarischen Qualitäten von Lukrez' Darstellung zu würdigen, ohne sie wie sonstige Interpretationen als eine Art Test für das Publikum oder als Symbolbild einer (noch) nicht mit Epikurs Weisheit beschenkten Gesellschaft unter ein philosophisch-didaktisches Joch zu zwängen. Eine Appendix, die der Rezeption des lukrezischen Erha-

benen in der lateinischen Literatur, u. a. in Horaz' *Ars Poetica* und Senecas *Naturales quaestiones*, exemplarisch nachgeht, und ein kurzes Nachwort runden die Untersuchung ab.

Ein herausragendes Merkmal der Arbeit ist die umfängliche Einbeziehung des Forschungsdiskurses. K. kann nicht nur im Vergleich zu den schlanken 174 Seiten Haupttext mit einer rund zwanzigseitigen Bibliographie aufwarten, deren Anteil an rezenten und vorwiegend, aber nicht nur englischsprachigen Publikationen sehr hoch ist, sondern auch in den Fußnoten weiß er dem Lesepublikum Orientierung in der älteren und jüngeren Forschung zu bieten. Umsichtig setzt er seine eigenen Behauptungen zu früheren Meinungen in Beziehung und macht sie in Kombination auf kreative Weise fruchtbar, um zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Nicht selten erstrecken sich die Fußnoten in ihrer Ausführlichkeit über die Hälfte einer Seite oder mehr.

Mit seiner Monographie legt K. eine rundum anregende Lektüre vor, die ihr Versprechen, das Lesepublikum zu einer „reconsideration of *morbis* in the poem“ (S. 6) einzuladen, vollkommen einlöst. Indem er der morbiden Motivik intratextuell akribisch nachspürt, eröffnet er, wie gerade Krankheit in viel diskutierten Passagen des Werkes narrative und ästhetische Einheit herstellt. Kontextabhängige Funktionen und Deutungen arbeitet er vor dem Hintergrund bisher weniger beachteter Referenztexte her-

3 James I. Porter, *The Sublime in Antiquity* (Cambridge 2016); Against ΛΕΙΠΤΟΤΗΣ: Rethinking Hellenistic Aesthetics, in: Andrew Erskine/Lloyd Llewellyn Jones (Hrsg.), *Creating a Hellenistic World* (Swansea 2011) 271–312; Lucretius and the Sublime, in: Stuart Gillespie/Philip Hardie (Hrsg.), *The Cambridge Companion to Lucretius* (Cambridge 2007) 167–185.

aus; bei solchen, die in der Forschung allenthalben herangezogen werden, fördert er neue Aspekte zutage. An manchen Stellen wäre, wenn Deutungshypothesen nur umrissen werden, ein längeres Verweilen wünschenswert gewesen, um K.s vielversprechenden Gedankengängen noch weiter zu folgen; gerade in der philosophischen Auslotung von Lukrez' Krankheitskonzept erreicht die Arbeit nicht ganz den selbst formulierten Anspruch, „philosophical agenda“ und „wider aesthetic concerns“ (S. 6) gleichermaßen zu berücksichtigen. Es handelt sich nicht um eine umfängliche, abschließende Behandlung des Motivkomplexes, sondern vielmehr um ein Kaleidoskop verschiedener neuer Perspektiven, das eine Fülle frischer, die Forschung bereichernder Ansätze überzeugend durchdenkt, gleichzeitig aber auch zeigt, dass das Thema noch nicht ausgeforscht ist, und entsprechende Anknüpfungspunkte liefert.

## Contents

- Acknowledgments – VII
- Introduction – 1
- 1 Disease and the (Un)Making of the World – 11
- 1.1 Disease as an Architect – 13
- 1.2 Re-reading the clinamen – 20
- 1.3 Conclusion – 33
- 2 Disease, Closure and the Sense of an Ending – 37
- 2.1 What's in a Disease? – 41
- 2.2 Sex Can Kill – 51
- 2.3 The End of it All – 60
- 2.4 Plague and the Suffering Body – 67
- 2.5 Conclusion – 74
- 3 Disease and the Marvellous. Epilepsy in Book 3 and 6–76
- 3.1 Epilepsy and the Hippocratic Tradition – 78
- 3.2 Epilepsy Re-considered – 89
- 3.3 Epilepsy, Earthquakes and Volcanic Eruptions. Reinstating the Wondrous in a World of Sickness – 99
- 3.4 Epilepsy and the Female in the Paradoxographical Tradition – 108
- 3.5 Conclusion – 120
- 4 From Callimachean Aesthetics to the Sublime. The Plague in Book 6–122
- 4.1 Lucretius and Callimachean Aesthetics – 123

4.2 Lucretius' Plague and Callimachus – 136  
4.3 Lucretius' Plague and the Sublime – 147  
4.4 Conclusion – 160  
4.5 Appendix – 165

5 Afterword – 173

Bibliography – 175  
Index Rerum et Nominum – 197  
Index Locorum – 203

<https://doi.org/10.1515/9783110722765>

---

Jonas Konstantin Mach  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz  
Institut für Altertumswissenschaften  
Klassische Philologie  
Philosophicum, Jakob-Welder-Weg 18  
D-55128 Mainz  
jmach01@students.uni-mainz.de

**Suggested citation**

Mach, Jonas Konstantin: Rezension von George Kazantzidis: Lucretius on Disease. The Poetics of Morbidity in ‚De rerum natura‘. In: *thersites* 18 (2024), pp. 156–163.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.267>

MATTIA MANCINI

(University of Pisa)

**Review of Eleanor Dobson, Nichola Tonks (eds.):  
*Ancient Egypt in the Modern Imagination:  
Art, Literature and Culture***

**Bloomsbury Academic (London/New York 2020), 384 pp.,  
38 illus. ISBN: 978-1-78831-339-1, £110.00 (hardback;  
alternative formats available)**

Ancient Egypt has always exerted a certain fascination that, over the centuries, has found expression in a number of cultural phenomena. In modern Western societies, curiosity for the ancient Pharaonic civilisation has even developed into a real Egyptomania that has spread across literature, architecture, cinema, art, and fashion. To keep track of this evolution, the past twenty years have witnessed a growth in academic interest in Ancient Egypt Reception Studies.

The volume “Ancient Egypt in the Modern Imagination: Art, Literature, and Culture”, edited by Eleanor Dobson

and Nichola Tonks, appeared within this scene. The book collects contributions by scholars who attended two conferences held at the University of Birmingham, “Tea with the Sphinx: Ancient Egypt in the Modern Imagination” (2016) and “Tea with the Sphinx: Defining the Field of Ancient Egypt Reception Studies” (2017). The cover image directs the reader straight to the topic since it is based on the libretto of “Star Light, Star Bright”, a waltz from the Broadway burlesque operetta “The Wizard of the Nile” (1895). This is to pull us in a new direction as compared to previous Egyptological works, that the editors do not



fall short of presenting in the introduction and in an extensive bibliography. Dobson and Tonks approach this non-traditional topic in a multidisciplinary way, putting the Egyptological view in a multifaceted perspective enriched by archaeology, history, anthropology, art history, fashion history, cinema history, and media and cultural studies. The collected essays focus on phenomena taking place from the eighteenth century to the present day, mostly within the British context.

The volume is divided into three sections, “The Egyptological Imaginary”, “Death and Mysticism” and “Gender and Sexuality”, each consisting of 5 chapters.

In Chapter 1, *‘Wonderful things’ in Kingstone upon Hull*, Gabrielle Heffernan focuses on the replicas of three objects discovered by Howard Carter inside the Antechamber of Tutankhamun’s tomb in 1922. Now owned by the Hands on History Museum in the city of Hull, these replicas were created in 1924 by the sculptor William Aumonier under the expert advice of the Egyptologist Arthur Weigall for the British Empire Exhibition. Heffernan sparks off a debate on the definition and function of copies in museums, stressing out the full dignity of replicas as autonomous pieces of art instead of mere representations of an authentic original. She also shows the shift of meaning that these replicas have undergone. If their original purpose was to celebrate the grandeur of the British Empire through the success

of a British discovery, the replicas can now be interpreted as evidence of the Egyptian cultural impact, to be framed within the global phenomenon of Tutmania.

In discussing Ancient Egypt’s influence on modern societies, one cannot miss considering the ‘alternative’ historical reinterpretations that add their voices to ‘official’ orthodox archaeology. Some pseudo-archaeological theories, for example, went as far as claiming the existence of a common matrix between all ancient cultures. Hyper-diffusionist theories seek their confirmation in architectural similarities between megalithic sites across the globe. Thus, some sporadic artefacts found on the British Islands became apparent evidence of the Egyptian influence on the ‘British’ Neolithic. In Chapter 2, *‘Let sleeping scarabs alone’: When Egypt came to Stonehenge*, Martyn Barber presents the case study of two limestone scarabs inscribed with the cartouche of Thutmosis III, that were found near Stonehenge in 1928. The author traces the curious biography of these artefacts through the engaging reports of the experts who studied them at the time. This essay rightfully raises the question of uncritical acceptance of data reported in past publications and encourages reviews of reports on those old archaeological excavations that were not carried out with a necessary scientific method.

Hyper-diffusionist hypothesis are discussed also in Chapter 3, *‘Mummy*

*first: Statue after'*: Wyndham Lewis, *diffusionism, mosaic distinctions and the Egyptian origins of art*. In this essay, Edward Chaney deals with the art and literature of the British Modernist writer Wyndham Lewis. As evidenced by the analysis, Lewis' progressive point of view became a more static, past-oriented perspective under the influence of the theories already reported in the previous chapter. This led Lewis to develop a form of 'historicism' according to which ancient Egyptians invented then spread art to the all-world. The author's analysis reveals how the evolution of Lewis' perspective derived from his inspiration for Grafton Elliot Smith and Sigmund Freud within the vibrant European philosophical, artistic, and political context where Tutmania was playing a key cultural role.

Chapter 4, *Ancient Egypt in William S. Burroughs's novels*, revolves around literature too. In this contribution, Riccardo Gramantieri sheds light on hitherto overlooked elements in the creative work of William Burroughs. In his late novellas, Burroughs leaves the Mesoamerican context behind in favour of Ancient Egypt through a perspective that merges academic Egyptology with pseudo-scientific beliefs. The result is a variegated pantheon setting a peculiar background to his stories. As his prose evolves through the 80s and 90s, the motif of Egyptian religious beliefs is transposed into a sci-fi world. Here, death is but a temporary transition and

the characters undergo interstellar travels as an inner journey experienced through the Egyptian hereafter of Duat.

To conclude the first section, Chapter 5, *Between success and controversy: Christian Jacq and the marketing of 'Egyptological' Fiction* by Vassilaki Papanicolaou, pays homage to the most famous and prolific contemporary author of Pharaonic fiction – Christian Jacq. In his novels, Jacq lets academic Egyptology and popular Egyptomania coexist. In spite of his PhD in Egyptian Studies at the Université Paris-Sorbonne and the world-wide success as a best-selling author, however, little attention has been paid to his work by the academic field. By analysing Jacq's work with a specific focus on the "Ramsès" cycle, this contribution aims to fill this gap to revalue Jacq's undeniable merit of having brought the public closer to Egyptology.

The second section opens with *Egyptomania, English pyramids and the quest of immortality*. In this contribution, Jolene Zigarovich explores the early British fascination with ancient Egyptian funeral practices. The author focuses on "Nekpokhdeia, or The Art of Embalming" (1705), a work where the surgeon Thomas Greenhill points out the theological, medical, and political advantages of artificial body preservation. This book gained such popularity among aristocracy and bourgeoisie that along with public mummy unwrapping, it led to an increase in in-

terest for such practices as well as demand for embalming.

Farther into the volume, we delve into the influence of ancient Egyptian symbology on the nineteenth-century Christian tradition. This is Nichola Tonks' topic in Chapter 7, *Obituaries and obelisks: Egyptianizing funerary architecture and the cemetery as a heterotopic space*. Tonks describes the growing presence of pyramids, obelisks, and Egyptian-inspired mausolea in British cemeteries going from the 1830s to the 1840s. In this appropriation of ancient canons and symbols, Pharaonic monumental civilization became a paradigm for the celebration of achievements of the deceased or their family. This chapter investigates the emblematic case of the 10th Duke of Hamilton and the real Egyptian syenite sarcophagus that he asked to be buried in, inside his mausoleum in Southern Scotland.

In Chapter 8, *Tutankhartier: Death, rebirth and decoration; or, Tutmania in the 1920s as a metaphor for a society in recovery after World War One*, Lizzie Glithero-West analyses how the discovery of Tutankhamun's tomb influenced first post-war European art. Using a multidisciplinary approach that combines anthropology and art history, Glithero-West examines the case study of Cartier's scarabs and other Egyptian-revival jewellery. The chapter, however, makes it clear that in this specific context, Egyptian jewellery has another layer to it. Cartier's Egyptian-inspired

set was therefore to express a new reflection on the much-needed concepts of life after death and rebirth, after the traumatic experience of World War One.

In modern times, symbolism and cults of Ancient Egypt have often been appropriated by esoteric and Masonic movements, as they lend themselves well to pseudo-historical reinterpretations. In *Celtic Egyptians: Isis priests of the lineage of Scota*, Caroline Tully provides two interesting examples. The first is the Isis movement established in Paris by Samuel Liddell MacGregor Mathers and his wife Moina Bergson at the end of the nineteenth century. The second is the Fellowship of Isis, founded in Ireland by Lawrence, Olivia, and Pamela Durdin-Roberston during the 1970s. Despite the half century time range that divides them, these organizations share indisputable similarities, as they both combine a more stereotypical vision of Egyptian religion with an increasing interest in the socio-political event of Celtic Revival. Both see a syncretistic connection point between the two civilizations in the Egyptian queen Scota, a mythological figure who is claimed by some medieval sources to have founded Ireland and Scotland.

The influence wielded by Egyptian mythology on nineteenth and early twentieth centuries occultism and esoterism is also made evident in the closing chapter of this section, *Jack the Ripper and the mummy's curse: Ancient Egypt in From Hell*. Here, Eleanor

Dobson analyses how the Victorian setting in the graphic novel “From Hell” by Alan Moore and Eddie Campbell takes inspiration on ancient Egyptian supernatural elements. In her analysis, Dobson traces every reference to Egypt back to its historical context and examines in detail how existing archaeological artefacts – these are Cleopatra’s Needle, an Egyptian obelisk, and the ‘Unlucky Mummy’ in the British Museum – triggered curse-legends that inspired the mystical powers skilfully reproduced in the graphic novel.

The last section opens with Chapter 11, *From Sekhmet to suffrage: Ancient Egypt in early twentieth-century women’s culture*. In this contribution, Mara Gold captivantly combines archaeology, cinema, and fashion with the history of battles for women’s rights in 1920s Britain. As it is shown throughout the chapter, interest in the ancient world arose in Britain even before the pivotal discovery of Tutankhamun’s tomb. Consequently, cinema and theatre began making extensive use of the oriental woman stereotype. Gold emphasizes that not only did these new icons foster modern women’s aspiration for this kind of aesthetic femininity, but they also fuelled their ambition for equal rights in the society they lived in. Specific examples are the excavation of the Hatshepsut temple already begun in the 1880s and the bust of Nefertiti discovered in 1913. These, the author highlights, profoundly impressed British

women by providing them with female ideals in which beauty and power co-existed.

The ‘feminine’ associated with a mysterious and decadent perception of Ancient Egypt is further explored in Chapter 12, *‘The use of old objects’: Ancient Egypt and English writers around 1920*, by R. B. Parkinson. Parkinson analyses the Egyptian topic explored in 1920s British literature. Through a range of Modernist writers, the author identifies a shared rejection of the stereotype, which peaks in the works by Edward Morgan Foster. As Parkinson shows, not only does Foster disapprove of these stereotypes, but he also explicitly attacks the melodramatic mysticism and imperialism of British Egyptology by embodying them especially in Wallis Budge.

The following essay, titled *Women Surrealists and Egyptian mythology: Sphinxes, animals and magic*, delves into the ancient Egyptian influence on female Surrealist artists. As Sabina Stent notes, although the Surrealist tendency of drawing symbolist and mythological elements for Eastern cultures has been widely investigated, little attention has been paid to female Surrealist artists. Stent thus focuses on the art of Leonor Carrington, Leonor Fini, Lee Miller, and Remedios Varo in its opposition to both the male chauvinist canon and the patriarchal society lying at its core. Using several case studies compared through a multidisciplinary approach,

the author sheds light on female perception and interpretation of Egyptian themes and symbols all the way to a real feminization of Egyptian tradition.

Throughout this volume, many were the examples of Western glamourisation of Egyptian iconography. This strand found its peak in the release of the Hollywood blockbuster “Cleopatra” (1963). In *Egyptian excesses: Taylor, Burton and Cleopatra*, Siv Jansson analyses the genesis of the film with a specific focus on its effects on the public perception of Cleopatra as mirrored by an evolution in fashion. A parallel is drawn between two couples, the main historical figures and the actors who actually played them. As Jansson stresses out, the scandal and gossip caused by Elizabeth Taylor’s and Richard Burton’s relationship can indeed be compared to the ostracism suffered by the affair between Cleopatra and Antony two thousand years before. This was also reflected by the public reception of ‘Liz&Dick’, which let this decadent, sensual, and flashy couple turn into an orientalisating paradigm.

Lastly, *The Mummy, the priestess and the Heroine: embodying and legitimating female power in 1970s girls’ comics* by Nickianne Moody closes the collection of essays. This contribution analyses the production of comic books published in Britain during the late 1970s whose main target was young girls. A specific focus is given to two series: “Spell-bound” (1976–7) and “Misty” (1978–9).

What seems to be a typical combination of traditional Western narratives in an exotic atmosphere – awakened mummies, evil priests, curses, and unwary archaeologists – actually displays more than meets the eye. Moody’s analysis indeed identifies a moral dimension to the story. Paradoxically enough, by stumbling on what seemed like an ancient society, the young heroines meet arcane forms of inspiring knowledge and empowering historical figures. This will serve them as a chance to grow, get to know themselves, and consolidate their personal and mutual strength.

All the topics covered in the book are unpublished or at least little treated by other scholars. However, although the selection of case studies is rather specific and circumscribed, especially related to the British context, the resulting overview guarantees a broader critical debate and the identification of common points in the various phenomena of ancient Egyptian civilisation’s influence on the modern Western culture. The main merit of the volume consists in the multidisciplinary approach guaranteed by the different academic background and specialisation of the authors. The editors were able to combine various point of views applied to common or at least similar topics. In addition, the book touches subjects, historical phases, and media usually less explored within the Ancient Egypt Reception Studies. The given examples of Ancient Egypt’s

influence are not limited to the post-Napoleonic fascination and Tutmania, but also concern the 18th century and the first years of the third Millennium.

Moreover, the interest in this publication is certainly current in a period in which a new Egyptian revival is clearly perceptible due to the concomitance of important anniversaries for the Egyptological discipline, like the bicentenary of the Champollion's "Lettre à M. Dacier" and the centenary of the discovery of Tutankhamun's tomb.

### Table of Contents

Introduction (Eleanor Dobson and Nichola Tonks, University of Birmingham, UK), 1–10

#### SECTION I – THE EGYPTOLOGICAL IMAGINARY

1. *'Wonderful Things' in Kingston upon Hull* (Gabrielle Heffernan, Hull Museums, UK), 13–28
2. *'Let Sleeping Scarabs Alone': When Egypt Came to Stonehenge* (Martyn Barber, Historic England, UK), 29–46
3. *'Mummy First: Statue After': Wyndham Lewis, Diffusionism, Mosaic Distinctions and the Egyptian Origins of Art* (Edward Chaney, Southampton Solent University, UK), 47–74

4. *Ancient Egypt in William S. Burroughs's Novels* (Riccardo Gramantieri), 75–88

5. *Between Success and Controversy: Christian Jacq and the Marketing of 'Egyptological' Fiction* (Vassilaki Papanicolaou, Bordeaux-Montaigne University, France), 89–102

#### SECTION II – DEATH AND MYSTICISM

6. *Egyptomania, English Pyramids and the Quest for Immortality* (Jolene Zigarovich, University of Northern Iowa, USA), 105–116

7. *Obituaries and Obelisks: Egyptianising Funerary Architecture and the Cemetery as a Heterotopic Space* (Nichola Tonks, University of Birmingham, UK), 117–126

8. *Tutankhartier: Death, Rebirth and Decoration; or, Tutmania in the 1920s as a Metaphor for a Society in Recovery After the World War One* (Lizzie Glithero-West, Heritage Alliance, UK), 127–144

9. *Celtic Egyptians: Isis Priests of the Lineage of Scota* (Caroline Tully, University of Melbourne, Australia), 145–160

10. *Jack the Ripper and the Mummy's Curse: Ancient Egypt in From Hell* (Eleanor Dobson, University of Birmingham, UK), 161–180

SECTION III – GENDER AND  
SEXUALITY

11. *From Sekhmet to Suffrage: Ancient Egypt in Early Twentieth-Century Women's Culture* (Mara Gold, University of Oxford, UK), 183–198

12. *'The Use of Old Objects': Ancient Egypt and English Writers around 1920* (R. B. Parkinson, University of Oxford, UK), 199–212

13. *Women Surrealists and Egyptian Mythology: Sphinxes, Animals and Magic* (Sabina Stent, University of Birmingham, UK), 213–228

14. *Egyptian Excesses: Burton, Taylor and Cleopatra* (Siv Jansson, Birkbeck College, University of London, UK), 229–246

15. *The Mummy, the Priestess and the Heroine: Embodying and Legitimizing Female Power in 1970s Girls' Comics* (Nickianne Moody, Liverpool John Moores University, UK), 247–259

Notes, 261–332

Bibliography, 333–360

Index, 361–365

Preview:

[https://books.google.it/books?hl=it&lr=&id=cWG-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT15&dq=Ancient+Egypt+in+the+Modern+Imagination&ots=t2Ldq-c10o&sig=SfXCACrM4OAtaC1rRNafhiBq4gs&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Ancient%20Egypt%20in%20the%20Modern%20Imagination&f=false](https://books.google.it/books?hl=it&lr=&id=cWG-DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT15&dq=Ancient+Egypt+in+the+Modern+Imagination&ots=t2Ldq-c10o&sig=SfXCACrM4OAtaC1rRNafhiBq4gs&redir_esc=y#v=onepage&q=Ancient%20Egypt%20in%20the%20Modern%20Imagination&f=false)

---

Mattia Mancini

University of Pisa

**Suggested citation**

Mancini, Mattia: Review of Eleanor Dobson, Nichola Tonks (eds.): *Ancient Egypt in the Modern Imagination: Art, Literature and Culture*. In: *thersites* 18 (2024), pp. 164–171.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.207>

EVA WERNER

(Johannes Gutenberg-Universität Mainz)

**Review of Roberta Berardi, Martina Filosa  
and Davide Massimo (eds.):  
*Defining Authorship, Debating Authenticity.  
Problems of Authority from Classical Antiquity  
to the Renaissance***

De Gruyter (Berlin/Boston 2020) (= Beiträge zur  
Altertumskunde 385), ix + 339 pp., 6 fig. ISBN: 978-3-11-  
068455-1, € 129,95 (hardback; ebook also available).

Since its inception as a discipline, the study of the authorship and authenticity of ancient texts has played a crucial role in Classics. Indeed, it could be said that philologists tend to define themselves by their ability to determine the authorship (and quality) of texts. The second half of the twentieth century, and reception theory in particular, marked an epistemological turn in our perspectives on the process of textual creation and reception. Its implications for author-

ship studies are still not fully discussed, making this volume valuable and promising.

It brings together sixteen articles on different case studies of attribution, authorship and authenticity. These three A's serve as the structure of the volume. Each section is organised chronologically from Greek antiquity to the Renaissance. The introduction (pp. 1–10) announces the shift in focus to the cultural and historical contexts of textual



production in recent decades (p. 3). Unfortunately, the editors miss the opportunity to develop a theoretical framework for the following papers. As a result, the notions of attribution, authorship and authenticity are described but not critically discussed.

### Attribution

In the first article, Elisa Nuria Merisio (pp. 11–24) deals with an archaic Greek lyric fragment of 13 lines (Simonides, fr. 8 W. = fr. 19–20 W.<sup>2</sup>), which was on the one hand transmitted in an anthology and on the other hand found on a papyrus. It has been attributed to various poets since the 16<sup>th</sup> century. Merisio summarises the history of scholarship on the fragment and discusses the impact of the discovery of the papyrus on the criteria for attribution. In the conclusion, she rightly points out that the distribution of poems in the context of symposia in particular challenges traditional notions of authorship (p. 23).

The second article, by Linda Rocchi (pp. 25–46), also focuses on a papyrus containing fragments of at least 18 unknown speeches by the Attic orator Lysias (P. Oxy. 31.2537). Rocchi has analysed the original papyrus and is interested in its purpose and readership, also contributing to the ὑποθέσις as a (sub) literary genre (p. 26). In her conclusions, Rocchi discusses the pros and cons of the various possible literary and cultural contexts of P. Oxy. 31.2537, such as public libraries, bookstores, etc.

The co-editor Davide Massimo (pp. 47–66) analyses a corpus of 31 epigrams attributed in antiquity to the philosopher Plato, now generally regarded as pseudepigrapha. Massimo discusses the authenticity of these epigrams using different categories of pseudepigraphic works (p. 48), highlighting the complex network of scenarios behind the label ‘pseudo-Plato’, e.g. in terms of authorship, dating or reason for attribution to Plato.

The 1<sup>st</sup> century BC scholar Demetrius of Magnesia and his lost work *On Poets and Authors of the Same Name* is discussed in Pietro Zaccaria’s article (pp. 67–83). He uses the 30 extant fragments of the text to analyse how Demetrius dealt with the problem of pseudepigraphy. Zaccaria shows that he adopted critical perspectives on questions of attribution and authorship, doubting, for example, the Xenophonian authorship of the *Constitution of the Spartans* (and perhaps also of the *Constitution of the Athenians*). A strength of this paper, in my view, is the discussion of ancient and modern hypotheses on authorship, which tend to be mutually dependent.

Anna Dorotea Teofilo devotes her contribution (pp. 85–99) to an anonymous Latin epitaph discovered in Brindisi in the 19<sup>th</sup> century. It is remarkable for its metrical style, themes and literary motifs and probably dates from the late 1<sup>st</sup> or early 2<sup>nd</sup> century AD. Teofilo provides a translation, an intro-

duction to the text and a verse-by-verse commentary with particular emphasis on intertextual comparisons. In her conclusion, she briefly discusses the puzzling question of why the identity of the deceased merchant is not mentioned in the epitaph.

The first section 'Attribution' concludes with Rosa Lorito's short article on the so-called Volcei land register (pp. 101–108). This inscription, which is not completely preserved, lists various census entries. Lorito argues that the author of the inscription was the provincial governor L. Turcius Apronianus, who is listed as a landowner. On this basis, she reconstructs the chronology of governors in 4<sup>th</sup>-century Italy and their different Latin terms (*praesides, correctores, rectores, consulares*, p. 107).

The last article in particular highlights the diversity of the contributions in this section, which focus on very different types of texts and analyse the attribution of these texts in literary, linguistic and also historical contexts. The papers are not woven together by main questions or approaches but stand side by side as smaller case studies.

### Authorship

The second part of the volume opens with Sara De Martin's article (pp. 111–138) on the so-called *Theognidea*, a collection of archaic elegies attributed to Theognis. De Martin discusses the role of the presumed author in the Greek literary culture of the 4<sup>th</sup> cen-

tury BC and the later reception of some passages. This diachronic approach allows her to reflect convincingly on processes of canonicity and anonymity without falling into the trap of supposed direct references from one text to another.

Federica Nicolardi (pp. 139–149) works on a copy of Philodemus' work *On Rhetoric*, Book 1, found in the *Villa dei Papiri* in Herculaneum. She is interested in the editorial phase of the copy and argues for the provisional status of the text by analysing various corrections. Nicolardi presents a detailed study of the papyrus, supported by photographs.

Still on Greek literature, Elena Bonollo's article (pp. 151–164) is devoted to a collection of γνῶμαι μονόστιχοι attributed to Menander. These lines have undergone significant changes during their reception as *sententiae*. Bonollo analyses these variations in a comparative study, paying particular attention to the so-called 'co-authors' who elaborated and arranged the gnomological work over the centuries. She points to the central role played by pupils and teachers who made their own copies of the collection, and provides a typological classification of the existent variations. Bonollo constantly reflects on the modification of quotations as a practice of reception that examines ancient concepts of authorship.

Nicola Reggiani studies ancient Greek medical papyri and their literary con-

texts (pp. 165–173): As medical science was constantly evolving, medical texts reflected authorship and authority differently from other literary genres. The article examines some famous examples, such as the *Corpus Hippocraticum* or the works of Galen, and analyses their literary strategies for conferring authority on prescriptions and remedies.

Turning to Latin, in particular Christian literature, Gianmario Cattaneo concludes the second section with his remarks on the 15<sup>th</sup> century theologian Giorgio Benigno Salviati and his lost *Defensio Bessarionis* (pp. 175–188). Cattaneo analyses traces of the alleged topic, the Plato-Aristotle controversy, in other scholastic philosophical works of the time.

In summary, the second section on ‘Authorship’ is also very diverse in terms of topics. While there are some common underlying themes in the Greek part, such as concepts of authorship, Cattaneo’s contribution on Christian philosophy in the early modern period stands rather alone.

### **Authenticity**

The first contribution by Pietro Bertocchini is devoted to the old philosophical question of whether virtue can be acquired, and its traces in the so-called spurious and dubious Platonic dialogues, namely *On Virtue*, *Eryxias*, *Clitophon* and *Theages* (pp. 191–203). Bertocchini analyses the various passages and outlines some observations

on their authenticity and attribution to Plato or other Socratics.

Marco Donato also deals with Socrates and Pseudoplatonic dialogues: His contribution (pp. 205–221) examines the reception and canonisation of the figure of Socrates with reference to three post-Platonic dialogues in which Socrates is the main character (*Eryxias*, *Theages*, *Clitophon*). Donato convincingly shows how Plato as author and Socrates as protagonist become vehicles for later philosophical debates and reflections.

The co-editor Roberta Berardi devotes her article (pp. 223–233) to the six letters attributed to Demosthenes. She first establishes an internal chronology by correlating the content of the letters with historical information. Then, she analyses the prayer at the beginning of the first letter, identifying it as a later interpolation to introduce the corpus.

Turning to the New Testament, Anna Mambelli examines the pseudonymous Second Epistle of Peter (pp. 235–256) and proposes a new approach to its lexical analysis. The aim is to compare the wording not only in the biblical context but also in the scope of Greek and Jewish-Hellenistic literature. The article consists of a classification and a list of rare words in Peter 2, providing a framework for hypotheses on the literary and geographical background of its author.

Chiara Calvano works on epigraphic collections of the 16<sup>th</sup> century (pp. 257–271), in particular the *Inscriptiones anti-*

*quae totius orbis Romani* (1601). Calvano examines its section on *spuriae*: She follows the humanists' discussions on the authenticity of inscriptions and analyses their sources, pointing out the lack of research on the historiography of epigraphy in the Renaissance and beyond.

The volume concludes with a bibliography, a list of contributors and three helpful indexes (names, material sources, ancient sources). The complete absence of a conclusion underlines the observation that the sixteen contributions, although presented side by side, ultimately stand for themselves.. They summarise the material, the problems and the current state of research on various smaller texts and topics without posing overarching questions on the subject. The Greek and Latin texts themselves do, however, tend to challenge categories such as authenticity or authority, thus opening up debates, for example on concepts of authenticity in oral cultures, beyond the framework of the volume. It is particularly commendable that lesser-known texts, such as *On Poets and Authors with the Same Name*, are also brought into focus. It is precisely these texts from different times and genres that can broaden and enrich our perspectives on one of the greatest and most difficult questions in Classics.

## Table of Contents

Roberta Berardi, Martina Filosa,  
Davide Massimo

Introduction  
1–10

### Part 1: Attribution

Elisa Nuria Merisio  
Semonides or Simonides? A Century-  
Long Controversy over the Authorship  
of a Greek Elegiac Fragment (Simonides,  
fr. 8 W. = fr. 19–20 W.<sup>2</sup>)  
11–24

Linda Rocchi  
Greek *Readers' Digests* (Again)?  
Some Lysianic ὑποθέσεις on  
P. Oxy. 31.2537  
25–46

Davide Massimo  
Defining a 'Pseudo-Plato' Epigrammatist  
47–66

Pietro Zaccaria  
Distinguishing Homonymous Writers,  
Detecting Spurious Works: Demetrius of  
Magnaesia's *On Poets and Authors with  
the Same Name*  
67–83

Anna Dorotea Teofilo  
'On Sail-Flying Ships Did I Roam  
the Great Sea...': The Epitaph of an  
Anonymous Merchant from *Brundisium*  
85–99

Rosa Lorito  
When the Author Is Not Identifiable.  
The Case of the Volcei Land-Register  
101–108

## Part 2: Authorship

Sara De Martin  
Theognis the Author, Traditional  
Wisdom, and Some Side Effects of  
Authority  
111–138

Federica Nicolardi  
Beyond the Scribal Error: Clues on the  
History of Philodemus' *On Rhetoric*,  
Book 1  
139–149

Elena Bonollo  
The 'Co-Authorial' Role of Ancient  
Pupils, Excerptores, and Copyists in  
the Genuinely Menandrian Γνώμαι  
μονόστιχοι  
151–164

Nicola Reggiani  
ΛΑΒΕ ΤΗΝ ΓΡΑΦΗΝ! Book Format,  
Authority, and Authorship in Ancient  
Greek Medical Papyri  
165–173

Gianmario Cattaneo  
*Defensio Bessarionis*: Giorgio Benigno  
Salviati and the Concept of Authorship  
in Cardinal Bassarion's Circle  
175–188

## Part 3: Authenticity

Pietro Bertocchini  
Can Virtue Be Taught?  
191–203

Marco Donato  
Reshaping Socrates' Authority in  
the *Pseudoplatonica*  
205–221

Roberta Berardi  
*Letter 1* of Demosthenes and the Prayer  
to the Gods  
223–233

Anna Mambelli  
The Second Epistle of Peter: A Different  
Approach to Lexical Analysis  
235–256

Chiara Calvano  
Forged Inscriptions in Early Epigraphic  
Corpora  
257–271

*Bibliography*  
273–309

*List of Contributors*  
311–312

*Index*  
313–339

Preview: <https://doi.org/10.1515/9783110684629>

---

Eva Werner

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

55099 Mainz

eva.werner@uni-mainz.de

**Suggested citation**

Eva Werner: Review of R. Berardi, M. Filosa and D. Massimo (eds.): Defining Authorship, Debating Authenticity. In: *thersites* 18 (2024), pp. 172–178.  
<https://doi.org/10.34679/thersites.vol18.251>