

JOURNAL FOR TRANSCULTURAL PRESENCES &  
DIACHRONIC IDENTITIES FROM ANTIQUITY TO DATE

# THE SITES

7/2018



thr

CeDiS

UB  
MAINZ

PKP  
PUBLIC  
KNOWLEDGE  
PROJECT

JG|U

[www.thersites.uni-mainz.de](http://www.thersites.uni-mainz.de)

# thersites #7 (2018)

## *Table of contents*

### *Reports – Werkstattberichte*

M. Hedderich & A. Schwarz: Den Helden spielen! – Das Projekt *Olymp.ja!* als theaterpädagogische Auseinandersetzung mit Sport und antiken Mythen .....1-10

### *Interview*

Chr. Rollinger, Battling the Gods – An Interview with the Creators of ‘*Apotheon*’ (2015): Jesse McGibney (Creative Director), Maciej Paprocki (Classical Scholar), Marios Aristopoulos (Composer) .....11-29

### *Articles – Artikel*

A. Potter, Feminist heroines for our times: Screening the Amazon Warrior in *Wonder Woman* (1975-1979), *Xena: Warrior Princess* (1995-2001) and *Wonder Woman* (2017) .....30-57

*Wonder Woman (1975-1979), Xena: Warrior Princess (1995-2001), and Wonder Woman (2017) are films all feature a female action hero alongside Amazon characters based on the Amazons from Greek mythology. This paper discusses the pilot episode of Wonder Woman from 1975, the Xena: Warrior Princess episode ‘Hooves and Harlots’ (1995) and Wonder Woman (2017) in the light of contemporary feminism, to understand how far these popular media texts can be seen to promote feminism through their depictions of all-female Amazon societies, and their Amazonian female protagonists. My analysis is supported by viewer responses obtained from screenings and online questionnaires.*

J. Coert, Der digitale *furor Teutonicus*. Zur Rezeption von Germanenbildern im Videospiel am Beispiel von *Total War: Rome II*.....58-106

*This paper deals with the reception of the ancient Germans in modern video games. Regarding the example of Total War: Rome II, I will show how images, ideas and sources about Teutons are reflected in this medium. This is by no means confined to an investigation of historical accuracy. Rather, the functions and the effects of the ancient mind-set in the analysed virtual creation and simulation of antiquity will be determined. Thus, the article shows that the Germans and other peoples associated with barbarian topoi are systematically used to define the classical characteristics of the Romans and Hellenes. Consequentially, such "barbarians" are used as an instrument to shape "authentic" modern ideas about Greco-Roman antiquity in video games and to produce an affective historicity.*

S. Blakely, *Sailing with the Gods*: Serious Games in an Ancient Sea.....107-153

*This paper deals with the reception of the ancient Germans in modern video games. Regarding the example of Total War: Rome II, I will show how images, ideas and sources about Teutons are reflected in this medium. This is by no means confined to an investigation of historical accuracy. Rather, the functions and the effects of the ancient mind-set in the analysed virtual creation and simulation of antiquity will be determined. Thus, the article shows that the Germans and other peoples associated with barbarian topoi are systematically used to define the classical characteristics of the Romans and Hellenes. Consequentially, such "barbarians" are used as an instrument to shape "authentic" modern ideas about Greco-Roman antiquity in vid-eo games and to produce an affective historicity.*

***Reviews - Rezensionen***

K. Matijevic, rev. J. Solomon, Ben-Hur. The Original Blockbuster (2016) ..... 155-163

Chr. Rollinger, rev. M.S. Cyrino (ed.), Rome Season Two. Trial and Triumph (2015) ..... 164-168

F. Carlà-Uhink, rev. K.S. Burns & W.S.S. Duffy (eds.), <i>Ancient Women in Modern Media</i> (2015) .....	169-174
M. Lindner, rev. L. Maurice (ed.), <i>Rewriting the Ancient World. Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction</i> (2017) .....	175-183
A.M. Cimino, rev. T. Franco & C. Piantanida (eds.), <i>Echoing Voices in Italian Literature. Tradition and Translation in the 20<sup>th</sup> Century</i> (2018) .....	184-198
E. Sonnenberg, rev. A. Augoustakis & M.S. Cyrino (eds.), <i>STARZ Spartacus: Reimagining an Icon on Screen</i> (2017) .....	199-211

MEIKE HEDDERICH & ARIANE SCHWARZ

(FRANKFURT/HILDESHEIM)

Den Helden spielen! -

Das Projekt Olymp.ja! als theaterpädagogische  
Auseinandersetzung mit Sport und antiken Mythen, in:  
thersites 7 (2018), 1-10.

KEYWORDS

Theatre

Ein dunkler Theatersaal. Plötzlich: Aus dem Off ein lauter Schlachtruf. „Olymp!“ – „Ja!“ „Olymp!“ – „Ja!“ - Stille. - Ein leises knisterndes Geräusch. Nach und nach betreten 11 Spieler\*innen die Bühne, eine brennende Wunderkerze in der Hand. Sie positionieren sich im Raum, erhellen diesen schemenhaft. Auf der Bühne verteilt stehen die Darsteller\*innen in knalligen Sportklamotten. Verschiedene Körper. Groß - Klein. Alt - Jung. Athletisch - Durchschnittlich. Alle stehen im Schein der Wunderkerzen, die langsam herunter brennen. Der Raum wird allmählich wieder dunkel und still. Ein gemeinsames, lauter werdendes Atmen - alle verbeugen sich, spannen einen imaginären Bogen ... schießen - und beginnen damit eine Choreografie.

Mit dieser „Eröffnungszeremonie“ begannen die Vorstellungen der Produktion „Olymp.ja!“ am Staatstheater Darmstadt im Juni und Juli 2017. Diese waren das Ende einer knapp einjährigen Entwicklungsreise der 11 Spieler\*innen. Denn auch wenn die Produktion unter professionellen Bedingungen entstand und fester Bestandteil des Spielplans des Theaters war, war diese Produktion in der Regie von Meike Hedderich doch außergewöhnlich: Über den Zeitraum von fast einem Jahr wurde das Stück gemeinsam mit den Darsteller\*innen als theaterpädagogisches Spielangebot im Rahmen der Theaterwerkstatt für Erwachsene entwickelt und kam am 15. Juni 2017 in den Kammerspielen des Staatstheaters zur Premiere. Am Anfang dieser Arbeit stand der Wunsch einer Auseinandersetzung mit dem Thema Sport und Bewegung und die Idee, diese Auseinandersetzung über den Umweg Olympia mit antiken Mythen zu verknüpfen.

Neben dieser Grundidee standen am Anfang viele Fragen: Was bedeuten Sport und Bewegung heute? Wo lässt sich die Brücke zum Mythos Olympia schlagen? Wer sind heute unsere Helden? Was für Körperbilder vermittelt der Sport? Warum gehen Menschen über ihre körperlichen Grenzen und quälen sich zu sportlichen Höchstleistungen? Warum wetteifern wir und setzen uns zueinander in Konkurrenz?

Beschäftigt man sich mit dem Phänomen Sport, werden häufig die olympischen Spiele als der mythologische Ursprung des sportlichen

### *Den Helden spielen!*

Wettkampfs angesehen. Über den „olympischen Gedanken“ wird dieser dann mit bestimmten Werten verknüpft, die bis heute in dieses Themenfeld hinein projiziert werden. Die damaligen Sportler ließen sich auf einen zwar streng reglementierten, aber mitunter bis zum Tod führenden Wettkampf ein. Es ging um Ruhm und Ehre, die Sieger wurden mitunter mit Statuen im Heiligtum in der Heimat geehrt und bestritten die sportlichen Wettkämpfe zu Ehren von Zeus und anderen Göttern. Sie wurden dabei selbst zu gefeierten Helden - und rückten so ein kleines Stückchen näher heran an den Olymp, an das Göttliche selbst. So ist bis heute das offizielle Motto der olympischen Spiele auch nicht das allseits bekannte „Dabei sein ist alles!“, sondern das in der olympischen Charta stehende „Citius, Altius, Fortius“ – „Schneller, Höher, Stärker“.

Doch es wurde nicht nur für die Götter gewetteifert - auch die antiken Götter und Helden an sich waren nicht gerade die Ruhe selbst. Die Elemente des Wettstreits „für Ruhm und Ehre“ finden sich auch grundsätzlich in den antiken Mythen rund um die griechischen Götter. Da wird erbittert gestritten, wer der Verehrenswerteste ist, scheinbar unüberwindbare Grenzen werden doch überwunden, unlösbare Aufgaben werden lösbar, Selbstüberschätzung und Hybris haben schwerwiegende Folgen - alles Motive, die auch die Auseinandersetzung mit sportlicher Betätigung heute berühren.

Die Ausgangspunkte der Teilnehmer\*innen für das Projekt und diese Auseinandersetzung mit den antiken Mythen hätten dabei unterschiedlicher nicht sein können: sie unterschieden sich sowohl in der Vorerfahrung in Bezug auf Theater, als auch in ihrer persönlichen Beziehung zu Sport und Bewegung. Ein Teil der Gruppe waren unter anderem junge (Leistungs-)Sportlerinnen, ein pensionierter Sportlehrer, selbsterklärte Bewegungsmuffel und ein Senior mit körperlichen Bewegungseinschränkungen. Diese Gruppe begann zusammen mit dem Team (bestehend aus Regisseurin Meike Hedderich, Ausstatterin Ariane Schwarz und Regieassistentin Sarah Bulmahn) zu Beginn der Spielzeit 2016/2017 die Auseinandersetzung mit dem Themenfeld. Neben allgemeinem Schauspieltraining wurden zu Beginn vor allem Punkte

diskutiert, die sich in diesem Bereich bewegten. So entstanden nach und nach neben Fragen, Mind-Maps und Ideensammlungen auch szenische Ideen und erste choreografische Bausteine. Neben der thematischen Auseinandersetzung ging es hier auch um persönliche Standpunkte und Erfahrungen, sodass unterschiedliche Blickwinkel in die Stückentwicklung mit einfließen. Eine weitere zentrale Rolle spielten sechs Mythen. Aus einem größeren Pool an Mythen, die zuvor von der Gruppe recherchiert worden waren, wurde die Auswahl in Diskussion und Gruppenarbeit eingegrenzt. Neben der thematischen Struktur, die sich zur Beantwortung der obigen Fragen eignen sollte, ging es hier auch um einen persönlichen Zugang und die Frage, ob die Mythen die szenische Fantasie der Teilnehmer\*innen anregte. Die Geschichten rund um Ikarus, Prometheus, Herkules, den Kampf zwischen Menelaos und Paris, den Wettstreit von Poseidon und Athene und den Apfel, den Eris auf der Hochzeit des Peleus in die Menge warf, bildeten so die Grundlage für die mythologische Erzählebene.

Entlang der oben erwähnten Fragen und unter Einbezug der verschiedenen Blickwinkel entstanden schließlich strukturell sehr unterschiedliche Szenen: Für die körperlichen Choreografien - beispielsweise die geschilderte Eingangsszene - brachten die Teilnehmenden Bewegungsschnipsel mit, die dann zu einer Abfolge zusammengesetzt wurden (vgl. dazu auch Abb. 1 und 2). Persönliche Standpunkte zum Thema spielten in einer Art Quizshow-Szene die Hauptrolle, in der nach dem Spielprinzip „eins, zwei oder drei“ Fragen gestellt wurden und sich die Spieler\*innen verschiedenen Antworten auf diese Fragen zuordnen mussten (vgl. dazu auch Abb. 4). Die Szenen zu den einzelnen, behandelten Mythen hingegen entstanden in Kleingruppen, in der die Spieler\*innen die Form der Auseinandersetzung und der Szene selbst wählen und verantworten konnten. Zum Beispiel wurde Ikarus als Tanz dargestellt, der Wettstreit zwischen Athene und Poseidon als eher klassisch angelegte Schauspielszene und der Kampf zwischen Menelaos und Paris wurde zu einer Art Sportreportage in der Kommentatoren und Fans den Kampf indirekt miterlebten.



*Den Helden spielen!*



Abb. 1

Meike Hedderich & Ariane Schwarz



Abb. 2 und 3

### *Den Helden spielen!*

Die Gruppe schließlich, die sich mit Prometheus und dessen Grenzübertritt beschäftigte, übertrug den Mythos an Hand der Frage, was ihre persönlichen Grenzen sein, ins Heute.

Die drei Spieler\*innen setzen daraufhin ihren jeweiligen, persönlichen Grenzübertritt in Szene: So traute sich eine Spielerin eine fremde Person im Publikum anzusprechen, ein anderer setzte sich nach sehr langer Zeit trotz körperlicher Einschränkungen endlich wieder auf ein Fahrrad und eine Dritte tat das, was sie ebenfalls selten tat: Sie tanzte im Lichtkegel vor Publikum in der Öffentlichkeit. Auch wenn in diesem Beispiel der antike Mythos nicht mehr wortwörtlich in Szene gesetzt wurde, wurde hier doch das grundsätzliche Thema der Geschichte um den antiken Helden freigelegt und auf die Biografien der Teilnehmenden übertragen. Prometheus' Grenzübertritt wurde hier nicht als Hybris interpretiert, sondern als lustvolles Spiel mit den eigenen Ängsten, die es zu überwinden gilt. Die Teilnehmenden machten sich den Mythos so anhand der Frage, was die Erzählung rund um Prometheus für sie persönlich bedeutete, zu Eigen und übertrugen ihn konsequent ins Heute.

Die Teilnehmer\*innen brachten aber nicht nur verschiedene inhaltliche Standpunkte in die Arbeit ein, sondern auch ihre unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen, sodass am Ende ältere und jüngere, sportliche und eher unsportliche Körper gleichberechtigt auf der Bühne in Erscheinung traten. Diese Körper waren nicht nur "Transportmittel" für den Text, sondern wurden durch Choreografien, Rennen und Tanzen teilweise an den Rand der Erschöpfung getrieben und standen damit neben der inhaltlichen Auseinandersetzung selbst im Mittelpunkt. Themen wie über Grenzen gehen oder an Grenzen stoßen, Hybris, Durchhaltevermögen, Wettstreit, den Anderen übertrumpfen, die auch durch den Text und im oben erwähnten Beispiel rund um den Mythos des Prometheus im Fokus standen, wurden so en passant auf einer anderen Ebene mitverhandelt, sodass trotz der kaleidoskopischen Struktur ein thematischer roter Faden

durch das Stück entstand - und eine direkte Verbindung zwischen den antiken Mythen und heutigen Themen.

Beschäftigt man sich neben der Auseinandersetzung mit den antiken Mythen mit Sport in unserer heutigen Gesellschaft, dann ist festzustellen, dass Sport heute weniger von der Suche nach Spaß und Gemeinschaft bestimmt wird, sondern dass die Arbeit am Körper längst zum Lifestyle geworden und vom Wunsch nach Selbstoptimierung geprägt ist. Höher, schneller, stärker - früher Maßstäbe, die sich eigentlich nur in sportlichen Wettkämpfen durchgesetzt haben, sind heute in unser aller Alltag angekommen. Diese Ansprüche machen natürlich auch nicht vor unseren Körpern halt. An jeder Ecke wird gesportelt, gewogen, gemessen und vor allem fotografiert. „Wichtig ist es nicht fit zu sein, wichtig ist es fit auszusehen“. In Zeiten von Social Media hat gesellschaftliche Kontrolle ein ganz neues Gesicht bekommen. Und immer mehr Menschen sind immer häufiger damit beschäftigt, sich auf diversen Kanälen ins rechte Licht zu setzen. Bilder zu (re)produzieren, die soziale Anerkennung und einen Hauch von Berühmtheit mit sich bringen. Dafür sind wir bereit, immer ehrgeiziger und disziplinierter auch über eigene (körperlichen) Grenzen hinauszugehen. Hier hat sich eine moderne Form des Spiels mit Hybris, Selbstdarstellung, Narzissmus und diesen (körperlichen) Grenzen entwickelt. Denn was in der Antike Olympiasiegern vorbehalten war, ist heute im Kleinen für jeden zu haben: Statt in Stein gehauene Körper als Bildnisstatue im Heiligtum gibt es heute den Einzug in den Instagram-Tempel.

Diese entstehenden, heutigen Bilder von Körpern flossen in die Inszenierung ein und wurden in ihr reflektiert und zum Teil auch karikiert - allein schon durch die Anwesenheit der sehr unterschiedlichen Körper auf der Bühne und beispielsweise auch durch die Wahl und Ästhetik der Kostüme, in der diese Körper steckten (vgl. dazu auch Abb. 3). Es wurde für die Ausstattung der Spieler keine historische oder antike Kleidung gewählt, um einerseits klar zu machen, dass der Ausgangspunkt der Recherche das heutige Phänom „Sport“ war, aber auch um den heutigen Fitnesswahn ästhetisch aufzunehmen und bloß zu stellen. Die Kostüme bestanden aus

*Den Helden spielen!*

Sportkleidung, wie sie in jedem Bekleidungsgeschäft zu finden sind, jedoch erfahren sie eine theatrale und inhaltliche Überhöhung insbesondere durch die gewählte Farbigekeit und die Musterungen der einzelnen Kleidungsstücke.

Letztendlich ging es aber in diesem Projekt nicht nur um eine künstlerische und ästhetische Auseinandersetzung mit dem Phänomen Sport, sondern die Inszenierung ging aus einer theaterpädagogischen Arbeit hervor. So standen bei diesem Projekt auch die Gruppe und Gruppenprozesse im Fokus, auf deren Grundlage die gemeinsame künstlerische Arbeit entstand. Einer der Punkte, an dem sich der Kreis von Theater und Sport wiederum schließt. Denn auch wenn Sport auf einer gesellschaftlichen Ebene immer mehr zum Lifestylephänomen wird, gibt es ihn trotzdem noch: den Teamsport. Hier ist man nur gemeinsam stark und jeder kann seine individuellen Fähigkeiten in ein großes Ganzes einbringen, sodass schlussendlich etwas Neues entsteht, was man so alleine nicht zu Stande gebracht hätte - wie im Sport so auch im Theater. Um ein starkes Team zu bilden, um Stärken zu nutzen und Schwächen auszugleichen, muss es einen Prozess des gemeinsamen Aushandelns von Regeln geben. Dafür braucht es eine gemeinsame Grundlage - ob es nun die Spielregeln im Sport, das Stück im Theater oder gar die Mythen und Sagen einer ganzen Gesellschaft sind.

Nach der Premiere schreibt Bettina Bergstedt im Darmstädter Echo (17.6.2017) im Artikel "Körperkult bis zum Zitterkrampf" schließlich: „So geht die Schau um Körper und Leistung weiter: stets im Wechsel zwischen laut und leise, zwischen Mythos und Moderne. Da gibt es nicht nur Helden, sondern auch Verlierer. Das Hochtreiben der Leistung zieht Erschöpfung nach sich. Irgendwann gehen die Spieler zu Boden. Muskelversagen hier, Zitterkrämpfe dort. Dann die Frage, was kann ich, was kann ich nicht? Wo fehlt der Mut? So finden die Helden des Abends am Ende zusammen und feiern sich auf dem Olymp in einer Gemeinschaftsaktion.“ Und ganz zum Schluss tönt die Antwort auf die Frage: „Würdet ihr das nochmal machen? Noch mal rauf auf den Olymp?“ „Ja!“

Meike Hedderich & Ariane Schwarz



Abb. 4

**CHRISTIAN ROLLINGER**

(Universität Trier)

**Battling the Gods**

**An Interview with the Creators of “Apotheon” (2015):  
Jesse McGibney (Creative Director), Maciej Paprocki  
(Classical Scholar), Marios Aristopoulos (Composer) in:  
thersites 7 (2018), 11-29.**

**KEYWORDS**

Game Studies, Game design, Ancient Mythology, Music design

## Introduction

In 2015, Alientrap Games, a small, independent game studio based in Toronto, released the video game *Apotheon* for Windows/PC, Mac OS X, Linux, and PlayStation 4. *Apotheon* is a visually striking side-scrolling action-adventure game, in which the player takes on the role of an ancient Greek hero fighting against Olympian deities.<sup>1</sup> As Nikandros, his mission is to wrest divine powers from the Gods, in the process becoming a deity himself. The game has received generally favourable reviews and holds an aggregated Metacritic score of 78/100.<sup>2</sup> Reviews have lauded the game for its ‘old school’ appeal, being a classic scrolling action title in a time that almost exclusively focuses on 3D action games in the *God of War* vein.<sup>3</sup> While reviews of the game were not universally favourable, with some criticising the game’s inventory system and combat modes,<sup>4</sup> the distinctive graphics, inspired by Greek vase paintings, and soundtrack have garnered widespread applause, and reviewers praise the game’s “stunning look and feel”<sup>5</sup>, stating that playing *Apotheon* “is like being an archaeologist exploring and unearthing the mysteries of an unknown world. [...] Like the ochre-stained walls of an Athenian temple circa 500 BC, *Apotheon*’s characters are little more than black silhouettes.”<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> <http://www.alientrap.com/presskit/sheet.php?p=apotheon> (accessed 18.09.2018).

<sup>2</sup> <https://www.metacritic.com/game/pc/apotheon> (accessed 18.09.2018).

<sup>3</sup> The *God of War* game series is for the most part also set in a Greek mythological context and consists of 8 games across a variety of platforms, from the original *God of War* in 2005 (SCE Santa Monica Studio / Sony Computer Entertainment, Playstation 2/3/Vita) to the latest entry, confusingly also titled simply *God of War*, released in 2018 (SIE Santa Monica Studio / Sony Interactive Entertainment, Playstation 4).

<sup>4</sup> Lee, Patrick „Apotheon’s clunky action ruins a pleasant journey through Greek myth.” AV Games, 2015: <https://games.avclub.com/apotheon-s-clunky-action-ruins-a-pleasant-journey-throu-1798276649>; Carlson, A. “Review: Apotheon.” Hardcore Gamer, 2015: <https://www.hardcoregamer.com/2015/02/05/review-apotheon/133336/> (accessed 18.09.2018).

<sup>5</sup> Sullivan, M. “Apotheon Review.” IGN, 2015: <https://www.ign.com/articles/2015/02/05/apotheon-review> (accessed 18.09.2018).

<sup>6</sup> Starkey, D. “What’s a god to a non-believer?” Gamespot, 2015: <https://www.gamespot.com/reviews/apotheon-review/1900-6416025> (accessed 18.09.2018).



*Apotheon*'s striking individuality in visuals and narrative is the result of a close collaboration between the studio and independent agents. Alientrap Games creative director **Jesse McGibney** graduated with a Bachelor's degree in Applied Arts in Illustration from Sheridan College, Toronto, and, according to himself, has been making art "since he could hold a pencil". He has also been involved in the making of video games in one way or another since he was a teenager. In 2009, he co-founded the studio with his business partner and lead programmer, Lee Vermeulen. Alientrap Games has since released several successful video games on diverse platforms (PC, Playstation, XBOX, virtual reality), but is now perhaps best known for *Apotheon*. As creative director, McGibney was directly responsible for the title's unique visual style.

Reviewers have also lauded the equally distinct soundtrack created by Greek multimedia composer, sound designer and professor of electronic music at the Guildhall School of Music & Drama **Marios Aristopoulos**, who, according to one reviewer, managed to capture "both the ear and the game's unique qualities without succumbing to the usual tropes."<sup>7</sup> The soundtrack was featured in a number of 'Best Video Game Soundtracks of 2015' lists and has received widespread acclaim.<sup>8</sup> Aristopoulos' work on *Apotheon* also provided the basis for his own doctoral thesis submitted to the Department of Music at City, University of London.<sup>9</sup>

---

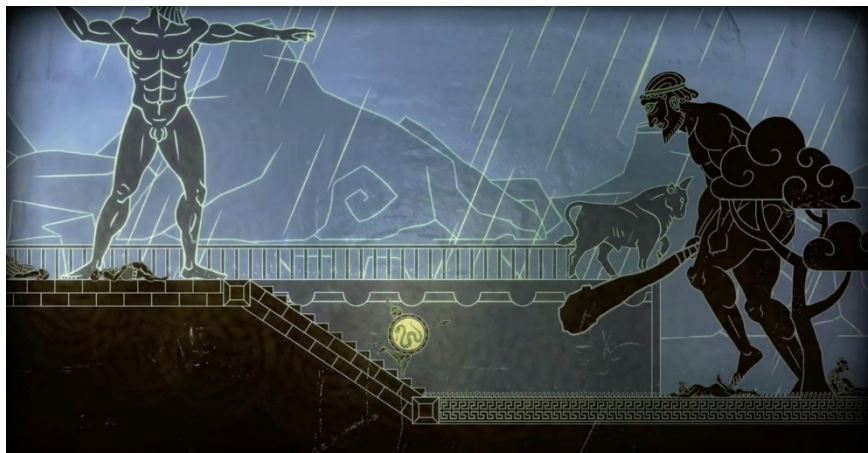
<sup>7</sup> Amin, Tayyab et al. "The 15 Best Video Game Soundtracks of 2015." *FACT*. N.p., 2015. Web. 17 Dec. 2016: <http://www.factmag.com/2015/12/13/best-video-game-soundtracks/11/> (accessed 18.09.2018).

<sup>8</sup> Banas, Graham. "Feature: The Best Playstation Soundtracks of 2015." *Push Square* 2016: <http://www.pushsquare.com/news/2015/12/feature-the-best-playstation-soundtracks-of-2015> (accessed 18.09.2018); "Top 10 Indie Video Game Soundtracks Of 2015" *Indie Game Reviewer* 2016: <http://indiegamereviewer.com/top-10-indie-game-soundtracks-of-2015/> (accessed 18.09.2018); "The 15 Best Videogame Soundtracks Of 2015." *Paste Magazine* 2016: <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/12/the-15-best-videogame-soundtracks-of-2015.html?a=1> (accessed 18.09.2018).

<sup>9</sup> Aristopoulos, M., A portfolio of recombinant compositions for the videogame *Apotheon*, PhD thesis, City, University of London, 2017; available online under <http://openaccess.city.ac.uk/19298>. For more information on Aristopoulos' work, which includes other videogame soundtracks as well as more 'traditional' composings, see [www.marios-aristopoulos.com](http://www.marios-aristopoulos.com).

Others have appreciated the vast amount of learning and information available within the game itself: “There are numerous stone steles sprinkled throughout the immortal realm of Olympus, with enjoyable quotes from ancient writers explaining the character and purpose of each Olympian.”<sup>10</sup> As historical and mythological consultant for the *Apotheon* project, **Maciej Paprocki**, a postdoctoral fellow in the Distant Worlds Graduate School (Münchner Zentrum für Antike Welten) at the Ludwig-Maximilians-Universität in Munich and co-ordinator of the junior research group “Organisation of memory and forgetting”, has provided the necessary expertise from the point of view of a classicist and was influential in crafting the game’s unusual (from the point of view of both Gamers and Classicists) storyline.

All three of them have agreed to provide answers to a written questionnaire and thus to furnish readers with a behind-the-scenes look at the creation of *Apotheon*. Their answers have been slightly edited for language and clarity.



**Fig. 1:** Nikandreos (centre, with shield) battling a Cyclops (r.) with a statue of Zeus (l.) in the background

---

<sup>10</sup> Sullivan, M. “Apotheon Review.” IGN, 2015: <https://www.ign.com/articles/2015/02/05/apotheon-review> (accessed 18.09.2018).

### Interview

[thr] Could you tell us in a few sentences what *Apotheon* is about, what the name means, what the storyline is and what makes it such a unique gaming experience?

**Maciej Paprocki (MP):** In the words of GILLES ROY, “[i]f I had to explain ‘Apotheon’ to someone who doesn’t play video games, I’d say this: ‘imagine the figures of ancient Greek vase art, come to life...’”<sup>11</sup> *Apotheon* is a 2D hack-and-slash game with platformer elements. The game’s art style mimics the black-figure art style that is most commonly related to Greek pottery.

**Jesse McGibney (JM):** [As a game,] *Apotheon* is [...] set in ancient Greek mythology and uses classical black figure artwork as an inspiration for its aesthetic design. While many video games take loose inspiration from Greek mythology, *Apotheon* is unique in that it attempts to retain a stronger connection to its source material, in setting, story, and art style. In *Apotheon*, the player takes the role of the hero ‘Nikandros’ and attempts to ascend Mount Olympus, confront the gods of the Greek pantheon, and ultimately stop them from abandoning the earth to a dark fate. Nikandros takes the powers of the gods to save humanity and becomes a god himself, which is why we chose the name *Apotheon* in reference to the Greek word *apotheosis*, “to ascend to divinity”.

**MP:** A rare word, the game’s title denotes one who is exalted or elevated to a state of godhood, a transcended person. As the very name of the game suggests, your task is to ascend to godhood by defeating Greek gods. The game is set after the prophesied end of the final age of humanity, when Zeus decrees the final separation between deities and mortals so that the current generation may die out. The Olympian gods remove their divine faculties from the earth: as a result, the civilization collapses as forests and oceans become barren, springs and rivers run dry and crops fail under the sunless sky. The game story follows Nikandros, a young Greek warrior from Dion in Macedonia. Hera, seizing her last chance to exact revenge on Zeus for his marital infidelity, decides to topple Zeus by a mortal proxy and manip-

---

<sup>11</sup> Roy, G., ‘Apotheon: The Action Hero at the Heart of the Greek Myth’, *Play the Past*, 18.02.2015, <http://www.playthepast.org/?p=5104> (accessed 18.09.2018).

ulates Nikandros into fighting gods, ostensibly so he may win iconic attributes of office from gods, absorb shares of power (Greek: *timai*) held within, and restore the dying nature. Raised to Olympus, Nikandros wrestles or wins attributes of Apollo, Artemis, Demeter, Ares, Poseidon, and Athena. Furthermore, the player may decide to guide him to collect the items of four remaining Olympian gods (that is, Aphrodite's girdle, Dionysos' *kantharos* cup, Hermes' sandals, and Hephaistos' hammer). During his quest, Nikandros learns that Zeus's edict has deeply divided the divine society, with many deities (including Helios, Thetis, Persephone, and Daphne) clandestinely opposing Zeus' decree. At the beginning of the third act, Nikandros learns that his efforts were largely in vain, with humans perishing from hands of gods before he could save them. Ever shadowing his footsteps, Hera directs Nikandros' anger against Zeus. She immortalizes and imbues the hero with her own power so that he may become powerful enough to challenge the king of the gods. Left weakened, Hera is soon imprisoned by Zeus, who has uncovered her treasonous plotting. The game's narrative ends with a deicidal coup d'état: the hero challenges Zeus for his thunderbolt, defeats him in a heated battle and uses his powers to recreate humanity. Praised by critics, *Apotheon* delivers a unique combination of story and style: its art, music, writing and narrative all reinforce one another and create a captivating sense of verisimilitude that lures players into the colorful world of Greek myths.

**[thr] How did you develop this idea? How did you get to know each other and what was the motivation to bring Maciej on board as consultant?**

**JM:** *Apotheon* was actually conceived as a much different game. It was originally set in a science fiction universe, with our own invented mythology roughly inspired by Greek stories – basically Mount Olympus in space. As more ideas were developed, we realized that the actual myths were far more interesting than anything we were coming up with and pivoted to setting the game in ancient Greece. The choice to style the artwork after Greek pottery actually came fairly late. Once we knew we were doing a game about ancient Greek myths, it seemed obvious to use the artwork that was most closely associated with those stories.

**MP:** I first heard about *Apotheon* in 2012 and I was absolutely amazed by the art style and the outline of the story. I'm a scholar researching ancient Greek myths: fascinated by these narratives, I often wondered about the fragile balance of power between the gods and what would happen if it was somehow disturbed. The game seemed to explore the very same ideas and I couldn't help but be thrilled at the prospect of playing it.

**JM:** As development continued, I was doing a lot of research to learn as much as I could about both the art style and the myths surrounding them, but it became quickly clear that I was never going to do the source material justice on my own.

**MP:** In April 2013, I wrote the designer team (Jesse McGibney and Lee Vermeulen), praising their idea and asking whether they would like to get any feedback about the story. A couple of days later, Jesse wrote back. He found it awesome to hear such enthusiasm for what they were trying to do and offered to bring me onboard. My task was to ensure that *Apotheon* stayed as true to the Greek myth as possible and consult the game narrative. In time, I was also given a chance to co-design some characters and co-write certain dialogues.

**JM:** Maciej had contacted us with an interest in helping out with the project, and we could instantly see where his academic strength and knowledge could benefit us as a consultant. We needed someone who could provide us with accurate information about characters, storylines, locations and themes to flesh out the game world and give *Apotheon* a real sense of authenticity and respect to its inspirations.

**[thr]** *There is a plethora of crucial and well-known characters in Greek myth. Why did you chose to create a new one? Why name him „Nikandros“?*

**JM:** As *Apotheon* wasn't an adaptation of a particular Greek myth, but our own story set in Greek mythology, we felt we also needed to create our own protagonist. Pre-existing Greek heroes already have their own stories, and those weren't the story that we were trying to tell. The player character Nikandros isn't really a character in his own right, but more of a player cipher. A blank slate for the player to place themselves. He never talks, and his actions are simply the player's actions. This allows the player to step

into the game world without needing any pre-existing knowledge on who Nikandros is. Nikandros is the player.



**Fig. 2:** Nikandros (r.) fighting the cyclops Brontes; screenshot from the official *Apotheon* trailer

**MP:** One of our key objectives from the start was to stay as faithful to the Greek myths as possible. When I began working for *AlienTrap Games*, Jesse McGibney proposed that, for the sake of intrigue and greater artistic freedom, *Apotheon*'s story should unfold in a hypothetical post-apocalyptic and post-mythological timeframe, long after the Trojan war. In other words, *Apotheon*'s story would be a sequel to surviving narratives within Greek myth. This post-mythological setting gave us more leeway in terms of narrative development: it remains an unexplored period within the Greek mythic history, a relatively empty canvas onto which we could paint our vision of what happened next. Hence the decision to create our own character, Nikandros: through his eyes players can experience the storyworld as simultaneously old and new, familiar and wondrous. The majority of players have had some exposure to Greek myth and know something about Greek gods, but at the same time they often remain unaware of the finer details: Nikandros could grow and learn with them, as they meet the gods and learn about their pasts and motivations. Were we to choose a well-known character from Greek myth, we would be limited by their biography, solely filling in the gaps left by previous creators. As for Nikandros' name,

Jesse chose a name that would reflect the hero's ultimate destiny: the victory of the man and the twilight of the gods. In standard Ancient Greek, Nikandros denotes "victory of a man", from the Greek elements νίκη (*nike*) "victory" and ἀνὴρ (*aner*) "man" (genitive ἀνδρός, *andros*). I never asked him why he included the extra 'e'; I like to think that it made the character unique, in line with his destiny.

**JM:** We chose the name [because] it seemed to fit with both the narrative of humanity triumphing over the gods, and the faceless nature of the character himself.

**[thr]** What about female players, though? Was there any conscious thought process about including/excluding female avatars, as, for instance, in the newly-released *Assassin's Creed: Odyssey*?

**JM:** In the early stages of development, we thought about] including a player choice between male and female protagonists. We opted to focus on just the male character mostly due to writing and voice-recording limitations. Many characters refer to Nikandros by his pronouns, and we deemed it beyond our scope to write and record dialogue variants for the game's large cast. In retrospect, I wish we'd tried harder to find a solution to that obstacle as I think it would have made for a better game overall.

**MP:** Since the game is very strongly influenced by the divine succession myth, we focused on father-son relationships within the myth, with Nikandros as stand-in for Zeus' son and his eventual successor. However, it was very important to me to include female voices; in-game, you get to hear several goddesses' perspectives on unfolding events, with many of them angry at Zeus for his past transgressions. We included Demeter's sadness at being robbed of her daughter, Hera's anger, Daphne's disgust at Apollo's raping ways, Athena's calm acceptance of the twilight of the gods... All these stories resound within the narrative.

**[thr]** Why did you settle on Greek mythology (as opposed to, e.g., Egyptian)?

**MP:** I do not know what Lee and Jesse's original motivation was, but I am very happy they chose to engage with Greek mythology! I am a lover of all myths and legends, but I firmly believe that the Greek myths distinguish themselves through their richness and interconnectedness: almost every character, be it god or mortal, features in at least several works that reveal

his or her strengths, limitations, fears and wants. The depth and breadth of the material translates into captivating psychological verisimilitude: just pit one mythological character against another and watch sparks fly.

**JM:** Greek mythology has a particular connection with the western world, and its influences have permeated more of our culture than arguably any other. Books, movies and many other video games have drawn inspiration from the vast library of Greek myths, either directly or indirectly. Additionally, most people in the west are at least passingly familiar with the stories and characters. It was this connection that resonated with us and led us to settle on Greek mythology. Despite its influences, it's still quite rare to find modern media trying to emulate the myths or art style so closely, and we saw a niche where our small team could make something unique in the gaming world.

**[thr]** **Are you following classical models in telling your story? Or using academic theories as to the composition of Greek epics and mythology?**

**MP:** I'd say both were equally important. Jesse and Lee started with very intuitive understanding of Greek myth. Having read much introductory material, they had already been well versed in the basics of Greek culture, with Jesse paying particular attention to Greek pottery painting in order to adapt it for the game's art style. In terms of story, we started with a glimmer of an idea: Jesse suggested that we could elaborate upon the myth of the five generations of man, which is outlined in Hesiod's *Works and Days* (110-201). According to Hesiod, humanity has passed through five stages of development (golden, silver, bronze, heroic and iron generation), becoming crueller and unrulier as the epochs went by. Hesiod prophesied that at the height of the Iron generation, humans will no longer feel shame or indignation at wrongdoing; babies will be born with grey hair and the gods will have completely forsaken humanity. This sounded like a perfect apocalyptic moment to begin spinning our yarn—and so we did.

**JM:** Storytelling in video games has always been a little tricky in comparison to more traditional media. Early in development we definitely researched academic approaches such as Campbell's *Hero's Journey*<sup>12</sup> and

---

<sup>12</sup> Campbell, J., *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton 1949.



other breakdowns of mythological stories to see if we could apply their lessons. But because of player agency in video games, it's often very difficult to use classical storytelling structures that follow a linear path. In *Apotheon*, the player has free reign to travel around Mount Olympus, interacting with different characters and progressing through the story in whatever direction they feel like. There are sections of the game where we can bottleneck the player into set events to deliver important narrative beats, but on a whole the story has to be allowed to play out in a nonlinear fashion. We based most of our story structuring on other contemporary examples in the game industry, as they were more helpful to solve the specific problems associated with the medium.

**MP:** I provided the academic component: Jesse wrote me asking for input about planned areas, quests or characters and I tried my best to embed them within the Greek mythic storyworld. It was very important to me to have an explanation for everything that happens in-game, even if the players won't know about it: in this manner I could ensure the game world had internal consistency and did not challenge any of the core values of Greek myth. One example is that the game stresses the notion of Nikandros having to collect *timai* of all Olympians before attacking Zeus; in its essence, this narrative choice alludes to a passage from the *Iliad* (8.18-32) in which Zeus brags that even if all Olympians were to simultaneously pit their not inconsiderable powers against him, they would not subdue him. Athena cowers in response and asserts that Zeus' might is "unyielding", *ouk epieik-ton* (8.32), while conniving Hera pointedly notes that it is merely 'not easily mastered', *ouk alapadnon* (8.463): Hera's barbed remark is the spark that sets the story of *Apotheon* in motion.

**[thr] What is the (ancient) basis for the distinctive look of Apotheon?**

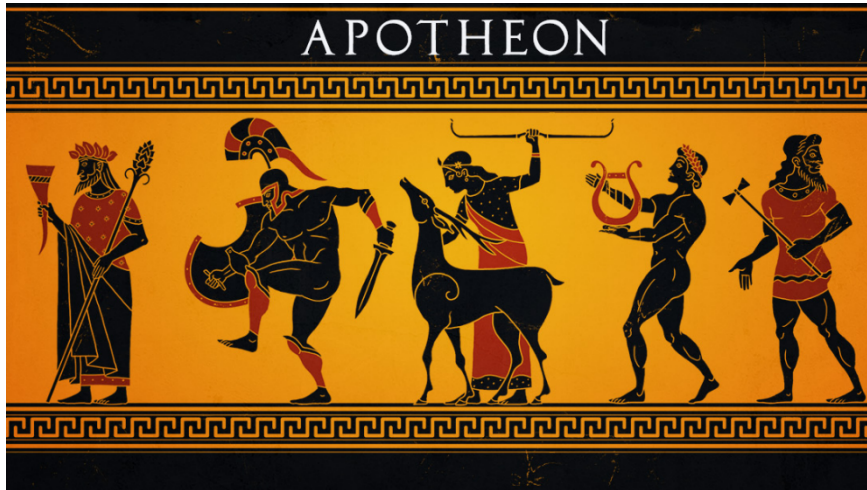
**JM:** Apotheon's aesthetic design is inspired by early black figure pottery art, and its striking use of geometric patterns, contrasting colours, and stylized dark figures on a light background. Early in development, we were also researching the later red figure art style (inverted light figures on a dark background) but deemed it too difficult for players to parse what was happening on screen. The decision to use classical pottery art in a game seemed like an obvious choice in retrospect. Many 2D games are about characters moving through a flat environment, jumping, running, and fighting with other characters. The flat art style of Greek pottery transitions into this type

Christian Rollinger

of gameplay perfectly. It's easy to imagine the characters on a Greek amphora coming to life and doing battle. As with the narrative elements of *Apotheon*, we also had to make some artistic compromises to better the gameplay. Where Greek pottery is almost universally black and terracotta coloured, we opted to splash in a few more colour palettes for diversity as well as add some spot colours to characters or items to help draw the player's eye to important points. Greek pottery also focuses primarily on characters, and rarely depicts environments or locations (aside from maybe the occasional tree or column). To create the locations of *Apotheon*, I had to pull in a lot of reference material from other sources and take some artistic liberties to make the backgrounds fit within the style of the game.

**[thr] What do you think would be an ancient pottery painter's or artist's reaction to what you do to/with their work? How important is 'authenticity' in your adaptation of both classical mythology and classical art?**

**MP:** I have—and I think they'd be part intrigued, part amused! It is crucial to stress that there was no central religious or poetic authority that ensured new myth versions fit well with older ones. Simply put, Greek mythology did not know the concept of 'canon' as we understand it: some tales were more popular and other ones less so, but all belonged to the broad narrative world. In fact, we know that ancient writers were fairly flexible in their approach to myth: they gleefully appropriated, collated and adjusted previous version to their needs. Different authors prioritized different characters and motifs and, eventually, introduced elements that may contradict the already established continuity. Far from undermining the myth's integrity, this polyphony can actually enhance the myth's allure and verisimilitude, provided the creators ensure that novel elements do not violate the laws of mythical reality. In that respect, story worlds resemble fanfiction: fan-created works can accommodate unorthodox ideas and narratives, as long as its canon/fanon (the set of core values the fan community has tacitly agreed upon) is respected. This flexibility is often underemphasised in modern works: we see the 'source material' as canonical and everything that deviates from it is seen as suspect. It definitely was not so in antiquity.



**Fig. 3:** *Apotheon* cover art, from the official game press kit

**JM:** It's my understanding that Greek pottery art was commonplace and widespread in the ancient world, enjoyed by everyone and created by many artists of all skill levels. In effect it was ancient pop art, depicting the popular characters and stories of the time. I'd like to think that *Apotheon* is a continuation of that mentality. The familiar myths of Greek mythology have certainly influenced my life and I hope that I've been able to share those influences with other people through the accessible medium of video games. Accurate representation was always an important aspect of *Apotheon's* development. Wherever possible, we tried to contextualize every character, location, and item to Greek mythology or history. I didn't want to fabricate entirely new content just to fill out the game, and this is where Maciej was especially useful in providing suggestions and guidance. The overall narrative of *Apotheon* isn't specifically based on any one Greek story, but tries to take a wider look at the entire mythology, bringing together recognizable elements from many sources. The themes of *Apotheon's* story were inspired by recurring themes found in the source material: the strained relationships between humans and gods, humanity trying to take control of its own destiny, either through hubris or divine assistance. However, I wouldn't call any of the narratives in *Apotheon* 'adaptations', as that was never the goal. They're more like cameos or allusions that help support the gameplay and

its main storyline. As much as authenticity was important to us, many compromises had to be made in favour of game design, budget, or time. I won't pretend that *Apotheon* is an accurate representation of actual Greek mythology, because at the end of the day it's really just a video game about poking people with spears.

**[thr] Tell us about the music of *Apotheon*.<sup>13</sup> What influences are at play here?**

**JM:** It was important for us that *Apotheon*'s music fit the tone and setting of the source material as much as possible. We contacted Marios Aristopoulos, a Greek native based in London to create the excellent soundtrack using period appropriate instrumentals. He even went so far as to travel to Greece to work with a choir for more authentic vocals. We were very happy with how the musical score came together, and it was certainly one of the selling points of the game.

**Marios Aristopoulos:** My intention with the soundtrack of *Apotheon* was to compose music that was inspired by the musical theory information that exists from the Classical and Hellenistic periods of Greece but without attempting to recreate fully historically accurate compositions. Using a musical language that is over 2500 years old with alternate tunings performed on reconstructed replica instruments could conceivably fail to communicate the intended emotional meaning to a contemporary gaming audience that is used to a musical vocabulary based on epic Hollywood movies. However, there are many elements from ancient Greek music that have deeply influenced the music of the game. Ancient Greek music was fundamentally vocal, a fact that is mirrored in the soundtrack with various choral and soloist combinations singing either vocalizations or Ancient Greek text written by myself. According to the work of M.L. West, ancient Greek music often

---

<sup>13</sup> The soundtrack of *Apotheon* consists of 14 linear and 15 recombinant compositions with a total running time of approximately 90 minutes. Detailed information about each piece, the development of the recombinant engine, as well as extracts of the notated score can be found in Aristopoulos' PhD thesis (see above, n.9). The entire soundtrack is available for free on YouTube: [https://www.youtube.com/watch?v=tPUImyNf64w&list=PLUlxGSeIx8osPzR4J\\_j8jSueqbGRsQh9M](https://www.youtube.com/watch?v=tPUImyNf64w&list=PLUlxGSeIx8osPzR4J_j8jSueqbGRsQh9M) (accessed 18.09.2018).

featured complex and varied use of irregular meter, a component that is explored extensively in the soundtrack with frequent time signatures of 5/8 and 7/8. The themes are loosely based on concepts from the highly complex treatise *On Harmonics* of the ancient Greek theoretician Aristoxenus. The melodies frequently use stepwise motion with chromaticism and various non-diatonic scales (half step whole step octatonic scale, double harmonic scale, and dominant Phrygian mode).

Apart from ancient Greek influences, the soundtrack was also inspired by a large number of former games and films that incorporated themes from antiquity. Some of them include the vocals of Lisa Gerard on the film *Gladiator*, Jeff van Dyck's use of duduk and ethereal vocals on *Rome: Total War*, and Knut Avenstrup's masterful orchestrations in *Age of Conan: Hyborian Adventures*.

One of the most unique features of the soundtrack was the creation of a custom-made recombinant music engine in collaboration with the programmer Lee Vermeulen that generates different variations of the soundtrack every time the game is played. This was developed in order to avoid the continuous linear looping and extensive repetition that is often found in game music and replace it with unique musical variations in key areas of the game in which players might spend large amounts of time (e.g., The Village of Dion). The music in these areas is dynamically recombined both horizontally and vertically using weighted probabilities that are altered according to the development of the narrative and the actions of the player. This idea was inspired by the aleatoric techniques found in 18th century musical dice games allegedly created by Mozart. Similar experiments can be found in early video games such as *Ballblazer*, *Times of Lore* and *Legend of Zelda: Ocarina of Time* but the concept has been taken much further with *Apotheon*.

**[thr] *What reactions to „Apotheon“ have you encountered, both from within the gaming and academic communities?***

*JM: Apotheon* received very positive reactions from the gaming community, receiving high critical reviews from players and journalists. We launched simultaneously on both PC's Steam platform, and Playstation 4, where it was available for free to Playstation Plus subscribers for its first month. This gave the game a much wider distribution than we might have

Christian Rollinger

had otherwise and increased overall sales across all platforms. Many reviewers praised the game's unique art and music styles and faithful depiction of Greek mythology. We have also received interest from the academic world, museums and educational magazines keen on hearing our perspective as game developers and the story behind making *Apotheon*. I know that Maciej has had far more interaction with academia and how it relates to *Apotheon*, so I'm sure he can shed more light on this than I can.

**MP:** I've experienced a gamut of reactions, the majority of them very encouraging. Players enjoyed the game as a whole, thanks to positive early reactions from Youtube's Let's Play community. We had some feedback from myth fans who were very happy to play a game so deeply steeped in Greek mythology; however, most players apparently had little to no exposure to Greek lore beyond their school years. What drew them in was the vase-based graphic style: the appreciation of the mythological backstory was a by-product, but a very welcome one. From what I've seen, Classics scholars enjoyed *Apotheon* as well and praised the game's immersion in the Greek mythic storyworld; however, few of them had heard about the game and the majority had to be specifically told about it. It seems to me that *Apotheon* is a sleeper hit within the academic community: only now, more than three years after it was published, academics start to discover its existence. Interestingly, some players found certain elements in the game controversial: for example, the need to kill the Greek gods in *Apotheon* went against the audience's preconceptions about Greek mythology. Some players expressed their bewilderment on Steam forums and wrote posts asking how in-game deicide is possible. Others took a more personal approach: during a conference in London, I met a member of a neo-pagan worship circle who bluntly told me that she and her fellow worshippers found in-game deicides sacrilegious and unnecessarily gory.

**[thr] What would you answer to academics accusing you of commercialising ancient culture?**

**JM:** I haven't heard of anyone accusing us of such a thing, but I think I would understand that position even though I disagree with it. Our work on *Apotheon* hasn't damaged or degraded any of the original source material (certainly not any more than the millennia of civilization that preceded us). Just because something is ancient doesn't mean it should be isolated from

society and exempt from new interpretations. I think we've brought attention to Greek mythology to people who might not otherwise have been exposed to it. I believe that's ultimately a good thing.

**MP:** I've never met an academic who would see the game this way, the reactions I've encountered so far range from enthusiasm to benevolent indifference. Should I hear such an accusation, I'd probably say that, from the very beginning of its existence, Greek myth has been adapted to new media and contexts to keep it alive: its enduring popularity testifies that it was a successful strategy. In fact, I believe that myths demand to be adapted: they live in our imaginations because they subtly shift from retelling to retelling to accommodate divergent perspectives, clashing voices, changing circumstances. Every scholar has a different reason for researching their favourite themes. For me, developing *Apotheon* was a wonderful opportunity to demonstrate, in the words of Liv Mariah Yarrow, how much "[t]hese texts, these images, these histories, these landscapes, [...] resonate with me!"<sup>14</sup> A revisionist commentary on Greek gods and their lives, our game constitutes a modern tribute to the Greek myth and its awesome ability to fire and stretch imaginations of both the ancients and the twenty-first century creators.

**[thr]** *Do you see any possibility of using Apotheon in a didactic context?*

**JM:** Related to the previous answer, I think *Apotheon* has educational merits in that it may expose people to Greek mythology in an accessible medium. While those people might not be as comfortable with a textbook or other academic sources, playing through a video game might lead to further learning. I'm not claiming that *Apotheon* itself should be viewed as an educational source, but more as a gateway to generate interest in the subject matter. From a personal perspective, I had a similar experience with my own passion for World War II history. In my youth I played a lot of video games focusing on WWII. Even though most of them were wildly inaccurate in their depiction of actual history, they prompted me to go out and do actual research on legitimate sources. This, in turn, made the games more interesting to me, as I could contextualize them better. I hope that someone

---

<sup>14</sup> Yarrow, L. M., 'Dear Neville', *Liv Mariah Yarrow: Adventures in my Head*. 19.05.2018, <http://livyarrow.org/2018/05/19/dear-neville/> (accessed 18.09.2018).

who plays *Apotheon* has a similar reaction to the game and its relationship with mythology and art.

**MP:** I definitely would like to use *Apotheon* in a didactic context related to Greek myth and classical reception. After all, it deals with the manner in which early Greek poets and creators imagined their gods, a foundation topic for classicists, ancient historians and archaeologists. Focusing on *Apotheon* could allow one to teach a class with an innovative, problem-based approach: for instance, students could work as a team to inductively reverse-engineer why Greek gods function as three-dimensional and engaging narrative characters, learning about their powers, limitations, fears and wants. This highly practical and engaging perspective would foster the skills of abductive reasoning and give students a working understanding of the nature of myth-making itself. Other possibilities are analysing *Apotheon* as a multimedial transformative adaptation of other works: it could be useful when discussing concepts such as the nature of canon or the author-work relationship.

**[thr] What's next?**

**JM:** *Apotheon* was released February 3rd of 2015, and we've been hard at work since then. In 2017 we released a game called *Cryptark*, as well as continued development on our VR creation platform *Modbox*. Currently we are working on two new games: a 3D sequel to *Cryptark* entitled *Gunhead*, and a fairytale adventure game named *Wytchwood*. I'm acting as the director of *Wytchwood*, which is set in a fantasy world inspired by European folklore and artistically styled after animation films and children's picture books. I'm continuing to enjoy finding inspiration in different sources that I might not otherwise look at and sharing them in the games we make.

**MP:** I am currently writing a monograph on a family of gods I dubbed 'the Hyperionides'. Descendants of Titans Hyperion and Theia, the group includes such characters as Selene (the Moon), Eos (the Dawn), Helios (the Sun) and his children (witches: Kirke and Pasiphaë, kings: Aeëtes and Perses) and grandchildren (such as Medea, Ariadne and Phaedra). Fascinating offshoots of the early Greek mythical imagination, the Hyperionides balance precariously between the gods and mortals, becoming embroiled in exploits of Heracles, Jason, Theseus, Hippolytus and Odysseus. I'd love to work on a video game that involves these or other characters from Greek



*Battling the Gods: Interview*

mythology. In the meantime, I've just began working for a Polish game development studio (*Small Abandoned Pixel Studio*): I and my Egyptologist friend were hired to advise the developer on *Hard Ancient Life*, a spiritual successor to city-builder games like *Pharaoh* (1999) or *Immortal Cities: Children of the Nile* (2005).<sup>15</sup>

**MA:** I am currently working on developing a recombinant opera for the Alternative Stage of the Greek National Opera in Athens, music for the surrealist 3D animation film *Chromosomes*, and the development of a music based educational iOS game entitled *Revenge of the Blind Samurai: An Ear Training Adventure*.

**[thr]** Thank you.

---

<sup>15</sup> <http://www.hardancientlife.com> (accessed 28.10.2018).

POTTER, AMANDA

(OPEN UNIVERSITY)

**Feminist heroines for our times: Screening the Amazon Warrior in *Wonder Woman* (1975-1979), *Xena: Warrior Princess* (1995-2001) and *Wonder Woman* (2017), in: *thersites* 7 (2018), 30-57.**

**KEYWORDS**

Television & film studies, classical reception, Amazons

**ABSTRACT**

*Wonder Woman* (1975-1979), *Xena: Warrior Princess* (1995-2001), and *Wonder Woman* (2017) are films all feature a female action hero alongside Amazon characters based on the Amazons from Greek mythology. This paper discusses the pilot episode of *Wonder Woman* from 1975, the *Xena: Warrior Princess* episode 'Hooves and Harlots' (1995) and *Wonder Woman* (2017) in the light of contemporary feminism, to understand how far these popular media texts can be seen to promote feminism through their depictions of all-female Amazon societies, and their Amazonian female protagonists. My analysis is supported by viewer responses obtained from screenings and online questionnaires.

## 1. Introduction

*Wonder Woman* (Executive Producer Douglas S. Cramer, Warner Bros Television, 1975 – 1979), *Xena: Warrior Princess* (Executive Producers Sam Raimi, R. J. Stewart and Rob Tapert, Renaissance Pictures, 1995 – 2001), and *Wonder Woman* (Directed by Patty Jenkins, Warner Bros, 2017) were all ground-breaking television series and films when they were first shown. The 1970's *Wonder Woman* was the first US action series to feature a female protagonist, *Xena: Warrior Princess* became famous for the subtextual lesbian relationship between the two primary female characters, and *Wonder Woman* (2017) was the first live action superhero blockbuster directed by a woman and devoted to the origin story of a female superhero, following many years of films about Superman, Batman, Spiderman and their other male compatriots. They all feature Amazonian female heroes as the primary character, and each of these heroes are supported by a community of Amazons. All are also considered by some viewers and critics to be feminist texts, whilst others qualify or contest this feminist status.<sup>1</sup> Using responses collected from viewers I aim to interrogate why the Amazons from Greek mythology continue to appeal through modern media representations and how convincing they are as ambassadors for feminism.

In ancient Greek mythology the Amazons are the barbaric other, women who behave like men and ultimately exist to be defeated, subjugated and domesticated by male heroes like Heracles, Theseus and Achilles. Living on the edges of the civilised Greek world, their all-female society where girl children are prized and women hunt and fight without the need for men is in opposition to the Athenian patriarchal norm.<sup>2</sup> However, for women and feminists, Amazons can be seen as admirable and attractive characters. Amazons were associated with feminism and female ability long before Won-

---

<sup>1</sup> For examples of views on feminism in *Xena: Warrior Princess* see Magoulik (2006) and Morreale (1998), on *Wonder Woman* (1975-1977 see O'Reilly (2005) and on *Wonder Woman* (2017) see <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2017/jun/05/why-wonder-woman-is-a-masterpiece-of-subversive-feminism> and <https://metro.co.uk/2017/06/24/why-wonder-woman-isnt-the-feminist-fantasy-weve-been-told-it-is-6731062/> (accessed 25 October 2018).

<sup>2</sup> See Penrose (2016) for an innovative reading of the Amazons that puts them in the centre, rather than the usual Atheno-centric view.

der Woman and Xena were conceived. In the early fifteenth century Christine de Pizan's *Le Livre de la Cité des Dames* included Amazons from Greek mythology among the women from history and mythology that made an important contribution to society. In 1979 American fantasy writer Jessica Amanda Salmonson lists examples of 'historic' amazons in her introduction to *Amazons: High Adventure in Heroic Fantasy*, a collection of short stories putting women in central, active and heroic roles in a genre that had lacked female protagonists. She expands on this in *Amazons II* (1982) and *The Encyclopedia of Amazons: Women Warriors from Antiquity to the Modern Era* (1991). It is Salmonson's work that inspired Steven Sears in creating the Amazons for the *Xena: Warrior Princess* episode 'Hooves and Harlots' (1995).<sup>3</sup>

'The Bodyguard' of martial-arts trained suffragettes charged with protecting Emmeline Pankhurst and other leaders of the suffragette movement in Edwardian London were dubbed 'Amazons' by the press.<sup>4</sup> Although Diana Prince, disguised Princess Diana of Themyscira, does not get involved in the suffrage movement when she visits London during World War One in *Wonder Woman* (2017), the character of Diana/Wonder Woman is strongly linked with the American suffrage movement via her original creator William Moulton Marston. Marston and his wife Elizabeth Holloway were supporters of the suffrage movement while at college, and Olive Byrne, who lived with the Marstons in a polyamorous relationship, is connected with early American feminism via her mother Ethel Byrne, and aunt, Margaret Sanger, who were both imprisoned for opening a birth control clinic in Brooklyn.<sup>5</sup> More recently the Amazons and Wonder Woman have been used by twentieth/twenty-first century feminists with opposing views; Camille Paglia and Gloria Steinem. Steinem, co-founder of *Ms* magazine and childhood fan of the early Wonder Woman comics, chose to put Wonder Woman on the cover of the first issue of *Ms*, and lobbied DC comics to

---

<sup>3</sup> Personal interview with Steven Sears at the Hilton Metropole, Edgware Road, London, 4 May 2008.

<sup>4</sup> <http://www.bartitsu.org/index.php/2012/07/the-amazons-of-edwardian-london-martial-arts-trained-suffragette-bodyguards/> and <https://www.bbc.co.uk/news/magazine-34425615> (accessed 25 October 2018).

<sup>5</sup> See Lepore (2015) 3-23 and 81-87. Marston's influences are also dramatized in *Professor Marston and the Wonder Women* (directed by Angela Robinson, Opposite Field Pictures, 2017).

return Wonder Woman's powers, which had been removed in a move to update her.<sup>6</sup> Paglia, antagonist of Steinem, and photographed as a 'Woman Warrior' in the 1990s, proposes a philosophy of 'street-smart Amazon feminism' where sexual difference and the achievements of men are accepted, with a 'mission [...] to strengthen the willpower of the individual woman to show her how far she can go on her own'.<sup>7</sup>

## **2. Fighting for your rights (in satin tights): *Wonder Woman* pilot (1975)**

Prior to the 1975 pilot, with the title of 'The New Original Wonder Woman' and subsequent *Wonder Woman* series starring Lynda Carter as Wonder Woman and Lyle Waggoner as Steve Trevor, there had been two previous abortive attempts to bring Wonder Woman to the small screen. The first, in 1967, was to be comedic take on the Wonder Woman story. A short pilot with the title 'Who's Afraid of Diana Prince?' featuring Ellie Wood Walker as Diana Prince and Linda Harrison as her alter ego Wonder Woman, was filmed but never aired. The second attempt, in 1974, featured the blonde Cathy Lee Crosby as a Wonder Woman without her powers or classic uniform, working as a government agent to retrieve a stolen list of spies. The pilot was aired but not taken forward as a series.

Then, in 1975 Princess Diana of the Amazons AKA Wonder Woman spun onto our television screens personified by former Miss World America Lynda Carter, and went on to inspire a generation of girls. 1975 was a year when US male-led action series dominated the small screen (*Starsky and Hutch*, *Hawaii Five-0*, *The Six Million Dollar Man*). It was also the year before we were treated to the joys of *Charlie's Angels* and *The Bionic Woman*, in 1976. The ABC *Wonder Woman* series, set during World War 2, with a female lead who was strong, intelligent and brave, as well as beautiful, must have felt very new to viewers. In fact, The 1975 pilot stuck closely to Marston's original comic book material, and the World War 2 setting continued throughout the first season with ABC, then moved to contemporary 1970s America for two subsequent seasons with CBS. Screening the 1975 pilot episode in London in 2017 and 2018 many viewers were surprised at how relevant the episode still was to feminist debates, once you get past

---

<sup>6</sup> See Daniels (2000) 131-132.

<sup>7</sup> Paglia (2018) xxviii and 143.

some of the dated special effects (invisible plane displayed as Wonder Woman and Steve Trevor flying through the air on the seats of a plane with no outer shell) and costumes (Amazons running around in 'babydoll' night-dresses).

The plot of the pilot episode, and Marston's first Wonder Woman story, published in *All Star Comics* #8, in 1941,<sup>8</sup> centres around the crash landing of an American pilot on Paradise Island. This is an uncharted island inhabited by Amazons, who have lived apart from men since their withdrawal from man's world in the times of Ancient Greece. On television it is a beautiful tropical island, with lush vegetation and sandy beaches. The pilot, Steve Trevor, is nursed back to health with the help of Princess Diana. Diana wants to accompany Steve back to his home in man's world but is forbidden to enter the sports competition to decide which Amazon can complete this task. Diana participates in disguise and wins the competition, on television shown as a montage of different Olympics-style events, culminating in tie-break 'bullets and bracelets' between the two top competitors. This is a contest that showcases the superior powers of Amazons women; in the television pilot Queen Hippolyta says 'only women have the necessary speed and co-ordination to attempt bullets and bracelets without the loss of life'. As winner of the contest Diana takes Steve back to America, where she assumes the pseudonym Diana Prince.

The plot of the pilot episode continues to follow the plot of the second Wonder Woman comic book story, published in the first issue of *Sensation Comics* in January 1942. Diana looks at dresses and comments on the amount of material used (compared to her skimpy outfit and clothes on Paradise Island), stops a bank robbery and agrees to take part in a stage show to make money from her bullets and bracelets act, then prevents the agent who recruited her from swindling her out of her earnings. However, the pilot diverges from the comic book story by having Wonder Woman save Steve from a Nazi plot led by his secretary, Marcia (Stella Stevens), who turns out to be a Nazi spy. And rather than initially taking a job as a nurse, as in Marston's original comic book story, on television Diana becomes Steve's secretary.

---

<sup>8</sup> The early *Wonder Woman* comics have been reprinted in Thomas (2015). See Gietzen and Gindhart (2015) on Wonder Woman's 'metamorphoses' from the 1940s to the 1970s.

The episode adds humour that is missing from the comics. For example when Diana stops the bank robbery and gives her name to the police as 'Wonder Woman', repeated by the policeman as 'last name Woman, first name Wonder', and when she is told that she will need to fill out forms exclaims 'They steal money, and I have to fill out forms, what a country this is!' Later, when Diana is taking part on the stage show, Marcia brings an old lady to test out Wonder Woman's skill against bullets, and the old lady brings her own gun out of her bag, which turns out to be a machine gun. And at the end of the episode Steve says 'I have had it up to here with pretty girls', and wants an 'ordinary looking secretary' after being duped by the attractive blonde, Marcia. His boss, General Blankenship (John Randolph) 'anticipated' this and has picked out the candidate who scored highest in the aptitude tests but is 'duller than a fat lap dog after dinner'. Of course, the secretary is in fact Diana, disguised with glasses and hair scraped back; the same person as the beautiful Wonder Woman, who Steve is already 'captivated by'.

The episode also provides us with two pictures of feminism. The first, espoused by Diana's mother, Queen Hippolyta, and leader of a civilisation of immortal women who have survived and thrived for thousands of years without men, is that of the radical, separatist feminist. She tells Diana:

You're too young to remember how we were slaves in Rome and Greece, I promised myself it would never happen again. We found this island where we could live in harmony, peace, sisterhood. [...] I named this island paradise for an excellent reason. There are no men on it. Thus it is free of their wars, their greed, their hostility, their barbaric masculine behaviour.

Hippolyta believes that in an all-female society, without the distraction of romantic relationships with men; 'we are stronger, wiser and more advanced than all those people in their jungles out there, our civilisation is perfection' and 'young Amazon minds are best occupied with athletic discipline and higher learning'. These are areas that modern viewers would associate with the Ancient Greek male-centred society, which brought us the Olympic Games and Philosophy. Diana, though, thinks that there is 'something missing' from the Amazon society, and has a more optimistic view for the future of men and women. She says to her mother 'surely some men can be trusted' and that 'thousands of years have passed, perhaps men are now different. Perhaps they have come to think as much of peace as we do'.

Although Hippolyta initially tells Diana that she cannot compete in the competition to go to man's world, when Diana wins her mother is proud of her. She provides Diana with her golden lasso of truth, and her costume, and her parting words of advice are 'There are many things you don't know about the world of men, there are even some women there who are less than out Amazonian ideal', but Hippolyta knows that her daughter can handle them. The first woman Diana faces who is 'less than the Amazonian ideal' is Nazi spy and 'Nuremberg judo champ' Marcia, who doesn't 'fight fair'. She is the first adversary who takes Wonder Woman more than a few seconds to defeat (all the men she fights in the episode are very easily defeated). However, Wonder Woman prevails and saves both Steve and stops the Nazi plane from destroying the Brooklyn Naval Yard. Diana quickly sees through Marcia, when Steve and General Blankenship have been unable to see past her pretty face. Diana tells Marcia 'and to think that Steve Trevor was fooled by you. I'm going to have to get accustomed to men, and devious women'. Diana as Wonder Woman later tells Steve that Marcia 'was the leader of the pack' and 'a most untrustworthy associate', implying he lacks perception, a trait he later finds in Diana the secretary, and Diana explains her perception by simply saying 'I am a woman. Where I grew up women were taught to respect honesty'. Marcia is the first in a line of devious women that Diana will encounter. Her next main adversary is another Nazi woman, the formidable Baroness Paula von Gunther, who appears in the next episode, and was an important villainess in the early comic books.

Diana sees that men can be gullible, but Nazis are the enemy. She likens the Nazis to the Greeks and the Romans, civilisations who did not 'care about their women'. She tells Marcia that 'any civilisation that does not recognise the female is doomed to destruction. Women are the wave of the future and sisterhood is stronger than anything.' Diana, then, has taken her mother's philosophy about strong women, but she does not see that this should preclude men. The success of the pilot is due to the creation of a protagonist who is sincere and capable, and who provides a believable feminist role model for viewers, including young girls. The series therefore takes forward into the 1970s Marston's original aims when writing the comics, to inspire the young girls of the 1940s.<sup>9</sup> The conception of a believable Wonder Woman character is carried through into *Wonder Woman* (2017), inspiring a new generation of young girls. In the episode commentary in

---

<sup>9</sup> Marston (1943).



the DVD Season One box set Carter states that she ‘made a very specific choice to play her absolutely for real [...] I believed in her’.<sup>10</sup> Executive Producer and series creator Douglas Cramer agreed that ‘the believability’ of the character was a key element to the show’s success, and he found that Carter as Wonder Woman was ‘the lynchpin of the show’, while other actors could add comedy. The series adds a catchy theme tune, tongue-in-cheek humour, and action sequences, providing popular appeal, alongside a non-radical feminist message for a 1970s family television audience.

I screened the *Wonder Woman* pilot episode in January 2017 at the Petrie Museum in Bloomsbury, London, and then again in June 2018 at the London School of Economics (LSE) Library. Both events were accompanied by a talk, providing some context to the episode, although at the Petrie Museum this focussed on the Amazons from Greek mythology, and at the LSE Library this focussed on feminism. At each event viewers were encouraged to complete the same questionnaire on their reactions to the episode. Responses were obtained from 33 female viewers and five male viewers in total across the two events, across a range of ages from late teens to mid-seventies.

36 of the viewers stated that they enjoyed the episode. Most viewers cited the humour in the episode as the main reason for enjoyment (many viewers found the episode funnier than they expected), although other adjectives used to describe the episode were ‘fun’, ‘charming’, ‘camp’ and ‘more overtly feminist than expected’. One viewer from the Petrie felt that ‘the feminist content feels timely’, and so relevant today as it was in the 1970s. Those who did not enjoy the episode had different reasons; one viewer from the LSE Library was ‘slightly disturbed by how [Diana] is perceived as a woman, particularly with the outfit, the training side and love interest’, and the other viewer, from the Petrie Museum felt that the episode ‘doesn’t do justice to the ideal of Amazons’ and did not like the ‘soft, weak and feminine’ version of Wonder Woman.

When asked whether they liked the portrayal of Wonder Woman in the episode again most viewers stated that they did (30). Many found her to be ‘strong, intelligent and witty’, ‘capable, and competent, and gets stuff done’, and an older viewer from the Petrie who had seen the series when it first

---

<sup>10</sup> Episode Commentary included in *Wonder Woman: The Complete First Season* box set (2005).

aired found that 'it was a real change in the perception of women'. Some qualified this, preferring Wonder Woman to be stronger, and disliking the 'romance' plot with Steve, which was 'unnecessary'. Popular Culture Scholar Sherrie Inness similarly had issues with this aspect of the series and found that Wonder Woman's toughness was curtailed, as she 'languished for a date with the handsome Steve'.<sup>11</sup>

The portrayal of the Amazons fared slightly worse, with 20 viewers stating that they liked the Amazons in the pilot, 14 that they didn't like them, and four were unsure. Wonder Woman's costume had changed only slightly over the years, and Lynda Carter is dressed very much like Wonder Woman in Marston's early comics, complete with red bustier embellished with a gold eagle, and a short blue skirt decorated with white stars that can be removed, Hippolyta advises, 'if it proves too cumbersome', to reveal the more usually worn blue hotpants, also with white stars.<sup>12</sup> However, the televisual Amazons on Paradise Island in their short floaty pastel coloured dresses resembled neither Marston's Amazons with their halter neck bikini tops and gym skirts nor the comic book, televisual and filmic conception of the female warrior as a 'chick in a brass bra' or a fur bikini.<sup>13</sup> Some viewers commented that they would have expected the Amazons to 'be more like the Greek Amazons' in 'warrior costumes'. Many viewers thought the costumes were 'overly feminine' and 'impractical', a sort of 'girly camp', and a few viewers found them to be 'overly sexualised' and directed at 'the male gaze'. Before viewing I asked the viewers to list up to three pieces of information they knew about the Amazons (if anything). 18 out of the 21 respondents at the Petrie Museum and nine out of the 17 respondents at the LSE library were able to list some pieces of information, with the most common response being that they were women and warriors, but also that their society was a matriarchy, living without men and they were skilled archers

---

<sup>11</sup> Inness (1999) 144. On Wonder Woman's relationship with Steve Trevor also see Douglas (1995) 216-218, and O'Reilly (2005).

<sup>12</sup> On Wonder Woman's costume see Bergstrom (2017) 87-90. In Marston's comics, as in the television series, the skirt is short-lived and the hotpants remain.

<sup>13</sup> There is a strong tradition of Amazons and other warrior women as scantily-clad beauties dressed in leather, fur and metal, in comic books, film and television. See Mainon and Ursini (2006) 19-29 on films from the 1930's to the 1970s, and also Kastor (1996) interviews science fiction writer Gregory Feeley, who compared Xena to earlier 'chicks in brass bras', a term taken up by Inness (1999) 164 and Helford (2000) 138.

and good fighters.<sup>14</sup> With almost three quarters of the viewers having an expectation that the Amazons would be an all-female warrior race, the warrior part of this expectation was not met by the portrayal of the Amazons on Paradise Island.

Viewers who liked the Amazons in the *Wonder Woman* pilot episode managed to see past the outfits, so for example viewers stated that ‘they seemed strong and powerful and Paradise Island looked idyllic’, ‘liked feminist and socialist ideals’ and ‘utopian society’ and the ‘emphasis on sisterhood’. This is definitely a strong message in the episode, but as I have stated the ideology espoused by Diana and by the episode as a whole is not one of radical feminism. While one viewer commented that ‘the Queen is amazing and everything she says is 100% accurate. Very modern feminism’, another found the portrayal of Hippolyta ambivalent, as ‘a “militant feminist” but covered in jewels’. The comedic performance by Cloris Leachman of a ruler who often appears trivial despite her high-minded words, for example she is distracted by finding the best piece of fruit in the bowl rather than holding her resolve to keep Diana away from Steve Trevor. One viewer also commented that the Amazons were ‘all white’, so there was no diversity in terms of ethnicity. The shortfalls in the depictions of the Amazons on Paradise Island in the 1975 pilot are addressed in the 2017 film, so that viewers experience a utopian society of women played by actresses of diverse ethnic backgrounds, shown to be skilled at fighting and ruled by a queen who has *gravitas* as well as feminist ideals.

### 3. Forged in the heat of battle: *Xena: Warrior Princess* (1995-2001)

Twenty years after *Wonder Woman* first aired, Xena, a new statuesque dark-haired female action heroine with links to the Amazons, joined us in our living rooms in 1995. Although *Xena: Warrior Princess* followed iconic big screen action heroines Ripley from the *Alien* franchise and Sarah Connor from *Terminator*, when Xena, played by Lucy Lawless, high-kicked her way into many a viewer’s heart we had not yet met small screen vampire slayer Buffy Summers, or the television female action leads who were to follow. This series with a female hero and a female sidekick also featured a

---

<sup>14</sup> It is unsurprising that viewers at the Petrie Museum had a greater knowledge of the Amazons from Greek mythology, as they had chosen to attend an event at an archaeological museum, with a primarily Egyptian but also classical collection.

subtextual lesbian relationship between the two leads that eventually went main text, with on-screen kisses and vows that Xena and Gabrielle (Renee O'Connor) are 'soul-mates'.<sup>15</sup> The Xena look, with her short leather outfit embellished with metal that gives a nod to armour while showing plenty of Lawless' long legs and cleavage, has influenced how we think of fantasy warrior women. The portrayal of the Amazons in *Xena* was also highly influential, with one of the viewers at the Petrie finding the Amazons in the *Wonder Woman* pilot to be unexpectedly 'fairy-like', when she had 'the *Xena* idea of an Amazon village'. *Xena* is a series that was created by a male production team with feminist aims. The premise behind the series was to rewrite ancient myths by putting a female hero at the centre, as if her pivotal role in the stories had been written out of the history books, as co-executive producer Steven Sears explains:

As the vast majority of ancient history was written by men in a time when strong women would not have been accepted, it was easy to believe that Xena would have been omitted from the final telling.<sup>16</sup>

Amazons are introduced in Season One episode 'Hooves and Harlots' (1.10) as a tribe of women warriors led by a queen, Melosa (Alison Bruce). Sears was the writer of this episode, and he had originally been directed to the made-for-television film *Hercules and the Amazon Women* (1995) as inspiration, but although he found it to be 'a fine episode' he 'couldn't write those Amazons' because he had 'read up' enough to know about this history of the Amazons and warrior women across different cultures, including the work of Jessica Amanda Salmonson, that when at the end of *Hercules*:

The Amazons were suddenly falling into the guys' laps getting very friendly, very sweet, wanting to look girly and beautiful for their men [...] in my mind it was a betrayal of what Amazons were.<sup>17</sup>

In order to create the Amazons for *Xena* Sears told me that he therefore came up with the idea that the 'Amazon nation had become fragmented into so many different tribes and they now had their separate cultures [...]. My

---

<sup>15</sup> On the lesbian subtext see for example Helford (2000) and Kvistad (2005).

<sup>16</sup> Personal email correspondence with co-executive producer Steven Sears in 2008.

<sup>17</sup> Personal interview with Steven Sears at the Hilton Metropole, Edgware Road, London, 4 May 2008. See also Blondell (2005) on the 'domestication' of the Amazons in *Hercules and the Amazon Women*.

tribe was a much stronger tribe, a tribe that did not apologise for its sexuality'. Sears appears to be using the word 'sexuality' to make a contrast between the 'girly' Amazons in *Hercules* who choose a heteronormative lifestyle and the Amazons in 'Hooves and Harlots', who are just as sexually attractive but choose to live separately from men. These Amazons should not necessarily be read as lesbian, but as women who have sexual freedom to choose their male or female sexual partners and are able to live in an all-female society without the constraints of being part of a nuclear family. By creating a 'tribe' of Amazons it is unsurprising that the production team looked to more recent tribal societies for inspiration for the costumes and culture of the Amazons. Sears commented that costumes were made to resemble 'buckskin' and the types of clothes 'high plains Indians' would have worn, and also Maori influence came from members of the team in New Zealand, where the series was shot. The Amazon's home is a tribal village made up of wooden dwellings within a forest.

In 'Hooves and Harlots', Xena, the nomadic female warrior who is atoning for her murderous past as a power-hungry warlord by helping others, and her relatively new friend and sidekick, Gabrielle, find themselves in Amazon territory. Gabrielle is excited to meet the Amazons, but Xena is more wary, and they give the Amazon sign for peace when they meet three Amazons including Terreis (Rebekah Mercer), sister of the queen, and Xena asks for 'safe passage through the Amazon 'hunting grounds''. Terreis comments that the visitors 'know the Amazon ways, and yet, you're not one of us' to Xena, who is dressed in a revealing costume made of leather and metal, like the Amazons, 'and you're really not one of us' (to Gabrielle, who is wearing a long blue dress).

Gabrielle, the would-be bard, who left her village to avoid marriage, is attracted to the Amazon way of life, which sounds like a feminist utopia, with a progressive mode of schooling that contrasts with life for a girl in Gabrielle's Greek village of Potidea:

Gabrielle: I want to read philosophy and learn about history and science. But they didn't consider me a normal girl.

Terreis: Philosophy and history are among the first things taught to Amazon children.

Gabrielle: Really?

Terreis: It is a man's world, Gabrielle. Not because it should be, but, because we let them have it. It's based on a woman's weakness. The Amazon world is based on truth and a woman's individual strength.

This feminist separatist society, like the world of the Amazons on Paradise Island, is undermined by the initial attitude of its ruler. Melosa is leading her people into a war with the Centaurs, a male race of 'disgusting animals', who Melosa believes is trying to take the Amazon hunting grounds. Although Melosa says she will not start the war, she intends to execute Phantes, son of the Centaur leader Tyldus, for murdering her sister, knowing that the Centaurs will retaliate. Xena does not believe that Phantes killed Terreis, and she works with the Amazon Ephiny (Danielle Cormack) to find out the truth, which is that a warlord, Krykus, killed Terreis and framed the Centaurs to cause a war that would decimate both Amazons and Centaurs, in order that he could take their lands. Ephiny tells Phantes that Terreis had admired the Centaurs as 'a brave and noble people' and 'felt that one day we could work together'. Terreis' beliefs, that allowed for peace between the male Centaurs and the female Amazons, echoes the feminist beliefs of Diana in *Wonder Woman*.

When Gabrielle tried, unsuccessfully, to save Terreis from being killed, she granted Gabrielle her 'right of caste', which means that Gabrielle is successor to Queen Melosa. This right also comes with an obligation. Melosa explains that Gabrielle must avenge Terreis by killing Phantes, or must die herself. For Melosa the only way to obtain 'justice' is through revenge. Even when Xena and Ephiny bring proof that Phantes is not the murderer, Melosa still wants to have him killed. In order to satisfy Melosa and her Amazon traditions, Gabrielle challenges Melosa as queen, and has Xena fight as her champion. Melosa is defeated and the execution stopped. The Centaurs and Amazons are united against the warlord Krykus and his army, but Melosa does not kill him, rather she says he must 'stand trial' for his 'crimes against the Amazons and the Centaurs'. Peace between the female Amazons and the male Centaurs is achieved without unnecessary bloodshed. The Amazons continue as strong women warriors who can co-exist with honourable men and maintain their feminist beliefs. These beliefs are taken forward by Ephiny, who later will become queen and an important recurring character in *Xena: Warrior Princess*, then marries and has a son with Phantes. It is

only the dishonourable Romans, led by Caesar, that cause the demise of the Amazons, from the end of season four.

As part of my doctoral research I obtained feedback from 29 viewers of 'Hooves and Harlots', focussing on the portrayal of the Amazons. Viewer responses were obtained via questionnaires between 2007 and 2011. The viewers who took part were either fans of fantasy television, postgraduate students in classics, or viewers who were neither fans nor classicists but had agreed to take part as they were my colleagues or partners of the postgraduate students. I supplemented this with feedback obtained from 6 viewers who attended a screening of 'Hooves and Harlots' at the Petrie Museum in June 2014. All the viewers at the Petrie, the fans and classicists, and a small number of the non-fan, non-classicist viewers who took part in my doctoral research project knew something about the Amazons before watching the episode, and as at the *Wonder Woman* pilot screening the most common pieces of information given was again that they were women and warriors. Many of the fans used the word 'tribe' (this was less prevalent among other groups). This description was probably influenced by the way the Amazons are portrayed in *Xena* and *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999). Expectations were therefore set that the Amazons in *Xena* would be warriors, and viewers of the episode were not disappointed in this.

Most viewers liked the portrayal of the Amazons, who stood for 'female empowerment'; they were seen as 'strong female characters', 'independent, free-thinking women who didn't need men', part of a 'sisterhood' and 'noble warriors' who also show 'reason and compassion'. They were seen as 'not man-hating' and not good or bad but 'they seemed instead 'different', with their own 'strong moral code' that can lead to an 'horrific outcome' when it required 'blood vengeance' but also have a 'readiness to create peace' and a 'liberal education programme'. These Amazons provide a progressive view of an all-female society, which is not at odds with liberal feminism. One postgraduate classics student was pleased that the portrayal of the Amazons was not 'overly-feminist' but rather 'independent', 'which worked better for a modern audience', equating feminism with radical feminism/man-hating feminism that arose as part of the second-wave in the 1960s and 1970s, when she took part in my research in 2008. When I showed the beginning of the episode to groups of students aged between 15 and 17 in 2017 and 2018 they felt that the overtly feminist words of Terreis would have been relevant in the 1990s, when the episode was first aired, but were

less relevant to them. These students all saw feminism as a positive movement but felt that in most areas by the twenty-first century sexual equality has been achieved.

Many viewers commented on the Amazons' revealing outfits, that were not in practical keeping with their warrior status (similar comments can be made on Xena's own costume and the costumes in *Xena* as a whole, which classics postgraduate student Nadia describes as a 'warrior-woman/sexy-rustic gym kit kind of look'). One viewer thought that we 'would expect to see more scratches on the exposed skin' from moving through the forest and climbing trees, never mind fighting, and 'they must be very cold in Winter'. *Xena* fan Cathy commented that the Amazons in *Xena*:

were nearly ALWAYS skimpily dressed. Some people did wonder whether their main purpose on the show was as eye candy. Chubby or unattractive Amazons were not seen! Whether you liked the leather bikinis (and most fans did) or not, the dancing or the perfect hair and make-up, the producers definitely did want them to be attractive, but I think their portrayal was also very positive.

These Amazons, from the 1990s, can be seen in the context of third-wave feminism, a term coined by Rebecca Walker in an article for *Ms* magazine in 1992.<sup>18</sup> With its focus on intersectionality, individuality and sex-positivity, third-wave feminism allows for women to have the choice to dress as they choose, have sex with whom they choose, and be included irrespective of race, class or sexuality.

Of course the Amazons in *Xena* can appeal to both the male and the female gaze (as *Xena* fan David commented, quoting Lucy Lawless, 'skin sells') and so the series producers can give us characters who espouse feminist values but who are also 'eye candy'. On balance, though, as one viewer from the Petrie put it, 'I liked that they were portrayed as warriors first and foremost, rather than just sexy women in "fur bikinis"'. As Blondell states, the Amazons in *Xena* 'spawned an enormous fan base among young women, as evidenced by a large number of Amazon nation websites'.<sup>19</sup> *Xena* fan David also described how the Amazons 'became a metaphor for the lesbian community, a 'great example of a modern myth serving the

---

<sup>18</sup> Walker (1992).

<sup>19</sup> Blondell (2005) 203.



needs of its listeners' and one of the reasons why David found 'the Amazons sympathetic characters'.

Lynda Carter as Diana/Wonder Woman tried to represent a feminism that has room for men and women in 1975 America in the *Wonder Woman* pilot, but the all-white Amazon society sporting their 'babydoll' night-dresses are not inclusive and now seem slightly ridiculous. One of the main criticisms of second-wave feminism of the 1970s was that it was 'essentialist' and 'universalist' and so did not take account of individual experience, particularly the non-white, non-Western, non-middle class experience.<sup>20</sup> In 1995 *Xena* offered us an alternative view of the Amazons that is more diverse, with actors of different ethnic backgrounds playing Amazons, and other characters (although admittedly the lead characters are white American and New Zealand actresses). With Amazons still scantily dressed, but more in keeping with expectations of fantasy warrior women, viewers were ultimately able to accept the Amazons in *Xena* as possible feminist role models. Fast-forward to 2017, in the wake of terrorist attacks and sex abuse scandals in the UK and the US, would *Wonder Woman* (2017) offer viewers a different take on feminism?

#### 4. Only love can truly save the world: *Wonder Woman* (2017)

In 2017, Wonder Woman finally hit the big screen in her own live action film, played by Israeli actress, Gal Gadot, former Miss Israel and combat trainer during her military service in the Israeli Defence Force, and directed by Patty Jenkins.<sup>21</sup> Following a plethora of superhero movies with male leads, from the Marvel and DC universes, it was *Wonder Woman* that captured the zeitgeist in a post Brexit, post Trump, post Manchester terrorist attack world (and immediately prior to the London Bridge attack which occurred just after I had seen the film for the first time and coloured my immediate response). The film achieved the highest gross box office of any film with a female director and is the highest grossing superhero origin film

---

<sup>20</sup> On third wave versus second wave feminism see Gillis, Howie and Munford (2007).

<sup>21</sup> Prior to this the character of Wonder Woman, played by Gadot, was introduced in *Batman v Superman: Dawn of Justice* (directed by Zack Snyder, Warner Bros, 2016), lifting this otherwise lacklustre film. Also an animated film was produced, and the Lego Wonder Woman had appeared in the Lego Movie prior to 2017.

to date.<sup>22</sup> Gadot's Amazon from Themyscira, like the 1970s Wonder Woman before her, displays innocence, strength, and resolve, but most importantly, the capacity to love.

The film begins in the present day with Diana in her office at the Louvre in Paris, where she works as a curator, and in voiceover Diana says 'I used to want to save the world [...] a beautiful place [...] full of magic and wonder' but also 'great darkness shimmering within'. As viewers we are led to ask whether Diana has changed her mind about the world and why. We are then transported to Themyscira, a city built around caves in a rocky hill (a visually enhanced Matera, a UNESCO World Heritage Site in Italy). Designer Aline Bonetto chose this site because it is made of a 'harder' substance than wood, and also helped to create 'a culture that utilized the natural stone of their surroundings' but also full of 'feminine' curved lines.<sup>23</sup> The costumes of the Amazons, designed by Lindy Hemming, are made of leather for training and then supplemented with metal armour when in battle.<sup>24</sup> With the much larger movie budget armour and weapons were individually created for each of the main Amazon characters. Although the skirts of the armour are short, the Amazons wear long boots, and so little flesh is exposed. The outfits are therefore more practical for training and for fighting, and less revealing, than the costumes in the 1970s series and in *Xena: Warrior Princess*.

A young Diana (Lilly Aspell) runs through the streets to avoid her tutor, and asks her mother, Queen Hippolyta (Connie Nielsen), if she can start her 'training' to be a warrior with her Aunt and the General of the Amazons, Antiope (Robin Wright). The Amazons in training are seen to be strong and skilled, with Antiope as a fierce and powerful general, but Hippolyta will not let Diana train, and so Antiope trains her in secret. When Hippolyta finds out, she insists that Diana is trained hard, in case she ever needs to come up against Ares, the god of war. Years later Diana finally achieves her

---

<sup>22</sup> See <https://www.theguardian.com/film/2017/jun/05/wonder-woman-breaks-us-box-office-record-female-director-overtakes-fifty-shades-of-grey> (accessed 25 October 2018) and <https://www.forbes.com/sites/markhughes/2017/11/02/wonder-woman-is-officially-the-highest-grossing-superhero-origin-film/#594c6cecbd9> (accessed 25 October 2018).

<sup>23</sup> Gosling (2017) 18.

<sup>24</sup> On costumes see Gosling (2017).

true powers and knocks Antiope through the grass in training. The same day a World War One pilot, Steve Trevor (Chris Pine) crash lands in the waters around Themyscira and is saved by Diana. The story therefore follows the narrative of the original Marston comic but set in the First World War rather than World War 2 and modifies the story to provide Diana with a more active role. Instead of finding Steve on the beach, she swims out to him and returns with his unconscious body to the shore, actively saving his life. He is also followed by the Germans in boats, and the Amazons take heavy casualties, fighting on horseback and with bows and arrows and swords against the guns of the Germans. The Amazons fight bravely and are victorious, but Antiope is killed, saving Diana from a bullet.

When Steve tells Diana of the war Diana is sure that this war must be caused by Ares. She has grown up believing that the Amazons' 'sacred duty to defend the world' and stop Ares. Hippolyta is unwilling to let her daughter go. Like Hippolyta in the 1975 television pilot, this Hippolyta is distrustful of men and tells Diana that 'men are easily corrupted'. Diana will not be stopped, and takes Steve to a boat at night. Hippolyta follows and Diana explains to her mother 'I cannot stand by while innocent lives are lost'. Hippolyta tells Diana that she cannot stop her, but if she leaves she cannot return. Her parting words are words of warning; 'be careful in the world of men, Diana. They do not deserve you.' This Hippolyta is as distrustful of men as the Hippolyta in the 1975 pilot episode, but instead of playing Hippolyta as a comic character, Connie Nielsen's Hippolyta is seen to be strong and just, a believable ruler whose motivation is to protect her people and her daughter.

Diana accompanies Steve to London, where she meets Steve's secretary, Etta Candy, who is reinvented from the sorority girl in Marston's comics. The realities of life for working women in the early years of the twentieth century are brought to life humorously when Diana asks Etta what a secretary is:

Etta: I do everything. I go where he tells me to go and I do what he tells me to do.

Diana: Well, where I am from, that's called slavery.

Etta: I like her.

Etta mentions that women 'use our principles' rather than fight, and 'this is how we are going to get to vote'. This is the only mention of suffrage in the film, in a missed opportunity to have Diana involved in the early twentieth

century women's rights movement. Diana is dressed in a long grey coat and glasses in order to 'make her look less distracting', like Diana's military uniform as disguise in the 1975 pilot, and she is introduced by Steve as his 'secretary' when she accompanies him into the council chamber where the future of the war is being debated.

The ministers and generals will not listen to Steve and Diana, even when Diana decodes the book written in 'Ottoman and Sumerian' that Steve has taken, proving that the Germans are creating a new gas. Diana proves that she has greater language skills than all the men present, but they will not accept her, as a woman. She needs to be dragged from the council chamber by Steve, telling the commander-in chief that he 'should be ashamed' for not fighting and dying with his men on the battlefield, which is what we have seen the Amazon general do.

Without official permission to go to the front, Steve recruits 'reinforcements' from his old colleagues, and one of the ministers seems willing to help them, Sir Patrick Morgan (David Thewlis). Once in Belgium Diana climbs from the trenches and runs across no man's land in her Wonder Woman costume, deflecting the German bullets so that the British can follow, a fearless Amazon warrior in the mould of her aunt Antiope. She saves the village of Veld from the Germans, and she and Steve infiltrate a German party, only to find that the Germans are testing the gas on the village they have just saved. Diana goes after the German commander, Ludendorff, believing that he is Ares, then is surprised that the fighting continues when he is dead. She then finds that Ares is actually Sir Patrick Morgan. He says that mankind 'don't deserve our help, they only deserve destruction' as they are 'cruel, selfish, weak and capable of the greatest horrors'. Ares wants Diana to join him, and reveals that she is the daughter of Zeus and Hippolyta, not made from clay as he mother had told her (an origin story that came from Brain Azzarello's run of the Wonder Woman comics for DC's *New 52* series – Marston's origin story was that she was made of clay). Ares' words cannot dissuade Diana from her mission, although she now knows that her mother has been lying to her.

Steve sacrifices himself to destroy a plane carrying the poisonous gas heading for London. He tells Diana 'I can save today, you can save the world'. As he blows up his own plane Diana finds the strength to defeat Ares. She also refuses to kill the female villain Dr Maru AKA Dr Poison, the creator of the poisonous gas. The film ends with Diana's words that 'Now I

know that only love can truly save the world, so I stay and fight and I give for the world I know can be. This is my mission now, forever'. The Diana of the twenty-first century present sees the potential for both good and for evil in mankind and finds on balance that the world is worth saving. This Wonder Woman, then, is a character who sees hope for both men and women. She has encountered misogynist attitudes in early twentieth-century London, but by the present she has achieved a career as a museum curator, a non-military role that maintains a link with her classical Amazon roots, as well as her twenty-first century role as superhero.<sup>25</sup> A feminist role model for the present day, this Diana is an independent woman who manages a life with two roles and who can love a man, but her power is not reduced nor is she defined by her relationship with him.

*Wonder Woman* (2017) achieved critical and popular acclaim, although Gadot as Wonder Woman is not without her critics. When she was cast as the female superhero in *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016) many reviewers found her military service as a combat trainer in the Israeli Defence Force to be a suitable training ground for the character.<sup>26</sup> However, following the release of *Wonder Woman* (2017), some reviewers have taken issue with Gadot's support for the Israeli military in the Israeli-Palestinian conflict, referring to a tweet the actress made in 2014.<sup>27</sup> It is, of course, as difficult for an Israeli actress to stand for all women as it is for the white, statuesque, scantily-clad character that she plays to be accepted by all women. When the United Nations announced that Wonder Woman was

---

<sup>25</sup> Although Diana in her various incarnations usually has a government role, she works in the Gateway City Museum of Cultural Antiquities as a lecturer on Greco-Roman mythology in John Byrne's Wonder Woman comics from the 1990s, collected in Byrne (2017). For my discussion of the prominence of Diana's classical roots in *Batman v Superman: The Dawn of Justice* see <https://theconversation.com/who-cares-about-batman-v-superman-wonder-woman-finally-steals-the-show-56963> (accessed 4 September 2018).

<sup>26</sup> See for example <http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-2706849/FIRST-LOOK-Gal-Gadot-leather-clad-sexed-new-Wonder-Woman-Batman-Vs-Superman-far-cry-Lynda-Carter.html> and <https://www.glamour.com/story/gal-gadot-wonder-woman-cover-interview> (accessed 4 September 2018).

<sup>27</sup> See for example <https://wearyourvoicemag.com/more/entertainment/gal-gadot-wonder-woman-white-feminist-hero> and <http://toofab.com/2017/06/02/wonder-woman-gal-gadot-lebanon-israel-palestine-conflict-reviews-criticism/> (accessed 4 September 2018).

the Honorary Ambassador for Empowerment of Women and Girls in 2016, tied in with the 75<sup>th</sup> anniversary of the comic book character, over 45,000 people signed an online petition that Wonder Woman was an inappropriate choice, and a protest was held at the inauguration ceremony.<sup>28</sup> She was hastily withdrawn as ambassador after less than two months in role, although the UN advised that the appointment was only ever meant to be temporary.

As a feminist as well as a Wonder Woman fan I can sympathise with the ambivalence of others. However, on balance, I find Wonder Woman to be a character who can be admired, and *Wonder Woman* (2017) to be a film that is worthy to inspire a new generation of (feminist) girls, as the Marston comics inspired Gloria Steinem and as Lynda Carter in the later 1970's set *Wonder Woman* series inspired the pre-teen me. Particularly in its portrayal of the Amazons, *Wonder Woman* (2017) improves on the campy Amazons from the *Wonder Woman* pilot episode and on the fur bikini-clad Amazons from *Xena: Warrior Princess* to create a plausible all-female society made up of strong and able warriors. We see them training and fighting the Germans, and their costumes and weapons. Although Patty Jenkins states that Marston's comics were used as 'the bible' for the film,<sup>29</sup> by replacing the school sports day-style contest for Diana to accompany Steve to man's world with a battle with the Germans that the Amazons take part in, their prowess as warriors is confirmed. Designer Aline Bonetto created a world where the Amazons can live at one with nature, but while they are 'libres (free)' and 'intelligentes (intelligent)' they have maintained their strong military tradition.<sup>30</sup>

I created an online questionnaire in March 2018 to obtain viewer responses to *Wonder Woman* (2017) and in particular the portrayal of the Amazons.<sup>31</sup> I shared the link to this questionnaire with members of Wonder Woman fan sites and obtained 28 responses between March and June 2018.

---

<sup>28</sup> See for example <https://www.nytimes.com/2016/12/13/world/un-wonder-woman-campaign.html> and <https://www.bbc.co.uk/news/world-us-canada-38300727> (accessed 4 September 2018).

<sup>29</sup> Interview with Patty Jenkins for *DC Exhibition: Dawn of Superheroes* at the O2 London in 2018.

<sup>30</sup> Interview with Aline Bonetto for *DC Exhibition: Dawn of Superheroes* at the O2 London in 2018.

<sup>31</sup> The survey is available at <https://www.surveymonkey.co.uk/r/PSPS527>

90% of respondents were male, with a mix of age ranges from under 17 to 46-55. The high percentage of male viewers who took part is likely to be driven by the fan sites I posted to, as these were DC comic fan sites rather than the television fan sites that I have previously used for research, where the majority of participants are female.<sup>32</sup> As the online questionnaire provided limited opportunities to obtain in-depth answers (with ten questions in total, including demographic questions), I also asked a small group of five sixth form students from Mascalls Academy, Paddock Wood, to watch the film together and complete a written questionnaire, in order to supplement these responses. The students were aged between 16 and 17, four female and one male, and were studying a range of subjects at 'A' Level, but not classics or ancient history. These students had taken my seven-week extra-curricular course on Greek mythology on film and television that had included a tutorial on the Amazons, and so they already had some knowledge about the female warriors from Greek mythology, and had seen the opening scene to the *Xena: Warrior Princess* episode 'Hooves and Harlots'.

The fans mostly enjoyed the film, with over 75% scoring it at eight out of ten or above. Reasons for enjoying the film including Gal Gadot's portrayal doing 'justice' to the character of Wonder Woman, showing her 'overall compassion and idealism'. The chemistry between Gadot and Chris Pine were also called out. As the first DC film featuring a female lead it was well received by the fans, one even finding it to be the best film from DC so far. Fans liked the way that the character of Wonder Woman was not overly sexualised and instead 'was treated like her male counterparts', In the words of one fan 'it's a rare example of a movie with a female protagonist that doesn't shove that fact in the audience's face or make every male character an idiot'. One female respondent enjoyed the film 'because it promotes feminism, not as man hating but as a way of showing women are strong too'. However, some respondents disliked Diana being made the daughter of Zeus,<sup>33</sup> and also the 'formulaic' ending to the film, with the obligatory CGI villain (Ares) meant that many of the respondents rated that film less highly. Some specifically commented on how the end of the film let down what had

---

<sup>32</sup> For example the DC Universe Extended Wiki Wonder Woman pages at [fandom.wikia.com](http://fandom.wikia.com).

<sup>33</sup> For a discussion of the use of Zeus as Diana's father in the film see <https://www.vox.com/culture/2017/6/7/15740202/wonder-woman-origin-story-amazons-marston-explained> (accessed 5 September 2018).

been a very good version of the Wonder Woman origin story, a sentiment I tend to share.

The five students all enjoyed the film and the portrayal of Wonder Woman, although Elspeth qualified this as she felt that 'the character was strong and dominant which is empowering however the plot still revolved around a man/romance'. Daisy found that 'Wonder Woman is often portrayed in a way appealing to a male gaze but given the context of the feminist attitudes of the film, she was portrayed as strong and independent, with a believable (and not too objectifying) costume'. Overall Daisy found that the film 'provided a good female role model for younger viewers'. Wonder Woman's superhero costume was designed by Michael Wilkinson for *Batman v Superman: The Dawn of Justice* as armour in metallic red white and blue, and so although it does comprise an updated version of a red and gold bustier and short blue skirt, with boots, greaves and, of course, armour bracelets, like the costumes of the Amazons in the film, it is more practical and less sexualising than previous versions of the Wonder Woman costume.<sup>34</sup>

Unsurprisingly the fans all had extensive knowledge of the various incarnations of Wonder Woman, and also had some knowledge of the Amazons from Greek mythology. When asked for up to three pieces of information about the Amazons most referred to them as warrior women. Additional popular pieces of information included were the inclusion of the Amazons in the labours of Heracles/Hercules and the Trojan War, that they are said to have cut off a breast to improve archery skills and that they were linked with or created by Zeus, Artemis and/or Ares. The different gods referred to is likely to stem from different versions of the origins of Wonder Woman and the Amazons in comics, as well as different stories from books on mythology, websites, and films, which were the most popular sources of information.

26 of the fan respondents liked the portrayal of the Amazons in the film. Reasons given for liking the portrayal were that they were 'strong', 'confi-

---

<sup>34</sup> In *Justice League* (directed by Zack Snyder, Warner Bros, 2017) costumes were again designed by Michael Wilkinson. For an analysis of how costuming and camera angles objectify Wonder Woman and the Amazons in this film compared with *Wonder Woman* (2017) see <https://www.syfy.com/syfywire/how-justice-league-fails-wonder-woman> (accessed 28 October 2018).



dent' 'powerful' and 'fierce in battle' but also 'a peaceful society' and 'reasonable when it came to dealing with the threat which arrived on their shores'. One respondent positively mentioned the mix of ethnicities, and two respondents stated that the Amazons were not 'sexualised'. One fan found the scenes on Themyscira to be the best in the film as a whole. However, this overall positive reaction was qualified by many who felt that their 'technology was primitive' and that they had remained a 'static society'. The designer Aline Bonetto explained that the production team had wanted to portray a 'monde préservé/preserved world' that had been a gift from the gods,<sup>35</sup> however the fans, who were familiar with the advanced technology of the Amazons in some comic versions found that the Themyscira in the film was lacking. Viewers who disliked the portrayal had wanted to see more of their culture, including the 'healers, scientists, farmers, scholars, inventors' rather than seeing them just 'smashing swords together'. Their martial ability, missing from the 1970s series, is seen by most to be a positive move, however it is left to Diana rather than her fellow Amazons to be the ambassador of peace.

When asked to write down up to three things they knew about the Amazons they all therefore recalled that the Amazons were warrior women, and some added additional information about Hippolyta and Penthesilea, who were covered on the course. All of the students liked the portrayal of the Amazons in the film. Deanna thought that 'their gold clothing and combat skills gave them a look of superiority in comparison to the men.' Both Deanna and Daisy found that the film had 'feminist' elements, and the portrayal of the Amazons was a key part of this, so according to Daisy 'the positive values of the community of woman that lent itself well to the feminist angle of the film.' Similarly, Deanna 'thought the portrayal of them added to the feminism within the film as they were able to maintain a peaceful lifestyle whilst everyone else was fighting. I think their strength and intelligence was also admirable at portraying them as capable individuals who were uninhibited by their gender.' Christopher stated that each Amazon, when fighting the Nazis off seemed to have a warrior's attitude and their costumes weren't sexualised in any way.' Christopher, the only film studies student of the group, compared the Amazons costumes favourably

---

<sup>35</sup> Interview with Aline Bonetto for *DC Exhibition: Dawn of Superheroes* at the O2 London in 2018.

to the 'provocative' men's costumes in *300* (2006). Like the fans, Christopher found *Wonder Woman* to be one of the best DC films produced.

For the twenty-first century viewer the portrayal of the Amazons in *Wonder Woman* (2017), including the portrayal of Princess Diana/Wonder Woman herself, are mostly admired and are specifically seen as feminist portrayals by some female viewers. Their portrayal is a progression from the campy babydoll nightdress-clad Amazons from the 1970s and the fur bikini-clad Amazons from the 1990s. Their imagined all-female society may be seen by some as having its flaws, as it is firmly rooted in the past, however, as student Emma commented, 'they thrived and maintained a harmonious lifestyle'. Perhaps in 2017 the creators of *Wonder Woman* did not feel the need to make the overt references to sisterhood that are spoken by the Diana of 1975, or that 'it's a man's world [...] because we let them have it', according to Terreis in *Xena: Warrior Princess*. As Diana leaves Themyscira Hippolyta tells her daughter to 'be careful in the world of men, Diana, they do not deserve you', but men like Steve Trevor are deserving and accepting of Diana's help, and the misogyny in the film is firmly rooted in Edwardian London. However, films featuring female protagonists in general, and particularly films with female superheroes taking lead roles, are still in abysmal short supply. Young feminists of the twenty-first century may be still trying to grasp what fourth-wave feminism might be, but perhaps *Wonder Woman* and her fellow Amazons can show them the way. With *Wonder Woman 1984* due to be released in November 2019 we can look forward to a strong villainess, Cheetah, with a storyline set in the 1980s, a period when second-wave feminism was starting to pave the way for third-wave, and we were listening to the up-and-coming young American singer Madonna's number one hit *Like a Virgin*, whilst Margaret Thatcher was in power as the first female Prime Minister in the UK.<sup>36</sup> Connie Nielsen as Hippolyta and Robin Wright as Antiope are among the cast members, and so we can hope that more of the Amazon society is revealed.

---

<sup>36</sup> In 1990 Camille Paglia controversially lauded Madonna as 'the future of feminism', see <https://www.nytimes.com/1990/12/14/opinion/madonna-finally-a-real-feminist.html> (accessed 4 September 2018), although more recently the feminist critic has stated that the singer is on 'a path of self-destruction', after Madonna spoke out against Paglia in her acceptance speech for the Woman of the Year award in 2016, see <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-4029528/Feminist-Camille-Paglia-hits-Madonna-s-claims-rebuffed-female-peers-start-career.html> (accessed 4 September 2018).

## 5. Bibliography

- Bergstrom (2017). – Signe Bergstrom, *Wonder Woman: Ambassador of Truth* (New York: HarperCollins 2017).
- Blondell (2005). – Ruby Blondell, ‘How to Kill an Amazon’. *Helios* 32.2 (2005) 183-213.
- Byrne (2017). – John Byrne, *Wonder Woman by John Byrne, Book One* (Burbank, CA: DC Comics 2017).
- Daniels (2000). – Lee Daniels, *Wonder Woman the Complete History: The Life and Times of the Amazon Princess* (London: Titan 2000).
- Douglas, Susan J. (1995) *Where the Girls Are: Growing Up Female with the Mass Media* (New York: Random House).
- Gietzen and Gindhart (2015). – Andreas Gietzen and Marion Gindhart, ‘Project(ion) Wonder Woman: Metamorphoses of a Superheroine’, in Filippo Carlà and Irene Berti (eds.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts* (London and New York: Bloomsbury 2015) 134-150.
- Gillis, Howie and Munford, eds. (2007). – Stacy Gillis, Gillian Howie and Rebecca Munford, *Third Wave Feminism: A Critical Exploration* (Expanded Second edition) (Basingstoke: Palgrave Macmillan 2007).
- Gosling (2017). – Sharon Gosling, *Wonder Woman: The Art and Making of the Film* (London: Titan 2017).
- Helford (2000). – Elyce Rae Helford, ‘Feminism, Queer Studies and the Sexual Politics of *Xena: Warrior Princess*’, in Elyce Rae Helford (ed.), *Fantasy Girls: Gender in the New Universe of Science Fiction and Fantasy Television* (Lanham, Md and Oxford: Rowman and Littlefield 2000), 135-162
- Inness (1999). – Sherrie Inness, *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture* (Philadelphia, Pa: University of Pennsylvania Press 1999).
- Kastor (1996). –Elizabeth Kastor, ‘Woman of Steel: Television’s Warrior Xena is a Superheroine with Broad Appeal’, *The Washington Post*, 21 September (1996) C01.

- Kvistad (2005). – Ivar Kvistad, 'Xena's Double-Edged Sword: Sapphic Love and the Judaeo-Christian Tradition', *Refractory*, 8.1 (2005, online) <http://refractory.unimelb.edu.au/2005/10/14/xena%E2%80%99s-double-edged-sword-sapphic-love-the-judaeo-christian-tradition-ivar-kvistad/> (accessed 28.10.2018).
- Lepore (2015). – Lepore, Jill, *The Secret History of Wonder Woman* (Brunswick and London: Scribe 2015).
- Magoulik (2006). – Mary Magoulik, 'Frustrating Female Heroism: Mixed Messages in *Xena*, *Nikita* and *Buffy*', *The Journal of Popular Culture*, 39.5 (2006) 729-755.
- Mainon and Ursini (2006). – Dominique Mainon and James Ursini, *The Modern Amazons: Warrior Women on Screen* (Pompton Plains, NJ: Limelight 2006).
- Marston (1943). – William Marston, 'Why 100,000,000 Americans read comics'. *The American Scholar*, 13 (1943) 35–44, available online at <https://theamericanscholar.org/wonder-woman/#.W3BCWPZFzZs> (accessed 28.10.2018).
- Morreale (1998). – Joanne Morreale, 'Xena: Warrior Princess as Feminist Camp', *Journal of Popular Culture* (1998) 79–86.
- O'Reilly (2005). – Julie D. O'Reilly, 'The Wonder Woman Precedent: Female (Super)Heroism on Trial', *The Journal of American Culture*, 28.3 (2005) 273-283.
- Paglia (2017). – Camille Paglia, *Free Women, Free Men: Sex, Gender, Feminism* (Edinburgh: Canongate 2017).
- Penrose (2016). – Walter Duvall Penrose, Jr, *Postcolonial Amazons: Female Masculinity and Courage in Ancient Greek and Sanskrit Literature* (Oxford: Oxford University Press 2016).
- Salmonson (1992). – Jessica Amanda Salmonson, *Encyclopedia of Amazons: Women Warriors from Antiquity to the Modern Era* (New York: Doubleday 1992).
- Salmonson(1979). – Jessica Amanda Salmonson (ed.), *Amazons!* (New York: DAW 1979).
- Salmonson (1982). – Jessica Amanda Salmonson (ed.), *Amazons II* (New York: DAW 1982).

*Feminist heroines for our times*

Walker (1992). – Rebecca Walker, ‘Becoming the Third Wave’, *Ms* Spring (1992) 39–41, available online at <http://www.msmagazine.com/spring2002/BecomingThirdWaveRebeccaWalker.pdf> (accessed 28.10.2018).

JEAN COERT

(FREIE UNIVERSITÄT BERLIN)

**Der digitale *furor Teutonicus*. Zur Rezeption von Germanenbildern im Videospiel am Beispiel von *Total War: Rome II*, in: thersites 7 (2018), 58-106.**

**KEYWORDS**

Germans, Game Studies, Video Games, Computer Games

**ABSTRACT (ENGLISH)**

This paper deals with the reception of the ancient Germans in modern video games. Regarding the example of Total War: Rome II, I will show how images, ideas and sources about Teutons are reflected in this medium. This is by no means confined to an investigation of historical accuracy. Rather, the functions and the effects of the ancient mind-set in the analysed virtual creation and simulation of antiquity will be determined. Thus, the article shows that the Germans and other peoples associated with barbarian topoi are systematically used to define the classical characteristics of the Romans and Hellenes. Consequentially, such “barbarians” are used as an instrument to shape “authentic” modern ideas about Greco-Roman antiquity in video games and to produce an affective historicity.

## 1. Einleitung

Kaum ein anderes antikes Volk spielte für die Antikenrezeption im deutschen Raum solch eine gewichtige Rolle wie die Germanen. Sie wurden in der deutschen Geschichte bereits zahlreich für Ideologien und Gedankengut sowohl linker als auch rechter Stoßrichtung genutzt und ebenso als Material für Ideen rassistischer, nationalistischer oder sozialistischer Natur verwendet.<sup>1</sup> Insbesondere wegen dieser gravierenden Nachwirkung in der deutschen, aber auch in der restlichen europäischen Geschichte, haben sich zahlreiche Historiker bemüht, die Germanenrezeption in der Kunst,<sup>2</sup> Literatur,<sup>3</sup> Musik<sup>4</sup> und im Film<sup>5</sup> zu untersuchen. Hierbei fällt ins Auge, dass das relativ neue Medium Videospiele noch keine Beachtung in diesem Bereich fand, obwohl es sich laut Computerspielforscher längst „von einer subkulturellen Erscheinung zu einem Alltagsmedium in weiten Teilen der Gesellschaft entwickelt“<sup>6</sup> hat. Diese Lücke findet sich nicht nur für die Germanenrezeption, denn bereits der Althistoriker Christian Rollinger kritisierte treffend, dass das Medium des Videospiele „bislang von der ‚seriösen‘ Altertumswissenschaft so gut wie keine Beachtung erfahren hat.“<sup>7</sup> Dagegen zeigen aber aktuelle Forschungen zur Frühen Neuzeit und zum Mittelalter, dass das Medium Computerspiel ein großes historisches Forschungspotenzial bietet.<sup>8</sup> Daher soll in dieser Arbeit ebenjener Forschungslücke nachgegangen und

---

\* Da bei solch einer Studie natürlich nicht das Feedback der Spieler solcher Videospiele fehlen darf, sei hier herzlichst Jakob Debelka, Lea Schönfeld, Johannes Stadie und Yannic Zander für ihre kritischen Anmerkungen und Korrekturhilfen gedankt. Ebenso sei hier Christian Rollinger für seine ausgezeichnete redaktionelle Betreuung und den anonymen Gutachtern von Thersites für ihre hilfreichen Anreize, Verbesserungsvorschläge und Kritik gedankt. Sie alle haben diesen Text mit ihren individuellen Meinungen und ihrer Expertise bereichern können.

<sup>1</sup> Einen Überblick über die wichtigsten Vertreter bietet Alexander Demandt. Vgl. Demandt (2012) 59-62.

<sup>2</sup> Vgl. Beyrodt (2012).

<sup>3</sup> Z.B. Blusch (1983).

<sup>4</sup> Z.B. Barbon/Plachta (1995).

<sup>5</sup> Z.B. Müller (1996); Kolbe (2006).

<sup>6</sup> Schöffmann/Schlegel (2015). Ähnlich äußerte sich auch Angela Schwarz hierzu, vgl. Schwarz (2010) 8.

<sup>7</sup> Rollinger (2015) Abstract I. Ähnlich formulierte er dies bereits bei Rollinger (2013) 88.

<sup>8</sup> Einen guten Überblick zu zahlreichen Zugängen für die frühe Neuzeit im Videospiele bietet Kerschbaumer/Winnerling (2014). Für die mittelalterliche Epoche hat Heinze (2012) ähnliche Anreize für die historische Forschung entwickelt.

sich der Darstellung und Nutzung antiker Germanenbilder in diesem Medium gewidmet werden.

Alleine schon wegen der riesigen Menge an Videospiele mit antiken Inhalten<sup>9</sup> und des dafür erforderlichen Textumfangs soll hier nachfolgend vor allem einer der prominentesten Vertreter – *Total War: Rome II*<sup>10</sup> – fokussiert werden. Zum einen ist dieses Strategiespiel als eines der kommerziell erfolgreichsten besonders geeignet, da man ihm eine gewichtige Rolle bei der Vermittlung der Antike in diesem Medium zuschreiben darf.<sup>11</sup> Andererseits treten neben den römischen und griechischen „factions“, welche in den meisten Videospiele mit antiken Inhalten im Zentrum stehen, die sogenannten Randvölker – auch die Germanen – mit gleicher Gewichtung und Spielbarkeit auf. Zusätzlich wirbt dieser Titel, wie auch viele andere Vertreter des Genres,<sup>12</sup> mit seinen historischen Inhalten und hat daher ergänzend zum eigentlichen hauptspiel eine spielinterne Enzyklopädie kreiert.<sup>13</sup> Hiermit wird es dem Spieler<sup>14</sup> ermöglicht, zu den präsentierten Spielinhalten historische Hintergrundinformationen nachzulesen, die sogar mit

---

<sup>9</sup> Angela Schwarz konstatierte für das Jahr 2009, dass ca. 10% der über 1.600 Videospiele mit historischen Inhalten, die bis zu diesem Jahr produziert wurden, sich mit der Antike befassen. Vgl. Schwarz (2010) 11-14.

<sup>10</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II* (PC: Windows). 2013.

<sup>11</sup> Vgl. Rollinger (2013) 88f. Laut Münster (2014) wurden allein im ersten Geschäftsjahr über 1,13 Millionen Kopien des Spiels verkauft.

<sup>12</sup> Das Werben mit historischer Nähe und Akkuratessse ist ein weit verbreitetes Phänomen in der Videospielebranche. Vgl. hierzu Schwarz (2010) 16.

<sup>13</sup> Vgl. Creative Assembly/Sega: Enzyklopädie von *Total War: Rome II* (PC: Windows). 2013. Zugriff über die Internetpräsenz: <http://r2enc.totalwar.com/de/home> (letzter Zugriff 12.04.2018 16:45 Uhr). Diese Enzyklopädie wird im Folgenden mit der Angabe R2-Enzyklopädie, Rubrik, Unterrubrik, Artikel, Unterartikel usw. zitiert anstatt jeweilig immer die Internetlinks anzugeben. Bereits Christian Rollinger hatte sich mit dem Aufbau und Problemen dieser Enzyklopädie beschäftigt. Vgl. Rollinger (2013) 90.

<sup>14</sup> Nachfolgend wird zur Erleichterung des Leseflusses das generische Maskulin für die Spieler verwendet, wodurch jedoch keineswegs der Eindruck vermittelt werden soll, dass es keine weiblichen Spieler gäbe. Viele Studien zeigen nämlich, dass beide Geschlechter beim Videospielekonsum stark vertreten sind und daher sind auch hier stets geschlechtsneutral alle Konsumenten gemeint. Vgl. Rollinger (2015) 4, Anm. 11.



Referenzen zu antiken Autoren wie Thukydides,<sup>15</sup> oder auch modernen Archäologen, wie O.G.S. Crawford,<sup>16</sup> gespickt sind. Diese Angaben sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, zeigt doch schon das prominente Filmbeispiel „Gladiator“, dass historische Referenzen und Beratung nicht zugleich eine historisch akkurate Umsetzung bedeuten müssen.<sup>17</sup> Der Reiz besteht also viel mehr in der Nachverfolgung der Ideen, Bilder, Konzepte und Quellen von und über Germanen, die an das Spiel und den Rezipienten herangetragen werden.

Denn Ziel dieser Arbeit soll es sein, zu eruieren, welches antike Gedankengut genutzt wird, um Germanen in Videospielen darzustellen. So soll weiter gedacht hieran erörtert werden, welche Narrative und Ideen um und von Germanen damit beim Spieler evoziert werden, und welche Funktionen und Bedeutungen damit die entstehenden Germanenbilder in den Spielsimulationen antiker Welten einnehmen. Hierbei muss jedoch betont werden, dass es nicht im Ranke'schen Sinne darum gehen soll, zu untersuchen, ob die Germanendarstellung historisch akkurat dem entspricht, „wie es eigentlich gewesen“<sup>18</sup> ist. Einerseits ist dies ohnehin nach Ansicht vieler Germanenforscher überhaupt unmöglich zu bewerkstelligen, da das überlieferte Wissen zu den Germanen viel zu verzerrt und fragmentarisch ist.<sup>19</sup> Andererseits hat die vielfach geführte Authentizitätsdebatte gezeigt, dass die simple Überprüfung von Videospielen auf historische Fehler bzw. Richtigkeit sowohl heuristisch reizlos ist als auch kaum einen Mehrwert für die historische Forschung bieten kann.<sup>20</sup> Daher soll vielmehr der Fokus bewusst auf den überlieferten antiken Ideen, Topoi, Diskursen und Darstellungen liegen und deren Rezeption, Funktion und Wirkung im Spiel diskutiert wer-

---

<sup>15</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie, Technologie, Athenai (Der Zorn Spartas), Militär, Marine, Seesoldatenausbildung.

<sup>16</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie, Technologie, Sueben, Zivil, Stammeswirtschaft, Keltische Feldsysteme.

<sup>17</sup> Ausführlich wird dies von Kathleen Coleman veranschaulicht: Vgl. Coleman (2004) 45–52.

<sup>18</sup> Von Ranke (1824) 6.

<sup>19</sup> Hans-Werner Goetz und Karl-Wilhelm Welwei veranschaulichen dieses Problem sehr ausführlich, aber auch Alexander Demandt geht auf die Grundproblematik ein: Vgl. Goetz/Welwei (1995) 4–15; Demandt (2012) 59f.

<sup>20</sup> Die Probleme und Potenziale der Authentizitätsdebatte hat Eugen Pfister übersichtlich veranschaulicht. Vgl. Pfister (2017).

den. Auch wenn es nicht um die Prüfung der historisch korrekten Wiedergabe geht, sind Vergleiche zu den Originalquellen notwendig, um die vorgenommenen Veränderungen und Interpretationen der Entwickler und ihre dahinterstehenden Intentionen zu identifizieren. Hierbei gibt es noch eine weitere wichtige Einschränkung: In dieser Untersuchung soll, um sich an dieser Stelle der ludologischen Terminologie zu bedienen, vor allem die sogenannte *shell* des Spiels analysiert werden und der *core* weniger Beachtung finden, da er für die Verwendung von Germanenbildern in geringerem Maße relevant ist.<sup>21</sup>

Methodische oder inhaltliche Anknüpfungspunkte bezüglich der *Total War*-Reihe sind für diese Arbeit kaum gegeben. Zwar haben sich bereits mehrere Historiker mit einzelnen Teilen der Spiele-Reihe beschäftigt, jedoch handelt es sich dabei nahezu ausschließlich um Artikel, die sich mit Fragen von historischer Akkuratessse oder Diskussionen von pädagogischen Potenzialen beschäftigt haben.<sup>22</sup> Eine Ausnahme unter diesen Ansätzen bildet ein Artikel von Christian Rollinger. In diesem hat der Autor anhand verschiedener Teilaspekte untersucht, mit welchen Mitteln in den *Total War*-Teilen eine vermeintlich authentisch-antike Atmosphäre beim Spieler hervorgerufen wird und wie die dortigen Darstellungen des Krieges eine affektive Historizität<sup>23</sup> produzieren.<sup>24</sup> In ganz ähnlicher Manier soll hier vorgegangen werden, indem in drei verschiedenen Spielbereichen analysiert wird, anhand welcher Elemente ein authentisches Germanenbild im Sinne der eben genannten affektiven Historizität generiert wird. Zunächst

---

<sup>21</sup> In der ludologischen Theorie bezeichnet der *core* das Regelwerk eines Spiels und die *shell* die graphische Repräsentation der Spielwelt. In der Praxis bedeutet dies, dass z.B. in dieser Studie nicht diskutiert wird, ob ein rundenbasiertes Marschieren von germanischen Truppen historisch akkurat ist, sondern eher Fragen nach der Darstellung von germanischer Kultur von Interesse sind. Eine ausführliche Beschreibung der ludologischen Begriffe findet sich bei Rollinger (2015) 6-8.

<sup>22</sup> Vgl. Burns (2005); De la Torre Díaz (2005); Christesen/Machado (2010); Baumgartner (2011); Hatlen (2012); Baumgartner (2016).

<sup>23</sup> Der von Tobias Winnerling geprägte Begriff „affektive Historizität“ bezeichnet eine Geschichtspräsentation im Videospiel, die trotz möglicher Fehler vor allem das Gefühl einer historischen Authentizität beim Spieler hervorrufen will. Als Gegenstück steht hierzu der Terminus „faktische Geschichte“, der eine faktengetreue und akkurate historische Darstellung in diesem Medium bezeichnet, obwohl der Spieler dies möglicherweise durch fehlende Vorkenntnisse nicht als authentisch wahrnimmt. Vgl. Winnerling (2014) 151-153.

<sup>24</sup> Vgl. Rollinger (2016).

sollen die Spielwelt und die Gestaltung der Landschaft Germaniens, im Anschluss daran die Profilierung der germanischen Spielfraktionen und hiernach die Darstellung der germanischen Figuren (insbesondere Militäreinheiten) näher betrachtet werden. Abschließend werden die Ergebnisse im Resümee nicht nur zusammengefasst und diskutiert, sondern über die Fallstudie hinausgehend auch andere Germanendarstellungen aus weiteren Videospielen zum Vergleich herangezogen.

## **2. Spielwelt und Geographie Germaniens**

*Total War: Rome II* umfasst mit seiner Spielwelt den geographischen Raum Europas, Nordafrikas und Vorderasiens. Das eigentliche Grundspiel, die sogenannte „Große Kampagne“ portraitiert hierbei die politische Lage des Jahres 272 v.u.Z. in diesem Kosmos, in welchem 117 verschiedene politische Fraktionen auf 173 individuelle Regionen aufgeteilt existieren.<sup>25</sup> Zu diesem Szenario kamen über mehrere Jahre hinweg diverse Erweiterungen hinzu, die sich auf bestimmte Abschnitte dieser Karte konzentrieren und auch andere historische Abschnitte darstellen.<sup>26</sup> Da die meisten Expansionen aber kaum oder gar nicht Germanien darstellen, ist neben dem Grundspiel nur noch die „Kaiser Augustus-Kampagne“ für die Untersuchung von Relevanz, die ebenfalls die komplette Spielwelt darstellt und im Jahr 41 v.u.Z. beginnt.<sup>27</sup>

Unabhängig vom Szenario ist das Strategiespielprinzip stets dasselbe: Der Spieler ist der Anführer einer politischen Fraktion und versucht nicht nur, deren Existenz zu sichern, sondern auch sie zur dominierenden Weltmacht aufzubauen. Das geschieht zum einen durch die ökonomische Verwaltung der eigenen Gebiete und zum anderen vor allem durch die diplomatische und militärische Außenpolitik. So ist das Spiel darauf fixiert, dass

---

<sup>25</sup> Vgl. Rollinger (2013) 89.

<sup>26</sup> Hierzu gehören der Peloponnesische Krieg in Griechenland, der zweite Punische Krieg im westlichen Mittelmeerraum, Caesars Gallischer Krieg, der römische Bürgerkrieg unter dem zweiten Triumvirat und die Reichskrise des 3. Jh. zur Zeit Aurelians.

<sup>27</sup> Auch der vor einigen Monaten veröffentlichte DLC „Empire Divided“, der die Reichskrise des 3. Jh. behandelt, umfasst Germanien und seine Stämme. Da dieser Text jedoch in seinen Grundzügen vor dem Erscheinen der Erweiterung entstanden ist, berücksichtigt er dessen Inhalte noch nicht.

die Staaten eigene Armeen ausheben und durch Kriege ihren Herrschaftsbereich ausdehnen. Wie es üblich für sog. *god games*<sup>28</sup> ist, koordiniert der Spieler in einer Olympierperspektive auf der Karte diese Truppenkontingente und greift mit ihnen andere Heere und Städte an. Die Kämpfe nehmen die Gestalt von 3D-Echtzeitschlachten an. Hierfür besitzt jede Fraktion individuelle Einheiten mit eigenen Vor- und Nachteilen, die vom Spieler geschickt eingesetzt werden müssen.<sup>29</sup> In diesen politischen Überlebenskampf lädt das offizielle Handbuch des Spiels auf folgende Weise ein:

„Wählt Euren Pfad: die Barbaren aus den Wäldern des Nordens; die exotischen Königreiche im Osten oder die florierenden und ehrgeizigen Handelsnationen des Mittelmeerraums. Bedrohungen umkreisen Rom wie die Aasgeier und Ihr müsst Euch entscheiden zwischen dem Kommando der römischen Legionen oder dem ihrer Rivalen.“<sup>30</sup>

Bereits in dieser kleinen Exposition wird auf eine Dichotomie hingewiesen, die zentral das Spiel und seine Welt prägt – die Gegenüberstellung von Barbaren, zu denen auch die Germanen gezählt werden, und von florierenden, kulturell höherstehenden Völkern, die von den Römern und Griechen repräsentiert werden. Während diese Kulturen mit positiven Attributen belegt sind, werden die sie umgebenden Fraktionen als barbarisch und bedrohlich charakterisiert und somit gleich negativ konnotiert und zusätzlich als exotisch beschrieben, wodurch deren Abweichen von der mediterranen Norm und ihre Fremdheit signalisiert wird.

Betrachtet man jene Barbaren aus den Wäldern des Nordens genauer, kann man feststellen, dass unter diesen die germanischen Fraktionen einen deutlich abgegrenzten Bereich besitzen. Im Westen bilden der Rhein und im Süden die Donau die Grenzen zu den keltischen Fraktionen. Die Nord- und Ostsee bilden die nördliche Grenze und im Osten verläuft sich das germanische Gebiet im Weichsel-Raum und wird von den benachbarten Gebieten „Sarmatia“ und „Dacia“ begrenzt.<sup>31</sup> Diese geographische Aufteilung Germaniens deckt sich weitgehend mit den Beschreibungen der römischen

---

<sup>28</sup> *God games* zeichnen sich dadurch aus, dass der Spieler in eine allwissende und allmächtige Position gerät, in welcher er die Kontrolle über große Teile der repräsentierten fiktiven Welt besitzt. Vgl. Schwingeler (2008) 124.

<sup>29</sup> Vgl. Rollinger (2013) 89.

<sup>30</sup> Creative Assembly/Sega: Handbuch zu *Total War: Rome II*. 2013, 2.

<sup>31</sup> In der „Kaiser Augustus-Kampagne“ ist die Ostausdehnung des germanischen Gebietes noch etwas größer. Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus.

Geographen und sonstigen antiken literarischen Beschreibungen Germaniens, die fast alle im Westen den Rhein, im Süden die Donau, im Norden den Okeanos und im Osten die Übergangszonen zu Sarmatien und Dakien als Grenzen angeben.<sup>32</sup>

Auch die landschaftliche Gestaltung des Raumes ist sehr quellennah gehalten worden. Germanien wird im Spiel von dichten Wäldern, Sümpfen und weitreichendem Schneefall dominiert, so wie es zahlreiche antike Autoren auch beschreiben.<sup>33</sup> Unterbrochen wird diese Waldlandschaft von einzelnen größeren, oft nebelverhangenen Lichtungen, durch die sich Trampelpfade und kleine dörfliche Ansammlungen ziehen (vgl. Abb. 1). Ebenso finden sich dort wilde Tiere, wie z.B. Wildschweine, Wölfe und Pferde. Die Landschaft evoziert allgemein einen sehr naturbelassenen, aber auch reizlosen Eindruck, im Gegensatz zu den stärker kultivierten Gebieten am Mittelmeer. Während in Italien und Griechenland prachtvolle steinerne Städte, antike Weltwunder und idyllische Wein- und Olivenanbaugebiete ansprechende Gefilde darstellen, werden die germanischen Siedlungen als primitive, hölzerne Komplexe dargestellt. Manche Landstriche werden als so trostlos und lebensfeindlich präsentiert, dass sogar eigene Truppenteile in den Sumpf- und Schneelandschaften versterben können. In der Spielmechanik ist die Region sowohl geostrategisch als auch ökonomisch für den Spieler sehr unattraktiv, da sie kaum militärische Vorteile anbietet und kaum interessante Handelsressourcen offeriert. Sie steht somit in einem großen negativen Kontrast zu vielen attraktiveren Regionen im Süden, die geostrategisch, politisch oder auch mit ökonomisch wertvolleren Handelsressourcen, wie Purpur, Seide oder Wein,<sup>34</sup> für den Spieler viel mehr zu bieten haben. Pointiert ausgedrückt – es wird dem Spieler ein Bild von Germanien suggeriert, das ganz der Darstellung bei Tacitus entspricht:

---

<sup>32</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 2, 3; Dion. Hal. ant. 14, 1, 2-3; Strab. 2, 5, 30; Strab. 7, 1, 2-5; Strab. 7, 2, 4; Mela 3, 25; Tac. Germ. 1; Ptol. geogr. 2, 11, 1; Solin. 20, 1-2; Johné (2006) 224.

<sup>33</sup> Vgl. Sen. dial. 1, 4, 14-15; Plin. nat. 16, 5-6; Tac. Germ. 5. Ausführlich zu literarischen Topoi des antiken Nordens vgl. Chiaï (2015) 44-51.

<sup>34</sup> Besonders dem Wein kommt hier eine wichtige Bedeutung zu, da er in der Antike als ein zivilisiertes Getränk galt, das charakteristisch für die griechisch-römische Kultur war. Als kulturtechnischer Unterschied wurden den als „barbarisch“ wahrgenommenen Völkern andere typische Getränke zugeordnet oder ihnen maximal ein falscher Umgang mit dem Weinanbau und -genuss zugeschrieben. Vgl. Balsdon (1979) 222-225; Garnsey (1999) 66-68.

„Wer hätte ferner, ganz abgesehen von den Gefahren des schaurig bewegten und unbekanntes Meeres, Asien oder Afrika oder Italien den Rücken kehren und nach Germanien ziehen wollen, das ohne Reiz im Aufbau seiner Landschaft und rauh [sic] im Klima, dessen Bearbeitungsmöglichkeit kümmerlich und dessen Gesamteindruck niederdrückend ist – es sei denn, es wäre seine Heimat?“<sup>35</sup>

Sobald man sich von diesen allgemeinen geographischen Elementen entfernt und sich kleineren Details wie den Namen der einzelnen Regionen, Stämme und Siedlungen widmet, kristallisieren sich sehr schnell bestimmte antike Quellen heraus, die für die Gestaltung verwendet wurden. Ebendiese Quellennutzung muss das Entwicklerteam von *Total War: Rome II* mit einer methodischen Problematik konfrontiert haben: Von den antiken Germanen sind keine eigenen literarischen Zeugnisse erhalten. Zwar ist dafür von den Römern und Griechen Gedankengut über sie überliefert, aber dieses stammt aus einem ganz anderen Zeitraum. Das eigentliche Grundspiel, welches im Jahr 272 v.u.Z. beginnt, spielt nämlich in der sogenannten „vorliterarische[n] Zeit Roms“<sup>36</sup>, aus welcher kaum lateinische Literatur überliefert ist. So stellen überdies die Kriege mit den germanischen Kimbern und Teutonen am Ende des 2. Jh. und Anfang des 1. Jh. v.u.Z. den ersten großen Kontakt zwischen den Germanen und Römern dar.<sup>37</sup> In diesem Zeitraum wird der Begriff *Germane* auch zum ersten Mal überhaupt in der Literatur beim Griechen Poseidonios erwähnt.<sup>38</sup> Ausführliche Informationen bietet wiederum erstmals Caesar in seinem *Gallischen Krieg*. Das eigentliche Wissensreservoir zu den antiken Germanen findet sich aber in der vielfältigen und zahlreichen Literatur der Kaiserzeit.<sup>39</sup> Somit steht das antike überlieferte Wissen über Germanen in einem Abstand von mehreren Jahrhunderten zu dem hier besprochenen Szenario.

---

<sup>35</sup> Tac. Germ. 2: *Quis porro praeter periculum horridi et ignoti maris Asia aut Africa aut Italia relicta Germaniam peteret, informem terris, asperam caelo, tristem cultu aspectuque, nisi si patria sit?* Auch Caesar und Seneca schreiben über die oben behandelte, ärmliche, naturbelassene Umwelt und Lebensweise der Germanen. Vgl. Caes. Gall. 6, 21-28; Sen. dial. 1, 4, 14-15.

<sup>36</sup> Bleicken (2004) 141.

<sup>37</sup> Vgl. Wolters (1989) 12-14.

<sup>38</sup> Vgl. Poseidonios FgrHist 87 F 31, 3 = Strab. 7, 2, 3; Wolters (1989) 10f.

<sup>39</sup> Vgl. Wolters (1989) 10f.; Goetz/Welwei (1995) 11-15. In der griechischen Literatur findet man zwar bereits lange vor der Kaiserzeit Auseinandersetzungen mit dem Norden, jedoch sind diese von phantastischen und mythischen Bildern geprägt und berücksichtigen die Germanen in keiner Weise. Vgl. Chiaï (2015) 44-51.

Dass mit solch einer römisch-griechischen Perspektive der Kaiserzeit gearbeitet wurde, erkennt man sofort an den Namen der germanischen Regionen. So wird beispielsweise die Landschaft zwischen Rhein und Elbe als „Germania Magna“ betitelt und erinnert damit an das gleichnamige Provinzvorhaben, welches unter Kaiser Augustus dort verwirklicht werden sollte.<sup>40</sup> Noch stärker verweist aber die nordöstliche, rechtsseitig der Elbe gelegene Region „Suebia“ auf den kaiserzeitlichen Autorenkreis. Die antiken Autoren bieten zwar viele Informationen zu den Sueben, aber besonders in der geographischen Verortung gibt es einige Unterschiede. Während Plinius recht unspezifisch die Sueben im Landesinnern Germaniens lokalisiert, meint zum Beispiel Strabon, dass sie im Süden Germaniens in Alpen- und Donaunähe lebten.<sup>41</sup> Hingegen verweist Tacitus, wie im Spiel dargestellt, auf das nordöstliche Germanien und Claudius Ptolemaeus und Velleius Paterculus ergänzen zu dieser Verortung, dass die Sueben vor allem rechtsseitig von der Elbe angesiedelt sind.<sup>42</sup> Gleichermaßen ist der vielfach überlieferte hercynische Wald unter dem Namen „Hercynia“ in der Donauregion präsent und dient ebenso als Indiz für die gleiche Quellenherkunft.<sup>43</sup>

Bei den germanischen Fraktionen in diesen Landschaften wird deutlich, dass besonders die *Germania* von Tacitus genutzt wurde. Zwar berichten viele antike Autoren von den verschiedensten germanischen Stämmen und lokalisieren sie teilweise an völlig verschiedenen Orten, jedoch gibt es eindeutige Hinweise darauf, dass nur Tacitus oder taciteisches Wissen aus der Sekundärliteratur benutzt wurde.<sup>44</sup> Das wichtigste Indiz hierfür ist, dass im Spiel Stammefraktionen, wie z.B. die *Nahanarvales*, *Helveconae* und *Arii*, vorkommen, die namentlich in der kompletten antiken Literatur nur in der

---

<sup>40</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus. Zur unter Augustus geplanten Provinz *Germania* vgl. Flor. Epit. 2, 30, 21-28; Wolters (1990) 199-204; Wesch-Klein (2016) 125-127.

<sup>41</sup> Vgl. Strab. geogr. 7, 1, 2-5; Strab. geogr. 7, 3, 1; Plin. nat. 4, 99-101.

<sup>42</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Vell. 2, 106, 2; Tac. Germ. 38-43; Ptol. geogr. 2, 11, 6-16.

<sup>43</sup> Da, wie nach der Beschreibung von Tacitus und Strabon, in diesem Gebiet eine keltische Enklavenfraktion, die Boii, angesiedelt ist, scheinen wohl diese beiden Autoren als Referenz gedient zu haben. Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Strab. geogr. 4, 4, 8; Strab. geogr. 7, 1, 5; Tac. Germ. 28.

<sup>44</sup> Hier sei nur auf die wichtigsten Beschreibungen verwiesen. Vgl. Plin. nat. 4, 99-101, Ptol. geogr. 2, 11; Strab. geogr. 7, 1-2; Tac. Germ. 28-46.

*Germania* von Tacitus zu finden sind.<sup>45</sup> Ebenso ist das gesamte verwendete germanische Stammekonglomerat in seiner Gänze nur bei Tacitus zu finden und auch die angegebenen Stämmenamen sind meist identisch mit denen bei Tacitus.<sup>46</sup> Ebenfalls entspricht die Ansiedlung der Fraktionen in Germanien ganz der Beschreibung der *Germania*. So findet man an der rechtsrheinischen Nordseeküste die Friesen, südöstlich davon zwischen Elbe und Rhein die Cherusker und auf der kimbrischen Halbinsel die Kimbern. Rechtseitig von der Elbe schließt sich das Gebiet der Sueben und Semnonen an. Im Süden an der Donau befinden sich die Markomannen und Quaden und im nordöstlichen Germanien sammeln sich bis zum Weichsel- und Ostseeraum die Rugier, Gutonen, Helvekonen, Lugier, Burier, Helisier, Harier und Naharvaler.<sup>47</sup>

Bei den Städtenamen und der Städteverteilung kristallisiert sich noch eine andere kaiserzeitliche Referenzquelle heraus. Wie beim Phänomen der Fraktionsnamen, gibt es auch hier nämlich viele Städtenamen, die teilweise alleine bei Claudius Ptolemaeus zu finden sind. Anscheinend sind die meisten Städte sogar direkt aus seinem geographischen Werk oder aus Zwischenquellen, die sich auf seine Werkinformationen beziehen, ins Spiel übertragen worden. So finden sich folgende antike germanische Städtenamen im Spiel: Flevium, Tulifurdum, Rhougion, Ascaucalis, Lupfurdum, Budorgis, Treva, Bergium, Virunium, Calancorum, Setidava, Arsenium und Carrodunum.<sup>48</sup> Bei Ptolemaeus findet man die folgenden dazu passenden Namensvarianten: Φληούμ, Τουλίφουρδον, Ρούγιον, Ἀσκαυκαλῖς, Λούπφουρδον, Βουδοργίς, Τρήουα, Βέργιον, Οὐιρουννον, Κολάγκορον, Σετίδαυα, Ἀρσόνιον und Καρρόδουννον.<sup>49</sup> Nicht nur den Städtenamen nach findet man große Parallelen zu Ptolemaeus, sondern auch bei der geographischen Positionierung der Städte. So entsprechen die geographisch-

---

<sup>45</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Tac. Germ. 43.

<sup>46</sup> Hierbei handelt es sich um die folgenden Fraktionsnamen: Cherusci, Frisii, Cimbri, Marcomanni, Quadi, Rugii, Semnonen, Helveconae, Gutones, Suebi, Lugii, Arii, Helisii, Naharvales, Buri. Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Tac. Germ. 28-46.

<sup>47</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Tac. Germ. 28-46.

<sup>48</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus.

<sup>49</sup> Vgl. Ptol. geogr. 2, 11, 12-16.



mathematischen Angaben zu den Städtestandorten von Ptolemaeus ungefähr der Platzierung der Städte im Spiel.<sup>50</sup>

Die historische Quellennähe für die germanische Geographie im Spiel ist beachtlich und zugleich irritierend. An den verschiedenen Untersuchungspunkten ist deutlich geworden, dass sich die Entwickler sehr nah an den überlieferten antiken Informationen zur Geographie Germaniens gehalten haben und diese in ihr Antikesetting implementiert haben. Hierbei muss betont werden, dass es sich bei dieser quellennahen Darstellung eigentlich um eine Rückprojektion von Ideen handelt, die aus einer viel späteren historischen Ära – der Kaiserzeit – stammen. Trotz der zeitlichen Divergenzen sind Toponyme und Ethnonyme ungefiltert übertragen worden, was man von der Darstellung der germanischen Länder selbst nicht behaupten kann. Im Kontrast zu den florierenden Gebieten des Mittelmeerraumes wird Mitteleuropa als ein unwirtliches, primitives, verwildertes und unattraktives Gebiet wiedergegeben, welches durch diese Stilisierung in Vielem Italien und Griechenland nachsteht. Stets dominieren pejorative Gestaltungselemente die Präsentation von Germanien, die sich sogar in spielmechanischen Nachteilen für den Spieler niederschlagen. Zwar konnte gezeigt werden, dass es für diese Charakterisierung eine solide Quellenbasis gibt, jedoch muss konstatiert werden, dass dieses historische Fundament keineswegs so einseitig ist, wie es *Total War: Rome II* suggeriert. So berichten beispielsweise griechische Autoren vom utopischen Volk der Hyperboreer in dieser Region, einer zivilisierten Hochkultur, die sogar über Krankheiten und Krieg erhaben sei und in den musischen und poetischen Künsten so bewandert sein soll, dass der Gott Apollon selbst sie begünstigt und sich bei ihnen aufhält.<sup>51</sup> Als lateinisches Pendant berichtet z.B. Caesar enthusiastisch von mythischen und kuriosen Wesen wie Einhörnern, die in den Wäldern Germaniens hausen sollen.<sup>52</sup> Ferner schreibt Plinius von so feinen germanischen Gemüsesorten und Kräutern für die römische Gourmetküche,

---

<sup>50</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Regionen > Große Kampagne; Kaiser Augustus; Ptol. geogr. 2, 11, 12-16. Da die numerischen geographischen Angaben bei Claudius Ptolemaeus verzerrt sind, lassen sich die korrekten Standorte nur schwerlich ermitteln. Zur Problematik und Lösung der Verzerrung bei der dortigen Germaniendarstellung vgl. Kleineberg/Marx/Knobloch/Lelgemann (2011).

<sup>51</sup> Vgl. Pind. Pyth. 10, 29-42.; Pind. Ol. 3, 13-16; Plin. nat. 4, 89-91; Chia (2015) 44f. Die genaue Lokalisierung der Hyperboreer im hohen Norden ist umstritten. Vgl. hierzu Schulz (2016) 112-115.

<sup>52</sup> Vgl. Caes. Gall. 6, 25-28.

wie Spargel und Rapunzel, dass nicht einmal Kaiser Tiberius widerstehen konnte sie jährlich importieren zu lassen.<sup>53</sup>

Es ließen sich viele weitere derartige Beispiele anführen, aber bereits diese sollten zur Genüge zeigen, dass es weites Potenzial gab, ein differenziertes und positiver besetztes Bild von Germanien zu zeichnen. Aber von solchen Möglichkeiten hat man bewusst Abstand genommen und sich auf eine bipolare Darstellung von Landschaften blühender Hochkulturen auf der einen und desolater Barbaren auf der anderen Seite beschränkt. Was wie eine historische Achtlosigkeit anmutet, ist eigentlich ein Vehikel, um authentisch das kulturelle und zivilisatorische Gefälle zu inszenieren, welches im anfangs zitierten Spielhandbuch erwähnt wurde. Durch die Nachteile der Spielmechanik und die reizlose Darstellung kann Germanien erst die unterlegene Rolle beim Spieler evozieren, die notwendig ist, um Römer und Griechen als überlegen, weiterentwickelt und höher zivilisiert gegenüber anderen Kulturkreisen erscheinen zu lassen. Ohne diese diametrale Aufstellung und einseitigen Konnotationen könnte nur schwerlich das meist als authentisch empfundene Narrativ von Hochkulturen und unterlegenen Barbaren produziert werden. So instrumentalisierten doch bereits einige römische Autoren auf vergleichbare Weise solche negativen Bilder von Germanien, um seine Bewohner von Rom zu distanzieren und die Nicht-Expansion in dieses vermeintlich unattraktive Gebiet zu rechtfertigen.<sup>54</sup> In diesem Format fungieren die Germanen und ihre Ländereien in *Total War: Rome II*, aber auch in anderen Videospielen, als Instrument zur Darstellung von Römern und Griechen in der Spielwelt.

### 3. Die germanischen Spielfraktionen

Auf ähnliche Strukturen kann man bei der Gestaltung der germanischen Spielfraktionen stoßen. Viele Politien und Kulturen haben in *Total War: Rome II* eigene Spielbeschreibungen und individuelle Vor- und Nachteile, die sie charakterisieren und besondere Identitätselemente herausstreichen sollen. Der Spieler wird bei der Fraktionsauswahl im Kampagnenstartmenü über die Germanen wie folgt informiert:

„Die germanischen Stämme waren furchtlose Krieger, die dunklen und unwirtlichen Wälder ihre Westentasche, ihre Götter ebenso dunkel und unwirtlich. Ihr lateinischer Name ist aus dem Gallischen geborgt: „ger“ und

---

<sup>53</sup> Vgl. Plin. nat. 19, 83 + 90 + 145.

<sup>54</sup> Vgl. Luiselli (1992) 283-286; Seelentag (2004) 141.

„mani“ bedeutet nahe Männer bzw. Nachbarn. Jedoch sind sie nicht für ihre Nachbarschaftlichkeit bekannt: Sie nehmen von den Schwachen und schätzen ihre Unabhängigkeit über alles.“<sup>55</sup>

Diese Kultur wird hier anhand klassischer Barbarentopoi illustriert, deren antike Wurzeln sich schnell finden lassen. So schrieb bereits Caesar: „Ihr ganzes Leben dreht sich um Jagd und Krieg;“<sup>56</sup> und ebenso beschreibt Tacitus in der *Germania* die zentrale germanische Lebensausrichtung auf den Krieg.<sup>57</sup> Es muss jedoch angemerkt werden, dass über Germanen in der antiken Literatur meistens nur im Zusammenhang von Krieg berichtet wurde. Daher lassen sich solche Bilder nicht zwangsläufig auf diese beiden Autoren zurückführen, denn auch andere antike Quellen suggerieren solche Merkmale. Gleiches lässt sich für die dunklen und unwirtlichen Wälder sagen, welche charakteristisch für die Darstellung Germaniens waren. Auch Caesar und Tacitus schreiben hierüber, während Frontin und Strabon ausführlich von der Instrumentalisierung des Waldes für die germanische Kriegsführung berichten.<sup>58</sup> Auch die mysteriösen und für römische Verhältnisse untypischen Gottheiten werden oft von Caesar und Tacitus geschildert.<sup>59</sup> Ebenfalls erwähnt Tacitus, dass der Begriff Germane im Gallienkontext auftauche, jedoch sei laut ihm ein gleichnamiger Stamm der Grund gewesen, dass das Ethnikon Germane auf die restlichen Völker östlich des Rheins übertragen wurden.<sup>60</sup> Die im Videospiel präsentierte Etymologie hingegen ist eine unsichere neuzeitliche These.<sup>61</sup> Dagegen sind der zuletzt genannte Wille zur Unabhängigkeit und die Freiheitsliebe ein klassisches taciteisches Germanenbild, welches häufig von ihm aufgegriffen wird.<sup>62</sup> So wie Tacitus

---

<sup>55</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Startbildschirm > Kampagnen > Neue Kampagne > Germanische Stammeskrieger.

<sup>56</sup> Caes. Gall. 6, 21, 3: *vita omnis in venationibus atque in studiis rei militaris consistit.*

<sup>57</sup> Vgl. Tac. Germ. 14.

<sup>58</sup> Vgl. Caes. Gall. 6, 24-35; Strab. geogr. 1, 1, 17; Plin. nat. 16, 5-6; Frontin. strat. 1, 3, 10; Tac. Germ. 1-2; 28; Plut. Mar. 20.

<sup>59</sup> Vgl. Caes. Gall. 6, 21; Tac. Germ. 9-10; Tac. Germ. 39.

<sup>60</sup> Vgl. Tac. Germ. 2.

<sup>61</sup> Vgl. Pfeifer (2000) 434.

<sup>62</sup> Auch Cassius Dio erwähnt dies im Kontext der Varusschlacht. Vgl. Cass. Dio 56, 18-24, 5; Tac. Ann. 1, 59, 6; Tac. Ann. 2, 10; Tac. Ann. 2, 88, 2; Tac. Germ. 11; Tac. Germ. 21. Das Motiv der *libertas* stellte Tacitus als Gegenstück zur Sklaverei und zum Königtum dar und nutzte es somit auch zur Abgrenzung des Prinzipats zur Republik, die nach seiner Ansicht noch solche Freiheitswerte verkörpert hatte. Aus seinem Werk geht deutlich hervor, dass er die Herrschaftszeit der römischen Kaiser, insbesondere

ebendieses germanische Freiheitsbedürfnis an der Person Arminius in seinem Werk verhandelte,<sup>63</sup> so wird auch in diesem Videospieleformat diese Figur für das Freiheitsmotiv aufgegriffen. In der Sektion „Historische Schlachten“, in welcher berühmte Schlachten simuliert werden sollen, kann der Spieler die Schlacht im Teutoburger Wald nachspielen. Hier tritt in den Cutscenes auch der erwähnte Germane Arminius als Kämpfer gegen römische Unterdrücker auf, der in einer Rede schildert, dass er zwar in Rom erzogen und ausgebildet wurde, jedoch seine Loyalität seinem Volk gilt.<sup>64</sup>

In diesem kleinen Abschnitt zeichnen sich also wieder deutlich die gleichen antiken Quellen ab. Ihr Echo kann man insbesondere bei den Beschreibungen der beiden spielbaren Fraktionen dieser Kultur, den Sueben und Markomannen, wiederfinden. So werden beispielsweise die Sueben auf die folgende Weise in der Spielzyklopädie dargestellt:

„Die Sueben, oder ‚unser Volk‘, sind nicht ein einziger Stamm, sondern ein Zusammenschluss vieler kleinerer Gruppierungen, die eine Sprache, Götter und ein beständiges Interesse am Plündern ihrer gallischen Nachbarn jenseits des Rheins teilen. Dieser Hang zur Kriegsführung ist wichtig, denn nur so erlangen Krieger Ruhm und Bekanntheit. Zwar sind Könige und Häuptlinge oftmals Mitglieder von „adligen“ Familien oder der Oberschicht, jedoch werden sie per Wahl bestimmt. Erfolg im Krieg ist ein guter Weg, innerhalb der Stämme zu Macht zu kommen und diese zu wahren.

Dieses Bedürfnis an Ruhm und dabei gesehen zu werden, große Taten zu begehen erklärt womöglich das auffälligste Merkmal der Sueben: ihr Haar. Um sich von ihren Sklaven abzuheben, trugen die Krieger und freien Sueben einen Haarknoten auf der Oberseite des Kopfes, der ihre Größe und furchteinflößende Erscheinung weiter verstärkte. Könige, Häuptlinge und Streiter trugen diesen „Suebenknoten“ in einer sogar noch ausgefeilteren Variante. So konnten Vollbringer großer Taten auf dem Schlachtfeld klar gesehen werden.

---

von Domitian, als Unterdrückung der Freiheit und Last für die alten republikanischen Werte begriff. Daher wurden in seiner Darstellung gezielt Nicht-Römer als Sprachrohr für die Kritik an diesem politischen System genutzt und ihnen dementsprechende Freiheitswerte zugeschrieben, um im Kontrast die römische Knechtschaft unter den Kaisern aufzuzeigen und zu tadeln. Vgl. Schmal (2005) 156-160.

<sup>63</sup> Vgl. Tac. ann. 1, 55, 1-3; 1, 59, 1; 2, 9-11; 2, 44, 2.

<sup>64</sup> Vgl. Creative Assembly/Sega: Total War: Rome II > Startbildschirm > Gefecht > Historische Schlachten > Teutoburger Wald.

Und im Kampf sind die Sueben keine leichten Gegner. Ihre Infanterie und Plündertaktiken sind tödlich und die Frame, eine Art Wurfspeer, ist in ihren Händen tödlich.

Obwohl sie bis jetzt zufrieden in Isolation gelebt haben, konnten sich die Sueben nun in einem gemeinsamen Ziel zusammenschließen: Eroberung. Gallien, Britannien, und Iberien konnten mit Leichtigkeit von einem suebischen Kriegsherrn ausgelöscht werden. Man braucht nur seinen Glauben an die Götter und den Willen, Speer und Schild aufzunehmen...“<sup>65</sup>

Vergleicht man nun diesen Text mit dem Suebenkapitel bei Tacitus, findet man zu großen Teilen in gleicher Reihenfolge die gleichen Informationen vor:

„Jetzt wäre von den Sueben zu sprechen, die nicht einen einheitlichen Stamm bilden wie die Chatten oder die Tenkterer; sie haben nämlich einen ziemlich großen Teil Germaniens inne, in dem noch heute selbstständige Einzelstämme mit verschiedenen Namen wohnen, obwohl man sie insgesamt Sueben nennt. Es ist ein besonderes Kennzeichen des Stammes, das Haar schräg nach hinten zu kämmen und in einem Knoten hochzubinden: darin unterscheiden sich die Sueben von den übrigen Germanen, darin die freien Sueben von den Sklaven. Was man auch bei anderen Stämmen findet – vielleicht auf Grund von verwandtschaftlichen Beziehungen zu den Sueben oder (was ziemlich häufig vorkommt) infolge Nachahmung –, aber nur selten und dann nur in jugendlichem Alter, das beobachtete man bei den Sueben, bis sie grau werden: sie kämmen das widerspenstige Haar nach hinten und binden es oft genau auf dem Scheitel in einem Knoten hoch; die Führer haben eine noch kunstvollere Haartracht. Das ist zwar eine (gewisse) Eitelkeit, aber eine unschuldige; denn nicht um zu lieben oder geliebt zu werden, handeln sie so: sie wappnen sich mit diesem Schmuck ja für die Augen ihrer Feinde, um irgendwie größer und schrecklicher auszusehen, wenn sie in den Kampf ziehen.“<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> R2-Enzyklopädie > Fraktionen > Barbarisch > Sueben.

<sup>66</sup> Tac. Germ. 38: *Nunc de Suebis dicendum est, quorum non una, ut Chattorum Tencterorumve, gens; maiorem enim Germaniae partem obtinent, propriis adhuc nationibus nominibusque discreti, quamquam in commune Suebi vocentur. Insigne gentis obliquare crinem nodoque substringere: sic Suebi a ceteris Germanis, sic Sueborum ingenui a servis separantur. In aliis gentibus seu cognatione aliqua Sueborum seu (quod saepe accidit) imitatione, rarum et intra iuventae spatium; apud Suebos usque ad canitiem horrentem capillum retro sequuntur. Ac saepe in ipso vertice religatur; principes et ornatiorem habent. Ea cura formae, sed innoxia; neque enim ut amenturve, in altitudinem quandam et terrorem adituri bella compti, ut hostium oculis, armantur.*

Es werden in der Spielbeschreibung für die Sueben also genau die gleichen Inhalte und Bilder aus der *Germania* rezipiert und im taciteischen Sinne die Stammesstruktur und die Wichtigkeit des Suebenknotens erklärt. Es ist interessant, dass die taciteische Darstellung der Sueben bei der Spielbeschreibung vor allem noch um kriegsbezogene Inhalte erweitert wurde, während andere Eigenschaften, wie die suebische Eitelkeit, keine Erwähnung finden. Die Sueben werden hier als Eroberer, Plünderer, und schwer zu bezwingende tödliche Gegner inszeniert. Die obligatorische Kriegsführung wird hier als die einzig sinnvolle außenpolitische Option suggeriert. Hiermit kontrastieren die Sueben geregelte und moralisch fundierte Politikkonzepte aus dem griechisch-römischen Kulturkreis, wie z.B. das *bellum iustum*.<sup>67</sup> Sie werden ganz nach dem negativ konnotierten Stereotyp von Barbaren geformt und repräsentiert. Damit stehen sie in einem starken Kontrast zu den Fraktionsbeschreibungen der Mittelmeerkulturen. So kann man hier z.B. folgendes lesen: „Athen, Wiege der Demokratie und der Bildung, ist der Inbegriff altgriechischer kultureller Errungenschaften.“<sup>68</sup> Erneut tritt hier eine Distanzierung zwischen diesen Kulturkreisen auf, die der einen Seite positive Attribute und der anderen negative beilegt.

Das gleiche Paradigma lässt sich bei den Markomannen beobachten, die hingegen deutlich anhand von Caesars Werk nachgebildet wurden:

„Die Gallier der Arverner und Sequaner befanden sich 58 v. Chr. im Krieg mit den benachbarten Haeduern und schickten einen Hilferuf über dein [sic] Rhein. Die Markomannen bildeten einen Großteil der 15.000 Mann starken Kriegsmaschine, die unter der Führung Ariovists den Ruf erwiderte und dem Kampf ein schnelles Ende setzte. Zum Entsetzen der Gallier weigerten sich die germanischen Stämme zu gehen, forderten einen großen Teil des fruchtbaren Landes, das sie zu gewinnen halfen und, und [sic] siedelten weitere 120.000 ihrer Menschen an. Die Markomannen wurden später von Julius Cäsar über den Rhein zurückgedrängt und die Erinnerung an diese fruchtbaren Länder quält sie noch immer.

---

<sup>67</sup> Die Idee des gerechten Krieges wurde besonders von Cicero geprägt und später auch noch von Augustinus und Hugo Grotius weiterentwickelt. Der grundlegende Anspruch eines solchen gerechten Krieges war es, dass die Kriegserklärung formal korrekt durchgeführt wurde, ihr Verhandlungen vorgingen und es gerechte/triftige Kriegsgründe gab. Ziel solch eines gerechten Krieges musste der Friede ohne Unrecht sein. Mit diesen Grundsätzen versuchte man u.a. die römische Reichsbildung als rechtskonform darzustellen. Vgl. ausführlicher dazu Baltrusch (2008) 36f.

<sup>68</sup> Vgl. Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Spielmenü, Kampagne > Große Kampagne > Griechische Staaten > Athen.

Der Tod ihres Siegers und das daraus resultierende Chaos in der römischen Republik stellte für sie die perfekte Gelegenheit dar, diese Länder zurückzuerobern... aber warum sollte das schon alles sein? Die Krieger der Markomannen werden in der gesamten Welt gefürchtet. Als Cäsars Soldaten erfuhren, mit wem sie es zu tun hatten, schrieben sie ihre Testamente am Tage vor ihrem Einmarsch.

Die germanische Gesellschaft, zu der die Markomannen gehörten, war um Kriegsführung strukturiert und Anführer stiegen entsprechend ihrer kriegerischen Fähigkeiten auf. Ihre Beweglichkeit verleiht ihnen einen Vorteil über andere Stammesvölker dieser Zeit. Die stetige Suche nach neuem Land der Markomannen bedeutet, dass sie den Stamm fast augenblicklich umsiedeln können. Sie sind gefürchtete Invasoren und es ist nahezu unmöglich, sie zu erobern.<sup>69</sup>

Obwohl die Markomannen nur ein einziges Mal – und das auch nur nebensächlich – in *De bello Gallico* genannt werden,<sup>70</sup> wird in der Spielbeschreibung eindeutig der Ariovistkonflikt von Caesar genutzt, um diesen Stamm zu charakterisieren. Absurder wird es noch dadurch, dass im Spiel selber die Markomannen nur in der „Kaiser Augustus-Kampagne“ spielbar sind, und auch die antiken Quellen erst ab der Prinzipatszeit ausführlich über die Markomannen berichten, z.B. in Form des Marbod-Konflikts oder der Markomannenkriege.<sup>71</sup> Obwohl diese Art und Weise der Markomannendarstellung im Hinblick auf die Quellenlage irritieren mag, wird die historische Auswahl verständlich, wenn man Caesars Rolle in der Antikenrezeption bedenkt. Dieser Römer ist eine der prominentesten antiken Persönlichkeiten in der heutigen Populärkultur<sup>72</sup> und eignet sich in dieser Eigenschaft wie kaum ein anderer dafür, stellvertretend Rom und seine Kultur in solch einem Medium zu repräsentieren. So dienen hier dieses berühmte Markenzeichen und seine Geschichte dazu, eine tiefsitzende Feindschaft und Gegenüberstellung von Germanen und Römern zu illustrieren. Abermals werden die Erstgenannten fast ausschließlich über den Krieg und ihr barbarisches Wesen skizziert, sodass sie in der Schilderung zu parasitären Invasoren avancieren, die selbst für die Römer und ihren siegreichen Feldherren eine zu fürchtende Bedrohung darstellen. Um eben dieses Bild zu evozieren, wird

---

<sup>69</sup> R2-Enzyklopädie > Fraktionen > Barbarisch > Markomannen.

<sup>70</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 51, 2.

<sup>71</sup> Vgl. Wolters (1990) 192-198; 270-277; Ausbüttel (2010) 35-39.

<sup>72</sup> Statistiken zur Rezeption im Antikfilm haben ergeben, dass Caesar, Kleopatra und Marcus Antonius mit großem Abstand die am meisten rezipierten antiken Personen im modernen Medium Film sind. Vgl. Goodman/Lindner (2016) 148f.

die Beschreibung der Markomannen mit den Ereignissen zwischen Caesar und Ariovist parallelisiert.

Die Fraktionsboni und -mali<sup>73</sup> der Sueben und Markomannen führen die beschriebenen Profilierungen fort und lassen sie auch in der Spielmechanik wirksam werden. Hierzu gehört beispielsweise die Kultureigenschaft „Kriegergesellschaft“, durch welche der Spieler Zufriedenheitsvorteile bei der eigenen Bevölkerung für jeden geführten Krieg generiert. Der Bonus „Plünderer“ bewirkt mehr Einkommen beim Plündern und durch „Stammeseroberer“ bekommt man Kampfvorteile gegen andere Stämme.<sup>74</sup> Es wird durch diese Eigenschaften ein Germanenbild gezeichnet, welches kriegs- und plünderungsliebend ist und somit z.B. ganz der antiken Darstellung von Pomponius Mela entspricht:

„Mit ihren Nachbarn führen sie Kriege, wobei sie die Gründe dafür nach Belieben aufgreifen, nicht etwa aus Herrschsucht oder zwecks Erweiterung ihres Besitzes – denn nicht einmal diesen bestellen sie eifrig –, sondern nur, damit das Gebiet, das um ihres herum liegt, brach liegt. Sie üben das Faustrecht aus, so daß sie sich nicht einmal des Raubens schämen.“<sup>75</sup>

Ebenso schreibt Caesar: „Sie halten es für den größten Ruhm eines Volkes, wenn dessen Flur möglichst weit von Einöden umgeben ist; dies sei Beweis dafür, daß eine Vielzahl von Stämmen ihrer Macht nicht gewachsen sei.“<sup>76</sup> Diese Bilder von Germanen als Kriegergesellschaft, Plünderer und Stammeseroberer haben somit zwar eine historische Quellenbasis, aber fokussieren wieder nur klassische Barbarenklischees und betonen damit die Alterität gegenüber Griechen und Römern. Antike Quellen und archäologische Funde, die deutlich zeigen, dass es auch Stämme gab, die ohne Güterraub und Plünderung ihr eigenes Ackerland kultivierten und in friedlicher

---

<sup>73</sup> Die verschiedenen Fraktionen des Spiels zeichnen sich durch bestimmte Vor- und Nachteile in zivilen, diplomatischen und militärischen Bereichen aus, die die spezifischen Charakteristika von bestimmten Völkern herausstreichen sollen.

<sup>74</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Fraktionen > Barbarisch > Sueben; Markomannen.

<sup>75</sup> Mela 3, 27-28: *bella cum finitimis gerunt, causas eorum ex libidine arcessunt, neque imperitandi prolatandique quae possident, nam ne illa quidem enixe colunt, sed ut circa ipsos quae iacent vasta sinunt. ius in viribus habent adeo ut ne latrocinii quidem pudeat.*

<sup>76</sup> Caes. Gall. 4, 3, 1: *Publice maximam putant esse laudem quam latissime a suis finibus vacare agros: hac re significari magnum numerum civitatum suam vim sustinere non potuisse.*



Koexistenz Handel mit den Römern und anderen Nachbarn betrieben,<sup>77</sup> wurden bei der Fraktionsgestaltung einfach ignoriert.

Diese distanzierenden Elemente finden sich auch beim diplomatischen Umgang mit den Germanen während des Kampagnenspiels. Hier sprechen<sup>78</sup> die politischen Vertreter der römischen und hellenischen Fraktionen in der deutschen Spielversion ein gehobenes klares Hochdeutsch und zeigen außerdem gute Sitten, wenn sie beispielsweise den Gesandten auf einen Wein einladen. Hingegen reden die Germanen, deren Sprache man wohl am ehesten mit Deutsch in Verbindung bringen würde, oft ein fehlerbelastetes Deutsch mit einem stark ausländisch klingenden Akzent oder Dialekt. Ähnlich ist dies im englischen Original. Während sich hier Griechen und Römer in einem ausgezeichneten britischen Englisch ausdrücken, vermitteln die phonetischen Qualitäten ihrer nördlichen Nachbarn eher Zweifel daran, dass sie Muttersprachler der selben Sprache sein könnten.<sup>79</sup> Vergleichbare Phänomene lassen sich auch in den restlichen Sprachversionen beobachten. Bereits Studien von Eva Kingsepp zum „Nazi German“ in *Wolfenstein 3D* und von Christian Rollinger zur Verwendung von Latein in der *Total War*-Reihe haben zeigen können, wie in Videospielen gezielt anderssprachige Phrasen oder Abwandlungen von Sprachen genutzt werden, um gewisse historische Atmosphären und Identitätselemente hervorzurufen.<sup>80</sup> Gleichermäßen wird hier über das Instrument der Sprache bewusst der andersartige und kulturell unterlegene Barbar inszeniert. So beherrscht er die Sprache des Spielers in jeglichen Sprachversionen nur unzureichend, während als Gegenstück die sogenannten Hochkulturen stets auf höchstem sprachlichem Niveau mit dem Spieler kommunizieren. Automatisch identifiziert sich also auch der Spieler mehr mit den Personen, die seine eigene Sprache problemlos verwenden können.

Nicht nur die sprachliche Qualität wirkt im Gegensatz zu den Römern und Griechen schlechter, sondern auch der Inhalt, da die Germanen oft

---

<sup>77</sup> Zu den nicht-kriegerischen Aspekten der germanischen Kultur vgl. Ausbüttel (2010) 40-52.

<sup>78</sup> Wenn der Spieler diplomatisch mit anderen Fraktionen interagiert, werden Audiodateien abgespielt, in welchen die Fraktionsführer die Vorschläge und Handlungen des Spielers kommentieren.

<sup>79</sup> Ebenso im Vorgänger *Rome: Total War* wurde bereits mit solchen Sprachelementen gearbeitet, sodass auch hier die Römer einen britischen Akzent besaßen. Vgl. Lowe (2009) 74.

<sup>80</sup> Vgl. Kingsepp (2006) 76f.; Rollinger (2016) 328-330.

simple, offensive, ungehobelte und bisweilen ungebildet wirkende Aussagen von sich geben. Bei einer diplomatischen Angebotsablehnung kann man z.B. von seinem germanischen Verhandlungspartner folgendes vernehmen (vgl. Abb. 2): „Eure Götter gaben Euch Mut. Ich werde Eure Männlichkeit meinen Hunden zum Fraß vorwerfen, wenn Ihr mir noch mehr originelle Angebote unterbreitet!“<sup>81</sup> Wenn man einer germanischen Fraktion den Krieg erklärt, wird dies z.B. mit solch einer Phrase zur Kenntnis genommen (vgl. Abb. 3): „Krieg! Ah, ein schönes Wort. Ehrlich. Unsere Männer nehmen Euch eure Köpfe... schade, dass Ihr kein hübsches Volk seid!“<sup>82</sup> Diese Darstellung verwundert nicht, da sie auf weit verbreiteten antiken Topoi über den Norden und die Germanen fußt. Viele Autoren sprechen davon, dass die Germanen unzivilisiert, ungebildet oder dummlich seien, wie z.B. Vitruv, der über den Verstand der Nordvölker sagt, dass er „abgekühlt, geistig schwerfällig“<sup>83</sup> sei. Noch direkter bringt das Pomponius Mela bei seiner Germanienbeschreibung zum Ausdruck: „Seine Bewohner sind ungefüge im Geist und Körper.“<sup>84</sup>

Genau wie bei der Geographie Germaniens in der Spielwelt ist auch bei der Fraktionsgestaltung die starke Orientierung an und Übernahme von antikem Gedankengut deutlich geworden. Erneut dominieren hierbei Ideen und Bilder, die die Germanen negativ darstellen und sie zu einem Stereotypen eines Barbaren werden lassen. Sie werden als kriegsvernarrt, verwildert, bedrohlich, kulturell rückständig und im Vergleich zu Römern und Griechen als Alterität präsentiert und zugleich als ihre Feinde stigmatisiert. Es konnte gezeigt werden, dass zwar für alle diese Topoi auch antike Referenzen existieren, jedoch ist dies trotzdem eine sehr einseitige Sichtweise, die hier vermittelt wird. So gab es auch viele germanische Stämme, die mit den Römern verbündet waren und ihnen als Bundesgenossen beistanden, mit ihnen friedlich handelten und die sogar vom Kaiser ihre Anführer empfangen. In diesem Rahmen gab es auch viele Germanen, die in Rom aufwuchsen, dort erzogen wurden und lebten und dort als römische Bürger in

---

<sup>81</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Kampagnenspiel, Diplomatie, Auswahl einer germanischen Fraktion als Verhandlungspartner, Ablehnung eines diplomatischen Angebotes.

<sup>82</sup> Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II*, Kampagnenspiel, Diplomatie, Auswahl einer germanischen Fraktion als Verhandlungspartner, Kriegserklärung.

<sup>83</sup> Vitr. 6, 1, 9: *mentes, refrigeratus autem contra tardiores.*

<sup>84</sup> Mela 3, 26 : *Qui habitant immanes sunt animis atque corporibus.*

das Heer und den Ritterstand aufstiegen.<sup>85</sup> Beispielhaft verteidigte sogar nach taciteischer Darstellung der Germane Flavus auf Latein die Werte Roms gegenüber seinem Bruder Arminius.<sup>86</sup> Ferner rühmte der bereits viel zitierte Tacitus die germanische Kultur für ihre löbliche Sittenreinheit und ihre herzliche Gastfreundschaft.<sup>87</sup> Diese freundschaftlichen Bande reichten soweit, dass gar Cassius Dio entsetzt berichtet, dass Kaiser Caracalla den Germanen mehr Vertrauen und Sympathie schenkte als seinen eigenen römischen Soldaten.<sup>88</sup> So soll er laut Herodian statt römischer Gewänder gelegentlich germanische Kleidung getragen und sich prächtig mit den Germanen amüsiert haben.<sup>89</sup> Obwohl diese Beispiele zeigen, dass Römer und Germanen auf vielen Ebenen interkulturell miteinander verwoben waren, friedlich koexistierten und sogar gemeinsame Ziele und Werte verfolgten, wurden sie in diesem antiken Setting bewusst voneinander separiert. Solche Möglichkeiten der Differenzierung und der Besetzung der Germanen mit positiven Attributen wurden bei der Fraktionsgestaltung vermieden. Vielmehr hat man sich auf das Negative und Alteritätselemente beschränkt und damit eine Kontrastfolie entworfen, an welcher die kulturelle Überlegenheit der Mittelmeerfraktionen aufgezeigt und definiert werden kann.

---

<sup>85</sup> Vgl. Luttwak (1976) 33-37; Johne (2006) 166; Johne (2015) 229-238.

<sup>86</sup> Vgl. Tac. ann. 2, 9-11. Wie bereits oben geschildert, war zwar auch Arminius in Rom aufgewachsen und hatte dort das Bürgerrecht bekommen, jedoch benutzte Tacitus ihn gezielt in seinem Werk, um den germanischen Freiheitswillen zu verhandeln und das politische System Roms zu kritisieren.

<sup>87</sup> Vgl. Tac. Germ. 18-22. Diese und andere Informationen über die Germanen aus den taciteischen Texten sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, da Tacitus über die (teilweise fingierte) Darstellung der germanischen Völker gezielt Kritik am römischen Imperium und dessen politischer Führungsriege übte. Viele der positiven Eigenschaften, die er den Germanen attribuierte, dienten als Vergleichsmaterial für Probleme und Unsitten, die er in der römischen Gesellschaft sah und sowohl herausstellen als auch bemängeln wollte. Ausführlich hierzu vgl. Dudley (1968) 218-232; Luiselli (1992) 288-290; Beck (1998) 19-52; Schmal (2005) 39-42. Andere antike Autoren bemerkten jedoch auch positiv die Sittenstrenge der Germanen und deren Distanz zu vielen Lastern, die wiederum bei den Römern und anderen Völkern weit verbreitet waren. Vgl. Schulz (2016) 334-336.

<sup>88</sup> Vgl. Cass. Dio 79, 6, 1-4.

<sup>89</sup> Vgl. Herodian. 4, 7, 3-4.

#### 4. Die Gestaltung der Figuren und Einheiten

Ähnliche Paradigmen lassen sich auch bei der detaillierten Gestaltung der germanischen Militäreinheiten schnell wiederfinden. Betrachtet man zunächst die Germanen ohne ihre Ausrüstung (siehe Abb. 4) fallen die sehr helle Haut, die großgewachsenen Leiber, die stets einen Kopf größer als römische Figuren sind, und die charakteristischen langen Haare auf, die neben einigen Brauntönen vor allem in verschiedenen Blond- und Rotbraunnuancen dargestellt sind. Genau mit solch einem hellhäutigen, großgewachsenen, blonden und rothaarigen Aussehen werden von antiken Autoren die Völker des Nordens und insbesondere die Germanen beschrieben.<sup>90</sup> Jedoch ist hierbei zu beachten, dass charakteristische Erscheinungsmerkmale, wie z.B. der Suebenknoten, der viele Personen ziert, als Frisur zwar von Autoren wie Tacitus beschrieben werden, aber das konkrete Aussehen von diesem oder anderen im Spiel verwendeten Haar- und Bartfrisuren bei den literarischen Quellen nur unzureichend angesprochen wird. Woher kommen also jene verwendeten Bilder? Vergleicht man die Darstellungen der Germanen im Videospiel mit denen auf dem sog. Portonaccio-Sarkophag (siehe Abb. 5), einem der berühmtesten archäologischen Funde für die antike Germanendarstellung,<sup>91</sup> findet man nicht nur fast identische Gesichts-, Frisur- und Bartgestaltungen, sondern auch die gleiche Kleidungs- und Waffengestaltung der Spielfiguren. Am deutlichsten sieht man dies am dargestellten Suebenknoten auf dem Sarkophag, der an der identischen Kopfstelle und in gleicher Form im Spiel zu finden ist. Ebenso weisen die langen Bartfrisuren große Ähnlichkeiten miteinander auf. Es ist geradezu verblüffend wie stark die Gestaltungselemente zwischen Relief und Spiel miteinander übereinstimmen, sodass es sehr wahrscheinlich scheint, dass ebenjener Sarkophag und andere archäologische Elemente wohl in die Figurengestaltung miteinbezogen wurden. Interessant daran ist, dass auf vielen antiken Kunstobjekten meist bewusst ein ganz anderer Darstellungsstil für Nicht-Römer und

---

<sup>90</sup> Vgl. Aristot. probl. 14, 1; Vitruv. 6, 1, 3; Caes. Gall. 1, 39; Caes. Gall. 6, 20-21; Strab. geogr. 4, 4, 2; Mart. Epigrammata 14, 26; Plin. nat. 2, 189; Tac. Germ. 4; 38; Plut. Mar. 25; Suet. Cal. 47; Ptol. tetr. 2, 2; Cass. Dio 38, 49, 3; Balsdon (1979) 214-217.

<sup>91</sup> Ausführlich hierzu vgl. Pardyova (2006) 135-151. Ähnliche Darstellungen von Germanen finden sich z.B. auch bei den Reliefs des *Tropaeum Traiani* in Adamclisi, Rumänien.

Nicht-Griechen verwendet wurde, der ihren Fremdheitscharakter herausstellte.<sup>92</sup> So hat man sich anscheinend auch an dieser Stelle für eine Referenzquelle entschieden, die für ihren Alteritätscharakter bezüglich der Germanen bekannt ist.

Die Bekleidung der Germanen evoziert im Spiel einen recht simplen Eindruck. Viele Germanen tragen farbige Stoffhosen und haben entweder noch ein einfaches Stoffoberteil oder einen nackten Oberkörper, welche jeweilig noch von einem Umhang, Mantel oder einem Tierfell bekränzt werden. Rüstungen tragen hingegen nur wenige Figuren und neben den einheitenspezifischen Waffen haben fast alle Personen noch Schilde mit farbigen Mustern gemein. Es ist also ganz der taciteischen Schilderung nachempfunden, denn auch er beschreibt sie „mit nacktem oder nur mit einem Mantel leicht bekleidetem Oberkörper. Es gibt kein Prunken mit schmucken Waffen; nur die Schilde bemalen sie unterschiedlich mit besonders ausgesuchten Farben. Nur wenige haben Brustpanzer, kaum der eine oder andere einen Metall- oder Lederhelm.“<sup>93</sup> Wie bereits erwähnt, gleichen die Kleidungsstile und Ausrüstung auch den dargestellten Germanen auf dem Portonaccio-Sarkophag. Derartige Bekleidungsstile der Germanen, wie z.B. mit Tierfellen, sind jedoch ein typischer Topos, den man häufig für nordeuropäische Barbarendarstellungen nachweisen kann.<sup>94</sup>

Das Echo der antiken Quellen findet sich auch bei den Einheitentypen. Beispielsweise haben die Germanen lediglich drei relativ schwache Reitereinheitentypen zur Verfügung und dafür dreizehn Infanterieeinheitentypen, wodurch ein starker Fokus auf die Fußtruppen deutlich wird.<sup>95</sup> Genau dieses Bild findet man auch bei Tacitus: „Im ganzen gesehen, liegt das Schwergewicht bei der Fußtruppe, und darum kämpfen sie in gemischtem Verband; die Behendigkeit [sic] der Fußsoldaten, die sie aus der gesamten

---

<sup>92</sup> Hölscher (2015) 238f.; 278.

<sup>93</sup> Tac. Germ. 6: *nudi aut sagulo leves. Nulla cultus iactatio; scuta tantum lectissimis coloribus distinguunt. Paucis loricae, vix uni alterive cassis aut galea.* Später geht Tacitus auch noch auf die Obergewänder und mantelartigen Überwürfe ein. Vgl. Tac Germ. 17. Ähnlich beschreibt Mela 3, 26 die Umhänge und das nackte Erscheinungsbild.

<sup>94</sup> Vgl. Balsdon (1979) 219-222; De Anna (1994) 121-131.

<sup>95</sup> Andere Fraktionen, wie z.B. Parthien oder Rom, besitzen ganz andere Truppentypgewichtungen. Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen; Rom; Parthien.

Jungmannschaft aussuchen und vor die Front stellen, paßt sich dabei dem Reiterkampf vorzüglich an.“<sup>96</sup>

Eine weitere Besonderheit der germanischen Einheiten ist der große Anteil an weiblichen Truppen, welcher mit drei weiblichen Einheitentypen der größte aller Fraktionen des Spiels ist.<sup>97</sup> Abseits des virtuellen Schlachtfeldes findet man bei den Germanen ebenso in der Fraktionspolitik viele weibliche Personen, die innen- und außenpolitisch agieren und gar als Fraktionsführerin tätig sein können. Im Gegensatz dazu stellen bei den griechischen und römischen Politien nur Männer die Könige oder vergleichbare Fraktionsanführer. Begründet wird die starke weibliche Präsenz bei den Germanen bei der Einheitenbeschreibung der „Bannerträgerinnen“ wie folgt: „Anders als ‚zivilisierte‘ Frauen nahmen barbarische Frauen innerhalb ihrer Gesellschaft mächtige und verantwortungsvolle Positionen ein und ließen sich nichts gefallen. Auf dem Schlachtfeld versorgten sie Wunden, brachten Nachschub und sprachen Mut zu. Mit ihrem starken Ehrgefühl riefen sie den Zorn der Götter an und schworen jedem Rache, der ihnen Unrecht getan hatte.“<sup>98</sup> Die angesprochenen Punkte findet man auch in der antiken Literatur wieder. So wird ausführlich von germanischen Kämpferinnen und deren besondere Rolle auf dem Schlachtfeld, von Priesterinnen und Frauen mit wichtiger politischer und gesellschaftlicher Stellung und Teilhabe berichtet.<sup>99</sup> Es ist besonders aufschlussreich, dass gerade diese Elemente beachtet und rezipiert wurden, da sie nicht nur erneut den kriegerischen Charakter der kompletten germanischen Gesellschaft betonen, sondern auch wieder eine Alterität im Gegensatz zu den anderen Völkern evozieren. Auf diese Alterität wird sogar sehr bewusst mit der Dichotomie zwischen „zivilisierten“ und barbarischen Frauen hingewiesen.<sup>100</sup>

---

<sup>96</sup> Tac. Germ. 6: *In universum aestimanti plus penes peditum roboris; eoque mixti proeliantur, apta et congruente ad equestrem pugnam velocitate peditum, quos ex omni iuventute delectos ante aciem locant.* Ähnlich auch Caes. Gall. 4, 2.

<sup>97</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen.

<sup>98</sup> R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Bannerträgerinnen.

<sup>99</sup> Vgl. Poseidonios FgrHist 87 F 31, 3 = Strab. 7, 2, 3; Caes. Gall. 1, 53, 4; Tac. Germ. 8; Tac. Hist. 4, 61-65; Plut. Mar. 19; Flor. epit. 1, 38, 16; Cass. Dio 38, 48, 1; Oros. Hist. 5, 16, 17; Demandt (2012) 63.

<sup>100</sup> Tacitus formulierte sogar spitzzünftig über den germanischen Stamm der Sithonen, dass er unter die Stufe eines freien, gar unter die eines versklavten, Volkes geraten sei, da er sich von einer Frau regieren ließ. Vgl. Tac. Germ. 45. Derartige negative Äußerungen über weibliche Personen in Herrschafts- und Militärrollen finden sich

Die Herausstellung von germanischen Charakteristika und der germanischen Andersheit geschieht im Besonderen auch über die Eigenschaften der germanischen Militäreinheiten. Beispielsweise sind fast alle germanischen Einheiten kälteresistent und können sich für taktische Vorteile auf dem Schlachtfeld in Wäldern verstecken.<sup>101</sup> Sowohl Frontin als auch Strabon beschreiben die taktische Nutzung der Wälder durch die Germanen.<sup>102</sup> Ebenso ist die Abhärtung der Nordvölker, speziell auch der Germanen, gegenüber der Kälte eine oft auffindbare Idee.<sup>103</sup> Das genauso häufig in den antiken Quellen erwähnte rasende und bestialische germanische Kampfverhalten und der berühmte *furor Teutonicus*<sup>104</sup> werden mit den Fähigkeiten „Raserei“ und „Rasender Angriff“ aufgegriffen, welche einigen germanischen Einheiten Angriffsvorteile verleihen.<sup>105</sup> Der hiermit häufig verbundene *metus Germanicus* der Römer wurde ebenfalls eingearbeitet.<sup>106</sup> Dies äußert sich in der Fähigkeit „Angst machen“, mit der einige germanische Einheiten die Moral<sup>107</sup> ihrer Feinde senken und sie im Idealfall in die Flucht schlagen können.<sup>108</sup> Es wurden aber auch konkrete Formationen aus den antiken Quellen übernommen wie z.B. der „Keil“, welchen Tacitus als zentrale Formation für die germanischen Hauptheere nennt, und die „Schildwand“ bzw.

---

mehrfach in der antiken Literatur. So dienten solche Abweichungen von patriarchalischen und heteronormativen Vorbildern oft als literarisches Mittel, um bestimmte Personen und Gruppen pejorativ zu charakterisieren. Vgl. hierzu Krenkel (2006). Solche Geschlechterrollen finden sich aber wiederum nicht allein bei den Germanen. Für Britannien ist die Kriegerin Boudicca prominent, aus Nubien ist Königin Kandake bekannt und über die Kaukasusfeldzüge des Pompeius wird von Pseudo-Amazonen berichtet, denen er sich in der Schlacht stellen musste. Vgl. Russell (2010) 122-125; Hable-Selassie (1964) 52-54; Fähnrich (2010) 102.

<sup>101</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen.

<sup>102</sup> Vgl. Strab. geogr. 1, 1, 17; Frontin. strat. 1, 3, 10.

<sup>103</sup> Vgl. Caes. Gall. 4, 1, 10; Mela 3, 26; Tac. Germ. 4; Plut. Mar. 26; App. Celt. fr. 1, 9.

<sup>104</sup> Zur Begriffs- und Bedeutungsherkunft des *furor Teutonicus* vgl. Lucan 1, 244-261; Johné (2006) 39-41.

<sup>105</sup> Vgl. Lucan 1, 244-261; Plut. Mar. 19; Flor. epit. 1, 38; Cass. Dio 38, 35, 1-2; Amm. 16, 11, 8-16; Demandt (2012) 59.

<sup>106</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 31; 39; Lucan 1, 244-261; Plut. Mar. 16; App. Ill. 4, 10; Cass. Dio 38, 45, 4-5; Eutr. 5, 1, 2; Chiaï (2015) 51-54.

<sup>107</sup> In den Schlachten besitzen alle Einheiten bestimmte Moralwerte, die das Kampfverhalten beeinflussen. Wenn der Moralwert, der durch viele Faktoren im Gefecht beeinflusst werden kann, zu stark sinkt, fliehen die betreffenden Einheiten. Daher ist es oft ein zentrales Gefechtsziel hierüber die Feinde in die Flucht zu schlagen.

<sup>108</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen.

der „Schildwall“, welche Caesar und Cassius Dio als germanische Kampftaktik beschreiben.<sup>109</sup>

Die Einheitenamen sind hingegen zu großen Teilen mit Bezeichnungen wie „Speerwall“, „Germanische Steinschleuderer“ und „Jagdreiter“ so allgemein gehalten, dass man kaum Rückbezüge zu bestimmten Referenzen und Germanenbildern herausstellen kann. Lediglich ein paar haben sehr bezeichnende Namen und Beschreibungen, wie z.B. die „Kimbernbogenschützinnen“, und werden deutlich anhand von antiker Ideen von germanischen Kriegern beschrieben.<sup>110</sup> Auf diese Weise haben die von Tacitus beschriebenen Harier einen Platz unter den Spieleinheiten bekommen, für die er direkt als Referenz bei der Beschreibung der „Nachtjäger“ angegeben wird:

„Der germanische Stamm der Harier war ein äußerst mysteriöser Kriegerkult. Ihr ‚Geisterheer‘ bot einen einschüchternden Anblick auf dem Schlachtfeld. Ihre Körper, Schilde und Waffen waren schwarz bemalt, um noch größeren Schrecken zu verbreiten. Der römische Historiker Tacitus sagte Folgendes über die Harier: ‚Dagegen die Harier übertreffen die kurz zuvor aufgezählten Stämme nicht nur an Stärke, sondern sind außerdem furchtbar anzusehen und helfen ihrer angeborenen Wildheit noch durch künstliche Mittel und günstigen Zeitpunkt nach. (Denn) schwarz sind die Schilde, bemalt die Oberkörper; finstere Nächte wählen sie zum Kampf, und so jagen sie schon durch die grauenhafte, schattenhafte Erscheinung des gespenstischen Heeres Schrecken ein, da kein Feind dem entsetzlichen, gleichsam infernalischen Anblick standhält; denn zuerst werden in allen Schlachten die Augen bezwungen.‘“<sup>111</sup>

Das zitierte Kapitel 43 aus der *Germania*, dessen Beschreibung der Harier auf die „Nachtjäger“ übertragen wird,<sup>112</sup> bedient erneut das Barbarenklišchee. Obwohl es zahlreiche Beschreibungen von germanischen Kriegern gibt, wird hier bewusst eine Darstellung verwendet, die sie als grauenhaft, angeboren wild und als so furchtbar anzusehen charakterisiert, dass die Nachtjäger normalen Menschen einen Schrecken einjagen. Diese Topoi werden in den Einheitenbeschreibungen sogar noch weitergeführt und finden

---

<sup>109</sup> Vgl. Caes. Gall. 1, 52, 4-5; Cass. Dio 38, 49, 6; R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen; Tac. Germ. 6.

<sup>110</sup> Vgl. R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Kimbernbogenschützinnen. Dies ist wohl als direkter Bezug zu der finalen Schlacht der Kimbernkriegen bei Vercellae zu verstehen, da alleinig hierzu von mit Geschossen kämpfenden Frauen der Kimbern berichtet wird. Vgl. Flor. epit. 1, 38, 16; Oros. Hist. 5, 16, 17.

<sup>111</sup> R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Nachtjäger.

<sup>112</sup> Vgl. Tac. Germ. 43.



ihren Höhepunkt bei den „Berserkern“ und „Wolfskrieger“, denn es wird über die erstgenannten Folgendes geschrieben:

„Mit wilden Schreien und in ihre Schilde beißend stürzten sich die Berserker wie in Trance ins Gefecht. Vor einem Kampf versetzten sie sich - möglicherweise mithilfe von Drogen - in eine Raserei. Schutz hatten sie keinen, doch sie hielten sich für unverwundbar und ließen sich durch nichts und niemanden aufhalten. Damals hielt man die Berserker für Gestaltwandler, die zu den Tieren wurden, deren Felle sie trugen. Andere nahmen an, dass sie von Gruppeneuphorie mitgerissen wurden. Die Opfer der Berserker hatten jedoch nicht die Gelegenheit, weiter über ihre Widersacher nachzudenken, denn die Berserker kämpften ohne Rücksicht auf Verluste. Einen Berserker niederzuschlagen war eine Tat, die von gewaltigem Mut zeugte. Eine Theorie hinter dem Erscheinen von Bärenfellen in der römischen Armee war die Annahme, dass es sich um Trophäen handelte, die gefallenen germanischen Berserkern weggenommen und von den Römern als Symbole von Mut und Prestige getragen wurden.“<sup>113</sup>

Dem Spieler wird also mit den Berserkern eine vermeintlich germanische Kulmination von barbarischem, rücksichtslosem und bestialischem Kampfverhalten präsentiert. Am interessantesten ist hierbei, dass die Berserker und die mit ihnen assoziierten Wolfskrieger nirgends in den antiken Quellen erwähnt werden, sondern erstmalig im 9. Jh. n.u.Z. im skandinavischen Raum in einem Huldigungsgedicht des Skalden Þorbjörn hornklofi an den norwegischen König Harald I. Schönhaar genannt werden.<sup>114</sup> Diese Informationsverwendung geht also definitiv über die durch Überlieferungsmangel bedingte Nutzung von späteren kaiserzeitlichen Germanenbildern hinaus. Es wurde hier eine Interpolation vorgenommen, die mithilfe von Wissen mit fast tausendjähriger Distanz zum Spielzeitraum die ohnehin im Spiel schon sehr kriegsbetont rezipierten Germanen mit den Berserkern noch kriegerischer, bestialischer und kampflüsterner darstellt. Auch wenn dieser Anachronismus zum Affirmieren des bereits herausgearbeiteten Germanenbildes dienlich ist, ist es doch sehr fragwürdig, warum mit derlei Falschinformationen dem Spieler in der Enzyklopädie ein vermeintlich historisch akkurates Bild präsentiert wird, indem man daran Phänomene im römischen Heer erklärt.

---

<sup>113</sup> R2-Enzyklopädie > Einheiten > Sueben; Markomannen > Berserker. Die Wolfskrieger erfahren eine recht ähnliche Schilderung und werden als „ein wildes Rudel tollwütiger Bestien“ beschrieben. Vgl. ebd., Wolfskrieger.

<sup>114</sup> Vgl. Höfler (1976) 298-304.

Während die Einheitengestaltung individuell auf die Germanen abgestimmt wurde, kann man gleiches nicht für die Gestaltung der Technologien und Gebäude konstatieren. Unter der Sammelbezeichnung „barbarisch“ teilen sich iberische, keltische, germanische, balkanisch-dakische und nomadisch-sarmatische Kulturen fast komplett die gleichen Gebäude<sup>115</sup> und viele ähnliche Technologien.<sup>116</sup> Hingegen hat die römische Fraktion komplett nur auf sie abgestimmte Gebäude und Technologien im Spiel – ebenso besitzen die Griechen ein hellenistisches Pendant. Hieran werden zwei Dinge deutlich. Erstens wird, wie es sich bereits bei den Einheiten vorher angedeutet hat, wieder mit den Kategorien Barbaren und zivilisierten Kulturen operiert. Damit werden zwei diametrale Pole kreiert, von denen auf der einen Seite hellenistische und römische Fraktionen stehen. Auf der anderen Seite stehen u.a. die Germanen, die mit allen Mitteln zu einem andersartigen Gegenpol stilisiert werden, indem sie andere Geschlechterrollen besitzen, die Werte eines friedlichen und hoch entwickelten Menschen auf allen Ebenen negieren und gar verwildert und animalisch Angst bei gesitteten Personen hervorrufen. Um dieses Bild aufrechtzuerhalten werden neben antiken Referenzen sogar noch Anachronismen ins Spiel ‚geschmuggelt‘ und als historisch akkurat präsentiert, um die beschriebene Wirkung noch zu verstärken. Zweitens zeigt sich an den Gebäuden und Technologien, dass die Entwickler nicht daran die Germanen definieren und individualisieren wollten. Was die germanische Identität ausmacht, lernt der Spieler primär über militärische Aspekte, obwohl es auch genügend Material gäbe, um diese Menschen über friedliche Bereiche zu typisieren. Trotzdem bestand anscheinend der Wille dazu, diese Kultur hauptsächlich über den Krieg zu charakterisieren und somit einen andersartigen Feind für den bereits erwähnten Gegenpol zu erschaffen.

Auch wenn diese Ideen und Bilder von Germanen auf antike Quellen zurückführbar sind, besteht erneut kein Zwang zu solch einer einseitigen Darstellung, denn auch hier gibt es Kontraste und Möglichkeiten zur Diffe-

---

<sup>115</sup> In den Städten, die im eigenen Besitz sind, muss der Spieler verschiedene Gebäude errichten, die die Rekrutierung neuer Einheiten, eine Steigerung der Zufriedenheit, den Nahrungsabbau o.Ä. ermöglichen. Bei den barbarischen Fraktionen sind lediglich religiöse Gebäude stets für die verschiedenen Kulturkreise individualisiert.

<sup>116</sup> In den Kampagnen kann der Spieler die eigene Fraktion in verschiedenen zivilen und militärischen Bereichen weiterentwickeln, wodurch sich neue Boni oder die Kreierung neuer Gebäude und Einheiten ergeben.

renzung. Die als verwilderte Barbaren wiedergegebenen Menschen dienten nämlich zahlreich im römischen Heer und passten sich dort häufig den gegebenen Sitten an, von denen sie in den Beschreibungen so distanziert werden. Sie waren hier so beliebt, das die julio-claudische Kaiserdynastie sogar eine germanische Leibgarde unterhielt und man unter ihrer Ägide von Germanen hört, die neben den römischen Senatoren im Theater sitzen durften.<sup>117</sup> Ferner bietet die römische Lyrik ein ganz anderes Bild, in welchem Stimmen nach germanischen Schönheiten schmachten und von liebenswürdigen, romantischen und erotischen Wesen schwärmen.<sup>118</sup> Laut der *Historia Augusta* soll Kaiser Gallienus sogar einer hübschen Germanin völlig verfallen sein.<sup>119</sup> Trotz dieser Potenziale wurde sich auf eine tendenziöse und eintönige Darstellung beschränkt. Warum diese Perspektive nicht nur in *Total War: Rome II* sondern auch in viele anderen Videospiele die Germanendarstellung dominiert, soll nun im Resümee eruiert werden.

##### 5. Der ewige Barbar im Schatten von Hochkulturen? – ein Resümee

In den vorangegangenen Abschnitten ist deutlich geworden, dass sich im Videospiele immer wieder das Echo der römisch-griechischen Quellen bei der Gestaltung der Germanen finden lässt. Auch wenn diese Informationen teilweise sehr akkurat übernommen wurden, muss jedoch betont werden, dass sie durch eine kaiserzeitliche Brille präsentiert und auf einen anderen Zeitraum rückprojiziert werden. Wie ein Mantra durchziehen immer wieder die gleichen Ideen und Topoi zu den Germanen das Spiel, die sie zu einem Barbarenstereotyp formen. Stets werden sie als kriegerisch, wild, bestialisch, primitiv, unzivilisiert und als eine Alterität zu den Griechen und Römern dargestellt. Dass hierzu kein Zwang bestand, konnte mehrmalig demonstriert werden. Dennoch wurde sich bewusst auf solch eine Rezeptionsform versteift. Den Grund für diesen Quellenumgang kann man aus einem Interview mit dem *Studio Communications Manager* des *Rome II*-Teams, Al Bickham, erfahren. So antwortete Bickham auf die Frage, wie man mit der Balance zwischen historischer Akkuratess und Unterhaltung umgegangen

---

<sup>117</sup> Vgl. Suet. Claud. 25, 3-5; Ausbüttel (2010) 53.

<sup>118</sup> Vgl. Auson. Biss. 1-6. Besonders das germanische Haar mit seinen blonden und roten Farbtönen fand große Begeisterung bei den Römern. Vgl. Mart. Epigrammata 14, 26; Iuv. 13, 163-165; Herodian. 4, 7, 3.

<sup>119</sup> Vgl. Aur. Vict. Caes. 33, 6; Ps.-Aur. Vict. epit. 33; SHA Gall. 21, 1-5; SHA trig. tyr. 3, 4.

sei, auf folgende Weise: „Authenticity is probably a better word than accuracy, and that’s what we aim for.“<sup>120</sup> Im Sinne der affektiven Historizität ging es bei der Spielgestaltung also vor allem darum eine authentische Antikenatmosphäre zu konzipieren und dies implizierte anscheinend ebenjenes verzerre germanische Barbarenbild. Um dieses als authentisch wahrgenommene Erwartungsbild der Spieler trotzdem als eine historisch fundierte Darstellung zu präsentieren, hat man sich antiker Referenzen bedient und diese auf das zu erfüllende Paradigma hin selektiert und zugeschnitten.

Verwunderlich sind solche Authentizitätsvorstellungen nicht, wenn man bedenkt, dass eine derartige Darstellung dem Kanon der Videospiele mit antiken Inhalten entspricht. Bereits Videospielklassiker des 20. Jh. bedienten sich an solch einem Germanensujet. Beispielsweise werden in *Age of Empires II* die germanischen Goten als Barbaren und Feinde Roms charakterisiert, für dessen Niedergang sie verantwortlich gemacht werden,<sup>121</sup> und ähnlich fällt die Beschreibung der Wikinger aus: „Die Wikinger (,Nordmänner‘) waren die letzten der von den Römern als Germanen bezeichneten barbarischen Stämme, die Europa terrorisierten.“<sup>122</sup> Auf vergleichbare Weise treten im Städtebauspiel *Caesar III*<sup>123</sup>, in welchem der Spieler als römischer Verwalter florierende antike Städte bauen kann, die Germanen nur als eine uniforme, destruktive Masse von Krieger auf, die hier eine Bedrohung für die zivilisierten urbanen Zentren sind und diese zerstören können. Wenige Jahre später wurden derartige Germanenbilder im Vorgänger des

---

<sup>120</sup> Brown (2013). Es gilt hierbei zu beachten, dass die Begriffe „authenticity“ und „accuracy“ nicht mit den deutschen Termini „Authentizität“ und „Akkuratesse“ gleichzusetzen sind. Zum besseren Verständnis folgen die Kurzdefinitionen des *Oxford English Dictionary*:

Accuracy: “The state of being accurate; precision or exactness resulting from care; hence, precision, nicety, exactness, correctness.” Simpson/Weiner (1989) 92.

Authenticity: “The quality of being authentic, or entitled to acceptance, 1. as being authoritative or duly authorized. 2. as being in accordance with fact. 3. as being what it professes in origin or authorship, as being genuine; genuineness. 4. as being real, actual; reality.” Simpson/Weiner (1989) 796f.

<sup>121</sup> Vgl. Ensemble Studios/Microsoft Game Studios: *Age of Empires II* (PC: Windows). 1999, Hauptmenü > Geschichte > Die Goten.

<sup>122</sup> Ensemble Studios/Microsoft Game Studios: *Age of Empires II* (PC: Windows/Xbox One). 1999, Hauptmenü > Geschichte > Die Wikinger.

<sup>123</sup> Vgl. Cendant Software/ Impressions Games: *Caesar III* (PC: Windows). 1998.

hier behandelten Videospiele, *Rome: Total War*, fortgeführt, indem man dort auf folgende Weise diese Menschen beschrieb:

„Die germanischen Wälder sind dunkel und tief, und dort hausen viele brütende Götter und böse Mächte. Ein Teil dieser Dunkelheit und Bedrohlichkeit hat auf die Bewohner der Wälder abgefärbt – Männer, die nicht leicht zu bändigen oder zu friedlichen Aufgaben zu bewegen sind. Sie sind wie für den Krieg geboren, kämpfen brutal und verzeihen keine Beleidigung, sie sind unversöhnlich und grausam.“<sup>124</sup>

Derartige Narrative fanden auch in späteren Strategietiteln, wie *Sid Meier's Civilization V*, ihren Platz. Hier hat z.B. „Deutschland“ die Fraktionseigenschaft *Furor Teutonicus* bekommen, welche es dem Spieler ermöglicht, dass sich ihm kriegerische Barbaren anschließen.<sup>125</sup> Solche Ideen kulminieren schließlich beim Action-Adventure *Assassin's Creed: Origins*, in welchem man einen verwilderten und brutalen Sueben in der Arena von Kyrene begegnet, den der Protagonist darüber kennenlernt, dass er vor seinen Augen einer anderen Person das Ohr abbeißt und einem entgegenspuckt. Nicht einmal Sprache wird diesem Geschöpf zugestanden, sodass dieses nur über Schreie mit dem Spieler kommuniziert.<sup>126</sup> Jüngst erschien das Online-Strategiespiel *Total War: Arena*, in welchem auf virtuellen Schlachtfeldern die 3 Fraktionen „Römer“, „Griechen“ und „Barbaren“ gegeneinander antreten. Unter der Kategorie „Barbaren“ findet sich auch der Germane Arminius, der mit einer seiner Spezialfähigkeiten seine Truppen in eine „rücksichtslose[r], blutdurstige[r] Raserei“<sup>127</sup> versinken lassen kann. Derlei Exempla ließen sich noch zahlreich anreihen, aber bereits diese Auswahl sollte zur Genüge verdeutlichen, dass sich die an *Total War: Rome II* erarbeiteten Elemente der Germanendarstellung repetitiv auch bei anderen Computerspielen wiederfinden. Damit wird auch verständlich, warum die analysierte

---

<sup>124</sup> Activision/Creative Assembly/Sega: *Rome: Total War* (PC: Windows). 2004, Hauptmenü > Einzelspieler > Imperiale Kampagne > Germanien.

<sup>125</sup> Vgl. Firaxis/2K Games: *Sid Meier's Civilization V* (PC: Windows). 2010, Hauptmenü > Sonstiges > Zivilopädie > Zivilisationen und Staatsoberhäupter > Bismarck > Furor Teutonicus.

<sup>126</sup> Vgl. Ubisoft: *Assassin's Creed: Origins* (PC: Windows/Xbox One/PlayStation 4). 2017, Arena of Cyrene > Arena Event > The Axes.

<sup>127</sup> Creative Assembly/Sega/Wargaming: *Total War: Arena* (PC: Windows). 2018, Über das Spiel > Befehlshaber > Barbaren > Arminius > Raserei. Online zugegriffen über die Internetpräsenz: <https://totalwararena.net/de/guides/commanders/arminius/> (letzter Zugriff 04.05.2018).

Präsentation der Germanen als authentisch wahrgenommen wird, denn sie kopiert und erweitert ebenjene einseitige und tendenziöse Perspektive, die das restliche Umfeld im Genre ebenfalls bedient. Hiermit offenbart sich ein methodisches Rezeptionsproblem, welches bereits Tobias Winnerling bei Videospiele beobachtet hat. Er stellte fest, dass bei der Kreation von Computerspielen mit historischen Inhalten meist auf Inhalte und Gestaltungselemente von vorigen Titeln zurückgegriffen wird, bei denen die Darstellung der Epoche als authentisch wahrgenommen und rezipiert wurde. Auf diese Weise wiederholen sich in einem Kreislauf immer wieder die gleichen historischen Ideen und Präsentationsmuster.<sup>128</sup> Genau diese rekurrierende Genese kann man auch bei dem hier behandelten Untersuchungsgegenstand beobachten, die die uniforme Germanengestaltung in den verschiedenen Videospiele erklären kann.

Auch wenn mit diesem Phänomen das vorgefundene Paradigma nachvollziehbar wird, begründet es nicht dessen Ursprünge oder die fehlenden Versuche aus diesem Rezeptionszirkel auszubrechen, um eventuell andere und differenziertere Aspekte der Germanendarstellung zu nutzen. Dafür ist es hilfreich, das graphische und ideelle Gerüst für einen Moment auszublenden und sich auf die eigentliche Spielmechanik zu konzentrieren. Bei den meisten Videospiele mit antiken Inhalten besteht nämlich der Weg zum Sieg darin, dass der Spieler andere Menschen tötet und überwindet; sei es in Form von *human-scale games*<sup>129</sup> mit einem einzelnen Protagonisten, der bewaffnet gegen andere Personen kämpft, oder sei es im Format der *god games*, in welchen man als Führer einer Politie durch das Vernichten anderer Parteien und das Besiegen feindlicher Truppen gewinnt. Auf dieser basalen Ebene ist bei den meisten Vertretern dieser Kategorie ein siegreicher Spielerfolg gleichbedeutend mit einer gelungenen Gewaltanwendung oder gar einem ergebnisreichen Massenmord. Ein auf diese Weise formulierter

---

<sup>128</sup> Vgl. Winnerling (2014) 158-163. Ebenso Dunstan Lowe hatte bereits dieses Phänomen in Videospiele mit antikem Setting beobachten könnten, vgl. Lowe (2009) 74-82.

<sup>129</sup> *Human-scale games* stehen im Kontrast zu den *god games*, welche bei Fußnote 28 erläutert wurden. Während beim letztgenannten Format der Spieler meist eine allmächtige Position besitzt, die über der Diegese steht, schlüpft der Spieler bei den *human-scale games* in die Rolle eines einzelnen Protagonisten, der aber auch übernatürliche Fähigkeiten besitzen kann. Kennzeichnend ist hierfür, dass sich die Spielaktionen häufig nur auf den Avatar beschränken, der meist in einer *first-person* oder *third-person*-Perspektive dargestellt wird. Ausführlich zu den verschiedenen Kategorien von Raumpräsentation in Videospiele vgl. Schwingeler (2008) 103-146.

Spielsieg, in welcher der Spieler zwangsläufig in die Rolle eines Gewalttäters und Mörders schlüpft, mag an sich wohl für die wenigsten Menschen attraktiv sein und gar Unbehagen bei einem Medium auslösen, welches eigentlich der Unterhaltung dient.

Ganz anders sieht es meistens schon aus, wenn diese Rollen mit bestimmten Werten und Ideen begleitet werden. Beliebt sind hier in vielen Genres klassische Feindbilder. Viele Ego-Shooter verwenden hierfür entmenschlichte und bedrohliche Gestalten, wie Aliens, Zombies, Dämonen, Mutanten, Nationalsozialisten oder Terroristen, und gleichermaßen nutzen Horrorspiele andersartige Gruselwesen. Der Spieler gerät hiermit in eine legitime und reizvolle Position für das Töten von Personen, da die Kreaturen als eine Alterität wahrgenommen werden, die die eigene Existenz und die der ‚normalen‘ menschlichen Gesellschaft bedroht und deren Wertesysteme negiert. Ähnliche Muster finden sich bei den antiken Szenarien. Hier tritt der Spieler meist in die Rolle der Hellenen und Quiriten und identifiziert sich dementsprechend mit ihren kulturellen Werten. Um diese Hochkulturen und ihre Vertreter nicht als gewissenlos und unmoralisch zu modellieren, werden auch hier häufig Barbaren als andersartige Widersacher stilisiert, die durch ihr kriegerisches, blutrünstiges und primitives Wesen zivilisierte Werte negieren und eine Bedrohung für diese Gruppen und den Spieler selbst darstellen.<sup>130</sup> In diesem Format wird der Spielende also nicht zum ruchlosen Mörder, sondern zum Verteidiger und Wegbereiter der gesitteten Kulturen und ihrer heute noch hoch angesehenen Werte. Unter dieser Doktrin wird beispielsweise das martialische und brutale Massakrieren von hunderten Britanniern im Action-Adventure *Ryse: Son of Rome*<sup>131</sup> zum rühmlichen Dienst am römischen Vaterland glorifiziert. Ähnlich wird in *Total War: Rome II* der Aufbau eines römischen Imperiums durch das Vernichten zahlreicher Völker und das Abschlachten hunderttausender Soldaten zum feierlichen Akt, der die Blüte des überlegenen und zivilisierten Roms ermöglicht.

Obwohl im letztgenannten Videospiel auch die Germanen spielbar sind und die herausgearbeiteten Motive, wie der Freiheitskampf gegen die imperiale Unterdrückung und das germanische Kriegertum, oder die Möglichkeit

---

<sup>130</sup> Bereits Christian Rollinger konstatierte in Bezug auf die *Total War*-Reihe, dass über ganz verschiedene Mittel derartige Kulturen als Gegenentwurf des Zivilisierten kreiert werden. Vgl. Rollinger (2016) 322-325.

<sup>131</sup> Vgl. Crytek: *Ryse: Son of Rome* (PC: Windows/Xbox One). 2014.

mit diesen Stämmen eine alternative Geschichte zu gestalten doch eigentlich interessante Spielanreize bieten sollten, bleibt die Attraktivität dieser Fraktionen bei den Spielern stark gemindert. So kann man den Spielstatistiken der Spieleplattform *Steam* entnehmen, dass nur 1,1% aller Spieler überhaupt ein Kampagnenspiel mit der germanischen Fraktion ‚Sueben‘ abgeschlossen haben. Bei den ‚Markomannen‘ sind es gar nur 0,5%.<sup>132</sup> Hingegen steht die Fraktion ‚Rom‘ mit einer vielfach größeren Spielerzahl an erster Stelle der Kampagnenabschlüsse. An zweiter bis vierter Stelle folgen das griechische ‚Sparta‘, ‚Octavians Rom‘ und das hellenistische ‚Makedonien‘.<sup>133</sup> Auch wenn *Total War: Rome II* sich insbesondere dadurch von anderen Computerspielen mit antikem Setting unterscheidet, dass auch die sog. Randvölker spielbar sind, zeigen die statistischen Daten deutlich die Vorliebe der Spieler für die griechisch-römische Antike. Somit wird auch verständlich warum die ‚Lieblinge‘ der Rezipienten eine weitaus ansprechendere und positivere Gestaltung erfahren haben. Sie regen zum Spielen an und damit in Konsequenz auch zum Verkauf des Produkts.

Wegen dieser Spielerpräferenz und den vorher herausgestellten Darstellungsmustern findet sich auch so deutlich der Nachklang der humanistischen Bildung, die Griechen und Römer zu ideellen Vorbildern vieler heutiger kultureller Errungenschaften erhoben hat, in diesem Medium wieder. Die Barbar-Hochkultur-Dichotomie nimmt hier nämlich eine wichtige Funktion bei der Antikenrezeption ein: Der Germane negiert in seinem Stigma als Barbar all das, was Römer und Griechen groß macht. Er dient hier als Vehikel für das Podest, auf welches diese Kulturen durch ihn emporgehoben werden. Dadurch kann sogar ein römischer Feldherr, der sich mit seinen Genoziden in seinen gallischen Kriegsberichten brüstet,<sup>134</sup> als

---

<sup>132</sup> Vgl. Steam Shopstartseite > Total War: Rome II – Emperor Edition > Steam-Errungenschaften > Furor Germanicus; Bellum Germanicum. Zugriff über die Internetpräsenz der Steam Community: <https://steamcommunity.com/stats/214950/achievements> (Letzter Zugriff 18.08.2018).

<sup>133</sup> Vgl. Steam Shopstartseite > Total War: Rome II – Emperor Edition > Steam-Errungenschaften > Roma Invicta; Das ist Sparta!; Princeps Civitatis; Alexanders Vermächtnis. Zugriff über die Internetpräsenz der Steam Community: <https://steamcommunity.com/stats/214950/achievements> (Letzter Zugriff 18.08.2018).

<sup>134</sup> Caesar berichtet stolz davon, dass er einen Völkermord an den germanischen Usipetern und Tenkterern begangen hat, der laut seinen Angaben das Leben von 430.000 Männern, Frauen und Kindern forderte. Vgl. Caes. Gall. 5, 1-15.



glorreicher und kulturell überlegener Charakter inszeniert werden. Gleichmaßen wird auf diese Weise eine antike Sklavenhaltergesellschaft, die systematisch ihre Frauen und Migranten von der Politik ausgrenzte, zum Sinnbild und Ursprung einer modernen und fortschrittlichen Demokratie stilisiert.<sup>135</sup> Solche Punkte, die nach heutigen kulturellen Wertvorstellungen sehr an solch einer uniformen, positiv besetzten zivilisatorischen Überlegenheit zweifeln lassen, weichen zugunsten eines luziden und diametralen Kontrastes in den Hintergrund oder werden gar ignoriert. So arbeitet diese Dualität ganz im Stile von Friedrich Nietzsches Moralphilosophie: Das, was als gut und überlegen bewertet wird, kann sich durch die Abgrenzung von dem, was als schlecht und böse charakterisiert wird, konstituieren und definieren.<sup>136</sup> Der Barbarendiskurs erzeugt damit die gleiche asymmetrische Wechselbeziehung, die sich auch in der imperialen Ideologie des römischen Reiches wiederfindet.<sup>137</sup> Deswegen ist die hier erarbeitete tendenziöse, einseitige, modifizierte und mit Interpolationen verstärkte Darstellung der Germanen notwendig, um den Kontrast für die Völker zu bieten, die auf diesem negativ konnotierten Fundament als zivilisiert und kulturell überlegen präsentiert werden. Würde man statt diesen Extremen alle Gruppen gleichermaßen differenziert mit all ihren Licht- und Schattenseiten gestalten, wäre es ungemein schwerer, das Kulturgefälle zu produzieren und die beschriebenen Effekte hervorzurufen. Fraglich wäre es auch, ob die Spieler dies noch als authentisch empfinden würden. In diesem Sinne dient also der fehlerbelastete Kontrast auch der historischen ‚Authentizität‘ in Videospielen, da in unser humanistisch geprägten Gesellschaft ebensolche Bilder von überlegenen und unterlegenen antiken Kulturen vorherrschen. Die Spiele-

---

<sup>135</sup> Zum Aufbau der attischen Demokratie vgl. Schuller (2008) 33-39.

<sup>136</sup> Diese Dualitätsbeziehung in der „Herren- und Sklavenmoral“ erklärt er ausführlich im zehnten und elften Abschnitt der ersten Abhandlung „Gut und Böse“, „Gut und Schlecht“ in der Genealogie der Moral, vgl. Nietzsche (1968) 284-291. Aus dieser Abgrenzung entsteht laut Nietzsche auch erst der Barbarenbegriff: „Die vornehmen Rassen sind es, welche den Begriff „Barbar“ auf all den Spuren hinterlassen haben, wo sie gegangen sind;“ Nietzsche (1968) 289.

<sup>137</sup> Besonders ab dem frühen Prinzipat kann man in den antiken Texten die Idee finden, dass innerhalb der römischen Reichsgrenzen eine zivilisierte, geordnete und friedliche Gesellschaft existierte, welche im Kontrast zur kriegerischen, chaotischen Barbarei jenseits des Imperiums stand. Vgl. Münkler (2006) 137; 150-152.

entwickler solcher antiken Formate geben also nur solche dominanten Vorstellungen wieder und bestätigen sie – sie produzieren eine antike affektive Historizität.

Im Hinblick auf den historisch inszenierten Vergnügungsaspekt funktioniert diese Systematik, aber betrachtet man das Medium Computerspiel unter anderen Gesichtspunkten, ist diese Rezeptionsform als problematisch zu bewerten. Längst werden Videospiele nicht mehr nur zum eigenen Spaß benutzt, sondern haben auch als Bildungsmedium Eingang in Universitäten<sup>138</sup> und die Schuldidaktik<sup>139</sup> gefunden. Hier dienen sie vielen Personen als Anreiz zur Beschäftigung mit historischer Materie.<sup>140</sup> Für die Geschichtsvermittlung ist es geradezu fatal, dass die aufgezeigten subtilen Grenzen zwischen historischem Fakt, Selektion, Interpretation, Modifikation, Interpolation und Fiktion viel zu selten den Spielern solcher historischen Videospiele erkennbar gemacht werden. Auf diese Weise werden die irrtümlich als authentisch empfundenen Bilder der Antike nicht aufgeklärt, sondern forciert. Der Germane verbleibt stets in seinem Signum als Barbar im Schatten von antiken Hochkulturen. Da dieses Bild aber eine wichtige Funktion in den Videospiele einnimmt, ist es fraglich, ob eine historisch akkuratere Darstellung wirklich eine hilfreiche Lösung wäre. Vielmehr scheint doch eine offene Darstellung und klare Nachvollziehbarkeit der vorgenommenen Veränderungen durch die Spieleentwickler es zu ermöglichen, dass die Rezipienten die als historisch inszenierten Erlebnisse und Bilder kritisch reflektieren können. Daher wäre nicht nur für antike, sondern generell für alle Videospiele mit historischem Setting mehr Transparenz bei der Geschichtsdarstellung wünschens- und erstrebenswert, denn bereits Wilhelm Dilthey sagte treffend: „Was der Mensch sei, sagt ihm nur die Geschichte“<sup>141</sup> und wenn eben diese verfälscht oder nicht eindeutig verständ-

---

<sup>138</sup> Vgl. Bregni (2018).

<sup>139</sup> Vgl. Buchberger/Kühberger/Stuhlberger (2015). Ein schuldidasches Praxisbeispiel für die historische Vermittlung des Sturms auf die Bastille mit Hilfe von Videospiele hat vor kurzem Daniel Giere veröffentlicht, vgl. Giere (2018).

<sup>140</sup> Der norwegische Historiker Jan Frode Hatlen konnte in einem Artikel aufzeigen, dass beispielsweise einige Geschichtsstudenten bei ihrer Studiumsfachwahl von ihren Erfahrungen mit *Rome: Total War* beeinflusst wurden und wegen dem dort aufkeimenden Interesse für die Antike sich für ein Studium dieser Epoche entschieden haben. Vgl. Hatlen (2012) 180f.

<sup>141</sup> Dilthey (1960) 226.

lich ist, kann dies verhängnisvoll sein. Darum bleibt zu hoffen, dass Spieleentwickler für die Lösung dieser Problematik neue Ansätze und Konzepte entwickeln, wie es beispielsweise Ubisoft aktuell mit seiner *Discovery Tour* versucht,<sup>142</sup> und geschichtswissenschaftliche Anreize zur Spielgestaltung wahrnehmen, wie sie z.B. das Lehr-Lern-Projekt *Lienzo* der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf bietet.<sup>143</sup>

### **Verzeichnis der verwendeten Quelleneditionen und –übersetzungen**

- Brodersen (1994). – Kai Brodersen, *Pomponius Mela, Kreuzfahrt durch die Alte Welt*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Kai Brodersen (Darmstadt 1994).
- Fensterbusch (1964). – Curt Fensterbusch, *Marcus Vitruvius Pollio, De Architectura Libri Decem*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Curt Fensterbusch (Darmstadt 1964).
- Mauersberger (2009). – Arno Mauersberger, *Publius Cornelius Tacitus, Germania*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Arno Mauersberger (Köln 2009).
- Schönberger (2013). – Otto Schönberger, *Gaius Iulius Caesar, De Bello Gallico*. Lat./dt. herausgegeben und übersetzt von Otto Schönberger (Berlin <sup>4</sup>2013).

### **Bibliographie**

- Ausbüttel (2010). – Frank Ausbüttel, *Die Germanen* (Darmstadt 2010).
- Balsdon (1979). – John P.V.D Balsdon, *Romans and Aliens* (London 1979).
- Baltrusch (2008). – Ernst Baltrusch, *Außenpolitik, Bünde und Reichsbildung in der Antike*. (München 2008).
- Barbon/Plachta (1995). – Paola Barbon/Bodo Plachta, Arminius auf der Opernbühne des 18. Jahrhunderts, in: Rainer Wiegels/Winfried Woessler (Hg.), *Arminius und die Varusschlacht. Geschichte - Mythos - Literatur* (Paderborn <sup>3</sup>1995) 265–290.

---

<sup>142</sup> Ausführlich zu diesem Geschichtsvermittlungsansatz und dessen Probleme und Möglichkeiten vgl. Coert (2018).

<sup>143</sup> Vgl. Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf: *Lienzo* (PC: Windows). 2017. Das von Tobias Winnerling initiierte Projekt zur Entwicklung eines digitalen Spiels mit historisch fundierten Inhalten wird von ihm ausführlich bei Winnerling (2017) vorgestellt.

- Baumgartner (2011). – Robert Baumgartner, Becoming Shogun is hard work – *Shogun 2* und das japanische Mittelalter, *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 15.11.2011 (online unter: <http://www.paidia.de/?p=786> letzter Zugriff am 05.05.2018.)
- (2016). – Robert Baumgartner, „Totaler Krieg“ im Mittelalter: Die Umsetzung hochmittelalterlicher Kriegsführung durch Narration & Simulation in den Strategiespielen *Medieval II* und *Crusader Kings II*, *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 30.05.2016 (online unter: <http://www.paidia.de/?p=7469> letzter Zugriff am 05.05.2018.)
- Beck (1998). – Jan-Wilhelm Beck, „Germania“ – „Agricola“: *Zwei Kapitel zu Tacitus‘ zwei kleinen Schriften. Untersuchungen zu ihrer Intention und Datierung sowie zur Entwicklung ihres Verfassers* (Hildesheim 1998).
- Beyrodt (2012). – Wolfgang Beyrodt, „Steh auf, wenn du Armine bist ...“. Ein kunsthistorischer Essay, in: Ernst Baltrusch/Morten Hegewisch/Michael Meyer/Uwe Puschner/Christian Wendt, *2000 Jahre Varusschlacht. Geschichte – Archäologie – Legenden* (Berlin, Boston 2012) 391-401.
- Bleicken (2004). – Jochen Bleicken, *Geschichte der römischen Republik* (München 2004).
- Blusch (1983). – Jürgen Blusch, Zur Rezeption der Germania des Tacitus bei Giannantonio Campano und Enea Silvio Piccolomini, *HumLov* 32 (1983) 75-106.
- Bregni (2018). – Simone Bregni, Assassin’s Creed Taught Me Italian: Video Games and the Quest for Lifelong, Ubiquitous Learning, *Profession*, 22.03.2018 (online unter: <https://profession.mla.hcommons.org/2018/03/22/assassins-creed-taught-me-italian/> letzter Zugriff am 27.04.2018.)
- Brown (2015). – Frasier Brown, Placing authenticity over accuracy in *Total War: Rome II*, *pcgamesn.com*, 30.07.2013 (online unter: <https://www.pcgamesn.com/totalwar/placing-authenticity-over-accuracy-total-war-rome-ii>, letzter Zugriff am 04.04.2017).
- Buchberger/Kühberger/Stuhlberger (2015). – Wolfgang Buchberger/Christoph Kühberger/Christoph Stuhlberger (Hg.): *Nutzung digitaler Medien im Geschichtsunterricht* (Innsbruck/Wien 2015).
- Burns (2005). – Mike Burns, Rome at War, *Archaeology* 58/2 (März/April 2005) 54.

- Chiai (2015). – Gian Franco Chiai, Jenseits der Oikoumene: Literarische Darstellungen des Nordens von der archaischen bis zur frühen Kaiserzeit, *OTerr* 13 (2015) 42-70.
- Christesen/Machado (2010). – Paul Christesen/Dominic Machado, Video Games and Classical Antiquity, *CW* 104/1 (2010) 107–110.
- Coert (2018). – Jean Coert, Rezension zu: Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt, in: *H-Soz-Kult*, 28.05.2018, (online unter: <https://www.hsozkult.de/webreview/id/rezwww-174>, letzter Zugriff am 28.05.2018)
- Coleman (2004). – Kathleen M. Coleman, The Pedant Goes to Hollywood: The Role of the Academic Consultant, in Martin Winkler (Hg.), *Gladiator. Film and History* (Malden, MA/Oxford 2004) 45–52.
- De Anna (1994). – Luigi De Anna, *Il mito del Nord. Tradizioni classiche e medievali* (Neapel 1994).
- De la Torre Díaz (2005). – José Luis de la Torre Díaz, Rez.: Rome Total War, *Aula-Historia Social* 15 (2005) 71-72.
- Demandt (2012). – Alexander Demandt, Das Bild der Germanen in der antiken Literatur, in: Ernst Baltrusch/Morten Hegewisch/Michael Meyer/Uwe Puschner/Christian Wendt, *2000 Jahre Varusschlacht. Geschichte – Archäologie – Legenden* (Berlin, Boston 2012) 59-69.
- Dilthey (1960). – Wilhelm Dilthey, „Traum“, in: Bernd Groethuysen (Hg.), *Weltanschauungslehre. Abhandlungen zur Philosophie der Philosophie* (Göttingen 1960) 220-226.
- Dudley (1968). – Donald R. Dudley, *The World of Tacitus* (London 1968).
- Fähnrich (2010). – Heinz Fähnrich, *Geschichte Georgiens* (Leiden, Boston 2010).
- Garnsey (1999). – Peter Garnsey, *Food and Society in Classical Antiquity* (Cambridge 1999).
- Giere (2018). – Daniel Giere, Digitale Spiele im Geschichtsunterricht: Ein Praxisbeispiel zum Sturm auf die Bastille, *AKGWDS*, 14.05.2018 (online unter <https://gespielt.hypotheses.org/1958>, letzter Zugriff am 04.06.2018.)
- Goetz/Welwei (1995). – Hans-Werner Goetz/Karl-Wilhelm Welwei (Hg.), *Altes Germanien, Bd. 1. Auszüge aus den antiken Quellen über die Germanen und ihre Beziehungen zum Römischen Reich. Quellen der alten Geschichte bis zum Jahre 238 n. Chr.* (Darmstadt 1995).

- Goodman/Lindner (2016). – Penelope Goodman/Martin Lindner, Schurke und Idealherrscher – Augustus und das Kaiserbild des Antikfilms, in: Ernst Baltrusch/Christian Wendt (Hg.): *Der Erste. Augustus und der Beginn einer neuen Epoche* (Darmstadt 2016) 147-157.
- Hable-Selassie (1964). – Sergew Hable-Selassie, *Beziehungen Äthiopiens zur griechisch-römischen Welt* (Bonn 1964).
- Hatlen (2012). – Jan Frode Hatlen, Students of Rome: Total War, in: Thea S. Thorsen (Hg.), *Greek and Roman Games in the Computer Age. Trondheim Studies in Greek and Latin* (Trondheim 2012) 175-203.
- Heinze (2012). – Carl Heinze, *Mittelalter, Computer, Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel* (Bielefeld 2012 = Diss. Freiburg 2012) (=Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 8).
- Höfler (1976). – Otto Höfler, Art. „Berserker“, in: Johannes Hoops (Hg.), *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, Bd. 2 (Berlin, New York 2<sup>1976</sup>) 298-304.
- Hölscher (2015). – Tonio Hölscher, *Klassische Archäologie. Grundwissen* (Darmstadt 42015).
- Johne (2006). – Klaus-Peter Johne, *Die Römer an der Elbe. Das Stromgebiet der Elbe im geographischen Weltbild und im politischen Bewusstsein der griechisch-römischen Antike* (Berlin 2006).
- Johne (2015). – Klaus-Peter Johne, Klienten, Klientelstaaten und Klientelkönige bei den Germanen, in: Ernst Baltrusch/Julia Wilker (Hg.), *Amici - socii - clientes? Abhängige Herrschaft im Imperium Romanum* (Berlin 2015) 225-242.
- Kerschbaumer/Winnerling (2014). – Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hg.), *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (Bielefeld 2014).
- Kingsepp (2006). – Eva Kingsepp, Immersive Historicity in World War II Digital Games, *HUMAN IT* 8/2 (2006) 60-89.
- Kleineberg/Marx/Knobloch/Lelgemann (2011). – Andreas Kleineberg/Christian Marx/Eberhard Knobloch/Dieter Lelgemann, Die antike Karte von Germania des Klaudios Ptolemaios, *ZfV - Zeitschrift für Geo-odäsie, Geoinformation und Landmanagement* 136/2 (2011) 105-112.
- Kolbe (2006). – Wiebke Kolbe, Germanische Helden und deutsche Patrioten: Nationalismus und Geschlecht im Stummfilm „Die Hermannsschlacht“ (1922/23), in: Mischa Meier/Simona Slanicka (Hg.), *Antike und*

- Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Köln, Wien 2006) 215–229.
- Krenkel (2006). – Werner Krenkel, Sex und politische Biographie, in: Werner Krenkel (Hg.), *Naturalia non Turpia. Sex and Gender in Ancient Greece and Rome* (Hildesheim 2006) 233-264.
- Lowe (2009). – Dunstan Lowe, Playing with antiquity: Videogame receptions of the classical world, in: Dunstan Lowe/Kim Sahabudin (Hg.), *Classics for all: Re-working antiquity in mass cultural media* (Cambridge 2009) 64-90.
- Luiselli (1992) – Bruno Luiselli, *Storia culturale dei rapporti tra mondo Romano e mondo Germanico* (Rom 1992).
- Luttwak (1976). – Edward N. Luttwak, *The Grand Strategy of the Roman Empire. From the First Century A. D. to the Third* (Baltimore & London 1976).
- Müller (1996). – Wolfgang Müller, Die Herrmannsschlacht. Ein Kolossal-film aus den lippischen Wäldern, in: Wolfgang Müller/Bernd Wiesener (Hg.), *Schlachten und Stätten der Liebe. Zur Geschichte von Kino und Film in Ostwestfalen und Lippe* (Detmold 1996) 37–62.
- Münkler (2006). – Herfried Münkler, *Imperien. Die Logik der Weltherrschaft – vom Alten Rom bis zu den Vereinigten Staaten* (Berlin 2006).
- Münster (2014). – Tobias Münster, Sega - Verkaufszahlen von Rome 2, CoH 2 und mehr, gamestar.de, 09.05.2014 (online unter: <http://www.gamestar.de/spiele/total-war-rome-2/news/sega,48540,3055643.html>, letzter Zugriff am 03.01.2017).
- Nietzsche (1968). – Friedrich Nietzsche, Jenseits von Gut und Böse/Zur Genealogie der Moral, in: Giorgio Colli/Mazzino Montinari, *Nietzsche Werke. Kritische Gesamtausgabe, Bd. 6, 2* (Berlin 1968).
- Pardyova (2006). – Marie Pardyova, La représentation de bataille sur le sarcophage de Portonaccio et sa composition, *Eirene* 42 (2006) 135-151.
- Pfeifer (2000). – Wolfgang Pfeiffer, *Etymologisches Wörterbuch des Deutschen* (München 2000).
- Pfister (2017). – Eugen Pfister, „Wie es wirklich war.“ – Wider die Authentizitätsdebatte im digitalen Spiel, *AKGWDS*, 18.05.2017 (online unter <http://gespielt.hypothesen.org/1334>, letzter Zugriff am 30.03.2018.)
- von Ranke (1824). – Leopold von Ranke, *Geschichten der romanischen und germanischen Völker von 1494-1514* (Leipzig, Berlin 1824).

- Rollinger (2013). – Christian Rollinger, Roma victrix? Konstruktion, Simulation und Rezeption antiker Inhalte im Computerspiel, *Der altsprachliche Unterricht* 57/2+3 (2013) 88–92.
- (2015). – Christian Rollinger, Brot, Spiele ... und Latrinen? Zur Darstellung römischer Stadträume im Computerspiel, in: Christine Walde/Christian Stoffel (Hg.), *Caesar's Salad: Antikerezeption im 20. und 21. Jahrhundert = thersites 1* (2015) 1–45. (online unter <http://www.thersites.uni-mainz.de/index.php/thr/article/view/4> letzter Zugriff am 06.08.2018.)
- (2016). – Christian Rollinger, Phantasmagorien des Krieges: Authentizitätsstrategien, affektive Historizität und der antike Krieg im modernen Computerspiel, in: Annemarie Ambühl (Hg.), *Krieg der Sinne – Die Sinne im Krieg. Kriegsdarstellungen im Spannungsfeld zwischen antiker und moderner Kultur/ War of the Senses – The Senses in War. Interactions and tensions between representations of war in classical and modern culture = thersites 4* (2016) 313–341. (online unter <http://www.thersites.uni-mainz.de/index.php/thr/article/view/40>, letzter Zugriff am 06.08.2018.)
- Russel (2010). – Miles Russel, *Bloodline. The Celtic Kings of Roman Britain* (Stroud 2010).
- Schöffmann/Schlegel (2015). – Andreas Schöffmann/ Mireya Schlegel (Hg.): PAIDIA-Sonderausgabe zum Thema „Computerspiele und Werteerziehung“, *Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung*, 21.12.2015 (online unter: [http://www.paidia.de/?page\\_id=6667](http://www.paidia.de/?page_id=6667), letzter Zugriff am 05.05.2018).
- Schmal (2005). – Stephan Schmal, *Tacitus* (Hildesheim 2005).
- Schuller (2008). – Wolfgang Schuller, *Griechische Geschichte* (München 2008).
- Seelentag (2004). – Gunnar Seelentag, *Taten und Tugenden Traians: Herrschaftsdarstellung im Principat* (Stuttgart 2004).
- Schulz (2016). – Raimund Schulz, *Abenteurer der Ferne. Die grossen Entdeckungsfahrten und das Weltwissen der Antike* (Stuttgart 2016).
- Schwarz (2010). – Angela Schwarz, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft? in: Angela Schwarz (Hg.), „*Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?*“ *Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel* (Münster 2010) (=Braunschweiger Schriften zur Medienkultur 13) 7–28.



- Schwingeler (2008). – Stephan Schwingeler, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel* (Boizenburg 2008).
- Simpson/Weiner (1989). – J. A. Simpson/ E. S. C. Weiner, *The Oxford English Dictionary, Second Edition, Vol. 1* (Oxford 1989).
- Wesch-Klein (2016). – Gabriele Wesch-Klein, *Die Provinzen des Imperium Romanum* (Darmstadt 2016).
- Winnerling (2014). – Tobias Winnerling, The Eternal Recurrence of All Bits: How Historicizing Video Game Series Transform Factual History into Affective Historicity, *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 8/1 (2014) 151–170.
- Winnerling (2017). – Tobias Winnerling, Selbstversuch: Wenn zwei Historiker ein Spiel machen..., *AKGWDS*, 27.02.2017 (online unter <https://gespielt.hypothesen.org/1231>, letzter Zugriff am 17.08.2018.)
- Wolters (1989). – Reinhard Wolters, „*Tam diu Germania vincitur*“. *Römische Germanensiege und Germanensieg-Propaganda bis zum Ende des 1. Jahrhunderts n. Chr.* (Bochum 1989).
- (1990). – Reinhard Wolters, *Römische Eroberung und Herrschaftsorganisation in Gallien und Germanien. Zur Entstehung und Bedeutung der sogenannten Klientel-Randstaaten* (Bochum 1990).

### Medienverzeichnis

- Activision/Creative Assembly/Sega: *Rome: Total War* (PC: Windows). 2004.
- Cendant Software/ Impressions Games: *Caesar III* (PC: Windows). 1998.
- Creative Assembly/Sega: *Total War: Rome II* (PC: Windows). 2013.
- Creative Assembly/Sega/Wargaming: *Total War: Arena* (PC: Windows). 2018.
- Crytek: *Ryse: Son of Rome* (PC: Windows/Xbox One). 2014.
- Ensemble Studios/Microsoft Game Studios: *Age of Empires II* (PC: Windows). 1999.
- Firaxis/2K Games: *Sid Meier's Civilization V* (PC: Windows). 2010.
- Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf: *Lienzo* (PC: Windows). 2017.
- Ubisoft: *Assassin's Creed: Origins* (PC: Windows/Xbox One/PlayStation 4). 2017.

Jean Coert

## Abbildungen



**Abb. 1:** Darstellung von Germanien in *Total War: Rome II* während eines Kampagnenspiels. (eigener Screenshot)



Abb. 2: Ein germanischer Stammesführer lehnt ein Angebot im Diplomatiemenü des Kampagnenspiels ab. (eigener Screenshot)



Abb. 3: Ein germanischer Stammesführer reagiert auf eine Kriegserklärung im Diplomatiemenü des Kampagnenspiels. (eigener Screenshot)



Abb. 4: Darstellung von germanischen Kriegerern in *Total War: Rome II* während eines benutzerdefinierten Gefechts. (eigener Screenshot)

Jean Coert



**Abb. 5: Schlachtsarkophag (sog. Portonaccio-Sarkophag).** Derzeit aufgestellt in Rom, Museo Nazionale Romano, Palazzo Massimo alle Terme, Inv. Nr. 112327. Die Abbildung entstammt Wikimedia Commons: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portonaccio\\_sarcophagus#/media/File:Sarcophagus\\_Portonaccio\\_Massimo.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Portonaccio_sarcophagus#/media/File:Sarcophagus_Portonaccio_Massimo.jpg), letzter Zugriff am 06.05.2018.

BLAKELY, SANDRA

(EMORY UNIVERSITY, ATLANTA)

**Sailing with the Gods: serious games in an ancient sea,  
in: thersites 7 (2018), 107-153.**

KEYWORDS

Video games, insularity, connectivity, Aegean studies

ABSTRACT

Maritime safety in the ancient Greek world was created through symbols and social practice as well as the science of seafaring. The human connections forged through ritual, myth and image enabled communication and granted authority to the civic institutions that offered legal and economic benefits. A gaming application offers a route to modelling the triangulation of seascapes, civic institutions, and narratives through which people and goods moved around the ancient Mediterranean. The game was inspired by the promise of maritime safety given to initiates into the mystery cult of the Great Gods of Samothrace, where grants of *proxenia* and *theoria* represent the civic counterparts of mystic promises and tales of supernatural intervention. The flexibility that characterizes ancient *proxenia* recommends the framework of a game; the bridge between imagination and strategic outcomes that characterizes serious games maps onto the ancient realities of the maritime success enabled through ritual force and civic institutions.

### 1. Serious games and practical mysteries<sup>1</sup>

THIS article offers a first report on the design, creation and implementation of a game based on an ancient cult and its ritual promises. The mystery cult of the Great Gods of Samothrace offered its initiates safety in travel at sea; the island's proxenia decrees constituted a civic counterpart to those mystic promises. The safety thus created relied on human decisions to refrain from piracy, communicate and collaborate in real space and time, but was articulated through mythic accounts of supernatural interventions to still the storms and provide good winds for those who had undergone initiation. The abundance of votives, stories and inscriptions associated with the rites suggest a high degree of credibility in the ancient world regarding its validity. The question of its effectiveness, however, has not figured into scholarly investigations of the rites: we know much of the structures which could be used to guarantee success, and can hypothesize their effectiveness, but we lack any accounts of individuals making the choices that assured this outcome.

A gaming application offers the potential to model how that effectiveness could be achieved. *Sailing with the Gods*, now in version 4.4, is an ongoing project to develop a game that generates agency-rich data as modern players make choices within a humanized ancient sea. That sea needs to simulate both the geospatial range of Samothrace's influence and the cultural texture of its Hellenistic context. The value of the data the game may generate for the historical investigation of the rites is directly proportional to the aptness of the game's algorithms as well as the quality of the historical information used in its creation. Within ludology, the project falls in the

---

<sup>1</sup> The latest iteration of *Sailing with the Gods* is available at <https://scholarblogs.emory.edu/samothraciannetworks/the-game/>  
This game would be impossible without the time, creativity and energy of every member of the team. Lead Programmer and Simulation Designer, Robert Bryant, University of Pennsylvania; Digital Projects Specialist, Joanna Mundy, Emory University; Leigh Cole Furrh and Alex Jester, Research Assistants; Craig Brasco, Visual Interface Collaborator, Kennesaw State University; Philip Kiernan, Outreach and Consultant, Kennesaw State University. Emory's Center for Digital Scholarship has generously hosted the game and the network and GIS analysis of Samothrace's cult <http://digitalscholarship.emory.edu/>; special thanks are due as well to Sara Palmer, Digital Text Specialist at Emory ECDS, and Michael Page, Geographer in Emory's Department of Environmental Sciences.



*Sailing with the Gods*

category of serious games, which investigate historical patterns including markets, military action, and infectious diseases. These games reveal strategic patterns of human interaction that exceed what New Institutional Economics, military history, or our extant knowledge of microbial entities alone reveal. Natural caveats arise from the fact that games are necessarily simplified. As designed environments, they are as much a reflection of the programmer's subjectivity as Thucydides is a subjective account of the Peloponnesian war. A Gestalt approach to games, however, embraces a historiographic truth: complete reality is as elusive, in even the most visually elaborate games, as complete historical data sets are for historians of any era. An embrace of the partiality of our data, and the use of a restricted series of possibilities, should resonate with scholars of the ancient world, whose critical eyes are trained to the analysis of sources that are partial, prejudicial, and contradictory. A gaming perspective lies at a significant distance, however, from the focus on the canon that characterizes classical scholarship. The Samothracian rites, for which the oath of secrecy compounds the investigative challenges of incomplete ancient sources, offers a particularly rich case study for the heuristic potential of gaming vis-à-vis the historical issue which the mysteries also promised to solve.

*Sailing with the Gods* is an ongoing project. Our first release came in 2016, and an alpha version 4.4 has just been completed in November 2018. Our team is small, and evolves with the availability of student volunteers from one semester to the rest. Core members are a Classicist (Sandra Blakely), a programmer (Robert Bryant), and a PhD candidate in Art History, serving as digital projects specialist with Emory's Center for Digital Scholarship (Joanna Mundy). While we are still far from generating the quantity of data that was the inspiration and first hope for the project, the process of research and creation has foregrounded issues of methodology and outcomes relevant for the larger issue of the use of games to investigate the ancient world. The methodology – how we move from our ancient data to a meaningful game design – constitutes the majority of the discussion in the pages which follow. Three historiographic outcomes have already become apparent, even as we continue to refine the game itself. The first is a shift in our thinking regarding the relationship between civic institutions and mystic promises, those social structures that bridged the visible and invisible worlds. The second is the potential to bring ludic frameworks to civic institutions. The specific case study within the Samothracian project is proxenia, long noted for its capacity to generate safety at sea through a

range of mechanisms, while falling short of the regularity and predictability of law. The ludic framework foregrounds the extent to which its effectiveness relies on its flexibility, and thus suggests the potential for a gaming perspective in further institutional studies. The third is the contextualization of Samothrace and its rites within the larger world of Hellenistic cities, normalizing a cult whose monuments were exceptional, but whose promise was realized through familiar civic structures. The use of a wide-spread, long lived narrative – the *Argonautica* – as the framework for the game further positions Samothrace within the larger cultural framework in which its promises operated. The game ultimately offers the potential to generate data to complement network analyses of the preserved epigraphic material.

These outcomes have emerged from our work in building a methodology for an effective game design, a task which began with the historical context itself. The article as follows consists, accordingly, of three sections: the historical context of the rites, the dynamics of *proxenia*, and the design of the game itself. Key factors from the rites' historical framework are the geospatial range of the promise, the commonality of the island's economic strategies, and the extent to which the ritual and the economic intersect. The extent to which the island's maritime and cross-cultural strategies are typical rather than an exception among Greek poleis offers the rationale for the use, within the game, of the same strategies for interaction from one port of call to another. The bridge between the cultural imaginary and economic realities on the island suggests a meaningful analogy between the rituals and serious games. The second portion of the paper turns from the symbolic vocabulary assembled on the island to the practical civic mechanisms through which the promises could be realized – the *proxenia*, combined with *theoria*, which set up the social networks along which communication and cooperation could flow. This section concludes with an argument analogous to that which concludes the introduction to the physical realities of the cult: the productivity of considering *proxenia* as a game, drawing on critical frameworks of Huizinga, Caillois, Bateson and McGonigal. The third portion of the paper details our methodology for translating these historical realities and into an interactive video game, our principles of data collection, and prospects for the project to bridge historiography with serious games, network analysis, and the anthropology of gaming communities.

## 2. Context, cult, and promise: Samothrace and the Mediterranean sea lanes

Three aspects of ancient Samothrace – the Cartesian extent of its promise, its participation in paradigmatic Greek strategies for ecological success, and its integration of economic reality into ritual practice – bear directly on the challenge of programming a game capable of modeling its outcomes. The landscape relevant to Samothrace' promise reaches far beyond the island itself to include the sea lanes along which the cult's affiliates moved, which extended from Rome to the Black Sea to Alexandria. The time frame stretches from archaic and early classical through the fourth century and the waning of Roman imperium. This daunting scale has been much enabled by movements within Mediterranean historiography that began with Braudel's critique of *histoire événementielle*, and continued with Horden and Purcell's *The Corrupting Sea* (2000).<sup>2</sup> These have produced a model of geographic fragmentation and unpredictability in annual agricultural yields. The human response to this is connectivity, moving goods and ensuring relationships of cooperation among partners operating at a geospatial distance. That transportation is overwhelmingly maritime. Ships harnessed the 'free' power source of the wind, but created human vulnerability to and reliance on meteorological realities, including the seasonal patterns of wind and current, unpredictable storms, and the gusts generated by mountainous shorelines.<sup>3</sup> While so broad a sweep of space and time has a place in historiography, it presents significant challenges in designing a game that can engage the player at aesthetic and imaginative levels, and so raises the stakes for incorporating narratives at a more human scale.

In its ecological strategies for success Samothrace exemplifies the Mediterranean norm, combining limited local resources, a reliance on connectivity, and the uses of ritual, narrative and image to create a humanized seascape amenable to human need. Situated in the northeast corner of the Thracian sea, it lies at the intersection of two seas, two continents, and the Greek and Thracian worlds. Most of the island consists of Mount Phengari or Saos, which at 1644 meters is the tallest peak of the Aegean after Euboea and Crete, looming up dramatically from the fault line which divides the

---

<sup>2</sup> Braudel (1949); Horden and Purcell (2000).

<sup>3</sup> Morton (2001).

European from the Turkish and Aegean plates.<sup>4</sup> The mountain exemplifies the combination of mythopoiesis and practicality. Visible from some 100 miles away, it provided a natural landmark to steer by, and its abundant rivers offered the water critical for successful voyages. Its multiple names reflect this serviceability for men at sea. It was known as Mount Leukosia, ‘white one’, suggesting the clouds that, clustering about its height, would augment its natural visibility; it was also Phengari, ‘moon’ or ‘glowing one’, offering poetic hyperboles of height and gleaming moonlight.<sup>5</sup> It bore as well the name ‘Saos’, behind which was the story of a brave Samothracian, Saon, who saved his people from drowning. Long ago, when the waters of the Hellespont burst the barrier that separated them from the Aegean sea, a sudden flood covered up the island’s low-lying fields. Saon led his people up the slopes of the mountain, which was renamed for his heroism – a name which would resonate with the Greek adjective for ‘saved.’<sup>6</sup> The historical analogue to the flood in question took place ca. 5000 BC, and established the pattern of currents which flow from the Black Sea into the Aegean.<sup>7</sup> One of these, the ‘Samothraki anticyclone’, pulls ships exiting the Hellespont into a clockwise gyre around the island, significantly increasing its use as a port of call, and its participation in the port-to-port networks connecting the Greeks in Thrace and Asia Minor.<sup>8</sup>

The island is not small (180 km<sup>2</sup>), but its agricultural potential is limited. Its surface is a steep network of water and riverside flora and fauna, and its only exports in antiquity were a flaky black stone, possibly identifiable as jet, and horned onions.<sup>9</sup> Its penury was a *topos* in Classical literature, and exemplifies Braudel’s model of the natural poverty of Mediterranean islands. Samothracians turned to two typical Mediterranean strategies oriented away from the island: trade routes, and mainland bases.<sup>10</sup> Samothrace intersects with two of six trade routes with deep historical roots, shaped as early as the final Neolithic: the first runs along the coast of Thrace, through

---

<sup>4</sup> Pavlides et al. (2005).

<sup>5</sup> Marangou and Della Casa (2008); Hemberg (1950), 103.

<sup>6</sup> Diodorus Siculus 5.47.3; Larson (2001) 178.

<sup>7</sup> Morton (2001), 5-8; Papageorgiou (2008); Maran (2007).

<sup>8</sup> Lykousis et al. (2002).

<sup>9</sup> Lewis (1958) 9-11.

<sup>10</sup> Constantokopoulou 2007: 238-9; Isaac 1986: 125-158; Tiverios (2008) 107-118.

the Bosphorus and into the Black Sea.<sup>11</sup> Braudel wrote that this route lasted well into the historical period, drawing Milesians, Athenians, and Italians alike.<sup>12</sup> A second route centers on Lemnos as a stepping stone for open sea crossings between the northeast and southwest Aegean. G 2-3 ware, a fine Aeolian ceramic often found in ritual contexts, indexes the continuing connectivity between the northeastern Aegean islands and Troy into the iron age, a connectivity which would benefit the incoming Greeks.<sup>13</sup>

Collaboration with those Thracians was key in the strategy of the Samothracian Greeks, and translates into a symbolic presence in the rites. The settlers established a *peraia* soon after their arrival; inscriptions declare the land the property of the Great Gods of Samothrace.<sup>14</sup> The cities on the *peraia* were reasonably successful, though they operated at an order of magnitude beneath the great centers of Abdera, Ainos and Thasos,<sup>15</sup> and Casson deemed the Samothracians the pioneers of Odryssian trade.<sup>16</sup> Ironmaking practices show continuing Thracian control of the craft, highlighting the reliance on collaboration between Greeks and the indigenous groups.<sup>17</sup> Hellenistic inscriptions index the ongoing importance of these holdings for Samothracian success.<sup>18</sup> This economic reality translates into the use of the autochthonous language in the rites. Diodorus Siculus wrote that it was used even in his own time (5.47.3); inscribed ceramics from the island and from the temple of Apollo at Mesembria/ Zone on the Samothracian *peraia* corroborate the use of Greek letters to write in the Thracian language.<sup>19</sup> The abundance of *bothroi* and unworked stones as objects of ritual celebration have been interpreted as Thracian ritual types, which lasted through the imperial period. Graham has noted that while the mysteries on Lemnos

---

<sup>11</sup> Matsas (1995); Papageorgiou (2009).

<sup>12</sup> Braudel (1949/1972) 75; Archibald (2013).

<sup>13</sup> Ilieva (2006).

<sup>14</sup> Graham (2002); Reger (2004) 769-72; McCredie (1968) 220-21; *JG* XII (8), p. 40, nr. 1-2; Cole (1984) 148 n. 15.

<sup>15</sup> Archibald (2010); Rubinstein (2009); Psoma (2008); Zahrnt (2008).

<sup>16</sup> Markov (1980); Isaac (1986) 126; Casson (1926) 92-93.

<sup>17</sup> Skinner (2012) 83-89; Kostoglou (2010); Ilieva (2007); Matsas (2007).

<sup>18</sup> Funke (1999); Constantokopoulou (2007) 238.

<sup>19</sup> Matsas (2007) 388-390 and n. 11; Brixhe (2006); Graham (2002) 244-47.

were increasingly Atticized over time, the signature of Thracian identity increased in strength as the Samothracian rites moved through time.<sup>20</sup>

Maritime connectivity figures as powerfully in the symbolic vocabulary of the rites as do the encounters across ethnic lines. The site brings together Greek ritual practices aimed at maritime salvation, narrative responses to those hopes, and the visual vocabularies that materialize hope, thanks and triumph at sea. From the 2<sup>nd</sup> century BCE onward, visitors to the sanctuary saw the famous Nike, wings spread wide to catch the wind that presses her garments to her form, looming over the site from the prow of a ship. The ship is sculpted with sufficient detail to recommend identification as a Rhodian *trihemiola*.<sup>21</sup> A very different ship occupied the Neorion, positioned on the sanctuary's west hill. The building is one of only three extant examples of its type: such structures render the seagoing vessel an object of exchange between men and gods, and affirm divine intervention in the physical world of the sea and the human attempts to cross it.<sup>22</sup> Material expressions of such interventions were not limited to the exceptionally wealthy. Diogenes Laertius describes the terracotta *pinakes*, thanking the gods for salvation, which crowded the site; these are small enough to carry in the hand, and cheap enough to be accessible to ordinary sailors, soldiers and travelers. Diogenes of Sinope observed cynically that there would be more of them if the gods were better at their jobs.<sup>23</sup> None of these have survived on Samothrace. Latin poetry preserves multiple references to their use, and archaic examples from Corinth depict not the disasters to be averted, but mythic heroes and their successes at sea.<sup>24</sup> These become metonymic for the success of the sailors themselves, inscribing their voyages onto those of the Argonauts and Odysseus.<sup>25</sup>

Literary sources from Classical Athens through the Roman imperial period attest a lively awareness of the cult's promises, and the ritual categories through which it assured safe travel. Herodotus suggests a role for the ithyphallic and the dwarfish in the divine iconography of the rites, whose gods

---

<sup>20</sup> Graham (2002).

<sup>21</sup> Knell (1997).

<sup>22</sup> Wescoat (2005).

<sup>23</sup> Diogenes Laertius 6.2.59; cf. Cicero, *de Natura Deorum* 3.37.89, who ascribes the comment to Diagoras.

<sup>24</sup> Harrison (1987) 48; Horace *Carmina* 1.5.13-16; Juvenal 12.27-28.

<sup>25</sup> Geagan (1970); Palmieri (2009).

he identifies as Kabeiroi and compares to the apotropaic figurines used on Phoenician ships.<sup>26</sup> Aristophanes invites Samothracian initiates to engage the gods in a curse to trip up Tumult and impede his journey.<sup>27</sup> Theophrastus' Superstitious Man sees a pirate in every rock formation and a storm on every horizon, and fervently hopes that every soul on board is an initiate.<sup>28</sup> Hellenistic epigrams commemorate the humble votives left on the island – a sailor's lock of hair, a salt cellar.<sup>29</sup> Material analogies for these have been proposed in fishhooks, terracotta models and votive shells found at the site.<sup>30</sup> And accounts of the Argonauts offer narratives of how the promises could be fulfilled. Caught in a storm, the Argonauts begged Orpheus, who alone among them had been initiated, to pray to the Samothracian gods. The wind died down in response to his prayer, and two stars appeared above the heads of the Dioskouroi, saving them from danger and elevating the divine twins to their status as saviors at sea.<sup>31</sup> Orpheus prays to the Samothracian gods a second time during a storm on the Pontic sea: the winds die down, the sea god Glaukos appears and accompanies the ship for 48 hours, prophesying the immortality of Herakles and the honors that would be given to the deified Dioskouroi.<sup>32</sup> Diodorus Siculus 4.49.8 reported that the Argonauts left bowls there, which could be seen even in his own day. Odysseus' salvation from drowning is attributed to Samothracian powers: the sash the sea nymph Leukothea gives him is deemed a token of the rites, and is used by Agamemnon to quell a tumult in the Greek camp at Troy.<sup>33</sup> Analogous *periammata* may lie behind the tradition of magnetized

---

<sup>26</sup> Nielson (2002); Blakely (forthcoming).

<sup>27</sup> Faraone (2005).

<sup>28</sup> Theophrastus *Charakteres* 252; Dimitrova (2008) 122-125, no. 49.

<sup>29</sup> Lucillius, Epigram 15, *Anth. Pal.* 6.164; Callimachus Epigram 47, *Anth. Pal.* 6.301; Diodorus Epigrammaticus *Anthology* VI.245 records the plea of sailor to the Boiotian Kabeiroi for help when his mast has broken in a Karpathian storm, suggesting an extension to the mainland of the island's characteristic promise.

<sup>30</sup> Lehmann (1998) 37; Lehmann (1952).

<sup>31</sup> Dionysius Skytobrachion, *BNJ*32 F 14; Diodorus Siculus 4.43.

<sup>32</sup> Dionysius Skytobrachion, *BNJ*32 F 14; Diodorus Siculus 4.48.5.

<sup>33</sup> Literary evidence for the promise: Aristophanes *Pax* 276-86 and scholia *ad loc*; Cicero *de Natura Deorum* 3.37.89; Diogenes Laertius 6.2.59; Theophrastus *Charakteres* 252; Kallimachos, *Anth. Pal.* 6.301; Athenaeus *Deipnosophistae* 10.421d; Lewis 1958: 102-11; Hemberg (1950) 101.

iron rings as the token of Samothracian initiation – a tradition first legible in Lucretius, but remembered into the sixth century CE.<sup>34</sup>

Two implications for the gamification of Samothrace emerge from these historical patterns. While modern visitors have characterized the island as isolated and set apart, ancient Samothrace benefited from long-established sea lanes, perennial currents, a landmark peak, and the abundant water supplies which were critical for sailing vessels. These position the island in the patterns of connectivity that typified Greek ecological strategies from one end of the Aegean to the other. The ubiquity of these strategies encourages a Gestalt approach to game design, which limits the number of variables in order to yield the most significant outcomes. Players in the game encounter analogous modalities of local myths and social mechanisms in every city at which they arrive: the core strategy of the game, to level up by moving from port to port, does not alter from one site to another. A second pattern, the translation from lived reality into the symbolic realm of toponyms and ritual practice, recommends an analogy between the project of the game and the object of our investigation. The heuristic value of serious games lies in the relevance of action within the game for problems in the real world. The repeated inscription of economic realities into the symbolism of the rites suggests a fundamental commonality between the mysteries themselves and the game by which we seek to model their impact.<sup>35</sup>

### 3. From imaginarium to practicality: *theoria*, *proxenia*, and maritime success

The civic institutions of Samothrace offer a connection to maritime safety which, unlike the visual, ritual and mythic vocabulary of the rites, supports quantitative analysis in Cartesian spaces. While heroic narratives from Odysseus to the Argonauts reflect the authority and persuasiveness of the rites, these institutions were the mechanisms for forging Greek cities from the Classical through the Hellenistic period into collaborative networks. Inscriptions on the island record the names of nearly 1000 individuals who invested time, capital, and travel in order to come for initiations, to witness

---

<sup>34</sup> Blakely (2012).

<sup>35</sup> On the intersection between ritual and gaming, Bainbridge (2013); Leibovitz (2013); Campbell and Grieve (2014).



festivals, and to receive the benefits of *proxenia*.<sup>36</sup> The same experience may be reflected in inscriptions far from Samothrace, in Koptos, Fasilar, Apameia Kibotos, and Rhodes, through which the dedicator thanked Samothracian gods for saving his life at sea.<sup>37</sup> Both expressions position the initiate in the same category as Orpheus able to calm the sea, Odysseus saved by Leukothea's veil, and the nervous hopes of Theophrastus' Superstitious Man.

Within the game, *proxenia* is the basis of the algorithms which offer a heuristic quantification of the relative benefits of human network affiliation in different ports around the Mediterranean. This choice was based on several factors. Of the various institutions attested on Samothrace's inscriptions, *proxenia* has clearest direct historical relevance for maritime safety; it has generous attestation beyond the island, and so helps us position Samothrace in a sea of networks beyond those of its own creation. It is frequently associated, on the island, with *theoria*, and so indexes the complexity of the institutions through which cities bound themselves simultaneously to each other and to the gods. Its record provides us with the names of historical cities and individuals, so that we are able to tie maritime benefits, in the game, to people with life histories and narratives that engage the player. A closer look at the nature of the island's *proxenia*, moreover, establishes the bases of the argument for its gamification.

Samothrace is especially rich in inscriptions recording grants of *theoria* and *proxenia*. *Theoroi* came to the island to observe its festival, as representatives from their home cities along the Asia Minor coast, the Hellespont, the Black Sea, and islands in the Aegean and Thracian seas. Plutarch calls the festival a "*panegyris*"; it was not the context for initiations, nor is there evidence, in the preserved details, of ritual actions specific to maritime safety.<sup>38</sup> The festivals were, however, a framework for ensuring the flow of information and collaboration among individuals from widely scattered geographic regions. Even relatively small *panegyreis* represented a temporally limited, spatially specific, recurring opportunity for face to face meetings,

---

<sup>36</sup> Dimitrova (2008).

<sup>37</sup> Skarlatidou (1993); Koptos, *OGIS* I, no. 69, Cole (1984) 168; Sterrett (1888) 169, no. 277; Apameia Kibotos, *CIG* no. 3961, Cole (1984) 167; Ramsay (1897) 1.2, no. 289; Rhodes, *SEG* 33 644. For Romans on Samothrace, see Wescoat (2013).

<sup>38</sup> Plutarch *Lucullus* 13.2; Cole (1984) 39, 48 and n. 408.

and thus a powerful practical economic benefit in a fragmented Mediterranean.<sup>39</sup> These were the opportunity to declare honors, perform orations and dramas, and read histories, in the presence of the most connected individuals of city states around the Mediterranean.<sup>40</sup>

The Samothracian festivals were also the occasions for adding *proxenia* to *theoria*. *Proxenia* was a frequent response to the structural difficulties that arose from the political fragmentation of the Mediterranean from the Classical through the Hellenistic period. This fragmentation put individuals operating outside their own communities at legal and practical disadvantage.<sup>41</sup> *Proxenia* grants were given by an entire city to individual non-citizens, in recognition of past service to the city and anticipation of service to come. *Proxenois* would attend to the interests of citizens from the granting city when abroad, providing hospitality, accommodation, access to legal and administrative structures, as well as knowledge of local conditions, networks of friends, and their personal prestige. The *proxenos*, in return, received from the granting city a range of benefits ordinarily enjoyed by citizens; specifically, maritime were the benefits of sailing freely in and out of the granting city's port (*eisploun / ekploun*) freedom from taxes (*ateleia*), access to city councils, and freedom from seizure (*asylia*). In contrast to the scholarly tradition that seeks an evolution of *proxenia* over time, from archaic guest friendship to an eventually meaningless title, Mack has identified a '*proxenos* paradigm' made up of enduring, stereotypical characteristics. Key among these is an eager goodwill on the part of the recipient toward the city. The *proxenos* is to be '*prothumos*', full of an enthusiasm goes beyond rational and economic calculation and highlights the strong levels of motivation provided by the honor embedded in the etymology. That honor positions the recipient in the type of aristocratic Homeric hero, even while enabling practical economic benefits in the Hellenistic world of cities. Gauthier notes that *proxenia* adds to the nexus of interstate relations on

---

<sup>39</sup> Dimitrova (2008) 9-21, 74, 248-53; Lehmann (1969) 11; Hemberg (1950) 108; Vian (1974) 19; Fraser (1960) 89-91; Habicht (1994); Perlman (2000) 133-46; Marconi (2010); Kowalzig (2007); Rutherford (2007a), (2013); De Ligt and de Neeve (1988).

<sup>40</sup> Ma (2003); Michels (2013).

<sup>41</sup> Mack 65, 130, 203-7; Archibald (2001); Gauthier (1985); Pritchett (1974), 129; Davies (1984).

which commerce relied; Burke observes that proxenia grants increase after the social war, coincident with a general increase in economic activity.<sup>42</sup>

The Samothracian grants reflect a focus on these maritime benefits: four *proxenia* grants found inside the city of Samothrace offer *ateleia*, *asylia*, *eisploun* and *ekploun*, without paying taxes or fees, in times of war, in times of peace, and in the pursuit of commercial exchange.<sup>43</sup> The benefits would be of long duration, as they are extended not only to an individual, but to his descendants.<sup>44</sup> Three of these inscriptions also reference ‘the other *proxenoi*’; this suggests that these benefits extended as well to the individuals listed on 28 block grants which added *proxenia* to *theoria*.<sup>45</sup> The block grants themselves may reflect the granting city’s landscapes of primary action, an advertisement of the reach of their influence.<sup>46</sup> Samothrace’s grants recommend this model, as the bulk of its affiliated cities are positioned on the Asia Minor coast and in the Hellespont region.

*Proxenia* is both narrow in its explicit benefits, and flexible in its execution. Grants are limited in their geographic scope, offering benefits to recipients only within the territory of the granting city. They exhibit more flexibility in terms of recipients, extending benefits to descendants and representatives of the *proxenos*, including slaves and brothers who exercise joint control over family estates.<sup>47</sup> Five grants from 3<sup>rd</sup> century BC Kyme extend the tax benefits even further, including any individual who trades with the

---

<sup>42</sup> Mack (2015) 68, 71; Engen (2010) 207-211; Gauthier (1985) 134-137; Burke (1992); Runciman (1982); Zelnick-Abramovitz (2004).

<sup>43</sup> Besson (2016) 286-299. These may have been set up in the temple of Athena, as were inscriptions offering civic honors to traveling Rhodians (*IG* XII.8.153) and a Spartan general (*IG* XII.8.156). The inscriptions include *IG* XII.8.151 (Mesata in Aetolia and Oitaia), *IG* XII.8.152 (Kalchedon), *IG* XII.8.153 (Rhodes), *IG* XII.8.155 (Zone, on the Samothracian peraia), *IG* XII.8.157 (Gortyn in Crete), Fraser 1960: 6, Maroneia on the Samothracian peraia, and Rhoiteia (Salviat 1962: 270-274, no. 2). See Dunant and Pouilloux 1958: 18-20, no. 169, for a Samothracian proxeny decree found at Thasos. The dated inscription is *IG* XII(8) 151. In Odessos on the Black Sea, an inscription granting these benefits to that city’s honorees was set up in their local temple of the Samothracian gods: *IGBR* I, no. 42 and Pl. 14; Cole (1984) 147 no. 13.

<sup>44</sup> Rubinstein (2009) 136 n. 37.

<sup>45</sup> Dimitrova (2008) 21-51; Fraser (1960) 62 believes that *proxenia* was eventually granted to all *theoroi* who came to the island.

<sup>46</sup> Mack (2015) 104.

<sup>47</sup> Rubinstein (2009) 136 n. 37.

recipient's family. This would constitute a significant competitive edge over other entrepreneurs, and factor in trading partners as yet unidentified. Even more expansive access to these benefits is suggested by the phrase 'the cities which the Athenians rule', which appears in a significant number of Athenian inscriptions detailing *proxenia*, honors, trading allowances and treaties.<sup>48</sup> A *proxenia* decree from the Doric temple at Pherai uses a similar phrase when extending grants of *proxenia*, *asylia* and *ateleia* to Praxiteles and Baukideus, their possession and their family 'also in as much land as the Pheraioi rule', and in a decree from Labraunda.<sup>49</sup> These are exceptional rather than typical decrees, but they show the flexibility of the institution. Further index of this flexibility are the block grants combining *proxenia* with *theoria* which appear in central Greece, Delphi, Epidaurus and Thera as well as Samothrace. These cities show the numbers of recipients fluctuating from year to year, suggesting that the grants responded to evolving inter-polis circumstances.<sup>50</sup>

The combination of *theoria* with *proxenia* highlights the extent to which the effectiveness of *proxenia* as a counter to maritime risk would emerge as much from enabling information flow - open ended, unpredictable, and prone to cascade-like effects - as from the benefits specifically named on the stones. The activation of the privileges of the *proxenos* relied on the mutual recognition of *proxenoi* and citizens. The importance of this recognition is underlined by dispensing *proxenia* in the city theater and at festival times, as well as the evidence of record keeping and dissemination of information.<sup>51</sup> There was significant variation in the execution and enforcement of such records from one polis to another. Gauthier emphasizes the importance of oral testimony; Velissaropoulos and Rubinstein notes the implication of this process for tax collectors in the agora and the harbor.<sup>52</sup> 'Guar-

---

<sup>48</sup> Low (2005).

<sup>49</sup> Cf. Crampa (1972) no. 40, who writes that this is 'a not entirely unproblematic award of proxeny and related honors' by Mausolus 'to the Knossians'; Graninger (2011) notes the potential for the prose to be more hyperbolic than actual in its effect.

<sup>50</sup> Mack (2015) 168.

<sup>51</sup> Rubinstein (2009); Mack (2015) 103; for a focus on documentation in the study of mobility, Moatti (2004).

<sup>52</sup> Gauthier (1972) 79-81; Velissaropoulos (1980) 205-235; Rubinstein (2009); Mack (2015) 51, 65-71.

antors of the proxenia', *enuoi tes proxenia*, existed as another route to enable this process. These suggest the extent to which the identifiability of other individuals was vital for maritime success, as important as economic information in the more narrow sense of prices and quantities or information about internal politics or military movements.<sup>53</sup> The extensive personal networks of the *proxenoi*, and their characteristic access to higher sociopolitical levels in both their home and their host communities, rendered *proxenia* a valuable instrument in ancient espionage.<sup>54</sup>

The festivals position the dispensation of *proxenia* grants in the context not only of the city, but a potentially significant portion of the polis' entire proxenic network. In the strictest interpretation of proxenia, only the citizens of Samothrace would need to be able to recognize their *proxenoi*, and vice-versa. The centrality of information flow, however, casts light on the value of bringing together as large a selection of Samothrace's *proxenoi* as possible. The festival granted interactions not only with Samothracians, but with *proxenos*-carrying peers from around the Mediterranean. Davies, Mack and others have noted that the individuals who became *proxenoi*, unlike the humble, possibly fictive fishermen offering fishhooks to the gods in Hellenistic epigram, were not ordinary men. They were the latter-day princes, upwardly striving and mutually competing semi-nobles of the Hellenistic age. Their appointment as *proxenoi* should be understood as a reflection not only of their goodwill to the granting city, but of their own extensive personal networks among the notable citizens of the granting city and beyond. The proxenic ties reflected in a given Samothracian festival could far exceed the number of participants. Grants to such recipients, moreover, were most apt to stimulate their peers to seek their own proxenia from the island, acting in the spirit of competitive emulation that drove the Greek cities, and displaying the eagerness which typifies the *proxenos* paradigm.<sup>55</sup> These individuals could not only connect their own cities to Samothrace, but carry the information to which they were now privy to the other proxenic networks of which they were a part. These festival contexts seems most likely to initiate an information cascade, whose impact extends far beyond the names included on a single block.

---

<sup>53</sup> Bresson (2016) 299; on the centrality of information flow for safe sailing, Morton (2001) 244-252.

<sup>54</sup> Gerolymatos (1986).

<sup>55</sup> Collar (2013) 23; Mack (2015) 103, 170.

Proxenia as an institution is thus characterized by a high degree of indeterminacy in its adaptability to local preference and to changing political circumstances, in the range of pathways needed to activate it, and in the scope of its recipients. It both contributed to and relied on the flow of information that enabled Mediterranean movement. That function lies beyond the relatively narrow rules recorded on the grants themselves, which themselves show significant flexibility. Those information flows arguably constituted a more central and consistent element in that movement than relief from port taxes and access to local civic honors. The specific affordances for taxes, civic access and *asylia* were capable of fulfilment precisely because of the stereotypical qualities of *proxenia*, which rendered it recognizable and desirable across the broad geographic spaces occupied by Greek poleis. Those practicalities were married, however, to the heroic ethos, and to a more than rational calculation – the required ‘eagerness’ – on the part of those who sought it. This blend of the mythic and the pragmatic latter is key in considering the potential for the maritime benefits, which are among the stereotypical offerings of proxenic decrees, to have particular weight at Samothrace, where they would constitute a civic analogue to the mystic promises for which the island was celebrated.<sup>56</sup>

#### 4. *Proxenia* as a game

Five factors recommend an approach to *proxenia* as a game: a balance between rules and flexibility; the competitive context; a reliance on communication that is paradoxical and symbolic; the question of affect and emotional engagement; and the relational aspect of both games and the institution.

The entailments of *proxenia* grants and their conventional nature fall short of law, but map attractively onto the balance between rule and freedom in game worlds. While even the most primitive forms of play imply an intuitive understanding of the rules at work, games are contingent and processual.<sup>57</sup> Their rules are not designed, as are those of bureaucracies, to pro-

---

<sup>56</sup> Decrees from Samothrace and Priene record evidence of two dramas produced at these festivals, focused on the doings of Dardanos: Rutherford (2007b).

<sup>57</sup> On play and contingency, Malaby (2007) 111; Rodriguez (2006) 2; Bayliss (2007) on games simultaneously free and rule-bound; on the need for rules to provide structure,

duce consistent outcomes, but to yield a mix of the predictable and the unanticipated. Unpredictability is central to gaming, and arises from the agency of players who make choices based on emotions, perceptions, and narratives as well as the rational calculation for gain. Rules, moreover, evolve as a game is played. Malaby has argued that this kind of contingency constitutes the common ground between games and real life, which ultimately renders games engaging.<sup>58</sup>

The agonistic element of play and games engages with the consequentiality of *proxenia* decrees, and the striving for their acquisition.<sup>59</sup> Huizinga identifies the Greek impulse for competition as the model of an agonistic culture; Caillois identifies the *agon* as one of four categories of games, alongside *alea*, *mimicry* and *ilinx*. McGonigal, writing of serious games, notes that rules stoke competition, creating social stakes for tasks that otherwise have none and socially recognized rewards for achievements, at the same time that the engagement itself remains optional.<sup>60</sup> Proxenic decrees represent high value stakes in the striving for social mobility that characterized the Greek city states. They were a much sought-after prize, desire for which may be indexed by attempts to acquire them through bribery. The more important the granting city, the higher the prestige of the grant; the display of inscriptions at locations such as the Amphiareion at Oropos enabled competition in stone among the individuals so inscribed.<sup>61</sup>

Play and games are also loci for the creation of meaning, achieved through a combination of aesthetics, paradox, and metalinguistic behavior.<sup>62</sup> Within serious games, the aesthetics of gameplay link the ordinary world and the game world. That connection derives from a more fundamental cultural connection, which Gadamer argued, between aesthetics and the grounding of culture in play itself.<sup>63</sup> The concept of the aesthetic emphasizes the emergence of meaning in the interactions between object and its human consumers. This is a processual model of the emergence of meaning, which

---

Susi, Johannesson and Backlund (2007); Prensky (2001); Mitchell and Savill-Smith 2004; Corti 2006. For the Brownian motions in game play, Vasey (1992).

<sup>58</sup> Malaby 2009.

<sup>59</sup> Huizinga (1950) 71-75; Caillois (2001/1958), 15-17.

<sup>60</sup> McGonigal (2011) 122-123.

<sup>61</sup> Mack (2015) 106-110.

<sup>62</sup> Rodriguez (2005).

<sup>63</sup> Malaby (2007) 107; Konzak (2009).

is apt for both gaming and proxenia, consistent with Jauss' emphasis on the consecutive reinterpretations that constitute the meaning of a work of art.<sup>64</sup> Bateson's paradoxical quality of playful communication operates similarly to connect the game world and the real. The paradox consists in the fact that the distinction between map and territory, sign and referent is always capable of breaking down, so that the world of the 'game' is collapsed with the world of the 'real'.<sup>65</sup> *Proxenia* shares in this aesthetic pattern, as it condenses the cultural imaginary of Homeric *xenia* with the structures of the city state. The collapse of real and imaginary underwrites the cultural clout of the institution, aligning the recipient with Pan-Hellenic and legendary counterparts. That imaginary is considerably expanded by its distribution, on Samothrace, in the context of the festival in which dramas celebrated the legendary past, and the complex semantic bundle of the rites, as the island's most famous export, would have informed the dispensation of Samothracian honors.

*Proxenia* and game-worlds also share a central place for emotional effort, affect and engagement. In the 'silo' of cognitive energy, emotional intensity and collective attention that attend online games, McGonigal finds much of the potential for serious games to create public good, and to unlock innovation and problem-solving energies for pressing concerns in the real world. Mack has noted the frequent praise of the *proxenos* as a figure who not only performs good deeds for the granting city, but is demonstrably eager to do so: the *proxenos* should be *prothumos*, full of heart. The framework of New Institutional Economics has cast light on the extent to which the desire for *proxenia* exceeds the calculation of future utility and specific contracts; indeed the *proxenos*' eagerness is answered with grants from the city which are as much honorary as they are indices of measurable financial reward.<sup>66</sup> The shared intensity of affect between contemporary gamers and ancient seekers of *proxenia* suggests the potential for a middle ground between emic and etic in game-focused approaches to the ancient world, a welcome complement to attempts to reconstruct the subaltern voices from the material and textual record.

---

<sup>64</sup> Jauss (1982); Therrien (2009).

<sup>65</sup> Wright (2008); Bateson (1976).

<sup>66</sup> Mack (2015) 34, 63 n. 140.



Finally, the social functions answered by both serious games and proxenos-seeker offers significant common ground. The model of the game as a ‘magic circle’, a space separated out from ordinary rules, is balanced by games that address consequential issues, such as the casting of lots to determine inheritance in modern Greece.<sup>67</sup> The social stakes accommodated by game play exist at multiple levels, from the ephemeral to the critical; they include the sentiments of belonging that are the baseline of social cohesion, and which are enabled by ritual as well as gaming contexts.<sup>68</sup> The stakes for proxenia included the information flow that facilitated physical movement and interpersonal interactions around the Greek shores of the Mediterranean, access to legal support and housing in foreign ports, and the increase in personal status that defined social success in the flexible, evolving human landscape of the Hellenistic world of cities.

##### **5. Designing the game: goals, parameters, and procedures**

A game intended to model the dynamics of the Samothracian promise requires a data base of institutions, an appropriately framed seascape, and, most critically, a narrative able to engage modern players in goals appropriate for an ancient sea. We have chosen the *Argonautica* for this purpose, based on its historical, narrative and ritual resonance with the Samothracian case. Apollonius of Rhodes and Dionysius Skytobrachion both wrote that the Argonauts came to the island, and that at least one of their number was initiated.<sup>69</sup> The status of the Argo as the paradigmatic first voyage of the Greeks offers a narratological analogue to the centrality of seafaring in the ritual promises.<sup>70</sup> The Hellenistic floruit of the rites corresponds to the best preserved *Argonauticas*, and the Ptolemies for whom they were written were among the most generous royal patrons of the site. The pathway of the legendary voyage intersects with the sea lanes in which the island itself participated, and on which it was a notable landmark. The epic shares with *proxenia*, moreover, the ethos of the hero – articulated in legend by the ties of friendship among the Greek leaders, in Hellenistic cities by the contests

---

<sup>67</sup> Malaby (2007): 98.

<sup>68</sup> Malaby (2009).

<sup>69</sup> Apollonius of Rhodes *Argonautica* 1.915-921; Skytobrachion *BNJ* 32 F 14.

<sup>70</sup> Jackson (1997).

for civic recognition. The choice responds as well to the uses of heroic narrative within the world of cities, and the Samothracian experience. The Argonauts figured frequently in historical negotiations among the Hellenic cities of the Black Sea; Herodotus reports that Lemnians who claimed land on Taygetos persuaded the Spartans to grant them this territory based on their claim of descent from the Argonauts, which made them Minyans.<sup>71</sup> And the site, as discussed above, is exceptionally rich in epic figures, which means that those saved by the gods have their metonymous equals in the figures of Jason, Agamemnon and Odysseus.

The game is an RPG (role-playing game), with players assuming the role of Jason, the hero of the epic and the captain of the ship. The object of the game is not a replication of the mythical route of the Argo, but a free experimentation with historical strategies for success in an ancient sea. As Frasca has argued, narratives within games are arenas for innovation, in distinction to the single outcomes that define their literary counterparts.<sup>72</sup> Those elements within the game that come most directly from the *Argonautica*'s narrative are the heroic ethos and the emphasis on mobility. The ethos of the hero sets the goal of the game: players seek to gain fame, accumulating 'clout', our analogue for ancient *kleos*. This may be accumulated through factors that resonate with the epic, such as military and strategic accomplishments or the collective impact of high ranking colleagues; they may also accrue through the means more typical of the world of Greek cities, including the monumentalization of one's own status by setting up votives or constructing shrines in port, timely repayment of loans, or the increase in wealth that enables the success of the voyage as well as the cost of such building. The role for profit is appropriate for the economic aspects of *proxenia*, and particularly for the more recent models of the institution which acknowledge the institutions' contributions to both economic and honorary status.<sup>73</sup>

---

<sup>71</sup> Herodotus 4.145.2; Braund (1996).

<sup>72</sup> For consideration of the relationship between narrative and simulation, Frasca (2003) Bayliss (2007).

<sup>73</sup> Engen (2010) 219-221; Mack (2015) 50; Rubinstein (2009).

Actions that enable this leveling-up are part of the process of moving through the spaces of a socially networked sea. This contrasts with archaeogames that focus on a single site, or popular games set in the ancient world that emphasize either movement through the ages of man (*Age of Empires*) or combat and stealth, (*Assassin's Creed*).<sup>74</sup> While Jason is the player's avatar, it is the personalities beyond Jason that bring into the game the historical data on ancient *proxenic* networks (fig. 1). The first step in the game, as the first event in Apollonius' epic (*Argonautica* 1.23-228), is the selection of the crew. Hiring takes place in various ports whenever players need to re-fill their ranks, having lost men to outbreaks of disease, pirate fights, starvation or dehydration. The ship comes with ten crewmembers already selected, who play important narrative roles in the *Argonautica*, such as Herakles and Tiphys; players select an additional twenty crewmembers for hire from a menu made up of unique individuals drawn from either the epic, from a single Samothracian block grant, or from other cities with active proxenic networks (fig. 2).<sup>75</sup> All choices, historical or fictive, come from historically real Greek cities, and reflect their proxenic networks. Thus Canthus, a Euboian, came from the *Argonautica* of Apollonius of Rhodes: he brings with him the network of the Aitolian league, which included the towns Histiaia, Karthaia, and Chalkis. The ancient names from our representative Samothracian *theoria*-proxenia grant come from a total of seventeen different cities, and bring those proxenic networks with them. These exemplify the variation among different poleis with respect to connectivity. Some cities, including Stratonikeia, Iasos, Priene, and Maroneia, have no preserved evidence of proxenia with any place but Samothrace; others, such as Alabanda and Parion, had two; several were significantly connected to the proxenic world. Kos, for example, participated in five known proxenic networks, including Astypalaia, Delphi, Epidauros, Tenos, and Thera. Finally, for those significant proxenia networks which did not appear in connection with either the epic figures or these representative Samothracian

---

<sup>74</sup> Mol et al. (2017); *Age of Empires* (1997-2017), Ensemble Studios/Microsoft Studios, multiplatform; *Assassin's Creed* (2007-2018), Ubisoft Montreal, Ubisoft Annecy, Ubisoft Sofia, Ubisoft Milan, Ubisoft Quebec, Ubisoft Toronto, Gameloft, Griptonite Games, Blue Byte/ Ubisoft, multiplatform.

<sup>75</sup> The networks represented in the game are: Samothrace, the Aitolian league, Anaphe, Astypalaia, Chios, Delphi, Epidauros, Eresos, Histaia/Oreos, Kalchedon/Chalcedon, Karthaia, Kleitor, Narthakion, Tenos, and Thera.

names, identities were created, using names appropriate for the region, selected from the *Lexicon of Greek Personal Names*.<sup>76</sup> The *proxenia* modeled in the game is neither specifically Samothracian nor limited to the story line of the epic itself.<sup>77</sup>

### 5.1 Land, sea, sky and ships

Our graphic style is closer to the simulations for epidemiological studies than they are to the reconstructive and VR technologies used in archaeological contexts.<sup>78</sup> Costikyan has noted that simulation is actually improved by a visual simplicity, as this allows players to focus on the issues most relevant to a given situation.<sup>79</sup> The scale of the territory, moreover – reaching from Colchis to Italy to Alexandria – is unusually large by comparison with other archaeologically focused reconstructions. Our drive for accuracy and visual engagement has focused on the terrain, which has been scaled and georeferenced using satellite imaging data, accurate to a resolution of roughly 1 km.<sup>80</sup> In order to best approximate the experience of visual access to the environment, the simulation replicates the curvature of the earth, viewed from a height of 10 meters; to add the sense of fading visual access

---

<sup>76</sup> An example is Eumedes, from Thera: players seeking to hire him learn that some of his ancestors participated in the island's colonization of Cyrene, while others were priests of Apollo Karneios.

<sup>77</sup> We selected a record of *theoroi-proxenoí* from Alabanda, Kyme, Mytilene, Bargylia, Naxos, Maroneia, Priene, Kaunos, Abdera, Samos, Kos, Rhodes, Iasos, Stratonikeia, Pergamon, Parion and Ephesos, dated ca. 150 BC; Dimitrova no. 5 p 28, Fredrich *JG* XII.8. 170, Fraser (1960) 72-73, appendix III B no. 4.

<sup>78</sup> Balicier (2007); Morgan (2009).

<sup>79</sup> Costikyan (1994).

<sup>80</sup> The simulation uses GTOPO30 elevation data; the dataset has a grid space of approximately 1 km. One unit of Unity world space is the equivalent to 1193.920898m in the processed, projected DEM (digital elevation model) raster. A subset of the GTOPO30 dataset is used to reference only the Mediterranean area and project into the EPSG:32634 standard. The projection used is for visual reference only. For accurate placement of cities, the origin of the unity world space (0,0,0) is set to match the southwestern corner of the GTOPO30 subset; latitude and longitude were taken from Pleiades <https://pleiades.stoa.org/>

*Sailing with the Gods*

for objects in the distance, a fog fades in at ~15 km.<sup>81</sup> (Fig. 3) As a seascape, this environment includes the night sky, currents and winds as well as shoreline. The stars were programmed using a predictive model of axial precession determined by NASA, so that they are in the appropriate positions for the year 200 BC. (Fig. 4) The stars are presented through a series of nested celestial spheres that rotate around the ship, creating a ‘mariner-centric’ simulation; the constellation maps were taken from NASA’s Tycho Catalog Starmap and Deep Star Maps.<sup>82</sup>

The base speed for a ship is 5 km/h, which can be affected by the crew, their relative levels of nutrition and hydration, the deterioration of the ship over time, and random events such as pirate attacks. Wind and water zones are based on directional vectors with set magnitudes: a ship sailing directly into the wind of 4 km/h will have its speed reduced by that amount; sailing directly with the wind will add that same velocity to the ship’s speed. The same principle applies to the water current zones. Visual signals of these impacts take the form of moving ‘waves’ that flow in the direction of the current, and bobbing wind trails that move overhead. (Fig. 5) Sails may be furled or unfurled as players decide whether to proceed under windpower or by rowing.<sup>83</sup> These are critical reminders of the extent to which geospace

- 
- <sup>81</sup> A simple geometric formula to calculate the horizon distance from an average of 10 meters is:  $\text{Horizon Distance} = \sqrt{2Rh}$  where R = the earth’s radius, and h = the height of the player’s eyesight from the surface of the earth. We assume an optical height averaging 10 meters from the deck of an ancient ship so:  
Simulation View Distance =  $\sqrt{2 \times 6378\text{km} \times .010\text{km}} \Rightarrow 11.29\text{km}$   
([https://web.archive.org/web/20131717132700/http://mintaka.sdsu.edu/GF/ex-plain/atmos\\_refr/horizon.html](https://web.archive.org/web/20131717132700/http://mintaka.sdsu.edu/GF/ex-plain/atmos_refr/horizon.html)) This formula assumes an average radius of 6378 km for the earth’s surface. Since the engine assumes a 2d plane, this distance of 11.29km doesn’t take into account the height of a mountain or a mountainous coastline--which would still be visible at further distances. To improve the player’s sight--the distance has been increased to 20km to simplify the experience of being able to see taller objects from further away, while not affecting a player’s reasonable viewing distance of flat coastlines.
- <sup>82</sup> The formula for axial precession used is referenced from Capitaine, Wallace and Chapront (2003).
- <sup>83</sup> The wind zones are 98 x 128 in-game units (roughly 98 km x 128 km) in size, laid out in a grid. The water current zones are 24 x 24 in-game units (roughly 24 km x 24 km) in size, laid out in a grid. The direction and magnitude of the forces are aimed to be

in the ancient sea is never inert, but a matter of continual movement with predictable patterns. Increasing familiarity with these over time will be part of the players' learning curve into decision making in a maritime setting. The embodiment aspect of the game play is further augmented by the programming of the physical requirements for the sailors: crewmembers require food and water, at a rate drawn from NASA figures for the required daily intake of food, and the National Academies Institute of Medicine for daily water intake. We increased these slightly to account for the physical exertions of rowing and being subject to direct sunlight.<sup>84</sup> Dehydration and starvation figured significantly in our earliest playthroughs, and highlighted the extent to which regular stops for water were critical in maritime success.

The surfaces over which players move are thus textured and variable rather than coherent and inert; we needed as well to approximate the fragmentation of the ancient economies. This translates into the variable access to resources in every port. Renewal of water and food and repairs to the ship translate into monetary exchange in the game-play experience: the ship arriving in port needs to balance the costs of provisioning and repair against the desire to gain wealth, acquire information, or erect monuments, toward increasing their score. The cities reflect differential access to materials beyond the basics of water, wine and grain – goods include timber for ship repair, and gold, silver and copper and slaves for trading.

---

based on real-world meteorological data. As is currently stands, they are loose approximation of existing patterns of the Mediterranean until we can locate reliable longitudinal data.

<sup>84</sup> The daily intake of food is roughly .71 kg per day once the astronauts' food packaging is removed. The IOM's recommended daily intake of water for the average male is 3.71l per day (also 3.71kg). Because the crewmembers are onboard a ship and performing strenuous physical activities such as rowing and being subject to direct sunlight, we have raised the average to an even 5l of water per day per crew member.

NASA Food intake: <http://www.nasa.gov/vision/earth/everydaylife/jamestown-needs-fs.html> (accessed 11 November 2018).

National Academies Institute of Medicine (IOM) water intake: [http://www.nationalacademies.org/hmd/~media/Files/Activity%20Files/Nutrition/DRIs/DRI\\_Electrolytes\\_Water.pdf](http://www.nationalacademies.org/hmd/~media/Files/Activity%20Files/Nutrition/DRIs/DRI_Electrolytes_Water.pdf) (accessed 11 November 2018).

## 5.2 Humanizing the landscape

We sought as well to factor in those elements which rendered the Mediterranean a human sea, specifically the use of local narratives and the use of *proxenia*. Narratives have been made part of the landscape through multiple means: they are pop-ups in connection with poleis and their numismatics, a narrative accompanies every individual who may be hired as a crewmember, and they inform the pirate events embedded in the game. The poleis themselves are a representative sample of the historical reality: both the limitations of team members and the gestalt approach to game design mitigated against attempting to include every known city. Our sample includes the cities which appear on the Samothracian inscriptions, as well as poleis with significant proxenic networks beyond Samothrace's, for a total of 249 cities and 130 individuals. Every city has a very brief story attached, drawn from its myths, rites, history or archaeology. Thus when pulling into Thasos, a dialogue box informs players that it was colonized by Phoenicians, likely drawn by its metallurgical resources, and was named for the son or grandson of Agenor, the Phoenician king. They learn of the rape of Europa, the quest to recover her, and the local legend of Herakles. Coins have been selected for every city that issued them; we are in the process of using these as another access to local myth and legend, with copyright-free sketches allowing us to present these as an invitation for players to further explore local myths as they pull in to port (Fig. 6). The crew members available for hire also come equipped with historically meaningful accounts of the narratives of their home towns, as a civic focus is an appropriate complement to the polis-centered phenomenon of *proxenia*. Thus, if hiring Chrysaor son of Artemidoros, who appears on a Samothracian inscription of the second century BCE, the player reads "A landlubber from Caria, but very well connected with that ethnicity. He may be helpful if we sail south of Miletus, and his city has strong ties with Rhodes. His closeness with the goddess of necromancy, ghosts, and the moon, Hecate, is a bit unnerving". Hiring one of the Argonautica's crew, Eurytion, son of Irus, the player reads: "Peleus killed him by accident during a hunt, and his father Irus refused to accept the sheep and cattle offered to appease his loss (Pindar Fr. 48; Antoninus Liberalis 38).

The humanization of the Mediterranean consisted of added risks as well as securities. In order to further recreate the complex topography of the ancient sea, we have selected forty-two pirate events from the historical record, and located them, whenever possible, in the proper places on the map. Players may encounter Cretan, Aitolian or Illyrian pirates; text pop-ups add to the pedagogical force. Thus, when sailing near the Thracian Chersonese and Propontis, by Lycia, players find themselves face to face with Aetolian pirates, as recorded in Polybius 4.6.2, 5.3.7; 15.23.8: the player reads “Beware the Aetolian pirates! They sail for plunder on Cephallenian ships. The piracy of their citizens builds their political base”. Near Imbros, a pop-up reports the events recorded in *IG* XII.8.53, how Lysanias brought news of a piratical attack, and so received a gold crown from the people of the island. Ancient observations about pirates that come without geospatial coordinates are part of random pirate events, which can engage loss of life, kidnapping and economic cost. (Fig. 7)

### 5.3 Gamified *Proxenia*

Within the game, the value of these connections needed to be quantifiable in order to enable ‘leveling up’. Our programming solution has been to factor these into the clout value of the player, Jason, as his or her outcomes in port and in clout level are directly impacted by the aggregate clout of his crew. Every crewmember brings behavior as well as civic clout into the algorithm of the game. The individual level of every crewmember is a factor of reputation and behavior, and ranges from 0-100. That number is not listed on the hiring screen; familiarity with these values should accrue organically with repeated playthroughs. The crewmember’s clout is, however, referenced obliquely and approximately in titles that accompany the individual: thus scores of 1-10 are ‘despised’, 11-25 are ‘unsavory’, 26-50 are ‘common’, 66-75 are ‘respected’, 76-90 are ‘heroic’ and 91-100 are ‘legendary’. These numbers are unchanging: they are a factor of each individual’s contribution to the mission. Crewmembers also bring with them a clout score from the network of their home city, which is based directly on that historical city’s degree of proxenic engagement.

The formula for generating aggregated clout for individual exchanges combines clout of the player, his original city, the combined crew, and the network are as follow:



*Sailing with the Gods*

Individual player clout = PC

Combined crew clout = CC

Player's network clout = PNC

Player's origin city clout = POCC

Crewmembers' origin city clout = COCC

CC is calculated by cycling through all the crewmembers and dividing the sum of their combined individual clouts by the total possible clout.

PNC reflects whether or not the event in question is within the proxenic network of the player. If it is, PNC is a value of 100; if not, it is 50.

POCC reflects whether or not the player's hometown network is the same as the network of the event in question. This returns a value of 0-100. If the player shares the same network then the player's hometown clout is returned. If it is not a member, then a value of 0 is returned.

COCC reflects the membership of the crewmembers' hometowns in the network in question. If there is a match from at least one of the crew, that city's 0-100 population level will be divided by 2 and returned as the value. If there is no match, then a value of 0 is returned.

With these five variables, the aggregated clout can be calculated by dividing the sum (hypothetically a maximum of 500) by 500:

$$\text{Aggregated clout} = \frac{(\text{PC} \times 2) + (\text{CC}/2) + \text{PNC} + \text{POCC} + (\text{COCC}/2)}{500}$$

In this formula, PC is given a weight of 2, CC and COCC a weight of ½, and PNC/POCC a weight of 1. The player's individual clout represents 2/5 of the possible influence in an interaction, making it the strongest factor. The final value is a percentage represented by 1-100; this is used to determine the outcome of a triggered event. Because not all factors return 100 points, it is impossible for a player to receive a score of 100. The best-case scenario would be an aggregate score of 450/500 or 90%: a player, that is, will always have a small chance to fail an event.

All of these proxenic connections mean that the Argo becomes a traveling instantiation of inter-polis connectivity. That connectivity translates, in port, into the hiring of crew, the cost of monumentalization, the price of loans, and information flow and navigation. The clout and job of each figure, other than those from the narrative of the *Argonautica*, has been chosen by our design team. They are labeled as either a sailor, a warrior, a slave, a passenger or a navigator. All crewmembers are located in a port, and their

cost is based on their individual clout as well as the aggregate clout score of the player. The higher the player's aggregated clout score, the more affordable the crewmember is. Crewmembers may also be fired at any port, in order to make room for passengers, navigators, or any configuration of crew that suits the goals of the moment. Sailors, for example, offer a small bonus toward ship speed and positive outcome in events such as storms: the increased ship speed has positive impacts on food and water consumption as well as certain random encounters. Warriors boost the chances of success in combat-oriented random events, in particular the forty-two pirate events which have been embedded in the game. Slaves provide no immediate bonuses, but are purchased for a one-time fee, and cannot leave the ship unless sold. Any individuals may leave the ship if the player fails to provide at least one day's worth of food and water for the entire crew.

Proxenia in the form of clout also affects purchases, constructions, loans in port and information flow. The construction of shrines is a significant avenue to increasing clout, and one that echoes the trail of altars, tombs, and votives through which the Argonauts, in legend, commemorated their journey. These were widely familiar practices in the historical Mediterranean, and afforded mortal sailors the opportunity to steer themselves in the footsteps of Jason and Odysseus.<sup>85</sup> Within the game, such shrines rely not on the labor of players but their ability to purchase the shrine, at a price which reflects their aggregate clout score. The higher a player's score, the higher the cost of the monument – and correspondingly higher clout accrues to both player and the settlement upon its completion.

Social networks also shape the cost of money. Loans to purchase supplies, goods for trade, and provide wages for crewmen may be taken out in port, and the loan interest rates depend on the player's aggregate clout score and the population of the city, with higher clout translating into reduced interest rates. Loan amount is calculated by the city population and player's clout score. A city population score of 100, and a player clout score of 50, would yield a final amount of 2500 currency units:

$$500 \times ([\text{population score}]/1000) * [\text{aggregate clout score}]$$

The final amount due on the loans are calculated at the onset: it does not matter if the player repays early or late. The amount due is calculated as the

---

<sup>85</sup> Malkin 1998: 94-120.

interest for the predetermined loan period, added to the initial amount. Not repaying a loan on time will incur severe penalties:

$$[\text{base interest rate}] = 10 + ([\text{population score}]/1000)$$

$$[\text{final interest rate}] = [\text{base interest rate}] - ([\text{base interest rate}] * [\text{aggregate clout score}])$$

$$[\text{total amount due}] = [\text{loan amount}] + ([\text{loan amount}] * ([\text{final interest rate}] / 100))$$

Information purchased in port, and the services of a navigator, are also affected by the aggregate clout score of the player. Information in port includes the relative supplies and prices of goods in other locations, as an aid to decisions to buy and sell; the hiring of navigators in the game reflects the historical practice of hiring local guides in the ports along the Mediterranean, who could guide ships through the limited area about which they resided.<sup>86</sup> The reliance on local residents for knowledge of the seaways informs both Jason's interactions with King Kyzikos (1.961-980, and the flood of information provided by Phineus after the Argonauts free him from the ravages of the Harpies (2.316-426). Within the game, the information comes in visual rather than verbal form: once a navigator is hired, the city requested as the next port is marked by a tall vertical pillar of light shooting into the sky; players can then aim their ship in that direction. (Fig. 8) The prospect is complex, however: in a Mediterranean full of mountainous islands and rocky shores, the pillar may lie beyond multiple land masses, forcing the player to navigate the coast in search of the location. Both of these forms of information offer an approximation, in the game, of the information flows enabled by ancient *proxenia*, which exceed the rational calculation of any individual. Repeated playthroughs and increased familiarity with the game are intended to lead ultimately to a multi-faceted, organic sensibility for its operation. This is our avenue for reconstructing in our players the mentality of operating in the cascade prone, open-ended fluctuations of a networked ancient sea.

---

<sup>86</sup> Morton (2001) 189-214, 245-250, 267, 271, 281, 245; Theophrastus, *de Signis* 3, notes that it is always possible to find a local resident able to interpret weather signs.

## 6. Data gathering and analysis

The goal of this game from a historiographic perspective is the generation of sufficient amounts of data, through multiple playthroughs and increased player skill levels, to provide a meaningful comparison for the analysis of social network formation based solely on preserved epigraphic materials. This approach reflects a key principle of serious games: the need to approach raw data, generated in virtual environments, as a first step toward fresh insights. Those insights emerge from conversation with data emerging from the non-virtual world. Network analysis of Samothracian proxenia inscriptions suggests highly clustered, scale free networks, formed by non-random patterns that reflect preferential attachment.<sup>87</sup> (Fig. 9 & 10) Similar analysis can be done on the data we hope will emerge from *Sailing with the Gods*. The data generated by the game is stored, with player consent, in a system of temporally distinct linear routes in a comma delimited spreadsheet (Fig. 11). Every leg of a player's journey takes a snapshot of data that represents a single row within the datasheet; these routes are created every time a player selects a destination, leaves or arrives at a port. The data uploads to the server either when the player clicks the 'Save Data' button or when the player restarts the game. Uploaded spreadsheets can be imported as layers into a GIS program showing the various routes taken by different players. (Fig. 12) The data saved includes latitude and longitude, the cargo manifest, the names of the crewmembers, and the status of the crew vis-à-vis starvation and dehydration. This allows us to gauge how cargo and crew may affected travel decisions. The ports and routes derived from the csv files can be converted to nodes and edges for a network graph. As the number of players increases, and their time in play grows, we anticipate that the directed connections between each stop will form larger potential networks. The combination of many players' graphs, particularly after players interact with the game for longer periods, should be able to provide complex network graphs – and thus, we anticipate, a meaningful comparison with the networks generated from epigraphy alone.

---

<sup>87</sup> Blakely (2016).

## 7. Prospects

Serious games reveal patterns of human interaction that go beyond the rational, but impact action in the day to day physical world. The challenge of *Sailing with the Gods* is to integrate the cultural technologies of imagination into a simulated seascape informed by historically accurate measures of success and risk. The primary imaginarium on which we draw is narrative – from the life stories of sailors to the images on coins and the epic of the Argonauts. This integration of the mythic and the real informs the toponyms of Samothrace, the initiates who could model themselves on the Argonauts, and the abundant ritual, visual and legendary *sema* for safe passage at sea that crowded into its sanctuary.

The challenge of the rites is to investigate the relationship between these signs and the maritime success they signify, and so apprehend how Bateson's paradox, the collapse of the distinction between map and territory, could have informed the lives of historical figures attending the rites. The potential to generate meaningful data is real, and the game is evolving as we identify bugs, improve the user interface, and press forward with new visuals. *Sailing* offers the high stakes, goal orientation, and problem-solving of serious games. It is most serious in its capacity to translate lessons learned in the experimental space of the game into historical contexts. Our player outcomes will ultimately fall between historical simulation and the anthropology of gaming communities: our hope is that these will provide a new middle ground for bridging the etic perspective of historians with the emic experience of social networks in an ancient sea.

### Bibliography

- Archibald (2001) – Zofia Archibald, Making the Most of One's Friends: Western Asia Minor in the Early Hellenistic Age," in Zofia Archibald (ed), *Hellenistic Economies* (London 2001), 185-203.
- Archibald (2010) – Zofia Archibald, A Lost Continent: The Political Communities of Ancient Thrace, *Eirene* 46 (2010), 162-167.
- Archibald (2013) – Zofia Archibald, *Ancient Economies of the Northern Aegean* (Oxford 2013).
- Balicier (2007) – Ran Balicier, Modeling infectious diseases dissemination through online role-playing games, *Epidemiology* 18/2 (2007) 260-261.

- Bateson (1976) Gregory Bateson, A Theory of Play and Fantasy, in Richard Schechner, Mady Schuman (ed.s), *Ritual, Play and Performance: Readings in the Social Sciences/Theatre* (New York 1976), 67-73.
- Bayliss (2007) – Peter Bayliss, Notes toward a Sense of Embodied Gameplay, Proceedings of DiGRA 2007 International Conference: Situated Play, online at <http://www.digra.org/digital-library/forums/4-situated-play/>, last accessed 14.10.2018.
- Biersack / Greenberg (2006) – Aletta Biersack and James R. Greenberg (ed.s), *Reimagining Political Ecology* (Durham 2006).
- Blakely (2012) – Sandra Blakely, Toward an archaeology of secrecy: power, paradox, and the Great Gods of Samothrace, in Yorke Rowan (ed.), *Beyond Belief: The Archaeology of Religion and Ritual*, Archaeological Papers of the American Anthropology Association 21/1 (2012) 49-71.
- Blakely (2016) – Sandra Blakely, Beyond Braudel: Network models and a Samothracian Seascape, in Lindsey Mazurek and Cavan Concannon (ed.s), *Across the Corrupting Sea* (London 2016).
- Blakely (forthcoming) – Sandra Blakely, Hermes, Kyllene, Samothrace, and the Sea, in John F. Miller and Jenny Strauss Clay (eds.), In *Tracking Hermes, Pursuing Mercury* (Oxford forthcoming).
- Braudel (1949/1972) – Fernand Braudel, *The Mediterranean World in the Age of Philip II*, transl. by S. Reynolds (New York 1972).
- Braund (1996) – David Braund, The Historical function of Myths in the Cities of the Eastern Black Sea Coast, in Otar Lordkipanide and Pierre Lévêque (ed.s), *Sur les traces des Argonautes* (Paris 1996), 11-19.
- Bresson (2016) – Alain Bresson, *The Making of the Ancient Greek Economy*, transl. S. Randall (Princeton 2016).
- Brixhe (2006) – Claude Brixhe, Zônè et Samothrace: lieux sur la langue thrace et nouveau chapitre de la grammaire comparée? *Comptes rendus de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres* 150-1 (2006) 121-146.
- Burke (1992) – Edmund M. Burke, The Economy of Athens in the Classical Era: Some Adjustments to the Primitivist Model, *Transactions and Proceedings of the American Philological Association* 122 (1992)199-226.
- Burkert (1983) – Walter Burkert, *Homo Necans*, transl. by P. Bing (Berkeley 1983).
- Caillois (2001) – Roger Caillois, *Man, Play and Games*, transl. by M. Barash (Urbana/Chicago 2001).

- Campbell and Grieve (2014) – Heidi Campbell and Gregory Price Grieve (eds.), *Playing with Religion in Digital Games* (Bloomington 2014).
- Capitaine, Wallace and Chapront (2003) – Nicole Capitaine, P.T. Wallace and Jean Chapront, Expressions for IAW 2000 precession quantities, *Astronomy & Astrophysics* 412.2 (2003) 567-586.
- Casson (1926) – Stanley Casson, *Macedonia, Thrace and Illyria* (London 1926).
- Cole (1984) – Susan Cole, *Theoi Megaloi: The Cult of the Great Gods of Samothrace* (Leiden 1984).
- Collar (2013) – Anna Collar, *Religious Networks in the Roman Empire: The Spread of New Ideas* (New York 2013).
- Constantokopoulou (2007) – Christy Constantokopoulou, *The Dance of the Islands: Insularity, Networks, the Athenian Empire, and the Aegean World* (Oxford 2007).
- Corti (2006) – Kevin Corti, Games-based Learning; a serious business application, PIXELearning Games-based business and management skills development, online at <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci777s2c/lectures/Ian/serious%20games%20business%20applications.pdf>, last accessed 14.10.2018).
- Costikyan (1994) – Greg Costikyan, I have no words and I must design, in Andrew Rilstone (ed.), *Interactive Fantasy #2, the journal of role-playing and story-making systems* (Surrey 1994).
- Crampa (1972) – Jonas Crampa, *Labraunda, Swedish Excavations and Researches III.2: Greek Inscriptions, Part II* (Stockholm 1972).
- Davies (1984) – John Davies, Cultural, Social and Economic Features of the Hellenistic world, in Frank William Walbank et al (ed.s), *The Cambridge Ancient History* Vol. VII.1 (Cambridge 1984) 287-289.
- Dimitrova (2008) – Nora Dimitrova, *Theoroi and Initiates in Samothrace: The Epigraphical Evidence* (Princeton 2008).
- Dunant / Pouilloux (1958) – Christiane Dunant and Jean Pouilloux, *Recherches sur l'histoire et les cultes de Thasos* (Paris 1958).
- Engen (2010) – Daryl Tai Engen, *Honor and Profit: Athenian Trade Policy and the Economy and Society of Greece, 415-307 B.C.E.* (Ann Arbor 2010).
- Faraone (2005) – Christopher Faraone, Twisting and Turning in the Prayer of the Samothracian Initiates, *Museum Helveticum* 62 (2005) 30-50.

- Frasca (2003) Gonzalo Frasca, Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader 2* (New York/London 2009) 221-235.
- Fraser (1960) – Peter Fraser, *Samothrace: The Inscriptions on Stone* (New York 1960).
- Funke (1999) – Peter Funke, Peraiai: Einige Überlegungen zum Festlandbesitz griechischer Inselstaaten, in Vincent Gabrielsen (ed.), *Hellenistic Rhodes: Politics, Culture, and Society* (Aarhus 1999) 55-75.
- Gauthier (1985) – Philippe Gauthier, *Les cites grecques et leurs bienfaiteurs* (Paris 1985).
- Gauthier (1972) – Philippe Gauthier, *Symbola: Les étrangers et la justice dans les cités grecques* (Nancy 1972)
- Geagan (1970) – Helen Geagan, Mythological themes on the plaques from Penteskouphia, *Archäologischer Anzeiger* (JdI 85) 31-48.
- Gerolymatos (1986) - André Gerolymatos, *Espionage and Treason: A Study of the Proxenia in Political and Military Intelligence Gathering in Classical Greece* (Amsterdam 1986).
- Graham (2002) – A. John Graham, The Colonization of Samothrace, *Hesperia* 71/3 (2002) 231-260.
- Graninger (2011) – Denver Graninger, In as much land as the Pheraioi rule: a note on SEG 23.418, *Tyche* 26 (2011) 87-90.
- Habicht (1994) – Christian Habicht, Iasos und Samothrake in der Mitte des 3. Jahrhunderts v. Chr., *Chiron* 24 (1994) 69-74.
- Harrison (1987) – Geoffrey Harrison, The Confessions of Lucilius (Horace “Sat.” 2.1.30-34): A Defense of Autobiographical Satire? *Classical Antiquity* 6.1 (1987) 38-52.
- Hemberg (1950) – Bengt Hemberg, *Die Kabiren* (Uppsala 1950).
- Huizinga (1950/2014) – Johan Huizinga, *Homo Ludens* (New York 1950/Mansfield Centre, CT 2014).
- Ilieva (2005) – Petya Ilieva, Greek Colonization of Samothrace: Problems of the Investigations and Interpretations, *Studia Archaeologica Universitatis Serdicensis Supplementum IV* (2005) 343-57.
- Ilieva (2007) Petya Ilieva, Thracian-Greek συμβίωσις on the Shore of the Aegean, in Athena Iakovidou (ed.), *Thrace in the Graeco-Roman World* (Athens 2007) 212–226.



- Isaac (1986) – Benjamin Isaac, *The Greek Settlements in Thrace until the Macedonian Conquest* (Leiden 1986)
- Jackson (1997) – Steven Jackson, Argo: the first ship? *Rheinisches Museum für Philologie* 140.3/4 (1997) 249-257.
- Jauss (1982) – Hans Robert Jauss, *Toward an Aesthetic of Reception*, trans. By Timothy Bahti (Minneapolis 1982).
- Knell (1997) – Heiner Knell, *Die Nike von Samothrake: Typus, Form, Bedeutung und Wirkungsgeschichte eines rhodischen Sieges-Anathems im Kabirenheiligtum von Samothrake* (Darmstadt 1997.)
- Kostoglou (2010) – Maria Kostoglou, Iron, Connectivity and Local Identities in the Iron Age to Classical Mediterranean, in Peter van Dommelen / A. Bernard Knapp, *Material Connections in the Ancient Mediterranean: Mobility, Materiality, and Mediterranean Identities* (New York 2010), 170 – 190.
- Kowalzig (2007) – Barbara Kowalzig, Mapping out Communitas: Performances of Theoria in their Sacred and Political Context, in Jas Elsner and Ian Rutherford (eds.), *Pilgrimage in Graeco-Roman and Early Christian Antiquity* (Oxford 2007) 41-72.
- Konzak (2009) – Lars Konzak, Philosophy, in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader 2* (New York/London 2009) 373-374.
- Lansing and Downey (2011) – J. Stephen Lansing and Sean S. Downey, Complexity and Anthropology, in Cliff Hooker (ed.), *Handbook of the Philosophy of Science, Volume 10: Philosophy of Complex systems* (Amsterdam 2011), 569-601.
- Larson (2001) – Jennifer Larson, *Greek Nymphs: Myth, Cult, Lore* (Oxford 2001).
- Lehmann (1952) – Karl Lehmann, Samothrace: Fifth preliminary report, *Hesperia* 21/1 (1952) 19-43.
- Lehmann (1969) – Karl Lehmann, The Epopeteia and the Function of the Hieron, in Phyllis W. Lehmann (ed.), *Samothrace 3.2: The Hieron* (Princeton 1969) 3-50.
- Lehmann (1988) – Karl Lehmann, *Samothrace: A Guide to the Excavations and Museum* (Thessaloniki 1988).
- Lewis (1958) – Naphtali Lewis, *Samothrace 1: Ancient Literary Sources* (New York 1958).

- De Ligt and de Neeve (1988) – Lukas de Ligt and Pieter Willem de Neeve, Ancient Periodic Markets: Festivals and Fairs, *Athenaeum* 66 (1988) 391-416.
- Low (2005) – Polly Low, Looking for the Language of Athenian Imperialism, *Journal of Hellenic Studies* 125 (2005) 93-111.
- Lykousis et al. (2002) – Vasilios Lykousis et al., Major outputs of the recent multidisciplinary biogeochemical researches undertaken in the Aegean Sea, *Journal of Marine Systems* 33-34 (2002) 313-334.
- Ma (2003) – John Ma, Peer Polity Interaction in the Hellenistic Age, *Past & Present* 180 (2003) 9-39.
- Ma (2012) – John Ma, Epigraphy and the Display of Authority, in John Davies and John Wilkes (eds.), *Epigraphy and the Historical Sciences* (Oxford 2012) 133-158.
- Ma (2013) – John Ma, *Status and Cities: Honorific Portraits and Civic Identity in the Hellenistic World* (Oxford 2013).
- Mack (2015) – William Mack, *Proxeny and polis: institutional networks in the Ancient Greek World* (Oxford 2015).
- Malaby (2007) – Thomas Malaby, Beyond Play: A New Approach to Games, *Games and Culture* 2.2 (2007) 95-113.
- Malaby (2009) – Thomas Malaby, Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience, *New Literary History* 40.1 (2009) 205-218.
- Malkin (1998) – Irad Malkin, *The Returns of Odysseus: Colonization and Ethnicity* (Berkeley 1998).
- Marangou and Della Casa (2008) – Christina Marangou and Philippe Della Casa, Islands in the Mediterranean: Introduction, *European Journal of Archaeology* 11 (2-3): 171-177.
- Marconi (2010) – Clemente Marconi, Choroï, Theoriai and International Ambitions: The Hall of Choral Dancers and its Frieze, in Olga Palagia and Bonna Wescoat, *Samothonian Connections: Essays in Honor of James R. McCredie* (Oxford 2010) 106-136.
- Marek (1984) – Christian Marek, *Die Proxenie* (New York 1984).
- Markov (1980) – C. Markov, Samothrace and its peraiia from the 7<sup>th</sup> to the 3<sup>rd</sup> century BCE, *Thracia* 5 (1980) 145-54.

- Matsas (1995) – Dimitrios Matsas, Minoan Long-distance Trade: A View from the Northern Aegean, in Robert Laffineur and Wolf-Dietrich Niemeier (ed.s), *Politeia: Society and State in the Aegean Bronze Age* (Liege 1995) 235 – 247.
- Matsas (2007) – Dimitrios Matsas, Archaeological Evidence for Greek-Thracian Relations on Samothrace, in Athena Iakovidou (ed.) *Thrace in the Graeco-Roman World* (Athens 2007) 387-402.
- McCredie (1968) – James McCredie, Samothrace: Preliminary Report on the Campaigns of 1965-1967, *Hesperia* 37.2 (1968) 200-234.
- McGonigal (2011) – Jane McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make us Better and How They Can Change the World* (New York 2011).
- Michels (2013) – Christoph Michels, The Spread of *Polis* Institutions in Hellenistic Cappadocia and the Peer Polity Interaction Model, in Eftychia Stavrianopoulou (ed.), *Shifting Social Imaginaries in the Hellenistic Period: Narrations, Practices, and Image* (Boston 2013) 283-310.
- Mitchell and Savill-Smith (2004) – Alice Mitchell and Carol Savill-Smith, *The use of computer and video games for learning: A review of the literature*. Learning and Skills Development Agency, online at [http://health.utah.gov/eol/utc/articles/use\\_of\\_games\\_for\\_learning.pdf](http://health.utah.gov/eol/utc/articles/use_of_games_for_learning.pdf), last accessed 14.10.2018.
- Mol et al. (2017) – Angus Moll, Csilla E. Ariese-Vandenmeulebroucke, Krijn H.J. Boom and Aris Politopoulos. *The Interactive Past: Archaeology, Heritage & Video Games* (Leiden 2017).
- Moatti (2004) – Claudia Moatti, Introduction, in Claudia Moatti (ed.), *La mobilité des personnes en Méditerranée de l'antiquité: Procédures de contrôle et documents d'identification*, (Rome 2004) 1-24.
- Morgan (2009) – Colleen Morgan, (Re)Building Çatalhöyük: Changing Virtual Reality in Archaeology. *Archaeologies* 5(2009), online at <https://link.springer.com/article/10.1007/s11759-009-9113-0>, last accessed 14.10.2018.
- Morton (2001) – Jamie Morton, *The Role of the Physical Environment in Ancient Greek Seafaring* (Leiden 2001).
- Nielson (2002) – Harry R. Nielson III, A Terracotta Phallus from Pisa Ship E, *International Journal of Nautical Archaeology* 31.2 (2002) 248-53.

- Palmieri (2009) – Maria Grazia Palmieri, Navi mitiche, artigiani e commerci sui pinakes corinzi da Penteskouphia: alcune riflessioni, *Obeloi / Tekmeria* 11 (2009) 85-104.
- Papageorgiou (2009) – Despoina Papageorgiou, The Marine Environment and its Influence on Seafaring and Maritime Routes in the Prehistoric Aegean, *European Journal of Archaeology* 11/2-3 (2009) 199-222.
- Pavlidis et al. (2005) – Spyros Pavlides et al., Neotectonic Structure of Samothrace Island, in respect to the North Anatolian Fault, *Bulletin of the Geological Society of Greece* 37 (2005) 19-28.
- Perlman (2000) – Paula Perlman, *City and Sanctuary in Ancient Greece: The Theorodokia in the Peloponnese* (Göttingen 2000)
- Prensky (2001) – Marc Prensky, Digital Natives, digital immigrants, online at:  
<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, last accessed 14.10.2018.
- Psoma (2008) – Selene Psoma, An Honorary Decree from Thasos (IG XII 8, 267) and the Samothracian peraia during the Hellenistic Period, in Louisa Loukopoulou and Selene Psoma (ed.s), *Thrakika Zetemata 1, Meletemata 58* (Paris 2008) 121-138.
- Ramsay (1897) – William Mitchell Ramsay, *The Cities and Bishoprics of Phrygia* (Oxford 1897).
- Reger (2004) – Gary Reger, The Aegean, in Mogens Herman Hansen and Thomas Neine Nielsen (ed.s), *An Inventory of Archaic and Classical Polis* (Oxford 2004), 732-793.
- Rodriguez (2005) – Hector Rodriguez, The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens, *The International Journal of Computer Game Research* 6.1 (2005) ISSN: 1604-7982
- Rubinstein (2009) – Lene Rubinstein, Ateleia grants and their enforcement in the Classical and Hellenistic periods, in Lynette Mitchell and Lene Rubinstein (ed.s), *Greek History and Epigraphy, Essays in honour of P.J. Rhodes* (Swansea 2009) 115-43.
- Runciman (1982) – Walter Runciman, Origins of states: the case of archaic Greece, *Comparative Studies in Society and History* 24/3(1982) 351-377.
- Rutherford (2007a) – Ian Rutherford, Network Theory and Theoric Networks, *Mediterranean Historical Review* 22 (2007) 23-37.

- Rutherford (2007b) – Ian Rutherford, Theoria and Theater at Samothrace. The Dardanos by Dymas of Iasos, in Peter Wilson (ed.), *The Greek Theatre and Festivals* (Oxford 2007) 279-293.
- Rutherford (2013) – Ian Rutherford, *State Pilgrims and Sacred Observers in Ancient Greece: A Study of Theoria and Theoroi* (Cambridge 2013)
- Salviat (1962) – François Salviat, Addenda samothraciens, *Bulletin de Correspondance Hellénique* 86/1 (1962) 268-304.
- Skarlatidou (1993) – Evi Skarlatidou, Κατάλογος μυστών και εποπτών από τη Σαμοθράκη *Horos* 8/9 (1990-1991) 153-172
- Skinner (2012) – Joseph Skinner, *The Invention of Greek Ethnography: From Homer to Herodotus* (Oxford 2012)
- Sterrett (1888) – J.R. Sitlington Sterrett, The Wolfe Expedition to Asia Minor, *Papers of the American School of Classical Studies at Athens* 3/1 (1888)
- Susi, Johannesson and Backlund (2007) – Tarja Susi, Mikael Johannesson and Per Backlund, Serious Games – An Overview. Skövde: School of Humanities and Informatics, University of Skövde.
- Therrien (2009) – Carl Therrien, Reception Studies, in in Mark J.P. Wolf and Bernard Perron, *The Video Game Theory Reader 2* (New York/London 2009) 380-381
- Tiverios (2008) – Michalis Tiverios, Greek Colonisation of the Northern Aegean, in Gocha R. Tsetskhladze (ed.), *Greek Colonisation: An Account of Greek Colonies and Other Settlements Overseas* (Leiden 2008) 1-154.
- Vasey (1992) – Charles Vasey, Chaos Gaming. *Sumo Magazine*: online at: <http://www.gamecabinet.com/sumo/Issue7/Chaos.html> last accessed 14.10.2018.
- Velissaropoulos (1980) – Julie Velissaropoulos, *Les naucleres grecs; recherches sur les institutions maritimes en Grece et dans l'Orient hellénise* (Paris 1980).
- Veyne (1976) – Paul Veyne, *Le pain et le cirque: sociologie historique d'un pluralism politique* (Paris 1976).
- Vian (1974) – Francis Vian, *Apollonius Rhodes Argonautiques* (Paris 1974).
- Wescoat (2005) – Bonna Wescoat, Buildings for Votive Ships on Delos and Samothrace, in Maria Stamatopoulou and Marina Yeroulanou (ed.s), *Architecture and Archaeology of the Cyclades: Essays in honour of J.J. Coulton* (Oxford 2005) 153-72.

Sandra Blakely

- Wescoat (2013) – Bonna Wescoat, *Insula Sacra: Samothrace between Troy and Rome*, in Marco Galli (ed.), *Roman Power and Greek Sanctuaries. Forms of Interaction and Communication*. (Athens 2013), 45-81.
- Wright (2008) – Edmond Wright, Gregory Bateson: Epistemology, Language, Play and the Double Bind, *Anthropoetics: The Journal of Generative Anthropology* 14/1 (2008) online at: <http://anthropoetics.ucla.edu/ap1401/1401wright/>, last accessed 14.10.2018.
- Zahrnt (2008) – Michael Zahrnt, Gab es in Thrakien zwei Städte namens Mesambria? Überlegungen zur Samothrakischen Peraia, in Louisa Loukopoulou and Selene Psoma (eds.), *Thrakika Zetemata 1, Meletemata 58* (Paris 2008) 87-120.
- Zelnick-Abramovitz (2004) – Rachel Zelnick-Abramovitz, The Proxenoï of Western Greece, *Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik* 147 (2004) 93-106.

**8. Figures**



Fig. 1: Game illustration 'Jason', created by Christina Gilstrap, in version alpha 4.4 of the game

Sandra Blakely



Fig. 2: Navigational pillar, screenshot from *Sailing with the Gods*



Fig. 3: View of the horizon, screenshot from *Sailing with the Gods*



*Sailing with the Gods*

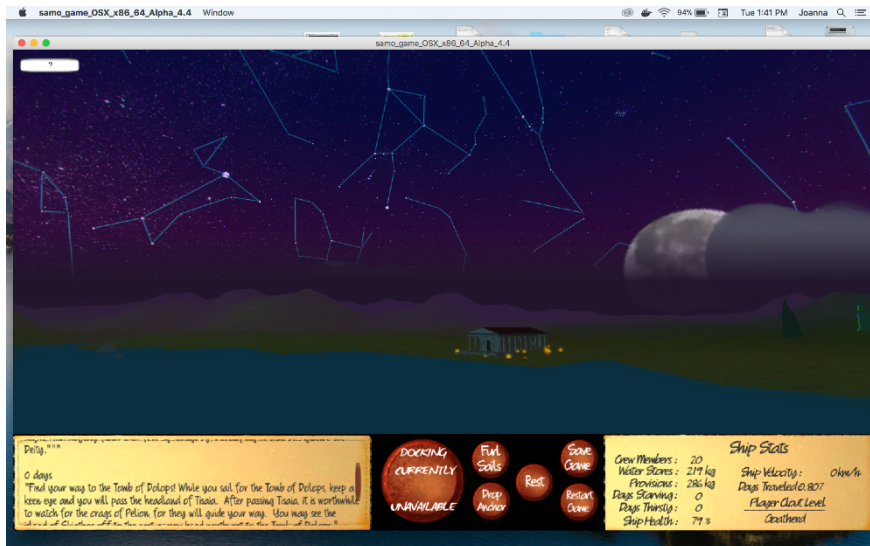


Fig. 4: Night sky, screenshot from *Sailing with the Gods*



Fig. 5: Wind and wave trails, screenshot from *Sailing with the Gods*

Sandra Blakely



Fig. 6: Aigeai Coin, © M.C. Mundy (2017), some rights reserved



Fig. 7: Pirate event, screenshot from *Sailing with the Gods*

*Sailing with the Gods*

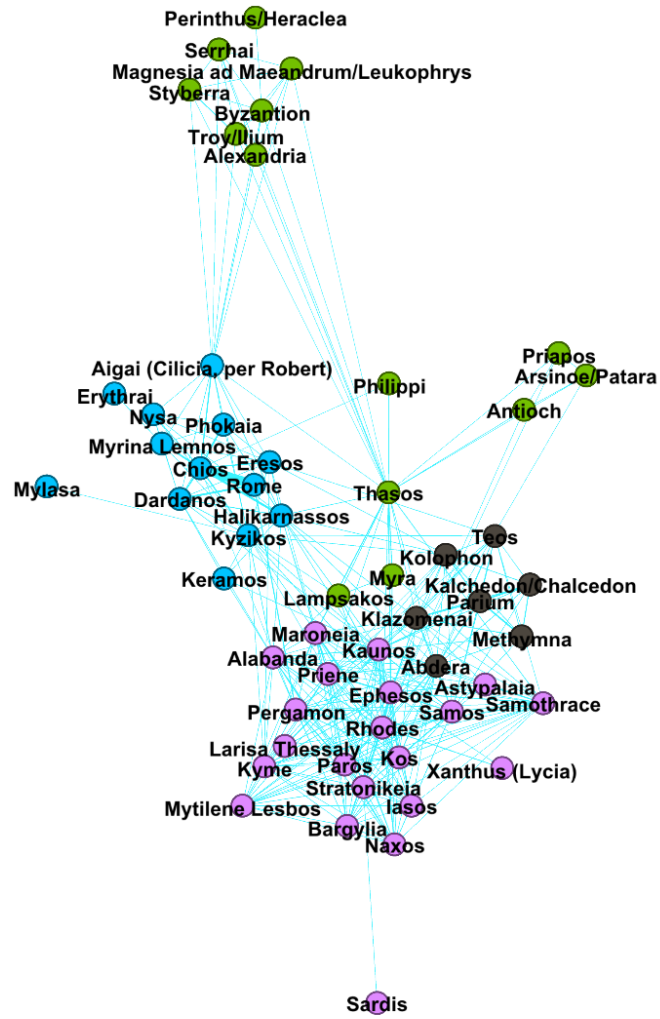


Fig. 8: Samothracian Network, Force modularity analysis, created in *Gephi* by J.C. Mundy and Sara Palmar, Emory Center for Digital Scholarship

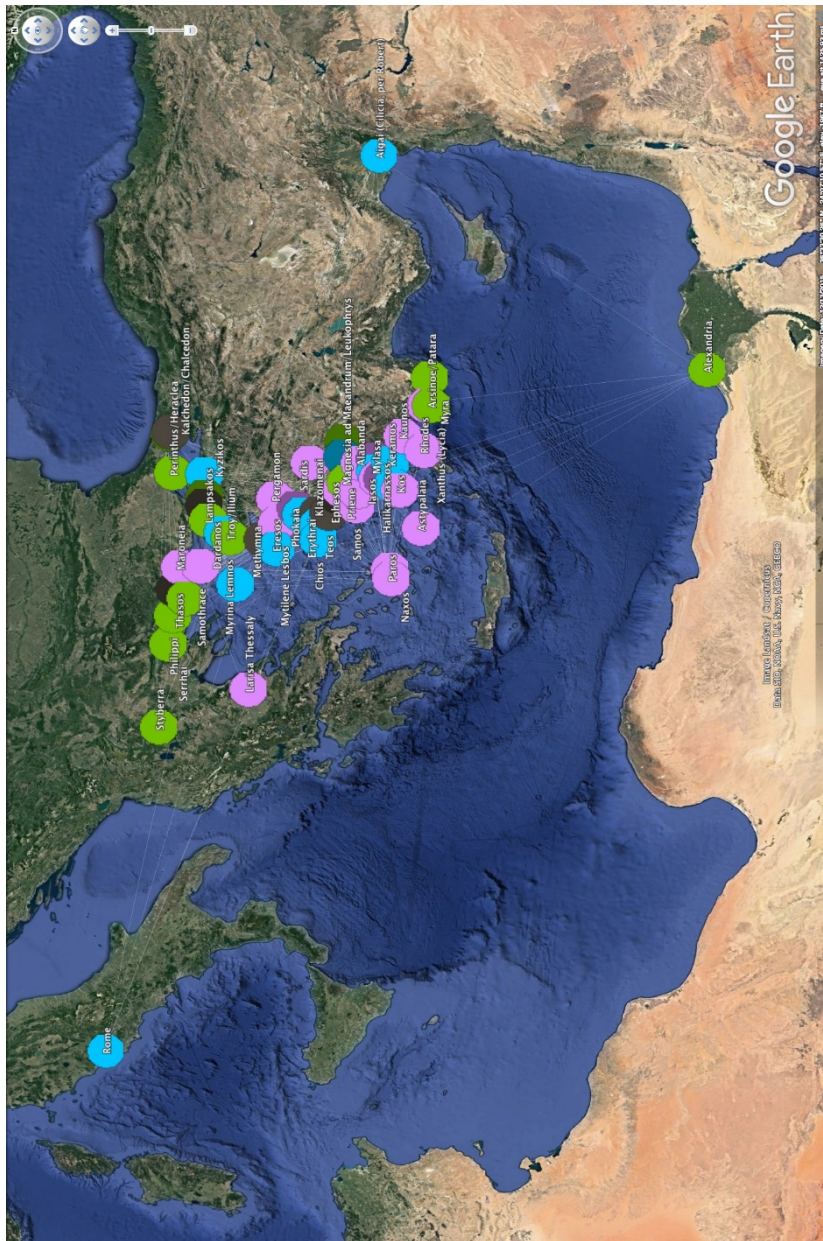


Fig. 9: Samothracian Network in GIS, created by J.C. Mundy and Sara Palmar, Emory Center for Digital Scholarship

*Sailing with the Gods*

timestamp	originE	originN	originZ	endE	endN	endZ	Water_kg	Provisions_kg	Grain_kg	Wine_kg
0.1278742	4.974549	19.21067	39.32497	4.974038	19.21067	39.32731	287.2125	297.8773	0	0
0.1278742	22.93899	19.21067	2168.64	4.728013	19.20834	0	287.2125	297.8773	0	0
0.129263	22.93899	19.21067	2168.64	4.728013	19.20834	0	288.2125	298.8773	0	0
0.481118	4.974038	19.21067	39.32731	4.97432	19.21067	39.28915	277.8879	297.1631	0	0
0.5001937	4.97432	19.21067	39.28915	4.974397	19.21067	39.28228	275.9803	296.8465	0	0
0.6220482	4.974397	19.21067	39.28228	4.974444	19.21067	39.25702	263.7948	294.8236	0	0
0.8022799	4.974444	19.21067	39.25702	4.973959	19.21067	39.2517	245.7711	291.832	0	0
0.9001415	4.973959	19.21067	39.2517	4.973603	19.21067	39.2659	235.9851	292.2074	0	0

Fig. 10: Comma delimited spreadsheet for player tracking

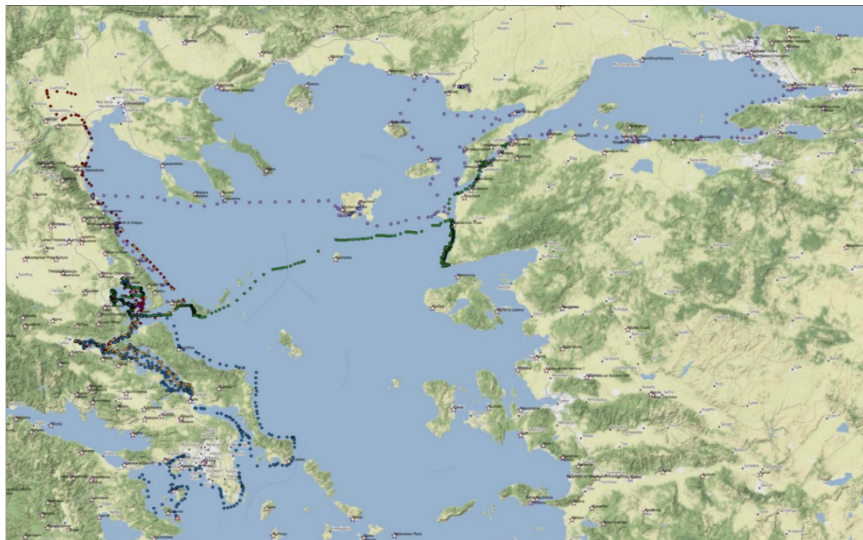


Fig. 11: Player routes in GIS

# Review Section

K. Matijevic, rev. J. Solomon, Ben-Hur. The Original Blockbuster (2016) .....155-163

Chr. Rollinger, rev. M.S. Cyrino (ed.), Rome Season Two. Trial and Triumph (2015) .....164-168

F. Carlà-Uhink, rev. K.S. Burns & W.S.S. Duffy (eds.), Ancient Women in Modern Media (2015) .....169-174

M. Lindner, rev. L. Maurice (ed.), Rewriting the Ancient World. Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction (2017) .....175-183

A.M. Cimino, rev. T. Franco & C. Piantanida (eds.), Echoing Voices in Italian Literature. Tradition and Translation in the 20<sup>th</sup> Century (2018) .....184-198

E. Sonnenberg, rev. A. Augoustakis & M.S. Cyrino (eds.), *STARZ Spartacus*: Reimagining an Icon on Screen (2017) .....199-211

[R E V I E W]

**KREŠIMIR MATIJEVIĆ**

(EUROPA-UNIVERSITÄT FLENSBURG)

**Rezension von** Jon Solomon, Ben-Hur. The Original  
Blockbuster (Edinburgh 2016) (= Screening Antiquity), 928  
S., mit 56 Farbabbildungen, ISBN: 9781474407953, £ 29.99  
(pb), in: thersites 7 (2018), 155-163.

JON Solomon ist bereits durch verschiedene Beiträge zum Antikfilm hervorgetreten.<sup>1</sup> Mit der hier anzuzeigenden 910seitigen und damit geradezu monumentalen Monographie hat er ein würdiges schriftliches Pendant zum Monumentalfilm „Ben-Hur“ vorgelegt. Dabei steht die bekannteste Verfilmung des Romans von Lew Wallace aus dem Jahre 1959 nicht allein im Zentrum der Darstellung, sondern ausgehend von der literarischen Vorlage wird deren Vorgeschichte erzählt und anschließend der große Einfluss des Stoffes auf die amerikanische Kultur dargestellt. Solomon schildert somit gewissermaßen die ‚moderne‘, mit dem Roman beginnende Geschichte „Ben-Hurs“, wobei die mit elf Oskars ausgezeichnete filmische Umsetzung den vorläufigen Endpunkt der Darstellung markiert.

Kapitel eins, „The First Blockbuster“ (1-18), stellt den kommerziellen Erfolg des Romans von 1880 dar und zeigt, wie schnell „Ben-Hur“ zu einer bekannten und bereits frühzeitig kommerziell verwerteten Marke wurde. So seien in Nordamerika laut Solomon allein im Jahr 1891 6.983.207 „Ben-Hur“-Zigarren verkauft worden (1). Daneben gab es auch Schuhpolitur, Nähmaschinen, Orangen und viele weitere Produkte, die unter dem Namen des jüdischen Helden an die Popularität der literarischen Vorlage anknüpfen wollten. Trotz oder auch wegen dieses Einflusses habe die Forschung diesem Phänomen kaum Aufmerksamkeit geschenkt: „[...] because Ben-Hur was a popular phenomenon, it had been ignored, demeaned, or dismissed by those who evaluated the finer arts and culture for the first century or so since the novel’s publication in 1880 to the beginning of the 1970s and because popular culture became a subject for academic study only in the 1970s, the Ben-Hur phenomenon was generally ignored or dismissed as an

---

<sup>1</sup> J. Solomon, *In the Wake of Cleopatra. The Ancient World in the Cinema since 1963*, CJ 91, 1996, 113-140; ders., *The Sounds of Cinematic Antiquity*. In: M. M. Winkler (Hrsg.), *Classical Myth and Culture in the Cinema*, Oxford 2001, 319-337; ders., *Gladiator: From Screenplay to Screen*. In: M. M. Winkler (Hrsg.), *Gladiator. Film and History*, Malden u.a. 2004, 1-15; ders., *Viewing Troy: Authenticity, Criticism, Interpretation*. In: M. M. Winkler (Hrsg.), *Troy: From Homer’s Iliad to Hollywood Epic*, Malden 2007, 85-98; ders., *Lew Wallace and the Dramatization of Ben-Hur*. In: St. Heilen/R. Kirstein/R. S. Smith/St. M. Trzakoma/R. L. van der Wal/M. Vorwerk (Hrsg.), *In Pursuit of Wissenschaft. Festschrift für William M. Calder III zum 75. Geburtstag*, Spudasmata 119, Hildesheim/Zürich/New York 2008, 423-436; ders., *Homer’s Iliad in Twentieth-Century Popular Culture*. In: M. M. Winkler (Hrsg.), *Return to Troy: New Essays on the Hollywood Epic, Metaforms 5*, Leiden/Boston 2015, 248-279.



archaic relict by scholars who were interested in investigating contemporary popular culture and not the history of popular culture“ (11). Bekanntheitsmaß haben auch die Altertumswissenschaften erst in den 1990er Jahren begonnen, Antikfilme als wissenschaftliches Betätigungsfeld anzuerkennen, eine Entwicklung, die zu Beginn des neuen Jahrtausends nach dem Erscheinen von „Gladiator“ noch an Qualität und Quantität gewonnen hat.

Der zweite Abschnitt, „Lew Wallace before Ben-Hur“ (19-45), vollzieht mehrere Schritte rückwärts und zeichnet die Biographie von Wallace nach, und zwar hauptsächlich auf Grundlage von dessen posthum publizierter Autobiographie. Hierbei kann Solomon interessante Details herausarbeiten: So könnte seiner Ansicht nach die Schilderung des versehentlichen ‚Anschlags‘ auf den Prokurator Judäas im Roman von Plutarchs Parallelbiographien beeinflusst worden sein, in denen der junge Wallace die Beschreibung vom Ende des Pyrrhos gelesen haben wird (22f.). Auch dem Namen Messalla könnte Wallace erstmals bei Plutarch begegnet sein (24). Weitere einflussreiche Werke, aber auch Wallace prägende Personen und Ereignisse sowie die ersten literarischen Produkte vor der Abfassung von „Ben-Hur“ werden ebenfalls in diesem Abschnitt behandelt.<sup>2</sup>

Das dritte Kapitel, „How I came to write Ben-Hur“ (46-101), wurde nach einem Artikel von Wallace aus dem Jahre 1893 benannt. Solomon geht es hier zuerst um das Verhältnis von Wallace zum Christentum, welches in „Ben-Hur“ bekanntlich eine große Rolle spielt und welches auch mitentscheidend für die Festlegung der Abfassungszeit und -motivation des Romans in den 1870er Jahren ist. Im Folgenden wird Wallace' schriftstellerische Arbeitsweise dargelegt und die Komposition der einzelnen Teile von „Ben-Hur“ nachgezeichnet, danach der mögliche Einfluss von Flavius Josephus, Beda Venerabilis, Edward Gibbon und Thukydides auf den Inhalt. Weitere kürzere Unterkapitel sind den Hauptcharakteren, einzelnen historischen Ungenauigkeiten sowie Thesen der Forschung zur Entstehung des Romans gewidmet. Es wurde z.B. vermutet, dass Wallace mit „Ben-Hur“ sein Verhalten in der Schlacht von Shiloh (6./7.4.1862) allegorisch habe rechtfertigen wollen, was Solomon überzeugend widerlegen kann (92-95).

---

<sup>2</sup> Einige der Details, die weniger mit dem Autor als mit dem Soldaten Lew Wallace in Zusammenhang stehen, werden in diesem Abschnitt zwar ebenfalls erwähnt, doch verweist Solomon die in dieser Hinsicht interessierten Leser auf die Biographie „Lew Wallace: Militant Romantic“ (San Francisco 1980) von R. E. Morsberger und K. M. Morsberger.

Als wenig einleuchtend sieht Solomon ferner die These an, dass Wallace „Ben-Hur“ vor allem aus ökonomischen Gründen abgefasst habe (95f.). Hinsichtlich der Identifizierung der Quellen, die Wallace möglicherweise genutzt haben könnte, muss allerdings festgehalten werden, dass Solomon hierbei vielfach auf Spekulationen angewiesen ist. Es ist unmöglich festzustellen, woher Wallace im Einzelnen seine teils falschen, teils überraschend akkuraten Informationen bezogen hat. So sind auch die militärischen Chargen Tribun und Duumvir, anders als Solomon meint (82), durchaus in der römischen Marine gebräuchlich gewesen, nur nicht zur Zeit des frühen Prinzipats.<sup>3</sup> Wenn Solomon wiederum rudernde Sklaven in „Ben-Hur“ mit der Feststellung entschuldigt, dass in Notzeiten durchaus Unfreie als Ruderer herangezogen wurden, so ist hierzu zum einen festzustellen, dass diese Sklaven zur Belohnung freigelassen wurden und somit eben nicht in Versuchung gerieten, sich während der Schlacht gegen die Römer zu wenden. Zum anderen ist zur Verteidigung von Wallace eher darauf hinzuweisen, dass im 19. Jh. noch Forscher wie Theodor Mommsen von Sklaven bei der Flotte ausgingen.<sup>4</sup>

Der nächste Abschnitt, „Publication and Early Reception of the Novel“ (102-137), widmet sich der Aufnahme des Manuskripts im Verlag Harper & Brothers, der Publikation und der anschließenden Kritik in der Presse, wobei insbesondere die christlich geprägten Medien unterschiedliche Auffassungen hinsichtlich der Qualität des Buches vertraten. Kommerziell effizient genutzt wurde vom Verlag das persönliche, lobende Schreiben von Präsident Garfield an Wallace, in welchem er ihm zur gelungenen Geschichte gratulierte (113f.). Wie Solomon herausstellt, wurde das Buch nicht zuletzt wegen der hervorragenden Verbindungen von Wallace schnell zu einem Verkaufsschlager. Allerdings hatte der Erfolg auch negative Auswirkungen. Wallace wurde verschiedentlich mit letztlich haltlosen Plagiatsvorwürfen konfrontiert und hatte mit Raubdrucken seines Romans innerhalb

---

<sup>3</sup> Siehe K. Matijević, Nicht nur ein Wagenrennen! Zur Rezeption römischer Geschichte in den „Ben-Hur“-Verfilmungen und der Romanvorlage von Lew Wallace. In: R. Wiegels (Hg.), *Verschlungene Pfade. Neuzeitliche Wege zur Antike* (Rahden 2011) 217-238, hier: 234.

<sup>4</sup> Th. Mommsen, *Römisches Staatsrecht*, Bd. 2/2, 3. Aufl. ND (Graz 1969 = Leipzig 1887) 862f.: „[...] wobei die Mannschaften bis zum Capitain hinauf unfreie Leute [...] waren oder doch sein konnten.“

und außerhalb der Vereinigten Staaten zu kämpfen, wobei zum Teil sogar Inhalt und Titel von „Ben-Hur“ abgewandelt wurden.

Kapitel fünf behandelt „The Transformations of the Novel“ (138-187). Hierbei werden die verschiedenen Editionen, Übersetzungen und Bearbeitungen anderer Art von „Ben-Hur“ besprochen, wobei insbesondere die sog. „Garfield Edition“, eine Luxusausgabe des Romans, einen weiteren kommerziellen Erfolg für Autor und Verlag bedeutete. Im Fahrwasser dieses Ergebnisses publizierte Wallace „The Prince of India“ beim selben Verlag, der ihm in Sachen Gewinnbeteiligung sehr weit entgegenkam. Trotz der weniger positiven Aufnahme bei Kritikern und Lesern wurde auch dieses Buch zwischen Juli 1893 und März 1894 über 278.000mal verkauft (157), und Wallace kurbelte den Absatz noch durch eine Promotion-Tour an, bei der natürlich auch „Ben-Hur“ eine wichtige Rolle spielte. Andere Autoren versuchten, an den Erfolg von „Ben-Hur“ anzuknüpfen, indem sie ähnliche Geschichten publizierten, die zum Teil sogar den Namen des jüdischen Helden im Titel führten. Zuletzt behandelt Solomon in diesem Kapitel die weiteren Ausgaben, die nach dem Tod von Wallace am 15.2.1905 erschienen.

Im sechsten Abschnitt bespricht Solomon nochmals ausführlich und Punkt für Punkt die „Reasons for Success“ (188-217), wobei sich naturgemäß manches wiederholt, was zuvor nur angerissen wurde, wie die von der christlichen Leserschaft positiv aufgenommene „Appropriate Literary Iconography of Jesus“ (197-199).

Die folgenden drei Kapitel, „Early Staged Readings: Ben-Hur, in Tableaux and Pantomime“ (218-268), „Ben-Hur in Song and Instrumental Music“ (269-310) sowie „My God! Did I set All This Into Motion?‘ The Klaw & Erlanger Ben-Hur“ (311-407), behandeln die verschiedenen nichtliterarischen Bearbeitungen des Stoffes, und zwar insbesondere die Bühnenadaption. Das von William Young bearbeitete Theaterstück richtete dem Publikumsgeschmack entsprechend besondere Aufmerksamkeit auf die Umsetzung der Actionsequenzen, also der Seeschlacht und des Wagenrennens, wobei für letzteres echte Pferdegespanne mittels tretmühlenartiger Vorrichtungen auf der Bühne um die Wette rannten.

Fast schon eine kleine eigene Monographie stellt der zehnte Abschnitt, „Ben-Hur Flour Has The Go To Make The Dough‘: Early Ben-Hur Commerce“ (408-508), dar. Hier werden viele der bereits zuvor erwähnten Artikel, die sich mit dem Namen des jüdischen Helden schmückten, nochmals ausführlich besprochen. Das von Solomon detailliert zusammengetragene

Material veranschaulicht eindrücklich, welchen ‚Hype‘ „Ben-Hur“ ausgelöst hat: Neben den bereits erwähnten Ben-Hur-Zigarren existierten auch Ben-Hur-Mehl (man beachte den Werbespruch im Titel des Kapitels), Ben-Hur-Kaffee, -Tee, -Gewürze, -Backpulver, -Seife, -Rasiermesser, ferner Boote, Züge und andere Transportmittel, die nach dem Helden benannt waren. Daneben gab es bereits vor der Publikation des Romans Wagenrennen, die sich nun in Anlehnung an denselben „Ben-Hur chariot races“ nannten mit römisch ausgestaffierten Fahrern und ebensolchen Wagen. Ein Unterkapitel wird darüber hinaus den bekannten Personen, Tieren und Sportteams gewidmet, die den Namen(sbestandteil) Ben-Hur führten (483-489).

Das elfte Kapitel, „Ben-Hur in Moving Pictures: Stereopticon Lectures and the 1907 Kalem Ben-Hur“ (509-560), behandelt als erstes „Ben-Hur“-Dia-Reihen, welche in aller Regel Lesungen bildreich unterstützten. Wallace und sein Verlag sahen teils ihre Rechte als verletzt an und erwirkten entsprechende Klagen vor Gericht. Die gleiche Reaktion wurde hervorgerufen durch die erste, nicht autorisierte Verfilmung des Jahres 1907 von „Kalem Films“, deren amateurhaftes, in Teilen chaotisches Zustandekommen Solomon ebenso detailliert nachzeichnet wie den anschließenden Prozess (535-552). Der Präzedenzfall sorgte dafür, dass Verfilmungen von literarischen Vorlagen fortan nur mit Genehmigung der entsprechenden Rechteinhaber gestattet waren, ein Urteil mit weitreichenden Konsequenzen für die an ihrem Beginn stehende Filmindustrie. Von der Kalem-Verfilmung hat sich infolge dieses Urteils keine einzige vollständige Kopie erhalten.

Der folgende Abschnitt der Monographie, „The Greatest Motion Picture Property in the History of the Screen: The 1925 MGM Ben-Hur“ (561-660), dreht sich um die erste monumentale Verfilmung des Jahres 1925 unter der Regie von Fred Niblo. Verschiedene frühere Verfilmungsversuche bzw. -absichten nach 1907 wurden von Wallace' Sohn verhindert, da er der Ansicht war, dass die Filmtechnik nicht in der Lage sei, den Geist des Buches zum Ausdruck zu bringen. Nachdem er mehrere Jahre später durch die technischen Fortschritte überzeugt seine Meinung geändert hatte, verging allerdings wieder einige Zeit, in der zwischen Wallace bzw. dem Verlag und den Inhabern der Bühnenrechte um die Filmrechte gestritten wurde. Erst 1922 wurde eine Einigung erzielt, die für die Erben von Lew Wallace finanziell sehr vorteilhaft ausfiel: Sie erhielten die für die damaligen Verhältnisse ungeheure Summe von 600.000 Dollar (564). Im Folgenden schildert Solomon

viele Details der Filmproduktion, die er insbesondere der damaligen Tagespresse und Telegrammen entnommen hat, den seiner Ansicht nach mit am zuverlässigsten Quellen, zumindest im Vergleich mit den Biographien und Berichten der an der Produktion beteiligten Personen (568). So existieren beispielsweise ganz unterschiedliche Aussagen der Darsteller zu der Frage, ob Pferde beim Dreh zu Tode kamen oder nicht (580, 585). Angesichts der hohen Erwartungen, die bereits durch die gewaltigen Kosten der Verfilmungsrechte angefeuert worden waren, ist es im Nachhinein nicht erstaunlich, dass man vielfach nicht den einfachsten und praktikabelsten Weg ging, sondern die Produktion nicht zuletzt aus Prestige Gründen unnötig teuer und umständlich gestaltete. Bevor es endlich voranging, musste man wichtige Akteure, u.a. den Regisseur, austauschen. Die vielen Schwierigkeiten hatten aber nicht nur negative Seiten, sondern sorgten dafür, dass „Ben-Hur“ fortlaufend Thema in der Presse war. Dem Endergebnis war damit Aufmerksamkeit sicher. Der Film wurde letztlich in jeder Hinsicht zu einem großen Erfolg, auch international, wie Solomon ausführlich darlegt. Wenige Jahre später wurde er nachträglich vertont und nochmals in den Kinos ausgestrahlt, wobei die Kritiker allgemein immer noch die Qualität der Actionszene lobten (617-621). Der Rest des Kapitels und auch der folgende, dreizehnte Abschnitt, „Between the MGM Films“ (661-727), zeigen auf, dass „Ben-Hur“ nicht nur wegen der gelungenen Umsetzung für das Kino, sondern auch wegen der anhaltenden Bedeutung von Lew Wallace und seinem Roman vor und nach dem 2. Weltkrieg ein beliebtes Thema in den Medien und der Werbung blieb.

Das vorletzte Kapitel, „The World’s Most Honored Motion Picture‘: The 1959 MGM Ben-Hur“ (728-823), widmet sich schließlich der bekanntesten, mit elf Oscars ausgezeichneten Filmversion von William Wyler. Die Idee zu einer Neuverfilmung gab es bereits 1934, kurz nach der Ausstrahlung der nachvertonten Stummfilmversion, als in den Printmedien gemutmaßt wurde, dass die Kinobesucher „Ben-Hur“ sicherlich gerne als „talkie“ sehen würden (729). Es kam aber erst Ende 1952 zu der offiziellen Absichtserklärung von MGM, den Stoff erneut in die Kinos zu bringen. Der Startschuss fiel dann aus verschiedenen Gründen wiederum erst einige Jahre später, nämlich 1957. Man verpflichtete den angesehenen Regisseur William Wyler, der bereits als Regieassistent Niblos im Stummfilm von 1925 tätig gewesen war (584, 763), und legte sich auf das Cinecittà-Filmstudio bei Rom für die Dreharbeiten fest. Das Drehbuch selbst war allerdings noch nicht fertig und wurde letztlich vielfach überarbeitet, weshalb – trotz Solomons

minutiöser Analyse (732-757) – bei nicht wenigen Änderungen im Vergleich zum Roman bzw. dem Theaterstück unsicher ist, auf wen diese zurückgehen, zumal auch während des Drehs noch Details abgewandelt wurden (763) und nach Abschluss desselben ein Streit darüber ausbrach, wer für welche Partien des Skripts verantwortlich war. Weitere Unterkapitel sind der Werbung für den Film vor seiner Ausstrahlung, der Planung der Ausstrahlungspremieren, den Kritiken, Auszeichnungen, dem Erfolg der zweiten Ausstrahlung in den Kinos ab 1969, der Filmmusik und erneut den zahlreichen Merchandise-Produkten gewidmet. Nicht behandelt wird die Frage, wer für das Aussehen der verschiedenen Bauten und Requisiten verantwortlich zeichnete; ebenso unerwähnt bleibt die Anekdote, dass der am Dreh mitwirkende Sergio Leone eine Fachwissenschaftlerin durch die Bauten geführt haben soll, die kein gutes Haar an dem ließ, was sie sah.<sup>5</sup>

Das letzte Kapitel, „The Next Half-Century: New Formats and New Versions“ (824-862), behandelt den Erfolg der Fernsehausstrahlungen des 1959er Films und geht dann auf die einzelnen Verkaufsversionen für das ‚Heimkino‘ ein. Im Zuge der Besprechung der verschiedenen Kommentare auf den DVD-Editionen des Streifens kommt Solomon auch auf Gore Vidals Deutung der Wiedersehensszene zwischen Ben-Hur und Messala zu Beginn des Films zu sprechen. Nach Vidal war zwischen ihm, William Wyler und Stephen Boyd (Messala) abgesprochen worden, diese Szene als „a love scene gone wrong“ zu gestalten (836), um ihr mehr Leidenschaft einzuhauchen; darauf, Heston einzuweihen, hatte man verzichtet, da man davon ausging, dass ihm dies nicht recht sei. Heston als nicht Eingeweihter hat diese Version natürlich durchgängig abgestritten, und nach Auskunft von Vidal hat auch Wyler die Absprache gelehnt. Boyd hat auf eine Äußerung verzichtet. Solomon zweifelt Vidals Erinnerung an (839), ohne allerdings das zu berücksichtigen, was für dessen Version spricht: die Szene selbst. Im Anschluss werden in diesem Abschnitt noch sehr kurz die weiteren Hörbücher, Filme<sup>6</sup>, Freiluftspektakel und Musicals vorgestellt, die im neuen Jahrtausend die Geschichte um „Ben-Hur“ neu aufgegriffen haben. Solomon beendet sein Buch schließlich mit der Identifizierung einer Reihe von Anspielungen

---

<sup>5</sup> Siehe K. Matijević, *Nicht nur ein Wagenrennen* (Anm. 3), 220.

<sup>6</sup> Die spektakuläre, in kommerzieller Hinsicht aber nicht erfolgreiche Neuverfilmung von 2016 „Ben-Hur“ mit dem Werbeuntertitel „Brother against Brother. Slave against Empire“ konnte Solomon ebenso wenig berücksichtigen wie den B-Movie desselben Jahres „In the Name of Ben-Hur. The legend returns!“.

auf den Stoff in weiteren bekannten Filmen und Serien. Angehängt an die Darstellung sind eine Bibliographie (863-883) und mehrere hervorragende Indices (884-910).

Bei der Bewertung des Buches darf die Intention des Autors nicht vergessen werden. Solomon möchte den Einfluss der Geschichte über „Ben-Hur“ vom Roman über das Theaterstück und die Verfilmungen bis zu den verschiedenen weiteren Adaptionen des Stoffes auf die Popkultur („popular culture“) darstellen. Dies unternimmt er, indem er das gewaltige Material, welches in irgendeiner Weise mit „Ben-Hur“ in Verbindung steht, zusammenträgt und chronologisch sortiert. Trotz der Masse an Funden, die er zusammengestellt hat, ist wahrscheinlich mit vielen weiteren, von Solomon nicht entdeckten Verarbeitungen zu rechnen, insbesondere in und aus den Vereinigten Staaten, auf die Solomon sich konzentriert hat.

Was in dem Buch allerdings unterbleibt, ist die Analyse der vielen ‚Funde‘. Folglich ist es wenig erstaunlich, dass am Ende der Monographie keine Zusammenfassung erfolgt. Zu fragen wäre aber insbesondere nach der Wirkung der verschiedenen Versionen von ‚Ben-Hur‘ auf das Geschichtsbild der Rezipienten bzw. Konsumenten, welches dann wiederum in die späteren Bearbeitungen des Stoffes eingeflossen ist. Mit anderen Worten, inwiefern ist die Vorstellung von Rom und den Römern in den Köpfen der US-Amerikaner, aber auch der nichtamerikanischen Rezipienten durch „Ben-Hur“ beeinflusst worden? Wie ist es ferner zu erklären, dass das falsche Bild des Galeerensklaven auf römischen Kriegsschiffen nach wie vor präsent ist, sogar bei Menschen, die von „Ben-Hur“ noch nie etwas gehört haben? Eine weitere Analyse auf Grundlage des von Solomon zusammengestellten Materials wäre also sicherlich gewinnbringend.

Dass dieses Ziel anvisiert werden kann, ist Solomon zu verdanken. Er hat eine unvorstellbare Menge an Material zusammengetragen und hiermit quasi ein „Ben-Hur“-Lexikon geschaffen, das auch seiner hervorragenden Indices wegen für lange Zeit als Nachschlagewerk für alle zukünftigen Studien über den berühmten Roman und seine späteren Verarbeitungen dienen wird.

[R E V I E W]

CHRISTIAN ROLLINGER

(UNIVERSITÄT TRIER)

**Review of** Monica S. Cyrino (ed.), *Rome Season Two. Trial and Triumph* (Edinburgh 2015) (= *Screening Antiquity*), xviii & 253 pp., ISBN: 978-01-4744-0027-5, £ 75.00 (hb), in: *thersites* 7 (2018), 164-168.



THIS tidy volume is, in the parlance of Hollywood, a sequel to Cyrino's similarly titled publication on the first season of "Rome" (2005-2007), a well-known and popular miniseries depicting the rise of Julius Caesar and the later Augustus in a visually gorgeous and, as it turned out, financially ruinous co-production of the BBC and HBO. Released almost a decade after the TV miniseries in question stopped airing, this collection of seventeen individual papers takes up the thread of its predecessor and explores the ways in which Roman antiquity has been shaped in the second and final season. It appears in a new monograph series focused on reception studies in the area of cinema and television, published by Edinburgh University Press and entitled "Screening Antiquity" and it is worth pointing out that the editor in particular has previously published extensively on this subject. This volume in particular, according to Cyrino, "opens up new avenues of scholarly discussion" by "exploring, for the first time, the visual, narrative, and thematic aesthetics of the show's second season" (6). It would be redundant to individually review all seventeen papers. Hence, I will limit myself to brief discussion of a small selection that reflects my personal interests and the general direction of the volume.

The papers are organised in two parts, entitled "Power and Politics" and "Sex and Status", respectively. The first section intends to analyse the depiction of the political power struggles in the time between the death of Julius Caesar and those of Mark Antony and Cleopatra. In accordance with the dramaturgy of the show, which occasionally adopts the perspectives of two ex-centurions mentioned briefly in Caesar's "Gallic Wars", the papers focus partly on the level of high politics, with Octavian and Antony as protagonists, and partly on the 'lower-class' Romans Vorenus and Pullo. For the most part, this two-level perspective is gainfully used to show how the showrunners attempted to portray the Roman world as a 'lived-in', in-depth experience.

In an excellent paper, Angeline C. Chiu demonstrates this interplay of different social perspectives in the context of Antony's funeral speech for Caesar. After elucidating the famous antecedents of this scene, from Plutarch to Shakespeare, Chiu rightly points out the mastery of "Rome" handling of this well-known trope: in completely eliding the famous speech and focusing on the aftermath, "Rome" presents us with two divergent interpretations of the event. On the one hand, a scene including Brutus, Cassius, Servilia and Antony both hints at the importance of Antony's rhetoric with

a brilliant throw-away line by the latter (“I’m sorry about all this. I got a bit carried away.”) and provides us with a cathartic dénouement not present in either Plutarch or Shakespeare: the confrontation between Brutus and Antony (20). On the other hand, a barroom discussion of the same speech from a socially inferior perspective is both “interpretation and analysis” (21) and perfectly encapsulates the show’s view of Brutus’ sometimes pompous personality: “And he goes blah blah blah, the law this, and the Republic that, and Twelve bloody Tables.”

Other papers in this section deal with the fate of military veterans in Rome (and “Rome”), with the role of the infamous *collegia* (which Arthur Pomeroy intriguingly sees as lower-class, low-intensity mirror of elite, political criminality), or with the personal relationship between the show’s main characters (Octavian, Antony, Pullo, Vorenus). In all of these contributions, the interplay between high and low evident in the narrative of “Rome” is explicitly addressed.

The second section is devoted to question of gender and sexuality, which, when dealing with a series that was both widely known and widely criticised for its abundant nudity, seems apposite. The papers of this section include discussions of gendered depictions of revenge (Stacie Raucci) and hegemonial masculinity (Rachael Kelly), and are generally strong and well-theorised, profiting from individual author’s familiarity with, e.g., feminist film studies. I found Anna McCullough’s paper on the series’ decision to portray Octavian and Livia as willing participants in a sadomasochistic relationship particularly illuminating. This decision, which could – and, indeed, did – strike the viewer as a gratuitous inclusion of sexual themes for the titillation of the target audience, is here presented as a variation on the ancient anti-Augustan tradition. While, initially, the viewer is led to believe that Octavian is the dominant partner (see p. 133: “While discussing with Livia their upcoming marriage, Octavian informs her that he may on occasion beat her with his hands or a whip; but that she should not take this as any kind of rebuke or punishment, as he will do it for sexual pleasure, and not to discipline her for any wrongdoing. She acquiesces with a simple, ‘Yes, sir.’”), the power dynamics are in later episodes subtly switched to a “domme-male sub relationship” (139), with Livia as the dominating part. Briefly touching on the depiction of Livia’s prominent political role, her influence over Augustus, and her notoriety for intrigue and alleged murder both in Roman historiography and in later receptions, McCullough argues

*Review of Cyrino, Rome Season Two: Trial and Triumph*

that the dominant Livia in “Rome” is a variation of ancient tropes calibrated for modern TV audiences, as such a relationship “most clearly illustrates to modern audiences the control a woman has over a man. [...] So, the writers are sending the same message as was communicated by the ancient anti-Augustan tradition – that Livia is in charge, and that this is a bad thing” (139).

There is much more of value and interest to discover in this fascinating, multi-perspective book than can be discussed here. The two papers highlighted were chosen to showcase the various approaches that were used in talking about “Rome” and the possible pay-off that is their result. While not every contribution rises to that level and, indeed, some may feel slightly redundant, depending on the reader’s individual back-ground and interests, this is nevertheless a very worthwhile collection and an exemplary instance of ‘doing’ classical receptions in what has now become known as the “Golden Age of Television”.

*Table of contents*

Series Editors’ Preface  
Editor’s Acknowledgments  
Contributors  
List of Illustrations  
Episode Listing  
Cast List

Introduction : The Trials and Triumphs of Rome, Season Two (Monica S. Cyrino, 1-12)

Part I. Power and Politics

1. A Touch Too Cerebral: Eulogizing Caesar in Rome (Angeline C. Chiu, 13-24)
2. Discharging Pullo and Vorenus: Veterans in Rome (Lee L. Brice, 25-35)
3. Gangsterism in Rome (Arthur J. Pomeroy, 36-47)
4. Class, Chaos, and Control in Rome (Margaret M. Toscano, 48-60)

*Review of Cyrino, Rome Season Two: Trial and Triumph*

5. Earning Immorality: Cicero's Death Scene in Rome (Eran Almagor, 61-73)
6. The Triumvirate of the Ring in Rome (Barbara Weiden Boyd, 74-87)
7. Jews and Judaism in Rome (Lisa Maurice, 88-104)

Part II. Sex and Status

8. Revenge and Rivalry in Rome (Stacie Raucci, 105-116)
9. Effigies of Atia and Servilia, Effacing the Female Body in Rome (Antony Augoustakis, 117-127)
10. Livia, Sadosmochism, and the Anti-Augustan Tradition in Rome (Anna McCullough, 128-140)
11. Windows and Mirrors: Illuminating the Invisible Women of Rome (Kirsten Day, 141-154)
12. Antony and Atia: Tragic Romance in Rome (Juliette Harrison, 155-168)
13. Problematic Masculinity: Antony and the Political Sphere in Rome (Rachael Kelly, 169-181)
14. Rome, Shakespeare, and the Dynamics of Cleopatra Reception (Gregory N. Daugherty, 182-192)
15. The Rattle of the Sistrum: "Othering" Cleopatra and Egypt in Rome (John J. Johnston, 193-205)
16. Gateways to Vice: Drugs and Sex in Rome (Alex McAuley, 206-218)
17. Slashing Rome: Season Two Rewritten in Online Fanfiction (Amanda Potter, 219-230)

Filmography

Bibliography

Index

[R E V I E W]

FILIPPO CARLÀ-UHINK

(UNIVERSITÄT POTSDAM)

**Review of** K.S. Burns & W.S.S. Duffy (eds.), *Ancient Women in Modern Media* (Newcastle upon Tyne 2015), 145 pp. ISBN: 9781443880213, £ 41,99 (hb) in: thersites 7 (2018), 169-174.

IN the steadily flourishing fields of Classical Reception and Classical Tradition growing attention has been dedicated, in recent years, to aspects of gender – both in considering the world of reception from a gendered perspective, and therefore, for example, authors and target publics, and in paying more attention to ancient gender roles and gender models and to how they have been transferred into modern cultural products and received in modern social and cultural contexts. A seminal text in this sense is the special issue of *Helios* edited by R. Blondell and M.K. Gamel with the title *Ancient Mediterranean Women in Modern Mass Media*<sup>1</sup>.

The volume under consideration provides a further contribution to this latter field of studies. The title of the collective volume, *Ancient Women in Modern Media*, is a bit misleading, as the book only considers ancient mythical women in modern media – and, additionally, only characters from Greek mythology, even if those are studied also in their relationships with Roman interpretations. Not only are queens and historical or pseudo-historical figures missing; heroines such as Lucretia are also not represented. Still, ‘*Ancient Greek Mythological Women in Modern Media*’ is a topic which provides enough material for a very broad set of studies and considerations, especially given the success of Greek myth throughout the centuries and the cultures, and the omnipresence of its reception forms.

In the very short introduction to the book (just three pages), the editors highlight this success, as they stress that the ways in which women from ancient myth speak to modern audiences makes them “a useful tool to explore ideas of gender, agency, and emotion” (p. 1). But still, this all-too-short introduction does not even try to either explain why the Classical myth, and in particular the women from Classical mythology, should have such a validity, transcending historical and cultural boundaries<sup>2</sup>; nor does it provide sufficient information on how the editors position themselves in relation to the growingly subtle theoretical discussions of Classical traditions and receptions, as they only see their work as “part of an ever-growing constellation of scholarly projects” (p. 2).

---

<sup>1</sup> *Helios* 32.3 (2005).

<sup>2</sup> For a tentative answer to this question, see F. Carlà – F. Freitag, “The Labyrinthine Ways of Myth Reception: Cretan Myths in Theme Park Rides”. *Journal of European Popular Culture* 6 (2015) 145-159, esp. 148-150.

As it often happens with collective volumes, and in particular with those which do not have a strong thematic and/or theoretical background that ties them together and leads all the contributions to a common goal, the rest of the book is of very varying quality, depending on the single author and chapter. All in all, the book consists of eight contributions, divided into two sections. The organization principle as exposed in the introduction foresees that the first part should deal with “new versions of old stories”, i.e. with modern re-elaborations of ancient mythical plots, while the second one should show “traditional characters used in new stories” (p. 2). This division is quite artificial as it is very difficult to draw the line between the categories. Thus, a chapter on Helen, in which the presence of Helen as such in plots derived from Classical mythology in literature for young adults is discussed, can be found in the second part, while the Eurydice of *Black Orpheus*—a Brazilian woman who definitely does not purely reproduce ancient myth—appears in the first. As it often happens, the forms of reception of Classical Antiquity, and of myth in particular, are too diverse to be divided into neat, ideal type categories and a stronger engagement with the theoretical discussions on this topic would have been necessary.

Still, as a lot of scholarship on Classical reception still concentrates on the “Global North”, this book provides a very valuable contribution in its at least proclaimed openness for different parts of the world – as in the case with Albania and Brazil, discussed in the first two contributions<sup>3</sup>. Both chapters are included in the section titled “Mythic Women Revisited”. Vassiliki Kotini analyzes Ismail Kadare’s novel *Agamemnon’s Daughter* (2003), the internal monologue of an Albanian journalist who uncovers similarities between his own life and the one of Suzana, who just broke up with him, and the myth of Iphigenia. Again, it is not quite clear why the chapter belongs to the first section and not to the second. In the second chapter, William Duffy explores *Black Orpheus* (1959), and in particular the role of Eurydice within the famous movie. Indeed, as Duffy claims, Camus creates a figure of the mythical woman which is extremely original. Duffy rightly highlights that *Black Orpheus* has strangely attracted less attention in the field of Classical Reception than one would imagine considering its popu-

---

<sup>3</sup> But it is worth highlighting that the editors mistake Albania for Algeria when presenting the contents of the volume on p. 2.

larity; still, there have been relevant studies on the topic which the contribution fails to mention, most of all by Véronique Porra and Martin Winkler<sup>4</sup>.

The other two chapters composing this section deal with Anouilh's *Antigone* (1944), and with the representation of Alcyone in Mary Zimmerman's *Metamorphoses* (2002). This brief overview should make clear that the volume in general does not seem to have looked for consistency, nor for completeness, either from the perspective of the myths analysed, nor of the media taken into consideration. Two theatre plays stand next to a movie and a novel, and are integrated in the next section as young adult literature, television, and comics. At the same time, there is definitely no concentration on minor or less known mythological figures (such as Alcyone), but some of the main protagonists of ancient myth in reception are missing – above all Medea, on the subject of which not a single word appears in the volume. One must unfortunately also note that important literature on the relevant subjects has been completely neglected: Krantz's article on Anouilh and his *Antigone*, for instance, never mentions Miriam Leonard's seminal book on the importance of Greek tragedy and Greek philosophy in French political discussions of the 20th century, in which one entire chapter is dedicated to the importance of Antigone and her interpretation in a political sense from Hegel, through Anouilh, to Lacan, Irigaray and Derrida<sup>5</sup>.

The second section opens with Krishni Burns' contribution on Helen's transformations in young adult literature. The chapter takes an interesting approach, promising to investigate how Helen has been used to provide "female role models that are neither victims nor villains", through which young

---

<sup>4</sup> V. Porra, "Sur quelques Orphée noirs. Reproduction, adaptation et hybridation du mythe d'Orphée en context post-colonial". *Revue de littérature comparé* 4 (2012) 441-455; M. Winkler, "Ovid and the Cinema. An Introduction", in J.F. Miller / C.E. Newlands (eds.), *A Handbook to the Reception of Ovid* (Chichester 2014) 469-483. Further literature is surprisingly missing, as, e.g., C. A. Perrone, "Don't Look Back: Myths, Conceptions and Receptions of Black Orpheus". *Studies in Latin American Popular Culture* 17 (1998) 155-177; see now also C. Schliephake, „Orpheus in Black: Classicism and Cultural Ecology in Marcel Camus, Samuel R. Delany and Reginald Shepherd". *Anglia* 134 (2016) 113-135.

<sup>5</sup> M. Leonard, *Athens in Paris. Ancient Greece and the Political in Post-War French Thought* (Oxford 2003) 96-156.



adults can be confronted with the idea that “it is possible to be self-determinant even in the face of a pre-determined destiny” (68). In this sense, it might be of little relevance that the author demonstrates a relevant lack of understanding of the Homeric Helena, qualified as “not especially clever or skilled”, while forgetting that she is of divine nature (69), as the ancient Helena is in the end irrelevant to the main question of the article. It might have been interesting to expand some of the considerations of the article to traditional and stereotypical female figures and role models, thus revealing how Helena fits and adapts to existing moulds and forms; in Cooney’s *Goddess of Yesterday*, for instance, the topos of the femme fatale which lurks beyond the descriptions of Helena and of her actions is evident

L. Guillhaume deals with the presence of the Amazons in the comic book series *Y: The Last Man* (2002-2008); in this case, too, it is necessary to highlight a degree of ingenuity in approaching the topic, as the author starts with a long discussion about the Amazons and their representation in ancient sources, which is not exactly relevant to the topic of his analysis, which, in turn, is then relegated to more or less half of the article. In this case, as in many other in the volume, this approach reveals a rather incompletely developed scholarly approach to classical receptions, which makes the authors linger on the ancient side of the story much more than it would be needed. Also, in this case as well, it is a pity to have to note that some European publications which would be relevant to the subject have been ignored<sup>6</sup>.

The volume is completed by a very interesting chapter by S. Skelley on masculine receptions of Artemis, which shows how modern works generally distinguish neatly Artemis from Diana, and the reception of the first seems to interpret the element of hunting sometimes as a masculine character, thus generating a series of male figures named Artemis (as in *Artemis Fowl*) or Artemus (in *The Raven Boys*), and by J. Christensen’s reflections on the reception of classical models of heroism in *Buffy The Vampire Slayer*. While Christensen dedicates much attention to the gender aspects

---

<sup>6</sup> In particular, as the article also discusses the representation of the Amazons in *Wonder Woman*, A. Gietzen / M. Gindhart, “Project(ion) Wonder Woman: Metamorphoses of a Superheroine”, in F. Carlà/I. Berti (eds.), *Ancient Magic and the Supernatural in the Modern Visual and Performing Arts* (London – New York 2015), 135-150.

connected to his investigation, he seems to underplay the homosexual component visible in the series and which has been correctly highlighted by T. Jenkins in an extremely relevant monograph that Christensen seems not to have had the chance to consult<sup>7</sup>.

All in all, the book contains some very interesting chapters and some interesting contributions, particularly with regard to a more intensive and more frequent analysis of Classical receptions outside the Global North. It is a pity that the single chapters are not tied together by a clearer and firmer structure and therefore do not combine into a harmonic movement towards answering a common research question. The too-short introduction does not manage to generate unity and the lack of conclusions seems to show that such a unity was not among the aims of the editors. The very choice of the book title is, in the opinion of this reviewer, quite unfortunate as it should at least have been called “*Ancient mythical women in modern media*” and also reveals a similar lack of attention for structure, as it tries to subsume a series of quite disparate studies under a very general definition, without much attention for representativeness or completeness.

---

<sup>7</sup> T. Jenkins, *Antiquity Now: The Classical World in the Contemporary American Imagination* (Cambridge 2015)..

[REVIEW]

MARTIN LINDNER

(GEORG-AUGUST-UNIVERSITÄT GÖTTINGEN)

**Rezension von** L. Maurice (Hg.), *Rewriting the Ancient World. Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction* (Leiden/Boston 2017) (= *Metaforms* 10), xii + 339 pp. ISBN: 9789004340145, € 110,00 (hb) in: *thersites* 7 (2018), 175-183.

IN den letzten zwei Jahrzehnten hat sich die Stellung der Antikenrezeption innerhalb des altertumswissenschaftlichen Forschungsbetriebs in mehrfacher Hinsicht erkennbar geändert: Die unselige Trennung in eine tolerierte Beschäftigung mit ‚ernsthafter‘ Rezeption und eine karriereschädigende mit ‚populärer‘ ist zwar noch nicht überwunden, aber merklich auf dem Rückzug. Das Bewusstsein für die zeithistorischen Filter, die jeder neuen Auseinandersetzung mit der Antike unweigerlich eingeschrieben werden, wird an vielen Orten als Teil der altertumswissenschaftlichen Ausbildung gelehrt. Die Zahl der Projekte, Zentren, Konferenzen und vor allem die der Publikationen ist selbst für Expertinnen und Experten unüberschaubar geworden. Neben einer immer größeren Internationalisierung lässt sich eine Vielzahl von neuen lokaleren Strukturen beobachten, die sich beim Ringen um Sichtbarkeit nicht zuletzt mit sprachlichen Hürden konfrontiert sehen. Gleichzeitig bedeutet der gestiegene Zuspruch für den Gegenstand auch eine Beschleunigung, der klassische Formate wie Tagungsbände mit ihren sehr langen Arbeitszyklen oft nur noch eingeschränkt gerecht werden können. *Rewriting the Ancient World. Greeks, Romans, Jews and Christians in Modern Popular Fiction* ließe sich gleich in mehrfacher Weise als Muster für die oben beschriebenen Tendenzen bezeichnen.

Der Band ist entstanden aus einer Tagung, die 2014 an der israelischen Bar-Ilan Universität zum Thema *From I, Claudius to Private Eyes* stattfand. Die Einzelstudien sind in vier Sektionen zu je drei Aufsätze gegliedert und werden von einer thematischen Einleitung und einem kurzen Fazit der Herausgeberin eingerahmt. Anders als der etwas sperrige Titel vermuten ließe, sind die Sektionen nicht (durchgehend) über die genannten vier Kulturen bzw. Religionen verklammert, sondern teilen sich auf in die Bereiche Kriminalliteratur, moderne Transformationen antiker Stoffe, Mythenrezeption sowie Darstellung von Juden und Christen.

Die Einleitung von Lisa Maurice (S. 1-15) widmet sich zu gut zwei Dritteln allgemeinen Punkten wie der mitgestaltenden Funktion der Rezipierenden im Prozess der Sinnstiftung, der Notwendigkeit zur wertneutralen Betrachtung des ‚Populären‘ als Forschungsgegenstand, der Bedeutung von kulturhistorischen Fragestellungen oder der historischen Entwicklung von Rezeptionsforschung als Gebiet der Altertumswissenschaften. All diese Aspekte sind wichtig und auf gut zehn Seiten recht konsistent und konzise dargestellt. Das Resultat wirkt nur weniger wie ein Auftakt zu einem spe-

zialisierten Tagungsband und mehr wie die oft im apologetischen Ton gehaltenen Vorreden von *textbooks* und Einführungen in bestimmte Bereiche der Antikenrezeption. Auf den verbliebenen Seiten folgen die üblichen Zusammenfassungen und Einordnungen der Beiträge im Sinne der genannten thematischen Sektionen. Lisa Maurice bemerkt dabei selbst, dass sich der Band mit einer Ausnahme auf englischsprachige Zeugnisse konzentriert, und begründet dies lakonisch mit „reasons of manageability“ (S. 11). Bei allem Verständnis für die Notwendigkeiten der aktuellen Publikationslandschaft und die Bedeutung von Englisch als *lingua franca* hätte sich der Rezensent jedoch gerade bei einem derart vielgestaltigen Oberthema ein weniger formalistisches Auswahlkriterium gewünscht.

Die erste Sektion beginnt mit dem abermals von Lisa Maurice verfassten Kapitel *From I, Claudius to Private Eyes: Rome and the Detective in Popular Fiction*, das als eine Art zweite Einleitung fungiert. Der Antikenkrimi wird aus seinen zwei Fundamenten – der Kriminalgeschichte und dem Historienroman – hergeleitet und als (Sub-)Genre verortet. Es folgen beispielgesättigte Abrisse zu den Szenarien und den wichtigsten Typen von Ermittlern mit dem Kontrapunkt des weiblichen Detektivs. Als Materialschau liefert diese Zusammenstellung eine nicht nur für Einsteiger hilfreiche Übersicht. Wer dagegen nach einer weiter reichenden Einordnung sucht, sollte lieber z. B. die (von Lisa Maurice nicht rezipierten) Beiträge zu *Die Antike im modernen Kriminalroman* von Kai Brodersen oder die typologische Studie von Ansgar Nünning heranziehen.<sup>1</sup> Anat Koplowitz-Breier wendet sich den Detektivromanen von Lindsey Davis zu und insbesondere der Figur der Flavia Alba, die überzeugend – durch ihre Abstammung und vor allem ihre Position in und zwischen etablierten Geschlechterrollen – als ‚die/das Andere‘ herausgearbeitet wird. Claudia Fratini betrachtet mit *Chimaira* und *The Ancient Curse* zwei Texte von Valerio Massimo Manfredi, einem Vertreter der langen Tradition von belletristisch tätigen Altertumswissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern. Die fundierte Ausdifferenzierung der Erzähl- und Bezugsebenen betont anschaulich den narrativen Effekt der

---

<sup>1</sup> Kai Brodersen (Hg.), *Crimina – Die Antike im modernen Kriminalroman* (Berlin 2009); Ansgar Nünning, *Von historischer Fiktion zu historiographischer Metafiktion. Bd. 1: Theorie, Typologie und Poetik des historischen Romans* (Trier 1995) (= LIR 11). Nicht mehr aktualisiert, aber immer noch wertvoll ist zudem die einschlägige Online-Bibliographie von Stefan Cramme (<http://www.hist-rom.de/index.html>).

„Leerstellen“,<sup>2</sup> mit deren Ausfüllen die imaginierte Antike erst Gestalt und Sinn erhält.

Die zweite Sektion wird direkt mit einer Einzelstudie eröffnet, genauer: zur Adaption von Xenophons *Anabasis* im Roman *The Warriors* von Sol Yurick. In der ins Gangmilieu des New York der 1960er Jahre verlagerten Handlung identifiziert Eran Almagor die verzweifelte Suche nach Zugehörigkeit als Leitmotiv und liefert darin eine willkommene Ergänzung zur nur gestreiften Interpretation von Tim Rood.<sup>3</sup> Die Selbstzuschreibungen der Akteure, die Gemeinschaft durch Herkunft, Hautfarbe, Geschlecht und Alter suchen, machen den Roman zu einem Text, der über eine bloße Nacherzählung der Vorlage hinausgeht und im besten Fall sogar den Blick auf das antike Gegenstück schärft. Dor Yaccobi untersucht mit der *Hunger Games*-Trilogie von Suzanne Collins einen modernen Klassiker der Jugendliteratur. In Anlehnung an Foucaults Heterotopie-Begriff zieht er Verbindungen zur Darstellungstradition antiker Gladiatorenkämpfe wie zur *scripted reality* der heutigen Fernsehwelt. Während Letztere mit der britischen ITV-Show *Bromans* mittlerweile längst mehrere Schritte weiter gegangen ist, fällt das Fazit des Aufsatzes erstaunlich dünn aus: Rom und damit assoziierte Themen sind von anhaltender Bedeutung, und die Collins-Romane erlauben jungen Lesern, in der Konfrontation mit „the uglier aspects of history“ (S. 129) ihre eigene Rolle zu reflektieren. Amanda Potter gehört zu den Wenigen, die mit Recht für eine stärkere Beachtung der nur vermeintlich passiven Leser- oder Zuschauerschaft als aktiver oder besser: kreativer Teil des Rezeptionsprozesses streiten. Angesichts des hohen Aufwandes für eine repräsentative Publikumsbefragung hat sie sich der Analyse von *fan fiction* verschrieben – in der Vergangenheit etwa zur TV-Serie *Rome*,<sup>4</sup> hier nun zu

---

<sup>2</sup> Auch wenn diese literaturtheoretische Begrifflichkeit nach Roman Ingarden (*Das literarische Kunstwerk. Mit einem Anhang von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel* [Tübingen <sup>4</sup>1972]) und Wolfgang Iser (*Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* [München <sup>4</sup>1994] [= UTB 636]) nicht explizit aufgegriffen wird.

<sup>3</sup> Tim Rood, *American Anabasis. Xenophon and the Idea of America from the Mexican War to Iraq* (London 2010), v. a. S. 216-219 mit Schwerpunkt auf der Verfilmung von 1979.

<sup>4</sup> Amanda Potter, *Slashing Rome. Season Two Rewritten in Online Fanfiction*, in: Monica Cyrino (ed.), *Rome, Season Two. Trial and Triumph* (Edinburgh 2015) (= *Screening Antiquity*) 219-230.

populären Mythendarstellungen am Beispiel von Atalante. Die interessanten, aber oft mehr angerissenen Ergebnisse lassen auf eine umfangreichere Umsetzung hoffen.

Thematisch eng verwandt ist der Auftakt zur dritten Sektion über Mythenrezeption in Gestalt des Beitrags von Anne Sinha. Ihre Untersuchung widmet sich erneut zwei belletristisch tätigen Mitgliedern der akademischen Zunft: Madeline Miller mit ihrem Roman *The Song of Achilles* und Bryne Fone mit *Achilles, a Love Story*. Die Charakterisierung der unterschiedlichen Schwerpunkte – Alternativen zur bzw. Erotisierung der epischen Gewalt – wirkt auf den nicht mit den Werken vertrauten Rezensenten zumindest schlüssig. Nach mehreren Spielfilmen dürfte bald eine Serie der Fantasywelt von J.R.R. Tolkien weitere Aufmerksamkeit verschaffen. Hamish Williams versucht auf angenehm unkonventionelle Weise, dessen Jugendroman *The Hobbit* vor der Folie einer Homerischen Gastfreundschaftserzählung zu lesen. Leider verkennt er dabei in etlichen Passagen den ironischen Grundtenor und ist vor allem im ersten Teil zu bemüht, Parallelen zwischen den unterschiedlichen Texten zu finden. Die weitere Suche nach narrativen Mustern, über die ein Konzept von Heimat und damit eine eingeschriebene „morality [...] of mutual respect, from host to guest, guest to host“ (S. 196) identifiziert wird, ist überzeugender. Sie übersieht aber grundlegende Merkmale epischen Erzählens sowie einen Großteil der einschlägigen Literatur zu diesem für Tolkiens Arbeiten essentiellen Aspekt.<sup>5</sup> Lily Glasner beschließt die Sektion mit ihrer Untersuchung von Armor-und-Psyche-Erzählungen in ihrer Adaption für Comics, Kinder- und Jugendbücher. In gut gewählten Beispielen widerlegt sie die Vorstellung eines dank modernen Konventionen ‚weichgespülten‘ Mythos und betont dessen anhaltendes Spannungspotential. Die Position hätte sich eventuell durch eine

---

<sup>5</sup> Zu denken wäre etwa an die nicht berücksichtigten Edward Ridsen, *Tolkien's Intellectual Landscape* (Jefferson 2015); Bradford Eden (ed.), *The Hobbit and Tolkien's Mythology. Essays on Revisions and Influences* (Jefferson 2014); Verlyn Flieger, *Interrupted Music. The Making of Tolkien's Mythology* (Kent, OH 2005); David Harvey, *The Song of Middle-Earth. J.R.R. Tolkien's Themes, Symbols and Myths* (London 1985).

Gegenüberstellung mit den von Lily Glasner nur erwähnten ‚erwachseneren‘ Beispielen noch stärken lassen.<sup>6</sup>

Die letzten drei Beiträge stellen unterschiedliche Bilder von antikem Christen- und Judentum ins Zentrum. Haim Perlmutter betrachtet *The Antagonists* von Ernest Gann und ordnet diesen heute kaum noch beachteten Masada-Roman in den sozio-politischen und forschungsgeschichtlichen Kontext der 1960er/1970er Jahre ein. Am Beispiel des Pharisäers Zidon und des Sadduzäers Ezra verdeutlicht er die Zeitgebundenheit des Romans, der einerseits die Wirkungsmacht von Masada als exemplarische Erzählung und andererseits die Richtungskämpfe in der zionistischen Bewegung abbildet. Emily Chow-Kambitsch hat sich mit *Ben-Hur* von Lew Wallace einen der wohl am besten untersuchten Historienromane überhaupt als Gegenstand gewählt.<sup>7</sup> Der Beitrag gewinnt dem wirkungsmächtigen Text zumindest einige neue Facetten im Hinblick auf die Gegenüberstellung der Religionen und ihrer Exponenten ab. Tal Ilan beschreitet dagegen m.W. komplettes Neuland mit seiner Untersuchung von Historienromanen, die von jüdischen Autorinnen auf der Grundlage rabbinischer Quellen verfasst wurden. So sehr sich die Biographien der Urheberinnen unterscheiden, so differenziert fällt die oft kritische Auseinandersetzung mit den Vorlagen aus, bis hin zu feministischen Neulesungen oder einer Schilderung der Diaspora als Idyll. Sollte Tal Ilan mit seiner Prognose richtig liegen, dass wir hier den Auftakt eines „growing literary trend“ (S. 292) vor uns haben, verspricht dies ein hoch spannendes Feld für künftige Forschungen zu werden.

Die abschließende Betrachtung von Lisa Maurice greift die schon bekannte Frage nach den Gründen für die anhaltende Faszination der immer wieder neu erzählten antiken Welt(en) auf. Als Antwort resümiert sie die zentralen Aussagen der zwölf Beiträge und endet mit dem Befund: „Stimulated by the increase in popularity and accessibility of historical fiction generally, and by the continuing presence on the modern screen, and the perceived shared roots and values, writers continue to use ancient Greece and

---

<sup>6</sup> Zu Letzteren siehe Jörg Fündling, Das Spiel mit den Blitzen. Funktionen der antiken Götterwelt für die Gegenwartsliteratur, in: Martin Lindner (Hg.), *Antikenrezeption 2013 n. Chr.* (Heidelberg 2013) (= Rezeption der Antike 1) 47-87.

<sup>7</sup> Zuletzt etwa Barbara Ryan/Milette Shamir (eds.), *Bigger than Ben-Hur. The Book, its Adaptations, and Their Audiences* (Syracuse 2016) (= Television and Popular Culture).



Rome for a wide range of purposes. Nor does it seem likely that this will change in the near future” (S. 302). Dem wäre schwer zu widersprechen, aber es bliebe doch so ungeheuer viel hinzuzufügen, dass hier nur auf die eingangs diskutierte Frage nach dem Fokus eines derartigen Bandes verwiesen werden kann.

*Rewriting the Ancient World* schließt mit drei Anhängen: Die Literaturliste besitzt all die typischen Vor- und Nachteile einer Sammelbibliographie, die hier zusätzlich zu den Bibliographien unter den jeweiligen Aufsätzen geliefert wird, und verdeutlicht nochmals den sehr starken Fokus auf englischsprachige Texte. Der kombinierte Namens- und Sachindex erscheint zumindest bei Stichproben als sehr zuverlässig. Das Verzeichnis antiker Quellen beschränkt sich auf im Volltext zitierte oder mit Stelle verortete Beispiele. Dadurch ist es mit einer halben Seite nicht nur merkwürdig kurz, sondern besteht zu drei Vierteln aus den rabbinischen Quellen auf sechs Seiten des Aufsatzes von Tal Ilan, was etwas an der Sinnhaftigkeit der Maßnahme zweifeln lässt.

Wie für die Reihe *Metaforms* üblich ist der Band ebenso solide produziert wie lektoriert. Einzig der zwar verständliche, aber doch sehr hohe Bezugspreis (100 Euro selbst für die eBook-Version) könnte Leserinnen und Leser abschrecken. Es bleibt zu hoffen, dass dies nur selten der Fall sein wird, denn *Rewriting the Ancient World* hat nicht nur für eine Vielzahl von Forschungsfragen interessante Ergebnisse und Anregungen zu bieten. Ob im Sinne eines bündigeren Gesamteindrucks nicht eine klarere gemeinsame methodische Basis und Zielsetzung hilfreich gewesen wäre, sei dahingestellt. Auch die Linie bei den einordnenden Vorläufen, die eine in der Mehrheit wohl doch spezialisierte Leserschaft meist als bekannt überfliegen dürfte, ließe sich diskutieren. Insgesamt mindern diese Punkte jedoch kaum den hohen Wert, den die vielen spannenden Beiträge von *Rewriting the Ancient World* für die Rezeptionsforschung und darüber hinaus aufweisen.

Inhaltsverzeichnis

- Preliminary Material (S. I–XII)
- Lisa Maurice: Introduction: The Ancient World and Popular Fiction (S. 1–15)
- Lisa Maurice: From *I, Claudius* to Private Eyes: Rome and the Detective in Popular Fiction (S. 17–48)
- Anat Koplowitz-Breier: A Roman and a Foreigner: Lindsey Davis’s New Roman Detective Series (S. 49–66)
- Claudia Fratini: “An Open Account from the Past Always Needs to be Settled”: *Chimaira* (2001) / *The Ancient Curse* (2010) and Receiving the Past (S. 67–83)
- Eran Almagor: Going Home: Xenophon’s *Anabasis* in Sol Yurick’s *The Warriors* (1965) (S. 85–113)
- Dor Yaccobi: The Eagle and the Mockingjay: Reality Television as Roman Gladiator Culture (S. 114–130)
- Amanda Potter: “Atalanta Just Married”: A Case Study in Greek Mythology-Based Fan Fiction (S. 131–149)
- Anne Sinha: The Loves of Achilles: From Epic to Popular Fiction (S. 151–173)
- Hamish Williams: “Home Is Behind, The World Ahead”: Reading Tolkien’s *The Hobbit* as a Story of *Xenia* or Homeric Hospitality (S. 174–197)
- Lily Glasner: Cupid and Psyche: A Love Story (?) in Comics and Children’s Literature (S. 198–218)
- Haim Perlmutter: Sadducee and Pharisee in “The Antagonists” by E.K. Gann (S. 219–254)
- Emily Chow-Kambitsch: Emotion and Reception of the Ancient World in Lew Wallace’s *Ben-Hur: A Tale of the Christ* (1880) (S. 255–276)
- Tal Ilan: Jewish Women Writing Historical Novels Based on Rabbinic Sources (S. 277–297)
- Lisa Maurice: Some Concluding Thoughts (S. 298–302)

*Rezension zu Maurice (ed.), Rewriting the Ancient World*

Bibliography (S. 303–330)

Index of Subjects (S. 331–338)

Index of Ancient Sources (S. 339)

Preview

<https://brill.com/view/title/34340?format=HC&offer=260702>

[REVIEW]

ANNA MARIA CIMINO

(SCUOLA NORMALE SUPERIORE PISA)

**Review of** Teresa Franco & Cecilia Piantanida (eds.),  
Echoing Voices in Italian Literature. Tradition and Trans-  
lation in the 20<sup>th</sup> Century (Cambridge 2018), xiii + 328 pp.,  
ISBN: 9781527505902, € 64,99 (hb) in: thersites 7 (2018),  
184-198.

Il volume *Echoing Voices in Italian Literature. Tradition and Translation in the 20th Century*, curato da Teresa Franco e Cecilia Piantanida, riunisce sedici saggi scritti da studiose e studiosi attivi presso istituzioni e università diverse, ma tutti specializzati nei settori di ricerca degli Italian Studies, della ricezione dei classici e delle Letterature comparate. Tale opera collettanea raccoglie le relazioni e gli interventi presentati durante due workshops sui temi della traduzione letteraria e dell'eredità dei classici, sponsorizzati dalla Sub-faculty of Italian Studies dell'Università di Oxford, dall'Institute for Cultural Inquiry di Berlino e dalla Society of Italian Studies, e ospitati dalla Taylor Institution Library.

Il libro si articola in due sezioni, che – coerentemente con il titolo – discutono rispettivamente le pratiche della “tradizione” e dell a “traduzione”: in sostanza, analizzando il modo in cui i testi sono stati preservati e trasmessi nella memoria letteraria e le strategie messe in atto per le loro traduzioni, i vari contributi propongono un'indagine delle trasformazioni culturali subite dall'Italia nel corso del Novecento.

Una grande attenzione è rivolta ai classici greci e latini e al loro utilizzo nella produzione letteraria del secolo. I vari saggi che si concentrano sul tema tendono a rappresentarli come una sorta di minimo comune denominatore dell'identità italiana e ad osservare, attraverso di essi, la cultura del Paese, per intercettare i meccanismi e le dinamiche della sua evoluzione.

Più in generale, riflettendo sui prestiti culturali, provenienti dal mondo antico o dagli altri stati nazionali, e sulle relazioni che questo patrimonio ha intrecciato con gli Italiani nella letteratura di questa specifica fase storica, il volume si impegna a consegnare ai propri lettori un'immagine dinamica della cultura del Novecento. Pertanto, il suo tratto più innovativo risiede nell'intento di voler dare contezza dell'evoluzione della cultura italiana, analizzando il lavoro di autori che meglio di altri avevano saputo imprimere alle loro opere il senso e il valore dei cambiamenti in atto.

Carlo Caruso inaugura l'opera, con una ricerca che segue le trasformazioni della percezione e della caratterizzazione dell'antico all'interno della cultura italiana dal finire dell'Ottocento agli anni Settanta del Novecento. Per farlo, egli ricorre a quattro aggettivi chiave (“Classical”, “Barbarian”, “Ancient” e “Archaic”) attraverso cui sintetizza le diverse attitudini etiche ed estetiche del mondo italiano verso quello antico e ripercorre le fasi stori-

che in cui queste si susseguirono, provocando da un lato un progressivo distanziamento dai canoni del classico, dall'altro un tendenziale ampliamento della sua sfera di significati e interpretazioni. Il punto di forza di quest'analisi – storicistica, ma sensibile al carattere dei personaggi e delle opere presi in esame – è la sua capacità di porre in relazione al più ampio orizzonte europeo quanto avviene in Italia, dal momento che l'autore segnala con cura i collegamenti e i nessi di causa-effetto tra eventi e tendenze che, a livello nazionale e sovranazionale, hanno condizionato ogni singola temperie culturale che ha attraversato l'Italia.

L'opera di si propone nel complesso di mostrare come sia cambiata l'attitudine di scrittori e traduttori rispetto al discorso identitario. L'assunto dal quale muovono i contributi che compongono il volume è una visione profondamente culturalizzata dell'oggetto letteratura, inteso appunto come prodotto di un determinato contesto del quale veicola ed esprime idee, valori e forme nella rappresentazione.

A partire da simili consapevolezza, nel caso studio del Novecento italiano, sono messi a fuoco i cambiamenti radicali nella percezione dell'antico e le modalità in cui essa, trasformandosi, ha rivelato i propri volti nella produzione della cultura e dei discorsi identitari. Questo fenomeno – che va ben al di là delle strumentalizzazioni del Fascismo – oltre a dimostrare la centralità del patrimonio classico, costituisce la riprova dell'importanza della sua funzione nella definizione di un'identità propriamente italiana. Dalla lettura dei vari saggi presenti all'interno del volume emerge, infatti, come autori e traduttori si siano appellati all'antico per trarre da esso gli archetipi con cui concettualizzare il presente e i suoi eventi.

Adottando proprio questa chiave di lettura, Giovanna Caltagirone interpreta la presenza e le funzioni del mito classico in due racconti di Alberto Savinio ("Achille innamorato misto con l'Evergeta" e "Vendetta postuma", compresi nelle raccolte *Achille innamorato* (*Gradus ad Parnassum*) e *Casa «La Vita»*). In essi la ripresa dell'antico non è commemorazione del passato letterario, ma patrimonio simbolico cui attingere per dar forma e senso a dei racconti sulla Grande Guerra. Attraverso la scomposizione dei personaggi di Savinio, il saggio illustra come la modalità di rivisitazione del mito da lui proposta fosse consistita in un processo di trasposizione degli eroi omerici – Achille o Agamennone – in macchine belliche. Tale metamorfosi dell'individuo viene estesa al contesto, in vista del quale le vicende della guerra di

Troia vengono adoperate come paradigma per la ri-narrazione del primo conflitto mondiale. L'atto della composizione si realizza, dunque, mediante un riciclo di materiali della memoria culturale. Oltre a ciò, la simbologia mitologica si accompagna ad un interesse per la scienza e la tecnica, che fornisce, nel testo, gli estremi per un'allusione al moderno, ma anche una giustificazione del legame tra presente e passato. Un ultimo dispositivo per la costruzione narrativa deriva a Savinio da Dante: dantesca è la legge del contrappasso e del compimento che – come nota Caltagirone – sembra fungere non solo da Leitmotiv del racconto ma anche da criterio che segna, nella prassi compositiva, il ribaltamento degli archetipi classici.

Analizzare il repertorio classico attraverso la lente d'ingrandimento della sua tradizione nella letteratura consente al volume la possibilità di raggiungere le componenti ultime dell'apparato identitario italiano. Vicissitudini e contingenze storiche hanno, infatti, condizionato l'utilizzo di quell'eredità, per cui un'analisi degli esiti delle sue riprese può anche – nell'ottica delle curatrici e dei curatori – rivelare informazioni sul contesto che le ha causate e sulle dinamiche generali alla base del processo. Il volume si pone questi obiettivi, affidando alla riflessione sullo strumento di produzione culturale il compito di rivelare la consistenza e il funzionamento dell'apparato identitario. L'opera applica, per così dire, una metodologia meta-analitica, dal momento che l'indagine non si limita ai testi e alla loro rete di intertesti, ma arriva a problematizzare anche il veicolo della comunicazione letteraria, le sue forme e le sue modalità espressive per delineare al meglio l'interazione tra passato e presente o tra l'Italia ed i Paesi ad essa legati.

Una simile finezza di analisi è incarnata soprattutto nel terzo capitolo del volume, in cui Dusica Todorović discute la questione dei rapporti tra la scrittura di Pirandello e alcuni generi della letteratura antica, in particolare la satira menippea. Dell'autore siculo, il saggio rivela il talento proprio del teorico della letteratura che accompagna la composizione alla pratica dell'autocommento, mentre il suo rapporto con il classico viene categorizzato come intertestuale. Nelle sue opere, la ricanonizzazione dell'antico si configura dunque quale dialogo con dei modelli letterari, l'allusione ai quali permette di trasmettere al lettore colto – a colui che coglie il riferimento alla tradizione – un surplus di significati, che superano il livello di comunicazione della trama per dettare il senso stesso della narrazione e la sua interpretazione. Todorović, in particolare, mostra come l'impiego della satira

menippea risulti funzionale ai fini dell'umorismo pirandelliano, per il sistema di contrasti che la sua presenza crea all'interno del testo. La chiave interpretativa applicata in questa sede è la teoria dell'ironia intertestuale enunciata da Umberto Eco: attraverso di essa, il saggio spiega quali siano gli esiti e le funzioni dell'intertestualità di Pirandello, richiamando anche il ruolo attivo del lettore, invitato dall'autore a riconoscere le ombre dei modelli presenti nel testo per giungere alla sua piena comprensione. Secondo la visione della studiosa, il Pirandello che strizza l'occhio al proprio pubblico, facendo leva sulla sua memoria letteraria, lo rende partecipe – si può dire – dell'atto compositivo.

Sull'utilizzo dei classici durante il Ventennio, il saggio di Concetta Longobardi offre spunti interessanti, arrivando a denunciare la persistenza di determinate tare interpretative ancora presenti all'interno della produzione scientifica italiana. Il suo studio analizza il trattamento subito dalla poesia oraziana durante il regime ed evidenzia come l'attitudine alla strumentalizzazione a fini ideologici accomunasse i messaggi della propaganda politica alle ricerche condotte in ambito accademico. Se il Fascismo ha utilizzato i classici per darsi un'immagine e degli ideali, Orazio, in questo quadro, risulta letteralmente sfruttato per produrre motti e slogan negli anni della conquista dell'Etiopia, periodo in cui cadde anche la celebrazione del suo bimillenario. Il saggio della Longobardi approfondisce i caratteri della strumentalizzazione di Orazio e afferma che la vocazione intimistica e altri tratti fondamentali della sua poetica, in primis la sua vicinanza al mondo ellenico, furono completamente trascurati. L'Orazio più amato fu, dunque, quello della piena adesione alla politica culturale augustea, l'autore delle Odi romane e del *Carmen Secolare*, il poeta civile che aveva votato la propria voce alla *Romanitas*. Questa immagine dell'autore, che lo voleva a tutti i costi fautore dell'augusteismo e cantore del nazionalismo, è stata rimossa a fatica dalla mentalità dei critici, come nota Longobardi: per anni essa ha continuato a costituire la vulgata e solo diversi anni dopo, con Antonio La Penna (*Orazio e l'ideologia del Principato*, 1963), si è resa possibile una sua efficace revisione, in grado di far rivalutare l'uomo e il poeta e di adottare le dovute distanze da certe sovrastrutture teoriche.

Il problema della ricanonizzazione del classico è al centro dell'analisi condotta da Martina Treu nel quinto capitolo del volume. Il suo saggio, oltre a presentare dei casi esemplari di attualizzazione della letteratura teatrale antica, mostra come questo tipo di impegno possa contribuire a rinsaldare



il legame tra la comunità e delle discipline che, per tutta una serie di ragioni storiche, sono tutt'oggi percepite dai più come gerarchiche ed elitarie. Questo studio, in cui l'autrice investe la propria esperienza personale nella drammaturgia, parte da una presa di coscienza fondamentale, ossia quella della distanza tra il mondo antico e la cultura di massa. Il problema, legato all'immagine creata dal Fascismo e a certe degenerazioni del liceo classico (noto più spesso per la sua severità che per l'effettiva preparazione che riesce ad impartire) può essere risolto – propone la Treu – proprio attraverso il teatro, inteso come spazio sociale dove la letteratura degli antichi diverte e stimola i moderni. Procedendo nella lettura del saggio, si incontrano esperienze varie di messa in scena di opere teatrali antiche, in un percorso diacronico che mostra com'è cambiato il modo di rappresentare commedie e drammi degli autori classici. Tutto ciò fa emergere non solo come il teatro, in quanto luogo pubblico, sia stato oggetto di forti pressioni da parte della politica, ma anche la sua capacità di essere specchio dei tempi. Seguendo la storia della drammaturgia dai primi del Novecento agli ultimi esperimenti che hanno segnato la fortuna degli adattamenti pasoliniani di commedie e tragedie antiche, passando per i festival teatrali più famosi, che chiamano a raccolta migliaia di spettatori o che impegnano liceali di tutta Italia, la Treu non solo offre degli esempi di come il classico sia stato attualizzato nei diversi contesti e nelle diverse fasi storiche, ma lancia anche una sfida per far sì che la tradizione non muoia.

Buona parte dei saggi che costituiscono il volume denota l'esistenza di una costante nella ripresa degli autori classici e, in generale, dell'antico, ossia il fatto che essa avvenga quasi sempre tramite la mediazione di teorie moderne che hanno influenzato la riflessione e la lettura dell'antico. Ciò è particolarmente evidente nel capitolo sesto del volume, in cui Martina Piperno illustra le forme di comprensione dell'antico che hanno ispirato Carlo Levi nel suo capolavoro *Cristo si è fermato a Eboli*. Difatti, emerge che la complessità dell'opera non riguarda solamente il modo in cui l'autore ha adoperato il mito classico, ma anche e soprattutto il filtro attraverso cui egli ha riletto quel modello per giungere alla rappresentazione dello spirito ancestrale e contadino dell'Italia meridionale del secondo Dopoguerra. La peculiarità di un simile approccio risiede nel suo interrogarsi sulle dinamiche funzionali degli intertesti mitici, ricalcando il momento compositivo in cui l'autore, a partire dal testo classico, riflette su di esso, vi applica nuovi mo-

delli filosofici e giunge, infine, alla creazione di nuove forme e nuovi contenuti. In tal senso, l'apporto dei moderni si fa urgente nel momento in cui lo scrittore deve ripensare il classico per ricanonizzarlo, secondo un processo di "comprensione filosofica" che Piperno riesce brillantemente a descrivere nel proprio contributo. Per Cristo si è fermato a Eboli, il suo saggio dimostra come il modello di Virgilio (in particolare quello del Virgilio antiquario) venga filtrato attraverso le concezioni filosofiche espresse da Gian Battista Vico nella Scienza Nuova per la rappresentazione di una comunità ferma agli albori della propria storia e lontana dal progresso dei grandi centri.

Il ruolo dei classici e la necessità di un ritorno ad essi, espressa dagli intellettuali, mostrano in generale la loro importanza e la loro capacità di persistere nel contesto italiano, condizionandolo dall'interno. Da oggetto e strumento della propaganda del regime, essi diventano prontamente alto-parlante per i valori dell'Italia del Dopoguerra, strumento per esprimere il sentimento di angoscia che animava i nuovi Italiani. Questi sono i temi principali che emergono dall'analisi letteraria del Passaggio di Enea di Giorgio Caproni, condotta nel settimo capitolo del volume da Laura Vallortigara. Partendo da una riflessione sulla fortuna di Enea nella cultura europea, la studiosa tratteggia il processo di risemantizzazione subito da questo personaggio nel passaggio dal Fascismo agli anni del Dopoguerra. L'autrice, nell'analisi condotta, protende per un'interpretazione pessimistica della poesia di Caproni, sottolineandone gli aspetti più dolorosi e struggenti: il tema eneadico risulta, dunque, imprescindibile per il poeta nella riflessione sulla famiglia, sul dramma di una guerra che era stata capace di spezzare ogni legame, infondendo nei superstiti l'ansia dell'esule privato di tutto. Da questo punto di vista, funziona bene il paragone con la figura topica de El Desdichado di Nerval, archetipo dell'eroe letterario connotato in negativo attraverso l'elenco delle perdite e dei fallimenti. Il modello per l'Italia rinata è dunque l'Enea che si riconosce prima di tutto in quanto vittima, ripreso nel momento esatto in cui deve fare i conti con il senso di smarrimento e il dolore, incastrato nel corto circuito di passato, presente e futuro. Con questo saggio, Vallortigara tocca i nervi scoperti della poesia di Giorgio Caproni e mostra la grandezza di questo poeta che strappò al Fascismo uno dei suoi eroi prediletti per restituire alla comunità tutto il suo potenziale mitopoietico.

Attraverso l'eredità dell'antico, l'Italia ha elaborato molti aspetti del proprio essere "nazione", molte delle proprie tradizioni e abitudini, molte delle

proprie superstizioni. Il volume riporta, anche, alla luce lo stretto legame tra le origini greco-romane della cultura italiana e le varie interpretazioni di quel sistema di credenze, riti e pratiche che ancora si conservano nel Paese e, in particolare, nel Meridione. Ciò permette agli autori di indagare anche la fortuna di certe interpretazioni nietzscheane portatrici di sorta di dicotomia nella rappresentazione del classico, che sembrava oscillare tra un'immagine di equilibrio estatico e un profilo più liminale e ctonio; tale tensione tra un'interpretazione razionalistica e razionale della cultura antica e quella irrazionalistica è spiegata da Fabio Camilletti nell'ottavo capitolo del volume, in un contributo che mostra le diverse attitudini dei pensatori italiani di fronte a quello che generalmente era considerato il lato oscuro della tradizione classica. Oltre a ciò, egli insiste sul fatto che la volontà, da parte degli studiosi e degli intellettuali, di porsi di fronte a questo problema abbia connotato la loro riflessione nel corso dei secoli e in diverse realtà europee: pertanto Camilletti affianca lo studio di Ernesto De Martino – *Il mondo magico* (prima edizione del 1948) – ai Greci e *l'Irrazionale* di Dodds (prima edizione del 1951), mostrando come l'esigenza di rivelare una tendenza non identificabile con l'equilibrio apollineo enfatizzato dai regimi fosse avvertita a livello generale e generazionale. Camilletti, nel proprio contributo, cerca inoltre di raccontare il cammino, lungo e irto di insidie, che gli intellettuali italiani hanno dovuto compiere per arrivare a comprendere a pieno quelli che erano considerati i caratteri di irrazionalità e superstizione derivati dall'eredità dei classici. A rendere ancor più gravosa questa eredità furono, inoltre, i regimi stessi, che da un lato avevano esaltato l'equilibrio e le gerarchie del mondo apollineo, dall'altro fomentavano, in alcune delle loro frange più marginali ed estreme, il culto del magico e dello sciamanico. Ernesto De Martino, in base a quanto si apprende dal saggio di Camilletti, sembra aver avuto il merito di strappare il monopolio di questi saperi alle destre, affrontando lo studio "da sinistra" di certi fenomeni e rendendolo oggetto di un'analisi antropologica di chiara marca materialista e storicista.

La seconda parte del volume, dedicata all'analisi della pratica della traduzione, si apre con un saggio di Alessandro Giammei, che porta avanti un'analisi critico-filologica dell'opera di Saba, adoperando una metodologia che per certi versi ricalca il lavoro degli archeologi. Mettendo insieme documenti d'archivio e varie versioni delle *Scorciatoie* di Saba, lo studioso spiega come la pratica della traduzione, condotta in privato e quasi di nascosto dallo scrittore, gli abbia offerto gli strumenti per un'originale rilettura

del Fascismo e una sua rappresentazione in versi rivoluzionaria e capace di incarnare il dramma dei suoi tempi. Infatti, contrariamente ad una vulgata che concepiva Saba come “autore non traduttore”, diversamente dagli altri scrittori contemporanei, le ricerche d’archivio e lo studio delle varie versioni della sua opera mostrano non solo un’immagine diversa dell’autore, ma anche l’importanza di questa pratica nella sua officina di poeta. La sua traduzione del *Macbeth*, rimasta segreta per anni e protagonista di una serie di vicissitudini analizzate nel dettaglio all’interno del saggio, si rivela essere il modello che ha ispirato alcune delle pagine più belle che Saba ha dedicato al Fascismo, analizzandolo appunto con i mezzi e la sensibilità di cui egli, da poeta e scrittore, disponeva ampiamente. Il modello di *Macbeth* che l’autore si era costituito con la traduzione, oltre ad ispirarne le scelte linguistiche, lo conduce a produrre una rilettura dell’Italia fascista in cui le immagini del sovrano shakespeariano e quella del dittatore si sovrappongono, non solo nei deliri d’onnipotenza, ma anche nella fine alla quale il destino sembra averli condannati.

L’idea della traduzione, intesa come un luogo di incontro tra uomini e culture attraverso il lavoro sulla lingua, anima la ricerca esposta da Federico Donatiello nel decimo dei saggi del volume. La sua analisi delle traduzioni letterarie delle opere di Tudor Arghezi – poeta romeno del Novecento – realizzate da Salvatore Quasimodo descrive i risultati dell’incontro tra due autori e due lingue, soffermandosi sul modo in cui sia avvenuta la mediazione tra repertori simbolici e registri espressivi completamente diversi tra loro. Oltre all’interesse filologico che domina la seconda parte del contributo, in cui sono discusse le modalità e le scelte traduttive di Quasimodo attraverso alcuni significativi esempi, Donatiello si sforza di rendere al lettore l’idea del contesto nel quale questo processo si è svolto, offrendo appunto delle coordinate utili a capire cause e implicazioni della scelta di proporre ai lettori italiani l’opera di Arghezi. Mostrando che questa non era stata una scelta libera di Quasimodo, ma quasi un’imposizione del Partito Comunista, il discorso getta uno sguardo anche sulle ingerenze della politica nella produzione culturale e nelle scelte dei singoli autori.

Il saggio di Chiara Trebaiocchi si interroga sulle potenzialità dell’atto della traduzione e chiarisce in che modo esso possa determinare la rinascita degli autori antichi. La condizione fondamentale perché ciò avvenga è posto nelle scelte di traduzione, che devono derivare da un’osservazione attenta dei contesti letterari e di quelli di destinazione, nonché dalla comprensione

approfondita, da parte del traduttore, dell'essenza del messaggio consegnato dall'autore attraverso la propria opera. Il caso studio scelto per dimostrare la validità di tale principio è quello della celebre traduzione pasoliniana del *Miles gloriosus* di Plauto. Attraverso la riflessione sulle scelte di Pasolini, sulle soluzioni che egli di volta in volta ha elaborato per la resa dei termini plautini – resa che a priori si sforza di essere rivitalizzazione gergo per gergo – Trebaiocchi dimostra che egli riesce ad essere più fedele al modello di quanto non siano stati i suoi predecessori. Inoltre, proprio attraverso il confronto con altri eminenti traduttori di Plauto e gli esponenti più illustri della poesia in romanesco, l'autrice ribalta il giudizio negativo dei critici, che avevano biasimato il livello troppo basso dei termini scelti da Pasolini. In sostanza, questo saggio che prende in considerazione la traduzione di una delle commedie più famose di Plauto, soffermandosi sulle parti più oscure del suo linguaggio (gli insulti degli schiavi a Pirgopolinice), smentisce una storia fatta di critiche e recensioni negative per riconoscere a Pasolini il merito di un lavoro accurato, fedele al testo, vicino alle istanze della tradizione della poesia dialettale romana e, più di tutto, capace di trovare nell'infinita ricchezza e varietà di registri del romanesco i paralleli più onesti e più coerenti con le intenzioni espressive dell'autore.

Il saggio di Mattia Coppo, nel dodicesimo capitolo, è quello che più apertamente offre un esempio di indagine formale della pratica della traduzione, con un'analisi delle versioni italiane delle opere di Char, Williams e Apollinaire realizzate da Vittorio Sereni. Dopo aver messo a fuoco, nella premessa i tratti peculiari della tecnica traduttiva dell'autore, il saggio spiega come essi intervengano nel lavoro pratico sulle opere, mediante un'analisi minuziosa delle singole traduzioni. La ricerca presentata nel contributo risulta particolarmente attenta agli aspetti formali e ha il pregio di dimostrare come l'approccio di Sereni al testo e le sue scelte di traduttore dipendessero fondamentalmente dal processo di appropriazione culturale del modello che egli di volta in volta compiva. La cifra artistica di un simile trattamento derivava, infatti, dal fatto stesso che egli riflettesse nella traduzione la propria comprensione dell'opera che si trovava davanti, gli spunti che essa gli offriva e che egli stesso, in seconda battuta, puntava a trasmettere ai lettori per i quali assumeva il ruolo di mediatore. In sintesi, Coppo fa emergere il modo in cui Sereni viveva la sua missione di traduttore, il suo rapporto con i testi e il modo in cui egli, attraverso l'atto del tradurre, riuscisse ad

investire parte della propria personalità, senza togliere nulla ai testi originali. La traduzione diviene, in quest'ottica, una duplice trasposizione di senso in cui l'emozione originale dell'autore si somma e si accompagna a quella del traduttore, primo lettore e primo interprete delle opere.

Molto simile per metodologia, ma profondamente diverso negli esiti riscontrati è il lavoro di Maria Belova, che nel tredicesimo capitolo cerca di inquadrare la figura di Raboni come traduttore di Baudelaire. La sua proposta di lavoro, che segue il filo diacronico delle diverse traduzioni de *Les Fleurs du Mal* nel corso degli anni, mostra come cambiò la percezione del traduttore di fronte al testo, la sua comprensione di esso e come queste evoluzioni si rifletterono nelle scelte lessicali. Assunto di partenza di tale studio risulta essere la concezione stessa di Raboni della pratica della traduzione: a differenza del Sereni presentato da Coppo, questo autore si mostra scettico sulla possibilità di giungere ad una traduzione perfetta, in grado di rispecchiare in maniera mimetica le forme e i contenuti dell'originale. Belova argomenta infatti che l'esercizio di Raboni fosse quello di annientarsi nel testo, per non appesantirlo con la propria personalità. Rispetto a Sereni, che investiva personalmente nell'atto traduttivo, egli ergeva un cantiere infinito in cui, tentativo dopo tentativo, cerca di avvicinarsi sempre di più al modello. Il saggio, che fa il paio alla perfezione con quello che lo precede, serve a rivelare un altro modo di approcciarsi alla traduzione, senza tuttavia escludere la possibilità che questa si riversi nelle vicende biografiche dei traduttori.

Sara Cerneaz, nel quattordicesimo capitolo, propone un'analisi metrica della traduzione italiana dell'*Onegin*, romanzo in versi di Puškin, realizzata da Giovanni Giudici. Nel suo accurato esame, che passa in rassegna le evoluzioni di questo lavoro susseguite in varie edizioni, le singole scelte traduttive e le funzioni attribuite dall'autore alle figure metriche, la studiosa fa emergere il movente sentimentale alla base dell'opera, lo spirito che aveva animato il poema e lo aveva spinto ad accostarsi ad una delle opere più celebri della letteratura russa. Il riferimento all'*Amor de Lonh* contenuto nel titolo costituisce una metafora particolarmente creativa con cui la studiosa descrive il rapporto tra Giudici e il testo russo dell'*Onegin*. Su questi presupposti ella imposta la propria discussione, dedicando ampio spazio alla questione della scelta del metro adottato per la resa italiana della tetrapodia giambica russa: questa ricade sul novenario, metro della poesia medievale di ascendenza popolare, che meglio di tutti poteva riprodurre la cantabilità

e l'iteratività popolaresca che l'autore aveva intravisto nell'opera di Puškin. Cerneaz, con le proprie considerazioni, rivela la ricerca antropologica che sta alla base di ogni traduzione e, sulle implicazioni di tale assunto, imposta la analisi formale. In ultima istanza, si può dire che il saggio permetta di riflettere su due aspetti fondamentali dell'atto traduttivo e della sua relazione con la memoria: da una parte, dimostra che il traduttore è chiamato a ripercorrere la memoria del testo prima di giungere ad una piena comprensione tale da consentirgli di ricercare nell'italiano e nella sua cultura validi corrispettivi per mantenere vivo il senso dell'opera originale e trasmetterlo ai lettori; dall'altro fa luce sulla memoria individuale del traduttore, che si appropria di determinati meccanismi per poi riversarli nell'attività autoriale.

Il saggio di Laura Organte, quindicesimo capitolo del volume, mette a confronto tre poeti-traduttori e la loro resa in italiano dell'opera di Samuel Coleridge. Paragonando diversi stili, diverse idee di traduzione e diverse scelte, la studiosa costruisce un dialogo che coglie il pregio di ognuna di queste personalità autoriali impegnate nell'arduo compito di riproporre al pubblico italiano le ballate del poeta inglese. Organte, in sintesi, mette una di fronte all'altra vicende di traduzione diverse e coglie nella loro filigrana il significato di questo processo culturale e i sentimenti della mano che lo conduce. Il saggio si articola, dunque, in un confronto tra le traduzioni di Luzzi, Giudici e Fenoglio, che evidenzia la differenza tra gli esiti dei loro lavori, anche in relazione alle scelte traduttive individuali. Le personalità poetiche che si avvicinano a questa attività, oltre a portare nell'atto della traduzione un bagaglio di esperienze letterarie e abitudini scritte del tutto personali, riflettono sulla pratica una diversa visione del testo da tradurre che influenza il risultato finale del lavoro. Attraverso questa ricerca, Organte riesce nello scopo di illuminare una caratteristica peculiare della traduzione d'autore del Novecento, il cui soggettivismo fa sì che il testo tradotto mostri sempre due lavori creativi, quello dell'autore e quello del traduttore.

L'ultimo capitolo del volume, curato da Marta Arnaldi, inaugura un'ulteriore prospettiva e mostra gli esiti delle traduzioni e delle antologizzazioni dei poeti italiani nel mondo anglofono. Esso prende in considerazione tre antologie: la *Contemporary Italian Poetry: An Anthology*, edita nel 1962 da Carlo Golino; il *Faber Book of 20th century Italian Poems*, di Jamie McKendrick, pubblicato nel 2004; infine l'*FSG Book of Twentieth Century Italian*

Poetry: An Anthology di Geoffrey Brock, datato 2012. In tutti e tre i casi, lo studio della singola selezione antologica viene ricondotto al suo curatore e al contesto in cui fu operata, svelando appunto i retroscena della sua realizzazione. Seguendo questa metodologia, l'autrice può descrivere gli atteggiamenti sempre mutevoli dei curatori di antologie rispetto alla letteratura italiana e le divergenze nel loro modo di essere traduttori o di scegliere i traduttori. Il saggio, in generale, si propone di sintetizzare le due possibili declinazioni del fenomeno dell'antologizzazione, applicando lo schema formulato da Lawrence Venuti, che distingue le due tendenze di questa pratica letteraria: da un lato la "foreignisation", che si ha quando l'antologia e le sue traduzioni si mantengono fedeli al testo originale, creando un prodotto dai chiari connotati culturali e nazionali che resistono al cambiamento di contesto e richiedono al lettore straniero uno sforzo maggiore; dall'altro la "domestication", con cui l'opera straniera subisce di fatto un'appropriazione da parte di traduttore e curatore, i quali, intervenendo in maniera più irruenta e più libera, adattano gli originali alle esigenze dei destinatari. Basato su questi presupposti, lo studio di Arnaldi mostra la fondamentale importanza che le antologie hanno avuto nella diffusione della letteratura italiana e nella sua canonizzazione all'estero: non solo attraverso di essi gli italiani si sono fatti modelli per altri autori, ma sono diventati oggetto di riflessione per studiosi di altri paesi che a loro volta hanno potuto offrire contributi e spunti per la letteratura del Belpaese.

In conclusione, sembra lecito affermare che il volume offre una panoramica ampia e ricca di svariati fenomeni, quali la ricezione, l'intertestualità, la tradizione, la traduzione e l'antologizzazione. I saggi che lo compongono discutono, con metodologie diverse, testi che ereditano e ricanonizzano altri testi, autori che si appropriano di autori, fino a definire un quadro vivo della letteratura, la cui immagine può essere paragonata a quella di un cantiere aperto. Attraverso la riflessione sulle opere e sul modo in cui gli autori lavorano sull'oggetto testuale, le curatrici e i curatori del saggio aprono ampi scenari sulle biografie degli scrittori stessi, sul loro modo di vivere la letteratura e di relazionarsi con essa e sondano i contesti culturali nei quali le opere erano nate. Il discorso sull'identità inizia e si conclude in un'affermazione di soggettivismo: la letteratura, vissuta come esperienza personale del singolo che la produce o come prodotto culturale della realtà che essa stessa



rappresenta, ha permesso all'Italia e agli Italiani di esprimere il cambiamento e le loro contraddizioni e di raccontare, in un infinito gioco di echi, le storie della loro memoria.

*Table of contents*

List of illustrations  
Acknowledgements  
Introduction

Part I: Forms of Classical Tradition

1. Classical, Barbarian, Ancient, Archaic: The Changing Perception of the Ancient Past in Twentieth-Century Italy (Carlo Caruso, 2-28)
2. La La Metamorfosi dell'Eroe Mitico in Macchina da Guerra in Alcuni Racconti di Alberto Savinio (Giovanna Caltagirone, 29-54)
3. Pirandello e il Mondo Classico (Dusica Todorović, 55-83)
4. La Lettura Fascista dell'Ultimo Orazio Lirico (Concetta Longobardi, 84-99)
5. Classics the "Italian Way:" A Long-Standing Paradox (Martina Treu, 100-119)
6. Myth and Classical Antiquity in Carlo Levi's *Cristo Si è Fermato a Eboli* (Martina Piperno, 120-138)
7. *L'ammotorato viandante*: Il Mito di Enea nella Poesia di Giorgio Caproni (Laura Vallortigara, 139-158)
8. Italians and the Irrational (Fabio Camilletti, 159-181)

Part II: Form of Literary Translation

9. Macbeth as Mussolini in Saba's Secret Shakespeare (Alessandro Giammei, 182-201)
10. Salvatore Quasimodo Traduttore di Tudor Arghezi (Federico Donatiello, 202-216)
11. Plauto (in) Volgare. Il *Miles Gloriosus* di Pier Paolo Pasolini (Chiara Trebbi-occhi, 217-235)

*Review of Franco & Piantanida (eds.), Echoing Voices in Italian Literature*

12. Sulla Traduzione in Sereni (Mattia Coppo, 236-250)
  13. Giovanni Raboni as a Translator of Baudelaire: “un compito infinito” (Maria Belova, 251-261)
  14. L’*onegin* di Giovanni Giudici: Trame Poetiche di un *Amor de Lonh* (Sara Cerneaz, 262-283)
  15. Luzi, Giudici and Fenoglio as Translators of Coleridge (Laura Organte, 284-300)
  16. “Un’altra volta, fuori di me.” Anthologisation and English Translation of Saba, Ungaretti and Montale in the Sixties and Nowadays (Marta Arnaldi, 301-323)
- Contributors

[R E V I E W]

**EUGEN SONNENBERG**

(UNIVERSITÄT TRIER)

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

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

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

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

---

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

#### Inhaltsverzeichnis

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

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

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