



# Universität Stuttgart

Institut für Darstellen  
und Gestalten I

WS 2004/05  
Seminar Computer- und  
Videospielearchitektur

Seminarleiter:  
Steffen P. Walz, ETH Zürich

## Action –

### „Brot und Spiele im antiken Rom“

Vorgelegt von:

Ruben Weyers  
Schönestr. 27  
D - 70372 Stuttgart  
Studiengang Architektur  
+49 177 6238708  
7. Fachsemester  
ruben-weyers@gmx.de

# Action – „Brot und Spiele im antiken Rom“

1. Einleitung
  
2. Brot und Spiele „*panem et circensem*“
  - 2.1 Kolosseum
  - 2.2 Veranstalter
  - 2.3 Prozeduren
  - 2.4 Systemdynamiken
  
3. Fazit
  
4. Literatur

## **1. Einleitung**

**„ACTION“ Was verstehen wir unter dem Wort „Action“? Heutzutage begegnen wir dem „Action“ in vielen verschiedenen Zusammenhängen: beim Kino, im Theater, im Sport, im Fernsehen, im Spiel oder auch nur in der Freizeit! Aber auch in der öffentlichen Kritik stolpert man immer öfter über die Action!**

Denn kein anderes Genre ist so fesselnd und verführerisch für den Menschen wie das Actionspektakel!

Das Spiel mit Leben und Tod als die „Krönung“ des Actionspieles strahlt seit jeher eine so große Faszination aus, dass man sich ihr nur schwer widersetzen kann. Schon im antiken Rom hat man diese Faszination bis zur Perfektion getrieben, um die Massen zu begeistern. Durch riesige Gladiatorenspiele läßt man das einfache Volk oft gleich für mehrere Wochen ihren von Armut geprägten Alltag vergessen, „verführt“ sie und sichert sich so ihre Gunst.

Als Veranstalter und somit Begünstigter fungieren dabei hohe politische Ämter bis hin zum römischen Kaiser, die sich mithilfe der Spiele ihre Ämter bestätigen oder erneuern lassen. So lässt Kaiser Titus Flavius Vespasianus zur Einweihung seines Amphitheaters 100 Tage lang Gladiatorenspiele, Tierhetzen und Circusspiele stattfinden, die unter anderem 5.000 Tiere und zahlreiche Gladiatoren mit ihrem Leben bezahlen.

Das Kolloseum, oder auch wegen seiner Erbauer amphitheatrum flavium genannt, dient dabei als idealer Schauplatz. Mit allein 50.000 Stehplätzen für das einfache Volk ist es sogar für heutige Verhältnisse noch ein sehr beeindruckendes Bauwerk, und findet in vielen heutigen Sportstätten noch Nachahmer!

Thema dieser Arbeit ist, zu untersuchen inwieweit die architektonischen Elemente im Genre Actionspiel eine Bedeutung finden, bzw. die Eckpfeiler des Spieles beeinflussen, oder sogar bestimmen. Dafür beschreibe ich zuerst das Procedere der Spiele, vor allem in Bezug auf die Architektur. Danach analysiere und vergleiche ich dann die einzelnen Elemente mit den Eckpfeilern des Spieles.

Am Schluss stelle ich dann Bezug zu aktuelleren Beispielen dar, und versuche, Regeln für zukünftige Spiele oder Spektakel aufzustellen.

## **2. Brot und Spiele „*panem et circensem*“**

## 2.1 Das Kolosseum

*„Solange das Kolosseum steht, besteht auch Rom. Wenn das Kolosseum fällt, fällt Rom. Wenn Rom fällt, fällt die Welt“<sup>1</sup>*

Höhe = 48,5 m

Tiefe = 12,0 m (Fundament)

Ellipsendurchmesser:

188 m innen

156 m außen

Sitzplätze:

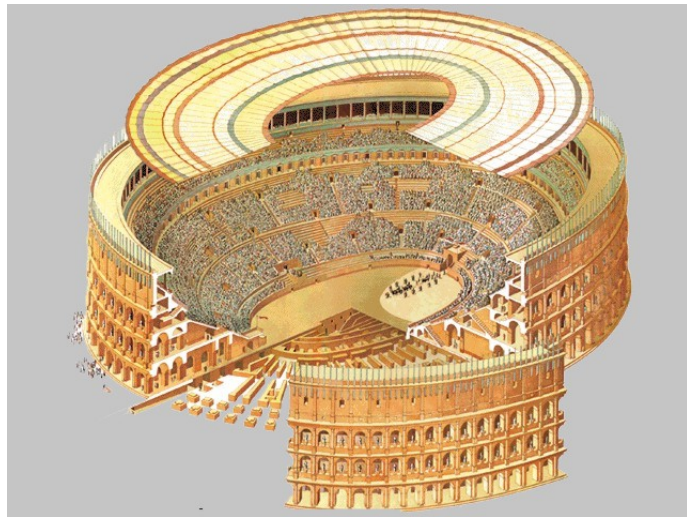
50.000

Stehplätze:

10.000

Baukosten:

Ca. 3,5 Mrd. Euro



Unter Kaiser Titus Flavius Vespasian wird das amphitheatrum flavium im Jahre 80 n. Chr. vollendet. Damit vollendet er den Auftrag seines Vaters Vespasian, der in Rom die Bautätigkeit fördert und nach dem Großbrand Kaiser Neros viele Gebäude wieder aufbaut (Kapitol, Iuppiter- und Vestatempel, Claudiustempel und zahlreiche Fernstraßen). Das Amphitheatrum erhält später durch Beda den Namen Kolosseum, weil es in unmittelbarer Nähe der Kolossalstatuen steht.

Vergleicht man das Kolosseum mit heutigen Sportstätten, fallen einem in erster Linie die enormen Baukosten auf. So kostet ein Sitzplatz im Kolosseum ca. 70.000 Euro, wogegen ein Sitzplatz im Münchner Olympiastadion gerade mal mit 2.000 Euro zu Buche steht.

*„Schweig das ägyptische Memphis vom Wunder der Pyramiden,  
brüste assyrische Müh nicht mit Babylon sich;  
weichliche Ionier, rühmt euch nicht mit dem Artemistempel,  
und der Hörneraltar lasse sein Delos nur ruhn!  
Karer, das Mausoleum, das ragt in die luftige Leere,  
hebt's nicht in maßlosem Lob bis zu den Sternen empor!  
Jegliche Leistung verschwindet vor Caesars Amphitheater  
Ein Werk feiert allein künftig statt aller Ruhm.“<sup>2</sup>*

<sup>1</sup> Mönch Beda, 7. Jhrdt. N. Chr.

<sup>2</sup> Marcus Valerius Martialis, „Buch der Schauspiele“, I

## 2.2 Veranstalter



Nachdem das Kolosseum im Jahre 80 n. Chr. fertiggestellt wird, lässt Kaiser Titus zur Einweihung 100 Tage lang Gladiatorenspiele, Tierhetzen und Circusspiele veranstalten, denen viele 1.000 Tiere (u.a. 5.000 an einem einzigen Tag) und zahlreiche Gladiatoren zum Opfer fallen. Diese Feierlichkeiten bedeuten den Startpunkt einer Jagd nach dem größten Spektakel.

Immer größer, spektakulärer und erfindungsreicher müssen die Ausmaße der Veranstaltungen sein. Einer der Höhepunkte sind sicherlich die Spiele aus Anlass des 1000-jährigen Bestehens des Römischen Reiches. Unter Phillipus werden 32 Elefanten, 10 Elche, 10 Tiger, 60 Löwen, 30 Leoparden, 10 Hyänen, 6 Nilpferde, 1 Nashorn, 10 Zebras, 10 Giraffen, 20 Esel und 40 Wildpferde aufgeboden und anschließend eine Schlacht mit 1.000 Gladiatoren gezeigt.

Die Veranstalter fungieren dabei als Spieler, die das Kolosseum als ihr Spielfeld nutzen, und mit ihren Spielfiguren (Gladiatoren, Tiere, usw.) das Publikum zu betören und auf ihre Seite zu bringen. Anfangs noch von hohen politischen Ämtern genutzt, steht es später nur noch dem Kaiser zu, Spiele zu veranstalten, um sich die Gunst des einfachen Volkes zu sichern und den Plebel von den Problemen in Rom abzulenken. Das einfache Volk bejubelt die Gladiatoren und erfreut sich an den Gaben, die während der Spiele umsonst verteilt werden, vergisst so die Armut und die Missstände in den Gassen Roms.

Neben der Besänftigung des Pöbels und der Amtsbestätigung entdeckt man schnell auch einen weiteren Nutzen der Spiele. Durch öffentliche Hinrichtungen als Pausenfüller schreckt man die Zuschauer vor Aufständen und Verbrechen ab.

Dadurch werden solche Spiele schnell als wirkungsvollstes politisches Druckmittel erkannt, so dass auch überall in den römischen Provinzen Amphitheater errichtet und für Spiele genutzt werden. Zudem öffnen in unmittelbarer Nähe zu solchen Schaustätten zahlreiche Gladiatorenschulen.

Allerdings stellt die Durchführung eines solchen Spektakels eine riesengroße Herausforderung für den Veranstalter dar. Denn das einfache Volk Roms ist verwöhnt und verlangt nach immer neueren, größeren und spektakuläreren Schauspielen.

## 2.3 Prozeduren

Während der Spiele unterscheidet man zwischen vier Genres:

- Die Tierhatz („*venationes*“) zeigt den Kampf Mensch gegen Tier und ist wahrscheinlich die blutigste Art des Schauspiels, da hier oft auch einfach nur zum Tode verurteilte Verbrecher hingerichtet werden, indem sie ohne Waffen den Tieren vorgeworfen werden.



- Die Landschaftsbilder („*Silvae*“) zeigen dem Publikum verschiedene Idyllen oder exotische Landschaften und wollen so die Natur nachahmen. In ihr spielt man dann Satyren, oder man zeigt eine Komödie in einem nachgebautem Privathaus bzw. eine Tragödie in königlichem Prunk.



- Die Kämpfe („*circenses*“) ist die bekannteste Art des Schauspiels und die mit Sicherheit auch beliebteste. Denn hier kämpfen Mann gegen Mann die Gladiatoren. Oft stellt man auch in Gruppen Schlachten nach, oder die Gladiatoren kämpfen zu Pferd oder auf Brücken. Alles was den Kampf spannender macht, wird eingesetzt.



- Zuletzt die Seeschlachten („*naumachiae*“) ist wohl das aufwendigste Ereignis. Zum einen muß die Arena geflutet werden und zum anderen erfordern die große Zahl an Protagonisten und die Nachbauten der Schiffe sehr hohe Kosten und einen hohen logistischen Aufwand. Daher greift man schnell auf Verbrecher zurück, denen bei einem Erfolg die Freiheit winkt.



Die einzelnen Arten des Schauspieles erinnern dabei oft das Publikum an siegreiche und glorreiche Schlachten des Römischen Reiches, oder verkörpern Träume und Sehnsüchte des römischen Volkes. Sehr beliebt sind sicherlich auch das Spiel mit dem alltäglichen Situationen. Z.B. die Komödien im Anschluß an die Spiele dienen zur Belustigung und bieten auch eine willkommene Abwechslung zu den blutigen Ereignissen.



So beginnt der Tag mit den Tierhatzen, während der Pausen zeigt man eine oder mehrer Hinrichtungen und am Abend folgt der Höhepunkt mit den Gladiatorenkämpfen. Als Ressourcen dienen dabei exotische Tiere, Verbrecher, Kriegsgefangene, Verbrecher und oft sogar Freiwillige, die in Gladiatorenschulen ausgebildet werden und nach Ruhm, Reichtum, Ehre oder einfach nur Freiheit streben. Der Sieger erhält als Zeichen das sogenannte „*rudis*“, ein Holzschwert.

Durch das hohe Maß an logistischem Aufwand finden viele Händler in den Spielen ein sehr lukratives Geschäft. Die schier unendlich großen Massen an Gladiatoren und an exotischen Tieren müssen täglich nachgeliefert bzw. ausgebildet werden. Nach einiger Zeit sterben in vielen Provinzen viele der exotische Tierarten aus, betroffen ist vor allem aber Nordafrika.

Das Kolosseum selber stellt eine Art antikes Kino dar, in das die Zuschauer gehen, um ihren Alltag zu vergessen. Während der Vorstellungen ist man vollkommen abgeschirmt von der Außenwelt und gibt sich nur dem Spektakel hin.

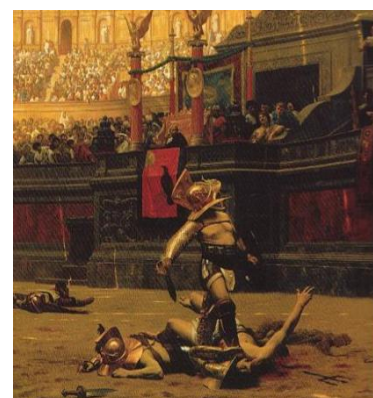
Die Gladiatoren verstärken diese Wirkung, indem sie vom Publikum als Idole verehrt werden, sie werden dadurch zu ersten Sport- und Popstars. Jede einzelne ihrer Bewegung wird verfolgt und später vielleicht sogar nachgeahmt. Man kann auf die einzelnen Kämpfer wetten und sie erhalten aufgrund ihrer Erfolge in der Arena oft auch „Künstlernamen“. Durch die Identifikation mit seinem Idol steigt das Interesse und die Teilnahme an den Kämpfen und das einfache Volk fiebert ekstatisch mit.

Die verschiedenen Arten der Bewaffnung lassen keine Wünsche offen, sodass für jeden Geschmack was dabei ist. Neben dem „*murillo*“ (Schwert, großes Schild, Helm), dem „*thraex*“ (wenig Rüstung, Speer), dem „*hoplomachos*“ (Helm, viel Rüstung, Speer, Schwert und kleinem Rundschild) und dem „*equites*“ (Reiter mit kleinem Rundschild, Helm, Kurzschwert) gelten der „*retiarius*“ (wenig Rüstung, Dreizack und Netz) und der „*secutor*“ (Kurzschwert, Helm und Schild) als die bekanntesten Gladiatorentypen. Die letzten beiden kämpften oft auch im Verhältnis 1:2.



Je mehr Blut und Tote gezeigt werden, und je länger die Spiele dauern, als desto erfolgreicher gilt die Veranstaltung in den Augen des Ausrichters. Die Spiele sollen so packend und fesselnd wie möglich sein, um ein hohes Ansehen zu erlangen und die Gunst des römischen Volkes zu erlangen.

Dramatischer Höhepunkt eines Kampfes Mann gegen Mann ist hierbei der Moment, in dem der Sieger feststeht und über das Leben des Unterlegenen richtet. Der „*pollico verso*“ zeigt entscheidet über Leben und Tod. Der Ausrichter



hält seinen Daumen hoch (Leben) oder runter (Tod), lässt sich dabei von der tobenden Menge beeinflussen, die in wilder Ekstase und Blutdurst ihr Urteil lauthals verkündet. Man stelle sich nur die Atmosphäre und das Gefühl des Siegers und des Ausrichters vor, wenn 60.000 Zuschauer ihm zurufen?

## 2.4 Systemdynamiken

Hier kommen die architektonischen Elemente zur Wirkung. So ermöglicht erst die Anordnung der Zuschauerränge rund um die Arena und die Höhe des Außenringes diese wohl einzigartige Atmosphäre im Kolosseum. Durch die Nähe des Publikums spielen sich die Emotionen der Protagonisten und der Zuschauer gegeneinander hoch, und durch die versperrte Sicht nach außen verliert jeder Zuschauer den Bezug zur Außenwelt. Es gibt nur noch die Arena und das Publikum. Außerdem ermöglichen weitere Errungenschaften den reibungslosen Ablauf der Spiele.

- Das Sonnendach („*velarium*“) schützt die Zuschauer vor der brennenden Hitze und spendet Schatten. 100 Matrosen bedienen es mit Seilzügen, die strahlenförmig angeordnet sind und die einzelnen Ringe entlang Segel aufziehen.



- Die Katakomben bilden ein Tunnelsystem, das sich unterhalb des Kolosseums erstreckt und als Logistikzentrum, Lager und Aufenthaltsbereich der Gladiatoren und Tiere fungiert.



- Die Hebebühnen ermöglichen zusammen mit Falltüren, Toren und 60 Bodenklappen einen schnellen Umbau der Arena ermöglichen Tricks während eines Schauspiels und sorgen somit für zusätzliche Spannung und Dramatik.



- Rollschiffe werden extra angefertigt um im knietiefen Wasser der gefluteten Arena die Seeschlachten so einfach und real wie möglich darzustellen. Allerdings ist man sich bis heute noch nicht 100%ig sicher, ob die Arena wirklich

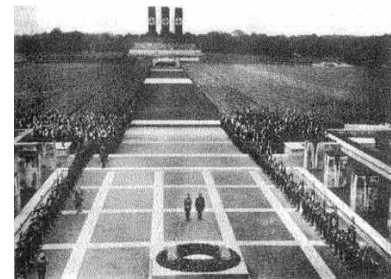




geflutet wird, oder ob man doch eher in eine in nahegelegenen Bucht ausweicht und dort auf richtigen Schiffen kämpft.

### 3. Historischer Bezug und Fazit

Sicherlich als einen der erfolgreichsten Nachahmer oder Anwender der Methode der Gladiatorenspiele muß man die Nationalsozialisten unter Adolf Hitler ansehen. Sie erkennen als erster die Wirkung der enormen Massen und nutzen sie, um auf ihren Massenveranstaltungen, wie z.B. die Reichsparteitage in Nürnberg die Menschenmassen zu beeindrucken, sie mitzureissen und am Ende zu verführen.



Das die Massen dabei Opfer ihrer eigenen Ausstrahlung sind, stört keinen mehr. Alle sind total mitgerissen von dem Spektakel und folgen blind jedem Befehl.

Hitlerdeutschland mit seinem Wunsch nach einem neuem 100-jährigem Reich ist fasziniert von dem antiken Weltreich und seiner Errungenschaften. Geplant ist unter anderem, auf dem Reichsparteigelände in Nürnberg auch ein riesiges Stadion zu errichten, in dem 200.000 Zuschauer Platz finden. Es soll dem gleichen Zweck dienen, den das Kolosseum erreicht.

Aktuellere Beispiele zeigen die Planung und Umsetzung moderner Sportstätten. Denn auch hier gilt: je kleiner die Entfernung zwischen Zuschauer und Sportlern, desto besser und beeindruckender die Atmosphäre im Stadion.



Sehr deutlich wird die Wirkung der Massen, wenn bei einer großen Sportveranstaltung das Publikum mal wegfällt, wie z.B. bei dem Fußball-Championsleague-Match AS Rom gegen Real Madrid. Aufgrund einer Strafe musste die Spieler vor einer Geisterkulisse spielen.

Weitere Beispiele sind Stadien, in denen zwischen Tribüne und Spielfläche noch eine Laufbahn angelegt ist. (z.B. Münchner Olympiastadion oder Gottlieb-Daimler-Stadion in Stuttgart)

Hier kämpft man ebenfalls mit dem Problem, durch die größere Distanz kaum oder nur sehr schwer eine gute Stimmung zu erzeugen. Daher muß man bei der Planung einer Veranstaltungsstätte in Zukunft darauf achten, dass man nicht zu viel Platz zwischen Tribüne und Veranstaltungsfläche lässt. Außerdem ist die Anordnung der

Zuschauerränge möglichst so zu wählen, dass man keinen Bezug mehr zur Außenfläche hat, und somit die Außenwelt leichter vergisst. Die Zuschauer sollen sich während der Veranstaltung nur auf das Schauspiel konzentrieren und am besten auch gleich ein Bestandteil der Veranstaltung werden. Sind alle diese Punkte erfüllt, ist das Ziel erreicht und dem Spektakel steht nichts mehr im Wege.

Umso beeindruckender wirkt dadurch die Leistung, die das Kolosseum in der Antike schon vollbringt.

Ziel kommender Sportspiele muß daher darin liegen, die Atmosphäre und Emotionen, die ein Protagonist während eines Schauspieles im Kolosseum erfährt, für den Spieler erfahrbar zu machen. Solch ein Spiel wird jeden zwangsläufig in seinen Bann ziehen. Je realer das Spiel wirkt, desto fesselnder ist es. Doch es darf nicht aufhören, ein Spiel zu sein!

Denn durch die vielen aktuellen Beispielen mit Ego-Shootern werden die Folgen deutlich. Leider gibt es zu viele Spieler, die durch ein solches Spiel völlig den Bezug zur Außenwelt verlieren und das Spiel in die Realität übertragen. Wenn dann auch noch die entsprechenden Mittel frei zur Verfügung stehen, sind die Folgen oft sogar tödlich.

## **7. Literatur**

### **Quellen aus dem Internet**

[http://www.schulwettbewerb.de/scifest/ergebnis/gladiator/html/start\\_gladiator.html](http://www.schulwettbewerb.de/scifest/ergebnis/gladiator/html/start_gladiator.html)

<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/27/0,1872,2070363,00.html>

<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/12/0,1872,2021164,00.html>

<http://www.zdf.de/ZDFde/inhalt/13/0,1872,2021165,00.html>  
<http://www.zum.de/fachportale/latein/feldmann/f4.htm>  
[http://www.dainst.org/index\\_569\\_de.html](http://www.dainst.org/index_569_de.html)  
<http://www.daslesebuch.de/>

### **Verwendete Bücher**

Vitruvius Pollio, Marcus (1995): Baukunst. 2 Bde. Bücher I-X. Basel: Birkhäuser  
Wiedemann, Thomas (2001): Kaiser und Gladiatoren. Die Macht der Spiele im antiken Rom. Primus  
Weeber, Karl-Wilhelm (1987): Panem et circenses. Massenunterhaltung im antiken Rom. München: Econ