



Publikationen des Deutschen Archäologischen Instituts

Klaus Junker

Spielende Krieger. Attische Kunstindustrie und männliche Wertewelt

Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts 140, 2025, § 1–49

<https://doi.org/10.34780/5fmnjq07>

Herausgebende Institution / Publisher:

Deutsches Archäologisches Institut

Copyright (Digital Edition) © 2025 Deutsches Archäologisches Institut

Deutsches Archäologisches Institut, Zentrale, Podbielskiallee 69–71, 14195 Berlin, Tel: +49 30 187711-0

Email: info@dainst.de | Web: <https://www.dainst.org>

Nutzungsbedingungen:

Mit dem Herunterladen erkennen Sie die [Nutzungsbedingungen](#) von iDAI.publications an. Sofern in dem Dokument nichts anderes ausdrücklich vermerkt ist, gelten folgende Nutzungsbedingungen: Die Nutzung der Inhalte ist ausschließlich privaten Nutzerinnen / Nutzern für den eigenen wissenschaftlichen und sonstigen privaten Gebrauch gestattet. Sämtliche Texte, Bilder und sonstige Inhalte in diesem Dokument unterliegen dem Schutz des Urheberrechts gemäß dem Urheberrechtsgesetz der Bundesrepublik Deutschland. Die Inhalte können von Ihnen nur dann genutzt und vervielfältigt werden, wenn Ihnen dies im Einzelfall durch den Rechteinhaber oder die Schrankenregelungen des Urheberrechts gestattet ist. Jede Art der Nutzung zu gewerblichen Zwecken ist untersagt. Zu den Möglichkeiten einer Lizensierung von Nutzungsrechten wenden Sie sich bitte direkt an die verantwortlichen Herausgeber*innen der jeweiligen Publikationsorgane oder an die Online-Redaktion des Deutschen Archäologischen Instituts (info@dainst.de). Etwaige davon abweichende Lizenzbedingungen sind im Abbildungsnachweis vermerkt.

Terms of use:

By downloading you accept the [terms of use](#) of iDAI.publications. Unless otherwise stated in the document, the following terms of use are applicable: All materials including texts, articles, images and other content contained in this document are subject to the German copyright. The contents are for personal use only and may only be reproduced or made accessible to third parties if you have gained permission from the copyright owner. Any form of commercial use is expressly prohibited. When seeking the granting of licenses of use or permission to reproduce any kind of material please contact the responsible editors of the publications or contact the Deutsches Archäologisches Institut (info@dainst.de). Any deviating terms of use are indicated in the credits.

IMPRESSUM

Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts

erscheint seit 1886/published since 1886

JdI 140, 2025 • 298 Seiten/pages mit 164 Abbildungen/illustrations

Herausgeber/Editors

Philipp von Rummel • Katja Piesker
Deutsches Archäologisches Institut
Zentrale
Podbielskiallee 69–71
14195 Berlin
Deutschland
www.dainst.org

Wissenschaftlicher Beirat/Advisory Board

Marianne Bergmann (Göttingen), Adolf H. Borbein (Berlin), Luca Giuliani (Berlin), Lothar Haselberger (Philadelphia),
Hennner von Hesberg (Berlin), Tonio Hölscher (Heidelberg), Eugenio La Rocca (Rom), Andreas Scholl (Berlin),
Anthony Snodgrass (Cambridge), Theodosia Stephanidou-Tiveriou (Thessaloniki), Markus Trunk (Trier),
Martin Zimmermann (München)

Peer Review

Alle für das Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts eingereichten Beiträge werden einem doppelblinden Peer-Review-Verfahren durch internationale Fachgutachterinnen und -gutachter unterzogen./All articles submitted to the *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts* are reviewed by international experts in a double-blind peer review process.

Redaktion und Layout/Editing and Typesetting

Gesamtverantwortliche Redaktion/Publishing editor:
Deutsches Archäologisches Institut, Redaktion der Zentralen Wissenschaftlichen Dienste, Berlin
(<https://www.dainst.org/standort/zentrale/redaktion>), redaktion.zentrale@dainst.de
Für Manuskriteinreichungen siehe/For manuscript submission, see: <https://publications.dainst.org/journals/index.php/jdi/about/submissions>
Redaktion/Editing: Wissenschaftslektorat Löwe/Schulte-Beckhausen, Berlin
Satz/Typesetting: le-tex publishing services GmbH, Leipzig
Corporate Design, Layoutgestaltung/Layout design: LMK Büro für Kommunikationsdesign, Berlin

Umschlagfoto/Cover illustration: Foto Steven E. Sidebotham. Gestaltung: Catrin Gerlach, DAI, nach Vorlage von Tanja Lemke-Mahdavi

Druckausgabe/Printed edition

© 2025 Deutsches Archäologisches Institut
Druck und Vertrieb/Printing and Distribution: Dr. Ludwig Reichert Verlag, Tauernstr. 11, 65199 Wiesbaden
(info@reichert-verlag.de, www.reichert-verlag.de)

P-ISSN: 0070-4415

ISBN: 978-3-7520-0906-4

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Eine Nutzung ohne Zustimmung des Deutschen Archäologischen Instituts und/oder der jeweiligen Rechteinhaber ist nur innerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes zulässig. Etwaige abweichende Nutzungsmöglichkeiten für Text und Abbildungen sind gesondert im Band vermerkt./This work, including all of its parts, is protected by copyright. Any use beyond the limits of copyright law is only allowed with the permission of the German Archaeological Institute and/or the respective copyright holders. Any deviating terms of use for text and images are indicated in the credits.

Druck und Bindung in Deutschland/Printed and Bound in Germany

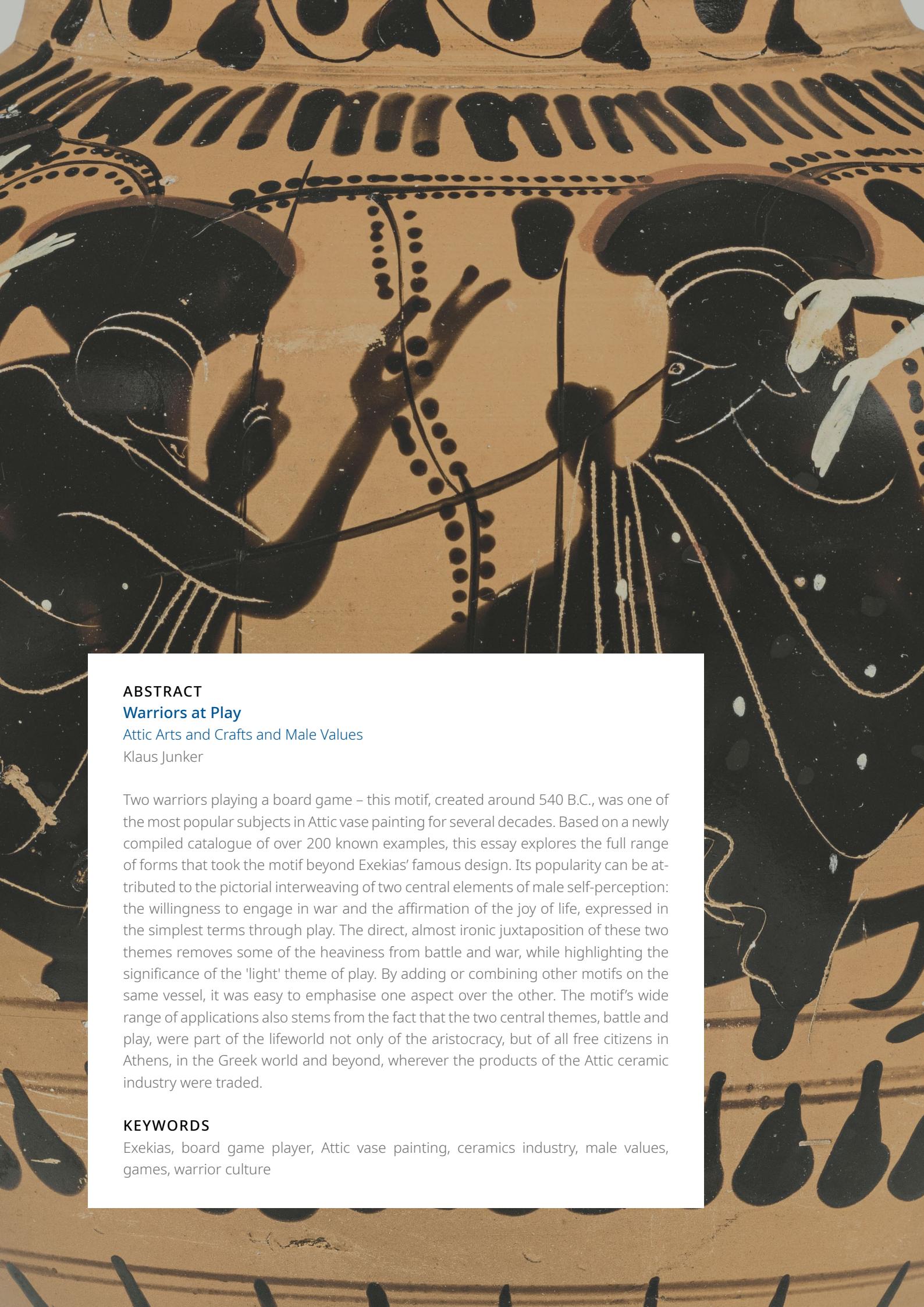
Digitale Ausgabe/Digital edition

© 2025 Deutsches Archäologisches Institut
Webdesign/Webdesign: LMK Büro für Kommunikationsdesign, Berlin
XML-Export, Konvertierung/XML-Export, Conversion: digital publishing competence, München
Programmierung Viewer-Ausgabe/Programming Viewer: LEAN BAKERY, München

E-ISSN: 2702-444X

DOI: <https://doi.org/10.34780/4sgqd606>

Zu den Nutzungsbedingungen siehe/For the terms of use see <https://publications.dainst.org/journals/index/termsOfUse>



ABSTRACT

Warriors at Play

Attic Arts and Crafts and Male Values

Klaus Junker

Two warriors playing a board game – this motif, created around 540 B.C., was one of the most popular subjects in Attic vase painting for several decades. Based on a newly compiled catalogue of over 200 known examples, this essay explores the full range of forms that took the motif beyond Exekias' famous design. Its popularity can be attributed to the pictorial interweaving of two central elements of male self-perception: the willingness to engage in war and the affirmation of the joy of life, expressed in the simplest terms through play. The direct, almost ironic juxtaposition of these two themes removes some of the heaviness from battle and war, while highlighting the significance of the 'light' theme of play. By adding or combining other motifs on the same vessel, it was easy to emphasise one aspect over the other. The motif's wide range of applications also stems from the fact that the two central themes, battle and play, were part of the lifeworld not only of the aristocracy, but of all free citizens in Athens, in the Greek world and beyond, wherever the products of the Attic ceramic industry were traded.

KEYWORDS

Exekias, board game player, Attic vase painting, ceramics industry, male values, games, warrior culture

Spielende Krieger

Attische Kunstindustrie und männliche Wertewelt

¹ Zwei Krieger sind in ein Brettspiel vertieft. Dieses eigenständliche Motiv war in spätarchaischer und frühklassischer Zeit in der attischen Vasenmalerei außerordentlich beliebt¹. Inzwischen sind über 200 attische Vasen mit dieser Darstellung bekannt. Auf einigen dieser Gefäße sind den beiden Männern die Namen Achill und Aias beigeschrieben – die Szene ist also in der mythischen Sphäre angesiedelt. Da keine literarische Fassung dieser Begebenheit existiert, ist die Archäologie bei der Interpretation der Bilder in besonderer Weise gefordert. In der Frage der Sinndeutung der prägnanten Szene ist, auch wenn in der intensiven wissenschaftlichen Debatte viele wichtige Punkte herausgearbeitet worden sind, ein Konsens bisher jedoch nicht erreicht worden². Dabei stehen sich nicht nur unterschiedliche Auslegungen einer scheinbar klar umrissenen Situation der mythischen Welt gegenüber. Der Dissens hat insofern einen tieferen Ursprung, als unterschiedliche Vorstellungen dazu existieren, wie die Szene bildsprachlich aufzufassen ist: Gibt das so anschauliche Motiv ›mythische Realität‹ wieder oder ist darin etwas zusammengefügt, was gar nicht als konkrete Erzählsituation zu lesen ist? Die Diskussion über das Brettspielmotiv stellt somit einen Testfall für archäologische Methodik dar und erinnert an die Debatte über »Spinnende Hetären« auf attischen Vasen des 5. Jahrhunderts, die Gerhart Rodenwaldt 1932 eröffnet hat und die bis heute leidenschaftlich geführt wird. Wenn ein Mann einer elegant gekleideten Frau, die mit dem Spinnen von Wolle beschäftigt ist, einen Geldbeutel entgegenstreckt, ist diese Szene dann wörtlich

1 Für Hinweise und für Unterstützung bei der Erstellung des Denkmälerkatalogs danke ich Jochen Althoff (Mainz), Dean Baylis (London), Christine Ludi Chazalon (Nantes), Florence Fourcroy (Boulogne-sur-Mer), Heide Frielinghaus (Mainz), Mario Iozzo (Florenz), Agathe Jagerschmidt-Séguin (Amiens), Polly Lohmann (Heidelberg), Samantha Parker (Lincoln/UK), Tamara Saggini (Lausanne), Michele Scafuro (Salerno), Peter Schertz (Richmond, VA), Filippo Sciacca (Agrigent), John Serrati (Ottawa), Alessandra Vivacqua (Tarent), Nina Zimmermann-Elseify (Berlin). – Um den Anmerkungsapparat zu entlasten, beschränke ich den Nachweis zu den Vasen oder Bildern in der Regel auf die Angabe der Nummer in der neu erstellten, online zugänglichen Denkmälerliste (Abkürzung »Kat.«; <https://doi.org/10.34780/po7elqvh>) sowie im Beazley-Archiv (Abkürzung »BAPD«); bei Aufzählungen gebe ich nur die Nummern der Denkmälerliste an. – Für grundlegende Literatur zum Gegenstand s. u. Anm. 47.

2 Schlaglichtartig zeigt sich dies in den gleich drei Beiträgen (von Luca Giuliani, Christian Kunze und Véronique Dasen), die im kürzlich erschienenen Zürcher Tagungsband »Exekias und seine Welt« (Reusser – Bürgi 2022) das Bildmotiv mit unterschiedlichem Ansatz und Ergebnis behandeln.

Gefäßformen	schwarzfigurig		rotfigurig		gesamt
	ohne Athena	mit Athena	ohne Athena	mit Athena	
Amphoren	27	31	(1)	1	59
Hydrien	1	10	1	1	13
Kratere	2	6	-	1	9
Schalen	17	3	5	4	29
Skyphoi	5	-	-	-	5
Kannen	4	7	-	-	11
Kyathoi	1	1	-	-	2
Teller	1	-	-	-	1
Lekythen	10	67	2	-	
	7 (Motivdetails unbekannt)				86
Unbestimmt		1	-	-	1
	ca. 71	ca. 130	8 (7)	7	216
Schale, motiv. Sonderfall	1				1
	202		15		217

1

Abb. 1: Attische Vasen mit dem Motiv der spielenden Krieger: Statistische Übersicht (die Zahlenangaben in Klammern beziehen sich auf eine Bilingue, 2 Darstellungen, aber 1 Gefäß)

zu nehmen – etwa als Darstellung einer Hetäre mit Textilarbeit als Nebenerwerb – oder wird im Bild etwas zusammengebracht, was nur in der Vorstellung existierte, Hetäre und zugleich bürgerliche Frau³?

2 Im vorliegenden Aufsatz wird der Versuch unternommen, ein neues Verständnis des Bildmotivs der Brettspieler zu entwickeln. Die Untersuchung folgt insofern etablierter Methodik, als sie im ersten Schritt das Bildmotiv ikonographisch analysiert, mit Beobachtungen zu seiner Bildsprache, seinen Voraussetzungen und der Spanne seiner Ausformungen, um in einem zweiten Schritt eine Interpretation mit Bezug auf den soziohistorischen Kontext und die Praktiken, mit denen die attische Keramikindustrie auf die Interessen der Kunden in Athen und auf den Märkten in der griechischen Welt und darüber hinaus reagiert hat, zu begründen. Als Datengrundlage hierfür dient ein neu erstellter, online als Supplement publizierter Katalog der Denkmäler, der ältere Listen systematisiert und erweitert (<https://doi.org/10.34780/po7elqv>).

Ikonographische Erschließung

Künstler und Kunstindustrie: Fragestellung und Voraussetzungen

3 Die Überlieferung des Bildmotivs in der attischen Vasenmalerei ist durch zwei Eigenheiten charakterisiert. Einmal durch die schiere Masse: 217 Vasen mit diesem Bildmotiv sind aktuell dokumentiert (s. Abb. 1 und den Katalog), was bedeutet, dass viele tausend Gefäße mit diesem Sujet hergestellt worden sein müssen – höchstens auf den ersten Blick eine hohe Zahl angesichts einer erschlossenen Produktionsquote im Kerameikos von jedenfalls mehreren 10.000 bemalten Vasen pro Jahr⁴. Diese in quanti-

3 Vgl. Stähli 2023, 47–52 mit allen näheren Angaben.

4 Es ist angemessen, von industrieller Fertigung der attischen Keramik zu sprechen, auch wenn die Forschung in der Frage nach dem Umfang der Produktion von einem Konsens weit entfernt ist, vgl. Bentz 1998, 17 f.; Sapirstein 2013; Sapirstein 2014; Stissi 2016; Hasaki – Bentz 2020 (dort insbesondere die Kontroverse zwischen Philip Sapirstein und Vladimir Stissi). Die einzige feste Größe bei allen Berechnungen ist die

tativer wie in qualitativer Hinsicht umfassende Überlieferung stellt eine ausgezeichnete Basis für die Analyse des Gegenstands dar. Das Bildmotiv kommt mit großem Schwung im spätarchaischen Athen auf, historisch gesprochen in der Zeit der Herrschaft des Peisistratos und seiner Söhne, und wird einige Jahrzehnte in die demokratische Phase des Staates hinein weitergeführt. Der weitaus größte Teil der Stücke ist in dem relativ kurzen Zeitraum von etwa 530 bis 480 v. Chr. entstanden. Dezidiert athenisch ist das Bildmotiv dem Produktionsort nach; die übrigen Darstellungen fallen quantitativ weit dahinter zurück und sind wohl allesamt erst nach den frühesten attischen Vasen entstanden⁵. Der Verbreitung nach, mit Exporten bis nach Kleinasiens, Zypern, Sizilien und vor allem Etrurien, handelt es sich um ein Thema der griechischen Welt und darüber hinaus⁶. Dies beschreibt zum einen den bekannten Handelsradius der attischen Keramikindustrie, bezeugt zum anderen aber auch, dass sich das Motiv mit den Wertvorstellungen in einem weiten Bereich des Mittelmeerraums eng berührte. Auf die wenigen Darstellungen mit Bürgern und anderen Akteuren als Brettspielern gehe ich unten in einem Exkurs ein.

4 Die zweite hervorstechende Eigenheit sind die großen Qualitätsunterschiede, in der motivischen Differenzierung wie in der handwerklichen Ausführung. Die Qualität reicht von Stücken hoher und höchster Qualität (Abb. 2, 3, 4, 6, 8, 17) bis zu rasch hin geworfenen Bildern auf anspruchslosen Gefäßen (Abb. 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16). Eine Ausnahmestellung nimmt dabei die Amphora des Exekias aus der Zeit um 540 v. Chr. ein (Abb. 2)⁷, und dies sowohl aufgrund der künstlerischen Qualität als auch aufgrund der Wirkung auf andere Vasenmaler; zudem war Exekias eventuell der Erfinder des Bildmotivs (s. § 28–32 sowie den Exkurs § 45–49). Wenn die Strahlkraft der »Supreme Art of Exekias«⁸ in der modernen Forschung wieder und wieder herausgestellt wird, liegt darin für die Interpretation des Bildmotivs allerdings auch ein kritisches Element. Zu fragen ist: Soll sich die Aufmerksamkeit in erster Linie auf das Spitzenwerk richten, in der Annahme, dass in der Schöpfung des Exekias der Bildgedanke seinen besten Ausdruck gefunden hat? Oder gewinnt man den Zugang umgekehrt gerade über die ohne konzeptionellen Aufwand produzierten, auf die elementaren Bestandteile reduzierten Serienprodukte? Es ist nicht auszuschließen, dass das »Ausnahmestück« im doppelten Sinne ein solches ist, auf der Ebene der Darstellung wie auf der des Sinngehalts, und dass die Standardware mit ihrer in unterschiedlichem Maß vereinfachten Zeichnung den Bildgedanken gleichwohl gut oder sogar klarer vermittelt.

5 Wer sich an die Interpretation dieser Bildidee macht, hat es also mit einem herausragenden Künstler *und* mit einer sehr produktiven Kunstindustrie zu tun, mit einer großen kreativen Leistung *und* mit effizienter Massenproduktion zur Befriedigung eines großen, für ein bis zwei Generationen konstanten Bedarfs an Gefäßen mit diesem Bildmotiv. Masse und Meisterschaft als zwei Aspekte eines populären Phänomens der visuellen Kultur – Aby Warburg hätte seine Freude an den Permutationen des einen Bildgedankens gehabt. Die große Beliebtheit in unterschiedlichen gesellschaftlichen Kontexten lässt zwei Schlussfolgerungen zu: Das Bild muss eine in der Zeit allgemein

Zahl der im Beazley-Archiv dokumentierten attischen Vasen (einschließlich der nicht-figürlich dekorierten Stücke) von ca. 80.000. Ein grober defensiver Überschlag mit einer (sicher zu hohen) Dokumentationsquote von 80 % und einer Erhaltungsquote von 1 % ergibt 10.000.000 Stücke für den Zeitraum von ca. 600 bis 400 v. Chr., mithin 50.000 pro Jahr (vgl. Sapirstein 2014, 184). – Die Massenproduktion der Gefäße mit dem Brettspielmotiv findet ihren stärksten Ausdruck in ganzen Serien flüchtig ausgeführter Lekythen, vgl. hier Abb. 15 als eines von mehreren Dutzend Beispielen.

5 Für eine Zusammenstellung s. Buchholz 1987, 136–143; Kunze 2022, 73 f.

6 Für gut 20 Exemplare ist die Herkunft aus Athen dokumentiert (vgl. die Angaben in der Denkmälerliste).

7 Bauchamphora im Vatikan, Museo Gregoriano Etrusco 344 (16757). Kat. 1; BAPD 310395; Sannibale 2018 mit exzellenter Dokumentation. Von dieser Amphora existiert eine zweite, fragmentarisch erhaltene Fassung: Kat. 2; BAPD 5575, 310397 und 306982; Kunze 2022, 71 mit Anm. 5.

8 So der Aufsatztitel Mackay 2022.



2

Abb. 2: Bauchamphora, signiert von Erebiasenos, Vatikan. Museen 16757

gegenwärtige Vorstellung visualisiert und diese in einer leicht fasslichen Art und Weise vermittelt haben⁹. Ein Sinngehalt mit komplexer Metaphorik, mit tagespolitischem Bezug¹⁰ und generell mit starken Voraussetzungen für das Verständnis ist für einzelne, konzeptionell anspruchsvolle Ausformungen denkbar, kann für die Masse der Darstellungen aber ausgeschlossen werden. Diese Tatsache konsequent zu verfolgen, eröffnet, wie im Folgenden gezeigt werden soll, neue Perspektiven auf einen viel behandelten Gegenstand.

6 Die historisch-sozialgeschichtliche Analyse des Bildmotivs ist mit einem besonderen Umstand der Überlieferung konfrontiert: Zwar fehlt in den schriftlichen Quellen jeder direkte Hinweis auf den Sinngehalt der Szene, ihr Kontext jedoch ist ungewöhnlich reich überliefert, sowohl durch schriftliche Zeugnisse als auch durch archäologische Quellen. Die Persönlichkeit der beiden benannten Protagonisten, der kulturelle Stellenwert des Spiels, die Situation vor Troia, in der sich Achill und Aias offenbar befinden, Praktiken der Bilderfindung durch die Vasenmaler, die Funktion der Gefäße als Bildträger – zu diesen und vielen weiteren für die Sinndeutung potentiell relevanten Aspekten gibt es große Wissensbestände. Dieser Vorzug bringt allerdings das methodische Problem mit sich, dass eine Entscheidung darüber zu treffen ist, *welcher* der zahlreichen Aspekte oder welche Kombination aus ihnen den besten Zugang zum Verständnis des Bildmotivs in seiner zeitgenössischen Umwelt liefert. Dadurch

9 Vgl. Kunze 2022, 78 f.

10 Zu Unrecht hat eine These von John Boardman (Boardman 1978, 18–24) viel Beachtung gefunden (s. etwa jüngst Dasen 2022, 95. 100; Mangieri 2024, 84). Nach Herodot (1, 62–63) konnte Peisistratos 546 die Akropolis im Handstreich einnehmen, weil die Bewohner unaufmerksam und einige von ihnen mit Brettspielen beschäftigt waren. Dass das Motiv der spielenden Helden erfunden wurde, um den Athenern vor Augen zu führen, was man *nicht* tun sollte, ist nicht nur, mit Boardmans eigenen Worten, »pure speculation and unprovable« (24), sondern auch gegen jede historische Wahrscheinlichkeit (vgl. hierzu Kunze 2022, 81 Anm. 73). – Kaum weniger spekulativ sind die Überlegungen zu einem Zusammenhang der Bilder mit politischen Verbindungen zwischen Athen und Salamis, der Heimat des Aias, s. zuletzt Bocksberger 2021, 149–153.

droht sich die positive Situation ins Gegenteil zu verkehren: Es entsteht beinahe ein Zwang zur Privilegierung bestimmter Kontextaspekte zu Lasten anderer und damit die Gefahr, dass die nach- und nebeneinander vorgestellten Interpretationsvorschläge beliebig zu sein scheinen¹¹. Aufgrund der Fülle der Indizien können auch zugesetzte, nur auf ausgewählte Segmente des Kontexts gestützte Interpretationen an Suggestivkraft gewinnen, ohne aber dem Befund insgesamt gerecht zu werden¹². Im Folgenden soll deshalb der Versuch unternommen werden, zunächst die Erträge der Forschung in möglichst knapper Form zu systematisieren (§ 7–23), um auf dieser Grundlage und dank der Anstöße gerade auch der jüngsten Beiträge eine neue Interpretation des Bildmotivs zu entwickeln (§ 24–43).

Das Spiel und seine Darstellung im Kontext der Zeit

7 Die Frage, welches Spiel gemeint ist, wird in der Literatur zwar mitunter mit Bestimmtheit beantwortet, doch hat die lange Diskussion zu diesem Punkt zu keinem Konsens geführt¹³. Einige – meist sehr späte – schriftliche Quellen informieren über Brettspiele, die mit oder ohne Würfel gespielt wurden. Genannt wird unter anderem ein Spiel namens *Pente grammatai*, bei dem es darum ging, die eigenen Spielsteine auf der mittleren Linie zu versammeln. Zum Kontext gehören ferner attische Grabfunde aus früharchaischer Zeit: Würfel sowie kleine Spieltische oder Nachbildungen davon, die auf der Spielfläche mit Strichen sowie mit Vertiefungen an ihren Enden versehen sind, z. T. auch mit der Wiedergabe von Würfeln¹⁴. Es wurde mit den namengebenden fünf Linien gespielt, aber offenbar auch mit elf oder einer anderen ungeraden Zahl, um eine Mittellinie zu haben. Eine klare ›Leseanleitung‹ für die Vasenbilder ergibt sich aus diesen äußersten Informationen jedoch nicht. Von den beiden Kriegern werden Spielsteine benutzt, deren Zahl auf den Vasenbildern bei vollständig sichtbarer Spielfläche mehrfach fünf oder elf¹⁵ beträgt, was mit dem, was man über *Pente grammatai* weiß, gut übereinginge, doch gibt es auch etliche andere und zwar auch gerade Werte (Abb. 16)¹⁶; mitunter sind die Steine schwarz und weiß differenziert¹⁷. Etwas anderes als ebendiese Steine haben die Vasenmaler niemals wiedergegeben, einen Würfel sucht man vergeblich. Auf einem einzigen, recht flüchtig ausgeführten Vasenbild ist die Spielfläche von oben zu sehen¹⁸; darauf sind fünf Linien – *pente grammatai?* – sowie zehn Vertiefungen an ihren Enden klar zu erkennen, ein Würfel fehlt auch hier (Abb. 13). Exakte Identifizierbarkeit des Spiels ist den Vasenmalern demnach kein Anliegen gewesen, was im Übrigen schon daraus hervorgeht, dass häufig gar keine Spielsteine angegeben sind – auch nicht bei Exekias (Abb. 2). Auf gerade einmal vier Vasenbildern, so auch auf der Amphora des Exekias, sind den Männern Zahlworte beigeschrieben¹⁹. Diese geben ent-

11 Zur Ambivalenz des Forschungsstands gehört, dass es aufgrund der umfangreichen Literatur praktisch unmöglich ist, im Sinne des wissenschaftlichen Prinzips der Ehrlichkeit die Urheberschaft für jede Beobachtung oder auch jede These anzugeben. Selbstverständlich besteht im Folgenden jedoch der Anspruch, zu allen angesprochenen Einzelpunkten die Erträge der Forschung sichtbar zu machen, auch wenn nicht jede einzelne Stimme angeführt werden kann.

12 Der Autor hat Grund, sich dieser Kritik selbst zu stellen: Junker 2003, 8–16.

13 Vgl. hierzu Woodford 1982, 184 f.; Kurke 1999, 254. 271; Schädler 2009; Chidiroglou u. a. 2022, 28–30; Dasen 2022, 96 f.

14 Vgl. Paleothodoros 2022; Chidiroglou u. a. 2022.

15 Fünf Steine: Kat. 7. 30. 57; elf Steine: Kat. 8. 12. 75. 183.

16 Vier Steine: Kat. 24; sechs Steine: Kat. 13. 92; sieben Steine: Kat. 73. 198; acht Steine: Kat. 9; zehn Steine: Kat. 94.

17 Kat. 5. 12. 15. 20. 92. 97. 101.

18 Kat. 131; BAPD 306097. Schädler 2009, 176 f. Abb. 2; Dasen 2022, 95 f. Taf. 41 a.

19 Auf allen vier Stücken sind auch die Namen der Krieger beigeschrieben: Kat. 1. 109. 136. 214; s. hierzu Kunze 2022, 77. – Auf einigen Bildern scheint ein Spieler mit drei ausgestreckten Fingern eine Zahl anzugeben (z. B. Kat. 8. 16. 20. 77. 97. 101), da aber stets entweder drei oder alle fünf Finger ausgestreckt sind, um auf das Spielfeld zu weisen, muss es sich um einen konventionellen Zeigestus handeln.

weder die eben gewürfelten Augen an oder die Zahl der Felder, um die die Spieler mit ihren Steinen gerade vorrücken²⁰. Die maximale Zahl ist dabei vier, bei den kubischen Würfeln auf den erhaltenen Spieltischen sechs²¹. Falls sie würfeln, gäben die Zahlen nur einen momentanen Spielvorteil an und würden nichts über den Spielausgang aussagen, über Sieger und Verlierer²².

8 Ertragreicher als über die Benennung des Spiels zu streiten ist die Beachtung der bildsprachlichen Mittel, mit denen der Vorgang des Spielens von den Vasenmalern in Szene gesetzt wird, und der Abstufungen, die es dabei gibt. Gemeinsam ist allen Bildern die Konzentration, mit der sich beide Krieger ihrer Aufgabe widmen, den Blick stets auf die Spielfläche gerichtet. Häufig sind dazu lebhafte Gesten zu sehen, mit denen offenbar ein eben ausgeführter Zug kommentiert wird (Abb. 6. 16). Die Angabe von Spielsteinen gleich welcher Zahl ist ein drittes Mittel der Intensivierung dar. Als vierstes und stärkstes Mittel, um das Engagement der Krieger zu visualisieren, dient schließlich die Beischrift der gewürfelten Augen oder gezogenen Felder, die die Spieler gerade laut vor sich hin zu sprechen scheinen.

9 Zum unmittelbaren Kontext der Brettspielerzenen gehört die Tatsache, dass Vasenbilder, die sich auf den Lebensgenuss der männlichen Bürger beziehen, im hier relevanten Zeithorizont sprunghaft zunehmen. Dazu rechnen die Bereiche Athletik, Umgang mit Pferden, Erotik und Liebeswerbung, Musik, Unterhaltung beim Symposium²³. Auch wenn man diese Bilder nicht als dokumentarische Beschreibungen der Lebenswelt auffassen darf und sie, sei es durch die stets schönen Körper, sei es durch die übliche isolierende Darstellung ohne architektonischen oder landschaftlichen Rahmen, ideale Züge aufweisen, steht doch außer Zweifel, dass die Darstellungen für die freien Bürger – nicht nur – Athens einen realen Charakter hatten, als Wiedergabe von tatsächlich Erlebtem oder konkret Erwünschtem.

10 Das Brettspielen fügt sich hier ein und bedarf als Motiv der attischen Vasenmalerei in spätarchaischer Zeit deshalb keiner spezifischen Erklärung. Wie bei den anderen Feldern der alltäglichen Freuden kann man zuverlässig annehmen, dass die Häufigkeit der Darstellungen auch hier mit der Popularität der Tätigkeit korrespondiert. Verbindend ist neben dem kompetitiven Element auch die Freude am spielerischen Umgang mit den Dingen. So zeigen frühe Athletendarstellungen die Männer bei der intensiven Ausübung des Sports, z. B. Läufer in Wettkampfsituationen. Nach der Mitte des 6. Jahrhunderts wandelt sich das Interesse. Athleten erscheinen jetzt in Situationen der Vorbereitung und des Trainings, begleitet von Dienern, oder man sieht Männer bei der Pflege ihrer edlen Pferde und beim leichten Ausritt. Auf Symposiumsbildern wird die Freude an der Geschicklichkeit beim Kottabosspiel oder am Musizieren und am Hören von Musik wiedergegeben. Die gern mit Detailfreude ins Bild gesetzte Liebeswerbung zwischen *Erastes* und *Eromenos*, aber auch zwischen Männern und Frauen, lebt überhaupt vom Spiel der Überredung mit Geschenken, Worten und schöner Erscheinung²⁴.

20 Vgl. Kunze 2022, 77 mit Anm. 48; 84 mit Anm. 105, mit Verweis auf eine Lekythos in Boston (Kat. 136; BAPD 303417), deren Beischriften *dyophero* und *tetraphero* wohl auf das Ziehen abheben, nicht (primär) auf das Würfeln.

21 Für eine Zusammenstellung attischer Vasenbilder mit beigeschriebenen Zahlworten s. Yatromanolakis 2016, 32 Anm. 215.

22 Vgl. hierzu Dasen 2022, 97 f.: Wesentlicher Reiz des Spielens ist sein lange Zeit offener Ausgang.

23 Für einen – auch quantitativen – Überblick s. Schäfer 1997; Filser 2017; Goossens – Thielemans 1996; Giudice – Giudice 2009.

24 Wandel der Athletenbilder: Filser 2017, 278–397. – Symposium: Schäfer 1997, 41–68; Filser 2017, 127–277. – Liebeswerbung: Reinsberg 1989, 163–215.

Achill und Aias – »Helden« und Krieger

11 Auf zwölf Gefäßen sind den Brettspielern die Namen Achill und Aias beigeschrieben (vgl. Abb. 2. 3. 4); andere Namen für die beiden Männer erscheinen nicht²⁵. Dieser Befund wirft zwei sachlich miteinander verbundene Fragen auf: Kann man aus den Beischriften, auch wenn sie nur auf einem kleinen Prozentsatz der Gefäße erscheinen, schließen, dass durchgehend oder in der überwiegenden Zahl der Fälle die genannten Heroen gemeint sind? Und: Was zeichnet Achill und Aias, die aus der Sphäre des Krieges vertraut sind, als Spielpartner aus? Da sich die beschrifteten Stücke über einen Zeitraum von etwa dreißig Jahren verteilen, etliche Bilder zudem gestalterisch eng an die Schöpfung des Exekias angelehnt sind (vgl. Abb. 3. 4), muss die Verknüpfung des Motivs mit Achill und Aias stark ausgeprägt gewesen sein, stärker jedenfalls als durch die geringe Zahl der Beischriften unmittelbar bewiesen wird. Auf der Gegenseite steht die Tatsache, dass zahlreiche Bilder ausgesprochen flüchtig ausgeführt sind (Abb. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16). Wo alles Heldenhafte in der formalen Gestaltung vermieden ist, werden die beiden Krieger als namenlose Gestalten wahrgenommen worden sein, die nicht mehr vermitteln als die elementare Situation von zwei anonymen Kriegern beim Spiel.

3



Abb. 3: Halsamphora, Mannheim
CG 345

12 Interessanter ist die zweite Frage. In der Forschung dominiert ein Ansatz, der mit einer direkten Übertragung der Erzählsituation des Epos auf den Sinngehalt des Bildmotivs rechnet: Der auf dem Schlachtfeld stärkere Held Achill ist dem Aias auch auf dem Spielfeld voraus. Mit welchen Mitteln im Besonderen Exekias die Heroen Achill und Aias bildlich differenziert hat, um die Überlegenheit des einen über den anderen herauszustellen (Abb. 2), ist viele Male beschrieben worden: Achill höher aufgerichtet, nur er behelmt, größerer Reichtum von Gewandung und Ausstattung, ihm ist die Zahl vier beigeschrieben, Aias die drei²⁶. Auf der weit überwiegenden Zahl der Bilder, und zwar auch auf frühen Gefäßen in zeitlicher Nähe zu Exekias (Abb. 3. 6), erscheinen die Männer je-

25 Die Namen befinden sich auf zehn schwarzfigurigen und zwei rotfigurigen Gefäßen (Kat. 211. 214), auf sechs mit Athena und sieben ohne Athena. Es handelt sich um sieben Amphoren (Kat. 1. 3. 4. 9. 82. 89. 211), eine Hydria (Kat. 109), zwei Kratere (Kat. 29. 118), eine Schale (Kat. 214) und eine Lekythos (Kat. 136). Der üblichen Praxis entsprechend, wurden die Namensbeischriften auf qualitätsvolle und bevorzugt auf große Gefäße gesetzt; ein anderes Muster scheint nicht erkennbar. Auf der in einem Fragment erhaltenen Amphora Kat. 80, auf der sich der Name der Athena erhalten hat, waren vielleicht auch die Namen der beiden Krieger beigeschrieben. Siehe ferner die Angaben zu Kat. 10 und 140. Für eine leicht abweichende Liste s. Kunze 2022, 76 f. Anm. 44 (Beischriften auf Kat. 71 nicht gesichert).

26 s. hierzu aus jüngerer Zeit Mackay 2010, 327–351; Kunze 2022; Mangieri 2024 mit weitausgreifenden Überlegungen insbesondere zur Astralsymbolik der Ornamentik auf den Mänteln der beiden Krieger.



4



5

Abb. 4: Halsamphora, München SH 1567 WAF, Seite A

Abb. 5: Halsamphora, München SH 1567 WAF, Seite B

doch als gleichrangig, am deutlichsten ablesbar an der Gewohnheit der Vasenmaler, entweder beide behelmt oder beide ohne Helm wiederzugeben (Abb. 3. 4. 6. 11. 12. 13. 15. 16. 17), dazu ohne Abstufung bei der Körperhaltung, sitzend oder hockend²⁷. Nicht einmal die Darstellungen mit Namens- und Zahlbeischriften liefern ein homogenes Bild. Achill ist nicht auf allen vier relevanten Vasenbildern die höhere Zahl zugeordnet; in einem Fall ist er dem Aias sicher, in einem weiteren Fall wahrscheinlich ›unterlegen‹²⁸. Zudem sitzt Aias auf den beschrifteten Darstellungen zweimal auf der linken Seite, agiert also nach rechts in die ›starke‹ Richtung (Abb. 4)²⁹. Die verbreitete, häufig als Tatsache behandelte Vorstellung, der höhere Rang des Achill als Krieger bestätige sich auch beim Spiel³⁰, erhält von dieser Seite keine Unterstützung, im Gegenteil.

13 Diese Einschätzung wird durch eine Reihe weiterer Beobachtungen unterstützt. Anzuführen sind zunächst die Darstellungen auf einer Schale im Vatikan, die zu den frühesten Zeugnissen des Bildmotivs gehört. Die Brettspielszene ist auf beiden Außenseiten wiedergegeben (wie wohl auf allen Schalen), bei wörtlicher Lesung in zwei unterschiedlichen Phasen des Spiels, vor allem aber mit jeweils verschiedenen Akteuren, den Unterschieden bei Kleidung und Bewaffnung nach zu urteilen³¹. Ein Bedürfnis, bestimmte homerische ›Helden‹ wiederzugeben, bestand, in nächster zeitlicher Nähe zu Exekias, offenkundig nicht. Zu nennen ist in diesem Zusammenhang auch eine rotfigurige Schale, auf deren Innenbild die Szene auf einen Spieler reduziert ist³².

14 Die Vorstellung der Gleichrangigkeit der beiden Spieler wird zudem durch ein formales Element unterstrichen. Etwa ein Jahrzehnt nach der Einführung des Motivs entstehen Bilder, auf denen ein Baum in der Mitte eingefügt ist. Eine eigene Bildfassung wird durch dieses Requisit nicht konstituiert³³, denn die Hinzufügung eines pflanzlichen Elements ändert das Grundmotiv nur geringfügig, dazu ist es ausgesprochen inkonsistent: Die Ausführung reicht vom veritablen Baum bis zu stilisierten Ranken, die sich über das Bildfeld spannen (Abb. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 16)³⁴, ein in dieser Zeit weit verbreitetes dekoratives Element. Der Baum in der Mitte des Bildes unterstreicht die Symmetrie der

27 Grundlegend zu dieser zentralen Voraussetzung der Interpretation: Woodford 1982, 174–180. Die Position von Kunze, von »vereinzelten Ausnahmen« abgesehen werde die Überlegenheit des einen Spielers regelhaft herausgestellt (Kunze 2022, 77), hat in der Überlieferung keine Stütze.

28 Schwarzfigurige Hydria, Miami, Lowe Art Museum 92.0052 (Kat. 109): Achill eins, Aias drei; Fragmente einer rotfigurigen Schale in New York, Paris und Amsterdam (Kat. 214; BAPD 9005086; Kunze 2022, 77 mit Anm. 49): Achill zwei, Beischrift bei Aias nicht erhalten (s. dazu auch o. Anm. 19).

29 Schwarzfigurige Amphora München 1567 (Kat. 3; BAPD 1113); Fragmente einer rotfigurigen Schale in New York, Amsterdam und Paris (Kat. 214; BAPD 9005086).

30 Vgl. o. Anm. 26.

31 Kat. 37; BAPD 2508; Dasen 2022, 98 f. Taf. 43 b. c; Kunze 2022, 73. – Zur Praxis, die Außenseiten von Schalen mit motivisch ähnlichen oder identischen Szenen zu bemalen und auf diese Weise ›den Bildern mehr Lebendigkeit (nicht Realität) zu geben‹, s. Fellmann 1990 (das Zitat 158).

32 Kat. 70; BAPD 275053.

33 Dies wird zumindest suggeriert durch die Gliederung der Denkmälervkataloge bei Woodford 1982 und Buchholz 1987.

34 Für nähere Angaben zur Spanne der Formen s. Kunze 2022, 76 mit Anm. 38. Zudem gibt es Bäume und Gesträucher auch auf Darstellungen mit Athena sowie hinter den Kriegern. Vermutlich sind die Bäume

Komposition und unterstützt zugleich die Vorstellung, zwei Akteure des gleichen Status vor sich zu haben³⁵. So wird dieses Element auch auf anderen Bildern der Zeit eingesetzt.

15 Schließlich verlangt auch die Spielerpaarung Achill und Aias Aufmerksamkeit. In der Literatur herrscht die Meinung vor, die beiden Helden seien gleichsam die gegebenen Kontrahenten bei diesem Brettspiel. Achill, der unbestritten stärkste Krieger im Heer der Griechen vor Troia, sitzt dem zweitstärksten Mann gegenüber, und nun werde ermittelt, wer auf *diesem* ›Feld‹ dem anderen überlegen ist. Der Gedanke ist legitim, er beschreibt die Konstellation allerdings unvollständig. Denn Achill und Aias sind nicht befreundet, auch wenn Aias später als der hervortreten wird, der die Leiche des Achill vom Schlachtfeld birgt. Im Leben sind sie eher Konkurrenten um Ruhm in der Schlacht³⁶. Zudem liegen ihre Zelte in der Vorstellung der *Ilias* an entgegengesetzten Enden des Lagers der Griechen³⁷. Tatsächlich gibt es einen anderen Mann, den man in einer ›privaten‹ Situation wie dieser eher als Partner erwarten könnte, und zwar Achills engen Freund Patroklos, Vertrauter und erster Mitkämpfer im Kontingent der Myrmiden, gefallen im Kampf mit den Waffen des Achill, sein Tod wiederum Grund für Achills Rückkehr in die Schlacht nach langer »Wut«³⁸. Man vergleiche die Visualisierung der besonderen persönlichen Verbindung auf der Sosias-Schale³⁹. Das Brettspielen wird in schriftlichen Quellen als Zeitvertreib unter anderem in langen Kampfespausen genannt.⁴⁰ Patroklos wäre, wenn nicht der gegebene, so doch ein naheliegender Spielpartner des Achill auf den Vasenbildern. Auch die künstlerisch bescheidenen Vasenbilder leben insofern vom Realismus der Ausführung, als sie die Männer meist in lebendiger Gestik wiedergeben, viele frühe Stücke zudem mit detailliert geschilderter Ausrüstung. Dieser Realismus endet abrupt bei der Wahl des Spielpartners von Achill. Diese Paarung hat etwas Konstruiertes und ist gerade dadurch aussagekräftig: Der Gegensatz zwischen Kampfeskraft und spielerischer Aktivität ließ sich nur mit der Wahl des herausragenden Kriegers Aias als Gegner des Achill am Spielbrett voll ausschöpfen.

16 In welchem Umfang die Zeitgenossen die beiden Spieler als Achill und Aias identifiziert haben, lässt sich nicht näher bestimmen. Da das Interesse der Vasenmaler an der motivischen Differenzierung insgesamt gering war, viele Bilder zudem flüchtig ausgeführt wurden, ging es in der Mehrzahl der Fälle wohl darum, die Grundsituation wiederzugeben – zwei Krieger beim Brettspiel. Es ist demnach eine problematische Praxis, wenn die Akteure des charakteristischen Bildmotivs gewohnheitsmäßig als »Helden« bezeichnet und namenlose Krieger ohne nähere Analyse des Bildes als »Achill und Aias« identifiziert werden⁴¹. Wo Achill und Aias als solche benannt sind oder die beiden Spieler von den zeitgenössischen Betrachtern mit diesen Namen verbunden wurden, sind die Darstellungen nicht im engen, erzählerisch-episodischen Sinne des Mythos ›homerisch‹⁴². Vielmehr ging es darum, die beiden Brettspieler als Männer von maximaler kriegerischer Potenz vor Augen zu stellen und auf diese Weise den Kontrast zwischen der Sphäre des sorglosen Spiels und der Welt des Krieges mit ihren extremen Herausforderungen voll auszugestalten.

zunächst als seitliche Rahmenelemente ins Bild gekommen (s. die beiden frühen Stücke Kat. 39 und 118, als späteres Kat. 105), um dann in die Mitte gerückt zu werden.

35 Vgl. Chazalon 1995, 117–119.

36 Zum Verhältnis von Achill und Aias s. Moignard 2015, 17–31; Bocksberger 2021.

37 Il. 11, 7–9.

38 Zum Folgenden Junker 2003, 12.

39 Rotfigurige Schale Berlin F 2278; BAPD 200108; Junker 2003, 2–8.

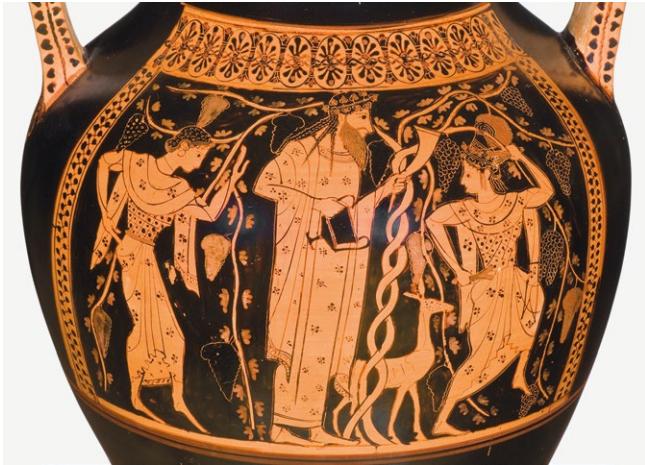
40 Vgl. Kunze 2022, 82 für eine Zusammenstellung der schriftlichen und archäologischen Zeugnisse (außerhalb von Vasenmalerei und Kleinkunst). Zu den Nachrichten über die Erfindung des Brettspiels durch Palamedes s. Kurke 1999, 248–254.

41 Auch wenn es sich in vielen Fällen um eine bloß konventionelle Bezeichnung handelt (und der Deskriptor »Achilles and Ajax playing« für Studien wie diese eine effektive Nutzung der Bilddatenbank des Beazley-Archivs ermöglicht!), wird durch diesen Sprachgebrauch eine falsche Prämisse weiter fortgetragen.

42 Vgl. hierzu Junker 2003.



6



7

Abb. 6: Bauchamphora, München
SH 2300 WAF, Seite A

Abb. 7: Bauchamphora, München
SH 2300 WAF, Seite B

Die Nebenfigur: Athena

17 Etwa ein Jahrzehnt nach der Bilderfindung entsteht eine zweite Fassung, bei der Athena zwischen den beiden Kriegern steht, meist mit lebhafter Gestik, mitunter auch die Ägis ausbreitend (Abb. 6. 8. 13. 14. 15. 17). In der Folge wird diese Version des Motivs populärer als die ursprüngliche, wobei statistisch allerdings die große Zahl von – künstlerisch vielfach sehr anspruchslosen – Lekythen hervorsticht. Wie zuvor bei den Darstellungen ohne Athena sind die motivischen Variationen im Detail beträchtlich, wird der Grundtypus des Motivs jedoch insgesamt außerordentlich konstant wiedergegeben⁴³. Als Sonderfälle sind lediglich zwei oder drei Stücke einzuordnen: Auf einer schwarzfigurigen Amphora in Orvieto erscheint neben Athena auch Hermes (Abb. 8)⁴⁴. Auf einer m. W. bisher nicht beachteten schwarzfigurigen Schale (Abb. 9. 10) sind in der Mitte anstelle von Athena einmal eine stehende geflügelte Frau und einmal eine sitzende Frau wiedergegeben; da Körperhaltung und Ausstattung der beiden Kriegerpaare etablierten Mustern des Brettspielermotivs folgen, rechne ich die beiden Darstellungen als typologischen Sonderfall diesem Sujet zu⁴⁵.

18 In der Geschichte der Interpretation des Bildmotivs nimmt die Version mit Athena eine herausragende Position ein. 1892 schlägt Carl Robert vor, die Göttin fordere die ins Spiel versenkten Helden zur Rückkehr in die Schlacht auf. Diese Position, die die Götterfigur als eine Art von Interpretationsanleitung für das Bildmotiv insgesamt auffasst, hatte außerordentlichen Erfolg und ist bis heute weithin das populäre Verständnis der Szene geblieben⁴⁶. Die Gründe dafür liegen auf der Hand: Das rätselhafte Motiv erhält so einen leicht fasslichen narrativen Charakter und dazu eine bündige affirmative Aussage, die zugleich das scheinbare Paradox der müßigen Krieger auflöst: »Männer, zurück in den Kampf!« Trotz ihrer suggestiven Qualität spricht, wie die jüngere Forschung gezeigt hat, jedoch vieles gegen diese Interpretation⁴⁷. Schwierigkeiten macht

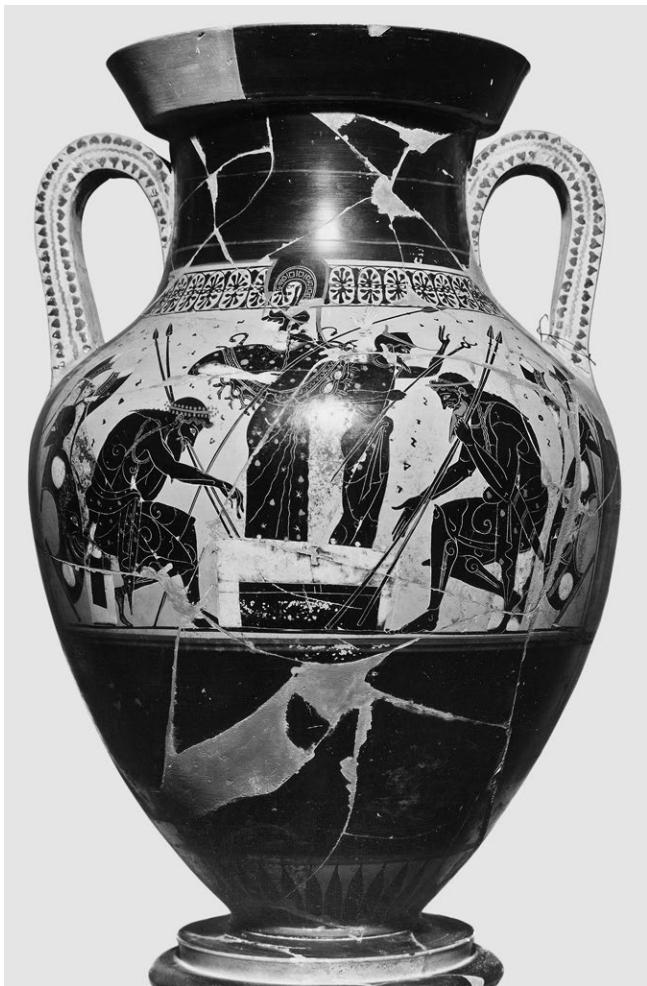
43 Zu den motivischen Variationen gehört etwa, dass Athena den Kopf meist nach links, auf einigen Bildern aber nach rechts wendet, s. z. B. Kat. 115. 126 (und die näheren Angaben im Katalog).

44 Kat. 86; BAPD 302093.

45 Kat. 210. Geflügelte Figuren sind noch auf zwei anderen Darstellungen mit den Brettspielern verbunden, s. u. Anm. 115. – Als motivischen Sonderfall kann man zudem den Architekturzusatz einer einzelnen Säule auf einem schwarzfigurigen Stangenkrater in Orvieto, Museo Faina 2666 (Kat. 121) ansehen.

46 Zusammenfassend zu diesem Deutungsansatz Mommsen 1980, 139 f.; Junker 2003, 10 f.; Kunze 2022, 79.

47 Zusammen mit Woodford 1982 (vgl. o. Anm. 27) markiert Heide Mommsens Einspruch gegen die Vorstellung von den »pflichtvergessenen Helden«, die von Athena zur Ordnung gerufen werden, den Beginn der neueren Forschung (Mommsen 1980), konkreter gesprochen, den Übergang von einer philologischen, auf narrative und affirmative Qualitäten des Bildmotivs konzentrierten Perspektive zu einer strukturellen Betrachtung. Als dritter Beitrag ist der schon angesprochene Aufsatz von Kunze (Kunze 2022) herauszuheben, der eine



8

schon die Tatsache, dass das Bildmotiv ohne die eingefügte Götterfigur entstanden und als Zweierkomposition auch bestehen geblieben ist: Athena besitzt offenkundig eine gewisse Bedeutung für die Vermittlung der Bildidee, hat dabei aber den Status eines Zusatzes. Die Bildsprache unterstützt diese Einschätzung nachdrücklich. Zwar wird die Athenafigur nicht selten stark bewegt dargestellt, mit ausholenden Gesten, als wolle sie auf die Krieger unmittelbar einwirken (Abb. 13. 15). Diese Art der Wiedergabe der Athena entspricht allerdings einem seinerzeit bereits etablierten Figurentypus, ist also nicht eigens für die Szene mit den beiden Kriegern konzipiert worden⁴⁸. Das Additive der Komposition zeigt sich auch darin, dass die Göttin beliebig mal vor (Abb. 6. 17), mal hinter dem Spieltisch und den Kriegern (Abb. 8. 13) steht.⁴⁹ Dass Athena nur mittelbar mit den beiden Männern verbunden ist, geht schließlich klar aus der Tatsache hervor, dass die Krieger in keinem einzigen Fall auf sie reagieren oder gar einer von ihnen sich daran machen würde aufzustehen⁵⁰. Im Übrigen ist es mit dem zeitgenössischen



9



10

Abb. 8: Bauchamphora, Orvieto, Museo Faina 2701

Abb. 9: Schale aus Pitigliano, Seite A

Abb. 10: Schale aus Pitigliano, Seite B

detaillierte Synthese der neueren Forschung bietet. Für Resümee des Forschungsstands s. ferner Pfisterer-Haas 2004; Knauf 2006; Dasen 2022, 97–101.

48 s. dazu Kunze 2022, 80 f.

49 Dadurch ergeben sich mitunter Unstimmigkeiten bei der Tiefenstaffelung, mit Spielern, die weit entfernt vom Tisch zu agieren scheinen, s. etwa Kat. 82. 98. 105. 106. 110. 112. Generell ist der für die attischen Werkstätten typische freie Umgang mit Requisiten zu beobachten. So wird der Tisch vielfältig variiert wiedergegeben, von niedrig und breit bis hoch und schmal, und er fehlt auf mindestens vier Stücken (Kat. 89. 104. 156. 180 [hier Abb. 16]; s. ferner Kat. 210 [hier Abb. 9. 10]). – In einigen Fällen fehlen die Lanzen, sind aber, wie an der Handhaltung ablesbar, offenkundig vergessen worden: Kat. 13. 25. 57. 114 (Krieger links). 117 (?).

50 Vgl. dazu u. Anm. 71.

Verständnis von Helden wie Achill und Aias nicht vereinbar, dass sie »pflichtvergessen« am Spieltisch sitzen, während sie drängende Aufgaben auf dem Schlachtfeld haben⁵¹.

19 Diese Beobachtungen führen zu einem klaren Resultat: Es geht hier nicht um Intervention der Gottheit in das Zusammensein der beiden Krieger, sondern um göttliche Präsenz. Konzeptionell und ikonographisch ist dies ein gut vertrautes Phänomen. Götterfiguren und die in dieser Zeit in der Bildkunst aufkommenden Personifikationen veranschaulichen, ohne selbst in eine Handlung einzugreifen, welche Kräfte in einer bestimmten Situation wirksam sind oder welche göttliche Instanz einer Person beisteht⁵². Ihren monumentalen Ausdruck hat diese Bildkonzeption in einigen Giebelkompositionen gefunden. Aus dem hier relevanten Zeitraum ist der Aphaia-Tempel auf Aegina zu nennen⁵³. Im Ost- wie im Westgiebel nimmt eine Athenafigur die Mitte ein, die wiederum, obwohl mitten zwischen den Kämpfern stehend und im Westgiebel sogar energisch bewegt, doch keine Mitkämpferin ist, sondern, wie treffend formuliert worden ist, »wirkende Mitte«⁵⁴. Was dies im Falle des Bildmotivs der Brettspieler konkret bedeutet, wird unten im Zusammenhang mit der Interpretation behandelt (s. § 24–27 und § 41–42).

Die Funktion der Bildträger

20 Da grundlegend sowohl für die ikonographische Analyse des Motivs der spielenden Krieger als auch für seine soziohistorische Interpretation, sind einige Bemerkungen zur Funktion der Gefäße unerlässlich, ein Kontextaspekt, der in der Diskussion über den Sinngehalt der Brettspielerzene bisher kaum Beachtung gefunden hat⁵⁵. Die Forschung hat sich in jüngerer Zeit der Frage nach dem Verwendungszweck bemalter attischer Vasen intensiv zugewandt, mit dem Ergebnis, dass alte Gewissheiten, etwa zur Funktion bestimmter Gefäßformen, allmählich durch ein differenzierteres Bild ersetzt werden⁵⁶. Für das Motiv der spielenden Krieger erweist sich, wie schon bei der Analyse ikonographischer Fragen, der große Umfang der Überlieferung als zuverlässige Basis, um einige grundlegende Aussagen zu treffen und dadurch auch einen punktuellen Einblick in die Praktiken der athenischen Keramikindustrie zu erhalten⁵⁷. Auf recht sicherem Grund steht man mit der größten Gruppe, den Lekythen (Abb. 14, 15). Sie machen mit 84 dokumentierten schwarzfigurigen neben gerade zwei rotfigurigen Exemplaren mehr als ein Drittel der gesamten Überlieferung aus. Ihr Produktionsschwerpunkt liegt im frühen 5. Jahrhundert. Die Qualität der Ausführung sowohl der Töpferarbeit als auch der Bemalung ist bei den meisten Stücken gering. Zugleich tritt im neuen Phänomen der massenhaften Herstellung die Fähigkeit der Werkstätten zur Schaffung effizienter Produktionsabläufe hervor, und dies offenkundig, um den großen Bedarf an schwarzfigurigen Gefäßen für den sepulkralen Gebrauch zu befriedigen⁵⁸.

21 Als schwer greifbar erweist sich dagegen der Bereich, der nach gängiger Meinung der wichtigste Impulsgeber für die Produktion attischer Vasen im hier relevanten Zeithorizont darstellt, das Symposion. Die Gruppe der Gefäße, die der Grundform nach zum Symposiongeschirr gehören, Kratere, Schalen, Skyphoi, Kannen und Kyathoi

51 s. dazu insbesondere Mommsen 1980.

52 Vgl. Shapiro 1993; Osada 2015. Rüth 2021, 46–48 betrachtet »Athena als göttliche Entscheidungsinstanz«, unter der m. E. verfehlten Prämisse, dass stets Achill dargestellt und dieser immer als der Überlegene anzusehen ist.

53 Knell 1990, 68–78 Abb. 100–102.

54 Buschor 1958, 57.

55 Auch die drei in Anm. 2 genannten neueren Beiträge gehen auf diesen Aspekt nicht ein.

56 s. etwa Rouillard – Verbanck-Piérard 2003; Tsingarida 2009; Heinemann 2016, 14–41 (Forschungsresümee) sowie die im Folgenden angegebene Literatur.

57 Für nähere Angaben zur statistischen Verteilung der Vasenformen und der Motivvarianten siehe den Katalog.

58 Brendle 2018; Lynch 2020, 127 f.

(Abb. 9. 10. 11. 12. 13. 17), macht mit gut 60 Exemplaren zwar ebenfalls ein großes Segment aus. Gefäße von repräsentativem Charakter, etwa prächtige Kratere, sind jedoch nur mit wenigen Exemplaren vertreten. Bei den gut 30 Schalen und Skyphoi, großenteils Stücke von bescheidenem Anspruch, fällt die weite Streuung auf, sowohl in geographischer Hinsicht als auch nach Fundort und Verwendungszweck. Funde gibt es vom nördlichen Etrurien (Adria; Marzabotto, Nymphenheiligtum) über Gela, Athen (Agora und Akropolis) und Delos bis nach Mysien (Daskyleion).

22 Die dritte große Gruppe bilden die etwa 60 Hals- und Bauchamphoren (Abb. 2. 3. 4. 6. 8. 16). Dass auch sie fast ausschließlich in der schwarzfigurigen Technik ausgeführt sind, verdient Erwähnung, weil die meisten Stücke in die Zeit fallen, als die moderne rotfigurige Technik bereits ausgebildet war⁵⁹: Sind neben der Technik auch Funktion und Motiv ‚traditionell‘? Der Produktionsschwerpunkt liegt (wie bei den anderen Typen großer Gefäße, den Hydriens und Krateren) zeitlich früher als bei den Lekythen, im Zeitraum von ca. 520 bis 500. Der gute Erhaltungszustand des größten Teils der Amphoren, im Gegensatz zu den Lekythen überwiegend Stücke von hoher oder mittlerer Qualität, lässt keine Zweifel daran, dass jedenfalls ihre finale Bestimmung die Verwendung als Grabbeigabe war, und zwar zu einem guten Teil in den Nekropolen Etruriens. Das macht sie jedoch nicht zu ‚Grabvasen‘; für die Annahme, schon die Werkstätten hätten mitunter eine solche Verwendung im Sinn gehabt, gibt es keine zuverlässige Grundlage⁶⁰. Für am plausibelsten halte ich die Überlegung, die in der Zeit so außerordentlich populären Amphoren mit einer weit gefassten Definition als Schaustücke anzusehen⁶¹: elegante Töpferarbeiten, mit dem Vorzug, etwa gegenüber Kratern, zwei große, gut zu überblickende Bildflächen zu besitzen, die üblicherweise genutzt wurden, um mit zwei unterschiedlichen Motiven so etwas wie ein kleines Programm zu realisieren⁶². Mit diesen Eigenschaften waren sie, um es angemessen offen zu formulieren, für die Verwendung in festlichen Kontexten jeder Art gut geeignet. Dies schließt auch die Verwendung auf dem wichtigen Absatzmarkt Etruriens ein⁶³.

23 Die Daten zu Form und Herkunft der Gefäße ermöglichen zwei Aussagen, die für die Interpretation von Bedeutung sind. Das Motiv der spielenden Krieger erweist sich als in hohem Maß »kulturell kompatibel«⁶⁴. Die Gefäße haben Käufer auf dem Heimatmarkt Athen, in der griechischen Welt, in großem Umfang in Etrurien, vereinzelt auf Zypern⁶⁵ gefunden, sie stammen aus Grab- wie aus Heiligtumskontexten. Dieser Befund unterstützt nachdrücklich die oben getroffene Feststellung, das Bildmotiv müsse eine allgemein gegenwärtige Vorstellung visualisiert haben. Zum anderen sticht die große Spanne beim künstlerischen und materiellen Wert hervor. Ein großer Teil der Stücke ist mit geringem Aufwand an Material und Zeit produziert worden. Wenn viele große

59 Ausnahmen sind eine rotfigurige Amphora (Kat. 212; BAPD 1616) sowie eine Bilingue (Kat. 7; BAPD 200008).

60 Als Fundorte von Amphoren sind auch zwei Heiligtümer in Selinunt (Kat. 5. 83), die Agora von Athen (Kat. 10), Apulien (Kat. 23) und Aegina (Kat. 105) dokumentiert.

61 s. hierzu Junker 2002, 8–10 (mit der älteren Literatur); ferner Kaeser 2002; Bentz 2009; Villing 2020. Gebrauchsspuren wie Abrieb und Reparaturen sind bei Amphoren offenbar noch seltener als bei anderen Gefäßtypen zu beobachten. Es ist nicht ohne Ironie, dass die verbreitete Praxis, Vasenbilder bei der ikonographischen Analyse implizit als autonome Kunstwerke aufzufassen, indem die Funktion der Bildträger außer Betracht bleibt, im Falle der schwarzfigurigen Amphoren im Kern wohl das Richtige trifft.

62 Auf den schwarzfigurigen Schalen und Skyphoi wird das Motiv der spielenden Krieger dagegen im Regelfall wiederholt.

63 Die Forschung hat in den letzten Jahrzehnten Formen der Orientierung der attischen Werkstätten auf den etruskischen Markt sowie lokale Vorlieben einzelner etruskischer Städte herausgearbeitet, insbesondere aber auch das grundlegende Interesse an den Standardthemen der attischen Keramik wie Krieg, Dionysisches und Götter, s. dazu Reusser 2022; Heinemann 2016, 15–21; Welch 2021. Die für die Amphoren getroffene Einschätzung kann cum grano salis auch auf die etwa 20 für diesen Punkt verwertbaren Hydrien und Kratere angewandt werden.

64 Heinemann 2016, 20 (mit weiterführender Literatur).

65 Eine Amphora (Kat. 80; BAPD 19621) stammt aus Amathous, eine Oinochoe (Kat. 32; BAPD 301727) aus Marion.



11

Abb. 11: Schale, Ancona, Museo delle Marche 27493, Seite A



12

Abb. 12: Schale, Ancona, Museo delle Marche 27493, Seite B

Gefäße (Amphoren, Kratere, Hydrien) sorgfältig ausgeführt sind und nach modernen Maßstäben ›Museumsqualität‹ aufweisen, ist zu beachten, dass es sich auch dabei um tausendfach hergestellte Standardproduktion handelt. Als Spitzenerzeugnis innerhalb der gut 200 Gefäße kann man nur wenige bezeichnen: die Amphora des Exekias (Abb. 2) (und ihre Wiederholung), die beiden Bilinguen (Abb. 6, 7) und vielleicht die weiteren Vasen mit Namensbeischriften (Abb. 3, 4). Die auch in jüngster Zeit mit Nachdruck vertretene Position, bemalte attische Vasen seien vorwiegend für die Verwendung beim Symposium oder gar bei den Gelagen der ›Elite‹ geschaffen worden, trifft auf die Gefäße mit den Brettspielern nicht zu (s. § 37–40).

Interpretation

Variationen mit Thema: Die Bildidee

24 Die Variationen der Details bei der Ausführung des Bildmotivs sind beträchtlich. Um einige Punkte aufzuzählen: Die beiden Krieger werden allein wiedergegeben oder mit Figuren hinter ihnen, auf mehr als der Hälfte der Gefäße ist Athena in der Mitte eingefügt, auf einigen Bildern sind die Männer benannt, auf der großen Mehrheit dagegen nicht, gelegentlich sind die zwei Krieger durch Ausstattung und Körperhaltung differenziert, in der Mehrheit der Fälle jedoch nicht, der Spieltisch ist breit oder schmal, gelegentlich fehlt er. Zudem variiert die Qualität der Ausführung beträchtlich und reicht von hochdifferenzierter, genaues ›Lesen‹ herausfordernder Zeichnung bis zu sekunden-schnellem Hinwerfen des im Extremfall kaum noch identifizierbaren Motivs. Und doch gibt es, vom Prachtgefäß bis zur bescheidenen kleinen Lekythos, so etwas wie einen harten Kern. Immer sind dessen beide Grundelemente mit großem Nachdruck verbildlicht. Auf der einen Seite ist dies die intensive Hinwendung zum Spiel. Sie kommt nicht nur in der Körperneigung zum Ausdruck, sondern auch in der angespannten Haltung der Beine und insbesondere in der lebendigen Gestik der Arme, Hände und Finger. Auf der anderen Seite ist es Kampfbereitschaft, die in den Darstellungen ausnahmslos visualisiert wird. Um diesen Aspekt zu vergegenwärtigen, sind mehrere Elemente eingesetzt worden. Am auffälligsten sind die ein oder zwei Lanzen, die die beiden in unterschiedlichem Maß gerüsteten Krieger auf allen Bildern während des Spielens in der Hand halten⁶⁶. Nicht selten halten sie zudem noch den Schild oder sie haben den Helm nicht hochgeschoben⁶⁷ oder hinter sich abgestellt, sondern über das Gesicht gezogen wie in voller Gefechtsbereitschaft (Abb. 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17). Weitere Optionen, den kriegerischen Aspekt herauszustel-

66 Zu nicht ausgeführten Lanzen s. o. Anm. 49.

67 Nach Kunze 2022, 73 wurde dieses Motiv wohl von Exekias eingeführt.

len, bestanden darin, Kämpfer zuseiten der Brettspieler wiederzugeben (Abb. 11. 12)⁶⁸, oder die Krieger nicht, wie zu Beginn üblich, sitzend, sondern hockend und damit in angespannter Körperhaltung zu zeigen (Abb. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17). Umgekehrt sind Kleidung und Requisiten der Krieger mitunter dem bürgerlichen Habitus angenähert⁶⁹. Kurzum, es gibt, nicht anders als bei der Vermittlung des Spielvorgangs (vgl. § 7–10), verschiedene Gradiationen bei der Visualisierung von Kampfbereitschaft⁷⁰; verzichtet wurde auf diesen Aspekt niemals. Dieser Punkt liefert wohl auch einen der Gründe für die Hinzufügung der Athenafigur: Als Göttin der Kriegskunst, nicht nur im Besonderen als Unterstützerin des Achill, hebt sie in den Darstellungen der spielenden Männer den Aspekt von Kampf und Krieg hervor.

25 In der Wiedergabe der beiden Männer sind Kampf und Spiel aufs Engste verbunden – die außerordentliche Konsistenz, mit der diese beiden nach modernen Vorstellungen gegensätzlichen Sphären in einem Bildmotiv verschmolzen sind, legt den Schluss nahe, dass dies den konzeptionellen Kerngedanken des so überaus beliebten Motivs darstellt. Von der Vermittlung dieser grundlegenden Aussage ist keiner der Vasenmaler abgewichen. Zugleich erhält man hier erneut schlaglichtartig einen Einblick, mit welcher Variationsbreite ein fest umrissener Bildgedanke in der Werkstattpraxis umgesetzt wurde.

26 Ein großer Teil der Forschung stellt unverändert die erzählerische Substanz der Brettspielszene, nicht nur bei Exekias, heraus; mitunter werden sogar konkrete narrative Szenarien vorgeschlagen⁷¹. Tatsächlich enthält die Bildidee erzählerisch einen tiefen Bruch: Auf der einen Seite die Unmittelbarkeit der Situation mit den gespannt agierenden Männern, auf der anderen Seite die Künstlichkeit der Konstellation, die mit der Spielerpaarung Achill und Aias beginnt, mit der nur scheinbar physisch anwesenden Athena fortgesetzt wird, sich vor allem aber in der direkten Verschränkung der im realen Leben getrennten Felder Spiel und Kampfbereitschaft ausdrückt. Manche Vasenmaler haben den in dieser Bildkonzeption enthaltenen Bruch durch die Hinzufügung eines motivischen Elements wie mit einem Fingerzeig angedeutet: Auf einer ganzen Reihe von Gefäßen tragen die Krieger Binden oder Kränze⁷², meist direkt auf dem Kopf, mitunter auf den Helmen (Abb. 4. 6. 8); auf detailliert ausgeführten Bildern sind Myrtenkränze als



13



14



15

Abb. 13: Kyathos, Brüssel, Musées Royaux d'Art et d'Histoire R2512

Abb. 14: Lekythos, Berlin, Antikensammlung F 1984

Abb. 15: Lekythos, Policoro, Museo della Sibaritide 215874

68 s. z. B. Kat. 13. 32. 37. 38. 49. 60. 73. 110. 113. 114. 215–217.

69 Vgl. u. Anm. 116 zur Gestalt einiger Tische und Sitzmöbel.

70 Den Maximalfall (ohne Beachtung der Figuren seitlich der Krieger) stellen Kat. 17. 81. 121. 124 (Abb. 17). 151. 152 dar: Lanzen und Schilde gehalten, Helme regulär aufgesetzt.

71 So leitet Guy Hedreen aus der schweren Bewaffnung ab, Ort des Geschehens sei nicht das Lager der Griechen vor Troia, sondern ein Ort nahe der Front (Hedreen 2001, 91–104); Iozzo nimmt das Fehlen des Spieltisches auf einer Amphora in Florenz (Museo Archeologico 73322; Kat. 89) als Indiz dafür, dass die Spieler dabei seien, aufzustehen und in die Schlacht zurückzukehren (Iozzo 2018, 46).

72 Kunze 2022, 78 Anm. 55; 91. Kränze, als das signifikantere Requisit, finden sich als Kopfzier auf Kat. 4. 5. 12. 18. 83–86. 98. 111. 129. 146, als Schmuck der Schilde auf Kat. 19. 77. 104. 106. 127. Binden sind ungleich



16

Abb. 16: Halsamphora, Berlin,
Antikensammlung F 1876

Abb. 17: Oinochoe, Edinburgh,
Royal Scottish Museum
1881.44.22



17

solche gut zu identifizieren (Abb. 3). Diese Requisiten sind religiös konnotiert, Götter, aber auch Teilnehmer an kultischen Festen tragen Kränze, doch finden sich beide Requisiten auf Vasenbildern der Zeit in endloser Zahl auch in anderen festlichen Situationen, etwa bei Symposiasten in ausgelassener Runde oder bei Athleten im Training, nicht jedoch in eigentlichen Kampfszenen. Wie die über das Gesicht gezogenen Helme bildsprachlich die Funktion haben, die Kampfbereitschaft zu unterstreichen, so übernehmen die beim Spiel von den Kriegern getragenen Binden und Kränze diese Aufgabe für die ›Gegenwelt‹ des Lebensgenusses und der gesteigerten inneren Verfassung.

²⁷ Die Würdigung der Bildidee wäre unvollständig ohne die Beachtung ihrer formalen Qualität. Gerade auch die flüchtig ausgeführten Bilder demonstrieren, dass das Motiv mit seiner klaren Silhouette und der durch leichte Abweichungen belebten Symmetrie einen hohen Wiedererkennungswert besitzt. Dies hat vermutlich die starke Rezeption des Motivs im späten 6. und frühen 5. Jahrhundert gefördert⁷³. Einen Nachhall davon, wie gut sich der Kerngedanke – bewaffnete Männer beim Spiel – visuell erfassen lässt, kann man in der Verbreitung der spielenden Krieger auf Deko-Objekten der Gegenwart erkennen⁷⁴.

zahlreicher wiedergegeben. Aktive Kämpfer dagegen tragen auf Vasenbildern der Zeit keine Kränze auf ihren Helmen. Zum Myrtenkranz auf spätarchaischen Vasenbildern s. Kunze-Götte 2006.

73 s. hierzu unten den Exkurs (§ 45–49) mit Angaben zur Rezeption der Bilderfindungen des Exekias.

74 Vgl. hierzu auch die Verwendung des Motivs in Arbeiten der neuseeländischen Künstlerin Marian Maguire, insbesondere die Lithografie mit dem Titel »Te Whiti and Titokowaru discuss the question, ›What is peace?‹«, s. https://www.britishmuseum.org/collection/object/G_2015-5007-1-10 (16.09.2024).

Die Erfindung der Bildidee im Kontext der Zeit: Kriegertum und Lebensgenuss im Spiel

28 Die enge Verknüpfung der Sphären Kampf und Spiel gehört von den ältesten Zeugnissen an zu den festen Bestandteilen der griechischen Kultur. Im Krieg zu bestehen und das damit verbundene Todesrisiko anzunehmen, dann aber auch Ausgleich im Spiel zu finden, voran in der geordneten Form des sportlichen Wettbewerbs, ist schon bei Homer eine geläufige Vorstellung. An bittere Kämpfe und die Bestattung des Patroklos schließen sich in der *Ilias* mit großer Leidenschaft betriebene athletische Spiele an⁷⁵. Als Odysseus und Aias den zürnenden Achill aufsuchen, um ihn zum Weiterkämpfen zu bewegen, treffen sie den Helden in seinem Zelt leierspielend an⁷⁶. Dasselbe Konzept findet sich auch im 5. Jahrhundert. Gemäß dem Bericht des Thukydides streicht Perikles in der Rede auf die Gefallenen des ersten Jahres des Peloponnesischen Kriegs den Wert, den der Ausgleich von Mühe und Arbeit in Gestalt von Wettspielen und religiösen Festen in Athen habe, heraus⁷⁷.

29 Auf der einen Seite also die Hochschätzung individueller Tapferkeit im Krieg, mit den Möglichkeiten des Ehrgewinns und der Gefahr des Scheiterns. *Andreia*, wie dieses zentrale Element männlicher Identität seit dem frühen 5. Jahrhundert bezeichnet wird⁷⁸, meint die Bereitschaft zum kriegerischen Einsatz und zu dem dafür notwendigen athletischen und militärischen Training. Ihr gegenüber steht als komplementärer Aspekt männlicher Identität der Lebensgenuss, d. h. die Freude an sportlichen, musischen und erotischen Aktivitäten und auch die Fähigkeit, sich in dieser Welt zu bewegen – vieles davon war bekanntlich kompetitiv angelegt, mit athletischen sowie Dramen- und Chorwettbewerben bis hin zur Konkurrenz um die schönsten Knaben. Begrifflich ist dies nicht einfach zu fassen. Moderne Begriffe sprechen nur Teilaspekte an: ›Freizeittätigkeiten‹ hebt auf die Absetzung von Arbeitspflichten ab; ›Aktivitäten der Elite‹ oder, pointierter, der *leisure class* rückt den Klassenaspekt in den Vordergrund, weil manches, etwa der Pferdebesitz, den Reichen vorbehalten war – auf diesen Punkt ist gleich noch näher einzugehen⁷⁹. In der Sache gibt es wenig Unsicherheit: Den vollständigen Mann zeichnet nicht nur Tüchtigkeit aus, im Krieg wie im zivilen Leben bei der Sicherung des Status als freier Bürger; dieses Dasein erfüllt sich erst durch seinen Gegenpol, den Lebensgenuss, also die Teilhabe an den genannten Alltagsfreuden, darunter die Versenkung ins Spiel. Ab dem 5. Jahrhundert mündet dies in das bekannte Konzept der Erziehung der Epheben mit den beiden Säulen der *gymnastike* und der *mousike*.

30 In der attischen Vasenmalerei der 2. Hälfte des 6. Jahrhunderts werden beide ethischen Kategorien durch zahllose Bilder vergegenwärtigt. Kriegerische Tüchtigkeit wird visualisiert durch Darstellungen von anonymen ›lebensweltlichen‹ Kriegern in unterschiedlichen Situationen, unter anderem im Duell, in Kampfgruppen oder beim Abschied eines Kriegers von seiner Familie. Aus der Sphäre des Mythos erfüllen die Bilder von Heldentaten, allen voran Darstellungen des souverän seine Aufgaben bewältigenden Herakles, denselben Zweck. Auch der Bereich des Lebensgenusses wird durch Bilder aus beiden Sphären angesprochen, sowohl durch lebensweltliche Motive – Athletik, Brettspiel, Symposion etc. – als auch durch Darstellungen, die sich auf die mythische Ebene beziehen, also auf Dionysos und sein Gefolge. Satyrn und Mänaden geben sich der Freude an Musik, Tanz und erotischem Spiel hin in der Weise, wie es auch Zecher und Komosten tun.

75 Il. 23, 249–879.

76 Il. 9, 185–189.

77 Thuk. 2, 38.

78 Rosen – Sluiter 2003; Scheer 2011, 30–33, 101–105.

79 Vgl. Filser 2017, 398–565, 574–579; Duplouy 2022.

31 Beim Umgang der Vasenmaler mit den Bildern dieser beiden Themenkreise sind im historischen Ablauf drei Intensivierungen zu beobachten. Einmal vergrößert sich, wie oben schon für Szenen des Lebensgenusses angesprochen, das Spektrum der Darstellungen. Im Bereich von Symposion und Komos etwa, um nur einen Bereich zu nennen, treten zum Ende des 6. Jahrhunderts hin Darstellungen des Kottabosspiels oder von Männern in luxuriöser Kleidung⁸⁰ hinzu. Eine zweite Steigerung im Umgang mit diesen Bildern erfolgt über die Motivkombination. Während zunächst ein einzelnes Gefäß im Regelfall mit Szenen nur des einen oder des anderen Themenbereichs ausgestattet wird, erscheinen später oft beide Bereiche auf ein und demselben Gefäß⁸¹. Gerade auch bei Exekias findet sich diese Praxis⁸² – mit der berühmten Münchner Dionysos-Schale als instruktivem Beispiel⁸³: Auf der Innenseite sieht man den Weingott ganz bei sich und in seiner Sphäre auf dem Schiff über dem Meer fahrend, auf den Außenseiten zuseiten des seinerzeit neuen Augenmotivs ist dagegen jeweils eine besonders bittere Kriegsszene wiedergegeben, der Versuch, einen gefallenen Kameraden zu bergen, um die Verstümmelung durch die herandrängenden Feinde zu verhindern und ein ehrenvolles Begräbnis zu ermöglichen. Bei dieser verbreiteten Art der Motivverknüpfung stehen durchweg thematisch und atmosphärisch unverbundene, für das moderne Auge ausgesprochen kontrastiv erscheinende Bilder – »Spaß und Ernst« – auf einem Bildträger nebeneinander. Aus der Lebenswelt der Zeit gesehen, hat dies jedoch seine offenkundige Logik, gehörten doch kriegerische Tugenden und Leistungsfähigkeit einerseits und Genussfähigkeit andererseits in gleichem Maße zum männlichen Selbstverständnis.

32 Der dritte Schritt der Intensivierung ist schließlich die Erfindung, welche die Bildidee der spielenden Krieger hervorgebracht hat. Mit ihr werden Kriegertum und Lebensfreude nicht nur auf einem *Gefäß* zusammengeführt, sondern in einem *Bild* direkt miteinander verbunden: Die beiden Krieger spielen, während sie eigentlich im Kampf sind, und sie sind kampfbereit, während sie spielen. Diese kreative Leistung stellt eine Erfindung im eigentlichen Sinne dar, auch wenn die Betrachter, wie der Blick auf die ikonographische Tradition zeigt, auf diese eigentümliche und im Grunde sperrige Verschränkung der beiden etablierten Themenbereiche in einer einzigen Darstellung vorbereitet waren⁸⁴. Anders ausgedrückt: Die Bildkomposition der brettspielenden Krieger stellt qualitativ etwas Eigenes dar, hat jedoch, wie bei wohl allen großen künstlerischen Erfindungen, ihre Voraussetzungen in starken Entwicklungen, die zeitlich unmittelbar davor liegen.

Realismus und Ironie

33 Man hat oft den Realitätsgehalt der Brettspielerzene herausgestellt, im Besonderen in der Fassung des Exekias. Dafür lassen sich die Realia wie etwa die feine Zeichnung der Mäntel und Waffen anführen, die Psychologie der Darstellung, vor allem die verschiedenen Mittel, mit denen der Künstler die Erscheinung des Achill von der des Aias absetzt, aber auch eine Art von erzählerischer Richtigkeit: Zum Krieg gehören lange Phasen der Untätigkeit, und beim Warten war das Spielen ein willkommener Zeitvertreib. Hinzu kommt ein glaubwürdiges metaphorisches Element, Spielen als eigene Form des Wettkampfs, auf seine Weise ebenfalls eine ernste Aufgabe.

80 s. Hoesch 1990; Miller 1999.

81 Belege für die kontrastierende Motivauswahl liefern etwa, um drei bedeutende Vasenmaler aus dem hier relevanten Zeithorizont herauszugreifen, der Amasis-Maler (von Bothmer 1985, Kat. 5. 12. 14. 57 sowie Abb. 56 a. b; 57 a. b), der Schaukel-Maler (Böhr 1982, Kat. 8–10. 31. 40. 65. 100. 112. 124) und Euphranios (Giuliani – Heilmeyer 1991, Kat. 2. 3. 6. 13. 45).

82 Reusser – Bürgel 2018, Kat. ES 12. EB 22. EN 5. 8 und s. die folgende Anmerkung.

83 München 8729; BAPD 310403; Reusser – Bürgel 2018, Kat. ES 11.

84 Zum konkreten Vorgang s. den Exkurs § 45–49.

34 Doch ist dies der Realismus eines guten Romans – Exaktheit bei der Darstellung der Details als Voraussetzung für wirkungsvolle Fiktion: Weder in der Welt des Epos noch in der Lebenswelt ist es glaubhaft, dass ein Krieger bei imminenter Gefahr, eine oder zwei Lanzen in der Hand und sogar den Schild am Arm haltend, noch schnell ein paar Züge auf dem Spielbrett macht. Offenkundig handelt es sich gerade nicht um eine Situation quälend langer Untätigkeit in einem kriegerischen Kontext, sonst hätten die Krieger Waffen und Rüstung abgelegt. Das Bildmotiv hat demnach nicht nur durch die Kombination von Achill und Aias als unerwartete Freunde beim Spielen (s. o. § 15), durch die Hinzufügung der nur scheinbar anwesenden Athena und durch die Kränze auf den Köpfen der kampfbereiten Männer etwas Konstruiertes oder Widerständiges. Umfassender noch kommt dies durch die Anlage der Szene selbst zum Ausdruck, weil im Bild zusammengefügt ist, was in der Realität so nicht zusammengehört.

35 Eben darin steckt wohl ein Element der Ironie. Mit solcher Ironie zu rechnen, ist in diesem Medium in der Zeit ohne Frage plausibel. Die attische Vasenmalerei der 2. Hälfte des 6. Jahrhunderts weist bekanntlich alle Formen der humoristischen Sicht auf die Welt auf⁸⁵, von der leichten Komik durch die Akzentuierung eines Mythenbilds, etwa wenn sich Eurystheus vor dem mit dem Eber zurückkehrenden Herakles in einem Pithos verkriecht, über Verdrehungen konventioneller Bildmotive wie etwa beim sog. Hetärensymposion⁸⁶, bei dem Frauen an die Stelle von Männern treten und bei dem der Reiz der Bildidee einem gelungenen Wortspiel vergleichbar ist, bis zu Ironie und Spott in allen Abstufungen bei Handwerkerdarstellungen und bei erotischen Szenen mit Menschen, Satyrn und Tieren⁸⁷. Diese auch quantitativ bedeutsamen Bilder bezeugen eine ausgeprägte Freude an der Doppelbödigkeit und am Durchkreuzen von Erwartungen der Rezipienten⁸⁸. Doppelbödigkeit gibt es zudem bei den Gefäßformen⁸⁹ und den Dekorationssystemen. Die in demselben Zeithorizont wie die Brettspieler auftauchenden, wohl sogar von Exekias erfundenen Augenschalen sind auf den Außenseiten mit einem Paar großer stilisierter Augen versehen; beim Trinken verwandelt sich das Gefäß auf diese Weise zu einer Art von Maske der Person, die das Gefäß gerade benutzt⁹⁰. Vermutlich wird Exekias, der – eben nur – »eigentlich keinen Sinn für Scherze hatte«⁹¹, auf dem Feld der Ironie bisher unterschätzt.

36 Die Bildidee der brettspielenden Krieger soll hier keineswegs als humoristisch im Sinne einer Mythenpersiflage oder dergleichen eingeordnet werden. Mit der Art und Weise jedoch, wie zwei Tätigkeitsfelder, Krieg und Spiel, verschränkt und dadurch Grenzen von Erfahrungsbereichen verwischt werden, stellt das Motiv der spielenden Krieger ein Beispiel für das beschriebene Spiel mit verschiedenen Ebenen der Realität dar. Bei allem Ernst der einzelnen narrativen Komponenten – der (Troianische) Krieg, die drohende Kampfsituation, die Gefahr für Krieger im Allgemeinen und für Achill

85 s. Mitchell 2009.

86 s. etwa den Psykter des Euphronios in St. Petersburg, BAPD 200078; Reinsberg 1989, 112–114; Heinemann 2009, 53 f. mit Erläuterungen zum ironischen Gehalt.

87 Zu Handwerkerdarstellungen s. etwa Russenberger 2017; Filser 2017, 105–126; zu erotischen Bildern Dierichs 2008; Parker 2015.

88 Die Aussage »No other ancient culture offers so much humour in its arts« trifft vermutlich das Richtige: Boardman 2011.

89 True 2006.

90 Vgl. Heinemann 2016, 54 Abb. 15.

91 Mommsen 2022, 22. Der ›ernste‹ Künstler hatte auch verspielte Einfälle: Auf der Amphora im Vatikan (Kat. 1, vgl. Anm. 7) ist in das Meer von Ornamenten auf dem Mantel des Achill ein nur beim Blick ganz aus der Nähe erkennbarer grasper Hirsch eingefügt (hier Abb. 2); Darstellung eines Pferdes, das sich gerade erleichtert, auf einem Gefäßfragment aus Sybaris (Cassano all'Ionio), das Mommsen dem Maler zuweist (BAPD 2159; Mommsen 2022, 22 Taf. 5 c). Exekias hat sich auch am Spiel mit tiergestaltigen Helmbuschhaltern beteiligt: Halter in Gestalt eines kauernden Hundes auf der Halsamphora London, British Museum 1849,0518.10 (BAPD 310390; Mackay 2010, Taf. 51); Schlange (!) als Buschträger auf dem Helm des Menelaos, der gerade den Ägypter Amasis tötet: Bauchamphora Philadelphia MS 3442 (BAPD 310396; Reusser – Bürg 2022, Taf. 33 a).

und Aias im Besonderen, das Erscheinen Athenas und anderes mehr – ist durch die Versenkung in das Brettspiel zugleich ein unernstes Element vorhanden, das unweigerlich fragen lässt, was hier eigentlich Thema ist. Bildsprachlich gesehen dient die Ironie als Klammer zwischen der einen und der anderen Sphäre und als Anstoß für den Betrachter, den Sinn mal auf das eine, mal auf das andere Feld zu richten.

Mass and Elite: Das Bildmotiv und seine Adressaten

37 Mit der Überwindung der lange verbreiteten Vorstellung, es habe in archaischer Zeit in den griechischen Poleis einen ›Adel‹ als sozial fest umrissene Gruppe gegeben, stellte sich die Frage nach der Zusammensetzung und den Handlungsweisen der in Politik und Gesellschaft führenden Schicht neu. Wie verhielten sich – mit Josuah Ober zu sprechen – *mass and elite* zueinander⁹² und über welche Entfaltungsmöglichkeiten verfügte das große Bevölkerungssegment der freien männlichen Bürger auf politischem wie auf kulturellem Sektor? Ein wichtiger Punkt in dieser aufgrund der Spärlichkeit der schriftlichen Quellen kontroversen Debatte ist die Erkenntnis, dass Angehörige der Elite ihren Status nicht allein durch Reichtum und Netzwerke gewannen und sicherten, sondern dass im Wettbewerb um politischen Einfluss und soziales Prestige auch ›weiche‹ Faktoren wie Wettkampfsiege, kostbare Votive und ein aufwändiger Lebensstil mit demonstrativem Ressourcenverbrauch eine große Rolle spielten⁹³. In der Vasenforschung gibt es aus diesem Grund die Tendenz, Feinkeramik und ihre Bilderwelt mit dem Wertekanon und den Mußegewohnheiten der durch Reichtum ausgezeichneten Elite in eine enge, mitunter sogar exklusive Verbindung zu bringen. So plausibel dieser Ansatz für wirkliche Prachtgefäß und für einzelne Bildthemen wie den Pferdesport ist, so irreführend wäre es, ihn auf die gesamte Überlieferung bemalter attischer Vasen spätarchaischer und frühklassischer Zeit anzuwenden⁹⁴.

38 In diesem Zusammenhang gibt gerade auch das Motiv der spielenden Krieger einen Anstoß zur Differenzierung. Warum wurde der so nachdrücklich visualisierte Aspekt der militärischen Tapferkeit ausgerechnet mit der materiell denkbar unaufwändigen Mußtätigkeit des Spielens mit Steinen auf einem Brett verbunden? Die Antwort ist indirekt bereits ausgesprochen: Offenkundig wird hier, auch wenn im Einzelfall selbst homerische Helden auf den Vasen als Brettspieler agieren⁹⁵, gerade nicht – geläufig so genannte – »aristokratische Muße« verbildlicht, sondern ein Freizeitvergnügen, das jedem Bürger zugänglich war. Anders ausgedrückt: Es geht, jedenfalls im hier relevanten Zeithorizont⁹⁶, nicht um den speziellen Aspekt des gehobenen Lebensstils der reichen

92 Ober 1989.

93 s. Duplouy 2006 und weitere Arbeiten des Autors zum Thema. Zum Problem der Definition von ›Aristokratie‹ im archaischen Griechenland s. etwa die beiden Tagungsbände Fisher – van Wees 2015; Meister 2020.

94 Bei Neer 2002 und nachdrücklicher noch bei Filser 2017 steht hinter der Einschätzung, attische Vasen seien in erster Linie Luxuskeramik für die Elite, eine kritische Haltung zur etablierten Position, die historische Entwicklung zu Isonomie und Demokratie sei die Geschichte eines großen Erfolgs im Sinne wachsender Teilhabe der Bürgerschaft an politischen Entscheidungen. Für ein sorgfältiges Résumée der Forschung zur Frage nach den Käufern attischer Vasen s. Heinemann 2016, 21–41 (seiner Meinung nach hatte »bemalte Keramik insgesamt offenbar eine zu weite Verbreitung, um als exklusives, elitäres Statussymbol zu fungieren«, Heinemann 2016, 32).

95 Kunze interpretiert in dieser für die Interpretation des Motivs zentralen Frage zu eng, indem er ganz in der Welt des Epos bleibt (Kunze 2022, 86 f.): Er sieht das Spiel als »Ersatzagon« zwischen Achill und Aias und als Hinweis auf die Geduld, die den Kriegern im langen Troianischen Krieg abverlangt wurde. Diese These ist schon für die Bilder mit benannten Kriegern nicht durchzuhalten (vgl. o. Anm. 28), da Achill nicht immer der Überlegene ist; für die Masse der Darstellungen mit ihren fast durchweg gleichrangig erscheinenden Kriegern ist sie sicher unzutreffend.

96 Zum weiten Spektrum symbolischer Anwendungen des Spiels gerade wegen seines materiell nicht exklusiven Charakters s. Kurke 1999, 247 f. – Als Beigaben fanden Würfel und Spieltische in erster Linie in reich ausgestatteten Gräbern des 7. und des frühen 6. Jahrhunderts Verwendung, ein Bezug auf die Elite, der in spätarchaischer Zeit nicht mehr gegeben ist, vgl. Paleothodoros 2022.

Leute und um Selbstvergewisserung dieser kleinen sozialen Gruppe, sondern um ein umfassenderes Thema, das Selbstverständnis der Masse der freien Bürger. Zu diesem Selbstverständnis gehört, dass als Gegenstück zu Bürgerpflichten und Arbeit Raum auch für den Lebensgenuss bestehen muss und, als eine seiner konkreten Formen, die Versenkung in das Spiel. Die bildliche Verschränkung von Kriegertum und Brettspiel bringt diesen Gedanken auf eine kompositorisch wirkungsvolle Weise auf den Punkt.

39 Historisch ist diese Einschätzung plausibel. Das erweist sich, wie oben dargelegt, zum einen durch die Bildträger. In einem weiten Sinne kann man einige wenige Vasen als Luxusgefäße bezeichnen. Doch schon die zahlreichen Amphoren haben in ihrer Mehrheit nichts mit einem exklusiven Käufermarkt zu tun, sondern belegen die Produktivität der attischen Keramikindustrie, was erst recht für die große Zahl anspruchsloser Lekythen gilt. Ergänzend ist hier auch der Malstil anzuführen: Im modernen rotfigurigen Stil hat das Sujet nur eine bescheidene Rolle gespielt; 15 Gefäße stehen etwa 200 im traditionellen schwarzfigurigen Stil ausgeführten gegenüber. Zum anderen steht außer Frage, dass Entstehung und Verbreitung des Motivs in eine Zeit wachsender Teilhabe der Bürger an staatlicher Organisation und kultureller Praxis fallen, in Athen wie in anderen Regionen der griechischen Welt⁹⁷. Die Beschäftigung mit den Adressaten des Motivs liefert somit einen wichtigen Hinweis auf die Gründe seiner außerordentlichen Popularität. Indem es gerade nicht allein der Selbstfeier der Elite und ihrer Nacheiferer dient, sondern in ihm der Lebensstil der großen Gruppe der freien Bürger auf eine bündige visuelle Formel gebracht ist, war der Radius seiner Anwendung fast unbegrenzt.

40 Herodot erzählt in einer berühmten Passage, wie der aristokratische Athener Hippokleides an einem aufwändigen Wettbewerb teilnahm, um die Tochter des sikyonischen Tyrannen Kleisthenes zu gewinnen, wie er aufgrund seiner persönlichen Exzellenz dem Erfolg nahe war und wie er schließlich alles verspielte, indem er beim abschließenden Bankett wild und unanständig zu tanzen begann⁹⁸. Athletisch *und* musisch begabt, war er am Ende nicht in der Lage, in beiden Bereichen das richtige Maß einzuhalten. Das Motiv der spielenden Helden kann man nun nicht auf der literarischen, sondern auf der bildlichen Ebene als Gegenentwurf sehen: die Sphären Tapferkeit und Lebensgenuss sind auf eine originelle, aber disziplinierte Weise verbunden, die beim Publikum großen Anklang fand.

Tapferkeit, Muße, Frömmigkeit: Das Bildmotiv und seine Anwendungen

41 Mit den Eigenschaften, die in dieser Untersuchung festgestellt worden sind, umschreibt die Bildidee der spielenden Krieger eine bedeutende soziale Tatsache. Das Motiv adressiert nicht einen speziellen Aspekt der Lebensrealität in spätarchaisch-frühklassischer Zeit, sondern es umfasst zwei zentrale Kategorien des männlichen Selbstverständnisses: Kriegerische Tüchtigkeit auf der einen und Lebensgenuss auf der anderen Seite sind für einen langen Zeitraum Aspekte und zugleich Anforderungen im Zusammenhang mit der Identität des Mannes. Aufgrund des umfassenden Charakters des Grundmotivs war es möglich, es auf unterschiedliche Weise inhaltlich zu akzentuieren. Solche ›Anwendungen‹, wie sie am treffendsten genannt werden, können durch besondere motivische Elemente, durch die Form und also den Verwendungszweck des Gefäßes oder durch die Motivkombination auf einem Gefäß geschaffen werden⁹⁹. Da

97 Vgl. Schubert 2021 zur Verbreitung des Konzepts der Isonomie im Sinne einer breiten Teilhabe an der Etablierung gesellschaftlicher Regeln seit etwa der Mitte des 6. Jahrhunderts.

98 Hdt. 6, 126–131.

99 Ich knüpfe, was die Unterscheidung von Bildidee und Potential ihrer Anwendungen betrifft, an Woodford 1982, 179 f. und Kunze 2022, 80 an.

das Brettspielermotiv zentrale Aspekte der Bild- und Wertewelt der Zeit in sich einschließt, ist sein Anwendungsspektrum weit. Dies kann an dieser Stelle nicht erschöpfend behandelt werden; ich beschränke mich im Folgenden darauf, einige Formen der inhaltlichen Akzentuierung zu referieren oder zur Diskussion zu stellen.

1. Die bisher hier angestellten Überlegungen zum Sinngehalt konzentrierten sich auf das Motiv in seiner initialen Gestalt, zwei Krieger beim Spiel, ergänzt gelegentlich um Beifiguren wie etwa weitere Krieger. Die bedeutendste Anwendung stellt ohne Frage die Hinzufügung der Athena dar, die schon etwa ein Jahrzehnt nach der Erfindung des Motivs erfolgt und zu großer Popularität aufsteigt. Damit erweitert sich, wie oben erläutert, die Szene um die Idee der göttlichen Präsenz. Zugleich wird ein weiterer zentraler Aspekt des bürgerlichen Selbstverständnisses ins Bild gebracht, die Frömmigkeit, *eusebeia*, eine Kategorie, die im Zeithorizont durch zahllose Bilder von Göttern, ob unter sich oder in Verbindung mit menschlichen Akteuren, gegenwärtig ist. Im Motiv der spielenden Krieger sind auf diese Weise beide Ebenen präsent, die der sterblichen Männer, die in ihre Aktivität versunken sind, und die der Götter, von deren Gunst nach zeitgenössischer Vorstellung das menschliche Tun abhängig ist¹⁰⁰. Eine schöne Analogie bieten die zahlreichen Vasenbilder mit der Darstellung des Abschieds eines Kriegers. Auf dem inzwischen traditionellen Motiv wird ab ca. 500 v. Chr. das Ausgießen einer Trankspende wiedergegeben und so der religiöse Aspekt akzentuiert¹⁰¹.
2. Wie oben dargelegt, wurden die Kategorien Tapferkeit und Lebensgenuss in den Bildern der spielenden Krieger in mehreren Abstufungen visualisiert (vgl. § 7–10 und § 24–27). Dies setzt sich in der Praxis fort, das Brettspielermotiv auf großen Gefäßen durch die Darstellung auf der Gegenseite inhaltlich zu vertiefen, ein Aspekt, der in der Forschung, soweit ich sehe, bisher nicht beachtet wurde. Für eine nähere Betrachtung bietet die große Gruppe der schwarzfigurigen Amphoren mit ihren beiden gleichwertigen Bildseiten eine gute Grundlage; auf etwa 50 Exemplaren hat sich auch das zweite Motiv erhalten. Dabei ist die Seite der *andreia* mit zwölf Bildern des Herakles (Abb. 5) sowie 14 Kriegerdarstellungen¹⁰² vertreten, die Seite des Lebensgenusses mit ebenfalls zwölf Bildern des Dionysos (als einer Hauptfigur) und seines Kreises (Abb. 7) sowie mit drei Darstellungen mit Athleten, Komästen und/oder erotischen Begegnungen; ein Stück zeigt Artemis und den Musengott Apollon mit einer Lyra in der Hand¹⁰³. Die Vatikan-Amphora des Exekias bildet (zusammen mit ihrer Zweitfassung) auch in dieser Hinsicht eine Ausnahme; auf der Gegenseite ist die Heimkehr der Dioskuren wiedergegeben. Man könnte einwenden, diese Beobachtung sagt wenig aus, da Herakles, Dionysos und Krieger beliebte Sujets auf spätarchaischen Amphoren sind. Bemerkenswert, da statistisch signifikant, ist jedoch, dass von anderen Motiven, die häufig auf diesem Gefäßtyp erscheinen, z. B. Athenageburt, Gigantomachie, Parisurteil und andere Episoden der Troiasage, kein einziges zur Darstellung kam – und niemals findet sich eine weitere Episode aus dem Leben des Achill oder des Aias auf der Rückseite eines Gefäßes. Die Art der Motivkombination unterstützt demnach die hier vertretene These, dass im Brettspielermotiv die Sphären Lebensgenuss und männliche Tapferkeit verschmolzen

100 Zu *eusebeia*, auch in ihrer Eigenart als bürgerliche Tugend, s. Burkert 2011, 408–412; zu attischen Amphoren, deren Bilder sich auf *arete* und *eusebeia* beziehen, s. Martelli 2005.

101 Vgl. Meyer 2020, 89 f.

102 Herakles: Kat. 3. 7. 9. 11. 17–19. 21. 90. 94. 103. 105; Krieger: Kat. 4–6. 26. 77. 81–83. 91. 93. 97–99. 104.

103 Dionysos und Thiasos: Kat. 14. 15. 22. 24. 25. 78. 85–87. 96. 100. 107; Athleten: Kat. 16 (mit Sexszene).

89; Komos: Kat. 13. 102. 119. 120. 216; Liebeswerbung: Kat. 20; Apollon und Artemis: Kat. 92. Über die Zuordnung könnte man sich im Einzelfall streiten, ohne dass sich am Ergebnis etwas ändern würde: Die Athletenbilder habe ich wegen der Verbindung von Athleten mit einem pädierastischen Paar dem Lebensgenuss zugeordnet. – Auf einer Amphora ist das Brettspielermotiv auf beiden Seiten wiedergegeben (Kat. 27).

sind¹⁰⁴. Die Kombination der Bildthemen führt zudem die Leichtigkeit und Effizienz vor Augen, mit der die Vasenmaler den genannten Sphären durch das Bild der Gegenseite eine Akzentuierung nach der einen oder der anderen Richtung gegeben haben.

3. Die in der Forschung unverändert dominierende Interpretation des Bildmotivs stellt, im größeren Zusammenhang betrachtet, eine von vielen Anwendungen dar, und zwar die Aufladung im Sinne des Epos und das Ausschöpfen des erzählerischen Potentials. Durch die Nennung der beiden Namen, die fürstliche Gestaltung der Krieger sowie durch die Angabe der Würfelaugen oder der gezogenen Felder steht den kundigen Betrachtern eine halbe Welt vor Augen: der Troianische Krieg mit seinen Schrecken und dem finalen Erfolg, die Konkurrenz von Achill und Aias, vor allem aber ihr tragisches individuelles Schicksal. Exekias selbst illustriert dies in nachdrücklicher Weise, wenn er Aias nicht nur in dem zwischen Ernst und Spiel schwebenden Bild der Brettspieler wiedergibt, sondern auch in der beklemmenden Situation, als er in ruhiger Konzentration seinen Selbstmord vorbereitet¹⁰⁵. Die Anwendung als epischer Stoff verdient wegen der künstlerisch anspruchsvollen Ausführung mancher Darstellungen und wegen ihrer Präsenz wohl noch auf dem Krater des Hephaistos-Malers aus der Zeit um ca. 430 v. Chr.¹⁰⁶ besondere Aufmerksamkeit, dominierend war sie nicht.
4. Mit dem eben behandelten Aspekt überlappt sich ein dritter, bei dem die Kategorien Schicksal und Tod nun ganz im Vordergrund stehen. Auf dem Schlacht- wie auf dem Spielfeld spielt der Zufall eine Rolle und hängt Erfolg und Misserfolg von Faktoren ab, die der einzelne Akteur nur bedingt steuern kann¹⁰⁷. Achill und Aias sterben noch vor der Einnahme Troias durch die Griechen, das gleiche Schicksal droht auch jedem Krieger in der realen Welt, er fällt vielleicht im Kampf, selbst wenn sein Heer den Sieg davonträgt. Dass das Würfelspiel nicht nur eine Alltagsfreude war, sondern auch sinnbildhaft für das Lebens- oder Todeslos aufgefasst wurde, geben die oben bereits angeführten Würfel und Spieltische in archaischen Gräbern klar zu erkennen¹⁰⁸. Wenn das Motiv der brettspielenden Krieger besonders häufig auf späten schwarzfigurigen Lekythen, typischen Grabbeigaben, erscheint, ist es plausibel, die auf den Darstellungen doppelt angesprochene Kategorie Zufall mit der Unsicherheit des Lebens in Verbindung zu bringen. Aber auch am anderen Ende des Spektrums, bei der Amphora des Exekias, sind solche Verknüpfungen denkbar. Das Thema Sterblichkeit ist dort nachdrücklich durch Achill und Aias gegenwärtig, aber auch durch das Bild der Rückseite mit den Dioskuren, dem sterblichen Kastor und dem unsterblichen Polydeukes.
5. Schließlich das affirmative Potential. Wenn das Brettspielermotiv mit den beiden Themen Krieg und Lebensgenuss zwei zentrale Aspekte des männlichen Selbstverständnisses in archaischer Zeit visualisiert, steht den – vermutlich fast durchweg männlichen – Betrachtern vor Augen, welche Rollen ihnen zukommen: Welche Pflichten sie im Leben übernehmen müssen und auf welchem Feld sie sich durch entsprechende Leistungen auszeichnen können. Das gilt jedoch auch für die Bilder, die wir modern dem Bereich der Freizeit zurechnen würden, athletisches Training

104 Scheibler 1987, 99 registriert, dass auf schwarzfigurigen Bauchamphoren häufig »so entgegengesetzte Vorstellungskreise, wie der kriegerische einerseits, der dionysische andererseits auf einem Gefäß vereinigt werden«, gibt als Erklärung jedoch allein die gewachsene Popularität des Dionysoskults in Athen und Attika an.

105 Amphora, Boulogne-sur-Mer 558; BAPD 310400; Moignard 2015, 29–31. Eventuell sind auch mehrere Darstellungen der Bergung eines Gefallenen auf Aias und Achill und damit auf eine spezifische Verbindung der beiden Krieger zu beziehen, vgl. Mackay 2010, 33–38.

106 Kat. 213, BAPD 214735; vgl. dazu Kunze 2022, 78.

107 s. zum Folgenden Junker 2003, 11 f.; Böhm 2020, 29 f.; Dasen 2022, 99.

108 s. o. Anm. 14. 96.

und Wettkampfwesen, Freude am Umgang mit Pferden, Aktivitäten beim Symposium, aktive und passive Teilnahme an Theater- und anderen musischen Veranstaltungen und anderes mehr, denn die freien Bürger weisen sich auch dadurch aus, dass sie Zeit haben, auch für Mußedinge. Man kann auch einen Schritt weitergehen, vom Rollenbild des Einzelnen zu den Regeln der Gesellschaft. Sie ist nur dann gut eingerichtet, wenn jeder Einzelne seine Rolle gut ausfüllt und dadurch einen Beitrag zur Stabilität des Ganzen leistet. So wurde, um zu den Brettspielern im Speziellen zurückzukehren, darauf hingewiesen, dass im Spiel Tugenden zum Tragen kommen, die auch im gesellschaftlichen Alltag unabdingbar sind: die Beachtung von Regeln, die Fairness im Spiel, die Anerkennung des Siegers¹⁰⁹.

42 Diese Aussagen zum Sinngehalt wollen nicht einer Hermeneutik des *anything goes* das Wort reden, im Gegenteil. Sie umreißen das Potential an Bedeutungen, das im Grundmotiv der spielenden Krieger angelegt ist und das in jedem Einzelfall auf eine bestimmte Weise konkretisiert wird. Wenn das Spektrum der Gefäße von der signierten Prachtamphora bis zu massenhaft hergestellten kleinen Lekythen reicht, wenn man wie stets mit Verwendungen in den drei Bereichen Haus, Grab und Heiligtum zu rechnen hat, dazu mit der Rücksicht der Produzenten nicht nur auf den heimischen, sondern auch auf den etruskischen Markt und auf andere Regionen im Mittelmeerraum, dann ist methodisch in jedem Fall geboten, sehr unterschiedliche Anwendungen des fundamentalen Bildgedankens zu erwarten. Was man umgekehrt zuverlässig ausschließen kann, ist, dass es die *eine*, eng umgrenzte Bedeutung des Motivs der Brettspieler gegeben hat.

Das Ende der Brettspieler

43 Der weitaus größte Teil der Gefäße mit dem Motiv der spielenden Krieger ist in den Jahren von etwa 530 bis 480 oder spätestens 470 entstanden. Das Ende der kontinuierlichen Verwendung des Motivs geht ebenso wie ihr Beginn zwei Generationen zuvor mit größeren Entwicklungen bei der Motivik attischer Vasen zusammen und verlangt deshalb nur eingeschränkt eine spezifische Erklärung. Einmal nimmt die Produktion attischer Feinkeramik generell ab. Vor allem aber verringert sich die Zahl der Bilder mit Bezug zu individuellem Lebensgenuss und kriegerischer Tüchtigkeit im genannten Zeithorizont signifikant. Dabei gibt es jedoch Unterschiede, die auch für die Geschichte des Motivs der spielenden Krieger von Interesse sein können. Während Darstellungen des Symposiums, von Reitern und vor allem von Athleten in reduziertem Umfang weiterlaufen, fallen andere Themen fast ganz aus dem Repertoire heraus, namentlich Bilder von Gespannen und erotische Darstellungen einschließlich der Liebeswerbung¹¹⁰. Soziologisch gesehen, unterscheiden sich die genannten Themenfelder dadurch, dass erstere nach der Art ihrer Ausübung einen Bezug zur Gemeinschaft aufweisen, letztere dagegen stärker mit ›aristokratischer Muße‹ und mit individuellem Lebensgenuss zusammenhängen. An diesen Bereich und seine Werte knüpft auch das Motiv der spielenden Krieger an – und büßte, wie zu vermuten ist, seine Beliebtheit ein, nachdem sich, nicht nur in Athen, mit der Etablierung der demokratischen Institutionen und dem wachsenden Druck zu poliskonformem Verhalten auf den Einzelnen die gesellschaftliche Atmosphäre grundlegend gewandelt hatte¹¹¹.

109 Kurke 1999, 264–274; Dasen 2022, 98–101.

110 s. die in Anm. 23 angegebene Literatur.

111 Vgl. Junker 2023, 34–43.

Das Motiv der spielenden Krieger und die Gründe für seine Popularität

44 Um 540 v. Chr. hat erstmals ein Vasenmaler, vielleicht Exekias, zwei brettspielende Krieger dargestellt und damit zwei scheinbar disparate Elemente in einem Bild vereint. Es sollte – mit namenlosen Akteuren oder mit Achill und Aias als Kontrahenten – zu einem der beliebtesten Sujets in der attischen Vasenmalerei werden und etwa zwei Generationen lang im Repertoire der Werkstätten bleiben. Das Bildmotiv besitzt eine beträchtliche gestalterische Effizienz, was ein wesentlicher Grund für seine Popularität im weiten Areal der Absatzgebiete attischer Vasen gewesen sein dürfte. Bei der direkten Kombination der beiden Elemente Spiel und Krieg handelt es sich um eine Erfindung, deren Voraussetzungen zuverlässig zu bestimmen sind. Sowohl Darstellungen des Themenfelds ›Krieg – männliche Leistungsfähigkeit‹ als auch solche des Themenfelds ›Spiel – männlicher Lebensgenuss‹ sind ab der Mitte des 6. Jahrhunderts in der attischen Vasenmalerei stark vertreten. Die unmittelbare Verschränkung der beiden bis dahin additiv nebeneinander gestellten Themenfelder in *einem* Bild stellt, so eigentlich oder auch künstlich sie in moderner Sicht erscheinen mag, eine Erfindung mit einem großen Wirkungspotential dar. Dabei spielte vermutlich eine große Rolle, dass durch das direkte, gleichsam ironische Ineinander der beiden Bereiche dem Thema Kampf und Krieg etwas von seiner Schwere genommen, dem ›leichten‹ Thema Spiel dagegen besondere Bedeutung gegeben wurde. Diese konzeptionelle Qualität des Bildmotivs verbindet sich mit den umfassenden Anwendungsoptionen des Motivs. Es besitzt einen affirmativen Grundcharakter, dies allerdings nicht in eindimensionaler Weise, etwa allein als Feier der Überlegenheit des Achill oder als visuelle Metapher für die Abhängigkeit des Menschen von Zufall und Schicksal; die lange dominierende Interpretation als Aufforderung, sich vom Spiel zu lösen und in den Kampf zurückzukehren, ist überhaupt auszuschließen. Stattdessen entwickelt das Motiv sein Wirkungspotential durch die Balance von zwei zentralen Aspekten des männlichen Selbstverständnisses: der Bereitschaft zum kriegerischen Einsatz und der Bejahung der Lebensfreude, wie sie in elementarer Weise im Spiel zum Ausdruck kommt. Diese beiden Pole ließen sich, auch wenn sie der Bildidee nach gleichen Rang haben, in vielfältiger Weise akzentuieren. So kann durch starke Bewaffnung der Spieler der militärische Aspekt oder aber durch lebhafte Gestik die Versenkung ins Spiel hervortreten. Es kann die Wahl eines weiteren Bildmotivs auf demselben Gefäß dem einen oder dem anderen Aspekt besonderes Gewicht geben. Das weite Anwendungsspektrum des Motivs ergibt sich schließlich auch daraus, dass die beiden zentralen Aspekte, Kampf und Spiel, zur Lebenswelt nicht nur der Aristokratie, sondern aller freien Bürger gehörten, in Athen, in der griechischen Welt und darüber hinaus, wohin immer attische Vasen als Handelsgut gelangten.

Exkurs: Der Erfinder der Bildidee – Krieger und Nicht-Krieger als Brettspieler

45 Da für die Interpretation der Bildidee von untergeordneter Bedeutung, möchte ich die Frage nach dem konkreten Vorgang ihrer Erfindung – und nach dem Erfinder – in diesem kurzen Exkurs separat behandeln. Es gibt keine Darstellungen der spielenden Krieger, die mit Bestimmtheit früher zu datieren sind als die künstlerisch herausragende Darstellung des Exekias auf der Amphora im Vatikan. Aus diesem Grund ist dieser auch sonst höchst innovative Künstler entweder der Erfinder des Motivs oder aber derjenige, der durch seine wirkungsvolle Ausführung das Potential der Bildidee ausgeschöpft und damit wesentlich zu ihrer Verbreitung beigetragen hat¹¹².

112 Vgl. Kunze 2022, 72–78 mit einem Resümee der Forschung zu dieser Frage.



18

Abb. 18: Fragment einer Bandschale, Athen, Agoramuseum P 30782

46 Die Bilder, die aus stilistischen Gründen eventuell früher zu datieren sind als die Darstellung von der Hand des Exekias, werfen zwei Fragen auf. Die erste lautet: Ist das Bildmotiv in der attischen Vasenmalerei zunächst mit bürgerlichen Akteuren ausgeführt worden? Ein Fragment einer Bandschale von der Athener Agora aus der Zeit um 540 zeigt zwei Männer in Bürgertracht gemeinsam auf einer Seite des (unvollständig erhaltenen) Spieltischs, auf dem zehn Steine zu sehen sind; in ihrem Rücken ist ein Teil eines einzelnen, in die Gegenrichtung gewandten Mannes zu sehen, der vermutlich ebenfalls an einem Brettspiel sitzt (Abb. 18)¹¹³. Hinter den beiden über das Spielfeld gebeugten Männern ist *ego de tetara* beigeschrieben, also dieselbe emphatische Form der Angabe von Würfelaugen oder gezogenen Feldern, wie sie auf vier Vasenbildern mit spielenden Kriegern begegnet. Das kleine Fragment besitzt einen hohen Zeugniswert, liefert es doch ein starkes Argument dafür, dass das Motiv des Spielens auf dem Brett ohne einen Anstoß durch Exekias in

das Motivspektrum der attischen Vasenmaler aufgenommen worden ist: Die Schale gehört stilistisch in die Zeit der Vatikan-Amphora des Exekias und kann durchaus älter sein als diese¹¹⁴; die dargestellte Szene ist ikonographisch eigenständig gegenüber dem Bildschema der spielenden Krieger; zudem sind, wie oben skizziert, Darstellungen von ›spielerischen Aktivitäten‹ in der attischen Vasenmalerei im mittleren 6. Jahrhundert generell populär geworden. Die fünf weiteren Vasenbilder mit nicht-kriegerischen Brettspielern können dagegen durchweg als Ableitungen von der Schöpfung des Exekias klassifiziert werden, darunter als Sonderfall eine eventuell humoristische, mit Flügelwesen als Brettspielern auf einer Schale aus der Zeit um 530 in Kopenhagen¹¹⁵. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang ferner die Tatsache, dass die spielenden Krieger auf einigen Bildern nicht auf dem üblichen kargen Block sitzen, sondern auf Hockern oder Stühlen, die Szene sich also der bürgerlichen Sphäre annähert¹¹⁶. Um zur Ausgangsfrage zurückzukehren: Möglicherweise sind also erst in einem zweiten Schritt Krieger an die Stelle der Bürger getreten, wodurch das Motiv seine so erfolgreiche inhaltliche Zuspitzung erhalten hat.

47 Zwei andere frühe Gefäße, jeweils Schalen, geben einen Anstoß für ein zweites Szenario. Auf der oben bereits angesprochenen Kylix im Vatikan mit Brettspielern auf beiden Außenseiten¹¹⁷ schließt sich hinter der Spielszene jeweils ein Krieger an, den Schritt einmal zur Mitte, einmal nach außen hin gerichtet; dahinter stehen jeweils zwei Zuschauerfiguren. Auf einer fragmentarisch erhaltenen schwarzfigurigen Schale aus Marzabotto werden die beiden Krieger von zur Mitte gerichteten Viergespannen in schneller Fahrt eingefasst¹¹⁸. Bei allen Unterschieden im Detail sind die Bilder der beiden Kylikes weit entfernt von der Fokussierung des Bildmotivs durch Exekias. Unabhängig vom relativen zeitlichen Verhältnis der drei genannten Werke zueinander ist denkbar, dass das Motiv der brettspielenden Krieger zunächst Teil größerer Bildkompositionen war¹¹⁹ und ihm erst in einem zweiten Schritt der Rang eines eigenständigen Bildgedankens gegeben wurde.

113 s. u. Nr. 1 in der Liste der Darstellungen.

114 So auch Kunze 2022, 84.

115 s. u. Nr. 6 in der Liste der Darstellungen. Ein Flügelwesen findet sich (hinter dem linken Krieger) auch auf dem Fragment einer etwa gleichzeitigen Schale in Moskau, Puschkin-Museum M 927 (Kat. 36; BAPD 45177).

116 Kat. 13; BAPD 340562. Kat. 34; BAPD 19453. Kat. 121; BAPD 9024648. Ein gewöhnliches Tischmöbel als Spieltisch: Kat. 79; BAPD 320343. Kat. 95; BAPD 320078. Kat. 149; BAPD 7036.

117 s. o. Anm. 31.

118 Kat. 38; BAPD 9052537; Govi 1995, 69–71 Nr. 3 Abb. 10–16; Kunze 2022, 93 Nr. N 19 Taf. 44 a. Vom Bild der Gegenseite sind nur Reste der Gespanne erhalten, zwischen denen mit großer Wahrscheinlichkeit erneut Brettspieler wiedergegeben waren.

119 Die Erweiterung der Brettspielszene durch Krieger und Reiter findet sich häufig, auf frühen (z. B. Kat. 32. 110. 113. 114) wie auf späten Stücken (z. B. Kat. 42. 49. 60. 66. 134. 215. 216).

48 Diese Überlegung wird gestützt durch analoge Fälle der motivischen Pionierung in demselben Zeithorizont. Das Innenbild der berühmten Sosias-Schale mit der eindringlichen Schilderung der Versorgung des verletzten Patroklos durch seinen Freund Achill macht ein Motiv, das zuvor als Nebenthema einer vielfigurigen Schlacht Szene existiert hat, zum psychologisch intensiven Hauptthema eines Gefäßes¹²⁰. Die Erzählung von der Bergung des Leichnams von Sarpedon aufgrund einer Intervention des Zeus liegt in zwei Bildfassungen des Euphrionios vor. Die erste, auf einer Schale, ist künstlerisch unaufwändig und gibt Hypnos und Thanatos, die unverzichtbaren Helfer bei dieser Unternehmung, als gewöhnliche Krieger wieder, in der zweiten, auf einem Krater, entfaltet sich dieselbe Szene zu dramatischer Größe, mit den beiden Dämonen als grandiosen Flügelwesen. Diese Einblicke in kreative Prozesse bei attischen Vasenmalern spätarchaischer Zeit geben dem zweiten Szenario eine gewisse Plausibilität: Exekias als derjenige, der ein im Repertoire der Werkstätten bereits vorhandenes Motiv aufgreift und sein Potential voll entwickelt.

49 Von den genannten drei Optionen für den Formationsprozess des Bildmotivs – Exekias als Erfinder im vollen Wortsinn, Verknüpfung des zunächst ›bürgerlichen‹ Motivs mit der kriegerischen Sphäre, Aufwertung vom (kriegerischen) Neben- zum Hauptthema – scheint mir die zweitgenannte am plausibelsten zu sein; eine sichere Antwort ist aufgrund der schwachen Überlieferung wohl nicht möglich. Angemerkt sei noch, dass der Status des Exekias als Erfinder etwas Ambivalentes hat. Heide Mommsen weist darauf hin, »dass die genialsten Bildideen des Exekias [...] nicht ins Repertoire der Vasenmaler übernommen wurden und auch nicht die geringste Resonanz im 6. Jh. v. Chr. hinterlassen haben«¹²¹. Dass hingegen das – von Exekias jedenfalls wirkungsvoll ausgestaltete – Brettspielermotiv so stark rezipiert worden ist, erklärt sich Anne Mackay mit seinen Designqualitäten¹²².

Spielende Bürger und Verwandtes auf attischen Vasen: Liste der Darstellungen

1. sf. Bandschale, Frgt., ca. 540, Athen, Agoramuseum P 30782 (Abb. 18). Zwei bärtige Männer auf einer Seite des Spieltischs; zehn Steine befinden sich auf dem nicht ganz vollständig erhaltenen Tisch; Inschrift: *ego de tetara* (›ich aber habe vier‹); rechts anschließend eine weitere sitzende Figur (vermutlich weitere Brettspielpartie). BAPD 45036; Pfisterer-Haas 2004, 384 Abb. 38, 10; Knauf 2006, 173 Abb. 23.3; Iozzo 2018, 44 Anm. 47; Giuliani 2022, 66; Kunze 2022, 84 Taf. 38 b
2. sf. Halsamphora, ca. 510, Brüssel, Musées Royaux d'Art et d'Histoire R 328. Greis und Bärtiger am Spieltisch; Rückseite: Dionysos und Hermes. BAPD 301787; Buchholz 1987, 134 Nr. b Abb. 50 a; Kunze 2022, 84 Taf. 38 c
3. sf. Pelike, ca. 510, Toronto, Royal Ontario Museum, E. Borowski Collection. Auf den beiden Gefäßseiten fast identisches Motiv, zwei bärtige Männer am Spieltisch, Krater unter dem Tisch, der Linke mit drei ausgestreckten Fingern. BAPD 11685; Leipen 1984, 11 Nr. 7; Buchholz 1987, 135 Nr. d Abb. 51 b. c
4. sf. Pelike, ca. 510, New York, Metropolitan Museum of Art 68.27. Zwei bärtige Männer am Spieltisch, Krater unter dem Tisch, der Rechte mit drei ausgestreckten Fingern; reichere Version von Nr. 4 (neben Krater noch eine Lyra und ein Auloi-Etui im Hintergrund); Rückseite: Aulet zwischen Diskus- und Speerwerfer. BAPD 7599;

120 Siehe zu diesem und zum folgenden Beispiel Junker 2003, 2–8. 16–22 und ferner Giuliani 2022 zur Tradition des sogenannten heroischen Genres in der attischen Vasenmalerei.

121 Mommsen 2022, 25.

122 Mackay 2022, 29: »The most imitated of his innovative scenes are quite simply those that are most visually striking«; ähnlich schon Hauser 1932, 67; vgl. o. § 24–27.

- Buchholz 1987, 135 Nr. c Taf. 6 d; <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/255272> (10.01.2024)
5. rf. Bauchamphora, ca. 480, ehem. Rom, Slg. Depoletti (verschollen). Halszone: Zwei junge, bartlose Männer mit Bürgerstock an einem Spielblock; auf der Gegenseite: Herakles ringt mit dem Löwen. Greifenhagen 1976, 18–21 Abb. 17; Buchholz 1987, 134 Nr. a
 6. sf. Augenschale, ca. 530, dem Amasis-Maler zugeschrieben (E. Simon), Kopenhagen, Nationalmuseum 13521. Zuseiten und unter den Henkeln jeweils zwei Flügeldämonen beim Brettspiel, die jeweils einmal fünf und einmal drei Finger ausstrecken, auf dem Tisch elf und zwölf Steine in unregelmäßiger Anordnung. BAPD 504; Buchholz 1987, 132 Abb. 49 e, f; CVA Kopenhagen, Nationalmuseum 8 Taf. 325, 1; 326, 1. 2; Kunze 2022, 73 Anm. 14; Lissarrague 2022

Supplement

Der Katalog der Denkmäler mit Darstellungen von Brettspieler auf attischen Vasen ist als csv-Tabelle über iDAI.repo (<https://doi.org/10.34780/po7elqvh>) zugänglich.

Abkürzungen

- Bentz 1998** M. Bentz, Panathenäische Preisamphoren. Eine athenische Vasengattung und ihre Funktion vom 6.–4. Jahrhundert v. Chr., *AntK* Beih. 18 (Basel 1998)
- Bentz 2009** M. Bentz, Maße, Form und Funktion. Die attisch-schwarzfigurigen Halsamphoren, in: *Tsingarida* 2009, 79–88
- Boardman 1978** J. Boardman, *Exekias*, AJA 82, 1978, 11–25
- Boardman 2011** J. Boardman, Rez. zu A. G. Mitchell, *Greek Vase-Painting and the Origins of Visual Humour* (Cambridge 2009), *Bryn Mawr Classical Review* 2011.02.14, <https://bmcr.brynmawr.edu/2011/2011.02.14/>
- Bocksberger 2021** S. M. Bocksberger, Telamonian Ajax. The Myth in Archaic and Classical Greece (Oxford 2021)
- Böhm 2020** S. Böhm, Sphingen und Sirenen im archaischen Griechenland. Symbole der Ambivalenz in Bildszenen und Tierfriesen (Regensburg 2020)
- Böhr 1982** E. Böhr, *Der Schaukelmaler* (Mainz 1982)
- von Bothmer 1985** D. von Bothmer, *The Amasis Painter and His World. Vase-Painting in Sixth-Century B.C. Athens*. Ausstellungskatalog New York (Malibu 1985)
- Brendle 2018** R. Brendle, Athenian Use of Black-Figure Lekythoi in Fifth-Century Burials, *AA* 2018, 121–138
- Buchholz 1987** H.-G. Buchholz, Brettspielende Helden, in: S. Laser, Sport und Spiel, *ArchHom* 3 T (Göttingen 1987) 126–184
- Burkert 2011** W. Burkert, *Griechische Religion der archaischen und klassischen Epoche* 2 (Stuttgart 2011)
- Buschor 1958** E. Buschor, *Die Plastik der Griechen* 2 (München 1958)
- Chazalon 1995** L. Chazalon, L’arbre et le paysage dans la céramique attique archaïque à figures noires et à figures rouges, *AnnAStorAnt* 2, 1995, 103–131
- Chidiroglou u. a. 2022** M. Chidiroglou – U. Schädler – S. Schierup, Archaic Greek Terracotta Gaming Tables Revisited, *Pallas* 119, 2022, 19–41
- Dasen 2022** V. Dasen, Achilles and Ajax at Play, in: *Reusser – Bürge* 2022, 95–101
- Dierichs 2008** A. Dierichs, *Erotik in der Kunst Griechenlands* (Mainz 2008)
- Duplouy 2006** A. Duplouy, Le prestige des élites. Recherches sur les modes de reconnaissance sociale en Grèce entre les X^e et V^e siècles avant J.-C. (Paris 2006)
- Duplouy 2022** A. Duplouy, Hippotrophia as Citizen Behaviour in Archaic Greece, in: J. Bernhardt – M. Canevaro (Hrsg.), *From Homer to Solon. Continuity and Change in Archaic Greece* (Leiden 2022) 139–161
- Fellmann 1990** B. Fellmann, Die zwei Seiten der Schale, in: *Vierneisel – Käser* 1990, 157–161
- Filser 2017** W. Filser, *Die Elite Athens auf der attischen Luxuskeramik* (Berlin 2017)
- Fisher – van Wees 2015** N. Fisher – H. van Wees (Hrsg.), *‘Aristocracy’ in Antiquity. Redefining Greek and Roman Elites* (Swansea 2015)
- Giudice – Giudice 2009** F. Giudice – I. Giudice, Seeing the Image. Constructing a Data-Base of the Imagery on Attic Pottery from 635 to 300 BC, in: J. Oakley – O. Palagia (Hrsg.), *Athenian Potters and Painters* (Oxford 2009) II 48–62
- Giuliani 2022** L. Giuliani, Heroisches Genre als Mittel der Charakterisierung. *Paralipomena zur Amphora* Vatikan 344, in: *Reusser – Bürge* 2022, 65–70
- Giuliani – Heilmeyer 1991** L. Giuliani – W.-D. Heilmeyer (Hrsg.), *Euphronios der Maler. Ausstellungskatalog Berlin* (Mailand 1991)
- Goossens – Thielemans 1996** E. Goossens – S. Thielemans, The Popularity of Painting Sport Scenes on Attic Black and Red Figure Vases: a C.V.A.-Based Research – Part A, *BABesch* 71, 1996, 59–94
- Govi 1995** E. Govi, Vasi attici a figure nere dal santuario per il culto delle acque di Marzabotto, *Ocnus* 3, 1995, 61–76
- Greifenhagen 1976** A. Greifenhagen, Alte Zeichnungen nach unbekannten Vasen, *SBMünchen* (München 1976)
- Hasaki – Bentz 2020** E. Hasaki – M. Bentz (Hrsg.), *Reconstructing Scales of Production in the Ancient Greek World: Producers, Processes, Products, People. Archaeology and Economy in the Ancient World. Proceedings of the 19th International Congress of Classical Archaeology, Cologne/Bonn, 22–26 May 2018* (Heidelberg 2020), <https://doi.org/10.11588/propylaeum.639>
- Hauser 1932** F. Hauser, Amphora des Exekias mit Aias und Achilleus am Spieltisch – Die Dioskuren zu Hause, Vatikan, in: *FR III* (1932) 65–72
- Hedreen 2001** G. Hedreen, Capturing Troy. The Narrative Functions of Landscape in Archaic and Early Classical Greek Art (Ann Arbor, MI 2001)
- Heinemann 2009** A. Heinemann, Ungleiche Festgenossen? Spätarchaische Gelagegemeinschaften im Medium der Vasenmalerei, in: C. Mann – M. Haake – R. von den Hoff (Hrsg.), *Rollenbilder in der athenischen Demokratie. Medien, Gruppen, Räume im politischen und sozialen System*. Beiträge zu einem interdisziplinären Kolloquium in Freiburg i. Br., 24.–25. November 2006 (Wiesbaden 2009) 35–70
- Heinemann 2016** A. Heinemann, Der Gott des Gelages. Dionysos, Satyrn und Mänaden auf attischem Trinkgeschirr des 5. Jahrhunderts v. Chr. (Berlin 2016)
- Hoesch 1990** N. Hoesch, Männer im Luxusgewand, in: *Vierneisel – Käser* 1990, 276–279
- Iozzo 2018** M. Iozzo, Un’anfora dimenticata. Note di iconografia e problemi epigrafici, *ASAtene* 96, 2018, 34–52
- Junker 2002** K. Junker, Symposiongeschirr oder Totengefäße? Überlegungen zur Funktion attischer Vasen des 6. und 5. Jahrhunderts v. Chr., *AntK* 45, 2002, 3–26

- Junker 2003** K. Junker, Pseudo-Homerica. Kunst und Epos im spätarchaischen Athen, BWPr 141 (Berlin 2003)
- Junker 2023** K. Junker, Der klassische Stil und die sozialen Grenzen seiner Anwendung, JdI 138, 2023, 12–51
- Kaeser 2002** B. Kaeser, Herstellungs- und Schicksalsspuren, Nachträge, in: M. Bentz (Hrsg.), Vasenforschung und Corpus Vasorum Antiquorum. Standortbestimmung und Perspektiven, CVA Beih. 1 (München 2002) 65–72
- Knauß 2006** F. Knauß, Nach neun Jahren Krieg wird die Zeit selbst Helden lang, in: R. Wünsche (Hrsg.), Mythos Troia. Ausstellungskatalog München (München 2006) 172–179
- Knell 1990** H. Knell, Mythos und Polis. Bildprogramme griechischer Bauskulptur (Darmstadt 1990)
- Kunze 2022** C. Kunze, Der Alltag der Heroen – Zur Brettspielervase des Exekias, in: Reusser – Bürge 2022, 71–94
- Kunze-Götte 2006** E. Kunze-Götte, Myrte als Attribut und Ornament auf attischen Vasen (Kilchberg 2006)
- Kurke 1999** L. Kurke, Coins, Bodies, Games, and Gold. The Politics of Meaning in Archaic Greece (Princeton, NJ 1999)
- Lang-Auinger – Trinkl 2021** C. Lang-Auinger – E. Trinkl (Hrsg.), Griechische Vasen als Medium für Kommunikation. Ausgewählte Aspekte. Akten des internationalen Symposiums im Kunsthistorischen Museum Wien, 5.–7. Oktober 2017, CVA Österreich Beih. 3 (Wien 2021)
- Leipen 1984** N. Leipen, Glimpses of Excellence. A Selection of Greek Vases and Bronzes from the Elie Borowski Collection (Toronto 1984)
- Lissarrague 2022** F. Lissarrague, Joueurs ailés et incertitudes herméneutiques sur une coupe à Copenhague, Kernos 35, 2022, 113–133
- Lynch 2020** K. M. Lynch, Attic Fineware at the Turn of the 5th Century. Shapes and Images, in: Meyer – Adornato 2020, 125–133
- Mackay 2010** E. A. Mackay, Tradition and Originality. A Study of Exekias, BAR IntSer 2092 (Oxford 2010)
- Mackay 2022** E. A. Mackay, The Supreme Art of Exekias, in: Reusser – Bürge 2022, 27–32
- Mangieri 2024** A. F. Mangieri, Heroics of Dress. Exekias and Ornament in Greek Vase Painting, AJA 128, 2024, 59–88
- Martelli 2005** M. Martelli, Areté ed eusébeia. Le anfore attiche nelle necropoli dell'Etruria campana, in: F. Giudice – R. Panvini (Hrsg.), Il Greco, il barbaro e la ceramica attica. Immaginario del diverso, processi di scambio e autorappresentazione degli indigeni. Atti del Convegno Internazionale di Studi, Catania, Caltanissetta, Gela, Camarina, Vittoria, Siracusa, 14–19 maggio 2001 (Rom 2005) III 7–37
- Meister 2020** J. B. Meister, ›Adel‹ und gesellschaftliche Differenzierung im archaischen und frühklassischen Griechenland (Stuttgart 2020)
- Meyer 2020** M. Meyer, The Athenians as Warriors, Oikos Members, Worshippers. Defining the Citizen, in: Meyer – Adornato 2020, 85–98
- Meyer – Adornato 2020** M. Meyer – G. Adornato (Hrsg.), Innovations and Inventions in Athens c. 530 to 470 BCE – Two Crucial Generations (Wien 2020)
- Miller 1999** M. Miller, Reexamining Transvestism in Archaic and Classical Athens. The Zewadski Stamnos, AJA 103, 1999, 223–253
- Mitchell 2009** A. G. Mitchell, Greek Vase-Painting and the Origins of Visual Humour (Cambridge 2009)
- Moignard 2015** E. Moignard, Master of Attic Black-Figure Painting. The Art and Legacy of Exekias (New York 2015)
- Mommsen 1980** H. Mommsen, Aias und Achill pflichtvergessen?, in: H. A. Cahn – E. Simon (Hrsg.), Tainia. Festschrift Roland Hampe (Mainz 1980) 139–152
- Mommsen 2022** H. Mommsen, Nachträge zum Œuvre des Exekias, in: Reusser – Bürge 2022, 19–25
- Neer 2002** R. T. Neer, Style and Politics in Athenian Vase-Painting. The Craft of Democracy, ca. 530–460 B.C.E. (Cambridge 2002)
- Ober 1989** J. Ober, Mass and Elite in Democratic Athens. Rhetoric, Ideology, and the Power of the People (Princeton, NJ 1989)
- Osada 2015** T. Osada, The Invisible God. The Representation of Divine Intervention in the Early Classical Period, in: A. Patay-Horváth (Hrsg.), New Approaches to the Temple of Zeus at Olympia. Proceedings of the First Olympia-Seminar 8th–10th May 2014 (Newcastle 2015) 98–109
- Paleothodoros 2022** D. Paleothodoros, Board Games Equipment from Archaeological Contexts in Archaic Attica, Board Game Studies Journal 16/1, 2022, 129–157, <https://doi.org/10.2478/bgs-2022-0005>
- Parker 2015** H. Parker, Vaseworld. Depiction and Description of Sex at Athens, in: R. Blondell – K. Ormand (Hrsg.), Ancient Sex. New Essays (Columbus, OH 2015) 23–142
- Pfisterer-Haas 2004** S. Pfisterer-Haas, Helden beim Brettspiel, in: R. Wünsche – F. Knauß (Hrsg.), Lockender Lorbeer. Sport und Spiel in der Antike. Ausstellungskatalog München (München 2004) 380–385
- Reinsberg 1989** C. Reinsberg, Ehe, Hetärentum und Knabenliebe im antiken Griechenland (München 1989)
- Reusser 2022** C. Reusser, Vasen für Etrurien. Verbreitung und Funktionen attischer Keramik im Etrurien des 6. und 5. Jahrhunderts vor Christus (Kilchberg 2022)
- Reusser – Bürge 2018** C. Reusser – M. Bürge (Hrsg.), »Exekias hat mich gemalt und getöpfert«. Ausstellungskatalog Zürich (Zürich 2018)
- Reusser – Bürge 2022** C. Reusser – M. Bürge (Hrsg.), Exekias und seine Welt. Tagung an der Universität Zürich vom 1.–2. März 2019 (Rahden 2022)

- Rosen – Sluiter 2003** R. M. Rosen – I. Sluiter (Hrsg.), Andreia. Studies in Manliness and Courage in Classical Antiquity (Leiden 2003)
- Rouillard – Verbanck-Piérard 2003** P. Rouillard – A. Verbanck-Piérard (Hrsg.), Le vase grec et ses destins. Ausstellungskatalog Mariemont (München 2003)
- Rüth 2021** A. Rüth, Die kommunikative Funktion Athenas in Bildern mythischer Heroen in der attischen Vasenmalerei, in: Lang-Auinger – Trinkl 2021, 43–57
- Russenberger 2017** C. Russenberger, Der Schmied und seine Maus. Zum Text-Bild-Verhältnis einer attisch schwarzfigurigen Oinochoe der Keyside-Klasse mit kalos-Inschrift, *AntK* 60, 2017, 19–35
- Sannibale 2018** M. Sannibale, L'anfora firmata con Achille e Aiace dei Musei Vaticani, in: Reusser – Bürgel 2018, 112–126
- Sapirstein 2013** P. Sapirstein, Painters, Potters, and the Scale of the Attic Vase-Painting Industry, *AJA* 117, 2013, 493–510
- Sapirstein 2014** P. Sapirstein, Demographics and Productivity in the Ancient Athenian Pottery Industry, in: J. H. Oakley (Hrsg.), Athenian Potters and Painters (Oxford 2014) III 175–186
- Schädler 2009** U. Schädler, Pente grammata – the Ancient Greek Board Game Five Lines, in: J. Nuno Silva (Hrsg.), Proceedings of Board Game Studies Colloquium XI, Lisboa, April 23rd to April 26th 2008 (Lissabon 2009) 173–196
- Schäfer 1997** A. Schäfer, Unterhaltung beim griechischen Symposion. Darbietungen, Spiele und Wettkämpfe von homerischer bis in spätklassische Zeit (Mainz 1997)
- Scheer 2011** T. S. Scheer, Griechische Geschlechtergeschichte (München 2011)
- Scheibler 1987** I. Scheibler, Bild und Gefäß. Zur ikonographischen und funktionalen Bedeutung der attischen Bildfeldamphoren, *JdI* 102, 1987, 57–118
- Schubert 2021** C. Schubert, Isonomia. Entwicklung und Geschichte (Berlin 2021)
- Shapiro 1993** H. A. Shapiro, Personifications in Greek Art. The Representation of Abstract Concepts, 600–400 B.C. (Kilchberg 1993)
- Stähli 2023** A. Stähli, Gender Studies in den Altertumswissenschaften – quo vadis? Oder: was haben die Altertumswissenschaften zu dem Forschungsgebiet beigetragen, das Gegenstand der Gender Studies ist?, in: J. B. Meister – S. Ruprecht (Hrsg.), Weiblichkeit – Macht – Männlichkeit. Perspektiven für eine Geschlechtergeschichte der Antike (Frankfurt am Main 2023) 43–78
- Stissi 2016** V. Stissi, Minor Artisans, Major Impact?, in: N. Eschbach – S. Schmidt (Hrsg.), Töpfer, Maler, Werkstatt. Zuschreibungen in der griechischen Vasenmalerei und die Organisation antiker Keramikproduktion, *CVA Beih.* 7 (München 2016) 47–53
- True 2006** M. True, Athenian Potters and the Production of Plastic Vases, in: B. Cohen (Hrsg.), The Colors of Clay. Special Techniques in Athenian Vases (Los Angeles 2006) 240–290
- Tsingarida 2009** A. Tsingarida, Shapes and Uses of Greek Vases (7th–4th Centuries B.C.). Proceedings of the Symposium Held at the Université libre de Bruxelles, 27–29 April 2006 (Brüssel 2009)
- Vierneisel – Kaeser 1990** B. Vierneisel – B. Kaeser (Hrsg.), Kunst der Schale – Kunst des Trinkens. Ausstellungskatalog München (München 1990)
- Villing 2020** A. Villing, Using Greek Vases. Developing Use-Wear Analysis as an Archaeology of Practice, in: M. Langner – S. Schmidt (Hrsg.), Die Materialität griechischer Vasen. Mikrohistorische Perspektiven in der Vasenforschung, *CVA Beih.* 9 (München 2020) 101–115
- Welch 2021** K. M. Welch, Hellenism. Why Greek Myths Appealed to the Etruscans, in: Lang-Auinger – Trinkl 2021, 331–340
- Woodford 1982** S. Woodford, Ajax and Achilles Playing a Game on an Olpe in Oxford, *JHS* 102, 1982, 173–185
- Yatromanolakis 2016** D. Yatromanolakis, Soundscapes (and Two Speaking Lyres), in: D. Yatromanolakis (Hrsg.), Epigraphy of Art. Ancient Greek Vase-Inscriptions and Vase-Paintings (Oxford 2016) 1–42

ZUSAMMENFASSUNG

Spielende Krieger

Attische Kunstdustrie und männliche Wertewelt

Klaus Junker

Zwei Krieger beim Brettspiel – das gegen 540 v. Chr. entstandene Motiv war für einige Jahrzehnte eines der beliebtesten Sujets der attischen Vasenmalerei. Der Aufsatz verfolgt auf der Grundlage eines neu erstellten Katalogs mit mehr als 200 bekannten Exemplaren das gesamte Spektrum der Ausformungen des Motivs jenseits der berühmten Gestaltung durch Exekias. Als Grund für seine Popularität erweist sich die bildliche Verschränkung von zwei zentralen Aspekten des männlichen Selbstverständnisses: der Bereitschaft zum kriegerischen Einsatz und der Bejahung der Lebensfreude, wie sie in elementarer Weise im Spiel zum Ausdruck kommt. Durch das direkte, gleichsam ironische Ineinander der beiden Bereiche wurde dem Thema Kampf und Krieg etwas von seiner Schwere genommen, dem ›leichten‹ Thema Spiel dagegen besondere Bedeutung gegeben. Durch motivische Zusätze oder durch die Kombination mit einer weiteren Darstellung auf demselben Gefäß war es leicht möglich, den Akzent auf den einen oder den anderen inhaltlichen Aspekt zu legen. Das weite Anwendungsspektrum des Motivs ergibt sich auch daraus, dass die beiden zentralen Aspekte, Kampf und Spiel, zur Lebenswelt nicht nur der Aristokratie, sondern aller freien Bürger gehörten, in Athen, in der griechischen Welt und darüber hinaus, wohin immer die Gefäße der attischen Keramikindustrie als Handelsgut gelangten.

SCHLAGWÖRTER

Exekias, Brettspieler, attische Vasenmalerei, Keramikindustrie, männliche Wertewelt, Spiel, Kriegertum

ABBILDUNGSNACHWEIS

Titelbild: Staatliche Museen zu Berlin, Antikensammlung, Inv. F 1876, Bearbeitung: Ausschnitt des Originalbildes, CC BY-NC-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Abb. 1: Klaus Junker

Abb. 2: nach A. Furtwängler – K. Reichhold, Griechische Vasenmalerei. Auswahl hervorragender Vasenbilder III (München 1932) Taf. 131

Abb. 3: © Reiss-Engelhorn-Museen Mannheim, Foto: Jean Christen

Abb. 4: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München / Renate Kühling

Abb. 5: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München / Renate Kühling

Abb. 6: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München / Renate Kühling

Abb. 7: Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek München / Renate Kühling

Abb. 8: DAI Rom, Fotothek, D-DAI-ROM-38.761, <https://arachne.dainst.org/entity/4680197> (Foto: Johannes Felbermeyer)

Abb. 9: nach Notizie degli scavi di antichità 1914, 89 Abb. 1

Abb. 10: nach Notizie degli scavi di antichità 1914, 90 Abb. 2

Abb. 11: Catalogo generale dei Beni Culturali, (<https://catalogo.beniculturali.it/detail/ArchaeologicalProperty/1100085290>), Beni Culturali Standard (BCS) (<https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-circolazione-riuso-docs/it/v1.0-giugno-2022/testo-etichetta-BCS.html>)

Abb. 12: Catalogo generale dei Beni Culturali (<https://catalogo.beniculturali.it/detail/ArchaeologicalProperty/1100085290>), Beni Culturali Standard (BCS) (<https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-circolazione-riuso-docs/it/v1.0-giugno-2022/testo-etichetta-BCS.html>)

Abb. 13: Royal Museums of Art and History, Brussels

Abb. 14: Staatliche Museen zu Berlin, Antikensammlung, Inv. F 1984, Foto: Johannes Laurentius, CC BY-NC-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Abb. 15: Catalogo generale dei Beni Culturali (<https://catalogo.beniculturali.it/detail/ArchaeologicalProperty/1700211139>), Beni Culturali Standard (BCS) (<https://docs.italia.it/italia/icdp/icdp-pnd-circolazione-riuso-docs/it/v1.0-giugno-2022/testo-etichetta-BCS.html>)

Abb. 16: Staatliche Museen zu Berlin,
Antikensammlung, Inv. F 1876, CC BY-NC-SA 4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>)

Abb. 17: Image © National Museums Scotland
Abb. 18: Ephorate of Antiquities of Athens
City, Ancient Agora, ASCSA: Agora Excavations
© Hellenic Ministry of Culture and Sports/Hellenic
Organization of Cultural Resources Development
(H.O.C.RE.D.)

KONTAKT

Prof. Dr. Klaus Junker
Institut für Altertumswissenschaften, Klassische
Archäologie, Johannes Gutenberg-Universität
Mainz
55128 Mainz
Deutschland
kjunker@uni-mainz.de
ORCID-iD: <https://orcid.org/0000-0001-5939-2019>
ROR ID: <https://ror.org/023b0x485>

METADATA

Titel/*Title*: Spielende Krieger. Attische
Kunstindustrie und männliche Wertewelt/*Warriors
at Play. Attic Arts and Crafts and Male Values*

Band/*Issue*: 140, 2025

Bitte zitieren Sie diesen Beitrag folgenderweise/
Please cite the article as follows: K. Junker,
Spielende Krieger. Attische Kunstindustrie und
männliche Wertewelt, JdI 140, 2025, § 1–49,
<https://doi.org/10.34780/5fmnjq07>

Copyright: Alle Rechte vorbehalten/*All rights
reserved*.

Online veröffentlicht am/*Online published on*:
02.12.2025

DOI: <https://doi.org/10.34780/5fmnjq07>