

Sverd og sandaler i Hollywood

En arkeologisk studie av gladiator kamper som fremstilt i
filmene Spartacus og Gladiator



Håvard Ruus

ARK350, Masteroppgave i Arkeologi

Universitetet i Bergen, AHKR

Vår 2023

Abstract

Since the beginning of Hollywood-history, roman antiquity has been a popular subject, inspiring its own genre: "Swords and Sandals". This paper will examine the representation of gladiatorial combat in the movies *Spartacus* (1960) and *Gladiator* (2000) and discuss whether it is portrayed with archeological and historical authenticity. A thorough review of archaeological records and ancient roman texts focusing on the different gladiatorial classes and their weapons and equipment, the various locations the fights were taking place, and organization of the battles, will give the framework for further discussions and analysis. Finally, using modern reception theories this paper will try to explain why potential errors and discrepancies are present in the movies, and discuss whether is due to a political or ideological agenda or simply because of poor research during the production of the movies.

Forord

Det har vært en lang og tung prosess, men endelig er masteroppgaven min i arkeologi, og mine år på Universitetet i Bergen ferdig. Det hadde jeg aldri klart uten fantastisk støtte fra venner og familie! Det er mange som må takkes, for mange til å nevne alle med navn. Jeg vil spesielt takke mine foreldre, Anne Birgitte og Olav Christian, som til tider har hatt mer tro på meg og oppgaven enn jeg har hatt selv. Dere har alltid vært utrolig støttende til mine valg i livet. Jeg setter også pris på all tiden dere, og min søster Marit, har satt av til å hjelpe meg med oppgaven, spesielt på slutten med korrekturlesning og et friskt blikk på oppgaven. Den ville ikke blitt det samme uten dere. Jeg vil også takke min venn Håkon. Våre nærmest uendelige samtaler både i det virkelige liv og på Teams, om antikken, våpen, utstyr, og gladiator kamper, har hjulpet meg til å finne motivasjon og glede i tematikken jeg har skrevet om. Det har vært utrolig forfriskende å ha en så likesinnet venn jeg kan diskutere oppgaven med, som ikke bare forstår, men også deler kjærligheten til temaet. Takk til Jonas som har pushet meg til å fullføre med sine oppmuntrende meldinger, og til tider kjeftet på meg når jeg har fortalt at jeg ikke har jobbet like mye jeg burde. Til slutt vil jeg takke min veileder Simon Malmberg. Jeg er utrolig takknemlig for at jeg har hatt deg som veileder. Jeg har alltid følt meg sett og hørt, og fått god hjelp gjennom hele prosessen. Jeg hadde hele tiden lyst til å skrive om film, men var i starten bekymret for at det ikke var akademisk nok. Da jeg fortalte hva jeg ville skrive om i masteren, forsvant denne bekymringen imidlertid ganske fort. Ikke bare delte du min interesse for emnet, men fant umiddelbart bøker fra din egen hylle jeg burde lese, slik at jeg fikk en god start og mye inspirasjon.

Jeg har alltid vært glad i filmen *Gladiator*, helt siden jeg så den for første gang for mange år siden. Den har spilt en viktig rolle i min interesse for historie og arkeologi, og for min forkjærlighet for den romerske antikken. Derfor føles det ekstra spesielt at den også spiller en så stor rolle i det som blir det avsluttende kapitlet i min tid som student.

Håvard Ruus

14.05.2023

Innholdsfortegnelse

Abstract	iii
Forord	iv
1 Introduksjon	1
1.1 Emne og mål	1
1.2 Problemstilling	3
1.3 Avgrensinger	4
1.4 Teori	5
1.5 Metode	7
2 Forskningshistorie	8
2.1 Forskning på gladiator kamper	8
2.2 Arkeologiske utgravninger	9
2.2.1 Arkeologiske utgravninger av Colosseum	9
2.2.2 Arkeologiske utgravninger av Pompeii	11
3 Empiri	13
3.1 Gladiator kampers opprinnelse	13
3.2 Hvem var gladiatorene?	15
3.3 Gladiatorutstyr	17
3.3.1 Gladiatorutstyr og arkeologi	18
3.3.2 Gladiatorutstyr og klasser under republikken	19
3.3.3 Gladiatorutstyr under keisertiden	22
3.3.4 Gladiator klasser i praksis	25
3.4 Amfiteatre og gladiatorskoler	26
3.4.1 Fra forum til Amfiteatre	26
3.4.2 Colosseum	30
3.5 Ludus Magnus	33
3.6 Gladiator kamper i praksis	34
3.6.1 Organisering av kampene	34
3.6.2 Kampdagen	36
3.7 Filmene Spartacus og Gladiator	38
3.8 Spartacus	39
3.8.1 Sammendrag Spartacus	39
3.8.2 Fakta om filmproduksjonen	40

3.9	Gladiator.....	41
3.9.1	Sammendrag Gladiator	42
3.9.2	Fakta om filmproduksjonen	42
4	Diskusjon og analyse	44
	Del 1: Sammenligning av film og arkeologisk materiale	44
4.1	Gladiatorutstyr og våpen.....	44
4.1.1	Spartacus	44
4.1.2	Gladiator	47
4.2	Kamparena og amfiteater	50
4.2.1	Spartacus	50
4.2.2	Gladiator.....	52
4.3	Gladiatorkamper i praksis	54
4.3.1	Spartacus	54
4.3.2	Gladiator.....	54
4.4	Fremstilling av gladiatorene som personer.....	58
	Del 2: Sammenligning av film og historisk materiale	60
4.5	Diskusjon av fremstilling av dødelighet.....	60
4.6	Antikkens fremstilling av Spartacus vs. filmens fremstilling	62
4.7	Antikkens fremstilling av Commodus vs. filmens fremstilling.....	64
	Del 3: Hvorfor er det forskjeller?.....	66
4.8	Spartacus	66
4.9	Gladiator.....	70
4.10	Sammenligning av filmene	72
4.11	Er historisk autentisitet i film nødvendig?.....	72
5	Konklusjon	75
6	Bibliografi	77
7	Figurliste.....	81
8	Figurer	85

1 Introduksjon

1.1 Emne og mål

Det antikke Roma har i flere århundrer fascinert mennesker og vært et populært tema innen fiksjon og litteratur. William Shakespeare skrev på slutten av 1500-tallet og begynnelsen av 1600-tallet en rekke teaterstykker som omhandlet romerne, ofte basert på virkelige karakterer, som militære ledere og keisere. Til og med her i Norge ble det skrevet flere teaterstykker av Henrik Ibsen om Roma (Skoie, 2009b, s. 11). På 1800-tallet ble det publisert romaner om temaet, som ble meget populære i samtiden. De mest kjente av disse er *The Last Days of Pompeii* (1834) skrevet av Lord Lytton, *Ben Hur: A Tale of the Christ* (1880) skrevet av Lew Wallace og *Quo Vadis* (1895) skrevet av Henryk Sienkiewicz. Disse tre bøkene dominerte i lang tid det populærkulturelle bildet av antikken, og har hatt stor innflytelse på hvordan senere verk har fremstilt det antikke Roma (Skoie, 2009a, s. 254). Bøkene etablerte både typegalleri og tema som går igjen; som for eksempel gladiatorer, hesteveddeløp, keisere og skildringer av kristne vs. romerne. Sistnevnte ble ofte skildret som det gode mot det onde, der det var romerne som var onde. Det ble fremført omreisende teaterstykker og show for befolkningen basert på disse bøkene (Skoie, 2009a, s. 254). Den visuelle fremstillingen av gladiatorkampene i disse forestillingene hentet ofte inspirasjon av Jean-Léon Gérômes maleri *Pollice Verso* (fig. 1) (Skoie, 2009a, s. 243).

Filmindustrien er ikke et unntak, og helt siden starten har det vært laget filmer om romertiden. Filmer innen denne sjangeren blir ofte kalt for «Peplos-filmer» eller med et mer allment uttrykk «Sverd og sandaler» (Skoie, 2009a, s. 255). I begynnelsen var filmene inspirert av Shakespeares dramaer og de omreisende forestillingene fra 1800-tallet, og ble laget enten som en filmet versjon av teaterstykkene eller forestillingene. Filmene videreførte også temaene og karaktergalleriet som dominerte fremstillingen av Roma, og gladiatorkamper var et av temaene som fungerte godt på film.

Denne oppgaven vil se nærmere på hvordan gladiatorkamper blir fremstilt i to filmer fra to ulike epoker i Hollywoods historie. Jeg har valgt å analysere Stanley Kubricks film *Spartacus* fra 1960 og Ridley Scotts *Gladiator* fra 2000, som i denne oppgaven blir omtalt med de engelskspråklige originaltitlene. Valget av filmene jeg analyserer er bevisst. Jeg har valgt ut filmer fra to svært ulike perioder i Hollywoods historie, hvor det også var store forskjeller i det politiske klimaet i USA. *Spartacus* var en av de siste store episke filmene om antikken i Hollywoods gullalder, og ble laget midt i den kalde krigen og «the red scare», som dominerte USA på denne tiden. Det var flere andre filmer fra Hollywoods storhetstid med antikke episke filmer jeg kunne valgt. Men *Spartacus* er fortsatt nokså godt kjent og relevant i dag, også blant yngre seere. *Gladiator* var det nærmest umulig å ikke velge, ettersom det var en så stor suksess da den ble utgitt, og fordi den førte til en gjenopplivning av episke storfiler om antikken.

Når det gjelder arkeologisk og historisk autentisitet er det mye som er relevant i filmene å diskutere. Allerede i åpningssekvensen av *Gladiator*, i slaget i Germania, er det en rekke historiske feil. Tidslinjen er meget komprimert, den fremstiller at det var et stort slag rett før Marcus Aurelius døde, men dette var ikke tilfelle. I tillegg er det en rekke arkeologiske feil, som våpen (katapultter som avfyrrer brennende prosjektiler) og militære taktikker som ikke ville blitt brukt i den konteksten vi ser i filmen (Ward, 2005, s. 31-32). Hvis jeg skulle gått gjennom alle historiske og arkeologiske feil, ville denne oppgaven blitt altfor stor. Jeg har dermed valgt å sette søkelys på gladiatorkamper, med bakgrunn i den rollen kampene spiller i plottet og karakterenes utvikling gjennom filmene. Selv om det hovedsakelig er i starten av *Spartacus* det er fremstillinger av livet som gladiator, spiller det en meget stor rolle i hans utvikling som person, og er en stor grunn til at han startet slaveopprøret. I *Gladiator* spiller livet som gladiator også en stor rolle, og er med på å definere karakteren Maximus og hans liv etter at han blir forrådt av Commodus.

Jeg vil analysere flere aspekter ved gladiatorkampene. Hovedfokuset vil være de ulike gladiatorklassene og deres våpen og utstyr, arena og amfiteater hvor kampene utspilte seg, og organisering og planlegging av kampene. Det er forsket mye på gladiatorkamper, og det er gjort en rekke arkeologiske funn som hjelper med vår forståelse på kampene. Det er funnet en rekke våpen og utstyr, blant annet fra Pompeii, som er meget godt bevart. Det er også funnet en rekke avbildninger av

gladiatorkamper flere steder i Romerriket, som kan gi innblikk i hvordan kampene ble utført, i inskripsjoner og mosaikk (fig. 2). Ved å bruke arkeologiske undersøkelser og antikke kilder vil jeg utrede hvordan det faktisk var på den tiden, og deretter sammenligne dette med hvordan det fremstilles i filmene. Til slutt vil jeg diskutere hvorfor eventuelle feil og endringer forekommer. Det vil bli en resepsjonsstudie om hvordan filmskaperne har brukt arkeologisk og historisk materiale, og om de har latt seg påvirke av samtidens politikk og ideologi. Min empiri vil bestå av både arkeologisk og historisk materiale om det antikke Roma, filmene i seg selv og historie knyttet til filmbransjen og tidsperiodene filmene ble produsert i.

1.2 Problemstilling

Film er et visuelt medium og det er mange faktorer som spiller inn på hvordan ting blir fremstilt på lerretet. Jeg vil i denne oppgaven gjennomføre analyser og sammenligninger for å finne ut om gladiatorkamper og deres organisering er portrettert med arkeologisk og historisk autentisitet. Ved hjelp av resepsjonsteori vil jeg også forsøke å besvare hvorfor eventuelle feil og endringer i fremstillingen av gladiatorkamper har oppstått. Skyldes eventuelle endringer fra det historiske og arkeologiske materialet en agenda fra filmskaperne for å forme vårt syn på gladiatorkamper eller for å gjøre filmene mer aktuelle for sin egen samtid? Eller kan endringene forklares på bakgrunn av manglende kunnskap om temaet?

Mine to hovedproblemstillinger blir da som følger:

1. Er fremstillingene av gladiatorkamper, våpen og utstyr og organisering av kampene portrettert historisk og arkeologisk korrekt i filmene *Spartacus* (1960) og *Gladiator* (2000)?
2. Hva er årsaken til eventuelle feil og endringer i fremstillingen av gladiatorkamper i filmene i forhold til det historiske og arkeologiske materialet?

1.3 Avgrensinger

Siden oppgaven vil være en analyse av fremstillingen av gladiatorkamper i filmene *Spartacus* og *Gladiator*, vil jeg avgrense oppgaven til perioder i tid som er direkte relevant til filmene. Det arkeologiske og historiske materialet vil ta utgangspunkt i tidsperiodene filmene er satt til. Det vil si Spartacus' liv som gladiator til hans død, ca. 73 fvt. til 71 fvt., og i år 180 evt. da handlingen i *Gladiator* utspiller seg. Keiser Augustus innførte store endringer i gladiatorkamper med lovgivninger, som fikk betydning på utstyr og våpen, og de ulike gladiatortypene (Junkelmann, 2000, s. 35). Med tanke på periodene filmene utspiller seg i vil det være et klart skille mellom gladiatorkamper i republikkens tid og i keiserlig tid. Jeg vil også gi en kort introduksjon om gladiatorkampenes og amfiteatrets opphav og utvikling. Da vil jeg bruke informasjon fra andre perioder enn de nevnt ovenfor, men denne informasjonen vil ikke bli brukt i analysen i like stor grad. I diskusjonen om hvorfor det er gjort endringer i fremstillingen, har jeg avgrenset meg til perioder knyttet til produksjonene av filmene. Tidsavgrensningen til *Spartacus* blir da fra Howard Fast ble fengslet i 1950, til lanseringen av filmen i 1960. *Gladiator* vil avgrenses til sent 1990-tall til lansering i 2000.

Ettersom jeg skal analysere filmer som har handling på en rekke lokasjoner, spredt rundt omkring i Romerriket, vil det bli vanskelig å avgrense til et spesifikt landområde. Fokuset vil da ligge på steder som er portrettert i filmene. Siden oppgaven hovedsakelig vil dreie seg om gladiatorkamper, vil jeg rette søkelyset på steder kampene ble utført, samt på gladiatorskolene de fikk opplæring på, ettersom de er veldig fremtredende i filmene. I *Spartacus* skjer mye av handlingen på gladiatorskolen til Lentulus Batiatus i byen Capua. I *Gladiator* blir hovedrollen Maximus solgt som slave og gladiator og får opplæring på en gladiatorskole i provinsen som feilaktig blir omtalt som Zucchabar. Zucchabar er derimot et bynavn i den faktiske romerske provinsen *Mauretania Cæsariensis*, i dagens Algerie. Vi ser også *Ludus Magnus* i Roma. Disse gladiatorskolene vil være hovedfokuset i analysen av hvordan gladiatoropplæring blir fremstilt. Colosseum blir vist i en rekke scener i *Gladiator*, og vi får et godt innblikk i arenaen de slåss i, infrastruktur og arkitektur. Colosseum vil derfor være hovedgrunnlaget for min analyse av amfiteatre.

Den største forskjellen mellom *Spartacus* og *Gladiator* er bruken av historiske og fiktive personer. Spartacus var en ekte historisk person, mens hovedpersonen i *Gladiator*, Maximus, er fiktiv. For å få et sammenligningsgrunnlag i forhold til historisk og arkeologisk kildemateriale, velger jeg å analysere hvordan keiser Commodus, en ekte historisk person, fremstilles i *Gladiator*. Jeg avgrensner da de antikke kildene jeg kommer til å benytte i oppgaven, til de som er dedikert til henholdsvis Spartacus og Commodus.

1.4 Teori

For å forklare hvorfor det er blitt gjort endringer i fremstillingen av gladiatorkampene i *Spartacus* og *Gladiator* vil jeg benytte meg av resepsjonsteori. Resepsjonsteori, spesielt innen antikk resepsjonsteori, er en teoretisk tilnærming om hvordan antikke tekster og materiell kultur tolkes. Det er ikke noe nytt fenomen, selv tilbake i antikken ble tidligere tekster tolket. Resepsjonsteori som forskningsgren har hatt en stor utvikling i moderne tid, og ble til forskningsgrenen vi kjenner den som i løpet av de siste 30 årene (Skoie & Vestrheim, 2009, s. 7). Før det ble det til moderne resepsjonsteori, ble det ofte kalt den «klassiske tradisjon». Mathilde Skoie nevner Gilbert Highet som en viktig akademisk bidragsyter til «den klassiske tradisjon», som i 1949 skrev boka *The Classical Tradition: Greek and Roman Influences on Western Literature*. Det var i denne tradisjonen lite forhold mellom fortid og ettertid, de var relativt adskilt. Tolkningen var preget av tekstens opprinnelige mening og skulle være mer løsrevet fra moderne kontekst. Det ble ofte brukt for å bekrefte antikkens storhet, fremfor å gi en moderne tolkning. Det ble beskrevet som en elv av romersk og gresk innflytelse på moderne litteratur, en enveisprosess der ettertiden kun var en passiv mottager (Skoie, 2009b, s. 15). På 1960-tallet skjedde det en endring i hvordan tekstene ble tolket. Skoie nevner også filosofen Hans Georg Gadamer, som skrev i *Sannhet og Metode* at fortolkning er en slags samtale, og at verkets mening ligger i dets tolkning, og ikke i verket i seg selv (Skoie, 2009b, s. 16). I resepsjonsstudier er leseren gjort om til en aktiv dialogpartner, og er nødt til å bidra med seg selv og egne erfaringer for å få noe ut av teksten. Tolkningen blir altså da flyttet fra overleveringen til mottakelsen (Skoie, 2009b, s. 15). Det var Hans Robert Jauss som først brukte begrepet resepsjon i denne sammenheng, han mente at leseren sto i sentrum av

fortolkningen. Wolfgang Iser delte også denne tenkemåten, og både han og Jauss mente at litterær kompetanse var svært viktig for fortolkning (Skoie, 2009b, s. 16). Det var på 1990-tallet at resepsjonsteorier nærmet seg den teoretiske tilnærmingen vi kjenner det som i dag, med Charles Martindales *Redeeming the Text*. Meningene til tekstene endres i ulike situasjoner og kontekster ut ifra hvem som leser dem, og man har ikke tilgang til meningen de hadde i sin originale kontekst (Martindale, 2007, s. 298). Historie er alltid forstått på ulike måter og er alltid fortsettende uten en slutt, det finnes dermed ingen korrekt måte å tolke en tekst (Martindale, 2007, s. 301). Meningen til et verk ligger i dets fortolkning, og ikke i verket i seg selv (Skoie, 2009b, s. 16). Lorna Hardwick skrev i 2003 boka *Reception Studies*. Der argumenterte hun for å bruke antikke tekster til å motarbeide imperier, eliter og holdninger, fremfor å bekrefte dem, som for eksempel Mussolini gjorde da han ledet Italia, inspirert av Romerriket (Skoie, 2009b, s. 18). Tolkning blir som en kontinuerlig dialog mellom fortid og nåtid opp gjennom årene, og det er relevant å se på hva som var viktig i samfunnet da verket ble tolket (Hardwick, 2003, s. 4).

Charles Martindale har vært innflytelsesrik innen resepsjonsstudier, og har kommet frem til to versjoner av teorien, en «svak» og en «sterk» variant. Den svake varianten mener at ulike tolkninger er «låst fast» i tiden de ble tolket, og at vi dermed kan få et annet innblikk enn senere tolkninger. Den sterke varianten går enda lengre, og mener at alle tolkninger er en kjede av tidligere tolkninger, og at vi ikke kan gå tilbake til den opprinnelige meningen. Han forklarer dette ved å trekke frem Homer og Vergil. Vergil skrev *Aeniden* basert på Homers *Iliaden* og *Odysseen*. Den svake varianten betyr da at vi gjennom Vergil kan få en innsikt i Homer som vi ikke kan få selv. Den sterke varianten mener av vi i dag ikke lenger kan lese Homer uten å trekke tolkninger inn fra Vergil, enten vi vil eller ikke, fordi disse tekstene er så sterkt knyttet sammen (Martindale, 1993, s. 7-8). Skoie forklarer den sterke varianten med et annet eksempel, Kong Ødipus av Sofokles, og Sigmund Freuds filosofi om ødipuskomplekset. De er knyttet sammen på en sånn måte at man ikke kan lese noen av verkene uten å assosiere dem med hverandre (Skoie, 2009b, s. 17).

Det er også blitt skrevet flere bøker innen resepsjonsteori som fokuserer på hvordan antikken er fremstilt på film. Jon Solomon skrev i 1978 sin bok *The Ancient World in the Cinema*, som fikk en oppdatert og revidert utgave i 2001. Denne boken bestod av en grundig gjennomgang av en rekke filmer satt i antikkens verden, og tok opp

hvordan de fremstilte ulik tematikk om samfunnet i antikken og i dag. Boken ble en viktig kilde til antikken på film, og har inspirert flere forskere i senere tid. En annen som også har vært en stor bidragsyter til resepsjonsteori i sammenheng med film, er Maria Wyke. I boken *Projecting the Past*, skrev hun hvordan portretteringen av antikken har utviklet seg, og hvordan moderne politikk og ideologi har vært med på å forme fremstillingen. Hun redigerte også sammen med Michael Biddis *The Uses and Abuses of Antiquity* i 1999. I boken ble det tatt et oppgjør med holdningene til antikken i nåtiden, og hvordan det kunne være problematisk, med tanke på blant annet bruk av propaganda, og ulike holdninger i dagens samfunn (Skoie, 2009b, s. 17).

1.5 Metode

I denne oppgaven vil jeg hovedsakelig benytte sammenlignende metode. Jeg vil sammenligne fremstillingen på film med den historiske virkeligheten som vi finner spor av i arkeologisk og historisk materiale. Det vil bli en kvalitativ studie avgrenset til utstyr og informasjon som kan knyttes til tidsperiodene filmene er satt til. Jeg vil sette søkelys på forskjellene mellom film og virkelighet, men også vise til det de faktisk har gjort historisk korrekt. Jeg vil benytte meg av filmanalytiske metoder for å kunne analysere filmene som et historisk produkt. Jeg vil også analysere produksjonen av filmene, ved å lese intervjuer med skaperne, bonusmateriale fra filmene som inneholder kommentarspor og korte dokumentarer om filmene. Sammen med resepsjonsteori vil dette gjøre det mulig å besvare hvorvidt historiske feil og endringer skyldes en agenda fra filmskaperne eller om det kan skyldes manglende kunnskap.

Jeg vil hovedsakelig benytte meg av tidligere publiserte arkeologiske undersøkelser av utstyr knyttet til gladiator kamper, og bruke det som sammenligningsgrunnlag for hvordan det fremstilles i filmene. Forskning knyttet til gladiator kamper vil også bli en viktig del av oppgaven.

2 Forskningshistorie

Det er forsket mye på gladiator kamper opp gjennom årene, både av antropologer og arkeologer. Jeg vil basere meg på forskning gjort av gladiator kampene i seg selv, og som et fenomen sterkt knyttet til det romerske samfunnet. Jeg vil også ta for meg historien rundt arkeologiske utgravninger som er relevant for kunnskap om gladiator kamper. Fokuset vil her ligge på utgravninger gjort på Colosseum i Roma, og utgravninger i Pompeii.

2.1 Forskning på gladiator kamper

Forskningen av gladiator kamper var i lang tid preget av verdier knyttet til samtiden det ble skrevet i. Den tyske filologen Ludwig Friedländer var en av de første i moderne tid til å skrive om gladiator kamper i sin encyklopedi *Darstellungen aus der Stittengeschichte Roms in der Zeit von Augustus bis zum Ausgang der Antonine 4 vols* som ble utgitt mellom 1888-1890. Dette var med på å forme tolkningen i lang tid (Welch, 2007, s. 1). Verket var veldig detaljert, og det ble brukt en rekke antikke kilder og materiale, men bar også stort preg av hans kristne moral. Gladiator kamper ble beskrevet som en barbarisk og ond del av romertiden. Nesten hundre år etter dette ble skrevet, var dette fortsatt det rådende synet på gladiator kamper. Michael Grant skrev i *Gladiators* fra 1967: «*The constant recurrence of this unrestrained bloodthirstiness throughout long centuries is one of the most appalling manifestations of evil the world have known*» (Grant, 1967, s. 113). Det var først på 1970-tallet det begynte å bli en endring i hvordan gladiator kamper ble sett på innen forskermiljøet, og det fikk flere nyanserte tolkninger. I sitt essay *Cruauté et civilisation: les jeux romains* analyserte Roland Auguet gladiator kampene uten de moderne verdiene som tidligere var brukt. I stedet tolket han det ut fra romernes ståsted, og beskrev det som en nyttig institusjon i det romerske samfunnet (Welch, 2007, s.2). Arkeologen Paul Veyne ble i 1976 den første til å tolke kampene med sosiologiske metoder. Her ble det påstått at gladiator kamper var en viktig del av samfunnet, både for vanlige mennesker, men også herskere. (Welch, 2007, s.2). Kanskje den viktigste bidragsyteren innen dette temaet er historikeren Keith Hopkins. Han brukte en rekke tverrfaglige metoder til tolkning av gladiator kampene. I boken *Death and Renewal* fra

1983 skriver han at gladiatorkampene kan ha reflektert det krigersamfunnet som var vanlig i romertiden. Han skrev også at det ga «krig» og kamper til folket i tiden under *Pax Romana*, der flesteparten av de romerske innbyggerne ikke lenger opplevde krig (Hopkins, 1983, s. 2). Etter Hopkins bok kom ut, ble det mer og mer vanlig å tolke ved hjelp av tverrfaglige metoder, og legge fra seg moderne holdninger. Det ble også mer vanlig med tolkninger knyttet til andre aspekter av samfunnet. Thomas Wiedemann diskuterer hvordan gladiatorkamper ble brukt som et politisk virkemiddel i *Emperors and Gladiators* fra 1992, og konnotasjoner til religion og keiserkultur er et fokus i Alison Futrells *Blood in the Arena. The Spectacle of Roman Power*. (Welch, 2007, s. 3).

Forskning på gladiatorkamper har altså gjennomgått en stor forandring i løpet av de siste tiårene. Fra å kun bli sett på som barbarisk og «ukristelig», har det blitt mer fokus på tolkninger knyttet til det romerske samfunnet i sin samtid.

2.2 Arkeologiske utgravninger

Utgravninger på Colosseum og i Pompeii har vært en viktig forutsetning for vår forståelse av gladiatorkamper. Både ved hjelp av funn av våpen og utstyr, men også billedlige fremstillinger av gladiatorer i relieffer og inskripsjoner. I de kommende avsnittene vil jeg greie kort ut om de ulike arkeologiske utgravningene som er gjort på Colosseum og Pompeii opp gjennom årene.

2.2.1 Arkeologiske utgravninger av Colosseum

De første moderne arkeologiske utgravningene av Colosseum ble gjennomført på starten av 1800-tallet. Carlo Fea presenterte i 1805 et forslag til paven om en utgravning av Colosseums indre og ytre deler, og det ble påbegynt i 1806. (Rea, 2001b, s. 214). Dette ble gjort av en rekke arkeologer under tilsyn av Fea. Basert på egne undersøkelser og disse utgravningene kunne ingeniøren Carlo Lucangeli lage detaljerte modeller av Colosseum. Disse modellene ble viktige i det helhetlige synet av monumentets oppbygging. I utgravningene til Fea ble det blant annet funnet en kanal langs overflaten av utsiden av Colosseum, flere små kanaler i Colosseums første nivå, åpningen til tunellen til Commodus og områder under trappesystemene

som ble tolket som toaletter eller bordeller. Utgravningene stoppet rundt tre og en halv meter over gulvet til de underjordiske områdene og ble satt på pause på grunn av oversvømmelser av grunnvann i 1814 (Rea, 2001b, s. 218). I 1828 ble vestsiden av dalen rundt Colosseum utgravd, noe som avdekket fundamentet til en statue av keiser Nero. Statuen ble kalt Neros Colossus, noe som mest sannsynlig har gitt navnet til Colosseum, ettersom det offisielle navnet er *Amphiteatrum Flavium*. Etter at Italia ble samlet til et land, ble det i 1870 opprettet et byrå for utgravninger og vedlikehold av monumenter, og utgravningene ble mer organisert. Det ble foreslått en utgravning av selve arenaen i 1873, og undersøkelsene ble gjennomført av Pietro Rosa mellom 1874-1875. I 1875 måtte undersøkelsene nok en gang bli satt på pause på grunn av oversvømmelser av de underjordiske områdene (Rea, 2001b, s. 216). Da et antikt kloakksystem ble funnet i området rundt Meta Sudan i 1879, ble det mulig å tømme for vann, slik at undersøkelsene kunne gjenopptas. Dette fungerte frem til 1930-tallet, da bygging av undergrunnssystemet i Roma skapte trøbbel. Det ble da bygget et nytt avløpssystem, som fortsatt er i bruk i dag og er eneste metode for å fjerne regnvann fra Colosseum (Rea, 2001b, s. 219). Før utgravningene ble satt på pause på grunn av overnevnte oversvømmelser, ble det utført utgravninger av den østre delen, og deler av den vestre delen av de underjordiske områdene som ga innblikk i infrastrukturen til Colosseums underjordiske del. Også deler av sitteplassene, *cavea*, ble avdekket. Det ble i disse utgravningene funnet arkitektoniske ornamenten og inskripsjoner, og en god del treverk. Treverket inkluderte støttebjelker, deler av maskineri og tregulvet til korridoren (Rea, 2001b, s. 221). Tunellen som knytter Colosseum til gladiatorskolen *Ludus Magnus*, og den keiserlige *cryptoporticus* (en liten korridor med buer som var delvis eller helt dekket til, med få innganger og som ofte ble brukt for private samtaler eller oppbevaring) ble også funnet.

Det ble gjort videre undersøkelser av de underjordiske delene av Colosseum på slutten av 1930-tallet. Den vestre delen var full av stein som måtte ryddes vekk, og det ble etterpå funnet masse materiale fra *cavea*, men nesten alle strukturer i den vestre delen var ødelagt. Det ble også gjort utgravninger av vannsystemet under servicetunellen (Rea, 2001b, s. 224). De første utgravningene med moderne vitenskapelige metoder ble gjennomført på 1970-tallet (Rea, 2001b, s. 227). Utgravninger av kloakksystemet ga en rekke viktige detaljer om historien til

bygningen, fra den ble bygget, til de siste årene den var i bruk. På 1990-tallet ble det også gjennomført landskapsarbeid på området, slik at Colosseum og dalen rundt ble slik vi kjenner det i dag, som et viktig monument det er mulig å besøke.

2.2.2 Arkeologiske utgravninger av Pompeii

I 1738 fant arbeidere som gravde til grunnmuren til et sommerhus til Kongen av Napoli, de første fysiske sporene av byene Pompeii og Herculaneum, som ble begravd av vulkanutbruddet i år 79 evt. (Butterworth & Laurence, 2005, s. 3). Siden den gang er det blitt gjort en rekke arkeologiske utgravninger av området. Dermed blir dette en nokså kort gjennomgang, som kun tar for seg de viktigste hendelsene i utgravningen av Pompeii. De første utgravningene var gjort uten særlig form for arkeologisk metode. Det ble gravd horisontale og vertikale tunneller for å nå bakkeplan av Pompeii, ofte utført av fanger (Moormann, 2015, s. 18). De var ledet av en gruveekspert, Joaquin de Alcubierre, til hans død i 1780. Hans oppgave bestod hovedsakelig i å finne de mest spektakulære funnene og frakte dem til det kongelige hoffet (Moormann, 2015, s. 20). I 1758 ble den første bygningen i Pompeii funnet, byporten i den nordvestlige delen av byen (Moormann, 2015, s. 28).

Den franske okkupasjonen av Italia mellom 1806 og 1815 førte til endringer i utgravningene. Det ble mer metodisk gjennomført, og det ble gjort mer dokumentering av utgravningene (Moormann, 2015, s. 49). Etter Italias samling ble Giuseppe Fiorelli ansatt som «Chief Inspector of the Excavations» i 1860 (Moormann, 2015, s. 75). Med han førte det til en endring i den vitenskapelige tilnærmingen til utgravningene, og det ble et økt fokus på selve byen Pompeii, og ikke bare arkeologiske gjenstander og skatter. Til tross for dette, manglet det en klar plan om utgravningen med tanke på beskyttelse og restaurasjon av byen. Dette endret seg da Vittorio Spinazzola begynte å bruke materialer fra utgravningene til å restaurere og rekonstruere monumenter (Moormann, 2015, s. 83). Under andre verdenskrig ble Pompeii bombet av de allierte med bakgrunn i at det var tyske offiserer i nærheten av utgravningene (Moormann, 2015, s. 88). Deler av den sørvestre delen av byen ble da ødelagt.

Fra 1960-tallet og utover ble det et mindre fokus på utgravninger, og mer på restaurering og vedlikehold. Det førte til at lederne for utgravningene på 1970- og

1980-tallet veldig sjeldent ga tillatelse til å starte nye prosjekter, med mindre det var for å redde materiale, eller om det ble gjort i områder som allerede var ganske ødelagt (Moormann, 2015, s. 89). I dag utføres det til tider utgravninger, men med tanke på alle turistene som besøker Pompeii årlig er det store utfordringer knyttet til bevaringen av de antikke monumentene (Moormann, 2015, s. 92).

3 Empiri

3.1 Gladiatorkampers opprinnelse

Munera, gladiatorkamper, har blitt et symbol på Roma og den antikke verden. Til tross for at det er en viktig del av vår forståelse og syn på romerne, bygger det på en eldre tradisjon. Nøyaktig hvor gladiatorkamper oppstod har vært et hett tema innen forskermiljøet i lang tid (Futrell, 1997, s. 11). Det finnes flere teorier, og stort sett dreier de seg om at gladiatorkampene oppstod enten i Sør-Italia eller Nord-Italia, spesifikt i Campania-regionen eller Etruria-regionen. Forskeren Georges Villes har vært en forkjemper for at gladiatorkamper oppstod i Campania. Hans teori beskrives av Alison Futtrell i boka *Blood in the Arena*. Her blir det påstått at væpnede konkurranser ble utført i Campania av Samnittene, og senere ble mer organisert og formelle av etruskerne i løpet av det fjerde og tredje århundre fvt. (Futrell, 1997, s. 11). Det finnes arkeologiske spor av etruskisk tilstedeværelse i Campania-regionen, men det er usikkert hvor innflytelsesrikt deres opphold var (Futrell, 1997, s. 13). Det finnes lite litterære kilder som støtter Campanias rolle i oppfinnelsen av gladiatorkamper, men den romerske historikeren Titus Livius skrev om gladiatorkamper, brukt som underholdning i selskaper i Campania. Men det blir her beskrevet i negativt lys (Futrell, 1997, s. 12). Det er mulig det har blitt brukt som et forsøk på å rettfærdiggjøre dårlig behandling av Campanias befolkning etter at de forrødte Roma under punerkrigene. Det finnes arkeologisk materiale som kan støtte teorien om gladiatorkampenes opprinnelse i Campania-regionen. I byen Paestum er det funnet malerier i et gravkammer (fig. 3) som kan dateres til mellom 370 og 340 fvt. (Köhne, 2000, s. 11). I et av freskoene som ble funnet her, kan man blant annet se en duell mellom to krigere med hjelmer, skjold og spyd. Det blir også fremstilt en dommer stående ved siden av dem, noe som kan antyde at det er en konkurranse. Det er også funnet vasemalerier fra samme område, som forestiller soldater som står og venter på resultatet av en duell, noe som mulig kan antyde at dette ikke er en fremstilling av et slag (Futrell, 1997, s. 12). I Campania-regionen ble også de første amfiteatrene av stein bygget, og de viktigste gladiator skolene i senere tid var også her, som er med på å styrke denne teorien (Köhne, 2000, s. 11).

Som nevnt ovenfor er en annen teori at det oppstod direkte i Etruria, og ikke ble «hentet» fra Campania av etruskerne. Den greske historikeren Nikolaos fra Damaskus skrev i det første århundre fvt. at gladiatorkampene ble tatt fra etruskerne. Selv om det ikke blir skrevet om gladiatorkampenes opprinnelse, viser det i det minste tegn til at romerne selv så på dette som en tradisjon tatt fra etruskerne (Futrell, 1997, s. 14). Det ville i så fall ikke være den eneste romerske tradisjonen som opprinnelig var etruskisk. Det er også funnet malerier i gravkamre i denne regionen, som kan dateres til det femte og sjette århundre fvt., som da altså er betraktelig eldre enn maleriene funnet i Campania regionen. Disse maleriene forestiller pyrrhiske dansere som er en parade med militærvåpen og utstyr, og ulike militære manøvrer som blir gjort til musikk (Futrell, 1997, s. 17). I Roma ble slike øvelser utført i amfiteatre, i sammenheng med gladiatorkamper. I maleriet som ble funnet blir menneskene fremstilt med ulike våpen og utstyr, noe som da kan antyde at de i tillegg til pyrrhiske dansere, kan identifiseres som en form for gladiatorkamper under en begravelserfest. Det er dermed vanskelig å vite nøyaktig hvor i Italia tradisjonen med gladiatorkamper oppstod. På grunnlag av datering, og det faktum at romerne ofte hentet inspirasjon fra etruskerne, kan det være sannsynlig at det er her det oppstod først og siden spredte seg til Campania.

Etter hvert spredte gladiatorkamper seg også inn til selve byen Roma. Den romerske historikeren Titus Livius skrev at den første gladiatorkampen som ble arrangert i Roma fant sted i år 264 fvt. (Köhne, 2000, s. 11). Under begravelseremonien til Decimus Junius Pero, arrangert av hans to sønner, ble det utført kamper av tre par med gladiatorer. De skal ha blitt fremført på Forum Boarium, og historikeren Ausonius skriver i detalj om utstyr som ble brukt, og at kampene ble utført i trakisk stil (Futrell, 1997, s. 21). Deretter finnes det ikke andre skriftlige kilder på kamper før år 216 fvt., da det nok en gang ble arrangert i en begravelseremoni, av sønnene til Marcus Aemilius Lepidus. Men det kan antas at det også kan ha blitt utført i mellomtiden under andre begravelser av viktige personer i Roma. Historikeren Suetonius krediterer Tarquinius Priscus, mellom 616-579 fvt., som den første til å arrangere statlig sponsede gladiatorkamper. (Futrell, 1997, s. 19). Han var en etruskisk konge, den femte kongen av Roma. Under hans styre ble Circus Maximus og tempelet på Kapitolhøyden bygget, og Forum tømt for vann. Han har dermed vært en viktig igangsetter av den urbane utviklingen av Roma, men også vært viktig i

utviklingen av romersk politikk. Ettersom det antas at gladiatorkamper kan ha etruskisk opprinnelse, vil det da ikke være helt usannsynlig at kampene kan ha blitt gjennomført allerede på dette tidspunktet. Det er også spor av gladiatorutstyr av samnittisk opprinnelse i det fjerde århundre, som man antar kommer fra krigsfanger fra Samnittkrigene, som var sporadisk mellom 343 og 290 fvt. (Futrell, 1997, s. 20). I historisk kontekst er det verdt å nevne at de to datoene der man med sikkerhet kan bekrefte at det ble arrangert gladiatorkamper, 264 og 216 fvt., også er viktige av andre årsaker. 264 markerte starten på den første Punerkrigen og i år 216 var slaget ved Cannae i den andre Punerkrigen. Gladiatorkampene kan derfor ha fungert som en rituell kamp for å øke moralen, eller som et religiøst ritual, i sammenheng med disse krigene (Futrell, 1997, s. 23). Det er uvisst om det faktisk var et mellomrom på nesten 50 år mellom de to første tilfellene av gladiatorkamper, eller om andre kamper som ble utført i mellomtiden rett og slett ikke ble nedskrevet fordi de ikke hadde en like viktig årsak. Om det er det sistnevnte, kan det styrke teorier om at kamper ble utført tidligere enn først nedskrevet. Etter hvert utviklet gladiatorkampene seg, det var ikke lenger bare brukt i begravelsesritualer, men ble mer populært også for den generelle befolkningen. Gladiatorkamper ble en viktig del av det politiske liv, og kunne bli brukt av politikere til å nå ut til velgere, og ble benyttet som en del av valgkampen. Så mye at det på et tidspunkt ble utsendt et senat-dekret som begrenset antall gladiatorpar en kunne bruke, og som forhindret at det ble gjort rett før et valg (Potter, 2012, s. 191). Da Augustus var keiser innlemmet han gladiatorkamper i kalenderen av festivaler som ble statlig sponset, og gjorde dem til en del av spillene som da ble arrangert (Futrell, 1997, s. 2).

3.2 Hvem var gladiatorene?

I begge filmene jeg skal analysere, *Spartacus* og *Gladiator* er, hovedpersonene og andre gladiatorer fremstilt som slaver som blir tvunget til å gjennomføre gladiatorkampene. Dette har ført til at innen populærkulturen har gladiatorene ofte blitt fremstilt som ofre for en fæl og umoralsk tradisjon. I dette avsnittet vil jeg se nærmere på hvem gladiatorene faktisk var, og deres bakgrunn. Som nevnt i avsnittet ovenfor, hadde gladiatorkampene i Roma en nokså sped begynnelse. I de første kampene under begravelsesseremonier var det relativt få par med gladiatorer som

kjempet. De som kjempet her, var hovedsakelig krigsfanger eller slaver som kjempet mot hverandre, men etter hvert som gladiatorkampene ble mer populære, ble de større og bedre organisert (Junkelmann, 2000, s. 31). Det ble opprettet egne gladiatorskoler, *ludi*, som ble ledet av en privat eier, *lanista* (Junkelmann, 2000, s. 32). Det var tre forskjellige typer mennesker som ble gladiatorer. Slaver, enten kjøpt av en *lanista*, eller en krigsfange. Kriminelle som hadde utført kriminelle handlinger som ikke var ille nok til å bli dømt til døden, ble i stedet dømt til livstid som gladiator. Dessuten var det frie menn som meldte seg frivillig til å kjempe som gladiatorer (Futrell, 1997, s. 3). Det er vanskelig å vite nøyaktig prosentandel av gladiatorene som befant seg i de ulike «kategoriene»; slaver, kriminelle eller frie menn. Det er funnet en rekke gravstøtter til gladiatorer. Av 259 gravstøtter som er funnet før 2012, var mesteparten av gravstøttene, 115, gitt av den avdøde gladiatorens kone (Potter, 2012, s. 259). Slaver kunne på dette tidspunktet ikke gifte seg, så man må anta at de er dedikert til frie menn som kjempet som gladiatorer (Potter, 2012, s. 259). Det betyr ikke nødvendigvis at det var flest frie menn som kjempet som gladiatorer, men at det heller representerer at de som startet som frie menn, mer sannsynlig fikk en gravstøtte. I Pompeii er det funnet flere kampprogrammer til gladiatorkamper som er arrangert. I disse står det skrevet antall gladiatorer som kjempet. I en av dem står det 21 frie menn og 30 slaver, i en annen 9 frie menn og 27 slaver (Potter, 2012, s. 260). Med andre ord, basert på disse funnene fra Pompeii, kan man anta at det var en større andel slaver enn frie menn som kjempet.

Spørsmålet man da kan stille seg, er jo hvorfor frie menn frivillig ville utsette seg for fare, både i gladiatorarenaen, men også under treningen. Det ble ofte brukt sløve våpen eller våpen laget av tre under trening, men ved å bli en del av en gladiatorskole mistet man grunnleggende rettigheter og kunne bli straffet av trenerne når man ikke oppførte seg. I tillegg ville de bli utstøtt i samfunnet, ved lov, bli kategorisert som *infamia*. (Futrell, 1997, s. 3). Folk som med denne statusen ble ofte kalt *infames*, og det inkluderte også skuespillere og prostituerte. De med status som *infames* mistet både juridisk beskyttelse og status i samfunnet. Til tross for dette var det også positive sider ved å være en gladiator. De som vant mye fikk ofte status som kjendiser med egne fanklubber, og kunne omgå eliten i samfunnet. Det var også svært gode sjanser for å sikre seg økonomisk ved å vinne gladiatorkamper. Til og med slaver kunne vinne pengepremier, selv om premien mest sannsynlig ble delt

med slaveeieren sin, oftest en *lanista*. Marcus Aurelius forsøkte å begrense hva gladiator kunne tjene, ved å innføre maksimumsbeløp på hva man kunne betale gladiatorer, 15 000 sestertier for slaver og 12 000 for en fri mann (Potter, 2012, s. 261). Sammenlignet med det som blir regnet som minimumsinntekten en familie på fire skulle klare seg med, 1000 sestertier, var det relativt god avkastning. Dyktige slaver som vant store pengepremier, kunne da kjøpe seg ut som frie menn. Premiepengene ble delt ut basert på et rangeringssystem for gladiatorer, *palus*. Det bestod av sju forskjellige nivåer. Førstegangskjempere ble kalt *tiro*, en som hadde overlevd sin første kamp, *veteranus*, og deretter fem nummererte nivåer av *palus*.

3.3 Gladiatorutstyr

I de kommende avsnittene vil jeg gå gjennom gladiatorkampene slik de ble gjennomført basert på det vi vet fra arkeologisk materiale. Jeg vil se nærmere på utstyr som gladiatorene brukte, som våpen og beskyttelse. Filmene utspiller seg i to forskjellige århundrer, og med mye forskjell i våpen og utstyr. Spartacus levde under republikken, og handlingen i *Gladiator* utspiller seg under keiserriket, under keiser Commodus. Fra Spartacus sin død til Commodus sin fødsel er det hele 232 år. Dermed vil det være store forskjeller i gladiatorkamper, men også flere likheter. Augustus' lovgivninger om gladiatorkamper førte også til store endringer i utstyr og klassifisering av de ulike gladiator typene (Junkelmann, 2000, s. 35). Dette var ingen total omgjøring av gamle tradisjoner og utstyr, men heller at det ble gjort et utvalg av hvilke våpen og utstyr som fortsatt ble tatt i bruk og en videre utvikling av dem. Det er dermed bedre å kalle det for en standardisering fremfor en total endring. Derfor har jeg valgt å dele det opp slik at jeg forklarer hvordan utstyr, arenaen og kampene i praksis var i begge epokene, både i republikkens tid, og etter standardiseringen som skjedde i keiserrikets tid. Det finnes mange gladiator typer som brukte ulikt utstyr og forskjellige strategier i kampene. De forskjellige typene av gladiatorer blir omtalt med flere begreper av ulike forskere. I moderne videospill er det vanlig å kalle de forskjellige typene av karakterer man kan velge, som «klasser». For å ha et enkelt begrep å omtale de ulike typene med gladiatorer, har jeg latt meg inspirere av videospill, og vil i denne oppgaven omtale dem som gladiator klasser. Med få unntak ble som regel de ulike klassene i republikkens tid paret til å slåss mot gladiatorer av

samme klasse. Etter standardiseringen i keisertiden ble det vanlig å sette sammen par av ulike klasser til å slåss mot hverandre, med faste regler om hvem som slåss mot hvem.

3.3.1 Gladiatorutstyr og arkeologi

Det finnes ulikt kildemateriale som kan hjelpe oss med å vite hvordan gladiatorene så ut, og hvilket utstyr de brukte. Som nevnt ovenfor er noen av de første sporene vi har av gladiator kamper malerier funnet i diverse graver. Det finnes også en rekke avbildninger på mosaikk, relieffer, vaser og lignende, med ulik frekvens opp gjennom årene. I en rekke antikke tekster er det også skrevet om gladiatorene, om hvordan de så ut, og hvordan de kjempet. Utover dette er det også funnet utstyr som kan knyttes til gladiator kamper. Men som jeg kommer til å nevne flere ganger i avsnittene under, er det flere funn av utstyr som kan ha blitt brukt av gladiatorer, men som er vanskelig å vite sikkert, ettersom det som regel også var standard militært utstyr i samme tidsperiode. I republikkens tid er det hovedsakelig avbildninger som kan hjelpe oss å identifisere utstyr og våpen av gladiatorer. Etter standardiseringen som skjedde i starten av keisertiden, er det lettere å identifisere gladiatorutstyr i arkeologiske funn, ettersom det finnes flere detaljerte beskrivelser av utstyret i antikke tekster. Noen av de viktigste funnene vi har informasjon fra, er en rekke utstyr funnet i Pompeii (fig. 4) (Jacobelli, 2003, s. 7).

Det må samtidig nevnes at det er ulike tolkninger av funnene fra Pompeii, hvorvidt de faktisk ble brukt i gladiator kamper eller om det hovedsakelig ble brukt til parader. Flere av hjelmene som er funnet her var veldig pene, og utrolig flott dekorert med mange små detaljer. En teori er at de kun ble brukt i åpningsprosjonen før kampene startet, og at de var for dyre og fine til å bli brukt under selve kampene (Junkelmann, 2000, s. 39). Det er også lite spor av skader på dem. Men det er også teorier om at de faktisk har blitt brukt, ettersom gladiator kamper var store og spektakulære arrangement, og det ble brukt mye penger på å gjennomføre dette på mest overdådig måte (Junkelmann, 2000, s. 40). Når bronsehjelmer ble slått på av bronsesverd, tålte de ganske mye, og det ville vært mulig å reparere hjelmene nokså enkelt etter kampene om det skulle oppstå skader på dem. I tillegg ville det være unaturlig for en gladiator å i det hele tatt forsøke å slå en annen gladiator i hjelmen,

ettersom de hadde andre, mindre beskyttede punkter på kroppen å sikte på. Det er også laget identiske rekonstruksjoner der forsøk viste at hjelmene ikke nødvendigvis var for tunge. Hjelmene som er funnet, stemmer også overens med avbildninger fra samme tid, og korresponderer med de ulike klassene vi kjenner til (Junkelmann, 2000, s. 39-42). Man kan dermed argumentere for at dette utstyret faktisk har blitt brukt i kamper. Uansett om de er brukt eller ikke, er de fortsatt en viktig ressurs for vår kunnskap om gladiatorutstyr og gladiatorklasser.

3.3.2 Gladiatorutstyr og klasser under republikken

I motsetning til den tidlige keisertiden der utstyr og de ulike klassene med gladiatorer ble mer standardisert, var det store forskjeller i løpet av republikken. I de tidligste freskoene som avbilder gladiatorer, fra det fjerde århundret fvt. i Sør-Italia, er gladiatorene enkelt kledd med tunikaer eller enkle lendekleder som dekket skrittet, og noen av dem kjempet helt nakne. Våpnene de brukte var spyd og lanser (Junkelmann, 2000, s. 35). De hadde hjelmer laget av bronse, som minner om andre hjelmer som er funnet i graver fra denne tiden. De er også avbildet med runde skjold som kan minne om de som ble brukt av de greske hoplittene. Mange av gladiatorene blir fremstilt med like våpen og utstyr, noe som kan antyde at de ulike klassene enda ikke har oppstått, og at gladiatorene er krigsfanger som slåss mot hverandre. Det er funnet få avbildninger av gladiatorer fra de neste århundrene, det er ikke før i sen-republikken de begynner å komme tilbake. Fra relieffer på gravmonumenter fra det første århundre fvt. dedikert til arrangørene av gladiatorkampene, *editores*, er det flere scener med avbildninger av gladiatorene. I likhet med tidligere er de fortsatt relativt enkelt kledd med lendeklede, som av og til er festet med belter. Enkelte av dem har også leddbeskyttelse på beina. Hjelmene som ble brukt var en hybrid av to stiler fra den sen-hellenistiske perioden med opphav i Attika og Boiotia (Junkelmann, 2000, s. 36). Boiotiske hjelmer hadde ofte store bøyde kanter, og hjelmer fra Attika med «hode-delen» av hjelmen bøyd bakover. Basert på relieffer av slag fra denne tiden brukte også militæret lignende hjelmer, dermed blir det umulig å differensiere mellom militær- eller gladiator-utstyr i arkeologiske funn (Junkelmann, 2000, s. 36). Enkelte av motivene viser også rustning på overkroppen, enten en skjellbrynje, *Lorica Squamata*, eller en enkel brystplate festet med stropper. Skjoldene som ble fremstilt var enten store og rektangulære, *scutum* (fig. 5), eller små runde skjold, som

var enda mindre enn hoplitt-skjoldene som ble vist tidligere. Spyd og skjold var ikke lenger det mest vanlige som ble fremstilt, nå var det mer vanlig med enten mellomstore sverd, *gladius* (fig. 6), som ofte ble brukt av den romerske hæren, eller små sverd som enten var rette eller et kurvet *sica*, brukt av trakere (fig. 7).

Fra sen-republikken har vi fra ulike skriftlige kilder, bevis på fem ulike klasser av gladiatorer. Disse er *samnis*, *gallus*, *thraex*, *provocator* og *eques*. *Samnis*, *gallus* og *thraex* har ulikt etnisk opphav (samnitter, gallisk og trakisk). De kjempet med våpen og utstyr og egne kampteknikker fra disse områdene. Dette er mest sannsynlig en videreføring av at krigsfanger fra ulike kriger i disse områdene ble tvunget til å kjempe i gladiatorkamper (Dunkle, 2013, s. 98). Etter hvert utviklet det seg til mer generelle klasser inspirert av våpen og utstyr, og ikke nødvendigvis at gladiatorene lenger faktisk var fra området selv. De kan ha blitt brukt som en representasjon av romernes militære seire over andre folkegrupper, og at det ble gjenskapt i gladiatorkampene.

Samnis: Som nevnt ovenfor stammer *samnis* fra krigsfanger av samnittisk opphav. De var tungt bevæpnet og beskyttet. De brukte store skjold, *scutum* (fig. 5), som enten var runde eller rektangulære. De hadde også leggbeskyttere av lær og metall, og kjempet med *gladius* sverd (fig. 6), og av og til med lanser. Hjelmene de brukte hadde visir og en kam som ofte var dekorert med fjær (Jacobelli, 2003, s. 7). Ifølge antikke tekster kjempet ofte *samnis* mot andre *samnis*, i lange og sakte kamper, muligens på grunn av at utstyret deres var så tungt (Dunkle, 2013, s. 98). Etter standardiseringen som skjedde under Augustus ble ikke lenger *samnis* brukt i gladiatorkamper. Dette kan skyldes at samnittene nå var blitt en viktig alliert av romerne, og at det da kunne oppfattes fornærmende ovenfor dem (Jacobelli, 2003, s. 7). Det spekuleres i om de senere klassene *secutor* og *murmillio* kan ha vært en videreutvikling av *samnis* (Junkelmann, 2000, s. 37).

Gallus: Dette er også en klasse som har opphav av soldater fra Gallia som ble krigsfanger og tvunget til å slåss. Etersom det ikke finnes hverken skriftlige beskrivelser eller avbildninger av *gallus*, finnes det veldig lite informasjon om våpen og utstyr som ble brukt i gladiatorkampene. Heller ikke denne klassen ble videreført under standardiseringen av Augustus, mest sannsynlig av samme årsak som *samnis*, siden Gallia da var under romersk kontroll (Dunkle, 2013, s. 98).

Thraex: Den siste typen av etnisk baserte gladiatorer er *Thraex*, som stammer fra Trakia, mest sannsynlig tatt som krigsfanger under krigen mot Mitridates VI i det første århundre fvt. (Dunkle, 2013, s. 101). Som gladiatorer kjempet de med et relativt lite skjold, *parmula*, og et lite kurvet sverd, *sica* (fig. 7). Hjelmen de brukte hadde visir, og var dekorert på toppen med fjær og hodet til en griff. I tillegg hadde de beskyttelse på sverd-armen, *manica*, og beskyttelse på begge beina, som gikk helt opp på låret (fig. 8) (Jacobelli, 2003, s. 9). Dette skyldes nok mest sannsynlig at de brukte såpass små skjold at de trengte enda mer beskyttelse på beina (Dunkle, 2013, s. 104). *Thraex* er den eneste av gladiatorklassene med et etnisk opphav som fortsatte etter standardiseringen i keisertiden, og som var en av de mest populære gladiatorklassene helt til gladiatorspillene ikke lenger ble utført (Junkelmann, 2000, s. 37). *Thraex* var en av de første klassene man begynte å pare med andre klasser av gladiatorer, som regel mot *hoplomachus* eller *murmillo*, som jeg vil se nærmere på under avsnittet om gladiatorutstyr under keisertiden etter standardiseringen.

Provocator: Fra republikkens tid er det ikke så mye vi vet om *provocator* gladiatorer. *Provocator* betyr en utfordrer. Vi vet at de allerede eksisterte under Ciceros tid i det første århundre fvt., da han nevner dem i sin tale *Pro Sestio*. Der skriver han om en mann som kjøpte ut fanger fra fengsler, og det var vilkårlig hvem som ble kalt *samnis* og hvem som ble kalt *provocator* (Cic. Sest. 64. 134). Ut fra denne talen kan vi vite at *provocator* var en klasse som ikke hadde etnisk bakgrunn i noe, og at på dette tidspunktet hadde *samnis* gått over til å være en klasse, og ikke bare knyttet til en etnisk bakgrunn. *Provocator-gladiatorene* brukte lendeklede som var knyttet sammen. Av rustning hadde de leggbeskyttelse på det venstre benet og en *lorica* brystplate som var knyttet sammen bak på ryggen, og de brukte et kurvet rektangulært skjold (Jacobelli, 2003, s. 17). Hjelmen hadde visir og beskyttelse for nakken på baksiden, men ikke en dekorert kam på toppen (Dunkle, 2013, s. 101). Hjelmen var en kombinasjon av romersk og keltisk opphav, og var også brukt av militæret på denne tiden (Junkelmann, 2000, s. 37). *Provocator* slåss som regel med gladiatorer av samme klasse.

Eques: *Eques* var gladiatorer som kjempet med hest, noe som gjorde at de også som regel kjempet mot andre *eques* (Jacobelli, 2003, s. 17). De brukte en hjelm med visir, en liten tunika, og beskyttelse på lårene og høyre arm. De brukte som regel en lanse og et lite sirkulært skjold. Utstyret de brukte minnet veldig om lignende utstyr

som ble brukt av romersk kavaleri. Ifølge antikke kilder var hestene som regel hvite, og det blir fortalt at kampene mellom *eques* som regel var den første som ble utført på et *munera*. Dette var for å få en mest mulig spektakulær start på gladiatorkampene (Dunkle, 2013, s. 99). De fleste relieffene som har avbildninger av *eques* fremstiller dem som regel på beina, noe som kan tyde på at avslutningen av kampen som regel ble gjort av hesten, og at de da heller brukte sverd fremfor lanser (fig. 9) (Junkelmann, 2000, s. 37).

3.3.3 Gladiatorutstyr under keisertiden

Standardiseringen som ble gjennomført under Augustus, førte til enda flere klasser med gladiatorer. Det er også verdt å nevne at med få unntak, var gladiatorene relativt likt beskyttet. Med unntak av *provocatores* som hadde en brystplate og *eques* som hadde en tunika, hadde de fleste ubeskyttede, bare overkropper (Junkelmann, 2000, s. 46). De fleste hadde store hjelmer på, som beskyttet hodet, hals og nakke. Det ble også mest normalt å ha en hjelm med visir. Beskyttelsen de hadde var som regel på forskjellige steder på kroppen og bestod av ulikt materiale, basert på hvilken klasse de var og hvilke klasser de slåss mot. Det at de var nokså likt beskyttet, og at hodet og halsen var vanskelige punkt å treffe på grunn av hjelmen, førte til at kampene bar preg av presisjon og spenning, fremfor tilfeldige kutt uten mål og mening som kunne avslutte kampene tidlig (Junkelmann, 2000, s. 47).

Eques: *Eques* var relativt uforandret fra slik de var under republikken. De slåss fortsatt kun mot andre *eques*, helt i starten av en gladiatorkamp. De brukte også fortsatt beskyttelse på lårene og høyre arm, i tillegg til skjold og lanse. I keisertiden var de kledd i tunikaer, ofte med to vertikale striper, i en annen farge enn stoffet i tunikaen (Junkelmann, 2000, s. 47).

Hoplomachus: *Hoplomachus* er en klasse med gladiatorer som minnet veldig om *thraex*. De brukte leggskinner som gikk opp til og med låret som beskyttelse på beina. Disse kunne bli festet på baksiden og var ofte pent dekorert. Under leggskinnene brukte de tynne stoffbukser, som gjerne var flott brodert (Junkelmann, 2000, s. 52). Hjelmene de brukte var dekorert med fjær og en kant som gikk oppover, men i motsetning til hos *thraex* var den ikke dekorert med en griff. Hovedforskjellen mellom *hoplomachus* og *thraex* ligger i skjold og våpen. Skjoldet til *hoplomachus* var

veldig lite og rundt (Jacobelli, 2003, s. 9). Et slikt skjold funnet i Pompeii, var flott dekorert og hadde en diameter på kun 37 cm og en kurve på maks 5 cm. Det er fortsatt klassifisert som et *parmula* skjold på grunn av størrelsen, men er forskjellig fra det rektangulære skjoldet til *thraex*, som på en avbildning kan antas å ha dimensjonene 60x55 cm (Junkelmann, 2000, s. 52). Hovedvåpenet til en *hoplomachus* var et spyd (fig. 10), som også kunne kastes, og de hadde også som regel en liten dolk i skjoldhånden, som kunne brukes om han mistet spydet. Som regel var motstanderen til en *hoplomachus* en *murmillo-gladiator*, men ved enkelte anledninger slåss de mot *thraex* (Dunkle, 2013, s. 104).

Murmillo: *Murmillo* var blant de mest tungt bevæpnede gladiatorene, og hadde ofte våpen og utstyr på hele 16-18 kg (Junkelmann, 2000, s. 51). I likhet med de fleste klassene kjempet de med bare bryst, og hadde lendeklede, *subligaculum*, som dekket skrittet ved hjelp av et belte. Høyrearmen var beskyttet av en *manica*. Hjelmen hadde et stort visir som dekket hele ansiktet, og hadde en ganske stor bøydd kant, og var dekorert med fjær eller hestehår (fig. 11). Hjelmen var også inngravert med en fisk, *murma*, som er hvor navnet kommer fra (Jacobelli, 2003, s. 15). De kjempet med store firkantede skjold i form av en sylinder kalt *scutum* (fig. 12). Disse skjoldene var relativt like *scutum*-skjoldene som ble brukt i militæret på samme tid. Det var laget av tre og dekket av lær på utsiden, og forsterket med bronse på kantene. Skjoldene var dekorert med klare farger, og ornamentale dekorasjoner. Et funn fra en militærbase har målene 100 cm høyt og rundt 65 cm bredt, så det er et relativt stort skjold som beskytter mesteparten av kroppen som ikke var beskyttet av annet utstyr (Junkelmann, 2000, s. 49). De kjempet hovedsakelig med et kort sverd på rundt 40-50 cm, *gladius*, som i likhet med skjoldet også ble hyppig brukt av den romerske hæren. Hovedmotstanderen til *murmillo* var *hoplomachus* og av og til *thraex*, men det blir spekulert i om de opprinnelig kjempet mot gladiatorer med nett og trident, *retiarius*, noe som også kan forklare fisken på hjelmen, og navnet *murmillo* (Dunkle, 2013, s. 105).

Retiarius: Denne klassen med gladiatorer ble utviklet tidlig i den keiserlige perioden, og ble etter hvert meget populær. I relieffer funnet i Pompeii er verken *retiarius* eller den vanlige motstanderen *secutor* avbildet (Junkelmann, 2000, s. 59). Men det er funnet utstyr, spesielt *galerus*, som kun ble brukt av *retiarius*, i amfiteateret i Pompeii (Jacobelli, 2003, s. 14). Dermed kan man anta at denne klassen oppstod rundt

midten av det første århundre fvt. og at det økte i popularitet senere. *Retiarius* er den klassen av gladiatører som skiller seg mest ut fra de andre. De brukte hverken hjelm eller skjold. Som de fleste andre brukte de *subligaculum*, et lendeklede som var festet med et belte. *Manica*-armsbeskyttelsen var på venstre arm i stedet for høyre, siden den armen var ubeskyttet uten skjold, og lettere kunne bruke nettet de var utstyrt med (Jacobelli, 2003, s. 13). De hadde også en rektangulær bronseplate, *galerus*, festet på venstre skulder, for å beskytte hodet og nakken siden de ikke hadde på seg hjelm. Som nevnt ovenfor er *retiarius* de eneste gladiatorene som brukte slike. Av våpen hadde *retiarius* et nett, en trident, *fuscina* (som er et fiskespyd med tre spisser), og en liten dolk som sidevåpen (fig. 13). Nettet hadde en diameter på 3 meter og hadde vekter på kantene, slik at det kunne kastes enklere (Junkelmann, 2000, s. 59). Nettet ble brukt til å forsøke å fange motstanderen og uskadeliggjøre han, for så å avslutte med tridenten, mens motstanderen prøvde å ta fra han nettet. Om dette skjedde, brukte han hovedsakelig tridenten. Den var like høy som en mann, og om den ble brukt med to hender kunne den beskytte mot slag (Junkelmann, 2000, s. 60). Målet til en *retiarius* var å unngå nærkamp ettersom han var betraktelig mindre beskyttet enn sin motstander. Ved kriser kunne han bruke en lang dolk, *pugio*, i slike situasjoner.

Secutor: I likhet med *murmillo* var *secutor* blant de mest kraftig bevæpnede og beskyttede gladiatorene, og det var i praksis kun hjelmen som skilte dem. *Secutor* var hovedmotstanderen til en *retiarius*, og utstyret hans bar preg av dette. *Secutor* var også kjent under et annet navn, *contraretiarius*, som kan antyde at årsaken til at denne klassen oppstod var å ha en god motstander til *retiarius* (Dunkle, 2013, s. 113). Hjelmen var ganske smal og rund, og dekket hele hodet. Den hadde ikke kanter eller visir, var helt glatt over det hele, slik at nettet eller tridenten til en *retiarius* ikke skulle sette seg fast (fig. 14). Den hadde kun to små hull til å se gjennom, slik at det var minst mulig sjanse for at en av spissene på tridenten kunne gå gjennom (Jacobelli, 2003, s. 10). En *secutor* hadde et stort rektangulært *scutum* skjold, og leggbeskyttere og en *manica* på høyre arm. Han kjempet med et *gladius* sverd.

3.3.4 Gladiatorklasser i praksis

Jeg har nå nevnt de klassene med gladiatorer som var mest populære, og som vi har mest informasjon om basert på funn og skriftlige kilder. Det finnes også flere andre gladiatorklasser, men på grunn av manglende informasjon og popularitet har jeg valgt å ikke sette søkelys på dem. Som jeg har vist, har alle de ulike klassene ting til felles, men det er også en del som skiller dem. Alle gladiatorene var relativt likt kledd og beskyttet. De fleste gikk altså med lendeklede, *subligaculum* som ble holdt oppe av et belte. Noen hadde leggbeskyttere, og mange hadde *manica* beskyttelse på armen. Et par av klassene baserer seg på utstyr som også ble brukt av militæret, men noen av klassene har våpen som mest sannsynlig er designet kun med tanke på å være brukt av gladiatorer.

Årsaken til at det fantes flere klasser var for å skape spenning i kampene, og at resultatet aldri ble likt. De ulike klassene hadde ulike fordeler og ulemper med å slåss mot hverandre. En skulle trodd at for eksempel en *secutor* alltid ville ha en fordel over en *retiarius* fordi han var såpass mye mer beskyttet. Men de små hullene på hjelmene førte til begrenset sikt, og det store skjoldet ga minsket mobilitet. Den relativt lite beskyttede *retiarius* ville da kunne komme seg lett unna, og ha større utholdenhet. Det er tydelig at det ble laget strategier rundt dette. Juvenalis var en romersk satiriker og skrev om en *retiarius* gladiator som het Gracchus. I dette verket skrev Juvenalis at etter at Gracchus mistet nettet sitt, begynte han å flykte fra sin motstander ved å løpe rundt i arenaen (Juv. Sat. VIII:183-230). I dette tilfellet fremstilles det som at Gracchus er feig, og ikke nødvendigvis bruker flukt som en strategi. Men det var nok en strategi som ofte ble brukt. En *retiarius* måtte bruke sin største styrke, det at han var lett og bevegelig, og dermed bevegede seg nok til å gjøre *secutor* sliten. Da fikk han større sjanse til å vinne. Også andre gladiatorklasser brukte sine styrker for å ha størst sjanse til å komme seirende ut av kampen. Dette gjorde gladiatorkampene mer organisert og spennende, det var rett og slett ikke lenger «bare» krigsfanger som ble tvunget til å slåss. Kampene ble mer gjennomtenkt og gjennomført.

3.4 Amfiteatre og gladiatoriskoler

I de neste avsnittene vil jeg se nærmere på gladiatorkampenes kamparena. Både bokstavelig talt arenagulvet de kjempet på, men også bygget de utspilte seg i, amfiteatre og infrastruktur knyttet til dette. Først og fremst vil jeg fortelle kort om den historiske utviklingen fra enkle scener på forum, til amfiteatrene som var i bruk. Ettersom begge filmene jeg skal analysere utspiller seg senere, i sen-republikken og keisertid da gladiatorspill var mer organisert, vil hovedfokuset ligge på disse periodene. Colosseum er kanskje det mest kjente av alle amfiteatre, og er ved gjentatte anledninger vist i filmen *Gladiator*. *Spartacus* utspiller seg i området Capua, men amfiteatret blir aldri fremstilt, derfor vil hovedgrunnlaget for analysen av amfiteatre være *Colosseum*. Mesteparten av handlingen knyttet til gladiatorkamper i *Spartacus* utspiller seg på gladiatorskolen til Lentulus Batiatus. En av de største og best bevarte *ludus*, er *Ludus Magnus* utenfor Colosseum og blir grunnlaget for informasjon om livet utenfor kamparenaen, der gladiatorene levde og trente.

3.4.1 Fra forum til Amfiteatre

Som nevnt i kapittel 3.1 ble de første gladiatorkampene i Roma arrangert i begravelser til ære for de avdøde. Ifølge den romerske forfatteren Tertullianus ble de tidlige kampene utført enten inni et gravkammer, eller rett utenfor, ettersom det ble sagt at sjelen til de døde ble blidgjort av menneskelig blod ofret i begravelsesritualer (Welch, 2007, s. 31). I begravelsen til Decimus Junius Pero arrangert av hans sønner, ble gladiatorkampene utført på *Forum Boarium*, som var et kvegmarked. Etter hvert ble kampene flyttet til *Forum Romanum*. Den første gladiatorkampen vi har skriftlige spor av som ble arrangert her, var i begravelsen til Marcus Aemilius Lepidus i år 216 fvt. Her på forumet var det god plass til å utføre disse kampene, da det var et stort område med åpen plass. I begynnelsen var det ikke vanlig med sitteplasser, så publikum måtte stå spredt rundt kampen. Den romerske eliten kunne se kampene fra balkonger i hus på forumet. Eierne kunne se sammen med venner og familie, og av og til leide de ut balkongene (Dunkle, 2013, s. s 248). Selv etter at husene på forum ble byttet ut med butikker og monumenter, ble det fortsatt bygget balkonger, slik at gladiatorkampene kunne sees. I løpet av det andre århundre fvt., ble det mer vanlig å bygge midlertidige sitteplasser av tre. Det er usikkert når dette begynte nøyaktig, men vi vet at det mest sannsynlig var i bruk i år 160 fvt. I prologen

til skuespillet Hecyra, forteller Terents at han forsøkte å fremføre det i begravelsen til Lucius Aemilius Paullus. Han ble avbrutt da det oppstod tumulter blant publikum som hadde hørt et rykte om at det skulle foregå gladiatorkamper, og de begynte å slåss om plasser (Ter. Hec. Prolog 1). Det kan følgelig argumenteres for at dette ikke er snakk om sitteplasser, men heller en kamp om å få best mulig ståplasser. I et avsnitt av *Pro Sestio* av Cicero, skriver han mer konkret om sitteplasser under en gladiatorkamp som foregikk i *Forum Romanum*. Her forteller han om politikeren Publius Sestius som ankom forumet til «universell klapping av hender fra hvert eneste sete» (Cic. Sest. 124). De midlertidige trekonstruksjonene som ble satt opp ble kalt *spectacula*, som betyr «seter for å se arrangement», etter det latinske navnet for arrangementer, *spectaculum*. Det var også dette navnet som først ble brukt til de byggene vi kaller amfiteatre, det var ikke før under Augustus de endret navn til amfiteatre (Dunkle, 2013, s. 246). Størrelsen på *Forum Romanum* varierte i løpet av årene, så størrelsen på midlertidige *spectacula* har nok variert. Det blir spekulert i at det på det meste kunne det være plass til 15 000 mennesker, men i senere tider rundt 10 000 mennesker (Welch, 2007, s. 54). *Forum Romanum* var dermed betraktelig mindre enn Colosseum, så det å få plass til å se godt var nok ganske eksklusivt. Dermed kunne gladiatorkamper bli brukt av politikere og aristokrater til å skape godvilje.

Det finnes ulike teorier om hvilken form *spectacula* på *Forum Romanum* hadde. Basert på utformingen av det åpne landskapet på *Forum Romanum* der sitteplassene ble bygget, er den mest sannsynlige teorien at det var ovalformet. Med slik utforming av *spectacula* ville det også gi en ovalformet arena, som gjorde at det var relativt god utsikt for alle publikummerne, uansett hvor man satt. Det gjorde at aristokratene kunne sitte på den korte siden og dermed bli «hovedfokusset» når det var pauser i kampene, i likhet med *tribunalia* i senere permanente amfiteatre. I antikke tekster er det også antydninger til denne formen, blant annet i en tekst av Plutark som bruker det samme greske ordet som senere ble brukt av Cassius Dio om den ovalformede formen til Colosseum (Welch, 2007, s. 49-50). Welch antyder at de første permanente amfiteatrene var sterkt inspirert av de midlertidige *spectacula*, og derfor hadde samme form (Welch, 2007, s. 91). Noe som støtter denne ideen om at formen til permanente amfiteatrene stammer fra de midlertidige byggene på *Forum Romanum*, er at man ikke ser en spesiell utvikling av dem i det arkeologiske

materiale. De tidligste amfiteatrene oppstod ganske plutselig i sin ferdige form (Welch, 2007, s, 91).

Til tross for at *spectacula* på *Forum Romanum* var midlertidige, og ble bygget og fjernet regelmessig, var det ganske avansert og høy kvalitet på konstruksjonene. Arkeologiske utgravninger har avdekket underjordiske tunneller og kamre under Forum, *hypogea*, med sjakter som går opp til bakkenivå av forumet. I disse sjaktene var det spor av vinsjer laget av tre, som gjorde det mulig å heise opp fra undergrunnen (Welch, 2007, s. 39). Disse heisene minner om de man finner på Colosseum, som ble brukt til å heise opp dyr under dyrekamper på Colosseum, *venatio*. Det var ikke veldig vanlig med *venatio* på *Forum Romanum*, men det ble arrangert av Julius Caesar i år 46 fvt. i den storslagne markeringen av hans seire i Gallia, Egypt, Afrika og Pontus. De underjordiske kamrene kan ha blitt konstruert til dette arrangementet (Welch, 2007, s. 41). Noe annet som viser hvor avanserte *spectacula* kunne være, er en fortelling fra Plinius den eldre, i *Historia Naturalis*, om kamper som ble arrangert i 52 fvt. Her ble to teatre bygget ved siden av hverandre, hvor det ble vist teater og underholdning. Da det var tid for gladiatorkamper, ble teatrene flyttet sammen til en *spectacula*, gjort mens publikum satt på tribunene (Bomgardner, 2021, s. 57).

Det er vanskelig å vite helt sikkert når det ble vanlig å bygge permanente amfiteatre i stein. Mange av de eldste er vanskelig å datere med sikkerhet fordi de er dårlig bevart, eller har blitt pusset opp og endret i ettertiden. Det tidligste som kan dateres med relativ stor sikkerhet, er amfiteateret i Pompeii som kan dateres til rundt år 70 fvt. (Bomgardner, 2021, s. 31). Det befinner seg på den østlige siden av byen, helt ved bymuren. Det ble bygget ved å grave ut et stort hull i bakken for å lage arenaen, som har dimensjonene 67x35m. Deretter ble jorden flyttet til siden for å danne grunnlaget for *cavea*, sitteseksjonene i amfiteatret (Welch, 2007, s. 74). Slik arkitektur definerte amfiteatrene bygget under republikken. Fasadene er funksjonelle fremfor dekorative, og ble ofte bygget ved å grave ut arenaen og bruke jorden til å lage tribuner. Dette i motsetning til amfiteatre som ble bygget under keisertiden, som ofte var frittstående bygg (Bomgardner, 2021, s. 99). Amfiteatrene var med andre ord relativt enkle, uten underjordiske områder og avansert infrastruktur. Det var heller ikke vanlig med murstein, de ble heller dekorert med ulike typer kalkstein, kuttet i store blokker (Welch, 2007, s. 84). De fleste amfiteatrene fra denne perioden ble

bygget i området Campania, Lucania og Etruria, men det finnes også enkelte bygget andre steder, som for eksempel i dagens Spania. Et fellestrekk de har, er at de er bygget i områder med sterk tilknytning til Roma, enten byer som ble grunnlagt av veteraner fra militæret, eller romerske kolonier (Welch, 2007, s. 88).

I starten av keisertiden, under keiser Augustus, skjedde det en ganske markant endring i arkitekturen til amfiteatrene som ble bygget. Fasadene ble nå dekorert i større grad, og byggene ble mer monumentale (Welch, 2007, s. 102). Det ble nå et økt fokus på antall mennesker som kunne få plass til å se, og kunne ha så mange som 40 000 til 60 000 tilskuere (Bomgardner, 2021, s.113). I tillegg ble byggene også mer avansert designet, spesielt med tanke på tilskuerinnganger. Nå ble det vanlig med innganger spredt rundt hele amfiteateret. En av grunnene til denne endringen, kan være en lov Augustus innførte, *lex Julia Theatralis*, som førte til at tilskuerne ble adskilt basert på sosial status, og dermed trengte bedre organiserte innganger (Welch, 2007, s. 103).

Det første permanente amfiteateret i byen Roma ble bygget av T. Statilius Taurus i år 30 evt. (Welch, 2007, s. 108). Dette var også mest sannsynlig det første som ble bygget på flat mark og ikke gravd ut, og dermed det første skikkelig monumentale amfiteateret med dekorerte fasader (fig. 15) (Welch, 2007, s. 109). Bygget i år 30 evt. er det med andre ord relativt lenge etter de tidlige amfiteatrene som ble bygget i Campania-regionen. En av årsakene til at det ble bygget midlertidige *spectacula* i en så lang periode, var en tankegang blant ledelsen i Roma om at man ikke skulle bygge permanente bygg dedikert til underholdning. Dette fordi et permanent bygg kunne føre til latskap og korrupsjon blant befolkningen. Det var til og med et senatsdekret som forbød bygging av teater innen mil av byen (Dunkle, 2013, s. 247). I likhet med *spectacula* på *Forum Romanum*, som det antas var en inspirasjon til de første amfiteatrene i stein rundt i Romerriket, antar en også at det første monumentale amfiteatret bygget av T. Statilius Taurus i Roma, igjen inspirerte til å bygge monumentale amfiteatre rundt omkring i den romerske verden (Welch, 2007, s. 127). Welch kaller det for en «missing architectural link» mellom amfiteatrene som ble bygget under republikken, til hvordan det utviklet seg i keisertiden, en slags prototype til de monumentale amfiteatrene som oppstod (Welch, 2007, s. 126, s. 128). Denne utviklingen kulminerte i år 80 evt. med byggingen av Colosseum, som jeg i neste avsnitt skal gå nærmere inn på. Amfiteatre som kan dateres til etter år 80

evt., som for eksempel de i Puetoli og det Hadrianske amfiteateret i Capua, hentet inspirasjon fra Colosseum (Welch, 2007, s. 129). Den arkitekturens utviklingen hadde nå stoppet opp, og amfiteateret var blitt en etablert monumental type av bygninger.

3.4.2 Colosseum

De neste avsnittene vil være en relativt kort gjennomgang av amfiteateret Colosseum i Roma. Hovedfokuset vil ligge på Colosseums historie, arkitektur, sittingseksjonene (heretter omtalt som *cavea*), arena og de underjordiske områdene (heretter omtalt som *hypogeum*).

Historie: Colosseum, eller *Amphitheatrum Flavium* som det offisielt het, ble påbegynt i år 72 evt., tidlig i keiser Vespasians regjeringstid. Det stod ferdig og ble dedikert i år 80 evt. av hans sønn Titus (Welch, 2007, s. 131). Området Colosseum ble bygget på var ikke tilfeldig. Romerriket var preget av lang tid med uro og borgerkrig, og da Vespasian tok makten, valgte han å bygge sitt amfiteater på området der keiser Neros palass *Domus Aurea* var plassert, for å gi området tilbake til dets rettmessige eier, det romerske folket (Dunkle, 2013, s. 258). *Domus Aurea* var svært ekstravagant med en park og en liten innsjø og ble bygget midt i Roma. Dette gjorde at et område som tidligere var svært befolket, ble omgjort til et keiserlig kompleks det ble brukt mye ressurser på (fig. 16) (Bomgardner, 2021, s. 3). Ved å bygge amfiteateret her, kunne Vespasian distansere seg fra Nero. I tillegg var det svært nær *Forum Romanum*, der gladiatorkamper opprinnelig ble arrangert i Roma, og slik at det var lett tilgjengelig for folket (Welch, 2007, s. 133-134). Colosseum ble finansiert ved å bruke bytte fra jødeopprørene, noe som viste at det ikke bare var den romerske eliten som skulle få goder fra disse krigene, det skulle gå til hele folket (Bomgardner, 2021, s. 5). Vespasian kunne valgt å gjøre seg selv rikere, men foretrakk å tilfredsstille romerne i stedet, og hverken før eller etter ble en så generøs individuell gave gitt til folket (Dunkle, 2013, s. 259).

Arkitektur: Colosseum er det største amfiteateret som ble bygget i Romerriket, og var formet som en ellipse. Kortsiden var 146m, langsiden 188m og amfiteateret var 52m høy (Rea, 2001a, s.99). Den ytre ringen av bygget, som det kun gjenstår rundt to femtedeler av i dag, var fire etasjer høy og bygget av travertin kalkstein (Coarelli, 2014, s. 245). Utsiden av Colosseum var dekket med ulike søyler som dannet støtte i form av buer. Første etasje bestod av søyler som var av toskansk type, andre etasje ionisk type og tredje etasje var korintisk (Claridge, 2010, s. 317). Fjerde etasje bestod av en hel vegg som gikk rundt hele bygget, støttet av halvsøyler. I denne veggen var det også små vinduer spredt rundt på bygget (fig. 17) (Rea, 2001a, s. 121). Utsiden var også dekorert av statuer i andre og tredje etasje. Disse er ikke bevart i dag, men er avbildet på antikke mynter som viser Colosseum. Det er uvisst hvordan de så ut, men det spekuleres at de var rundt fem meter høye, og dekorert av bronse. (Welch, 2007, s. 136-137). På bakkeplan dannet søylene buer som fungerte som innganger, 80 av dem fordelt rundt bygget. Over buene var inngangene nummerert slik at tilskuerne visste hvor de skulle gå inn til sitteseksjonene (Coarelli, 2014, s. 246). På kortsidene av Colosseum var det en stor inngangshall, som var dekorert med statuer av en hestevogn og fire hester. Grunnen til at det var så monumentalt dekorert her, var fordi disse inngangen var reservert for eliten (Rea, 2001a, s. 122). Grunnmuren av Colosseum bestod av en plattform av travertin kalkstein som lå oppå en ring av betong, og dekket hele omkretsen. En vegg gikk helt opp til sitteplassene fra grunnmuren, første etasje bestod av blokker av tufa og andre etasje laget av murstein (Coarelli, 2014, s. 247). Helt øverst var det master laget av tre, hele 240 av dem, som gjorde det mulig å feste en markise, *velum*, som kunne flyttes over amfiteateret for å skjerme for solen (fig. 18) (Claridge, 2010, s. 318). De forskjellige inngangene rundt omkring fasaden ledet inn i hvelvede inngangspartier som gjorde det mulig å bevege seg rundt i bygget, og diverse trappeseksjoner som ledet til *cavea*, sitteseksjonene (Bomgardner, 2021, s. 11).

Cavea: Som nevnt tidligere var sitteseksjonene, *cavea*, i Colosseum fordelt etter klasse i henhold til lovene innført av keiser Augustus. *Cavea* var inndelt i fem ulike seksjoner som samsvarte med de ulike arkitektoniske nivåene av Colosseums utside (fig. 19). Den første, og nederste seksjonen med best utsikt til arenaen, var reservert for senatorene og deres familier. Den neste seksjonen var for *equites*, romerske

riddere. De to neste seksjonene var for vanlige frie romere, *plebs*, og den femte og øverste seksjonen var for de fattigste, slaver, og kvinner (Rea, 2001a, s. 127-128). De tre seksjonene i midten hadde benker av stein, og den øverste seksjonen bestod av ståplasser og enkle benker av tre (Claridge, 2010, s. 315). Det finnes ulike tolkninger på hvor mange tilskuere det var plass til i Colosseum. Ifølge en antikk tekst var det nok plass til hele 87 000 mennesker på Colosseum, men moderne estimater er mer konservative, og anslår at det var plass til omtrent 50 000 mennesker (Claridge, 2010, s. 314). En annen tolkning økte antall meter som totalt ble brukt til sitteplasser, noe som førte til et estimat som tilsvarer rundt 73 000 mennesker, 68 000 sitteplasser og resten stående (Coarelli, 2014, s. 252). Det er med andre ord et ganske stort sprik mellom disse estimatene, men det er også godt mulig at antall plasser har variert stort opp gjennom årene.

Arena: Arenaen var området der selve kampene ble utført. Gulvet av arenaen var laget av tre, mest sannsynlig eik. Navnet *arena* stammer fra sanden som ble spredt over gulvet for å absorbere blod, og for å gjøre underlaget lettere for gladiatorene å kjempe på uten å skli (Rea, 2001a, s. 127). I pausene mellom kampene ble sanden fjernet, og det ble lagt et nytt lag oppå, slik at sykdommer ikke skulle spre seg blant gladiatorene og dyrene som kjempet her (Bomgardner, 2021, s. 25). I likhet med selve bygget Colosseum som var det største amfiteateret, var også dimensjonene på arenaen her det største i Romerriket. Det var ovalformet, og var 83 meter langt og 48 meter bredt (fig. 20) (Claridge, 2010, s. 315). Fra de underjordiske områdene, *hypogea*, var det en rekke mekanismer og heiser, som gjorde at dyr som ble brukt i dyrekamper, *venatio*, kunne bli heist opp og sluppet løs ved hjelp av luker i arenagulvet (Bomgardner, 2021, s. 25). I tillegg var det også infrastruktur som hurtig kunne rotere arenagulvet og endre hele utseendet til arenaen, med blant annet planter, og spesielle kulisser. Antikke kilder forteller om enkelte forestillinger der det blant annet plutselig dukket opp skog og små fjell i arenaen, noe som førte til spektakulære kamper (Coarelli, 2014, s. 249). For å beskytte tilskuerne fra både dyr og gladiatorene selv, var veggen i arenaen laget av polert marmor som var glatt, og det ble satt opp store master av tre som holdt oppe et nett slik at det ikke gikk an å klatre opp (Bomgardner, 2021, s. 25). På toppen av nettet var det støttenner fra elefanter som fungerte som pigger, og rør av elfenbein som rullet slik at det ikke gikk

an å få skikkelig grep. Skulle noen faktisk klare å komme seg opp, var det bueskyttere spredt rundt omkring som fungerte som en siste forsvarslinje i nødstilfeller (Coarelli, 2014, s. 250).

Hypogeum: Colosseum hadde et stort nettverk av underjordiske ganger og kamre (fig. 21). Disse områdene var ikke synlig for publikum, og ble brukt til å forberede de ulike aspektene av gladiatorkampene, og dyrekamper. Grunnmuren var adskilt fra resten av Colosseum. (Rea, 2001a, s. 148). Disse områdene var mest sannsynlig ikke en del av Colosseum da det ble først åpnet i år 80. evt., men påbegynt senere og pusset opp og bygget ut gjennom de påfølgende århundrene (Bomgardner, 2021, s. 25). Det underjordiske området var 76 meter langt og 44 meter bredt, og bestod av to etasjer som var knyttet sammen av trapper laget av tre, og en større trapp laget av betong. Området består av flere korridorer, en hovedkorridor på midten, og flere små på hver side (Rea, 2001a, s. 150). Det finnes spor av en rekke heissystemer, både for å løfte inn gladiatorer, men også til dyrene som ble brukt i *venatio*. I tillegg er det 32 små kamre, som man antar ble brukt til å oppbevare dyrene i før de ble heist opp (Connolly & Dodge, 1998, s. 202). De er riktignok såpass smale at det mest sannsynlig kun var plass til relativt små dyr som villsvin, hunder og kattedyr. Større dyr som ble brukt må ha kommet inn i arenaen på en annen måte (Dunkle, 2013, s. 279). Det var også en rekke tunneller fra utsiden, blant annet en som ledet direkte til gladiatorskolen Ludus Magnus (Bomgardner, 2021, s. 27).

3.5 Ludus Magnus

I Roma var det fire forskjellige gladiatorskoler, *ludi*, men *Ludus Magnus* var den største og viktigste av dem (Bomgardner, 2021, s. 28). De ulike skolene spesialiserte seg i å trene ulike typer med gladiatorer. I tillegg til gladiatorene som trente der, var det også hundrevis av annet personell, både trenere, dommere, doktorer og administratorer (Dunkle, 2013, s. 58). Bygget ble påbegynt under keiser Domitian, men ble ikke ferdig før under keiser Hadrian. Det var bygget av betong dekorert med murstein (Connolly & Dodge, 1998, s. 210). Bygget var rektangulært og hadde en stor gårds plass i midten og en stor monumental inngang på nordsiden. Skolen var mest sannsynlig tre etasjer høyt, og det var mange rom, fjorten av dem er bevart i

dag, der gladiatorene levde. Det minner om militære anlegg fra samme tid (Coarelli, 2014, s. 254). I midten av gårdsplassen var hovedanlegget de trente på (fig. 22). Det var formet som et lite amfiteater som var 63 meter langt og 42 meter bredt (Connolly & Dodge, 2001, s. 210). Det var en relativt liten *cavea* på dette amfiteateret, bare seks meter bredt, men det hadde plass til 3000 tilskuere. Å se gladiatorene trene var et populært tidsfordriv blant befolkningen (Claridge, 2010, s. 319).

På skolen trente gladiatorene med sverd laget av tre og brukte skjold laget av plantemateriale som var flettet sammen. I begynnelsen øvde de på ulike teknikker med å slå på ulike påler i bakken, *palus*, og dueller med hverandre. Når de hadde innøvd god nok teknikk, gikk de over til å bruke ordentlig utstyr og våpen, og fikk trening i hvordan det faktisk ble utført i arenaen (Connolly & Dodge, 1998, s. 214-215). Lederen av skolen ble kalt for *procuratores ludi magni*, og var en del av ridderklassen, *eques*. Ansatte med militær erfaring var altså en fordel med tanke på at gladiatorene de trente var bevæpnet og godt trent (Vismara, 2001a, s. 54). De kunne da utgjøre en fare både for folket og keiseren, noe Spartacus og hans slaveopprør hadde vist.

3.6 Gladiatorkamper i praksis

I dette avsnittet vil jeg se nærmere på hvordan gladiatorkampene ble utført i praksis. Med det mener jeg planleggingen på forhånd, hvordan kampene i seg selv ble utført, og hva som skjedde når en gladiator ble kåret til vinner. Fokuset vil være på arrangørene av kampene, annonsering og reklame, arrangementer knyttet til kampene, og hva som skjedde på selve kampdagen. Som beskrevet i kapittel 3.1, ble gladiatorkamper opprinnelig arrangert i sammenheng med begravelser til viktige personer. Men siden filmene *Spartacus* og *Gladiator* er satt i en tid hvor gladiatorkamper hadde mistet denne tilknytningen, vil jeg kun skrive om kampene i sin mer organiserte form.

3.6.1 Organisering av kampene

Organiseringen av gladiatorkamper var regulert av lovgivning, som varierte fra by til by. En lov som var felles stort sett over alt, var at det ikke var mulig å arrangere en gladiatorkamp uten tillatelse fra keiseren eller de lokale myndighetene (Jacobelli,

2003, s. 19). Som nevnt tidligere ble de fleste gladiatorer eid av en *lanista*, og det var han som leide dem ut til kampene. Arrangøren av et *munera* ble kalt en *editor*, og hadde ansvar for alle utgifter knyttet til organiseringen (Dunkle, 2013, s. 6). Etter at det ble bestemt at et *munera* skulle finne sted, forhandlet en *editor* med en *lanista*, der de ble enige om hvor mange gladiatorer, og hvilke gladiatorklasser de skulle leie. (Futrell, 2006, s. 84). Prisen på en gladiator baserte seg på hvilken rang de hadde i treningen i *ludus*, som jeg har diskutert i kapittel 3.2, og hvor suksessfulle de de hadde vært i tidligere kamper. Det lå et visst press på arrangøren om å skape en så god gladiatorkamp som mulig, om den var dårlig utført kunne det gå ut over hans rykte. Det var ikke uvanlig at *editores* forsøkte å overgå hverandre, og brukte store pengesummer for å arrangere spektakulære kamper (Dunkle, 2013, s. 59). Det gikk så langt at keiser Marcus Aurelius innførte egne lover for å begrense beløpet som kunne bli brukt på å arrangere gladiatorkamper, og for å senke kostnaden for hver gladiator (Jacobelli, 2003, s. 19). Gladiatorkampene ble inndelt i fire ulike kategorier, den laveste mellom 30 000 og 60 000 sestertier, og de dyreste 150 000 til 200 000 sestertier. I hvert arrangement måtte halvparten av gladiatorene være blant de billigste alternativene fra en *lanista*, mens den resterende halvparten kunne fritt velges blant dyrere gladiatorer (Vismara, 2001b, s. 91).

Etter at en *editor* hadde forhandlet ferdig hvilke gladiatorer som skulle brukes, var en viktig del av planleggingen å reklamere for kampene. Den mest vanlige formen for slik reklame var *edicta munerum*, kunngjøringer som var malt av profesjonelle malere på husvegger rundt omkring i byene (Dunkle, 2013, s. 67). I Pompeii er det mange av disse kunngjøringene som er meget godt bevart i dag, noe som gir oss god kunnskap om hvilket innhold kunngjøringene hadde. De inneholdt som regel informasjon om hvilken *editor* som arrangerte kampene, i hvilken anledning og hvor de ble gjennomført. Hvis det var noe spesielt med arrangementet som kunne være attraktivt for tilskuere, som for eksempel om det var bruk av markiser, ble også dette nevnt (Jacobelli, 2003, s. 40). Rekkefølgen på informasjonen var vanligvis inndelt etter hva som var mest viktig for en *editor*. Det startet som regel med navnet hans, og deretter den praktiske informasjonen. Etersom gladiatorkampen var hovedattraksjonen, ble den prioritert og nevnt først. Dersom det ble arrangert en dyrekamp, *venatio*, ble den nevnt til slutt, til tross for at de som regel ble arrangert tidligere på dagen enn gladiatorkampen. Enkelte aspekter av kampene, som for eksempel åpningsparaden,

pompa, ble sjelden reklamert for, fordi det antagelig var forventet og åpenbart at det ville blitt utført (Dunkle, 2013, s. 67). Som man kan se i flere av kunngjøringene i Pompeii ble det som regel bare skrevet hvor mange par med gladiatorer som skulle slåss, det ble sjeldent nevnt gladiatorer med navn. Hvis gladiatorer ble spesifikt nevnt med navn, var det enkelte gladiatorer som hadde opparbeidet seg en viss popularitet på grunn av suksess i arenaen, noe som var en god grunn til å få med seg akkurat denne gladiatorkampen (Jacobelli, 2003, s. 47). Dersom antall gladiatorer ikke ble nevnt, skyldes det antagelig at antallet ikke var spesielt imponerende, målet var tross alt å vise frem hvor imponerende kamper de arrangerte (Dunkle, 2013, s. 69). I dagene før gladiatorkampen ble arrangert, ble det produsert programmer for kampene, *libellus* eller ofte omtalt mer spesifikt som *libellus munerarius*. I motsetning til *edicta munerum* ble som regel gladiatorene her nevnt med navn, hvem de skulle slåss mot og i hvilken rekkefølge kampene skulle utføres. I tillegg ble statistikk fra deres tidligere kamper nevnt, hvor suksessfulle gladiatorene var (Futrell, 2006, s. 85). Disse programmene var svært populære blant befolkningen, og var med på å skape store forventinger. Etter at kampene var gjennomført ble det også produsert pamfletter med resultatet av hver kamp (Dunkle, 2013, s. 97).

Kvelden før gladiatorkampene arrangerte kampens *editor* en stor bankett, *cena libera*, for alle gladiatorene som skulle slåss den påfølgende dagen. (Vismara, 2001a, s. 51). Disse måltidene var også åpne for den generelle befolkningen, og gjorde det mulig for dem å snakke med gladiatorene, og observere dem. Dermed kunne de gjennomføre veddemål om vinnere, og ha en viss pekepinn på deres form og sinnstilstand. Det ga også gladiatorene en mulighet til å gjøre de siste forberedelsene sine, og til å ta farvel med venner og familie om de skulle miste livet i den kommende kampen, i praksis ordne et testamente (Dunkle, 2013, s.75).

3.6.2 Kampdagen

Kampdagene var fullpakket med aktivitet. Det hele startet med en stor parade, *pompa*, inn i arenaen. Her var det *editores* som var i spotlightsen, siden de hadde sponset arrangementet, og fikk muligheten til å høste inn applaus og takknemlighet fra tilskuerne (Dunkle, 2013, s. 76). Musikere spilte på trompeter, og gladiatorene gikk inn med dekorative rustninger (Jacobelli, 2003, s. 22). I et relieff med motiv fra en *pompa* funnet i Napoli, ser vi hvor mange forskjellige mennesker som var involvert

i kampene, som også deltok i paraden (fig. 23). I tillegg til musikere, gladiatorer og *editores* var det *lictors*, som fungerte som livvakter eller eskorter til en *editor*. Det var også våpensmeder og slaver som bar utstyr, arenaarbeidere som bar leirtavler med informasjon til tilskuere, og en palmegren som ble gitt til vinnerne. Til slutt ble hester ledet ut, som skulle bli brukt i kamp med gladiatorer som var av *eques* klassen (Dunkle, 2013, s. 77). Når paraden var ferdig startet selve arrangementet. Under republikken var dyrekamper, *venatio*, som regel adskilt fra gladiator kamper, men etter hvert i keisertiden ble det vanlig å arrangere det samtidig. Dette ble da arrangert om morgenen, som de første kampene i løpet av dagen (Connolly & Dodge, 1998, s. 217). Når *venationes* var ferdig på formiddagen var det en liten pause, og deretter startet *meridianum spectaculum*, formiddagskampene. Dette bestod som regel av henrettelser av kriminelle dømt til døden, *damnatio ad bestias*. Opprinnelig var det ingen pauser mellom kampene, men i år 61 fvt. ble det introdusert en lunsjpause, en tradisjon som fortsatte i lang tid. Henrettelsene foregikk ved at de som var dømt til døden ble tvunget til å slåss som gladiatorer, men den største forskjellen var at de ikke hadde fullt utstyr, som regel kun sverd. Når en av fangene døde ble vinneren paret med en annen vinner, slik at det til slutt endte med at alle døde (Dunkle, 2013, s. 90-91).

På kvelden var det tid for hovedbegivenheten for dagen, selve gladiator kampene. Det hele startet med at våpen og utstyr ble inspisert, *probatio armorum*, slik at det ikke var en fare for urettferdige kamper. Dette ble som regel utført av de *editores* som arrangerte kampene (Vismara, 2001a, s. 51). Deretter gjennomførte gladiatorene oppvarming, *prolusio*, en rekke øvelser for å gjøre seg klare. Da alt var klart, ga arrangøren signal om at kampene kunne begynne. Det var strenge regler i kampene, og det ble brukt egne dommere som sørget for at alt gikk som det skulle. Disse ble på latin kalt *summa rudis* og *secunda rudis*. For at dommerne lett skulle skille seg ut, gikk de med hvite tunikaer med lilla striper ned langs brystet (fig. 13) (Carter, 2006, s. 102). De hadde lange stenger de kunne bruke til å signalisere uærlig spill med. Ved hjelp av disse hadde de også mulighet til å adskille gladiatorene og stoppe spillet. Dette kunne dommeren også gjøre om en av gladiatorene ba om nåde. Men de hadde også makt til å la kampene fortsette til tross for at den kanskje burde ha blitt avsluttet. På gravsteinen til gladiatoren Diodoros, blir en *summa rudis* beskyldt for å la kampen fortsette lengre enn nødvendig, noe som førte til hans død (Carter, 2006,

s. 103). På en vanlig dag i arenaen ble det som regel arrangert mellom tolv og tretten kamper, som gjorde at arrangementet kunne vare i flere timer. Det antas at gjennomsnittstiden på en kamp kunne vare mellom ti og femten minutter. Mellom kampene var det en liten pause der ny sand ble spredt rundt i arenaen (Dunkle, 2013, s. 129). Det var ulike måter kampene kunne bli avsluttet på. Enkelte kamper ble avsluttet av en *summa rudis* i det en gladiator ble så skadet at han enten ikke kunne fortsette eller allerede var død. En annen måte en kamp kunne bli avsluttet på, var ved at en gladiator ba om nåde, *missio*, ved å legge fra seg våpen og løfte en finger. Skjebnen ble da bestemt av kampens *editor*. Det var også en mulighet at begge utøverne ba om *missio*, slik at det endte uavgjort, men dette var relativt sjeldent (Carter, 2006, s. 102-103). Kamper som endte med død ble i programmene rapportert som *stans periiit* (død stående), kamper som endte ved *missio* ble kalt *stans missus*, og kamper som endte uavgjort *stantes missi* (Dunkle, 2013, s. 131-132). Etter at kampen var avsluttet og en gladiator var død, kom en arbeider kledd som Kharon, en demon fra underverdenen i etruskisk mytologi. Først ble det bekreftet at gladiatoren var død ved at Kharon stakk han med et brennjern. Deretter dro han ut gladiatoren gjennom *Porta Libitina*, dødens dør, ved hjelp av kroker (Connolly & Dodge, 1998, s. 217). Vinnerne ble tildelt ulike premier for seieren. De ble tildelt en palmegren mens de spaserte rundt i arenaen og høstet applaus. Ved ekstraordinære seire ble det også gitt en laurbærkrans. I de senere årene ble det mer vanlig å gi ut laurbærkranser også under vanlige kamper (Dunkle, 2013, s. 143). I tillegg fikk gladiatorene en pengepremie, som måtte deles med hans *lanista*.

3.7 Filmene Spartacus og Gladiator

I de neste avsnittene vil jeg gi kort bakgrunnsinformasjon om filmene jeg skal analysere, *Spartacus* og *Gladiator*. Jeg vil gi et kort sammendrag av handlingen til filmene, og fortelle kort om hvem som var involvert i produksjonen. Det vil være nokså overfladisk informasjon her. Jeg kommer til å gå mer i dybden om produksjonen i diskusjonskapitlet, for å kunne besvare spørsmålet om filmene er arkeologisk og historisk autentiske. Sammendrag av filmene har jeg selv skrevet, og all informasjon om produksjonen som blir fortalt i disse avsnittene er hentet fra Internet Movie Database (IMDb) om ikke annet blir fortalt. Jeg har basert denne

oppgaven på den restaurerte versjonen av *Spartacus* som ble utgitt i 1991, og den vanlige kino-versjonen av *Gladiator*, utgitt i 2000.

3.8 Spartacus

Regissør: Stanley Kubrick

Forfatter: Dalton Trumbo

Produsenter: Kirk Douglas, Edward Lewis

Utgitt: 1960 (originalversjon), 1991 (Restaurert versjon)

Skuespillere:

- Spartacus: Kirk Douglas
- Marcus Licinius Crassus: Laurence Olivier
- Varinia: Jean Simmons
- Antoninus: Tony Curtis
- Lentulus Batiatus: Peter Ustinov
- Senator Gracchus: Charles Laughton
- Julius Caesar: John Gavin
- Marcus Glabrus: John Dall
- Crixus: John Ireland
- Dionysus: Nick Dennis
- Draba: Woody Strode
- Marcellus: Charles McGraw
- Tigranes: Herbert Lom
- Helena Glabrus: Nina Foch
- Claudia Marius: Joanna Barnes

3.8.1 Sammendrag Spartacus

Filmen starter i en gruve i Nord-Afrika der den trakiske slaven Spartacus jobber.

Lentulus Batiatus, en *lanista*, kjøper Spartacus og tar han med til Capua for å trene ham til gladiator. Her blir han og andre gladiatorer trent av Marcellus, en tidligere gladiator som nå jobber som trener. Spartacus blir kjent med Varinia, en kvinnelig slave som han får som belønning for å ha oppført seg bra, og for å motivere. Skolen får besøk av Marcus Licinius Crassus og Marcus Glabrus og to kvinnelige kompanjonger av dem. De forlanger å se en kamp mellom to par gladiatorer, som

skal kjempe til døden. Batiatus er først uvillig til å la dem slåss til døden, men blir overtalt ved hjelp av en stor sum som betaling. Crassus avtaler også et kjøp av Varinia, som skal sendes til Roma. Spartacus blir valgt ut til å slåss mot en annen slave, Draba. Draba vinner, men nekter å drepe Spartacus, og blir selv drept av Crassus. Den påfølgende dagen får Spartacus vite at Varinia er solgt, og da Marcellus pisker han, går han til angrep. Han får med seg resten av slavene, og de bryter ut av skolen. Sammen drar de opp i fjellene og danner en hær av slaver for å kjempe mot Roma. I senatet blir Marcus Glabrus valgt til å slå ned opprøret. Slavene reiser rundt i det sørlige Italia og blir stadig flere, inkludert Varinia, som klarte å rømme på veien til Roma, og Antoninus, som tidligere jobbet for Crassus. De bestemmer seg for å reise til Brundisium der de skal seile av gårde med skip de skal kjøpe av pirater fra Kilikia, som de forhandler frem med piratenes representant, Tigranes. I mellomtiden har også Marcus Glabrus og hans hær kommet frem, men slavehæren vinner uten store problemer og sender Glabrus av gårde til Roma og senatet i skam. Slavene kommer til slutt til Brundisium, men finner ut at de ikke vil få skipene sine likevel, og at de er på vei til å bli omringet av romerske soldater. De velger da å dra tilbake mot Roma, for å ta kampen til romerne i stedet for å vente på å bli omringet. Utenfor Roma blir slavehæren brutalt slått ned av romerne, ledet av Crassus. Hæren nekter å avsløre hvem av dem som er Spartacus, og Crassus beordrer at fangene skal korsfestes langs Via Appia. Crassus finner Varinia og hennes nyfødte barn, og finner ut at Spartacus er faren, og tar henne med seg som sin egen slave. Crassus finner til slutt ut hvem Spartacus er, og tvinger han og Antoninus til å slåss til døden. Spartacus dreper Antoninus for å spare han fra å bli korsfestet. Ved hjelp av Gracchus og Lentulus Batiatus klarer Varinia å rømme, og filmen slutter med at hun ser opp mot en korsfestet Spartacus, viser ham barnet og forteller at de er frie.

3.8.2 Fakta om filmproduksjonen

Filmen er basert på en bok skrevet av Howard Fast. Howard Fast var et medlem av det kommunistiske partiet i USA, og ble i 1950 fengslet for forakt for retten, da han nektet å utlevere navn under en høring til Un-American Activities Committee (Cyrino, 2005a, s. 102). Da han ble løslatt ble han svartelistet, og måtte publisere bøker selv. Filmen ble skrevet av Dalton Trumbo, som i likhet med Fast var svartelistet. Han

hadde tidligere måttet skrive filmer under pseudonym. Da filmen ble utgitt i 1960 var dette første gang både Howard Fast og Dalton Trumbo ble offisielt kreditert på over 13 år, og det var første gang svartelistede navn ble kreditert en film (Cyrino, 2005a, s. 104). Filmen ble produsert av Kirk Douglas sitt eget produksjonsselskap Bryna Productions, og han spilte selv hovedrollen. Anthony Mann ble hyret inn av Universal til å regissere filmen, men fikk etter kort tid sparken av Kirk Douglas. Douglas, som hadde jobbet med Stanley Kubrick tidligere, ga ham jobben som regissør. Filmen var da den ble lansert i 1960 en av de dyreste filmene som var blitt laget, med en kostnad på tolv millioner dollar (Winkler, 2007, s. 2).

3.9 Gladiator

Regissør: Ridley Scott

Forfatter: Historie av David Franzoni. Manus av David Franzoni, John Logan og William Nicholson.

Produsenter: Ridley Scott, David Franzoni, Branko Lustig, Laurie MacDonald, Terry Needham, Walter F. Parkes, Douglas Wick.

Utgitt: 2000

Skuespillere:

- Maximus: Russell Crowe
- Commodus: Joaquin Phoenix
- Marcus Aurelius: Richard Harris
- Lucilla: Connie Nielsen
- Proximo: Oliver Reed
- Senator Gracchus: Derek Jacobi
- Juba: Djimon Hounsou
- Senator Falco: David Schofield
- Senator Gaius: John Shrapnel
- Quintus: Tomas Arana
- Cicero: Tommy Flanagan
- Hagen: Ralf Moeller
- Cassius: David Hemmings
- Tigris of Gaul: Sven-Ole Thorsen
- Lucius: Spencer Treat Clark

3.9.1 Sammendrag Gladiator

Filmen starter i Germania, der den romerske hæren ledet av keiser Marcus Aurelius og general Maximus gjør seg klar for å kjempe mot de lokale innbyggerne. Romerne er overlegne og vinner slaget over barbarene. Marcus Aurelius' sønn og datter Commodus og Lucilla ankommer når slaget allerede er vunnet. Commodus antar at han vil bli erklært som keiser av sin døende far, men Marcus Aurelius synes han er uegnet til å regjere, og bestemmer at Maximus skal bli Romas beskytter, og sørge for at makten blir overført til senatet. Før dette blir allment kjent, dreper Commodus sin far, og erklærer seg selv som keiser, og dømmer Maximus til døden. Maximus klarer å rømme, og reiser hjem til sin kone og barn i Spania, men da han ankommer er de allerede drept av Commodus sin hær. En skadet Maximus besvimer, og blir funnet av slavehandlere som tar han med til den romerske provinsen Zucchabar. Her blir han solgt til en *lanista*, Proximo, sammen med Juba, en annen slave, for å bli en gladiator. Med sin militære bakgrunn, blir Maximus fort en suksessfull gladiator, og de ender opp i Roma, der de skal slåss i kampene dedikert til Marcus Aurelius, arrangert av Commodus. Igjen blir Maximus en suksessfull gladiator, og svært populær blant tilskuerne. Dette fører til at Commodus frykter innflytelsen Maximus får, og er redd han vil miste makten. Commodus har også planlagt å fjerne senatets makt og gjøre seg selv til enehersker. Commodus prøver gjentatte ganger å få Maximus drept i arenaen, men forsøkene slår alltid feil. Sammen med Lucilla og senator Gracchus planlegger Maximus både å rømme og å drepe Commodus. Han ønsker å hevne hans døde kone og barn, og samtidig gjøre som han lovet Marcus Aurelius; å gi tilbake makten til senatet. Commodus får vite om planene. Støttespillerne til Maximus blir drept og arrestert, og han selv blir tatt til fange igjen. Han blir tvunget til å kjempe en siste gang i arenaen, denne gangen mot Commodus selv. Commodus stikker Maximus med en forgiftet dolk for å sikre seier, men til tross for dette klarer Maximus å vinne, og dreper Commodus. Maximus dør av skadene han får, men blir i sine siste øyeblikk båret ut av arenaen som en helt, for å ha drept tyrannen Commodus.

3.9.2 Fakta om filmproduksjonen

Filmens historie ble skrevet av David Franzoni, sterkt inspirert av en roman om gladiatorer, *Those About to Die* skrevet av Daniel P. Mannix (Solomon, 2005, s. 2). Manuset til filmen ble endret flere ganger underveis, og John Logan og William Nicholson ble ansatt til å omskrive manuset sammen med Franzoni. Da filmingen

startet var ikke manuset ferdigskrevet, og det ble også utført en rekke endringer underveis, også under selve redigeringen av filmen. Ridley Scott var opprinnelig skeptisk til å regissere filmen, med bakgrunn i at episke storfiler om antikken ikke hadde gjort det så bra på kino etter glansdagene på 1960-tallet, og det ble sett på som en stor risiko å lage filmen. Han ble i midlertidig overbevist etter å ha sett maleriet *Pollice Verso* av Jean-Léon Gérôme (fig. 1), der en seirende gladiator høster applaus i arenaen, og ble inspirert til å lage noe lignende på film (Cyrino, 2005a, s. 225-226). Skuespilleren Russell Crowe spiller hovedrollen som Maximus, og til tross for at han er australsk snakker han med en engelsk aksent. Dette avviker fra tidligere filmer om antikken, der heltene snakket amerikansk og skurkene som oftest snakket britisk (Cyrino. 2005a, s. 232). Filmen var med sitt budsjett på 103 millioner dollar Dreamworks dyreste film til da, slik at de var nødt til å få med Universal som medprodusenter av filmen underveis i produksjonen (Cyrino, 2005a, s. 226).

4 Diskusjon og analyse

Del 1: Sammenligning av film og arkeologisk materiale

4.1 Gladiatorutstyr og våpen

4.1.1 Spartacus

I filmen *Spartacus* er det ikke mange gladiatorkamper. Tidlig i filmen er det to kamper på gladiatorskolen når Marcus Licinius Crassus og hans følge ankommer skolen og forlanger å se to par kjempe til døden. Den første kampen mellom Crixus og Galino, foregår mens Spartacus forbereder seg mentalt til han selv skal slåss. Det vi ser av denne kampen er gjennom små mellomrom i plankene, og gir ikke mye å analysere. Kamp nummer to, mellom Spartacus og Draba, ser vi i større grad. I tillegg er det verdt å nevne enda en «gladiatorkamp» på slutten av filmen, der Spartacus blir tvunget til å slåss mot sin beste venn Antoninus, der Spartacus dreper Antoninus, slik at han skal slippe å bli korsfestet. Men dette blir mer som en duell mellom fanger dømt til døden i arenaen, der våpnene de bruker er to gladius-sverd de blir gitt av Crassus. Med utgangspunkt i manglende innblikk i den første kampen og at tredje kamp tar form av en duell, vil hovedanalysen av gladiatorkampene i *Spartacus* i praksis bli en analyse av kampen mellom Spartacus og Draba. Siden livet i gladiatorskolen og treningen også blir fremstilt, vil jeg analysere våpen og utstyr brukt her.

Treningsutstyr og våpen: Som nevnt i kapittel 3.5, trente gladiatorer som regel først med sverd laget av tre, og små skjold laget av plantemateriale flettet sammen. Når avanserte teknikker var innøvd, gikk de over til å trene med faktiske våpen. Under treningssekvensene i *Spartacus*, ser vi en rekke gladiatorer trene med «sverd» laget av tre (Fig. 24). Det er uvisst nøyaktig hvordan slike tresverd så ut, men her er de relativt enkle, nærmest treklubber med form av toppen på et kosteskaft, og en enkel håndbeskytter (Fig. 26). Tresverdene ble kalt for *rudes*, i flertallsform, noe som i moderne tekster har blitt forvekslet med *rudis*, en trestang som ble gitt til gladiatorer for å symbolisere at de fikk sin frihet (Dunkle, 2013, s. 71). Dermed kan det hende at

det er denne beskrivelsen filmskaperne har basert sverdene på. Skjoldet de bruker under treningen er identisk med skjoldet som blir brukt i kampen mellom Spartacus og Draba (fig. 28). Dette er et nokså lite skjold laget i metall, som ikke samsvarer med kilder som beskriver dem som flettede av plantematerialer. Som en del av treningen vises det to apparater som beveger seg. En byste med hode som holder skjold og sverd, og et treningsapparat som snurrer rundt med stenger oppe og nede (fig. 25). I filmene blir disse fremstilt for å trene på reflekser. Vi ser også at på et tidspunkt blir en slire fjernet fra stengene som snurrer rundt, slik at skarpe kanter kommer frem, og at treningen dermed kan bli dødelig. Disse apparatene er det ingen arkeologiske eller skriftlige bevis på at eksisterte (Ward, 2007, s. 94). Det som var mer vanlig var dueller mot hverandre, slik vi ser i filmen, eller ved å slå på påler i bakken, *palus* (Dunkle, 2013, s.296). Bruk av *palus* er ikke representert i filmen i det hele tatt.

Kampen mellom Spartacus og Draba: En ting som umiddelbart viser at fremstillingen av denne gladiatorkampen ikke er historisk korrekt, er gladiatorklassene som blir fremstilt. Draba, med en trident og nett fremstiller en *retiarius*. Som nevnt i kapittel 3.3.3, ble ikke denne gladiatorklassen tatt i bruk før under standardiseringen som skjedde i keisertiden. Det er vanskelig å vite hvilken klasse Spartacus kjemper som, han blir i filmen bare beskrevet som en traker (*thraex*), som var hans etnisitet. Basert på hans motstander, *retiarius*, ville han da vært enten en *secutor* eller *murmillo* (Meijer, 2005, 217). I kommentarsporet til filmen diskuterer Howard Fast, forfatter av boken filmen er basert på, at originalt var det meningen at begge skulle kjempe med kniver. Han er klar over at bruk av *retiarius* ikke er korrekt og først ble tatt i bruk senere, men han har ikke noe imot endringen ettersom «...it satisfies the filmgoers concept, and makes for a very exciting fight» (Kommentarspor Spartacus, 46:45). Når det gjelder våpen og utstyr, er riktignok Draba som *retiarius* nokså korrekt fremstilt. De brukte ikke skjold eller hjelm, og var kun utstyrt med trident og nett, og en *manica* armbeskyttelse (fig. 29). Riktignok burde *manica* vært på venstre arm fremfor høyre arm, siden venstre arm var ubeskyttet uten skjold (Jacobelli, 2003, s. 13). Spartacus kjempet i filmen uten hjelm, noe som var uvanlig. En forklaring på dette kan være så enkel som at Kirk Douglas, hovedkarakteren, ikke ville dekke til ansiktet på film. Ingen av gladiatorene hadde på seg tunikaer, kun et enkelt lendeklede, *subligaculum*. I filmen skyldes dette at en av

tilskuerne, Helena, forlanger at de skal få slippe å bruke dem på grunn av varmen. Dette kan også være en film-forklaring på mangelen av bruk av hjelm. Spartacus bruker et lite skjold av metall (fig. 28). Om Spartacus hadde vært en *murmillio* eller *secutor* ville han da ha brukt et stort rektangulært skjold, *scutum* (Jacobelli, 2003, s. 10-15). Som *thraex* er et slikt lite rundt skjold, *parmula*, nokså korrekt. Selv om bruken av *parmula* ikke ser helt korrekt ut, kan dette også forklares med at det er slike skjold de bruker under treningen, og at de under filmproduksjonen ikke produserte forskjellige skjold. I likhet med Draba, ser vi at også Spartacus bruker *manica* armbeskyttelse. Som *thraex* ville han også ha benyttet seg av leggbeskyttere som gikk opp til låret på begge bena (Jacobelli, 2003, s. 9). Sverdet Spartacus bruker er nokså spesielt (fig. 30). For det første ville han som *thraex* ha benyttet seg av en *sica*, et kort sverd med en kurve på toppen (fig. 7). Formen på sverdet er også relativt uvanlig med to små, tynne blad på siden av et større og lengre blad. Det er også en ganske stor, rund håndbeskytter nederst på sverdet som dekker hele hånden. *Gladius* sverd utviklet seg gjennom årene, og de kunne se svært forskjellige ut, men de hadde hverken tre blad eller så stor håndbeskyttelse (fig. 31). Skal sverdet til Spartacus forestille et *gladius* sverd har de tatt seg store friheter, noe som egentlig er rart med tanke på at en flere andre steder i filmen, blant annet i treningssekvensen tidligere (fig. 27), ser *gladius* sverd som er mer arkeologisk korrekt. Det kan virke som om de har designet et sverd for å skille seg ut og se stilig ut på skjermen, fremfor å være arkeologisk autentisk. Jeg forsøkte å finne arkeologiske funn som kunne gi grunnlag til filmskaperens valg om å designe et slikt sverd. Men det eneste sverdet jeg fant som minnet om det man ser på skjermen, var på en nettside som solgte replikasverd. Det var riktignok ikke til stor hjelp, ettersom sverdet hadde navnet «Spartacus Sword», og helt klart er inspirert av filmen *Spartacus*. Kirk Douglas forklarer i kommentarsporet til filmen at de først prøvde med våpen laget av skumgummi. De synes det ble feil, og produserte heller sverd av metall, slik at de var vektet rett, og øvde inn nøye planlagt koreografi slik at de kunne slåss på en naturlig måte (Kommentarspor *Spartacus*, 45:20). Det kan være at det uvanlige designet med stor håndbeskyttelse og flere blader var rent praktisk, og sørget for mer beskyttelse for skuespilleren.

4.1.2 Gladiator

I motsetning til *Spartacus*, er det mange ulike scener som portretterer gladiatorkamper. Først i Zucchabar, og deretter i Colosseum. I tillegg er det også flere sekvenser på gladiatorskoler. Analysen min vil da fokusere på alle de forskjellige sekvensene vi ser i løpet av filmen.

Treningsutstyr og våpen: På gladiatorskolen i Zucchabar er det en kort sekvens der vi ser treningen av gladiatorer. I denne filmen har de ikke laget avanserte treningsapparater, men mer korrekt bruk av påler i bakken, *palus* (fig. 34). Pålene har flere bruksmerker, så til tross for at vi ikke ser at de blir slått på kan vi anta at de er brukt til å trene med sverd. Vi ser også dueller med sverd laget av tre, som i denne filmen faktisk ligner på en form for *gladius* sverd (fig. 35). Med bakgrunn i hvor bra gladiatorene gjør det på treningen, blir de inndelt i fargekoder. Det blir riktignok ikke forklart hva disse fargekodene betyr, men det virker som om fargen avgjør hvem de blir parett til å slåss mot, mer enn å vise ulike gladiatorklasser.

Gladiatorkampene: Våpen og utstyr som blir vist i stort sett alle kampene i filmen, er nokså problematiske rent historisk og arkeologisk. Den første kampen består av to relativt store grupper som slåss mot hverandre samtidig. Det er altså ikke to og to par av ulike klasser som slåss mot hverandre, slik det ble gjort på denne tiden. Når gladiatorer slåss i grupper slik det vises her, var det som regel med fanger dømt til døden, *damnati*. Det er tydelig at noe av våpen og utstyr har rot i virkeligheten, men de blir brukt av feil klasser. Vi ser også flere gladiatorer, som basert på utstyret de bruker, nærmest er blitt omgjort til en blanding av flere forskjellige gladiatorklasser. En gladiator forestiller en *retiarius*, og blir korrekt fremstilt med nett, trident og skulder- og nakkebeskyttelse (fig. 37). Nakkebeskyttelsen er riktignok på feil arm, den skal være på armen som vanligvis ble brukt til skjold, slik at han lettere kunne manøvrere nettet (Jacobelli, 2003, s. 13). Han blir galt fremstilt ved at han bruker en hjelm, noe en *retiarius* ikke ville brukt. En annen gladiator bruker en hjelm med relativt små hull til øynene, som kan minne om hjelmen brukt til en *secutor* (fig. 14), men har også en stor åpning over munnen, som da blir feil, og hjelmen blir en merkelig kombinasjon som ikke har rot i virkeligheten (fig. 38). En gladiator bruker en *murmillio* hjelm (fig. 39), som er veldig lik et funn fra Pompeii (fig. 11). Han har korrekt bruk av *manica* armbeskyttelse og kjemper barbrystet, men det mangler

leggbeskyttelse på det venstre benet og han slåss med en form for klubbe, i stedet for et *gladius* sverd (Jacobelli, 2003, s. 15). Det er også bruk av våpen som aldri ble brukt på denne tiden, blant annet en *flail* (et skaft med et køllehode festet i en kjetting). Dette våpenet ble ikke tatt i bruk før i middelalderen, og var da mest vanlig som et gårdsverktøy som ofte ble brukt som våpen av bønder (Dunkle, 2013, s. 300). Det er også en gladiator som i stedet for hjelm bruker et avkappet dyrehode (fig. 36). Flere av hjelmene funnet i Pompeii er dekorert med dyremotiver, men det er ingenting som antyder at det faktisk ble brukt et avkappet dyrehode i stedet for hjelm. Den neste kampen i Zucchabar, der Maximus bekjemper en og en, har også en rekke hjelmer og våpen som enten ikke var i bruk, eller blir brukt av feil klasser (fig. 40). Det at alle gladiatorene Maximus slåss mot bruker hjelm, også de klassene som vanligvis ikke brukte hjelm, kan være et bevisst valg. Ved å gjøre alle motstanderne «ansiktsløse», kan det være lettere å akseptere all volden Maximus utfører, uten at det går utover publikums oppfatning av hans moralske verdier. Det er da lettere å sympatisere med Maximus, til tross for at han dreper nærmest uendelig med motstandere.

Filmens første gladiatorkamp i Colosseum skal forestille en oppsetning av det avgjørende slaget i den andre punerkrigen mellom romerske legionærer og «barbarer» fra Kartago. Kledd i hjelmer med spisser på toppen, og ringbrynje (fig. 41), har Maximus' med-gladiatorer utstyr som minner om en soldat fra Kartago. Men utstyret Maximus har på seg, minner mer om en rustning brukt av romerske soldater. (Dunkle, 2013, s. 302). Hjelmen Maximus bruker (fig. 42) har i ettertid blitt nokså ikonisk på grunn av filmen, men er ikke inspirert av noen av hjelmene som er funnet i Pompeii (fig. 4). De romerske legionærene (fig. 43) er ikke legionærer i det hele tatt, men soldater med hest og vogn, som bruker pil og bue. De minner mer om hesteløpene som ble utført på *Circus Maximus*, og det var ikke noe gladiatorene på Colosseum gjorde. Krigføring med hest og vogn av denne typen ble heller aldri brukt av romerne i slag (Dunkle, 2013, s. 301). Det at filmen inkluderer en gjenskapning av et historisk slag er historisk korrekt, dette var noe som ble gjort gjentatte ganger i antikken. Men fremstillingen er likevel ikke problemfri. Romerne gjenskapte aldri slag de selv hadde deltatt i. Hvis romerne tapte slaget i oppsetningen, slik vi ser det fremstilt i filmen, ville det slå dårlig an blant publikum. Fra antikke kilder er det kun ett

tilfelle av en gjenskapning som fremstiller den romerske hæren, arrangert av Claudius kort tid etter han kom hjem fra Britannia i år 44 evt. For å forsikre seg om at romerne vant, hadde han arrangert det slik at det var umulig å oppnå «feil» resultat i kampen (Dunkle, 2013, s. 192).

Den neste kampen i Colosseum er en duell mellom Maximus og Tigris av Gaul, en gladiator som kommer tilbake fra en pensjonisttilværelse, en *rudarii*. Dette er første gang filmen viser en gladiatorkamp slik det skal være, en duell mellom kun to gladiatorer. Men også her er det ikke noe som identifiserer dem som en spesifikk klasse. Tigris bruker en svært dekorert hjelm (fig. 44), som ikke ligner noen av helmene funnet i Pompeii, og har en øks som sekundærvåpen. Økser ble av og til bruk av den romerske hæren, men det finnes ingen spor av bruk av i gladiatorkamper (Dunkle, 2013, s. 303). Maximus går med våpen og utstyr som blir en blanding av ulike klasser (fig. 45). Han har ikke på seg hjelm i likhet med en *retiarius*, slåss med *gladius* sverd som en *murmillo*, og har et rundt *parmula* skjold som en *hoplomachus* eller *thraex*. De fleste gladiatorer kjempet barbrystet, men her ser vi han med en form for kyrass (brystpanser), noe som ble brukt av *provocator* klassen som forsvant etter republikken (Jacobelli, 2003, s. 17). Mangel på hjelm kan muligens skyldes det at skuespilleren skal være gjenkjennelig på lerretet uten å dekke til ansiktet. I tillegg, i forrige kamp da Maximus brukte hjelm, gjorde han et poeng av å nokså dramatisk avsløre hvem han var for Commodus, ved å ta av seg hjelmen da Commodus ville gratulere med seieren. Nå som han var avslørt, var det ikke lenger behov for å skjule ansiktet.

Den siste kampen foregår mellom Maximus og Commodus. Maximus bruker her samme utstyr som i forrige kamp. Commodus har en hvit tunika og et hvitt kyrass og bruker et *gladius* sverd, og er uten hjelm (fig. 46). Fra antikke kilder vet vi at Commodus ved ulike anledninger kjempet i arenaen som gladiator. Men Cassius Dio skriver at han da alltid kjempet som en *secutor*. I tillegg beskrev Cassius Dio at Commodus i arenaen var kledd kun iført en tunika og var barfot, i tillegg til rustningen sin (Cass. Dio. 73.17.4). Som en *secutor* burde han hatt et stort rektangulært skjold, *scutum*, og et *gladius* sverd, leggbeskyttere og en glatt hjelm med kun hull til øynene (fig. 13) (Jacobelli, 2003, s. 10-13). Maximus burde da ha vært en *retiarius*, som var

den tradisjonelle motstanderen til en *secutor*. Men slik det vises i filmen, har de våpen og utstyr som ikke samsvarer med gladiatorklassene de burde ha blitt fremstilt som.

Slik våpen og utstyr er fremstilt i *Gladiator* er det tydelig at skaperne har latt seg inspirere av arkeologisk materiale. Men dessverre er enkelte av fremstillingene preget av ren og skjær fantasi, og bruk av våpen fra helt andre tidsperioder. Våpen og utstyr inspirert av virkeligheten er gjenstander som gjerne er blitt gjenkjennelig som gladiatorutstyr for publikum og blitt brukt for å i det minste virke som om de har gjort et aktivt forsøk på å være arkeologisk autentisk. Men slik det er brukt i filmen, i helt feil settinger og uriktig kontekst, er det lite som tyder på at de har gjort god nok research. Det som bare er ren fantasi, må man nesten anta ble gjort fordi det så stilig ut. Dette bidrar til å gi et helt feil bilde av gladiatorer til publikum som ikke kjenner til det arkeologiske materialet. Professor Kathleen Coleman fra Harvard University var opprinnelig ansatt som historisk konsulent, men valgte underveis å slutte og ville ikke at navnet hennes skulle bli kreditert på filmen (Ward, 2005, s. 31). Det er mye som kan ha ført til dette, men våpen og utstyr er alene så lite representativ av historisk virkelighet, at det ikke kommer som en overraskelse at hun sluttet. Arkeologer og historikere som ser filmen kan bli frustrert over hvordan våpen og utstyr er presentert, men som en uvitende publikummer er ikke dette noe som nødvendigvis legges merke til. Det er ikke noe som tar deg ut av historien, i stedet forsterker våpen og utstyrsbruken hvordan Maximus blir fremstilt. Her vinner han mot alle odds, i en urettferdig kamp der mange varierte våpen og utstyr blir fremstilt, til tross for at han er kraftig underutstyrt.

4.2 Kamparena og amfiteater

4.2.1 Spartacus

Det er kun livet på gladiatorskolen som blir presentert i *Spartacus*, og alle gladiatorkamper blir utført her. Det er dermed kun skole-arenaen jeg kommer til å analysere. Visstnok ville Kirk Douglas opprinnelig at det skulle bli arrangert kamper i et amfiteater, og ville bygge et filmsett som minnet om Colosseum, med tusenvis av tilskuere. Han ble konfrontert med at Colosseum ikke var bygget på tidspunktet for

filmens handling, og at amfiteatre på dette denne tiden ikke var like monumentale. Filmens publikum, spesielt i Europa, ville synes dette var rart. Det var ikke noe som Douglas brydde seg særlig om, han ville ha det mest mulig spektakulært, og det var kun budsjetts-utfordringer som førte til at disse planene ikke ble noe av (Kommentarspor *Spartacus*, 45:20). I stedet laget de en arena som var mer skikket til en gladiatorskole. Arenaen er en avlang sirkel der gulvet er dekket av sand (fig. 32). Det er i filmen vanskelig å se om det er bygget et tregulv under, slik det var vanlig i større amfiteatre. Dermed var hele underlaget et dypt lag med sand. Dette var vanskelig å fjerne for å legge et nytt lag med sand slik det ble gjort mellom kampene i amfiteatre (Bomgardner, 2021, s. 25). Det er ikke mye infrastruktur til stede som minner om for eksempel infrastrukturen i Colosseum, men siden det ikke var vanlig med kamper på et *ludus* var ikke det heller nødvendig. Gladiatorene som skulle kjempe, kom ut fra et lite oppholdsrom der de ventet, gjennom en liten dør som kunne åpnes og lukkes. Det er også et lite galleri for tilskuere (fig. 33) men kan ikke sammenlignes med *cavea* som var i *Ludus Magnus*, med plass til opp til 3000 tilskuere (Claridge, 2010, s. 319). Det finnes ikke funn av rester etter gladiatorskolen *Spartacus* trente på, det eneste *ludus* det finnes arkeologiske spor av utenfor byen Roma, befinner seg i Pompeii (Dunkle, 2013, s. 48) Men ut ifra både *Ludus Magnus* og ruinene i Pompeii, går det an å få innblikk i levekårene til gladiatorene. I *Ludus Magnus* var cellene over tre etasjer i et bygg rundt gårdsplassen (Coarelli, 2014, s.254). Også i Pompeii var det over flere etasjer, gruppert rundt et rektangulært område med dimensjonene 53x42 meter (Grant, 1967, s. 40). Cellene her var relativt små, og uten vinduer. I *Spartacus* er cellene relativt små i likhet med Pompeii, men det skiller seg ut ved at det er under bakken, nærmest som et fangehull. I tillegg var det et vindu av gitter i taket, slik at det ikke var mulig med fullstendig privatliv. I en scene blir Spartacus spionert på av Lentulus Batiatus og Marcellus. Denne fremstillingen av cellene passer riktignok inn med tematikken filmen tar opp, der gladiatorene nærmest blir behandlet som dyr. I overnevnte scene roper Spartacus ut «I am not an animal», og gladiatorkampene blir beskrevet som at de blir tvunget til å slåss som dyr. De blir til og med brennmerket. Det er indikasjoner på at slaver ofte ble brennmerket for å identifisere dem som slave, og for å fortelle hvem eieren var (Dunkle, 2013, s. 17). Om slaver ble brennmerket etter at de ble solgt som gladiatorer er uvisst, med tanke på at det kunne ødelegge muskulaturen, noe som var ganske viktig i en så fysisk sport.

4.2.2 Gladiator

I *Gladiator* er det gjort mye arbeid for å gjenskape byen Roma og Colosseum på det store lerretet. På et tidspunkt ser vi en modell av byen der Colosseum inkluderes. Denne er basert på modellen *Plastico di Roma Imperiale* av Italo Gismondo, som ble bestilt av Benito Mussolini i 1933 (fig. 47) (Pomeroy, 2005, s. 113). Det ble også bygget et helt filmsett som gjenskapte arenaen i Colosseum, og det nederste nivået av Colosseums *cavea* (Solomon, 2001, s. 93). De resterende nivåene ble dataanimert ved hjelp av CGI (Computer Generated Imagery). Arkitekturen til Colosseum er stort sett gjenskapt på en meget god måte. Det blir som oftest vist på avstand med få nærbilder, så det er riktignok vanskelig å se små detaljer en kan sammenligne med arkeologiske funn. Eksteriøret av Colosseum (fig. 48) er dekket av søyler som danner støtte i form av buer. I filmen ser søylene relativt identiske ut, men som nevnt i kapittel 3.4.2, var de forskjellige etasjene med søyler laget med ulike typer: toskansk, ionisk og korintisk. Når man kun ser eksteriøret på avstand, er disse detaljer som blir relativt uviktige i det store bildet. Arkitekturen er ellers nokså godt designet basert på rekonstruksjoner av Colosseum. I et oversiktsbilde av Colosseum (fig. 48), ser vi også en rekke statuer som er basert på arkeologisk bevis. Statuene som dekorerer mellomrommet av søylene i andre og tredje etasje, slik vi har sett på mynter med bilde av Colosseum, er til stede. Også inngangshallen som er dekorert av en stor statue av en hestevogn og fire hester blir vist, så det er tydelig at de som har hatt ansvaret for å dataanimere Colosseum har gjort en god jobb. På taket ser vi også at de har inkludert markisene, *velum*, (fig. 49), og mannskapet som hadde som jobb å heise dem ut. Innsiden av Colosseum med sitteplassene, *cavea*, er rent arkitektonisk nokså bra gjenskapt (fig. 50), og som vi kan se, er de tydelig inspirert av tidligere rekonstruerte modeller (fig. 18). Hvordan publikum er fremstilt er imidlertid ikke helt korrekt (fig. 51). Den nederste seksjonen var etter Augustus lovgivning dedikert til senatorene og deres familier, mens de vanlige frie romerne, *plebs*, satt enda lenger oppe, og kvinner og slaver satt helt øverst (fig. 19). I filmen ser vi i de nederste seksjonene mennesker med ulik bakgrunn og av ulike kjønn. Som nevnt ble de nederste seksjonene laget som et filmsett, mens de øverste seksjonene ble dataanimert, så dette kan enkelt forklares med at Ridley Scott ville vise publikum med statister uten å animere dem. Gjennom hele filmen er forholdet mellom gladiatører og publikum et viktig poeng. Proximo sier flere ganger «Win the crowd

and win your freedom». Det er derfor viktig å vise representanter av hele publikum, og ikke bare de som ville ha sittet i de nederste seksjonene.

I de tre kampene som vises i *Gladiator*, får vi et godt innblikk i hvordan arenaen i Colosseum blir fremstilt i filmen. Det blir umulig å vite nøyaktige mål basert på det visuelle i filmen, men den er hvert fall korrekt vist som en avlang sirkel (fig. 52). Som vi ser, er den også dekket av sand. Noe som skiller seg litt ut her, er tilstedeværelsen av en rekke søyler som går i ring nær veggen av arenaen (fig. 52). Disse søylene minner om *metae*, søyler som markerer området til et hesteløp. Disse søylene var ikke i bruk på Colosseum, men mer vanlig i strukturer laget til hesteløp, *circus*, som for eksempel Circus Maximus i Roma (Dunkle, 2013, s. 302). En årsak som kan forklare denne kombinasjonen er en annen meget innflytelsesrik film, *Quo Vadis* (1951), der Colosseum og Circus Maximus ble sammenslått til én bygning (Winkler, 2005, s. 28). Det blir også vist luker i gulvet til arenaen, som ville dyr kan komme ut av (fig. 53). Siden tregulvet ikke er bevart, er det vanskelig å vite nøyaktig hvordan dette så ut, men det er flott å se det representert på lerretet.

Det er også et par scener fra gladiatoriskolen Ludus Magnus. Området er nokså godt presentert basert på de arkeologiske utgravningene, med et rektangulært bygg med celler til gladiatorene over flere etasjer. Dimensjonene blir nokså små, og gårdsplassen er nokså enkel. Som fortalt i kapittel 3.5 var det i gårdsplassen bygget et lite amfiteater med plass til rundt 3000 tilskuere. Dette mangler i filmen. Det er nokså få scener som er satt her, og det gir mening at et så stort filmsett ikke ble bygget til disse sekvensene. Det er en relativt stor feil i representasjonen av Ludus Magnus på skjermen, en feil som burde vært utrolig lett å endre med litt research. Det er en monumental inngang, som er historisk korrekt, men på den står det LVDVS MAGNVS GLADIATORES. Korrekt latin her er LVDVS MAGNVS GLADIATORVM (Ward, 2005, s. 38). Dette er en feil som jeg vil tro ytterst få publikummere vil få med seg, og det er en detalj som har null påvirkning på historien i filmen. Men det er merkelig at når det er gjort såpass mye for å gjenskape det antikke Roma, at noe som enkelt kunne vært gjort rett har blitt feil. Det kan være at det er et bevisst valg i et forsøk på «modernisering» for publikum, slik at teksten skal være lettere å forstå. Det er ikke det eneste tilfellet av feil bruk av latin. Ved korrekt bruk av latin, skulle navnet Proximo vært erstattet av Proximus (Ward, 2005, s. 38). Også dette kan være

et bevisst valg for å unngå forvirring rundt karakterene Maximus og Proximo, og på den måten skille mellom dem.

4.3 Gladiatorkamper i praksis

4.3.1 Spartacus

Til tross for at det ikke blir organisert en «offisiell» gladiatorkamp i *Spartacus*, får vi et relativt godt innblikk i organiseringen av kampene, spesielt i forholdet mellom en *lanista* og en *editor*. Marcus Licinius Crassus, her i rollen som en *editor*, forhandler om hvilke gladiatorer som skal slåss og hvilken pris som skal betales, med *lanista* Lentulus Batiatus. Crassus vil ha en kamp til døden, noe Batiatus er tvilsom til fordi det kan spre misnøye, men han blir overbevist av en sum på 25 000 sestertier. Spartacus diskuterer med sin venn Crixus om at hvis de blir parett til å slåss mot hverandre, er de nødt til å gjennomføre det og kjempe til døden. Selv om kamper til døden ikke ble arrangert på skolen, var det ikke uvanlig at gladiatorer fra samme skole, ofte kalt *familia gladiatoria*, ble parett opp mot hverandre i arenaen. I en inskripsjon funnet i Roma blir det til og med nevnt to cellekamerater som slåss mot hverandre, og Cicero skriver om en gladiator som måtte drepe sin bestevenn (Dunkle, 2013, s. 47). Siden det kun er en privat kamp i *Spartacus*, får vi ikke innblikk i resten av organiseringen eller andre formelle tradisjoner som skjedde i forkant, som reklame, bankett eller *pompa*. Utelatt er også bruk av dommere, *summa rudis*. Bortsett fra dette gir kampen et flott innblikk i hvordan gladiatorkamper utspilte seg, spenningen som oppstod og publikums fornøyelse. Kampen avsluttes med at Draba nekter å drepe Spartacus. Som nevnt i kapittel 3.6.2. kunne gladiatorer be om *missio*, der en *editor* bestemte skjebnen med enten tommel opp, eller tommel ned. Her i filmen får Draba en tommel ned, men nekter fortsatt å drepe Spartacus, og blir selv drept.

4.3.2 Gladiator

Planleggingen av gladiatorkamper kommer godt frem i filmen. Maximus blir tatt til fange av en slavehandler, som forhandler med Proximo, en *lanista*, om kjøp av slaver til gladiatorkampene. Videre ser vi også Proximo forhandle med en *editor* av kampene i Colosseum. Proximo prøver å forhandle seg til en stor sum, men blir fortalt at han må forholde seg til «standard rates», som da reflekterer lovgivningen

innført av Marcus Aurelius, som bestemte maksbeløp som gladiatorer kunne leies eller kjøpes for (Jacobelli, 2003, s. 19). Det blir også vist en løpeseddel som reklamerer for gladiatorkamper (fig. 54). Som jeg har vist i kapittel 3.6.1, ble det reklamert mye for gladiatorkamper, med både veggmalerier, *edicta munerum*, og programmer, *libellus munerarius*. Det er klart at det er *libellus munerarius* løpeseddelen i *Gladiator* er inspirert av, men den har store mangler, ettersom det burde vært et mer detaljert program, som inneholdt informasjon om hvilke gladiatorer som skulle slåss, og i hvilken rekkefølge (Futrell, 2006, s. 85). Slike program ble solgt til tilskuerne. I filmen har det blitt mer lik en moderne løpeseddel som gis ut for å reklamere. Løpeseddelen slik den fremstår i filmen, formidler på en god måte til det moderne publikum hvor store slike arrangement var i antikken, og hva som ble gjort i forberedelsene av dem. Det blir også feilaktig sagt at Marcus Aurelius bannlyste gladiatorkamper, at det var kun derfor Proximo befant seg i Zucchabar. Dette var ikke tilfelle. Marcus Aurelius hadde bannlyst gladiatorkamper i Antiokia for å straffe befolkningen for å støtte rebellen Avidius Cassius, men dette var ikke noe som hadde betydning for Roma (Ward, 2005, s. 38).

Når det kommer til gladiatorkampene i seg selv, er det lite i filmen som er gjort med god historisk og arkeologisk autentisitet. I kapittel 4.1.2. så vi at det var få antydninger til spesifikke klasser. Dette gjenspeiles også i arrangementen av kampene, da vi ikke ser dueller mellom ulike klasser, men masseslagsmål, *gregatim*, mellom mange forskjellige gladiatorer. I den første kampen i Zucchabar blir gladiatorene, ledet av Maximus, lenket sammen og får kun våpen og ikke utstyr. Dette minner mer om fanger dømt til døden, *damnati*. Dette ville ikke vært en del av en ordinær gladiatorkamp, og de ville heller ikke ha slåss mot trente gladiatorer (Dunkle, 2013, s. 300). Man får dermed inntrykk av at kampene var helt uten regler, og det er lite som antyder at gladiatorene egentlig var godt trente, profesjonelle kjempere. Det må sies at ved en anledning gjenfortalt av Cassius Dio, nektet Commodus å innfri *missio*, men at gladiatorene ikke ville drepe de falne motstanderne. Da fikk Commodus dem festet sammen i lenker og beordret dem å slåss mot hverandre som en gruppe (Cass. Dio. 73.19.6). Det var med andre ord ikke et helt utenkelig scenario, men ikke noe som skjedde ofte.

Den neste kampen i Zucchabar består av at Maximus alene slåss mot fem andre gladiatorer, en etter en. Det er uten tvil en veldig stilig koreografert sekvens med

lange Hollywood tradisjoner. Det kan minne om en sekvens i en typisk kampsport film, men det er helt urealistisk som autentisk gladiatorkamp. Sett i lys av filmens plot viser kampen godt den utviklingen Maximus har som gladiator og hvor flink han er blitt, og hvordan han har fått publikum med på laget. Dette er et viktig poeng filmen ønsker å synliggjøre.

Den første kampen i Colosseum er en rekonstruksjon av et historisk slag. Historiske rekonstruksjoner av slag var ikke uvanlig i arenaen, men ble da som regel ikke utført av profesjonelle gladiatorer. Som regel var dette fanger dømt til døden, *damnati*, eller krigsfanger (Dunkle, 2013, s. 191). I filmen blir dette bortforklart med at det er blitt arrangert så mange gladiatorkamper for å feire Commodus, at fangehullene er tomme.

Det er kun to av filmens gladiatorkamper som faktisk er realistisk vist med tanke på at det var dueller mellom to gladiatorer. Men heller ikke i disse kampene får filmen frem at det dreier seg om paringer mellom forskjellige gladiatorklasser. I kampen mellom Maximus og Tigris av Gaul blir det også brukt tigre for å gi et ekstra element av spenning. Som nevnt i kapittel 3.6.2. var dyrekamper, *venatio*, på denne tiden blitt en del av et *munera*, men det var ikke en del av hovedkampene. I stedet ble det arrangert tidligere på dagen, og det var ikke gladiatorer som slåss mot dyrene, men en *venator* (jeger) eller *bestiarius* (beast man, en som slåss mot ville dyr) (Dunkle, 2013, s. 78). Men i filmen blir dette forklart med at Commodus har arrangert det slik, for at det skal være en urettferdig kamp. På dette tidspunktet er Commodus bekymret for makten Maximus har fått som gladiator, på grunn av populariteten han har hos publikum. Han vet at han ikke kan henrette Maximus uten å selv miste respekt blant folket. Han vil derfor forsikre seg om at Maximus dør, uten at han selv utfører drapet.

Den siste kampen i filmen er mellom Maximus og Commodus. Selv om Commodus kjempet i arenaen som gladiator, var det aldri «ekte» gladiatorkamper. Cassius Dio skriver at Commodus slåss med et sverd laget av tre, mens motstanderen kun hadde trepinner (Dunkle, 2013, s. 189). Han hadde suksess, og vant alle kampene, hovedsakelig fordi motstanderne ikke våget å vinne, han var tross alt keiser. De eneste gangene han slåss med skarpe våpen var i sitt eget hjem mot slaver, der noen av dem ble drept. (Dunkle, 2013, s. 190). Kampen blir et spennende klimaks i

filmen, men det er urealistisk at en keiser ville ha kjempet mot en så formidabel gladiator, selv om han jukset ved å stikke Maximus på forhånd med en forgiftet dolk.

Det er en rekke aspekt ved gladiatorkampene som mangler i filmen. I likhet med *Spartacus*, er det ingen dommer i kampene, en *summa rudis*. Filmen har mye til felles med moderne sportsfilmer. Maximus blir fremstilt som en underdog som bygger opp karrieren mot alle odds, godt hjulpet av en eldre mentor, i dette tilfellet Proximo. Dermed hadde det ikke vært helt unaturlig med en dommer til stede som kunne gripe inn når noe urettmessig skjedde, for å styrke parallellene til en sportsfilm enda mer. Men samtidig kunne det også minimere effekten gladiatorkampene har på hovedkarakteren. I førsteutkastet av manuset til filmen var Narcissus, hovedkarakteren før den ble omskrevet til Maximus, sponset av et selskap som produserte olivenolje, i likhet med mange moderne atleter (Solomon, 2005, s. 3) Dette ble fort fjernet fordi det ble ansett av test-publikum som lite troverdig og som en unødvendig modernisering, til tross for at det er basert på historiske kilder (Cyrino, 2005b, s. 138). Da gir det også mening at en dommer mangler, det kunne fort føltes litt for «moderne», til tross for at dette også er historisk korrekt. Det at vi ikke har sett dommere som griper inn tidligere i filmen, gir en ekstra dybde til filmens klimaks, kampen mellom Maximus og Commodus. Når Commodus har blitt skadet og roper på hjelp, nekter til og med hans egen private hær å blande seg inn. Det er vanskelig å tyde motivasjonen til dette, men basert på ansiktsuttrykket til hærens leder i det Commodus stikker Maximus med en forgiftet dolk før kampen, kan vi anta han misliker mangelen på ære. Utrykket «Strength and honor» blir gjennom hele filmen nesten som et slagord for Maximus, og den siste kampen viser ekstra godt forskjellene mellom ham og Commodus. Selv i arenaen er dette egenskaper Commodus mangler.

Det er heller ikke vist noen av de formelle aspektene av kampene, som forberedelsene før kampene startet, paraden før, *pompa*, inspiseringen av våpen, *probatio armorum*, eller oppvarmingen, *prolusio*. Det er et lite unntak når det gjelder *prolusio*, i den første kampen i Zucchabar ser vi gladiatorer som varmer opp, men det blir nærmest fremstilt som at det kun er for å spre frykt blant de andre gladiatorene som venter på å komme ut i arenaen. Et aspekt som er godt vist gjennom hele filmen, er muligheten for nåde, *missio*. Når en gladiator ba om *missio* var motstanderen avventende, og det ble avgjort av en *editor*, i dette tilfelle Commodus,

som viste avgjørelsen sin med en tommel opp eller ned (fig. 55). I filmen, i likhet med mange andre filmer, representerer tommel opp *missio*. Tommelen opp som noe positivt og tommelen ned som negativ er en nokså moderne tolkning, og har i denne settingen blitt popularisert med maleriet *Pollice Verso* av Jean-Léon Gérôme (fig. 1). I det antikke Roma ville en *editor* ta tommelen nedover om han innfridde *missio*. En hypotese er at i antikken ville en tommel opp symbolisere en penis, og en tommel opp i praksis var som å vise fingeren til en gladiator (Dunkle, 2013, s. 134).

4.4 Fremstilling av gladiatorene som personer

I begge filmene er gladiatorene fremstilt som slaver som slåss under tvang. Dette var naturligvis ikke uvanlig, men som jeg har vist, var det også frie menn som valgte å slåss i arenaen. I tillegg til hovedpersonene er det i *Gladiator* andre gladiatorer, som publikum ikke vet mer enn at de tilhører en annen *familia gladiatoria*. Det kan være at noen av disse er frie menn som selv har valgt å bli gladiatorer. Begge filmene forteller om gladiatorer som har kjempet nok til å vinne sin frihet. I *Spartacus* møter vi Marcellus, en tidligere gladiator, som nå er treneren i gladiatorskolen til Lentulus Batiatus. Marcellus fungerer som en skurk i filmen, og er ikke bedre enn romerne selv. Til tross for at han har opplevd noe så fælt selv, utsetter han andre for det samme. Det er han som først blir drept av Spartacus da opprøret starter. I *Gladiator* er Proximo *lanista* over sin egen skole, og forteller han var en tidligere gladiator selv. I Capua var det for det meste vanlig at gladiatorskolen ble eid av overklassen av romerske borgere, men ellers i Romerriket var det ikke uvanlig at tidligere gladiatorer drev sin egen *ludus* (Dunkle, 2013, s. 38). Det økonomiske aspektet ved å være gladiator, spesielt en såpass suksessfull som Maximus ble etter hvert, kommer ikke frem i filmene. Vinneren fikk en palmegren og en pengepremie. Slaver måtte dele pengepremien med eieren sin, men med tanke på at det var mulig å kjøpe seg fri, må de ha fått et beløp av en viss størrelse (Potter, 2012, s. 261). Hadde gladiatorene i filmene fått penger for det de gjorde, ville det ha ødelagt budskapet filmene prøver å formidle om slavenes tilstand, og hva det betydde å være gladiator. I begge filmene blir gladiatorene behandlet som dyr, de har ingen rettigheter og eierne kan gjøre hva de vil med dem. Sammenligningen med dyr kommer godt frem flere ganger, blant annet i en scene i *Spartacus* der de står på en rekke og skal bli utvalgt til å slåss. Romerne som skal velge, oppfører seg nesten som unger i en godtebutikk, der de

ser på valgmulighetene og fniser og stiller spørsmål. De bryr seg overhodet ikke om slavenes personlighet, det eneste de bryr seg om er de fysiske trekkene, og hvordan de slåss i arenaen.

Alle gladiatorene i *Spartacus*, og flesteparten i *Gladiator*, er menn. Men det er et unntak. I den første kampen i Colosseum, ser vi en kvinnelig gladiator (fig. 43). Det var ikke veldig vanlig med kvinnelige gladiatorer, men det er heller ikke urealistisk. Det er funnet et relieff som fremstiller kvinnelige gladiatorer, og det finnes flere antikke tekster som referer til dem (Jacobelli, 2003, s. 17-18).

I filmen *Spartacus* blir det fremstilt som at slavene som var gladiatorer var i konstant fangenskap når de ikke trente eller kjempet i arenaen. Dette er veldig passende med tanke på at Howard Fast ble inspirert til å skrive boken med bakgrunn i sin egen fengsling i 1950. I antikke kilder blir det også beskrevet at en av årsakene til at slaveopprøret startet, var at de ble behandlet fælt av Lentulus Batiatus, og ble holdt i fangenskap når de ikke slåss som gladiatorer (Plut. Crass. 8.1). Også i *Gladiator* bor slavene i fangenskap i små celler. Som jeg har vist er cellene i både *Ludus Magnus* og et *ludus* i Pompeii ganske små og skitne, og ikke et fint sted å bo. Slaver det kunne være stor fare for at rømte, som både *Spartacus* og *Maximus* blir fremstilt som, ble mest sannsynlig oppbevart i slike celler. Men det gjaldt ikke alle. Det var en rekke gladiatorer som kunne dra hvor de ville. Noen gladiatorer bodde til og med sammen med eierne sine, og fungerte også som deres livvakter (Potter, 2012, s. 191).

Det å være en gladiator er dermed ikke så svart/hvitt som filmene skal ha det til, hvor de er slaver som blir tvunget til å slåss til døden uten noen form for belønning. Selvfølgelig er det mulig at det var ulike tradisjoner rundt omkring i Romerriket, og at det ikke var en selvfølge at alle ble behandlet likt. Men det å være gladiator kunne være meget lønnsomt med tanke på økonomi og status for både slaver og frie menn. Selv om mange var slaver, ble gladiatorene behandlet relativt greit, de var tross alt viktige inntektskilder for eierne.

Del 2: Sammenligning av film og historisk materiale

4.5 Diskusjon av fremstilling av dødelighet

I både *Spartacus* og *Gladiator* blir livet som gladiator fremstilt som et utrolig farlig yrke. I begge filmene får vi en introduksjonstale når de kommer til *ludus* der de blir fortalt at de nærmest må forvente at de kommer til å dø. I realiteten var det ikke nødvendigvis slik. Det var en risiko, men døden var ikke garantert. George Ville har laget estimer basert på inskripsjoner på gravstøtter og graffiti, og regnet ut at i det første århundre fvt., førte 19 av 100 kamper til dødsfall, noe som betydde en sjanse på 1 av 5 til at kampene endte med et dødsfall (Futrell, 2006, s. 143). Dette er jo regnet ut av et relativt lite datagrunnlag, så det gir ikke hele bildet og var ikke nødvendigvis tilfelle alle steder. Det gir likevel en pekepinn på sannsynligheten gladiatorene hadde til å overleve, noe som viser at dødeligheten blir fremstilt sterkt overdrevet i filmene. I det første og andre århundre evt. økte dødeligheten til rundt halvparten av gladiatorene, som kan bety at *missio* enten var vanskeligere å oppnå, eller bevisst ikke ble gitt (Futrell, 2006, s. 144). Det må sies at å gjøre slike estimer basert på gravstøtter ikke nødvendigvis gir et fullstendig bilde, ettersom gravstøtter var en nokså stor utgift, og det var ikke gitt at alle hadde økonomi til dette (Dunkle, 2013, s. 140). Det var en *editor* som bestemte om *missio* skulle gis, og det var flere aspekter som spilte en rolle. Publikum lot sin mening komme frem. Økonomi var også viktig, om *missio* ikke ble gitt var en *editor* nødt til å kompensere eieren av gladiatoren for den fulle verdien hans. En suksessfull gladiator med høy verdi ville derfor ha større sannsynlighet for å få *missio* (Dunkle, 2013, s. 135). Gladiatører som ble skadet i arenaen fikk medisinsk hjelp i etterkant, men det var også flere som døde av skadene. I en antikk tekst blir vi fortalt om legen Galen, og teksten gir et godt innblikk i hvordan han behandlet skadde gladiatører. I teksten skryter han også over at alle han behandlet overlevde skadene sine, i motsetning til sin forgjenger som hadde mindre suksess som lege (Potter, 2012, s. 265).

I *Spartacus* er det som sagt kun en gladiatorkamp, og det blir forlangt at de skal kjempe til døden. Til tross for at dette ikke var noe som skjedde til vanlig på gladiatorskolen, var det en rekke kamper der dette var tilfelle, *munus sine missione*. Dette var kamper der det på forhånd ble bestemt at forespørsler om nåde ikke ble akseptert. Keiser Augustus innførte et forbud mot å arrangere *munus sine missione*

(Dunkle, 2013, s, 137). Et slikt forbud betød ikke nødvendigvis at *missio* måtte bli gitt, men det ble ikke lenger reklamert med at kampene måtte ende med døden. Til tross for dette forbudet var det likevel flere kamper som i praksis var *munus sine missione*. Et eksempel på dette er keiser Claudius som i enkelte kamper automatisk nektet *missio* i det en gladiator falt (Dunkle, 2013, s. 138). I antikke tekster blir keisere som forlanger kamper til døden kritisert. Risikoen ved kamper i arenaen var noe man kunne forberede seg på, i motsetning til en død forårsaket av tilfeldige innfall av keisere (Futrell, 2006, s. 145). Dette synet på *munus sine missione* kommer godt frem i slik det er presentert i *Spartacus*. Det er med på å underbygge synet romerne har på gladiatører, som mennesker som ikke er verdt noe som helst, og som skal dø fordi romerne vil det. Mens Spartacus og Draba venter på sin tur til å slåss, hører vi romerne le og snakke om trivielle ting mens gladiatorene slåss en dødelig kamp. Når Draba vinner over Spartacus senere, og Helena nekter *missio*, snur hun seg til og med vekk. Hun trenger ikke en gang se på at han dør, men forlanger likevel dette utfallet. Det er makten hun har over gladiatorenes liv som er det viktigste. Det viser hvor barbarisk gladiatorkamper var for gladiatører som ble tvunget til å kjempe, og som førte til at Spartacus gjorde opprør.

Dødeligheten i *Gladiator* bærer preg av typiske Hollywood actionfilmer, med dramatiske kamper og blod som spruter. Den første kampen vi ser i filmen starter med at Maximus og andre gladiatører står og nærmest venter på døden. De er nervøse, vi ser til og med en urinere på seg selv fordi han er redd. Kampen starter umiddelbart i det døren åpnes. Denne scenen er i seg selv relativt urealistisk, da det var strenge regler og mange forberedelser før en kamp startet. Her blir det nesten som å se på dyr som venter på å slaktes. Men det gir et godt innblikk i Maximus mentalitet, han er ikke redd på samme måte som de andre, og klarer å forberede seg på hva som kommer til å skje. Scenen minner mye om en lignende scene i starten av *Saving Private Ryan* (1998), regissert av Steven Spielberg. Her ser vi allierte soldater i en båt på vei til Normandie under D-Dagen. I likhet med gladiatorene, er soldatene nervøse og at kampen umiddelbart starter når båten ankommer. Akkurat som Maximus, ser vi at Kaptein John Miller, spilt av Tom Hanks, er forholdsvis rolig, og klarer å forberede seg mentalt på kampen som kommer. Neste kamp i *Gladiator*, der Maximus bekjemper en og en gladiator til han til slutt vinner, er med på å vise hvor langt han er kommet som gladiator og hans suksess i arenaen. Det er også med på å

få frem poenget med hva publikum vil ha, og hvordan han kan «vinne dem over» på sin side. Det er i denne kampen han sier sin ikoniske linje «Are you not entertained?», og viser at det er noe han føler han må gjøre, selv om han egentlig ikke vil. Den eneste gangen Maximus ikke dreper en annen gladiator, er når han vinner over Tigris av Gaul, som ikke får innvilget *missio* av Commodus. Her velger han å trosse Commodus og spare Tigris, noe som gjør at han blir enda mer populær hos publikum, han blir «Maximus the Merciful», til Commodus store ergrelse.

Selv om fremstillingen av dødelighet i filmene er sterkt overdrevet, er det med på å underbygge tematikken filmene tar opp, og er med på å styrke karakterutviklingen. Når Draba nekter å drepe Spartacus i arenaen, selv om det er garantert det vil føre til hans egen død, er det med på å bygge opp hans offer, som ble en viktig motivasjon for hele slaveopprøret. Som jeg vil diskutere i kapittel 4.8, er mye av tematikken i *Spartacus* en kamp for like rettigheter og frihet, og en kamp mot en umoralsk institusjon, slaveriet. Hadde volden vært like fremtredende som i *Gladiator*, ville dette budskapet mistet fokus og det ville vært vanskelig å sympatisere med slavene. Samtidig gjør dette at *Gladiator* ikke kunne behandle samme tematikk som *Spartacus*. Gladiatorkampene blir ikke fremstilt i godt lys i *Gladiator*, men det får likevel ikke frem den samme umoralen som i *Spartacus*. I *Gladiator* er det ikke en kamp mot en institusjon, det er heller en typisk Hollywood-fortelling om en «helt mot skurk». Volden og dødeligheten får også frem en slags metakommentar om oss selv som publikum, enten det er gjort bevisst eller som et offer for uheldig ironi. Publikum som nyter vold på film, er ikke bedre enn antikkens romere som var tilskuere til døden i arenaen.

4.6 Antikkens fremstilling av Spartacus vs. filmens fremstilling

Det ble ikke skrevet mye om Spartacus i antikken, men han blir nevnt i et par tekster, da hovedsakelig om opprøret, og ikke om hans tid som gladiator. Det er i hovedsak skrevet som en del av en biografi om Crassus, og det er lite fra slavenes perspektiv, og deres motivasjon og idealer kommer ikke særlig frem i tekstene (Wyke, 1997, s. 35). De viktigste forfatterne er Plutark og Appian, som begge levde etter Spartacus levetid. Ingen av dem har særlig stor sympati for opprøret, men begge påstår at Roma i det minste hadde delvis skyld i det (Futrell, 2006, s. 126). Plutark forteller at

opprøret startet etter at gladiatorene ble mishandlet på skolen, og sier i likhet med filmen at det startet på kjøkkenet, med kjøkkenredskaper som våpen (Plut. Crass. 8.2). I filmen blir Spartacus solgt til Lentulus Batiatus fra en gruve i Libya, men ifølge Plutark ble han solgt i byen Roma, sammen med sin kone (Plut. Crass. 8.3). Det er Plutarks påstand som mest sannsynlig er riktig. Det fantes ikke en romersk provins med navnet Libya før Diokletians styre på trehundretallet evt. og Cyrene, det første navnet til dette området, ble ikke en romersk provins før i år 74 fvt., altså etter Spartacus skal ha blitt solgt som slave (Ward, 2007, s. 99). Området var heller ikke kjent for gruvedrift, så det at det skal være en gruve med romerske slaver her, er lite sannsynlig. Navnet på konen blir ikke nevnt, men det var nok ikke Varinia. Varinia er den kvinnelige formen av Varinius, som blir nevnt av Appian som en av kommandantene som først ble sendt etter Spartacus, og som Spartacus senere stjal en hest fra (App. BC 1.14.116).

Plutark skriver at Spartacus sammen med to andre ble valgt til ledere først etter de hadde rømt (Plut. Crass. 8.2), mens Appian beskriver det som at det var Spartacus som klarte å overtale fangene til å rømme (App. BC 1.14.116). Det er altså ulike historier om hvordan han ble leder for opprøret, men begge beskriver ham som en meget kompetent leder, og som en sivilisert mann (Futrell, 2006, s. 126). I filmen er Spartacus en moralsk og god mann, som på et tidspunkt stopper en gladiatorkamp mellom to romerske fanger. Ifølge Appian var det ikke uvanlig at slavehæren tvang fanger til å slåss, og at de ved flere anledninger ofret romere for å ære Crixus, som var blitt drept (App. BC 1.14.117). Opprøret i seg selv blir i hovedsak beskrevet som en bande som plyndrer Italia. Motivasjonen bak opprøret kommer ikke tydelig frem, annet enn at de ville rømme fra gladiator-skolen. En ideologi om anti-slaveri og et forsøk på å fri alle slaver i Romerriket er i hvert fall ikke til stede (Futrell, 2006, s. 128). Ifølge Appian var årsaken til at opprørerne til slutt måtte gi tapt, at de manglet struktur og disiplin. Han var også tydelig på at opprøret ikke hadde suksess på grunn av en svakhet i den romerske ledelsen, eller at slaveri var en fæl institusjon som burde opphøre. Det skyldtes i stedet at Spartacus var en enestående og kompetent mann, som nærmest ved et uhell klarte å få til noe så stort. (Futrell, 2006, s. 129).

Det er altså tydelig at filmen har hentet inspirasjon fra antikke kilder og beskrivelser av Spartacus. De største forskjellene er knyttet til hans moral, men det er naturlig at de har fremstilt ham som godhjertet. Hvis vi som publikum skal ha sympati for både

han og opprøret, var det viktig at han var en rettferdig og god mann, som til tross for alt romerne gjorde mot han ikke nødvendigvis ville ha hevn, men frihet for seg og sine medslaver.

4.7 Antikkens fremstilling av Commodus vs. filmens fremstilling

Hovedpersonen i *Gladiator*, Maximus, er en fiktiv karakter, men det er en rekke andre karakterer i filmen som levde, blant andre keiser Commodus. Det finnes en rekke antikke tekster om Commodus, skrevet av blant annet Cassius Dio, Herodian og i *Historia Augusta*. *Historia Augusta* er en samling av biografier, som det først ble antatt var skrevet av flere forfattere i det tredje og fjerde århundre evt. Nyere forskning har kommet frem til at biografiene mest sannsynlig er skrevet av én forfatter i det fjerde århundre evt. (Ward, 2005, s. 188). I de antikke tekstene settes Commodus i nokså dårlig lys. Cassius Dio beskriver han som en simpel mann som hatet anstrengelser, og som heller ville leve komfortabelt i storbyen, og nektet å ta imot råd fra rådgivere i senatet (Cass. Dio. 73.1). Cassius Dio fortsetter med å fortelle om alle Commodus skal ha drept, der noen av drapene var basert på falske beskyldninger og løgner. Både i *Historia Augusta* og i teksten til Herodian blir det fortalt at Marcus Aurelius på dødsleiet var i tvil om Commodus var skikket til å bli keiser. Herodian skriver at han var udisiplinert og udannet, og mer opptatt av alkohol og utskielser (Hdn. 1.3.1). *Historia Augusta* beskriver at Marcus Aurelius forutså at Commodus ikke ville være en god keiser, og håpet at han ville dø, slik at han ikke ble en ny Nero, Caligula eller Domitian (HA. 28.10). Dette forholdet mellom Marcus Aurelius og Commodus gjenspeiles i filmen, der Marcus Aurelius utnevner Maximus til sin etterfølger for å gjenopprette republikken. Men de antikke kildene som skriver dette, er mest sannsynlig fiktive og skrevet i etterkant i et forsøk på å diskreditere Commodus, og forsvare attentatet mot ham (Ward, 2005, s. 36). I filmen fremstilles det som om Marcus Aurelius var dødssyk, men at det var Commodus som drepte ham med kvelning. Dette er delvis basert på antikke kilder. Ifølge Cassius Dio døde ikke Marcus Aurelius av sykdom, men av leger som tok livet hans for at han ikke lenger skulle lide. Det blir også sagt at Marcus Aurelius sendte ut Commodus fra dødsleiet slik at det ikke skulle fremstå som at Commodus sto bak hans død (Cass. Dio. 72.33-34).

Det er også skrevet i antikke kilder om Commodus som gladiator. Som jeg allerede har nevnt, kjempet han som regel som *secutor*, og kun med sverd laget av tre. Cassius Dio forteller at Commodus i tillegg til gladiatorkamper var svært glad i hesteløp, men at det ikke var noe han gjorde offentlig fordi han skammet seg over å bli sett (Cass. Dio. 73.17). Commodus drepte også mange dyr som *venator*. Det var aldri en rettferdig kamp, mer en ren slakt. Han sto enten oppe på balustraden i Colosseum og skjøt ned dyrene med pil og bue, eller drepte med spyd tamme dyr som ble sendt til ham i nett (Cass. Dio. 73.18-19). Ifølge Cassius Dio var både han og andre senatorer alltid til stede når Commodus kjempet i ringen, ikke på grunn av at de var interessert i å se på, men fordi de fryktet for sine egne liv hvis de ikke var der (Cass. Dio. 73.21). Det tyder på at Commodus' kjærlighet for gladiatorkamper og hans egen deltakelse i dem ikke var noe senatorene støttet.

De antikke kildene er meget kritiske til Commodus, og det har vært med å påvirke filmens fremstilling. Om skildringene av Commodus er til å stole på, er riktignok usikkert. *Historia Augusta* ble skrevet lenge etter hans død. Cassius Dio var senator under hans levetid, og kan ha skrevet hovedsakelig for å diskreditere Commodus. I filmen er et av målene til Commodus å avvikle senatet. Dette kommer ikke frem i de antikke tekstene, men det er tydelig at senatet og Cassius Dio ikke var særlig begeistret over hans styre. Commodus var en stormannsgal keiser, som oppkalte både byen Roma og månedene i året etter seg selv, og omtalte seg som en gud (Cass. Dio. 73.15.2-6). Etter hans død gikk senatet så langt at de kalte han for en folkefiende av staten. Mest sannsynlig var det i all hovedsak kun senatet som ikke likte ham, keiseren som tok makten etter Commodus, Septimius Severus, fikk senatet til å guddommeliggjøre Commodus, og kalte han for sin egen bror. Dette ville nok ikke skjedd om ikke Commodus hadde fått respekt og kjærlighet fra den generelle befolkningen (Eckstein, 2005, s. 67).

Del 3: Hvorfor er det forskjeller?

Som jeg nå har vist med en sammenlignende analyse av filmene med arkeologisk og historisk materiale, er det en rekke aspekter ved gladiatorkamper som ikke er fremstilt med historisk og arkeologisk autentisitet. Når det gjelder de fysiske fremstillingene av våpen og utstyr kan man spekulere på hvorfor de ulike valgene er tatt. Som Howard Fast sa om *Spartacus*, var de klar over at kampen mellom Spartacus og Draba ville hatt andre våpen. Men det var et bevisst valg for å gjøre kampen mer interessant, og det var med på å gi en ekstra dybde til dramaet som utspilte seg. Dette gjenspeiles også i ønsket til Kirk Douglas om å bygge et amfiteater, selv om det ikke ble gjennomført. Arkeologisk autentisitet ble ikke prioritert, det var mer viktig å lage en stor episk film, i typisk Hollywoodtradisjon. Dette er nok også tilfelle med *Gladiator*. Våpen og utstyr som blir brukt er en god blanding av arkeologiske funn og ren fantasi. Men igjen, det er med på å gjøre kampene ekstra spennende og visuelt imponerende. Det gjør at man aldri er helt sikker på resultatet, og om karakterer man har rukket å bli glad i kommer til å overleve. Det hjelper også å vise hvor flink Maximus er, både hans evne til å slåss, men også hvor effektiv han er med militær taktikk. Fremstillingen av fenomenet gladiatorkamper som helhet, og hvordan de historiske personene Spartacus og Commodus er fremstilt, er en annen sak. Som jeg vil vise i de kommende avsnittene er dette sterkt preget og påvirket av moderne politikk og ideologi.

4.8 Spartacus

Filmen *Spartacus* føyer seg inn i en lang tradisjon der samtidens politikk og ideologi farger fremstillinger av Spartacus og slaveopprøret (Wyke, 1997, s. 36). På midten av 1700-tallet, med bakgrunn i politiske revolusjoner i både USA og Frankrike, ble Spartacus brukt som et symbol på menneskets rett til frihet, og hans kamp mot undertrykkelse var med på å rettferdiggjøre væpnet motstand mot tyranni (Cyrino, 2005a, s. 100). I franske teaterstykker fra denne tiden ble kampen mot tyranni også et tema. Dramatikeren Bernard Joseph Saurin forsvarte det å gi Spartacus en stemme i sitt stykke om ham, ved å hevde at for lenge hadde historikere og poeter kun satt søkelys på erobrere og tyranner (Wyke, 1997, s. 36). Slaveopprøret til Spartacus satte også preg på kampen for avskaffelse av slaveri. Toussain

l'Ouvertures slaveopprør i den franske kolonien St. Domingue i dagens Haiti, ble i samtiden sammenlignet med Spartacus (Wyke, 1997, s. 37). Spartacus ble også en viktig figur innenfor Italiensk nasjonalisme under *risorgimento*, Italias samling i 1881 (Cyrino, 2005a, s. 101). Raffaello Gigvagnoli skrev i 1874 romanen *Spartaco*, og var sterkt inspirert av den italienske samlingen og den militære lederen Garibaldi, som var en viktig del av samlingen (Wyke, 1997, s. 39). Parallellen til italiensk nasjonalisme og samlingen av Italia var også viktig i den italienske filmbransjen tidlig på 1900-tallet, noe som kommer tydelig frem i Giovanni Enrico Vidalis *Spartaco* fra 1913. Her blir historien endret, Spartacus er triumferende og klarer å samle landets forskjellige fraksjoner. Han forente det romerske Italia til en samlet stat, som Garibaldi også gjorde i det moderne Italia (Wyke, 1997, s. 47).

Spartacus ble også et kommunistisk symbol. I et brev skrevet av Karl Marx, som senere ble publisert, ble Spartacus hyllet, og nærmest omformet til en leder av proletariatet som ble undertrykket, og sammenlignet med den moderne klassekampen (Wyke, 1997, s. 48). Wyke forteller også om hvordan Spartacus ble brukt av de tyske sosialistene Karl Liebknecht og Rosa Luxembourg, som under første verdenskrig signerte et pasifistisk opprop med Spartacus, og senere kalte sin revolusjonistiske bevegelse *Spartakusbund*, «Spartacus-ligaen». Amerikanere som ble politisk forfulgt under «The Red Scare» under McCarthy-æraen, så også på Spartacus som et symbol på berettiget motstand mot en undertrykkende autoritet (Cyrino, 2005a, s. 101). Boka filmen *Spartacus* var basert på, var som sagt skrevet av Howard Fast, som ble fengslet for å ha nektet å utlevere medlemmer av en kommunistisk gruppe (Wyke, 1997, s. 60). Det var i fengsel han ble inspirert til å skrive boka, og fortalte i kommentarsporet til *Spartacus* at *Spartacus* representerte frykten som eksisterte i USA mellom 1945 og 1952. Ifølge han selv skrev han boken dedikert til barna sine, for å inspirere dem og andre lesere til å kjempe mot undertrykkelse, og til å oppfylle drømmen Spartacus hadde for så mange år siden (Wyke, 1997, s. 60). Som Wyke sier, Fast forsøkte å popularisere en marxistisk helt i klassekampen, i en tid der populærkultur i Amerika var dominert av individualisme, militær autoritet og anti-kommunisme (Wyke, 1997, s. 61).

Den kommunistiske agendaen er kraftig tonet ned i filmatiseringen av *Spartacus*. Delvis på grunn av at Universal, studioet som produserte filmen, blandet seg inn i frykt for at politisk kontrovers kunne føre til økonomiske tap (Cyrino, 2005a, s. 115),

men også fordi manusforfatter Dalton Trumbo følte et press på selvsensur. Trumbo, i likhet med Howard Fast, var svartelistet i Hollywood for sin tilknytning til kommunisme. *Spartacus* var første gang han ble kreditert med eget navn mens han var svartelistet. Han forsto at filmen var avhengig av suksess for at det ikke skulle slå tilbake mot ham, og ødelegge muligheter både for ham selv og andre på svartelisten. Han visste at det politiske klimaet på denne tiden gjorde at det radikale budskapet måtte tones ned, for å redde filmen fra slakt av konservative og anti-kommunistiske kritikere (Cooper, 2007, s. 22). Likevel kommer det tydelig frem at Stanley Kubrick og Kirk Douglas ville lage en film med et aktivistisk budskap om menneskerettigheter og frihet for alle (Cyrino, 2005a, s. 115).

Hovedbudskapet om menneskerettigheter blir for det meste formidlet i andre halvdel av filmen, der vi får se selve slaveopprøret og kampene mot romerne. Men aktivismen kommer også tydelig frem i fremstillingen av gladiatorkampene. Som gladiatorer er de slaver, som blir trent opp til både å dø, men også forårsake andres død i arenaen. Til tross for at de får enkelte goder, som for eksempel seksuelle tjenester av kvinnelige slaver når de oppfører seg eksemplarisk, har de minimale rettigheter. Også i selve gladiatorkampen vi får se, der slavene slåss og romerne ser på mens de snakker om trivielle ting og ikke bryr seg om kampen annet enn at de får se død som underholdning, blir det fremstilt et tydelig klasseskille mellom romerne og slavene. Selv om det kommunistiske budskapet er tonet ned, formidler filmen det som at slavene er et brorskap i kamp mot tyranniet. Gjennom dette brorskapet og et fokus på solidaritet, kritiserer også *Spartacus* den anti-kommunistiske holdningen i USA, og hvordan enkeltpersoner ble angrepet og forfulgt. Dette kommer spesielt godt frem i slutten, der slavene nekter å fortelle hvem av dem som er Spartacus. Her roper de alle i kor: «I am Spartacus», slik både Howard Fast og Dalton Trumbo nektet å angi kommunister i senatshøringer. (Wyke, 1997, s. 67).

Det politiske klimaet i USA på 1950- og 1960-tallet var også preget av borgerrettsbevegelsen for afro-amerikanere. I filmen blir Spartacus tvunget til å slåss til døden på gladiatorskolen, og blir da paret opp mot Draba, en svart slave. Det ender med at Draba nekter å drepe Spartacus og blir selv drept, og hengt opp ned i fangehullet slik at alle slavene ser hva som skjer med dem som er ulydige. Draba hengende opp ned, slik han blir sett av sine medslaver, kan også vekke assosiasjoner til hvordan afroamerikanere ble lynsjet i sørstatene i USA på denne

tiden for å intimidere andre afroamerikanere (Cyrino, 2005a, s. 119). Skjebnen til Draba blir presentert som en av hovedmotivasjonene til Spartacus for å starte opprøret (Wyke, 1997, s. 68). Med det blir kampen for rettigheter for afroamerikanere i USA synonymt med menneskehetens kamp for frihet og rettigheter (Cyrino, 2005a, s. 119). Dette poengteres ekstra ved å gi rollen til Woody Strode, som på dette tidspunktet allerede var et kjent symbol for kamp for likestilling, både ved at han tidligere var en av de første afroamerikanere som spilte amerikansk fotball i NFL (Cyrino, 2005a, s. 118), og at en av hans tidligere filmroller var som en soldat som ble uskyldig dømt for voldtekt og drap, i *Sergeant Rutledge* (1960) (Wyke, 1997, s. 68).

Måten antikke tekster er brukt i *Spartacus* for å formidle en aktivisme knyttet til filmens samtid, bærer preg av moderne resepsjonsteorier. Charles Martindale mente at en teksts mening endres i ulike situasjoner og kontekster basert på hvem som leser dem (Martindale, 2007, s. 298). Og som Mathilde Skoie skriver, leseren blir som en aktiv dialogpartner, og er nødt til å bidra med seg selv og egne erfaringer for å få noe ut av teksten (Skoie, 2000b, s. 15). Både Howard Fast og Dalton Trumbo har brukt de antikke tekstene for å formidle en historie inspirert av sine egne erfaringer med undertrykkelse. Ved å inkorporere et budskap om raseskillet i USA har de også funnet en mening i fortolkningen som ikke nødvendigvis kommer frem i verket i seg selv. Det er også blitt tolket ut ifra Martindales «sterke» variant av resepsjonsteori (Martindale, 1993, s. 8). Enten det er gjort bevisst eller ikke, er det tydelige spor av hvordan Spartacus er fremstilt tidligere i teaterstykker, romaner og filmer. Motiv og ideologi er ikke noe som kommer frem i de antikke tekstene, men Spartacus er blitt et forbilde som en forkjemper for frihet for alle og likestilling, og denne representasjonen preger også filmen *Spartacus*. Til slutt er det også verdt å nevne at slik gladiatorkampene som en institusjon fremstilles, er tydelig inspirert av tidlig forskning på temaet. Som nevnt innledningsvis i kapittel 2.1 var den tidlige forskningen sterkt knyttet til kristne verdier og moral, og bar preg av hvor fæle og umoralske romerne var som i det hele arrangerte noe slikt. Det var ikke før på 1970-tallet, flere år etter filmen, at forskningen ble mer nyansert. Dermed er det ikke rart at både gladiatorkampene, og romerne som arrangerte dem, blir satt i ganske dårlig lys i filmen.

4.9 Gladiator

I likhet med *Spartacus* er *Gladiator* inspirert av virkelige hendelser. Som nevnt i kapittel 4.7 er mange av de antikke tekstene om Commodus skrevet med et negativt blick, som vektlegger at han var uegnet til å styre og hadde tendenser til å være en tyrann. Forfatterne av *Gladiator* følger helt klart denne trenden, og har laget en historie som preges av dette bildet av Commodus. Dette gjennomfører de på en måte som minner om en rekke andre filmer om den romerske antikken fra etterkrigstiden, med antydninger til og sammenligning med fascisme. I lang tid ble det romerske imperiet fremstilt i Hollywood som umoralsk og undertrykkende, og disse parallellene ble styrket etter andre verdenskrig, spesielt da med sammenligninger til Nazi-Tyskland (Winkler, 2001, s. 55). Dette ble gjort både ved å sammenligne romerske keisere med Hitler, slik Nero blir fremstilt i *Quo Vadis* (Winkler, 2001, s. 60), men også ved bruk av visuelle virkemidler. I det antikke Roma var ørnen et viktig symbol for deres makt, og ble ofte benyttet i militære bannere, *standart*. Etter andre verdenskrig skjedde en endring i hvordan ørnene ble designet i filmer. Fra da av ble de laget for å etterligne ørnene brukt av nazistene (Winkler, 2001, s. 59). Ridley Scott benyttet seg av lignende metoder for å sammenligne Roma og Commodus med fascisme. Modellen av det antikke Roma som ble brukt til oversiktsbilder, er inspirert av *Plastico di Roma Imperiale* av Italo Gismondo, som ble bestilt av Benito Mussolini for å markere 20 års-jubileet til fascistenes marsj inn i Roma (fig. 47) (Pomeroy, 2005, s. 113).

Commodus triumferende ankomst tilbake til Roma etter å ha vært i Germania, er nesten identisk med scenen der Hitler ankommer Nürnberg i Leni Riefenstahls nazistiske propagandafilm *Triumph of the Will* fra 1935 (Pomeroy, 2005, s. 114). Når Commodus senere ankommer senatet, er det designet som en stor åpen plass, med massive bygg på siden og Colosseum i den andre enden (fig. 56). Dette minner mer om Germania, Hitlers gigantiske visjon om et nytt og moderne Berlin, enn av en historisk korrekt fremstilling av det antikke Roma (Pomeroy, 2005, s. 116). Dermed får også fremstillingen av gladiator kamper et preg av et militaristisk samfunn, der vold er fremtredende og svært populært blant publikum. Ved å gjenskape slag i arenaen, og tvinge gladiatorer til å slåss, blir befolkningen manipulert til å bli underdanige, helt uvitende til hva som faktisk skjer med folket med makt. Det fungerer som propaganda til å nærmest lure folket, i likhet med propagandafilmer fra Nazi-Tyskland.

Gladiator fortsetter tradisjonen med å fremstille keisere som fascistiske ledere. Det er ikke en like stor parallell til Hitler som for eksempel Nero i *Quo Vadis*, med tanke på ideologi og motivasjon. Men det er helt klart fascistiske tendenser i Commodus, som en tyrann som vil avvikle senatet og bli enehersker.

Selve presentasjonen av gladiatorkamper i *Gladiator* har også hentet inspirasjon fra en annen moderne idé: sport og atleter. Jeg har allerede nevnt hvordan *Gladiator* kan minne om en sportsfilm, ved at Maximus er en underdog som vinner mot alle odds. Men fremstillingene av gladiatorene gjenspeiler også hvordan det moderne samfunnet idoliserer sportsutøvere og atleter, og gjør dem om til verdensstjerner. Proximo gjentar en rekke ganger hvordan man oppnår suksess og frihet: «Win the crowd, win your freedom». Når Maximus vinner kamper kan vi høre publikum rope navnet hans i kor, og se hvordan han oppnår en slags kjendisstatus. I en scene ser vi Lucius, Lucillas sønn, besøke gladiatorer. Han gjenkjenner Maximus som «The Spaniard» fra arenaen, og oppfører seg som om han møter sitt idol. Monica Cyrino hevder at denne scenen vekker assosiasjoner til moderne debatter om atleters ansvar for å være gode rollemodeller for barn (Cyrino, 2005b, s. 138). Også selve kinematografien er inspirert av moderne sportssendinger, der vi ser storslåtte bilder av arenaen, sammenflettet med bilder av publikum (Cyrino, 2005a, s. 244). I mange sporter, spesielt i fotball, er det vanlig at vi før kampen ser fotballspillerne stille seg opp i tunellen før avspark, før de marsjerer ut på banen, klar til kamp. Dette blir fremstilt i *Gladiator*, der vi ved flere anledninger ser gladiatorene forberede seg i en mørk tunell eller gang, før de går ut i arenaen til publikums applaus.

Med tanke på resepsjonsteori, er det tydelig at de antikke tekstene tolkes ut fra moderne ideologi, politikk og ideer. Jeg vil også påstå at i likhet med *Spartacus* følger *Gladiator* den «sterke» varianten av resepsjonsteorien til Martindale. De har latt seg påvirke av tidligere fremstillinger, spesielt fra etterkrigstiden, når de har tolket de antikke tekstene. Enda viktigere enn de antikke tekstene har de tidligere fremstillingene vært for hvordan gladiatorkamper og det romerske samfunnet blir portrettert i *Gladiator*.

4.10 Sammenligning av filmene

Begge filmene har varierende forhold til autentisitet ut ifra det arkeologiske og historiske materialet. Det er helt klart gjort bevisste valg i hvordan våpen og utstyr skal fremstilles for å oppnå ønsket effekt, både med tanke på tematikk og hvor spennende filmene skal være. I *Spartacus* var de klar over, i hvert fall ifølge Howard Fast, at våpen og utstyr ikke var helt korrekt fremstilt, men de valgte å gjøre det på den måten fordi det ga et ekstra nivå av spenning, og det var det publikum ville assosiere med gladiatorkamper. Vi kan anta at et lignende valg ble gjort i *Gladiator*, at den spenningen som oppstod med det visuelle på skjermen i større grad var viktigere enn et ønske om arkeologisk autentisitet. Den store forskjellen mellom filmene ligger i hvordan skaperne har behandlet de antikke kildene og hvordan de har tolket dem. Begge har innarbeidet moderne ideologi og politikk, men hvordan de bruker det, skiller seg ifra hverandre. *Spartacus* har brukt de antikke tekstene til å fortelle en historie med et aktivistisk budskap om frihet og likestilling. Den forteller like mye en historie om det moderne samfunnet som det forteller en historie om antikken. I *Gladiator* blir dette snudd litt på hodet, og de bruker tolkningene litt omvendt. I stedet for å bruke de antikke kildene til å sette perspektiv på samtiden og komme med et aktivistisk budskap, flytter de den moderne ideologien og politikken over til de antikke tekstene for å gjøre historien mer gjenkjennelig og relevant for det moderne publikum. Det gjør også at hovedbudskapet i filmene blir nokså forskjellig. *Spartacus* forteller en historie om kampen mot urettferdighet og undertrykkelse, mens *Gladiator* følger en mer klassisk Hollywoodtradisjon: den individuelle kampen til en helt mot en ond skurk. Bruken av gladiatorkamper får derfor svært ulik mening. Likevel, noe de begge har klart utmerket, er å gjenspeile spenningen det antikke publikum kunne forvente å oppleve i arenaen.

4.11 Er historisk autentisitet i film nødvendig?

Jeg har nå i denne oppgaven forsøkt å svare på spørsmålet om hvorvidt filmene *Spartacus* og *Gladiator* fremstiller gladiatorkamper på en korrekt måte i forhold til det arkeologiske og historiske materialet, og prøve å finne ut hvorfor filmene fremstilte det på den måten de valgte. Til slutt vil jeg nå avslutningsvis forsøke å svare på spørsmålet om historisk autentisitet er nødvendig på film. Det er et spørsmål som ikke nødvendigvis lar seg besvare enkelt.

Som jeg nå har vist er det flere detaljer i både *Spartacus* og *Gladiator* som vil få både arkeologer og historikere til å riste på hodet. Spesielt når det er snakk om ting som er så enkelt å fikse om man bare gjør litt grundig research, som feil i den latinske inskripsjonen på inngangen til *Ludus Magnus*. For den alminnelige tilskuer er ikke dette noe som de nødvendigvis vil legge merke til. Det er mange feil i filmene som ingen vil oppdage med mindre man er over gjennomsnittet interessert i historie. Og det er feil som ikke går ut over underholdningsverdien på filmene. Det er tross alt underholdning filmene er ment å være. Det er aldri ment at de skal sees på som dokumentarfilmer. Når tilskuerne gikk ut av kinoen, kanskje med en tåre i øynene av den triste skjebnen til Maximus i *Gladiator*, tviler jeg sterkt på at de trodde at alt dette var sant. De vet at det var inspirert av ekte historie, men hovedsakelig ment for å underholde. Til tross for en rekke historiske feil, var det heller ingen som gikk ut av kinosalen og hadde et totalt feil bilde av livet i romertiden, og hvordan verden var. Det er enkelte ting som kan gi et galt bilde av hvordan det var, men som ikke er store nok til at hele verdensbildet deres blir snudd på hodet. Gladiatorkampene ble fremstilt som svært voldelige og dødelige. Som jeg har vist i oppgaven er dette litt overdrevet, ettersom det var en rekke gladiatorer som overlevde og kunne pensjonere seg. Det at folk kan tro det var mer dødelig enn det i praksis var, er ikke verdens undergang. Om ikke annet økte det dramatikken i filmen, og førte til en rekke stilige actionsekvenser.

Et annet punkt som er verdt å nevne er at det er stor forskjell på filmer der handlingen er satt til så mange år siden, og filmer der handlingen er satt til nyere tid. Det er nå såpass lang tid siden handlingen i *Spartacus* og *Gladiator* utspiller seg, at det ikke har så mye å si om karakterer er feilrepresentert. Commodus har ingen gjenlevende slektninger som kan bli fornærmet av at han blir fremstilt som en tyrann. Det samme gjelder Spartacus. Som figurer er de nærmest blitt en del av mytologien, det er umulig å vite nøyaktig hvordan de var som personer, hvordan og hva de snakket om, og hva de gjorde. Det er stor forskjell i forhold til mer moderne filmer. Et eksempel på det er den norske filmen *Kon-Tiki* fra 2012, om Thor Heyerdahl og hans ekspedisjon over Stillehavet. Her blir Herman Watzinger fremstilt som en utrolig redd og nervøs person, som ved flere anledninger nesten saboterer ekspedisjonen. Datteren hans sa i ettertid at det var et «grovt uriktig bilde» av hennes far slik han ble fremstilt og at hun ikke kjente han igjen i det hele tatt (Furuly, 2012). Filmskaperne forsvarte dette med at

filmen ellers ikke ville være like spennende, og at de derfor tok seg et par dramaturgiske friheter.

Det er flere valg i både *Spartacus* og *Gladiator* som kan beskrives som dramaturgiske friheter. Men jeg vil si det er stor forskjell på disse filmene. Når karakterer som blir fremstilt har gjenlevende slektninger fordi det er såpass kort tid siden hendelsene skjedde, ligger det et visst ansvar på filmskaperne om å fremstille det så korrekt som mulig. Hvis de synes det er mangel på spenning, kan de heller skape en fiktiv karakter som gjør disse valgene, fremfor å utføre et karakterdrap på en virkelig person. Så hvordan konkludere spørsmålet om historisk autentisitet er nødvendig på film? Både ja og nei. Det finnes ikke et svar som er verken rett eller galt, det kommer mest an på kontekst og hva som blir gjort. I underholdningsbransjen er det en ting som trumfer alt, underholdning. Men det er fortsatt viktig at det ikke går på bekostning av historie som bør fortelles, eller personer som kan ta skade av det.

5 Konklusjon

Gladiatorkamper var en viktig del av det romerske samfunnet og utviklet seg til å bli den institusjonen vi kjenner den som i dag, over en rekke århundrer. Som en del av begravelseritualer i Etruria eller Campania, spredte gladiatorkampene seg etter hvert inn til selve byen Roma. Også her var det i starten hovedsakelig som en del av begravelseritualer, men det mistet gradvis denne tilknytningen. I begynnelsen var gladiatorene som regel krigsfanger fra områder romerne erobret, og våpen og utstyr de brukte var knyttet til deres etniske opphav. I Roma ble kampene utført på ulike forum, etter hvert hovedsakelig på *Forum Romanum*. Her ble det bygget midlertidige sitteplasser slik at stadig flere publikummere kunne se på. Tidlig på det siste århundret av republikken ble det også bygget amfiteatre i de sørlige delene av Italia. På grunn av lovgivning ble det ikke bygget permanente amfiteatre i byen Roma før år 30 fvt. Da amfiteatrene endelig ble introdusert til Roma, ble byggene stadig mer monumentale, og det kulminerte med Colosseum, det største amfiteatret i den antikke verden. Tidlig i keisertiden ble gladiatorkampene stadig mer standardisert, og det oppstod ulike gladiatorklasser. De ulike klassene brukte spesifikke våpen og utstyr, og det var nøye planlagt hvilke klasser som ble paret opp mot hverandre. Fra sitt spede opphav som en del av begravelseritualer, var det nå i praksis blitt en stor industri, og kampene var nøye planlagt og organisert. Det var mange tradisjoner knyttet til utføringen av kampene, og gladiatorkampene ble store hendelser.

Filmene *Spartacus* og *Gladiator* har fremstilt gladiatorkamper med nokså varierende grad av arkeologisk og historisk autentisitet. Rent visuelt er det mange feil i våpen og utstyr som er brukt. Det er tydelig at de baserer seg på arkeologiske funn, men det blir ofte brukt i gal kontekst eller i helt feil tidsperiode. Gladiatorkampene som en institusjon blir nokså bra fremstilt. Det harde livet med trening på skolene og livet som gladiator gir et godt innblikk i hvordan det kan ha vært for gladiatorer i antikken. Risikoen for dødelighet er kanskje noe overdrevet, men det er tross alt en underholdningsfilm, og det fører til en ekstra dybde med spenning i historien filmene forteller. En rekke aspekter med planlegging og organisering av kampene er fraværende, men i allerede lange filmer ville dette ødelagt tempoet, og det gir mening at de har tatt valget om å ekskludere dem.

Hvordan historiske personer og det generelle romerske samfunnet, og deres holdning til gladiator kamper blir fremstilt, bærer stort preg av politikk og ideologi i samtiden til filmene. Produsentene av *Spartacus* brukte fortellingen om gladiatoren og opprøreren Spartacus til å formidle et budskap om frihet og likestilling. De inkorporerte elementer fra et USA som var splittet, både politisk og ideologisk. Ved å fremstille gladiator kampene slik de gjorde, klarte de å gjøre antikken svært relevant for det moderne publikum. Selv om *Gladiator* ikke prøvde å lage en aktivistisk film i like stor grad, har også de benyttet seg av politikk og ideologi relevant for moderne tider, til å styrke filmens historie. Ved å inkludere fascistiske elementer i filmen, ble kampen mellom det gode og det onde, Maximus mot Commodus, enda mer gjenkjennelig. Charles Martindales «sterke» variant av resepsjonsteori kommer godt frem i hvordan regissørene og manusforfatterne har benyttet det historiske kildematerialet. Det er tydelig at i tillegg til å tolke det på sin egen måte, har de også blitt sterkt preget av tidligere tolkninger av gladiator kamper og fremstillinger av karakterene og historiene de forteller, enten det er gjort bevisst eller ikke.

Til tross for sine mangler på arkeologisk og historisk autentisitet i fremstillingen av gladiator kamper, har skaperne klart å gjenskape det antikke Roma på en måte som engasjerer publikum. De har føyd seg inn i en lang tradisjon om å formidle antikken til folket, og i likhet med hvordan de har blitt inspirert av tidligere verk, vil deres filmer også inspirere både litteratur og film i fremtiden.

6 Bibliografi

Litteratur:

- Bomgardner, David, (2021). *The Story of the Roman Amphitheatre*. Routledge.
- Butterworth, Alex & Laurence, Ray (2005), *Pompeii: The Living City*, Weidenfeld and Nicholson
- Carter, Michael J. (2006). Gladiatorial Combat: The Rules of Engagement. *The Classical Journal* 102, s. 97–114.
- Claridge, Amanda (2010), *Rome: An Oxford Archaeological Guide*, Oxford University Press
- Coarelli, Filippo (2014). *Rome and Environs*. University of California Press
- Connolly, Peter & Dodge, Hazel (1998), *The Ancient City: Life in Classical Athens and Rome*, Oxford University Press
- Cooper, Duncan L. (2007). Who Killed the Legend of Spartacus? Production, Censorship and Reconstruction of Stanley Kubrick's Epic Film, i M.M. Winkler, (red.) *Spartacus: Film and History*, Blackwell, s. 14-55.
- Cyrino, Monica S. (2005a). *Big Screen Rome*, Blackwell
- Cyrino, Monica S. (2005b). *Gladiator* and Contemporary American Society, i M.M. Winkler (red.) *Gladiator: Film and History*, Blackwell, s. 124-149.
- Dunkle, Roger (2013), *Gladiators: Violence and Spectacle in Ancient Rome*, Routledge
- Eckstein, Arthur M. (2005), Commodus and the Limits of the Roman Empire, i M.M. Winkler (red.) *Gladiator: Film and History*, Blackwell, s. 53-72.
- Futrell, Alison (1997). *Blood in the Arena: The Spectacle of Roman Power*, University of Texas Press
- Futrell, Alison (2006), *The Roman Games: Historical Sources in Translation*, Blackwell.
- Grant, Michael (1967) *Gladiators*, Weidenfeld and Nicholson
- Hardwick, Lorna (2003). *Reception Studies*, Oxford University Press

- Hopkins, Keith (1983). *Death and Renewals: Sociological Studies in Roman History Volume 2*, Cambridge University Press
- Jacobelli, Luciana (2003), *Gladiators at Pompeii*, Getty Publications
- Junkelmann, Marcus (2000). Familia Gladiatoria: The Heroes of the Amphitheatre, i E. Köhne & C. Ewigleben (red.) *Gladiators and Caesars: The Power of Spectacle in Ancient Rome*, University of California Press, s. 31-74.
- Köhne, Eckart (2000). Bread and Circuses: The Politics of Entertainment, i E. Köhne & C. Ewigleben (red.) *Gladiators and Caesars: The Power of Spectacle in Ancient Rome*, University of California Press, s. 8-30.
- Martindale, Charles (1993). *Redeeming the Text*, Cambridge University Press
- Martindale, Charles (2007). Reception, i C.W. Kallendorf (red.) *A Companion to the Classical Tradition*, Blackwell, s. 297-311.
- Meijer, Fik (2005) *Gladiatorer*, Historiska Media
- Moormann, Eric (2015), *Pompeii's Ashes: The Reception of the Cities Buried by Vesuvius in Literature, Music, and Drama*, De Gruyter, Inc.
- Pomeroy, Arthur J. (2005) The Vision of a Fascist Rome in *Gladiator*, i M.M. Winkler (red.) *Gladiator: Film and History*, Blackwell, s. 111-123.
- Potter, David (2012). *The Victor's Crown: A History of Ancient Sport from Homer to Byzantium*, Oxford University Press
- Rea, Rosella (2001a). The Architecture and Function of the Colosseum, i A. Gabucci (red.) *The Colosseum*, Getty Museum, s. 99-159.
- Rea, Rosella (2001b). The Colosseum Through the Centuries, i A. Gabucci (red.) *The Colosseum*, Getty Museum, s. 161-227.
- Skoie, Mathilde & Vestrheim, Gjert (2009). Forord, i M. Skoie & G. Vestrheim (red.) *Antikken i ettertiden*, Universitetsforlaget, s. 7-10.
- Skoie, Mathilde (2009a). Antikken på film i M. Skoie & G. Vestrheim (red.) *Antikken i ettertiden*, Universitetsforlaget, s. 251-273.
- Skoie, Mathilde (2009b). Hva er antikkreepsjon? En kort innføring i et forskningsfelt, i M. Skoie & G. Vestrheim (red.) *Antikken i ettertiden*, Universitetsforlaget, s. 11-31.
- Solomon, Jon (2001) *The Ancient World in the Cinema*, Yale, University Press
- Solomon, Jon (2005) *Gladiator* from Screenplay to Screen, i M.M. Winkler (red.) *Gladiator: Film and History*, Blackwell, s. 1-15.

- Vismara, Cinzia (2001a). The World of the Gladiators, i A. Gabucci (red.) *The Colosseum*, Getty Museum, s. 21-55.
- Vismara, Cinzia (2001b). The Gladiators, i A. Gabucci (red.) *The Colosseum*, Getty Museum, s. 58-97.
- Ward, Allen M. (2005). *Gladiator* in Historical Perspective, i M.M. Winkler (red.) *Gladiator: Film and History*, Blackwell, s. 31-44.
- Ward, Allen M. (2007) Spartacus: History and Histrionics, i M.M. Winkler (red.) *Spartacus: Film and History*, Blackwell, s. 87-111.
- Welch, Katherine E. (2007). *The Roman Amphitheatre: From Its Origins to the Colosseum*. Cambridge University Press.
- Winkler, Martin M. (2001). The Roman Empire in American Cinema after 1945, i S.R. Joshel, M. Malamud og D.T. McGuire (red.) *Imperial Projections: Ancient Rome in Modern Popular Culture*, Johns Hopkins University Press, s. 50-73.
- Winkler, Martin M. (2005). *Gladiator* and the Traditions of Historical Cinema, i M.M. Winkler (red.) *Gladiator: Film and History* Blackwell, s. 16-30.
- Winkler, Martin M. (2007). Introduction, i M.M. Winkler (red.) *Spartacus: Film and History*, Blackwell, s. 1-13.
- Wyke, Maria (1997). *Projecting the Past: Ancient Rome, Cinema, and History*, Routledge

Historiske kilder:

- Appian, *Bellum civile*. Oversatt av H. White. MacMillan, 1899.
- Cicero, *Pro Sestio*. Oversatt av C.D. Yonge & B.A London. George Bell & Sons, 1891.
- Dio Cassius. Oversatt av E. Cary & H.B. Foster. Loeb Classical Library, 1927.
- Herodian. Oversatt av E.C. Echols. University of California Press, 1961.
- *Historia Augusta*. Oversatt av D. Magie. Loeb Classical Library, 1921.
- Juvenal, *Saturae*. Oversatt av by A.S. Kline. Poetryintranslation.com, 2001
- Terents, *Hecyra*, Oversatt H.T. Riley. Harper and Brothers, 1874.
- Plutark. *Vitae Parallelae, Crassus*, Oversatt av B. Perrin. Loeb Classical Library, 1916.

Avisartikkel og nettsider:

- Furuly, Jan Gunnar (2012, 19.08) Kon-Tiki gir et grovt uriktig bilde av min far, *Aftenposten*, <https://www.aftenposten.no/kultur/i/kJe4A/kon-tiki-gir-et-grovt-uriktig-bilde-av-min-far> (Hentet, 15.04.2023)
- Gladiator IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt0172495/> (hentet: 06.05.2023)
- Spartacus IMDb: https://www.imdb.com/title/tt0054331/fullcredits?ref=tt_ov_wr_sm (Hentet: 06.05.2023)

Filmer:

- Kubrick, Stanley (Regissør). (1960). *Spartacus* [Film]. Universal Pictures
- Scott, Ridley (Regissør). (2000), *Gladiator* [Film]. Universal Pictures

7 Figurliste

Figur 1: Gerome, Jean Leon. Pollice Verso (1872), hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-Leon_Gerome_Pollice_Verso.jpg 85

Figur 2: Gladiatorer fra mosaikk funnet i Zliten, hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gladiators_from_the_Zliten_mosaic_3.JPG 85

Figur 3: Fresko av en duell, funnet i gravkammer i Paestum, hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucanian_fresco_tomb_painting_depicting_a_duel,_375-350_BC,_Paestum_Archaeological_Museum.jpg 85

Figur 4: Mattej, F. Maleri av gladiatorhjelmer funnet i Herculaneum og Pompeii (1854), hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gladiator_helmets_recovered_from_Herculaneum_and_the_gladiator_barracks_in_Pompeii_painting_by_F_Mattej,_1854.jpg..... 85

Figur 5: Avbildning av Scutum skjold fra Trajans Søyler, (Foto: Cristian Chirita), hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roman_turtle_formation_on_trajan_column.jpg..... 85

Figur 6: Reproduksjon av Gladius sverd (av type: Pompeii), hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Uncrossed_gladius.jpg 85

Figur 7: Mosaikk av en Thraex-gladiator, funnet i Reims. Her ser vi leggbeskyttere, lite skjold og et kurvet sica-sverd, hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_only_surviving_medallion_of_the_Thrace_mosaic_found_in_Reims_in_1860_but_destroyed_during_WW1,_ 85

Figur 8: Leggbeskytter til en Thraex gladiator funnet i Pompeii, hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Greba_de_un_thraex._Pompeya,_cuartel_de_los_gladiadores_02.jpg 85

Figur 9: Mosaikk av to Eques-gladiatorer som avslutter kampen til fots, hentet fra:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_two_Eques_fighting_equipped_with_lance_sword_and_the_traditional_small_round_shield,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_\(8197211680\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_two_Eques_fighting_equipped_with_lance_sword_and_the_traditional_small_round_shield,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_(8197211680).jpg) 85

Figur 10: Mosaikk av en Thraex-gladiator (venstre) mot en Hoplomachus-gladiator med spyd (høyre), hentet fra:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_the_Gladiator_mosaic_floor,_a_Hoplomachus_fighting_a_Thraex,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_\(8196100885\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_the_Gladiator_mosaic_floor,_a_Hoplomachus_fighting_a_Thraex,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_(8196100885).jpg)..... 85

Figur 11: Hjelmer til en Murmillo-gladiator, hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casco_de_un_murmillo._Museo_Arqueológico_Nacional_de_Nápoles_02.jpg..... 85

Figur 12: Mosaikk av en Murmillo-gladiator (høyre) med Scutum-skjold, her i kamp mot en Thraex, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_a_Thraex_(left)_fighting_a_Murmillo_(right),_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_(8196070427).jpg	85
Figur 13: En Retiarius-gladiator (høyre) mot en Secutor (Venstre). På bildet ser vi nett og trident (nederst) og bruk av en dolk etter han er fratatt tridenten (øverst), hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mosaic_showing_a_retiarius_(net-fighter)_named_Kalendio_fighting_a_secutor_named_Astyanax,_3rd_century_AD,_National_Archae	85
Figur 14: Secutor hjelm, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casco_de_un_secutor._Museo_Arqueológico_Nacional_de_Nápoles.jpg	85
Figur 15: Rekonstruksjon av Amfiteateret laget av T. Statilius Taurus, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amphitaterum_Tauri_1663.jpg	85
Figur 16: Kart av området der Domus Aurea lå, der senere Colosseum ble bygget, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Domus_Aurea_pianta_generale.png	85
Figur 17: Rekonstruksjon av Colosseums utside. Avbildet er søyler som går over flere etasjer, og vinduer i øverste etasje. Nederst danner søylene inngangspartier, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anonymous_-_The_Colosseum,_Exterior_-_B1974.12.1452_-_Yale_Center_for_British_Art.jpg	85
Figur 18: Rekonstruert modell av Colosseum, med master til velum på toppen, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maquette_du_Colisée_(5839478980).jpg	85
Figur 19: Rekonstruksjon av de ulike sitteseksjonene i Colosseums Cavea, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colosseum-profile-latin.png	85
Figur 20: Arena i Colosseum, med rekonstruert gulv. Under ser vi Colosseums hypogeum, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colosseum_Arena_(5986632567).jpg	85
Figur 21: Nærbilde av Colosseums Hypogeum, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hypogeum_1_(15005526662).jpg	85
Figur 22: Rekonstruksjon av Ludus Magnus, inkludert et lite amfiteater til å trene i, hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MCR_-_Ludus_magnus_1150138.JPG	85
Figur 23: Relieff av Pompa, foto: National Archaeological Museum of Naples	85
Figur 24: Fra treningen i Ludus i Spartacus, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (23min:11sek)	85
Figur 25: Treningsapparat fra Spartacus, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (23min:22sek)....	85
Figur 26: Bruk av sverd av tre til å trene, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (23min:40sek) .	85

Figur 27: Spartacus trener med et gladius-sverd, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (24min:14sek).....	85
Figur 28: Nærbilde av Spartacus og utstyr, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (45min:30sek)	85
Figur 29: Kamp mellom Spartacus og Draba, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (45min:33sek)	85
Figur 30: Nærbilde av sverd og armbeskyttelse, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (45min:46sek).....	85
Figur 31: Ulike typer gladius sverd som er funnet, Illustrasjon av Jan van der Crabben: https://www.worldhistory.org/image/11785/different-types-of-roman-gladius-swords/	85
Figur 32: Avlang Arena, Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (47min:0sek).....	85
Figur 33: Arena sett ovenfra, med galleri for tilskuere (kameravinkel gjør at det ser mer ut som en sirkel), Skjermbilde <i>Spartacus</i> , Universal Pictures, (48min:45sek)	85
Figur 34: Ludus fra Gladiator, med bruk av Palus, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (49min:10sek).....	85
Figur 35: Tresverd til trening, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (49min:26sek)	85
Figur 36: Gladiator med avkappet dyrehode i stedet for hjelm, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (54min:33sek).....	85
Figur 37: Noe som skal forestille en retiarius, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (54min:54sek)	85
Figur 38: Hjelm inspirert av Secutor, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (54min:56sek).....	85
Figur 39: Hjelm inspirert av Murmillo, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (55min:04sek)	85
Figur 40: Mange ulike hjelmer og våpen i samme kamp, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:3min:59sek)	85
Figur 41: Gladiatorer utkledd som soldater fra Kartago, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:20min:20sek)	85
Figur 42: Maximus med hjelm, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:20min:28sek)	85
Figur 43: Gladiatorer kledd som «Romerske legionærer», pluss en kvinnelig gladiator, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:21min:08sek)	85
Figur 44: Hjelmen til Tigris av Gaul, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:40min:16sek)	85
Figur 45: Maximus mot Tigris av Gaul, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:40min:44sek)..	85
Figur 46: Modell av Roma basert på <i>Plastico di Roma Imperiale</i> av Italo Gismondi, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (56min:13sek).....	85
Figur 47: Commodus i arenaen, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (2t:14min:32sek).....	85
Figur 48: Eksteriøren av Colosseum, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:2min:05sek).....	85

Figur 49: Colosseums markiser, <i>velum</i> , Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:2min:09sek) ..	85
Figur 50: Colosseums <i>Cavea</i> , Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:21min:54sek)	85
Figur 51: Publikum på Colosseum, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:37min:25sek).....	85
Figur 52: Arenaen i Colosseum, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:2min:12sek)	85
Figur 53: Luker i arenaen til ville dyr, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:43min:04sek)....	85
Figur 54: Løpeseddel som reklamerer for gladiatorkamper, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:2min:16sek)	85
Figur 55: Commodus med tommel opp for å bekrefte nåde, <i>missio</i> . Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (1t:28min:58sek)	85
Figur 56: Utsikt fra senatet til Colosseum, Skjermbilde <i>Gladiator</i> , Universal Pictures, (57min:08sek)	85

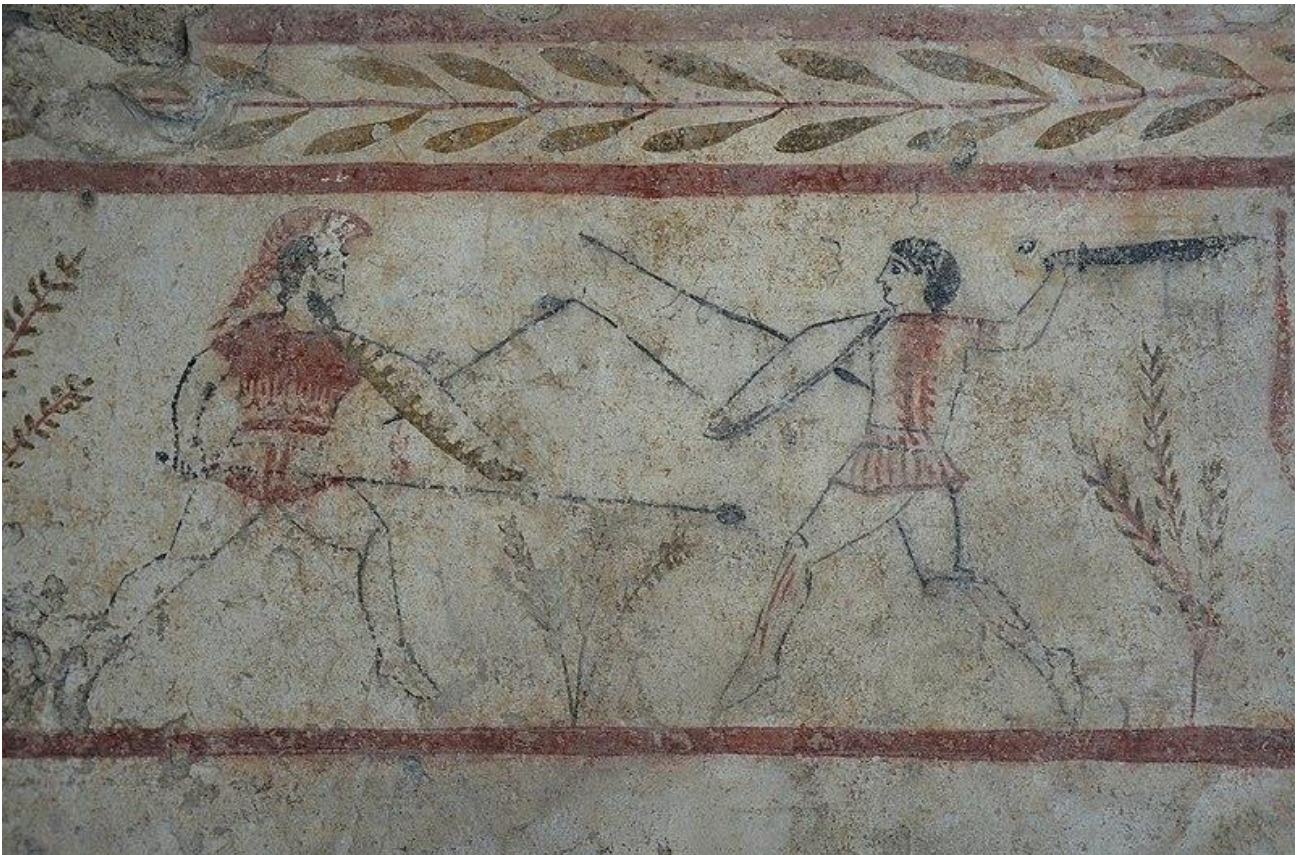
8 Figurer



Figur 1: Gerome, Jean Leon. Pollice Verso (1872), hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jean-Léon_Gerome_Pollice_Verso.jpg



Figur 2: Gladiatorer fra mosaikk funnet i Zliten, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gladiators_from_the_Zliten_mosaic_3.JPG



Figur 3: Fresko av en duell, funnet i gravkammer i Paestum, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucanian_fresco_tomb_painting_depicting_a_duel,_375-350_BC,_Paestum_Archaeological_Museum.jpg



Figur 4: Mattej, F. Maleri av gladiatorhjelmer funnet i Herculaneum og Pompeii (1854), hentet fra: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gladiator_helmets_recovered_from_Herculaneum_and_the_gladiator_barracks_in_Pompeii_painting_by_F_Mattej_1854.jpg



Figur 5: Avbildning av Scutum skjold fra Trajans Søyde, (Foto: Cristian Chirita), hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roman_turtle_formation_on_trajan_column.jpg



Figur 6: Reproduksjon av Gladius sverd (av type: Pompeii), hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Uncrossed_gladius.jpg



Figur 8: Mosaikk av en Thraex-gladiator, funnet i Reims. Her ser vi leggbeskyttere, lite skjold og et kurvet sica-sverd, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_only_surviving_medallion_of_the_Thrace_mosaic_found_in_Reims_in_1860_but_destroyed_during_WW1,_



Figur 7: Leggbeskytter til en Thraex gladiator funnet i Pompeii, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Greba_de_un_thraex._Pompeya,_c_uartel_de_los_gladiadores_02.jpg



Figur 9: Mosaikk av to Eques-gladiatorer som avslutter kampen til fots, hentet fra: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_two_Eques_fighting_equipped_with_lance,_sword_and_the_traditional_small_round_shield,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_\(8197211680\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_two_Eques_fighting_equipped_with_lance,_sword_and_the_traditional_small_round_shield,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_(8197211680).jpg)



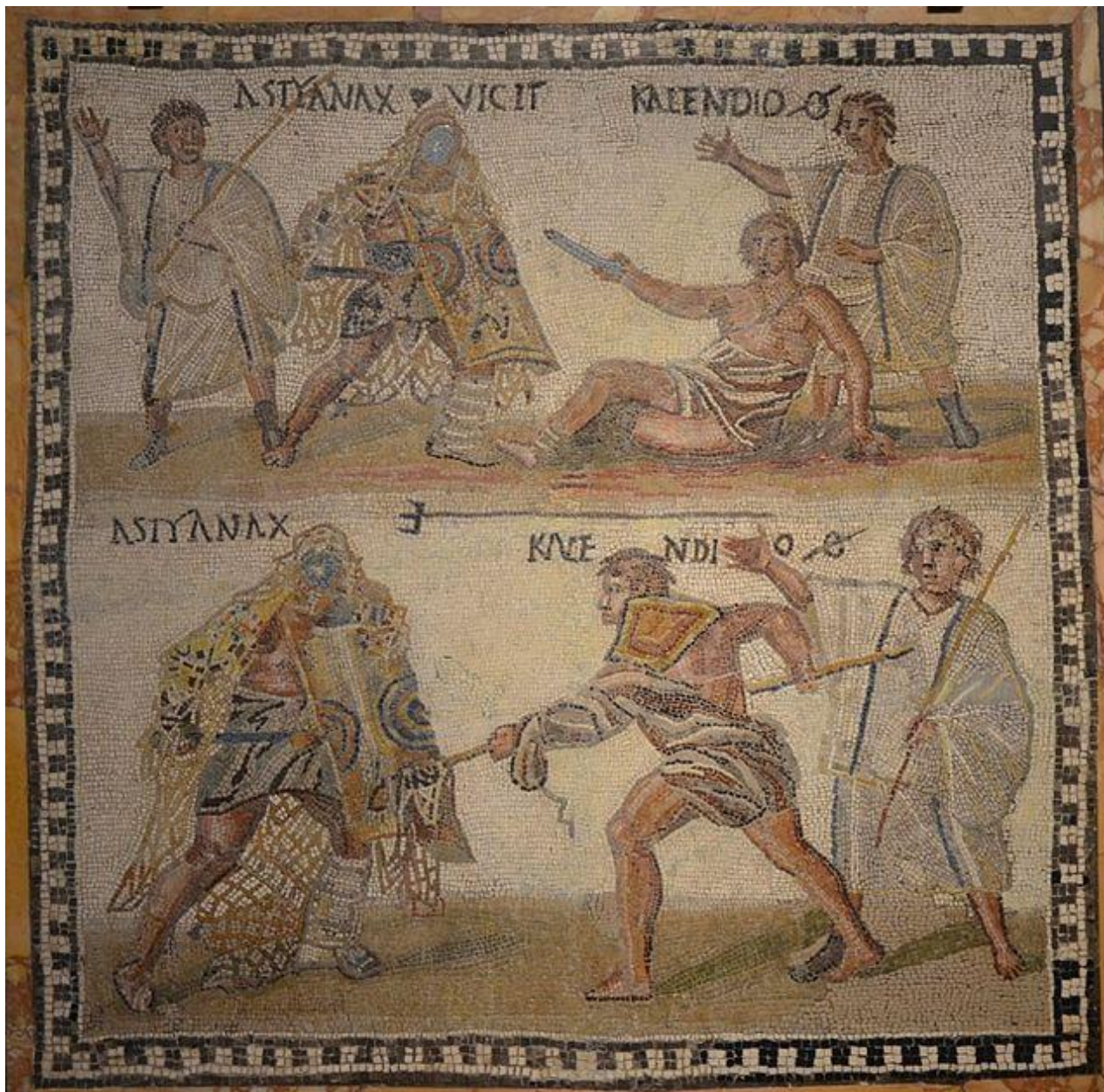
Figur 10: Mosaikk av en Thraex-gladiator (venstre) mot en Hoplomachus-gladiator med spyd (høyre), hentet fra: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_the_Gladiator_mosaic_floor,_a_Hoplomachus_fighting_a_Thraex,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_\(8196100885\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_the_Gladiator_mosaic_floor,_a_Hoplomachus_fighting_a_Thraex,_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_(8196100885).jpg)



Figur 11: Hjelm til en Murmillo-gladiator, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casco_de_un_murmillo._Museo_Arqueológico_Nacional_de_Nápoles_02.jpg



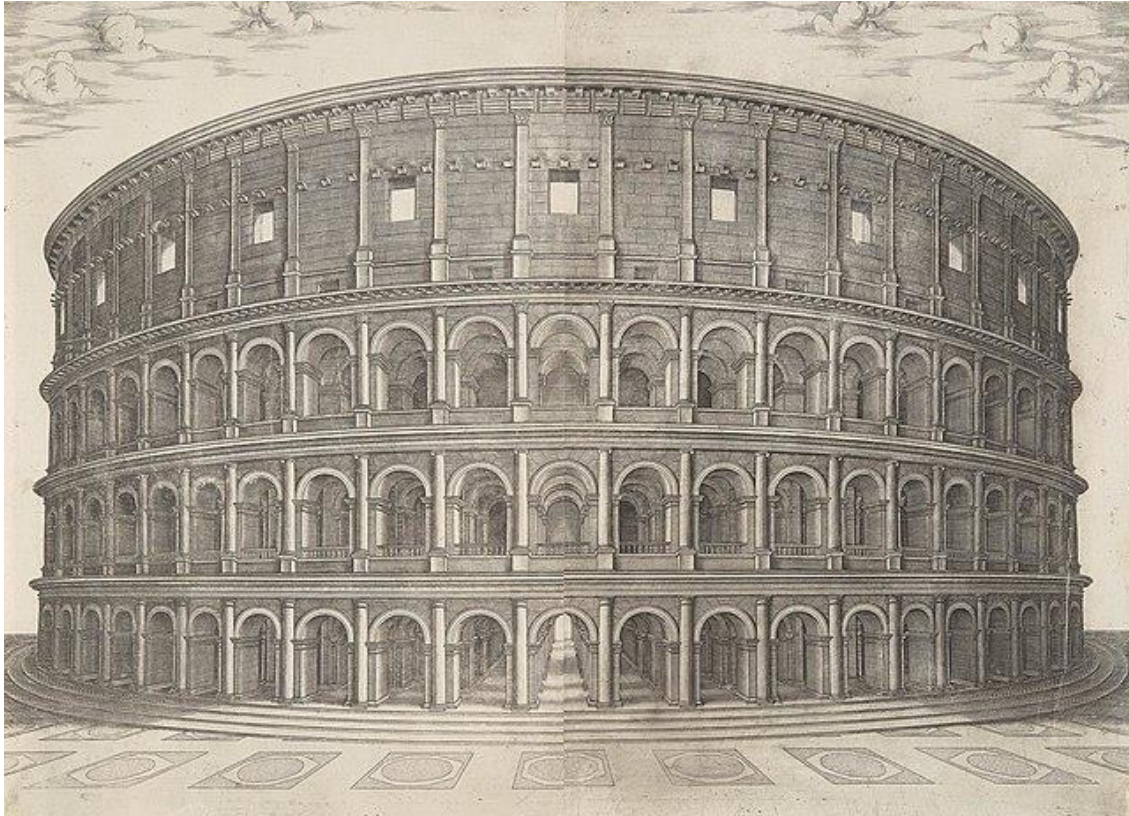
Figur 12: Mosaikk av en Murmillo-gladiator (høyre) med Scutum-skjold, her i kamp mot en Thraex, hentet fra:
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_a_Thraex_\(left\)_fighting_a_Murmillo_\(right\),_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_\(8196070427\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Detail_of_Gladiator_mosaic,_a_Thraex_(left)_fighting_a_Murmillo_(right),_Römerhalle,_Bad_Kreuznach,_Germany_(8196070427).jpg)



Figur 13: En Retarius-gladiator (høyre) mot en Secutor (Venstre). På bildet ser vi nett og trident (nederst) og bruk av en dolk etter han er fratatt tridenten (øverst), hentet fra: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mosaic_showing_a_retarius_\(net-fighter\)_named_Kalendio_fighting_a_secutor_named_Astyanax,_3rd_century_AD,_National_Archae](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mosaic_showing_a_retarius_(net-fighter)_named_Kalendio_fighting_a_secutor_named_Astyanax,_3rd_century_AD,_National_Archae)

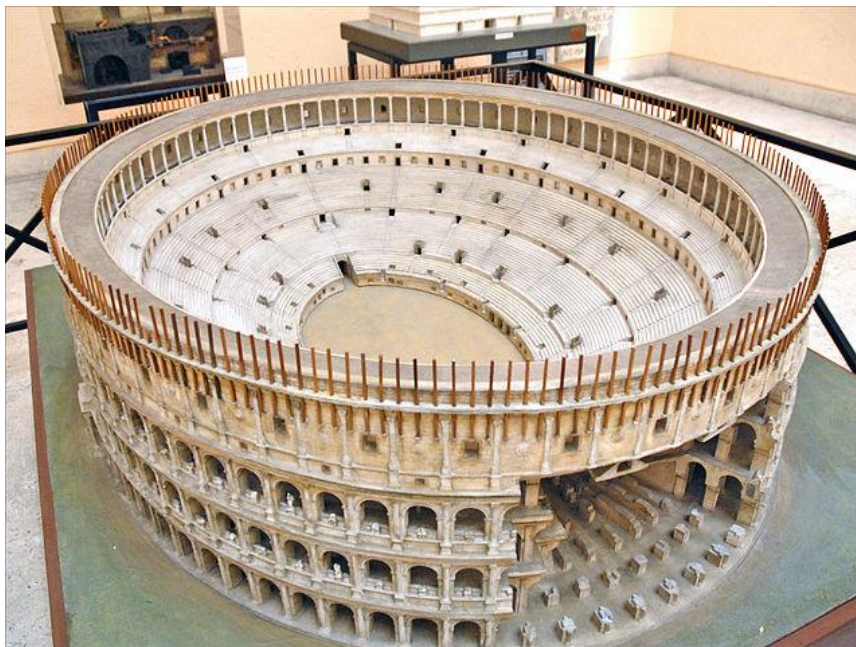


Figur 14: Secutor hjelm, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Casco_de_un_secutor._Museo_Arqueol%C3%B3gico_Nacional_de_N%C3%A1poles.jpg



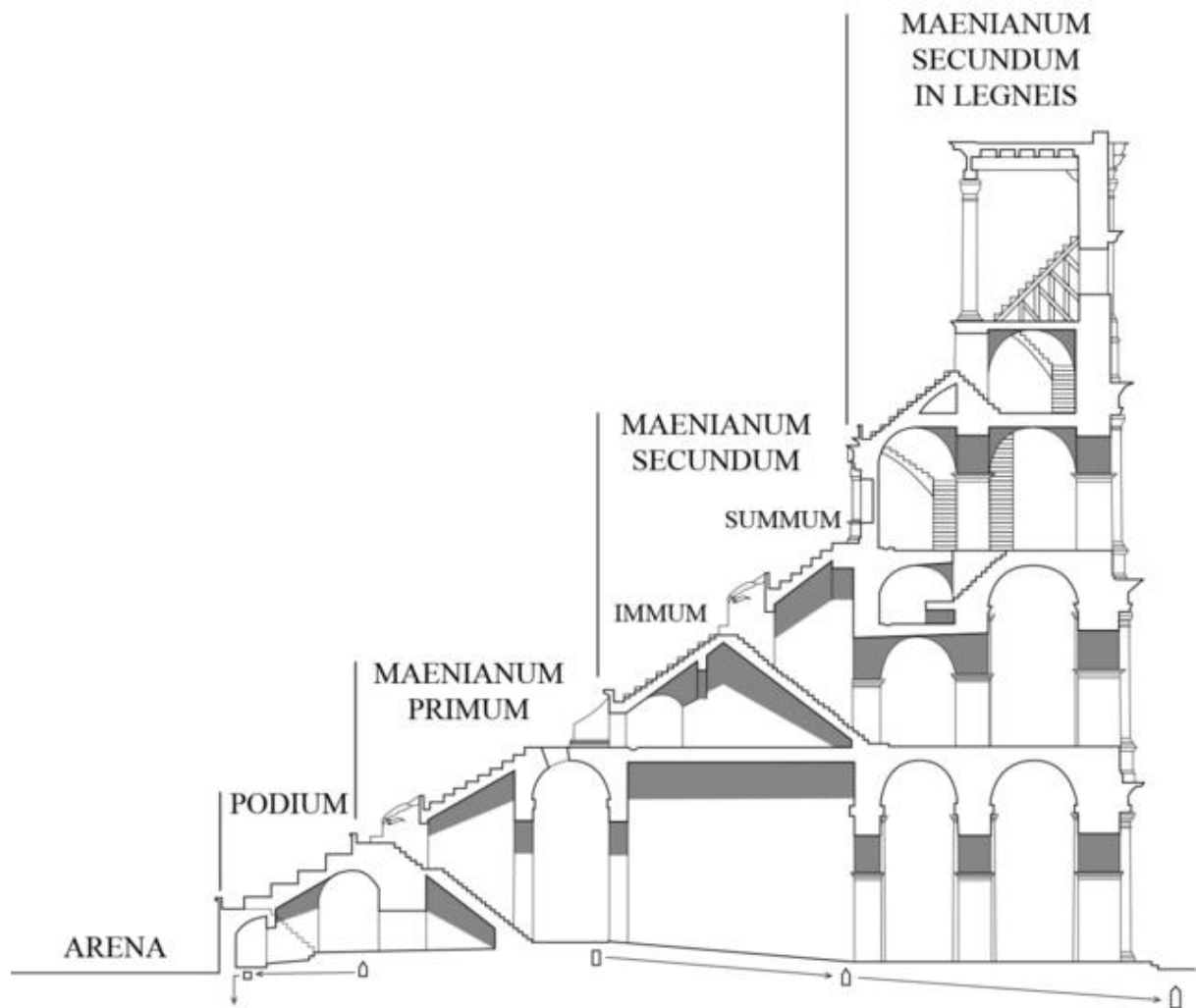
Figur 17: Rekonstruksjon av Colosseums utside. Avbildet er søyler som går over flere etasjer, og vinduer i øverste etasje. Nederst danner søylene inngangspartier, hentet fra:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anonymous_-_The_Colosseum,_Exterior_-_B1974.12.1452_-_Yale_Center_for_British_Art.jpg



Figur 18: Rekonstruert modell av Colosseum, med master til velum på toppen, hentet fra:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maquette_du_Colisée_\(5839478980\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maquette_du_Colisée_(5839478980).jpg)



Figur 19: Rekonstruksjon av de ulike sitteseksjonene i Colosseums Cavea, hentet fra:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colosseum-profile-latin.png>



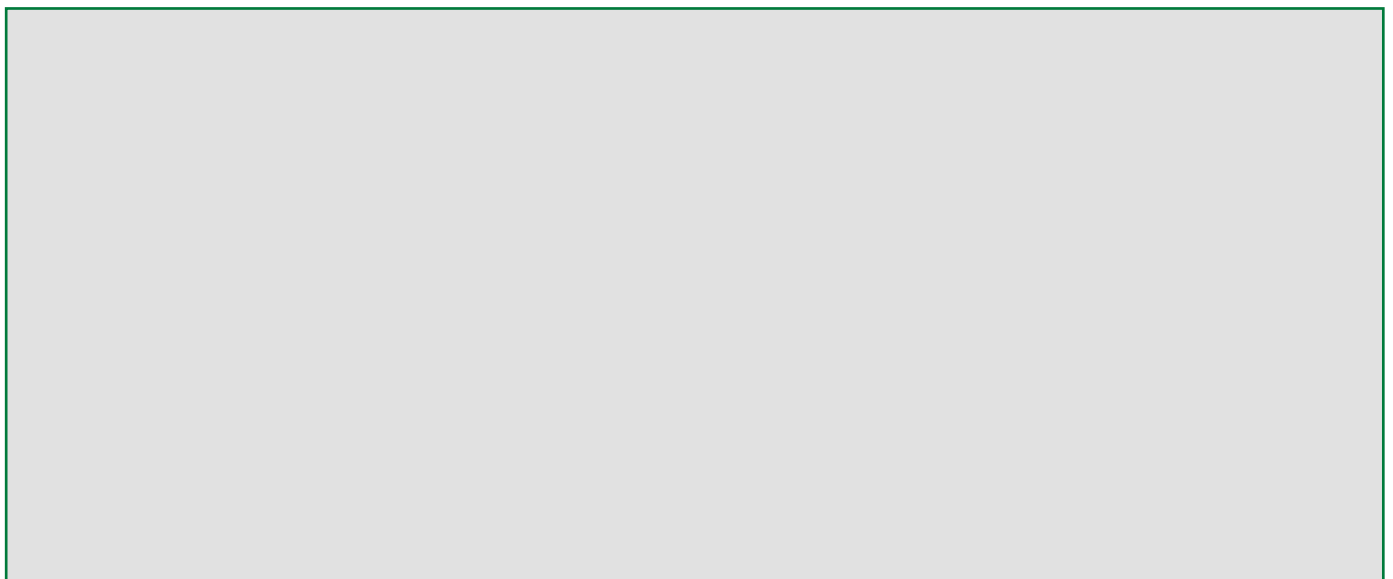
Figur 20: Arena i Colosseum, med rekonstruert gulv. Under ser vi Colosseums hypogeum, hentet fra: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colosseum_Arena_\(5986632567\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colosseum_Arena_(5986632567).jpg)



Figur 21: Nærbilde av Colosseums Hypogeum, hentet fra:
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hypogeum_1_\(15005526662\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hypogeum_1_(15005526662).jpg)



Figur 22: Rekonstruksjon av Ludus Magnus, inkludert et lite amfiteater til å trene i, hentet fra:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MCR_-_Ludus_magnus_1150138.JPG



Figur 23: Relieff av Pompea, foto: National Archaeological Museum of Naples



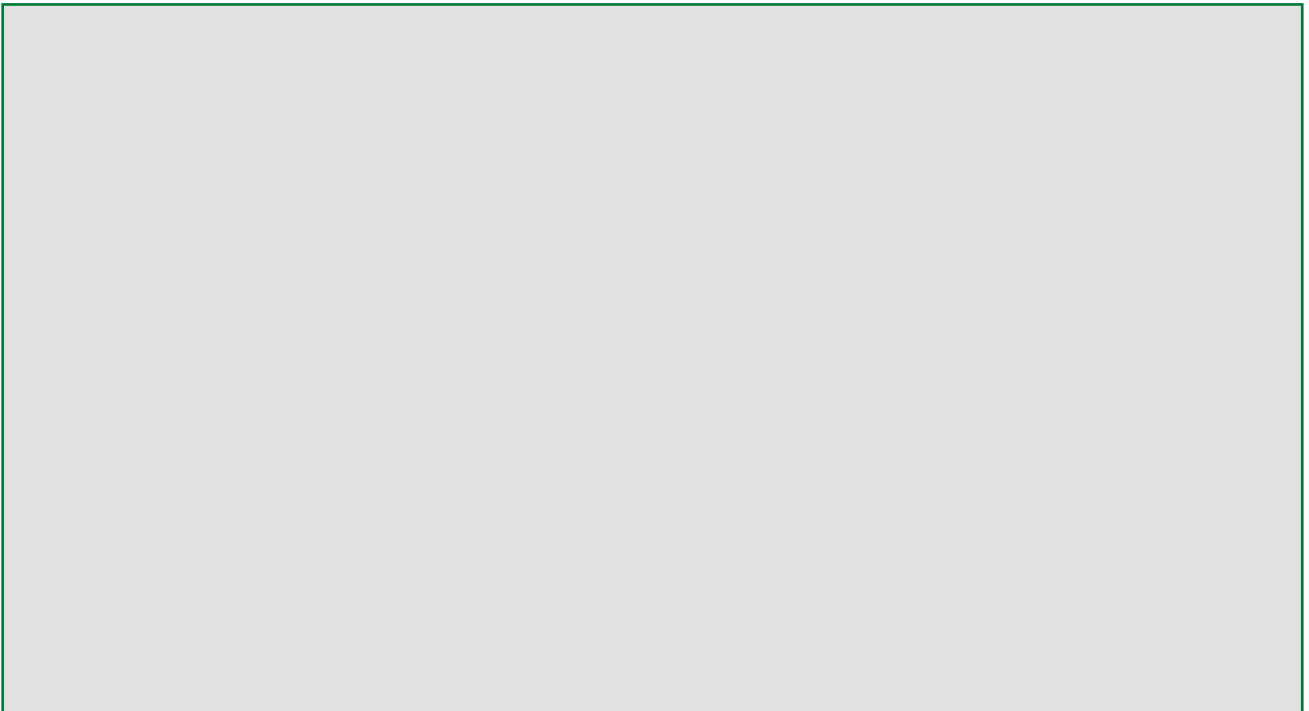
Figur 24: Fra treningen i Ludus i Spartacus, Skjermbilde *Spartacus*, Universal Pictures, (23min:11sek)



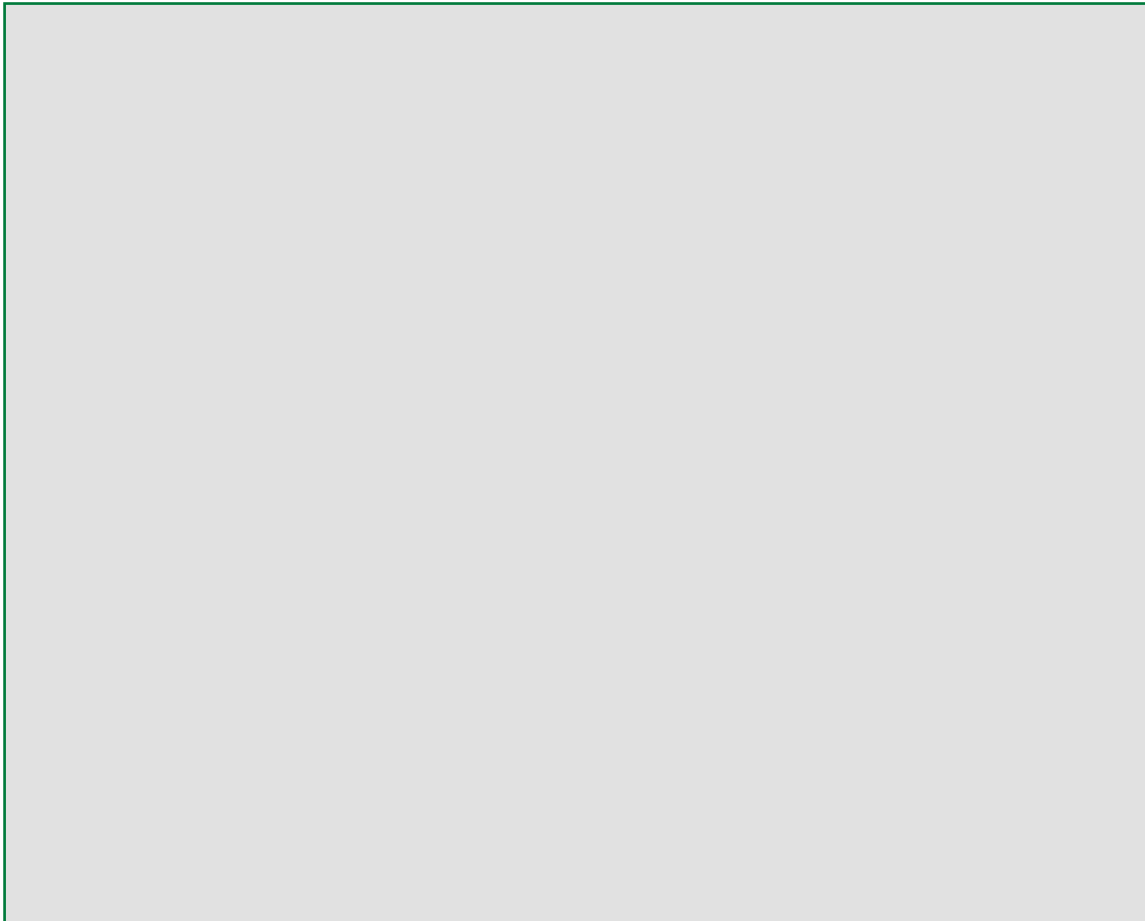
Figur 25: Treningsapparat fra Spartacus, Skjermbilde *Spartacus*, Universal Pictures, (23min:22sek)



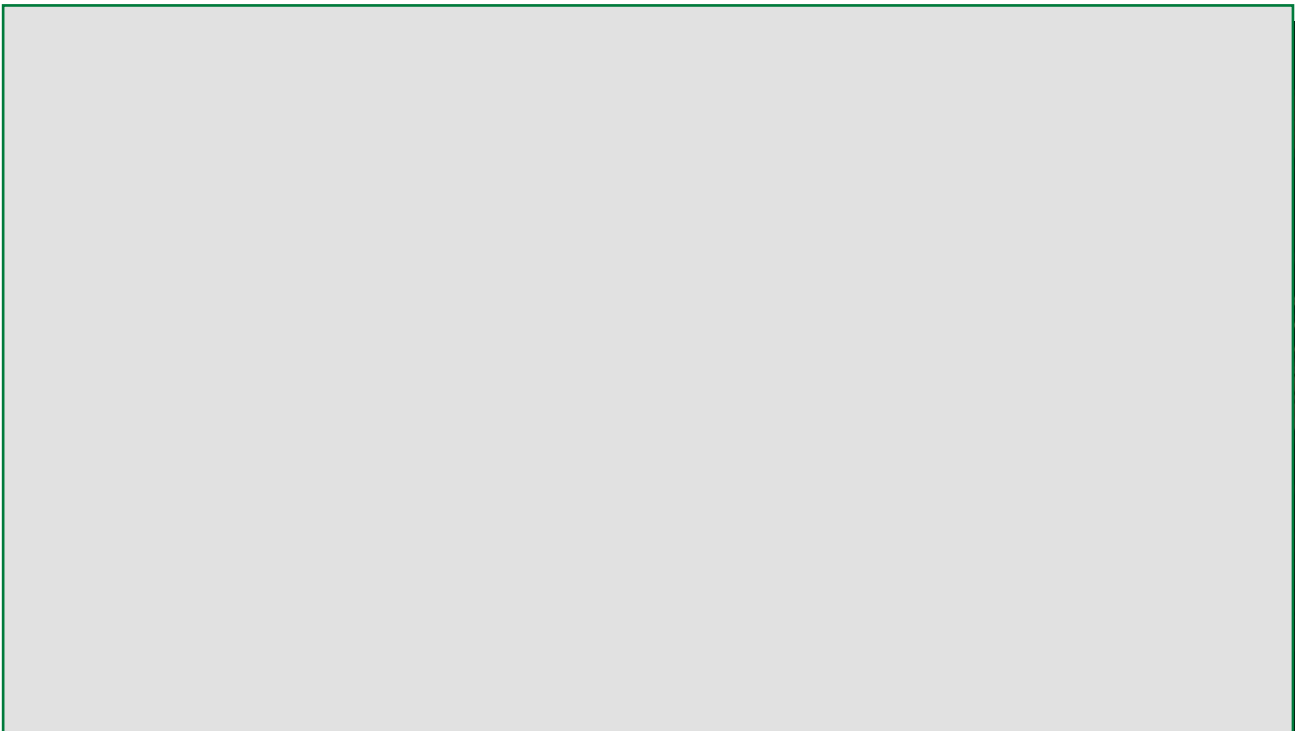
Figur 26: Bruk av sverd av tre til å trene, Skjermbilde *Spartacus*, Universal Pictures, (23min:40sek)



Figur 27: Spartacus trener med et gladius-sverd, Skjermbilde *Spartacus*, Universal Pictures, (24min:14sek)



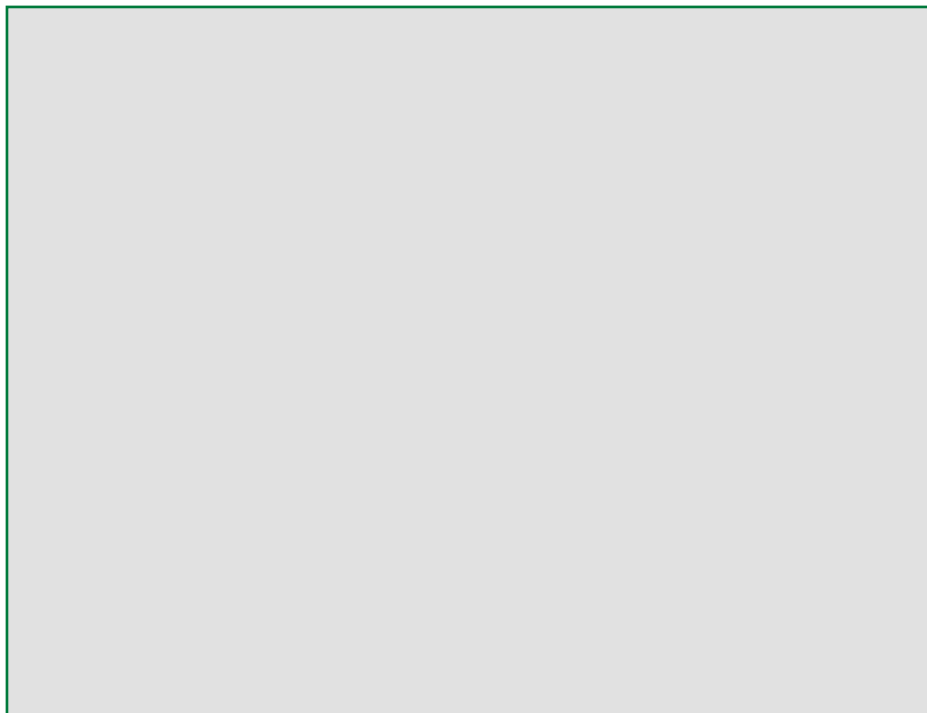
Figur 28: Nærbilde av Spartacus og utstyr, Skjermbilde *Spartacus*, Universal Pictures, (45min:30sek)



Figur 29: Kamp mellom Spartacus og Draba, Skjermbilde *Spartacus*, Universal Pictures, (45min:33sek)



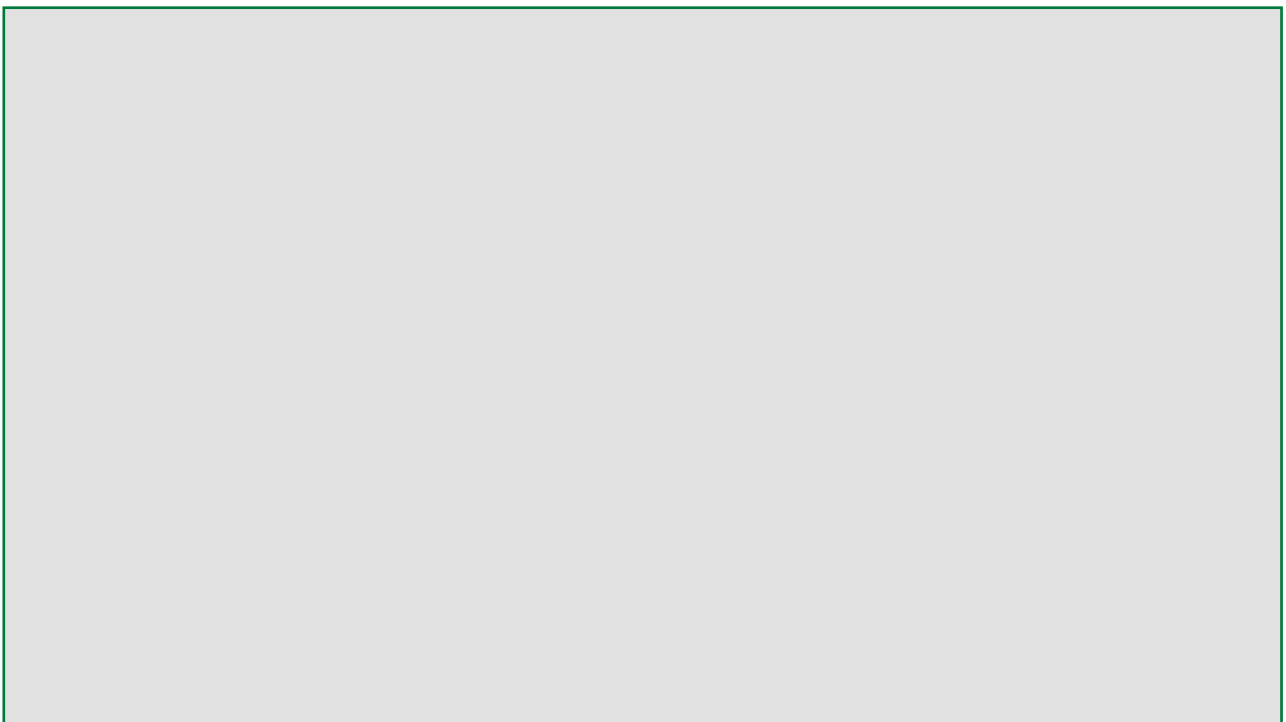
Figur 30: Nærbile av sverd og armbeskyttelse, Skjerm bilde *Spartacus*, Universal Pictures, (45min:46sek)



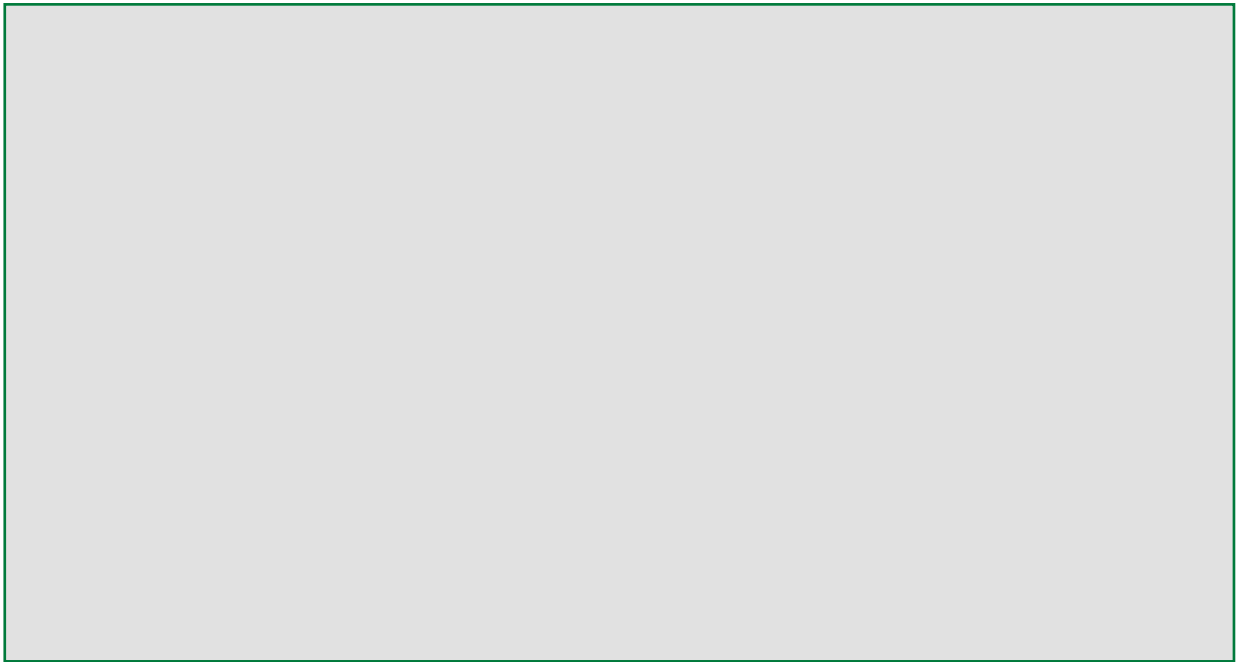
Figur 31: Ulike typer gladius sverd som er funnet, Illustrasjon av Jan van der Crabben: <https://www.worldhistory.org/image/11785/different-types-of-roman-gladius-swords/>



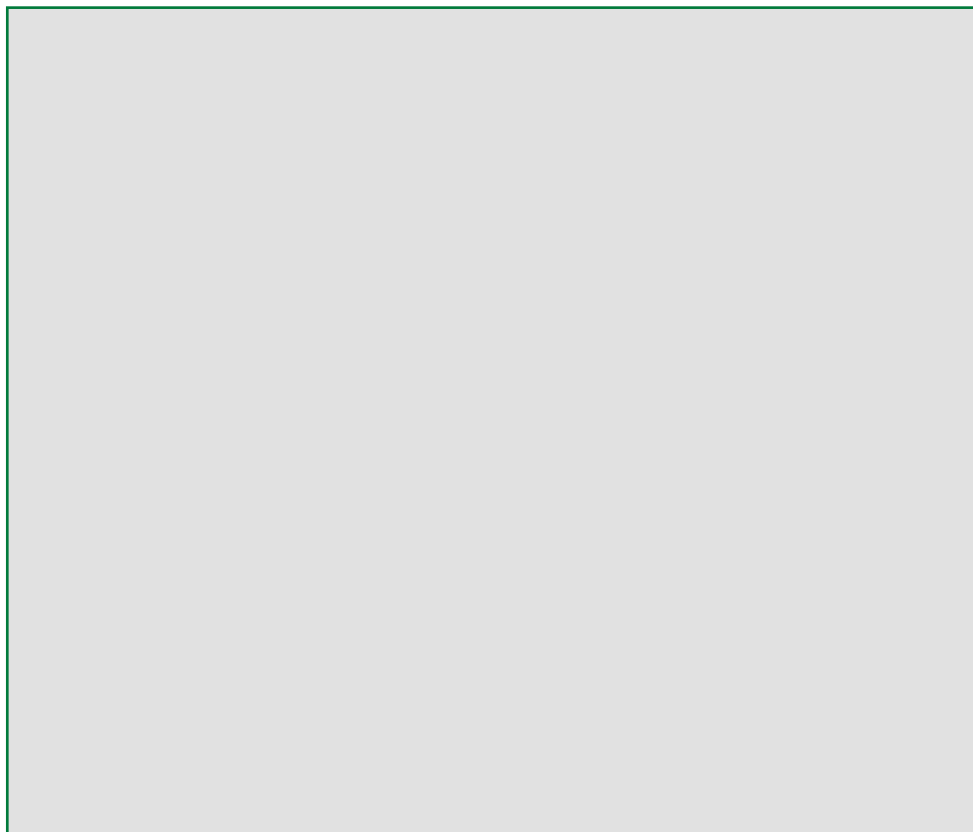
Figur 32: Avlang Arena, Skjerm bilde *Spartacus*, Universal Pictures, (47min:0sek)



Figur 33: Arena sett ovenfra, med galleri for tilskuere (kameravinkel gjør at det ser mer ut som en sirkel), Skjerm bilde *Spartacus*, Universal Pictures, (48min:45sek)



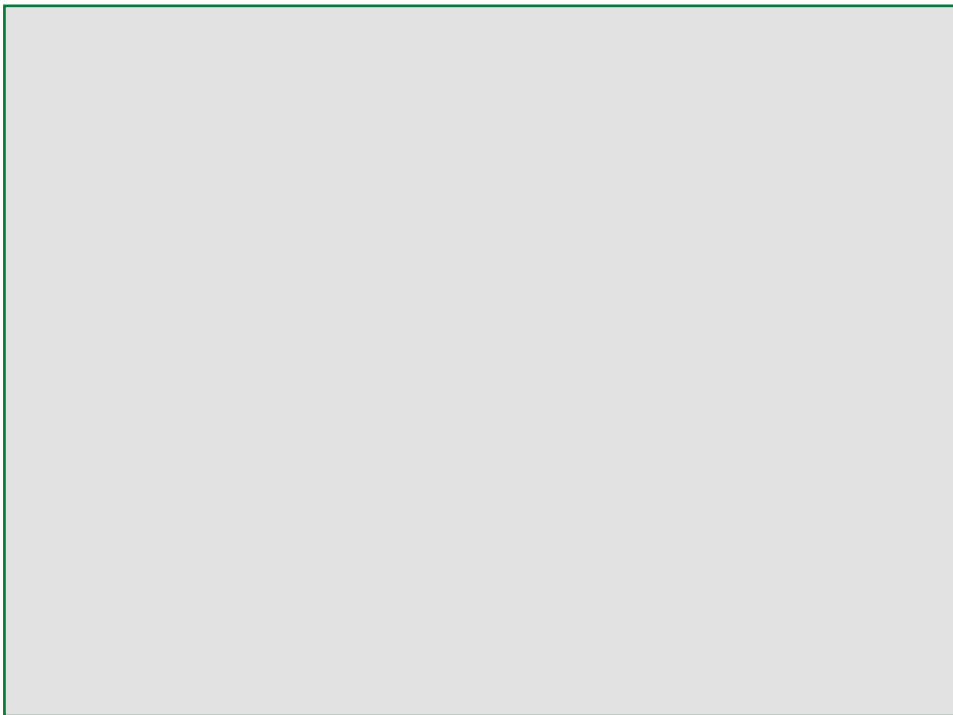
Figur 34: Ludus fra Gladiator, med bruk av Palus, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (49min:10sek)



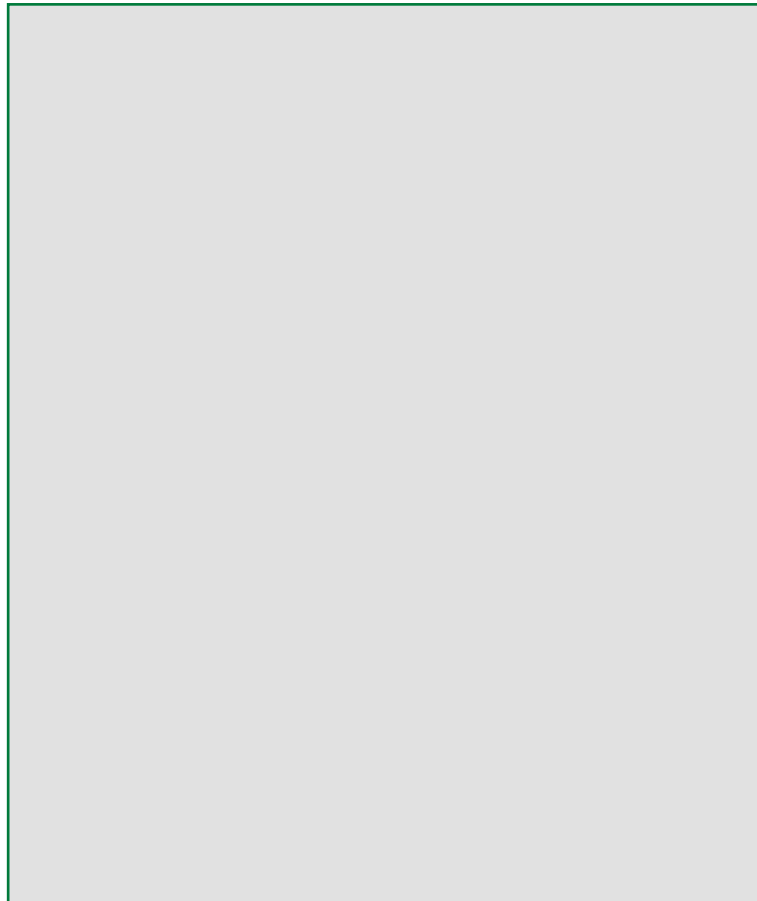
Figur 35: Tresverd til trening, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (49min:26sek)



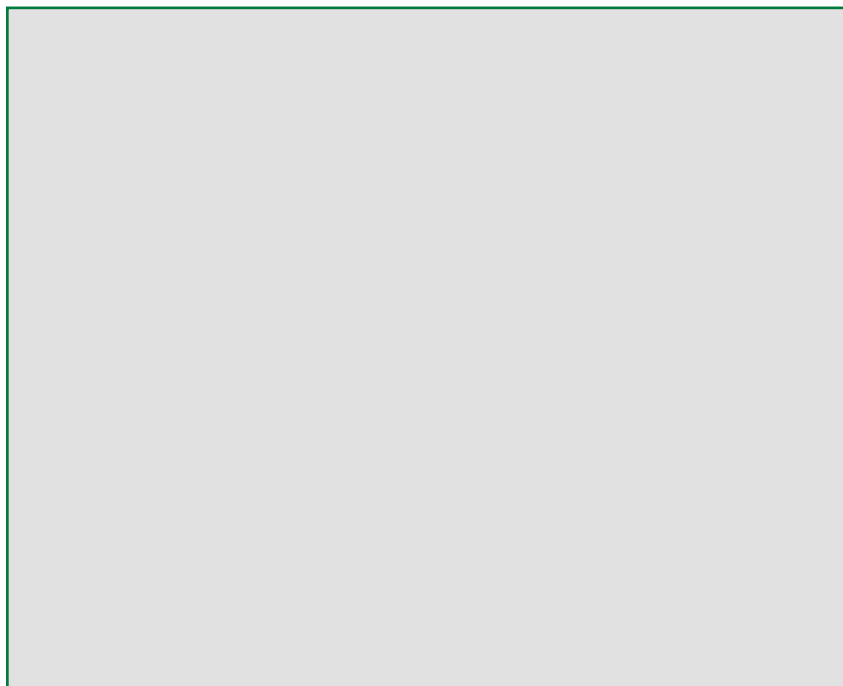
Figur 36: Gladiator med avkappet dyrehode i stedet for hjelm, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (54min:33sek)



Figur 37: Noe som skal forestille en retiarius, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (54min:54sek)



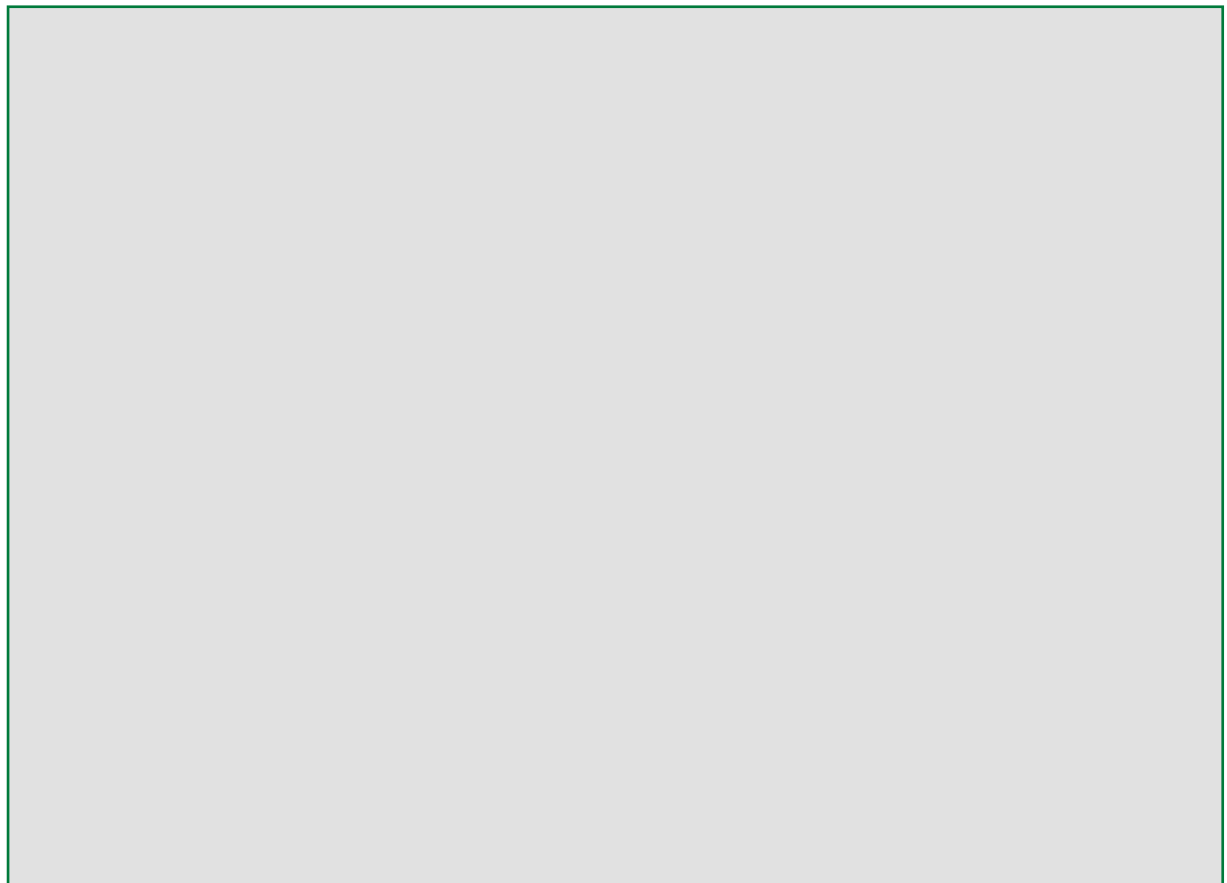
Figur 38: Hjelms inspirert av Secutor, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (54min:56sek)



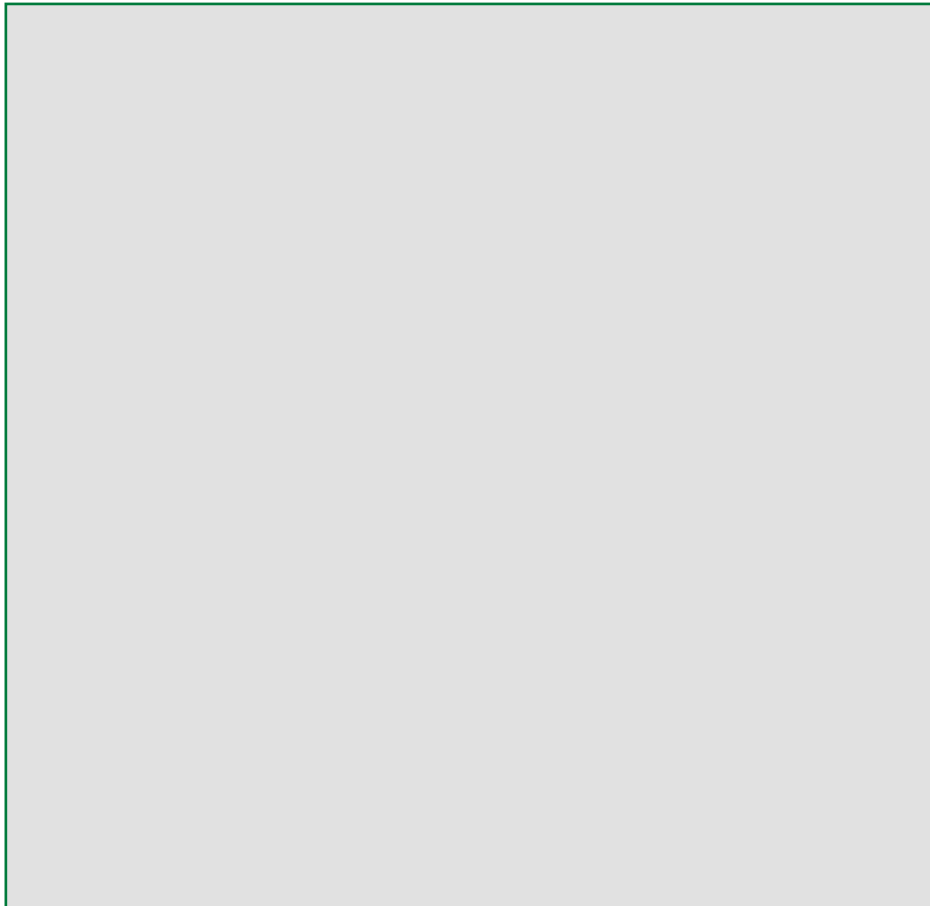
Figur 39: Hjelms inspirert av Murmillo, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (55min:04sek)



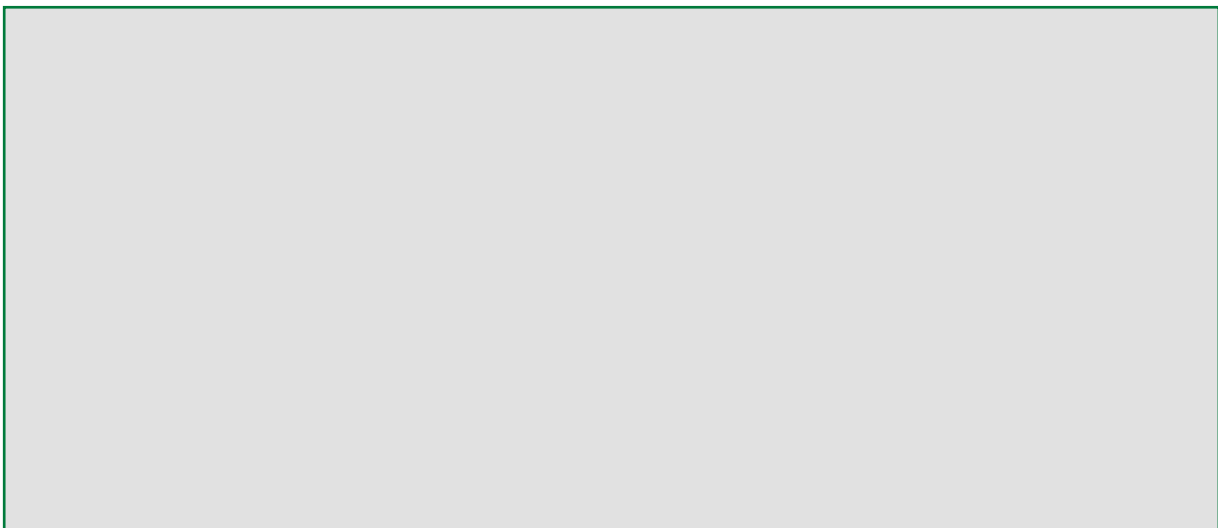
Figur 40: Mange ulike hjelmer og våpen i samme kamp, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:3min:59sek)



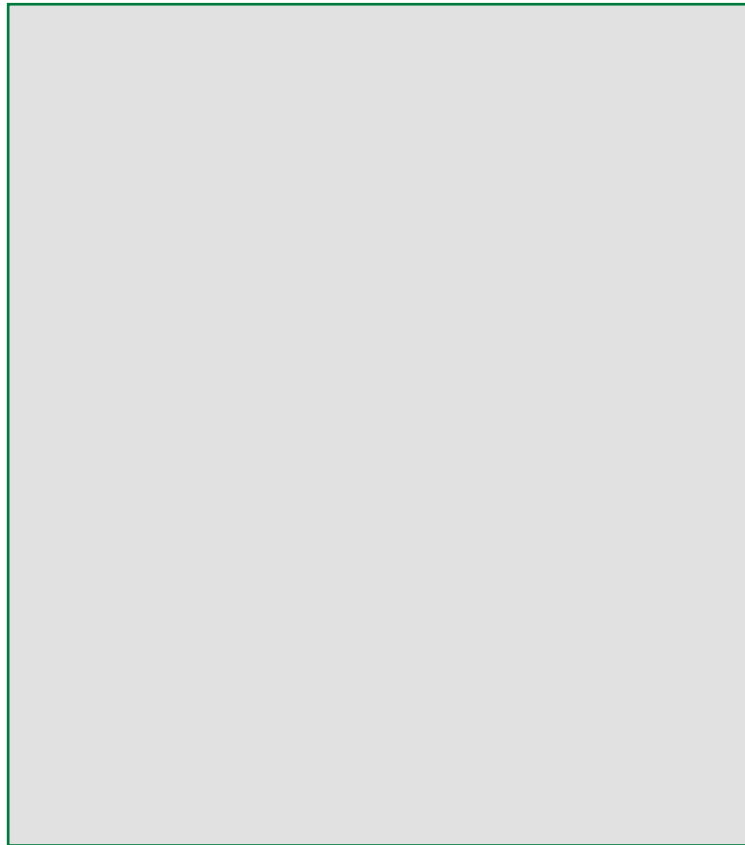
Figur 41: Gladiatorer utkledd som soldater fra Kartago, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:20min:20sek)



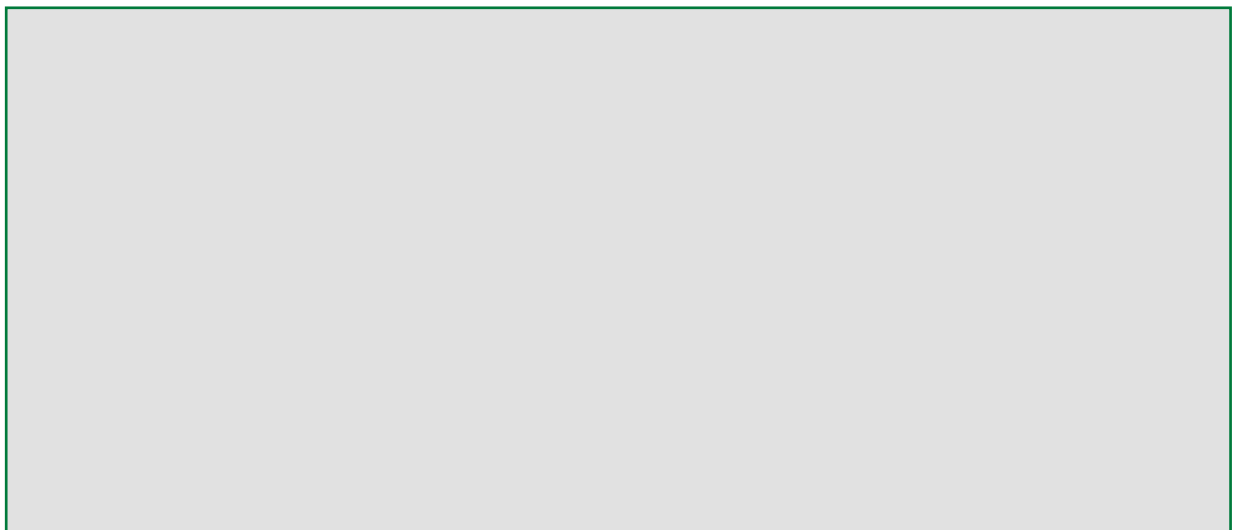
Figur 42: Maximus med hjelm, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:20min:28sek)



Figur 43: Gladiatorer kledd som «Romerske legionærer», pluss en kvinnelig gladiator, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:21min:08sek)



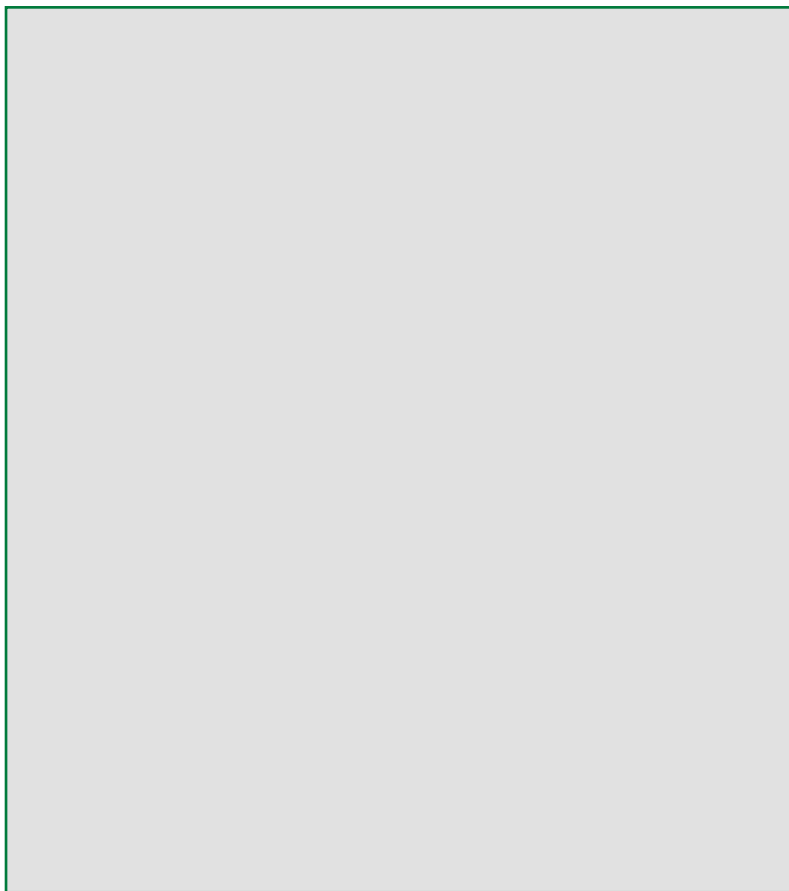
Figur 44: Hjelmen til Tigris av Gaul, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:40min:16sek)



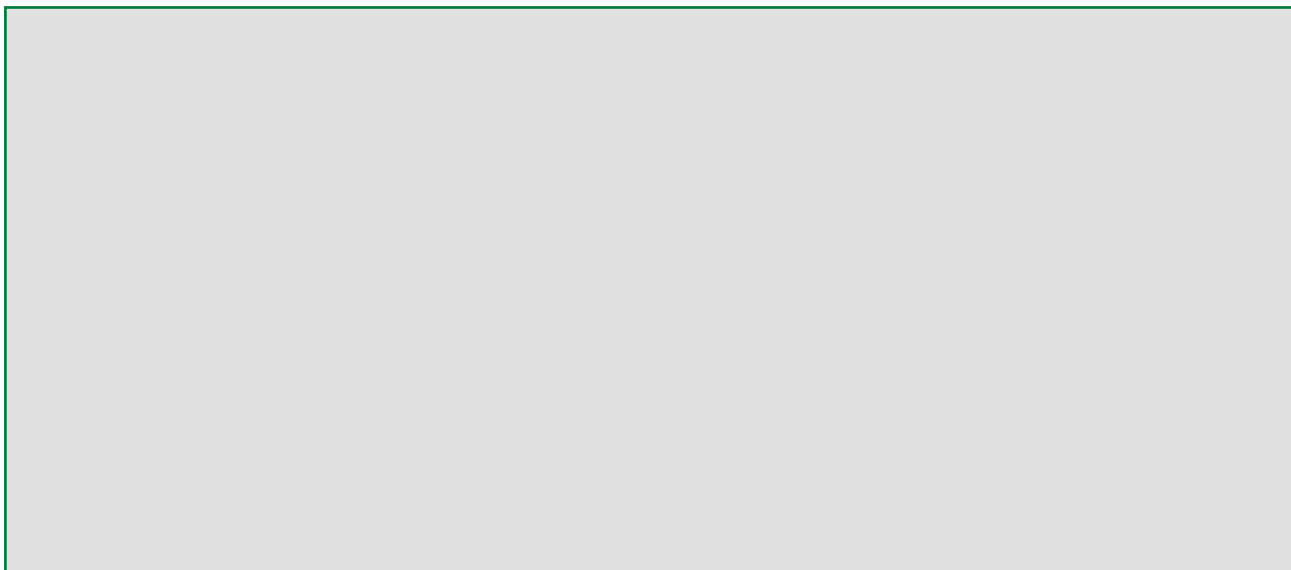
Figur 45: Maximus mot Tigris av Gaul, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:40min:44sek)



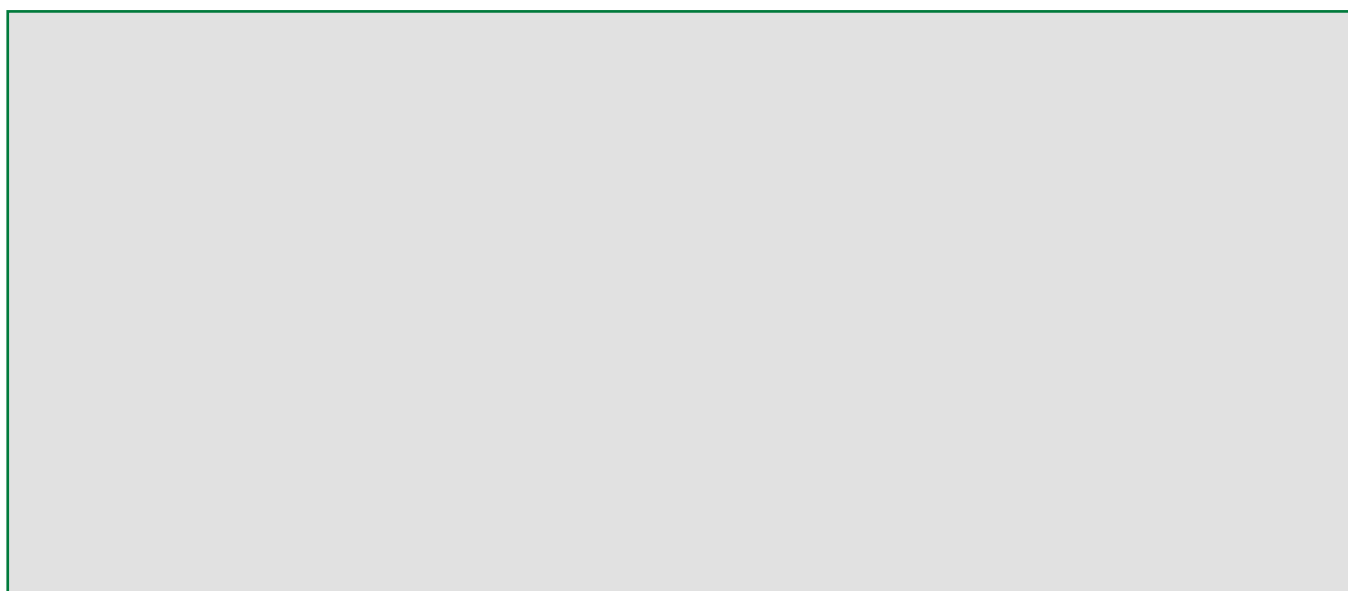
Figur 46: Modell av Roma basert på *Plastico di Roma Imperiale* av Italo Gismondi, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (56min:13sek)



Figur 47: Commodus i arenaen, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (2t:14min:32sek)



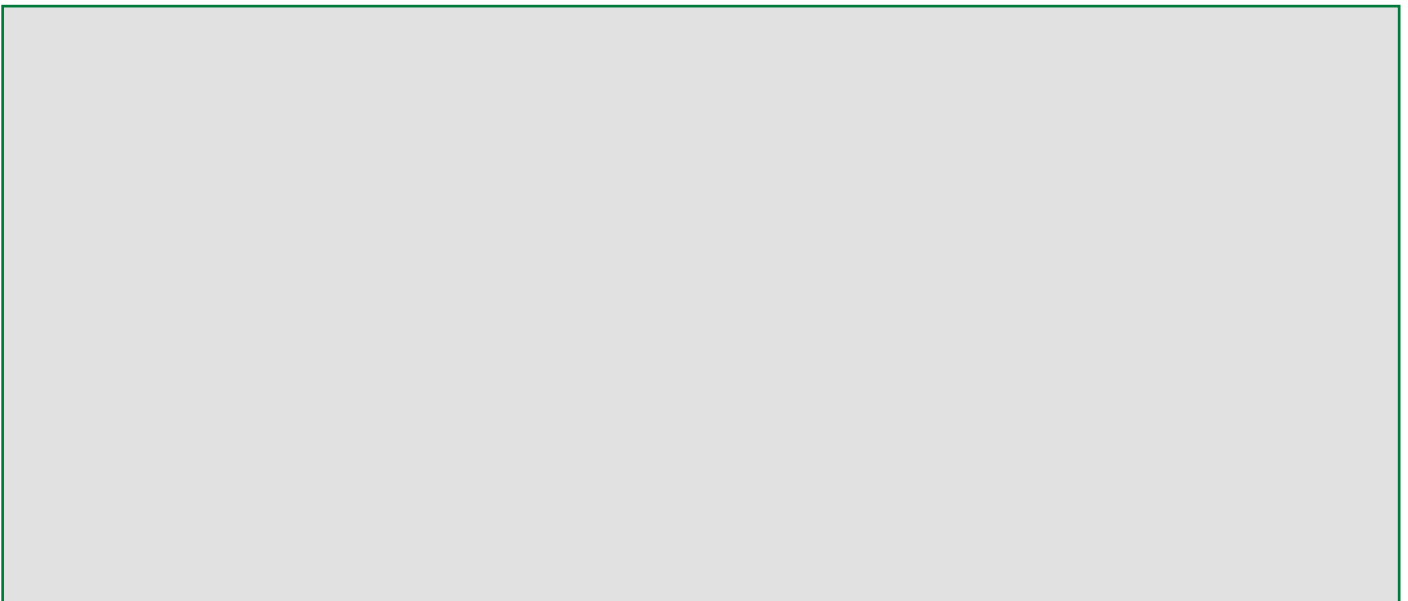
Figur 48: Eksteriøren av Colosseum, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:2min:05sek)



Figur 49: Colosseums markiser, *velum*, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:2min:09sek)



Figur 50: Colosseums *Cavea*, Skjerm bilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:21min:54sek)



Figur 51: Publikum på Colosseum, Skjerm bilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:37min:25sek)



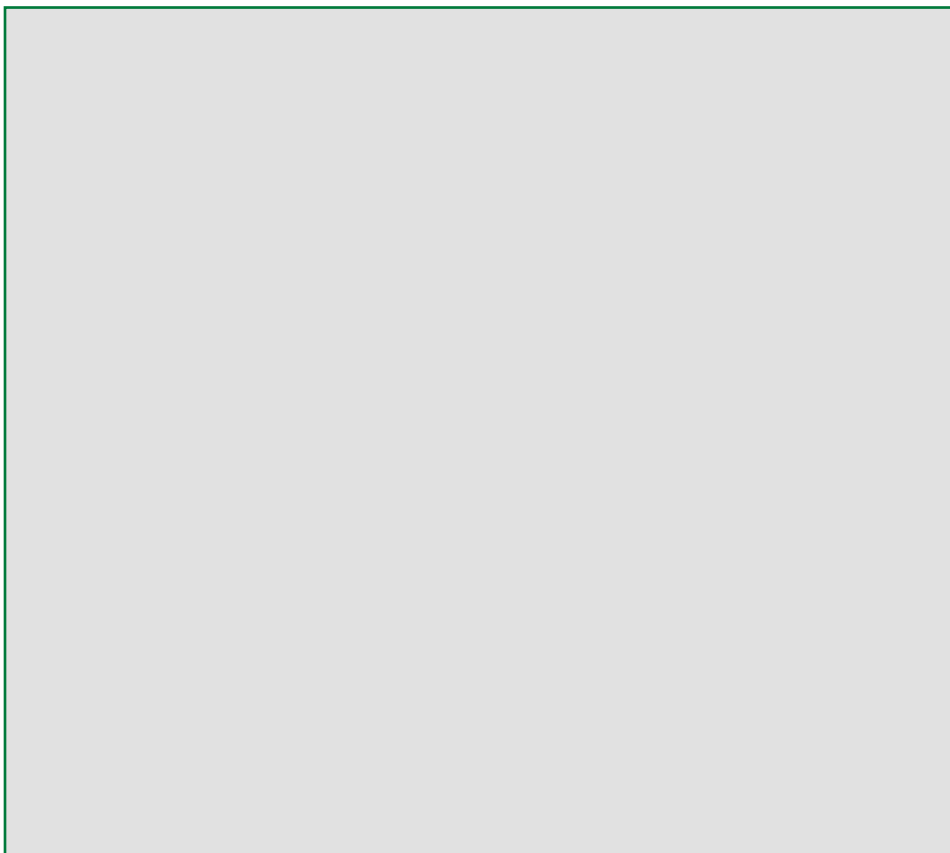
Figur 52: Arenaen i Colosseum, Skjerm bilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:2min:12sek)



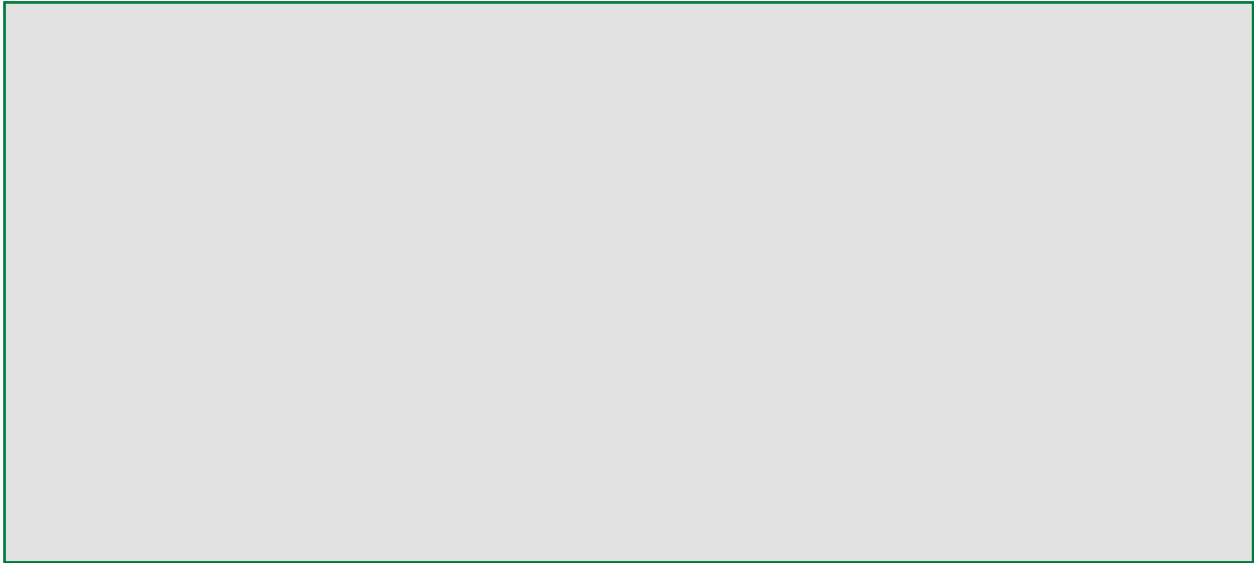
Figur 53: Luker i arenaen til ville dyr, Skjerm bilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:43min:04sek)



Figur 54: Løpeseddel som reklamerer for gladiatorkamper, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:2min:16sek)



Figur 55: Commodus med tommel opp for å bekrefte nåde, *missio*. Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (1t:28min:58sek)



Figur 56: Utsikt fra senatet til Colosseum, Skjermbilde *Gladiator*, Universal Pictures, (57min:08sek)