

Henriette Hovland

# Naumachia- et show bygd på blod og ekstrem mimesis

En nærmere undersøkelse på de teatraliske sjøkampene i Romerriket.

Bacheloroppgave i Drama og Teater

Veileder: Heli Aaltonen

Mai 2022



Henriette Hovland

## **Naumachia- et show bygd på blod og ekstrem mimesis**

En nærmere undersøkelse på de teatraliske sjøkampene i Romerriket.

Bacheloroppgave i Drama og Teater  
Veileder: Heli Aaltonen  
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden



## Sammendrag

Bacheloroppgaven tar for seg det teatraliske fenomenet *naumachia*- enorme oppsatte sjøkamper fra oldtidens Romerriket, og har som mål å svare på hvilken teatralisk hendelse det var. Med fokus på keiser Augustus Caesar og tiden han styrte Roma fra 27 f.Kr. til 14 e.Kr., analyserer oppgaven *naumachia* med hjelp av Willmar Sauters modell for teatraliske hendelser, og ser nærmere på den kulturelle konteksten, det teatraliske spillet og spillkulturen som ligger bak fenomenet. Det som dette kom frem til var at *naumachia* tilhørte både en voldelig kultur og spillkultur, i et ungt imperium med tradisjon og romersk stolthet i fokus. Dette resulterer et gigantisk show med blod og død, med narrativ som viser Roma som de sterke vinnerne.

Videre i drøftedelen i oppgaven, utforskes det hvorvidt et *naumachia* kunne blitt satt opp i moderne tid med fokus på voldelig underholdning i dagens medier. Med den skiftende kulturelle konteksten og spillkultur, er det lite sannsynlig at et *naumachia* kunne eksistert-kulturelt eller lovlig. Derimot finnes det eksempler på voldelig underholdning vi konsumerer den dag i dag, som kan speile en moderne, mindre dødelig *naumachia*.

---

The bachelor thesis examines the theatrical phenomenon known as *naumachia* - enormous staged naval battles from the ancient Roman Empire and aims to answer what theatrical event it was. With a focus on Emperor Augustus Caesar and the time he ruled Rome from 27 BC. to 14 AD., the thesis analyzes *naumachia* with the help of Willmar Sauter's model for theatrical events, and takes a closer look at the cultural context, the theatrical play, and the playing culture behind the phenomenon. The results of this showed that *naumachia* belonged to both a violent culture and a playing culture, in a young empire with tradition and Roman pride in focus. This results in a giant show of blood and death, with narratives presenting Rome as the powerful winners.

Furthermore, in the discussion section of the thesis, it is explored whether a *naumachia* could have taken place in modern times with a focus on violent entertainment in today's media. With the changing cultural context and gaming culture, it is unlikely that a *naumachia* could have existed- culturally or legally. On the other hand, there are examples of violent entertainment we consume today, which may reflect a modern, less deadly *naumachia*.

## Innhold

Sammendrag .....	0
Innhold .....	1
1. Innledning .....	2
2. Naumachiaer som teatralisk hendelse under Sauters modell / Analyse.....	4
2.1 Sauters modell i “Eventness” .....	4
2.2 Kulturell kontekst: Skiftet fra republikk til imperium .....	6
2.3 Teatralisk spill: Sjøkamp og Naumachia Augusti.....	7
2.4 Spillkultur: Ekstrem mimesis og voldelig spill.....	9
2.5 Oppsummering – Hva slags teatralisk hendelse var naumachia? .....	10
3. Kunne naumachia eksistert i moderne tid? .....	11
3.1 Kulturelle kontekster, spillkultur og organiserte begivenheter.....	11
3.3 Akseptert vold i moderne underholdning .....	12
3.4. Oppsummering.....	15
4. Konklusjon.....	15
Litteraturliste.....	17

## 1. Innledning

I denne oppgaven skal jeg undersøke fenomenet *naumachia*- spektakulære, voldelige iscenesatte skipskamper fra oldtidens Romerriket, som varte fra år 27 f.Kr. til 476 e.Kr. (History, 2020). Naumachiaer ble ikke satt opp like ofte som en del andre spill, da det tok mye arbeid å sette opp, og krevde mange mennesker involvert. Men naumachiaer som ble satt opp var alltid store suksesser. Den første dokumentert var satt opp av Julius Caesar i år 46 f.Kr., og involverte 6000 skuespillere som spilte ut en kamp mellom egyptere og sicilianere (Duncan, 2006, s. 214). Mange keisere etter Caesars tid satte opp egne naumachiaer, inkludert en av de største dokumenterte gjenskapte sjøkampene som hendte i år 52 e.Kr., satt opp av Claudius. Her spilte 19.000 fanger ut en kamp mellom Rhodos og Sicilia (Sorgenfrei, 2016, 79).

Det er fire ting som i hovedsak kjennetegner et naumachia; det er stort, det er fylt med vann, det er halv-historiske gjenskapelser og det var del av spesielle feiringer. Det finnes flere ulike teatraliske- og sportslige hendelser som har flere av disse elementene; tetimimi og pantomimer i vann som bemerkelsesverdige eksempler (Garello, 2004, s. 122). Derimot var det ikke sammenlignbart i verken størrelse eller kulturelt opptog. Naumachia er sannsynligvis det største teateret noen gang utført på vann- frem til dagen noen kan utfordre 19.000 aktører og 50 krigsskip i et spektakulært show utført på vann.



Figur 1. Kunstnerisk gjenskapelse av naumachia. Fra "Naumachia", av Ulpiano Checa, 1894. ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La\\_naumaquia-Ulpiano\\_Checa.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_naumaquia-Ulpiano_Checa.JPG)). CC-PD-Mark.

Målet med oppgaven min er å analysere naumachia som teatralisk event med bruk av Sauters modell som tar for seg ulike vinkler på teatrale hendelser, hvorav jeg skal se nærmere på tre spørsmål; hva den kulturelle konteksten som ligger bak naumachia er, hva slags teatralisk spill naumachia er, og hvilken voldelig spillkultur naumachia er en del av. Dette vil resultere i en nærmere forståelse på hva slags teatralisk hendelse naumachia var. Nærmere, skal jeg se på Romerriket under Augustus (63 f.Kr. – 14 e.Kr.), hans eget naumachia i år 2 e.Kr., samt spillkulturen som var under hans styre. Dette er for å spisse oppgaven da jeg skal se nærmere på samfunnet rundt fenomenet, voldelig spillkultur i Romerriket og hvordan naumachia så ut, og hver keiser styrte under ulike vilkår og med ulik politikk. Augustus var i makten fra år 27 f.Kr. til hans død i år 14 e.Kr., som er tidsperioden jeg skal fokusere på i analysen min. Analysedelen legger opp til en diskusjon jeg skal drøfte videre, om vold som underholdning og hvorvidt det hadde vært mulig å sette opp et så voldelig show som naumachia den dag i dag.

Det er ulike grunner til at jeg har valgt dette temaet. Først og fremst er jeg personlig svært interessert i oldtidens europeiske teaterhistorie, og ønsker en inngang til å lære om noe teaterhistorie-fagene jeg har tatt ikke har lært meg. For det andre, er naumachiaer ikke skrevet mye om i en teaterfaglig kontekst med nærmest ingen norske akademiske skriv om fenomenet å finne. I tillegg er det mye å diskutere rundt teatrale hendelser som naumachiaer- som hvordan et samfunn kan ha rom for slik voldelig underholdning, og hva det sier om sagt samfunn.

Under forskningen min i denne oppgaven, har jeg brukt litteratursøk som min primære metode for arbeidet mitt, da den baserer seg på teori og historisk fenomen. Jeg bruker forskjellige fagartikler, bok-kapitler og tidligere akademiske oppgaver som grunnlag i oppgaven min. En artikkel som har vært spesielt formålstjenlig er *Sport or Showbiz? The Naumachie in the Flavian Amphitheatre* (Garello, 2004). Dette er en artikkel skrevet fra en teatervitenskapelig samt historisk vinkel, og har virket oversiktlig overfor naumachiaer som en teatralisk hendelse. Fagboken *Theatre Histories: An Introduction* (Nellhaus, 2016) har også vært en hjelpsom kilde jeg tar i bruk i oppgaven min, da dette er en oversiktlig bok som tar for seg teaterhistorie verden rundt, med første kapittel som fokuserer på Romerrikets teater og samfunn kalt *From oral to literate performance* (Nellhaus, 2016). Den har ikke mer enn en liten paragraf som tar for seg naumachiaer spesifikt, men tar for seg mye av Romerrikets teater ellers. *Eventness* (Sauter, 2008) er også en teaterfaglig metodebok som jeg bruker, som går gjennom modellen jeg skal bruke for å besvare problemstillingen min. Kildene mine har



jeg funnet gjennom besøk på bibliotek, litteratursøk med søkeord «naumachia», «roman empire» og «roman emperor Augustus», og tips fra veileder.

Når man driver med historisk forskning, er det ting man må ha i bakhodet. Som Maggie B. Gale og Ann Featherstone (2011, s. 17-40) skriver i *The Imperative of the Archive: Creative Archive Research* og *Researching Theatre History and Historiography* (Kershaw & Nicholson, 2011, s. 86-110), kan historisk forskning bare produsere enkelte versjoner av hva som faktisk har hendt, og mye er spekulasjon. Ingen som lever i dag kan med full sikkerhet vite hva som hendte 2000 år siden, og arkiver og historisk forskning går ut på å binde sammen ulike biter av hva vi vet for å skape en sammenhengende historie. Det er derfor muligheter for feil, og jeg kan ikke vite at noen av kildene mine er fullstendig historisk sanne. Derimot, er jeg nøye med de historiske kildene jeg har valgt ut, og undersøker hvor de kommer fra og hvilke kilder de igjen har brukt. Jeg bruker også dermed materialet mitt på denne måten, hvor jeg setter sammen ulike biter for å skape en forståelig sammenheng.

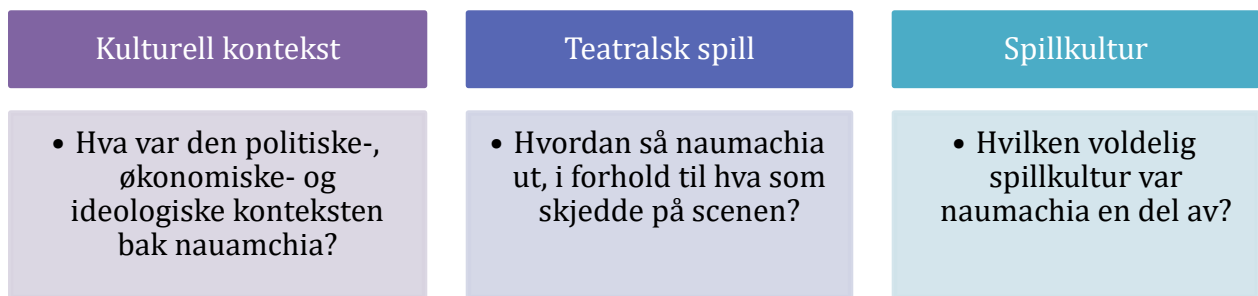
For å besvare problemstillingen min, begynner jeg med å gjøre kort rede for naumachiaer som fenomen, samt analysemodellen for teatral hendelser av Sauter. Etterfulgt av dette analyserer jeg naumachiaer som en teatral hendelse ved hjelp av sagt modell, hvor jeg setter naumachiaer i de tre utvalgte sammenhengene; kulturell kontekst, teatral spill og spillkultur. Her kommer både teori om teatral hendelser og historisk teori i spill for å kunne svare på hvilken teatral hendelse naumachiaer var. Denne delen inkluderer også redegjøring for Augustus og Romerriket under hans lederskap og teaterkulturen under denne tiden. Videre, drøfter jeg vold som underholdning og om det hadde vært mulig i et industriland i dag å hjemme et naumachia med dagens spillkultur.

## **2. Naumachiaer som teatral hendelse under Sauters modell / Analyse**

### **2.1 Sauters modell i “Eventness”**

Som nevnt i introduksjonen, skal jeg bruke Sauters modell for teatral hendelser for å analysere og undersøke naumachiaer fra ulike vinkler. Disse vinklene er representert i modellen som ulike sider av en diamantform i en sirkel, som er konstruert til å ikke virke som et hierarki- men alle komponentene i modellen er likeverdige. Komponentene består av

kulturell kontekst, teatralisk spill, spillkultur og kontekstuell teatralitet. Sauter forklarer at disse fire komponentene kan brukes for å forstå en teatralisk hendelse som en helhet- hvorfor er den teatraliske hendelsen det den er, og hvilke kontekster står bak (Sauter, 2008, s. 17-19). For analysen min vil jeg derimot utelate kontekstuell teatralitet, som tar for seg de fysiske komponentene rundt en teatralisk hendelse, eksempelvis spillested og publikum. Dette er fordi denne informasjonen i forhold til naumachiaer vil bli utforsket innenfor de andre sidene av modellen, og er mer relevant for seg selv i kontekst av mer tradisjonelt teater.



*Figur 2. Analysemodell med mine forskningsspørsmål for å analysere naumachia*

Kulturell kontekst tar for seg verdenen rundt den teatraliske hendelsen, med fokus på politikk, økonomi og ideologi. Kulturen rundt vil ha mye å si for kunstverden på ulike måter, spesielt i forhold til tema som finansiell støtte, sensurering eller propaganda (Sauter, 2008, s. 93). Kulturell kontekst er sentralt for å utforske naumachiaer nærmere, spesielt da dette er et unikt fenomen som ikke er blitt sett i andre kulturer enn Romerriket 2000 år siden.

Videre, ser spillkultur på kulturen for spill og lek for den teatraliske hendelsens samtid. Sauter skriver at dette er derimot et vidt begrep, som kan ta for seg alt fra barns lek, sport og teater (Sauter, 2008, s. 22). I min analyse og utredning vil jeg bruke dette begrepet til å se nærmere på kulturen rundt teater og sport, da det er for det første mer informasjon tilgjengelig for meg om dette, og det er mer relevant for min tekst.

Til sist, er teatralisk spill. Dette er komponenten i Sauters modell som tar for seg den fremførende delen av en teatralisk hendelse- altså det som skjer på scenen. Dette involverer blant annet aktørene, eventuelt manus og scenen. Sauter setter også forholdet mellom utøver og tilskuer i spissen her. (Sauter, 2008, s. 45, 55).

Ved å sette naumachiaer sammen med disse tre komponentene, er målet at jeg skal kunne få et klarere bildet på hvilken teatralisk hendelse naumachiaer egentlig var, samt hvorfor og hvordan det ble et så stort romersk fenomen.

## 2.2 Kulturell kontekst: Skiftet fra republikk til imperium

Keiser Augustus Caesar tok over som leder i Romerriket 14 år etter Julius Caesar (100 f.Kr.-44 f.Kr.)- hans egen adoptive fars attentat i år 44 f.Kr. I 30 f.Kr. var Romerriket offisielt igjen under makten til én mann, og Augustus holdt større makt enn noen av de mektige lederne før han, inkludert Caesar som holdt makten som diktator fra år 49 f.Kr. til 44 f.Kr. (Garnsey & Saller, 2015, s. 3). Augustus holdt makten i Romerriket til hans død i 14 e.Kr., og nærmest doblet størrelsen på det romerske imperiet i årene som leder (History, 2018).

Som Romerrikets første keiser, undergikk rikets politikk og ledelse mange endringer fra diktaturet og republikken som Roma hadde vært. Som republikk siden år 509 f.Kr., hadde Roma et senat fra 300 til 600 medlemmer som sammen stod for de største valgene; både politiske, økonomiske og i forhold til utenlandske relasjoner. Dette endret seg under Augustus. Nå skulle alle valg gå gjennom keiseren, og senatet var mer for å hjelpe han med vanskelige valg- altså, mer makt til keiseren, og mindre makt i senatet (Garnsey & Saller, 2015, s. 8). I tillegg hadde romerske familier i republikken fungert som et patriarkat, hvor den eldste mannen i hver familie holdt fullstendig makt over sin egen familie (Sorgenfrei, 2016, s. 68). Men når Augustus tok makten, var det ikke lengre makt i familiene på denne måten- Augustus hadde tatt deres makt også (Sorgenfrei, 2016, s. 78).

Augustus var derimot en generelt likt keiser. Den romerske republikken hadde vært ustabil og Augustus tok ansvar for å gjøre det bedre. Den patriarkalske makten familier hadde hatt svekket den økonomiske rikdommen til republikken, men under Augustus var landene mellom Spania og Syria organiserte handelspartnere. Dessuten, når disse landene var sammen under et imperium var det mindre nødvendighet for økonomiske krigskostnader, som gav plass til fredfulle handler og varer (Thorley, 1969, s. 1).

Det er vanskelig å si spesifikt hva Augustus sin ideologi var. Derimot, kan man trygt si at en stor del av ideologien har med fødselen av et nytt, stort imperium å gjøre. Romerne generelt aksepterte Augustus sin fullmakt på både grunnlaget av den økonomiske oppblomstringen nevnt ovenfor, samt hans fokus på å feire den nye ordenen og romersk stolthet (Edmondson, 2009, s. 2).

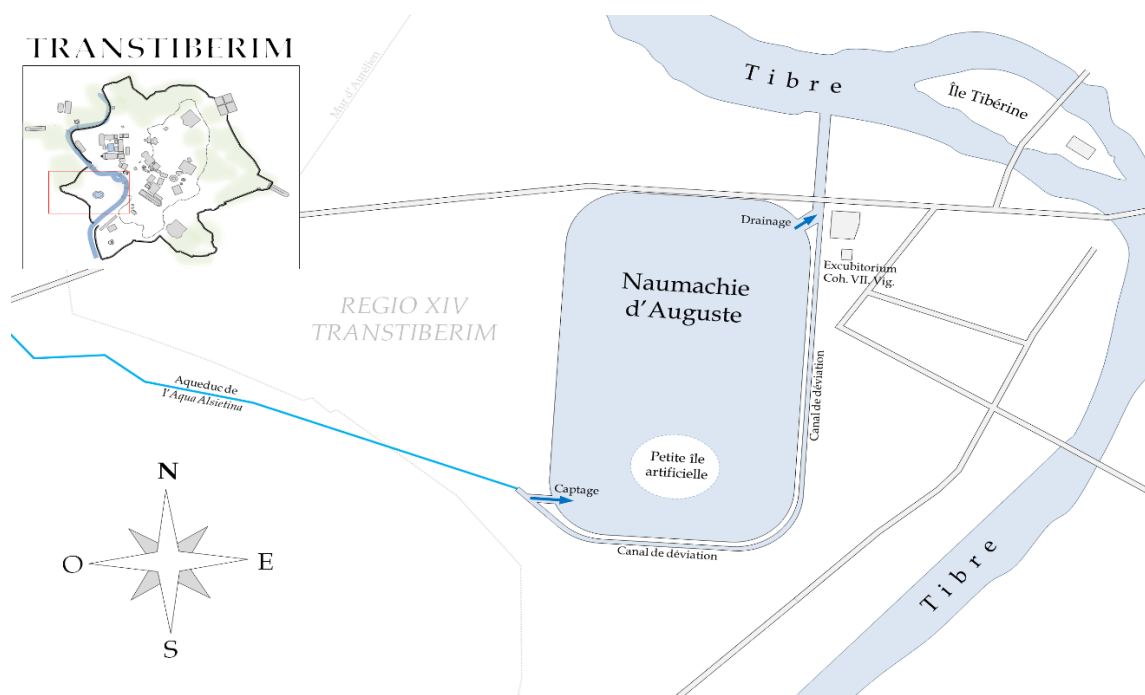
Derimot skal man ikke se vekk i fra at den godkjennelsen av Augustus som hersker kom fra et sted av frykt og forpliktelse. Vold var ikke en unormal del av det romerske samfunn. Det romerske hierarkiet ble styrt av en stor akseptabel mengde vold, og humanitet var ikke basert

på likestilling- men heller på orden (Campbell, 2014, s. 120). Krig og slaveri var en normal del av samfunnet, og så lenge det var folk som ikke ble sett på som borgere, var offentlig, voldelig straff oppfattet som noe bra. Det er ikke detaljert skriv om hvordan herskerne- Augustus eller andre, brukte vold spesifikt til å kontrollere folket, men det er trodd at det var godt gjennomtenkte metoder og moderering (Campbell, 2013, s. 127). Augustus sitt rike var et imperium- krig og blodig plyndring var en del av det å utvide Roma. Dermed er det logisk å tenke at Augustus og keiserne etter han tenkte at vold måtte til for å holde folk i sjakk, samtidig som å moderere det for å ikke starte opptøyer.

Dette er samfunns-kulturen bak naumachia under Augustus. Hans styre begynte med et stort politisk skifte, hvor han tok full makt over Roma og utvidet riket sitt ved å erobre land med bruk av blod og krig. Men i et samfunn hvor vold er dagligkost var han sett på som en hederlig leder, og med en stor økonomisk vekst, holdt han stor suksess under styret sitt.

### 2.3 Teatralsk spill: Sjøkamp og Naumachia Augusti

Som nevnt flere ganger tidligere i teksten, var naumachiaer ikke satt opp like ofte som en del andre romerske teatralske hendelser. Sannsynligvis er dette fordi det krevde så mye folk og ressurser for å sette opp. Sjø-kampene var satt opp i store spillested, både spesialbygde amfi og amfi som virket for flere ulike spill som ble fylte opp med vann nok til å plassere mange krigsskip i. Keiser Augustus fikk selv bygd en egen bygning i hans ære for naumachiaer kalt *Naumachia Augusti*.



Figur 3. Kart over Naumachia Augusti og vannkildene den brukte. Fra "Augusti naumachia plan", 2016, av Cassius Ahenobarbus. (<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=48792196>). CC-BY-SA-4.0.

Naumachia Augusti ble bygd i bydelen Trastevere og fikk vann fra en kunstig vannkanal. Naumachiaer trengte akvedukter som dette eller andre vannkilder for å fylle opp amfiene (Garello, 2004, s.116).

Når det gjelder antall aktører som var med i et naumachia, varierte dette stort. På det meste er det kjent at opp til 19.000 mennesker tok del i år 52 e.Kr., men dette var en spesielt stor naumachia og reflekterer ikke hva som var normalt for naumachiaer på denne tiden (Garello, 2004, s. 121). Augustus satt opp sitt eneste store naumachia i år 2 f.Kr., hvor 3000 menn tok del i spillet på 30 krigsskip, og dette virker å være en størrelse lik andre naumachiaer rundt hans tid (Garello, 2004, s. 121). Det var derimot ikke tusener av profesjonelle skuespillere som tok del i disse sjøkampene, men heller fanger, kalt *naumachiarii*, som var dømt til døden (Garello, 2004, s. 122). Med tanke på hvor dødelig disse showene var, var det nok ikke mulig å finne så mange frivillige til å ta del. Derimot ble fangene som viste mot og godt spill gjerne spart etter kampene. Omtrent halvparten av menneskene som var aktører fikk overleve etter å ha spilt i naumachiaer, og mange fikk status som en kjendis i etterkant (Sorgenfrei, 2016, s. 79).

Innholdet i naumachiaer varierte, men var former for historiske spill fra romersk historie. Derimot var det ikke historisk nøyaktighet som var intensjonen bak disse showene. Det ble gjerne spilt etterligninger av kamper som hadde skjedd, men med en nedtonet versjon av romerske tap. Publikum var ikke der for å se historiske spill- de var der for å se romerne vinne (Duncan, 2006, s. 215). Under Augustus sitt kjente naumachia, som nevnt tidligere, var det fremført en gjenskapelse av kampen på Salamis mellom Hellas og Akamenidedynastiet (Garello, 2004, s. 116). Det er derimot ikke kjent hvorvidt denne oppsettingen tok hensyn til historisk nøyaktighet, men det kan antas at denne som de andre showene fokuserte på romersk hyllest og stolthet imens det underspiltes hvor dødelig det var på deres side av kampen.

Litt av dette fokuset på romersk stolthet, for utenom det kulturelle i spill, hadde antageligvis en del å gjøre med anledningene naumachiaer ble spilt under. Disse spillene ble oftest spilt under ulike feiringer eller hyllester, og selv om de ikke nødvendigvis var dedikert til keiserne personlig, var det samtidig en indirekte hyllest til keiserens strategiske brillians (Garello, s. 2004, s. 122). Augustus sitt naumachia, eksempelvis, var en feiring for åpningen av Templet for Mars Ultor (Garello, s. 2004, s. 116).

## 2.4 Spillkultur: Ekstrem mimesis og voldelig spill

I både Hellas og i Roma før Augustus fikk makten, var skuespillerens rolle en som skapte bekymring for mange vanlige innbyggere. Selv om teateret var populært blant alle var skuespillerens evne til å bli en helt annen, på det som så ut som bare et knips, ukomfortabelt. Folk utenfor teatret ble redde for at skuespillere og deres talent til å snu om på hva som var ekte og spill gjorde dem tosidige og løgnaktige (Duncan, 2006, s. 188).

Når Roma ble et imperium under Augustus derimot, snudde dette seg på hodet. Denne frykten for å blande virkelighet med fantasi ble et spennende element for publikummerne. Nå skulle helst teater og andre teatralske hendelser virke så realistiske som mulig, og det ble så stort og spektakulært at tilskuerne ofte ønsker at det de så var ekte. Linjen mellom mimesis og virkeligheten var nå ofte usikker, og med den positive mottakelsen fra publikum, ble show gjort så ekte som mulig (Duncan, 2006, s. 189). Duncan i boka *Performance and Identity in the Classical World* kaller dette fenomenet *ekstrem mimesis*, og var en kulturell trend som begynte rundt år 30 f.Kr. og varte i 230 år etter (Duncan, 2006, s. 191).

Dette skiftet rettet mot ekstrem mimesis hadde ulike grunner. En av disse er det at folket nå tjente under en politisk fullmakt som kontrollerte hele verdenen som romerne på den tiden kjente (Duncan, 2006, s. 189). Det politiske skiftet fra en ustabil republikk til et stort, blomstrende imperium, gjorde de ordinære innbyggerne mer trygge og endret eventuelt det negative blikket på skuespillerne under Augustus. Estetisk sett, var også kulturlivet under det nye imperiet veldig fokusert på historie, mytologi og tradisjon, som var enda en grunn til skiftet. Romantiseringen av Romas som samfunn viste seg i kulturen, spesielt tidlig i det i det nye Romerriket, og kjentes for tilskuerne både sofistikert og tilknytning-skapende til egen kultur og folk (Duncan, 2006, s. 189).

Med denne ekstreme mimesis i sentrum, ble svære spill og hendelser mer populært i det unge imperiet enn noen gang før. I store arenaer, ofte spesiallagde for de spesifikke hendelsene, ble det spilt ut ulike show- ofte blodige. Noen av de mest kjente i dag er gladiator-konkurranser og dyrekamper, som de kalte *munera* og *venationes* på romersk (Sorgenfrei, 2016, s. 79). Hestevognløp, kjent bedre som det engelske *chariot racing*, var også en farlig sport, som er trodd til å ha vært den mest populære sporten med innbyggerne i Romerriket. Under disse var det ikke uvanlig at tilskuere veddet på spillerne seg i mellom, ikke ulikt slik vi gjør i dag på hesteløp (Kiger, 2022).

Fokuset på vold i de romerske spillene hadde ulike grunner. For det første, som skrevet om tidligere i teksten, var vold normalisert i Romerriket. For mange romere, var krig en del av hverdagen, og det hadde ikke så mye å si for de fleste om slaver og kriminelle led for underholdningen deres. Samtidig i et slikt samfunn, gjorde den ekte volden disse spillene mer intense og spektakulære. For det andre, var det god grunn til å ville ha så mange som mulig i publikum for politiske grunner. Det var ofte en romersk propaganda involvert i teatretspesielt tidlig under Augustus sin tid. Det å vise frem kontrollen han hadde på andre mennesker sine liv var et tegn på ekstrem makt til keiseren og staten (Sorgenfrei, 2016, s. 80). Det var derimot grupper som ikke aksepterte den voldelige underholdningen. Kristne felleskap innenfor Romerriket protesterte ofte både på inhumaniteten og lite respekt de hadde for menneskeliv, samt de ekstreme straffene kristne ofte opplevde; gjerne som en del av en teatralisk hendelse for andre romere å bli underholdt av (Sorgenfrei, 2016, s. 81).

Den utrolige størrelsen på disse kampene kan forklares i store deler som en del av Romerrikets tidlige spillkultur. Naumachiaer er et praktksempel på det kulturelle fokuset i teaterverdenen som begynte under keiser Augustus; spektakulære show, blod, ekstrem mimesis og romersk stolthet. Det skulle føles så ekte som mulig for tilskuerne, og for å oppnå dette uten de moderne effektene og metodene vi har i dag, var det rett og slett nødvendig å spille det ut på ordentlig. Dermed ble mange av de største teatraliske hendelsene i Romerriket sportslige, med konkurranse i sentrum og ekte liv på spill.

## 2.5 Oppsummering – Hva slags teatralisk hendelse var naumachia?

Etter undersøkning av naumachia ved hjelp av Sauters modell for teatraliske hendelser, viser sammenhengen mellom kulturell kontekst, teatralisk spill og spillkultur seg klart. Ved besvarelse av forskningsspørsmålene jeg stilte i oppgavens introduksjon; hva den kulturelle konteksten under Augustus sitt styre av Romerriket som ligger bak naumachia, hva slags teatralisk spill naumachia er, og hvilken voldelig spillkultur naumachia er en del av- viser det seg at Naumachia er et unikt type show som er et produkt av disse spesifikke forholdene. Det som peker seg mest ut, er fokuset på vold. Dette er en fellesnevner for alle sidene av modellen i forhold til naumachia. Ikke bare var Augustus sitt Romerriket et samfunn hvor blod og vold stod i fokus, men underholdningen var preget av det samme, og et dødelig show som naumachia passet perfekt inn.

I forhold til sjanger, kan naumachia ligne på et sportsarrangement. Men som diskutert under teatralisk spill, var dette ikke en konkurranse eller lagsport- dette var et klart teatralisk spill.

Selv om aktørene selv ikke var profesjonelle skuespillere, var det en bestemt måte spillet skulle gå. Basert løst på historiske kamper, med større fokus på romersk heder enn historisk troverdighet, skulle heltene og vinnerne alltid være romerne. Dette skiller seg fra romersk sport fra samme tid, som den tidligere nevnte chariot racing, da spenningen der kom fra å ikke vite hvem som vant- hvor på et naumachia, handlet det om å se folket sitt knuse motstanderne med heder og ære, samt å oppnå ekstrem mimesis.

### 3. Kunne naumachia eksistert i moderne tid?

#### 3.1 Kulturelle kontekster, spillkultur og organiserte begivenheter

Som undersøkt i forrige kapittel, er det klart at naumachia som en teatralisk hendelse passet godt inn i sin samtid. I et samfunn hvor vold er hverdagskost og kulturlivet er blodig og spektakulært, passer det perfekt inn som underholdning. Men Augustus sitt styre i Romerriket er omtrent 2000 år siden, og samfunn, reguleringer og kunst er alltid i utvikling. Hvordan passer blod og vold inn i underholdningen vår i dag, og kunne et naumachia blitt satt opp den dag i dag?

Det er klart at et spill som naumachia ikke hadde kunnet eksistert i dagens samfunn, i hvert fall ikke på samme måte det eksisterte i Romerriket. De fleste industriland i dag har både lover som er til for å straffe utførelse av vold, samt regulering av underholdning som gjerne tar for seg hvorvidt det er lov å fremstille vold i underholdning. Eksempelvis har Norge loven om Kroppsskade (2009, § 273), som forbyr skade på andres kropp eller helse. Det eneste unntaket ifølge Samtykke fra den fornærmede (2009, § 276) gjelder om den som blir skadet har gitt samtykke, men dette gjelder bare lette skader og ikke grov vold eller død- så ikke engang med samtykke er ekte død lovlig i underholdning. I forhold til regulering av underholdning til eksempel, følger De forente stater *The Computer Decency Act of the Telecommunications Act of 1996*, som regulerer tilgangen til voldelig og seksuelt innhold i underholdning og sport (USLegal, 2010). Dessuten, foruten om lov, er innbyggerne i Norge og andre industriland hovedsakelig fredfulle, der det å se ekte, grovt skadede mennesker ikke er sett på som noe underholdende eller moralsk.

Derimot, finnes det eksempler på at ekte vold intriger tilsynelatende helt vanlige mennesker. Den russiske realityserien *Game2: Winter* ble annonsert i 2016, og ble med en gang beryktet for hva innholdet skulle være. Serien skulle ta sted på en øy på elva Ob midt i Sibir på



vinterstid, og målet for deltakerne var å overleve. Det som skilte Game2: Winter fra andre lignende realityserier var hvordan serien skulle operere; tv-teamet skulle ikke intervensjonere for noe som helst. Unge mennesker skulle leve ute i skogen i temperaturer under -40 grader celsius med ville bjørner og ulver, med ikke mer enn en kniv. Om spillernes liv var truet ville ingen gripe inn. I tillegg, oppfordret skaperen til vold og seksuelt innhold spillerne mellom. Selv om spillere gikk til de ekstremere som å drepe eller voldta medspillere ville dette filmes, og ingen konsekvenser ville bli gitt til dem som utførte disse handlingene (Lee, 2016; The Siberian Times, 2017).

Dette skapte en stor kontrovers verden rundt som hørte om denne serien, og Game2: Winter fikk mye mediedekning for de grusomme forholdene som var lovd i serien. Samtidig, var det mange som meldte seg på for å være deltagere. Flere av de som meldte seg på sa de gjorde dette enten for spenningen med å ikke vite om man overlever eller ei, eller pengeprisen de ble lovd om de vant. Mer overraskende, var reaksjonene som kom når skaperen røpte at det hele var et sosialt eksperiment. Mennesker verden rundt hadde sett frem til dette, noe så ekte å makabert. Fire land hadde til og med sagt ja til å kringkaste det på nasjonal TV. Det hele var røpt til å være falskt bare ett år etter serien originalt ble annonsert, men allerede på en så kort tid hadde konseptet samlet mange tilhengere verden rundt, som foraktet skaperen for å ha lurt dem trill i rundt (The Siberian Times, 2017).

Derimot, er kanskje den største forskjellen på å være tilskuer på Game2: Winter versus et naumachia det at den førstnevnte hadde blitt vist på en skjerm. I Romerriket, var all underholdning live. Dette er relevant, da å se underholdning bak en skjerm gir en distanse fra innholdet man ser. Det er lite sannsynlig at Game2: Winter hadde vært like attraktivt til disse samme menneskene om de som publikum måtte ha sett all grusomheten skje foran øynene sine, uten å kunne tre inn på det som skjedde. I tillegg, hadde nok en stor del av menneskene som var tilhengere av ideen om reality serien ombestemt seg om de faktisk hadde fått se serien. I et moderne samfunn i dag med en kulturell kontekst som ikke inkluderer vold som en hverdagslig ting, ville færrest av mennesker antagelig faktisk likt det de så om de visste det var ekte mennesker som opplevde alt dette i virkeligheten.

### 3.3 Akseptert vold i moderne underholdning

Vold i underholdning er derimot et moderne fenomen også, selv om det ikke er like grovt som i oldtidens Roma. De fleste industriland i dag har medier som illustrerer falsk vold, enten

i form av teater, film, kampsport, spill eller TV. Selv om det vi ser ikke er ekte voldelige situasjoner, er blod og action en del av store porsjoner av historiene vi konsumerer i de ulike mediene. Spesielt videospill i nyere tid, men de andre eksemplene også, sees av mange som å være problematisk for grafisk, voldelig innhold (Nevitt, 2013, s. 27). Bekymringen kommer ofte fra voksne mennesker som blir engstelige for barna sine og hvordan deres underholdning ofte baserer seg rundt enten det å utføre vold på andre selv (spill og sport) eller å heie på andre som utfører volden (film og teater). Selv om det er fabrikkert vold og ingen ekte mennesker skades under skapelsen av denne underholdningen, er bekymringen at å delta i slike underholdningsmedium skal påvirke tilskuerne, og bli voldelige mennesker som resultat (Nevitt, 2013, s. 26).

Denne bekymringen er forståelig. Man hører alltid om hvordan det å vokse opp i voldelige samfunn påvirker barn, og at vold er sosialt arvelig. Men selv om denne hypotesen er vitenskapelig pålitelig (Saxbe, 2018), er det lite vitenskapelig bevis på at voldelig media har en direkte innvirkning på fysisk aggresjon. I følge Dowsett og Jackson i *Computers in Human Behaviours* (2019) som undersøker voldelige videospill, har ikke voldelige tema i seg selv noen effekt på voldelige tendenser (Dowsett & Jackson, 2019, s. 25). Derimot, ser de en sammenheng mellom konkurranse og økt aggresjon ved tap, følelser av ingen forbedring og hatefylt språk mellom konkurrentene i forhold til voldelige spill (Dowsett & Jackson, 2019, s. 27). Dette forteller oss at medier kan på virke aggresjon negativt, men at det ikke er volden i seg selv som er problemet- men heller dårlig konkurranse og regulering. Denne informasjonen validerer deler av bekymringene omkring voldelig media, bare ikke det de fleste fokuserer på.

Denne sammenhengen mellom konkurranse og vold er kanskje aller mest tydelig når det gjelder en form for underholdning; nemlig kampsport. Dette er både en sport med konkurranse og en form for underholdning hvor begge disse aspektene står i fokus. Kampsport oppfordrer folk, gjerne ungdom, til å delta i ekte, voldelige opptredener med sine medelever. Det er ikke like fokus på blod og grov vold, men det er i all hovedsak ekte og har potensialet til å gjøre ekte skade om en deltager skulle ønske det.

Derimot er det som skiller det å delta på kampsport versus videospill, eller til og med noe så ekstremt som naumachia, ideologien innenfor kampsport. Det meste av tradisjonell kampsport har strenge regler og regelverk for hvordan man kan bruke sagt kampform. Oftest gjelder dette at kampsport kun kan brukes til selvforsvar, og trekk som kan føre til grove

skader eller død er strengt forbudt. Her er det fokus på å respektere motstanderen sin, og kamp skal være rettferdig. Sammenlignet med naumachia, hvor blod og død er oppmuntret, er det dermed store forskjeller i ideologi og spillkultur. Kampsport er nobelt, mens naumachia skal tilfredsstillende et publikum som vil se blod.

I tillegg til dette, er det forskning som viser at å delta i kampsport har positive effekter på aggresjon. Selv om både konkurranse og vold begge er del av grenen, er det vist at å drive med tradisjonelle kampsporter har god effekt på psykisk helse, bedre levekår for mennesker med ulike psykiske lidelser som schizofreni, og lavere nivå av aggresjon. Dette var grunnet ulike ting, som ideologiene diskutert i forrige avsnitt, kontrollert bevegelse, og respekt for lærere. Dermed hadde det ikke noe å si hvilken form for kampsport som var involvert, da alle som ble forsket på hadde samme utfall (Harwood, Lavidor & Rassovsky, 2017, s. 100).

På den andre siden av kampsport derimot, har vi profesjonell bryting. I form, ligger bryting et sted i mellom kampsport og teater. I motsetning til tradisjonell kampsport, er dette fokuset på respekt og rettferdighet ikke tilstede. Heller, er profesjonell bryting, spesielt *World Wrestling Entertainment* (WWE) som verdens største bryte-organisasjon, fokusert på å underholde publikum. Det er ikke unormalt for bryting at kamper har til dels et uskrevet manus bak seg. Dette kommer fra at publikum får større nytelse av spesiellagde narrativ i kampene de ser. Et typisk narrativ er å ha en sympatisk bryter, ofte kalt en «face» (fra ordet «babyface»), slåss en hatet motstander, kalt en «heel» (Nevitt, 2013, s. 37). Plutselig blir dette en kamp om å heie på en felles antagonist, som man vil se slått.

Mer enn noen av de andre eksemplene jeg har diskutert så langt, er profesjonell bryting det som speiler hva en moderne naumachia kan være best. WWE er spilt på TV verden rundt, og selv om det ikke er grov vold eller mord, er det blod og kamp hvor vi heier på at den narrativet ser på som ondskapsfull skal bli banket opp. I tillegg, er det ideologier som samstemmer mellom de to. WWE fremstiller en ideologi om hva maskulinitet skal se ut som fysisk styrke, heteroseksualitet og spesifikke kroppsfasonger som er attraktive i menn (Nevitt, 2013, s. 39). Dette viser seg også i den romerske naumachia. En av grunnene til at voldelig teatraliske hendelser og sport var så stort som det var i Romerriket, er fordi vold ikke bare var normalisert, men også maskulint. Fysisk styrke var sett på som noe man skulle oppnå som mann, og andre dyder var underlagt dette. Romerne hadde et ord for dette; nemlig *virtus*, som betydde «av mannlig karakter». Dette var i Romerriket det beste en mann kunne være, og kunne bli oppnådd i kamp og krig. Derimot var det ikke bare soldater som ville ha denne

mannligheten, men også vanlige innbyggere (Berge, 2019). Som i Roma, er virtus også å se i WWE. Selv om det er kvinnelige brytere i organisasjonen, er det de mannlige spillerne som får mest oppmerksomhet- antageligvis for disse ideologiske grunnene. Volden presentert er fokusert på å være «mannlig» og fysisk styrke som vises på kroppen.

### 3.4. Oppsummering

Det er lite som tilsier at et show som naumachia kunne eksistert på samme måte i dag som i oldtidens Romerriket. Spesielt i industriland, er den kulturelle konteksten skiftet fra en voldelig til mer fredelig hverdag. Derimot, er voldelig underholdning en stor del av hva vi konsumerer den dag i dag. Nesten alle former for underholdning og media, fra teater til videospill, involverer i ulike grader vold som en stor faktor. Selv om det er vitenskapelig bevis på at å konsumere fabrikkert vold ikke gjør forbrukeren mer voldelig i seg selv, men at det finnes knytning til aggresjon i forhold til konkurranse. Tradisjonell kampsport har motsatt effekt til tross for å inneholde både vold og konkurranse, med en ideologi som fremhever respekt og selvforsvar. Profesjonell bryting på den andre siden, fremhever en ideologi som ligner Romerrikets ideologi om maskulinitet og fysisk styrke, som gjør at dette er underholdningsformen som potensielt mest ligner naumachia.

Derimot, selv om det er en vond ideologi som fremstilles i begge, er profesjonell bryting mye mer mildt i form. Volden er ikke grov, og død er helt utestengt fra grenen. For at naumachia skulle kunne eksistert i dag, må den kulturelle konteksten og spillkulturen endres drastisk. Men om annen underholdning tar til seg ideologien vi finner i profesjonell bryting, er muligheten der for at spillkulturen til dels skifter, og med diktatorer som styrer deler av verden, hadde det potensielt vært plass for et mindre dødelig naumachia i et slikt samfunn.

## 4. Konklusjon

I oppgavens introduksjon, presenterte jeg problemstillingen jeg valgte; hvilken type teatralisk hendelse naumachia var. Dette har jeg besvart med hjelp av Willmar Sauters modell for teatraliske hendelser, og ved å stille og videre svare på tre supplerende forskningsspørsmål; hva den kulturelle konteksten under Augustus sitt styre av Romerriket som ligger bak naumachia, hva slags teatralisk spill naumachia er, og hvilken voldelig spillkultur naumachia er en del av.

Min forskning under analysen, har vist at naumachia var et produkt av sin tid og kontekstene involvert. Augustus sitt naumachia tok sted i et ungt imperium med nye kulturelle og politiske skift. Roma hadde gått fra en republikk til et imperium og romersk stolthet, som inkluderte en voldelig ideologi med krigføring i sentrum, stod i fokus. Dette, mikset med en spillkultur hvor feiring og blodig opptog dominerte den kulturelle og kunstneriske verden, gav rom for den spektakulære og dødelige teatraliske hendelsen naumachia var.

I tillegg har jeg drøftet ideen om hvorvidt et naumachia kunne tatt sted i dag, med fokus på moderne industriland, og om det finnes spill som ligner. Her kom det frem at kulturelle kontekster og spillkultur er for ulikt den under Augustus sitt Romerriket, og at det var denne spesifikke bakgrunnen som gav rom for et slikt show. Derimot, fant vi ut at det finnes underholdning den dag i dag som minnes naumachia, og om vår bakgrunn hadde vært mer lik den romerske, er det ikke umulig at noe mer lignende kunne oppstått igjen.

Jeg nevnte i introduksjonen at jeg har brukt litteratursøk som forskningsmetode for min teatervitenskapelige undersøkning. Det er viktig å oppklare at skrevet historie, inkludert teaterhistorie, ofte er preget av faktorer som kan prege nøyaktigheten av informasjonen tilgjengelig. Som Kershaw og Nicholson skriver i bokkapittelet *Researching Theatre History and Historiography* (Kershaw & Nicholson, 2011, s. 86-110), er historisk forskning alltid preget av antagelser og ideologier, og historikere må skape narrativ basert på hermeneutikk og historikernes egne forståelsehorisonter. Dette er noe jeg har måttet akseptert i forskningen min, og det at jeg aldri kan vite med hundre prosent sikkerhet at informasjonen jeg jobber med viser nøyaktig hvordan Romerriket faktisk var. For å jobbe med det historiske materialet mitt med dette i bakhodet, har jeg brukt flere ulike kilder som kildrer de samme historiske hendelsene for å forsikre meg at de gir meg samme informasjon for å gi meg større troverdighet til litteraturen jeg bruker. Det må derimot sies at på grunn av språklig avgrensning- at jeg bare kan lese engelsk og norsk, er litteraturen min avgrenset til hovedsakelig europeiske og nord-amerikanske tekster. Dette er ikke noe jeg kan unngå, men jeg har derfor passet på at jeg nytter verk fra en rekke ulike forskere og forfattere.

## Litteraturliste

Ahenobarbus, C. (2016). *Augusti naumachia plan.* Hentet fra

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Augusti\\_naumachia\\_plan.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Augusti_naumachia_plan.png)

Berge, R. E. (2019, 29. september). "Virtus" and "Toxic Masculinity" in Ancient Rome.

Totally Awesome History. <https://www.totallyawesomehistory.com/blog/virtus-and-toxic-masculinity-in-ancient-rome>

Campbell. (2013). *Violence and Civilization* (Vol. 4). Oxbow Books.

Campbell. (2014). *Violence and civilization : studies of social violence in history and prehistory* (Vol. 4). Oxbow Books.

Checa, U. (1894). *La naumaquia.* Hentet fra

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La\\_naumaquia-Ulpiano\\_Checa.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:La_naumaquia-Ulpiano_Checa.JPG)

Dowsett, & Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22–27.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.002>

Duncan, A. (2006). *Performance and Identity in the Classical World.* Cambridge University Press.

Edmondson. (2009). *Augustus.* Edinburgh University Press.

Garello, F. (2004). Sport or Showbiz? The Naumachie in the Flavian Amphitheatre. I S. Bell & G. Davies (Red.), *Games and Festivals in Classical Antiquity* (s.115-123). BAR International Series.

Garnsey, & Saller, R. (2014). *The Roman Empire* (2. utg.). University of California Press.

<https://doi.org/10.1525/j.ctt9qh25h>

Harwood, A., Lavidor, M. & Rassovsky, Y. (2017). Reducing aggression with martial arts: A meta-analysis of child and youth studies. *Aggression and Violent Behavior*. (s. 96-101). ScienceDirect. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.03.001>.

HISTORY. (2018, 21. august). Augustus. <https://www.history.com/topics/ancient-history/emperor-augustus>

HISTORY. (2019, 4. november). *Julius Caesar*. <https://www.history.com/topics/ancient-history/julius-caesar>

Kershaw, & Nicholson, H. (2011). *Research Methods in Theatre and Performance*. Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/j.ctt1g0b2vz>

Kiger, P. J. (2022, 31. mars). *Chariot Racing: Ancient Rome's Most Popular, Most Dangerous Sport*. HISTORY. <https://www.history.com/news/chariot-racing-ancient-rome>

Lee, B. (2016, 15. desember). *Russian reality TV show Game2: Winter to 'allow' rape and murder in Siberia*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/dec/15/russian-reality-tv-show-allow-rape-murder-game2-winter>

Nevitt, L. (2013). *Theatre and Violence*. Palgrave Macmillan.

Sauter, W. (2008). *Eventness. A Concept of the Theatrical Event* (2. utg.). STUTS.

Saxby, D. (2018, 15. juni). *Living with Neighborhood Violence May Shape Teens' Brains*. Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/article/living-with-neighborhood-violence-may-shape-teens-rsquo-brains/>

Sorgenfrei, C. F. (2016). Pleasure, power, and aesthetics: Theatre in the early literate societies, 500 BCE - 1450 CE. I T. Nellhaus (Red.), *Theatre Histories: An Introduction* (3. utg.) (s. 67-81). Routledge.

Straffeloven. (2009). *Lov om straff (straffeloven) Annen del*. (LOV-2005-05-20-28). Lovdata. Annen del. <https://lovdata.no/lov/2005-05-20-28>

The Siberian Times. (2017, 1. juni). *Anger as controversial Siberian 'Hunger Games' creator claims his idea was a 'fake'*. <http://siberiantimes.com/other/others/news/anger-as-controversial-siberian-hunger-games-creator-claims-his-idea-was-a-fake/>

Thorley. (1969). The Development of Trade between the Roman Empire and the East Under Augustus. *Greece and Rome*, 16(2), 209–223. <https://doi.org/10.1017/S001738350001706X>

USLegal. (2010, 23. februar). *Regulation of Violent Content*. <https://entertainmentlaw.uslegal.com/censorship/regulation-of-violent-content/>



