

VIIHDE ANTIIKIN ROOMAN KULTTUURISSA

Kulttuuritiedon tutkielma

TAMPEREEN LYSEON LUKIO

Riku Stengård

VIIHDE ANTIKIN ROOMAN KULTTUURISSA

Kulttuuritiedon tutkielma

SISÄLTÖ

1. JOHDANTO	2
2. TEATTERI	3
3. KILPA-AJOT	4
4. URHEILU	5
5. AMFITEATTERI	5
6. LOPUKSI	8
7. LÄHTEET	8
KIRJALLISUUS	8
INTERNET	8

1. JOHDANTO

Ajanlaskumme ensimmäisellä vuosisadalla elänyt roomalainen runoilija Juvenalis kiteytti roomalaisen elämäntavan osuvasti sanoen: ”*Panem et circenses*” – leipää ja sirkushuveja. Viihteellä oli näkyvä ja merkityksellinen rooli antiikin Rooman kulttuurissa niin yksilön kuin yhteiskunnankin kannalta. Viihde oli roomalaisille verta, kyyneliä, draamaa ja jännitystä, kilpailua ja yllättäviä käänteitä – sitä, mikä yhä tänä päivänäkin hallitsee viihdeteollisuutta ja kiinnostaa tavallista kansalaista.

Rooma oli aikoinaan maailmanvalti, suurin ja menestynein valtakunta niin politiikassa, taloudessa kuin sodassakin. Myös antiikin Rooman kulttuuri oli vallitsevaa ja jalostunutta. Tässä tutkielmassa tarkastellaan Rooman kulttuuria suurin piirtein aikavälillä 700-luvun puolivälistä eKr. 400-luvun loppuun – kuningaskauden ajoista valtakunnan tuhoon. Vuosilukuihin ei kuitenkaan kiinnitetä erityistä huomiota, vaan kulttuurin kuvailu on ryhmitelty aihepiirin mukaan, ei kronologisesti. Tutkielmassa paneudutaan lähinnä Rooman kaupungin ja Italian alueen ilmiöihin eikä niinkään valloitetujen alueiden kulttuuriin.

Antiikin Roomassa tunnettiin monia viihteen muotoja, jotka ovat säilyttäneet suosionsa aina nykypäivään asti. Roomassa järjestettiin esimerkiksi kreikkalaistyypisiä urheilukilpailuja, jotka ovat pysyneet pääpiirteissään muuttumattomina vuosituhannen ajan; nyky-olympialaisissakin lajeina ovat paini, juoksu ja nyrkkeily. Kilpa-ajot hevosvaljakoilla oli yleinen ja roomalaisten itse kehittämä viihdemuoto, jonka ympärillä liikkui huomattavasti rahaa ja joka oli myös merkittävä työllistäjä. Tutkielmassa tarkastellaan näiden lisäksi teatteria, amfiteattereiden gladiaattoreita ja eläintaistelua sekä muuta väkivaltaviihdettä ja tutustutaan viihteen yhteiskunnalliseen tehtävään. Avainkysymys on, *millaista* roomalainen viihde oli. Lopuksi tutkielmassa käsitellään lyhyesti antiikin Rooman ja nykymaailman viihdekulttuurin välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä.

’Viihde’ tarkoittaa tässä tutkielmassa sellaisia tapahtumia, toimintoja tai esityksiä, joiden tehtävä on tuottaa huvia ja mielihyvää yksittäiselle ihmiselle tai ihmisjoukolla. Viihde on siis hyvin laaja käsite ja tästä syystä sitä on mahdotonta käsitellä tässä kokonaisuudessaan. Tutkielma keskittyykin erityisesti viihteseen, joka oli antiikin Rooman kulttuurissa omintakeista ja historiallisesti verraten ainutlaatuista. Huomio on ensisijaisesti viihtessä, joka oli koko kansan saatavilla, joten pienempien ryhmien, kuten esimerkiksi ylimystön, viihdekulttuuri jää vaille erillistarkastelua.

2. TEATTERI

Roomalaisessa teatterissa voidaan nähdä selvästi Kreikan vaikutus – draamakirjallisuudessa, teatterirakennuksissa ja –esityksissä on runsaasti yhtäläisiä piirteitä. Teatterirakennus koostui molemmissa kulttuureissa viistosta, akustiikaltaan hyvin toimivasta katsomosta ja näyttämöstä, joka sijaitsi alhaalla katsomon edessä. Rakennusten yksityiskohdissa on kuitenkin eroja; roomalainen teatteri rakennettiin usein valumuurista tasamaalle holvirakenteiden päälle, kun taas kreikkalainen teatteri sijaitsi vuorenrinteellä. Roomalaisen teatterin katsomo oli puoliliempyrjän muotoinen, Kreikassa se saattoi olla laajempikin. Roomassa teattereihin rakennettiin pysyvä näyttämörakennus, *skene*, jollaista Kreikassa ei tunnettu. Itse näyttelemisen tapahtui korotetulla, suorakulmion muotoisella näyttämöllä, joka sijaitsi *skenen* edessä. Kaiken kaikkiaan roomalainen teatteri muistuttaa näyttämöjärjestelyltään paljon modernia teatteria.

Roomalainen teatteri sai alkunsa, kun huilunsoittajat ja etruskitanssijat saapuivat Roomaan juhlistamaan vuoden 346 eKr. kulkutautiepidemian loppua. Vuonna 240 eKr. Roomassa esitettiin teatterinäytöksiä valtakunnan menestyksen ensimmäisessä puunilaissodassa kunniaksi. Teatterin alkuvaiheiden jälkeenkin teatteriesitykset kytkeytyivät yhteisöllisiin juhliin.

Teatterit olivat alkuaikoina puisia ja väliaikaisia rakennelmia. Ensimmäinen kivinen teatteri rakennettiin vuonna 55 eKr. Campus Martiukselle ja sinne mahtui 20 000 katsojaa. Useimmiten teattereissa oli 6 000–10 000 katsojapaikkaa.

Teatteriesitykset olivat Roomassa monimuotoisia. Kreikkalaisia jäljiteltiin



KUVA 1 ROOMALAINEN TEATTERI ORANGESSA, RANSKASSA

erityisesti näytelmien ja pantomiimin osalta. Näytelmien nimet määräytyivät niiden aiheiden perusteella; kreikkalaisia komedioita kutsuttiin nimellä *fabula palliata*, sillä näyttelijät käyttivät kreikkalaista viittaa (*pallium*). Kreikkalaista tragediaa puolestaan kutsuttiin *fabula crepidataksi* 'crepidan' viitatessa näyttelijöiden kreikkalaiseen jalkineisiin. Roomalaisia aiheita käsittelevät näytelmät nimettiin vastaavasti *fabula praetexta* ja *fabula togata* –nimillä, ja näyttelijöillä oli päällään roomalainen toga. Näytelmien aiheet tulivat usein mytologioista ja historiallisista tapahtumista. Kansanomaisempaa viihdettä olivat miiminäytelmät, joissa parodioitiin mytologisia hahmoja musiikin, tanssin, laulun ja puheen keinoilla. Pantomiimi oli Roomassa nykyajan balettia muistuttava esitysmuoto, jossa esiintyjät tanssivat musiikin ja laulun säestäminä.

Näyttelijöiden ja esiintyjien ammatti oli yleisesti ottaen halveksittu kansan keskuudessa. Näyttelijöihin, jotka olivat Roomassa yleensä orjia tai vapautettuja, suhtauduttiin epäluuloisesti. Kuitenkin jo tasavallan aikana kuuluisat näyttelijät saattoivat saada osakseen arvostusta ja tienata mittavia omaisuuksia työllään. Teatterin suosiosta

kertonee myös se, että keisari Augustus kielsi näyttelijöiden ruumiillisen rankaisemisen. Keisarikaudella pantomiimien esittäjät olivat suuressa suosiossa – fanien suosionosoitukset saattoivat joskus puhjeta jopa mellakoiksi, mistä saattoi seurata esiintyjien karkottaminen Roomasta. Teatterikulttuuriin kuului jo antiikin aikaan ns. taputtajien käyttö yleisön suosionosoitusten ohjailemiseksi. Taputtajien määrä yhdessä esityksessä saattoi olla jopa 400 henkilöä. Esiintyjät palkkasivat ammattitaputtajia myös häiritäkseen kilpailevan esiintyjän esityksiä.

3. KILPA-AJOT

Circus oli roomalaisten kilpa-ajojen suuri näyttämö. Nykytutkimuksen mukaan kilpa-ajot olivat roomalaisten itse kehittämä viihdemuoto eikä siis etruskeilta peräisin kuten aiemmin luultiin. Kilpa-ajoja järjestettiin tietävästi jo kuningasaikana (753–510 eKr.) Vallis Murcian laaksossa, samalla paikalla, jolle myöhemmin rakennettiin pysyvä Circus Maximuksen kilparata.

Tasavallan aikana (509–30 eKr.) kilparadan katsomo ja lähtökarsinat uusittiin, ja aikaisemmat puurakennelmat korvattiin kivisillä. Uudistusten yhteydessä kilpa-rataa suurennettiin vastaamaan kasvavia katsojamääriä; rata koki jatkuvia muutoksia aina 300-luvun loppupuolelle saakka, joilloin katsojapaikkoja radalla oli peräti 350 000. Ulkoista ehostusta pidettiin yllä etenkin keisarikaudella, kun Circus



KUVA 2 ROOMAN CIRCUS MAXIMUS TÄNÄ PÄIVÄNÄ

Maximus sai marmorisen pintansa. Kilparata oli pituudeltaan 645 m ja leveydeltään 124 m – suurempi kuin useimmat nykyiset kilparadat hevosille. Circuksen keskellä oli pitkä ja kapea muuri (*spina*), jonka pituus oli 344 metriä. Muita kuuluisia ratoja olivat Maxentiuksen circus Via Appian varrella, Campus Martiuksella sijaitseva Circus Flaminius ja nykyisen Vatikaanin alueella oleva Caligulan circus. Circukset olivat verraten harvinaisia valtakunnassa, ja niitä sijaitsi vain poliittista vaikutusvaltaa nauttivissa kaupungeissa.

Kilpa-ajot käytiin pienikokoisilla hevosvankkureilla, joita vetivät useimmiten nelivaljakot. Kuitenkin myös kahden, kuuden ja seitsemän hevosen valjakkoja käytettiin. Tarkoituksena oli kiertää *spina* seitsemän kertaa vastapäivään muita kilpailijoita nopeammin. Oleellista oli, että hevosvaljakko pääsi maaliin, kuljettajan ei ollut niin väliä. Historiassa tunnetaan tapauksia, joissa valjakko ansaitsi joukkueellensa voiton ajajan tiputtua valjakosta jo kilpailun alussa. Hevosten koulutus aloitettiin kolmivuotiaina ja kilpailuun ne saivat osallistua viisivuotiaina. Roomassa vaununajajat kuuluivat johonkin neljästä kilpa-ajoukkueesta (*factiones*): vihreät, punaiset, siniset ja valkoiset. Merkittävimmät joukkueet olivat siniset ja vihreät, jotka käytännössä hallitsivat kilpailuja koko keisarikauden. Nämä neljä väriä kilpailivat tietävästi jo ensimmäisellä vuosisadalla eKr. ja jatkoivat Bysantissa aina 1100-luvulle asti.

Kilpa-ajot koostuivat useista eri lähdöistä, joita saattoi yksittäisessä kilpailussa olla peräti 20. Joukkueet osallistuivat kuhunkin lähtöön 1-3 valjakolla. Erityisesti ensimmäisen lähdön voittoa arvostettiin ja sitä pidettiin kilpa-ajojen päätapahtumana.

Circusten kilpa-ajojen yhteiskunnallinen merkitys Roomassa lienee ollut suuri. Viihteen suurta merkitystä kuvastaa se, että keisariajalla lainsäädännöllä pyrittiin irrottamaan ritareita ja senaattoreita pois viihteen alalta, jotta keisarit saisivat täyden kontrollin viihdeteollisuudesta. Kuitenkin *factioiden* johtajilla oli huomattavan paljon valtaa ja he pystyivät painostamaan virkamiehiä tai jopa keisareita kilpa-ajojen yhteydessä. Kilpa-ajojoukkueilla oli kullakin oma korttelinsa, jossa asui suurin osa joukkueiden henkilökunnasta. Kilpatallit tarvitsivat paljon huoltohenkilökuntaa, lääkäreitä, seppiä, kokkeja, räätäleitä, lähettejä yms. kuten nykyajankin urheilussa. Henkilökunta oli hyvin erikoistunut: lähtökarsinoiden avaamiseen, veden pirsrottamiseen juoksevien hevosten päälle ja hevosten kannustamiseen kilpailussa tarvittiin omat osaajansa. Erityisen tärkeitä olivat tietysti kilpa-ajajat, jotka palkintorahojen lisäksi saivat *factioilta* palkkaa. Kilpa-ajajat saattoivat voittaa käsittämättömiä summia, ja parhaat ajajat tienasivat enemmän kuin senaattorit saattoivat koskaan ansaita. Koska keisarit kannustivat yleensä intohimoisesti suosikkiajajiaan, oli lahjakkailla ajajilla mahdollisuus saavuttaa lähes rajatonta suosiota.

4. URHEILU

Varsinaiset urheilukilpailut tunnettiin myös Roomassa kreikkalaisten vaikutuksesta. Vaikka tällaisia ns. kreikkalaistyyppisiä urheilukilpailuja järjestettiin, ei niillä ollut vastaavanlaista merkitystä kuin esimerkiksi kilpa-ajoilla. Kreikkalaisissa urheilukilpailuissa, joita järjestettiin roomalaisissa circuksissa ja kreikkalaisilla stadioneilla, kilpailulajeina olivat paini (*luctatio*), nyrkkeily, juoksu ja pankration-ottelu. Keisariajalla etenkin nyrkkeily ja *pankration* olivat vaarallisia lajeja. Nyrkkeilyhansikkaiden sisälle laitettiin metallipalasia iskujen tehon lisäämiseksi. *Pankration* oli taas nyrkkeilyn ja vapaapainin eräänlainen välimuoto, jossa melkein kaikki puremista ja raapimista lukuunottamatta oli sallittua.

Roomalaiset tunsivat perinteisten urheilulajien lisäksi pallopelejä, jotka olivat yleistä viihdettä. Esimerkiksi eräänlainen jalkapallo, jossa pyrittiin potkaisemaan nahasta ja kankaista tehty pallo tynnyriin (maaliin) oli suosittu laji. Myös käsipallo ja eräänlaista maakiekkoa pelattiin. Roomassa urheilulla oli merkitystä myös sotilaiden fyysisen koulutuksen kannalta. Naisilta urheilu oli kreikkalaiseen tapaan kielletty.

5. AMFITEATTERI

Amfiteatteri ja sen monet erilaiset näytökset gladiaattori- ja eläintaisteluista teloituksiin ovat nykypäivänä kenties tunnetuin osa antiikin viihteenä. Amfiteatteri oli kilpa-ajojen lailla roomalainen (tai italialainen) keksintö, joka muodostui kahdesta vastakkain asetetusta teatterirakennuksesta ja niiden keskellä olevasta arenasta. Tunnetuin antiikin amfiteattereista on Colosseum, joka on ulkomitoiltaan 188 m x 156 m ja 50 m korkea. Katsojia sinne mahtui arviosta riippuen 45-70 000. Amfiteatterien alla oli maanalaisia käytäviä ja tiloja, joissa voitiin säilyttää näyttösten lavasteita ja eläimiä ja jotka olivat yhteydessä gladiaattorien kasarmeihin. Kasarmien läheisyydessä sijaitsivat myös gladiaattorien oma sairaala, asevarasto ja tila, jossa kuolleiden gladiaattorien ruumiit poltettiin.



KUVA 3 COLOSSEUM, ROOMA, ITALIA

Pohjois-Afrikkalaista maisemaa. Näytös alkoi, kun areenalle päästettiin eksoottisia, vieraista maista tuotuja eläimiä, kuten tiikereitä, panttereita, karhuja, leijonia ja sarvikuonoja. Sitten areenalle saapuivat vain vähiin varusteisiin sonnustautuneet metsästäjät, jotka olivat tehtäviinsä koulutettuja ammattilaisia. Metsästäjillä oli päällään usein vain tunika ja aseenaan vahva metsästyskeihäs. Metsästäjien suojattomuudella ja eläinten yllättävällä lisäämisellä sivuporteista ja salaovista areenalle kesken näytöksen lisättiin jännitystä ja dramatiikkaa esitykseen.

Toisenlaisessa eläinnäytöksessä päästettiin petoeläin metsästämään jotakin saaliseläintä areenalla. Lisäksi kahden tai useamman petoeläimen taistelut olivat mahdollisia. Härkä ja leijona, tiikeri ja karhu, norsu ja sarvikuono... Kaikkia yhdistelmiä voitiin käyttää, ja jännittävimpinä pidettiin kalliiden ja harvinaisten, usein afrikkalaisten eläinten taisteluita. Mikäli eläimet eivät suostuneet taistelemaan, ne voitiin köyttää yhteen ketjuilla tai käyttää polttorautoja tai soihtuja eläinten ärsyttämiseen. Esityksen lopputulos oli aina eläinten kuolema. Eläinten kärsimyksiä tai kidutusta ei yleisesti ottaen juuri murehdittu, poikkeuksena kuitenkin norsu – tietävästi tämän suuren ja viisaanoloisen eläimen kidutus herätti jopa roomalaisissa säälin tunteita.

Kolmas eläinnäytösten laji oli inhimillisempi ja muistuttaa eniten nyky maailman sirkusta: eläimiä esiteltiin ja laitettiin tekemään temppuja. Norsut olivat kokonsa ja harvinaisuutensa vuoksi erityisen suosittuja ja niitä opetettiin polvistumaan keisarin edessä, kävelemään nuoralla tai kirjoittamaan latinankielisiä sanoja hiekkaan. Eläimen luonteenvastainen käytös viehätti roomalaisia – panttereista tehtiin vetojuhtia ja kesytettyjä petoeläimiä esiteltiin sovussa luontaisten saaliidensa kanssa.

Eläintaisteluihin liittyy oleellisesti myös ihmisuhrit ja teloitukset. Tuomittujen kuolemasta tehtiin viihdettä keksimällä mitä erikoisimpia teloitusmenetelmiä, jotka saivat joskus innoituksensa Rooman historiasta ja mytologiasta. Esimerkiksi myytti Herakleesta, jonka kerrotaan kuolleen tuskallisesti hänen vaimonsa annettuaan hänelle myrkytetyn, syövyttävän viitan ja joka tuskistaan päästäkseen heittäytyi roviolle, toteutettiin teloitusmuotona amfiteatterissa. Colosseumilla esitettiin myös Ikaros-pojan epäonnistunut lento. Näytöksessä rikollinen puettiin Ikarokseksi ja varustettiin siivillä, minkä jälkeen hänet hinattiin nostokurjella korkealle ilmaan. Hurjan siipienräpyttelyn jälkeen rikollinen putosi maahan ja kuoli.

Tavallisesti amfiteatterin esitykset jaettiin kahteen jaksoon: aamupäivän eläinnäytöksiin ja iltapäivän gladiaattoritaisteluihin. Jaksojen välissä saatettiin pitää tauko, jotta katsojat voisivat käydä välillä syömässä. Usein kuitenkin näytösten järjestäjä tarjosi ruoan ja juoman katsojille.

Aamupäiväiset eläinnäytökset koostuivat useista erisista, joita yhdistävä tekijä oli metsästyksen lavastaminen. Areenaa elävöitettiin lavasteilla, jotka palmuineen ja kukkuloineen muistuttivat usein

Eläintaisteluiden ja teloitusten jälkeen oli iltapäivän gladiaattoritaisteluiden vuoro. Gladiaattorit olivat aikansa ammattuurheilijoita, eivätkä siis toimineet esimerkiksi teloittajina, kuten joskus virheellisesti luullaan. He olivat hyvin koulutettuja, ravittuja ja aseistettuja taistelijoita, jotka esiintyivät amfiteattereissa suuren yleisön iloksi.

Gladiaattoritaisteluiden alkuperästä ei nykytutkimuksessa olla varmoja, mutta etruskien vaikutusta pidetään mahdollisena. Etrusiassa taisteluita



KUVA 4 TAISTELU AMFITEATTERISSA ELOKUVASSA GLADIAATTORI (2000)

järjestettiin tärkeiden henkilöiden hautajaisten yhteydessä vainajan henkien lepyttämiseksi. Myöhemmin tasavallan aikana myös Roomassa alettiin järjestää gladiaattorinäytöksiä ylimysten kunniaksi heidän kuoltuaan. Ylimystön huomattua, että taisteluilla saattoi lisätä omaa suosiotaan kansan parissa, ryhdyttiin taisteluita pitämään myös kilpailujen yhteydessä.

Itse gladiaattoritaisteluissa kaksi taistelijaa asetettiin toisiaan vastaan. Usein vastakkain olivat kevyesti aseistettu ja nopea mutta suojaamaton miekkailija ja raskaasti varustettu mutta hidaskäyttöinen taistelija. Nopeita taistelijoita olivat esimerkiksi traakialaiset, joiden varusteisiin kuului käyrä tikari, kypärä, säärisuojat ja pieni kilpi, ja verkkotaistelijat, jotka taistelivat heittoverkein, tikarein ja kolmikärjin. Raskaasti aseistetuilla gladiaattoreilla oli useimmiten aseenaan lyhyt, kaksiteräinen miekka ja suojanaan kypärä, suuri kilpi, rintasopa ja säärisuojukset. Taisteluparit saatettiin muodostaa myös arpomalla, mikä lisäsi ennalta-arvaamattomuutta taisteluihin.

Taistelussa yleisöllä oli merkittävä rooli. Vaikka kisojen tuomari ja järjestäjä valvoivatkin taistelujen kulkua, yleisön reaktiot eri tilanteisiin ratkaisivat usein taistelujen lopputuloksen. Kun toinen taistelija ei enää pystynyt jatkamaan taistelua, ratkaistiin hävinneen osapuolen kohtalo; kielteinen päätös merkitsi kuoloniskua häviäjälle. Taistelija saattoi myös pyytää keskeytystä kesken ottelun, jolloin kisojen järjestäjä päätti taistelijan kohtalosta. Kuolema ei kuitenkaan ollut aina väistämätön päätös taistelulle, sillä rohkeutta ja taidokkuutta osoittanut taistelupari poistui usein areenalta yleisön suosiosoitusten saattelemana. Toisaalta joskus näytökset nimenomaan edellyttivät taistelua kuolemaan saakka.

Gladiaattoritaisteluiden viehäytys muodostui muun muassa siitä, että gladiaattoreissa nähtiin toteutuvan roomalaiset hyveet, joihin kuului rohkeus, kunnia, miehekkyyden ja luonteenlujuus. Myös älymyös arvosti (tässä käsitellyistä) viihteen lajeista eniten juuri gladiaattoritaisteluita, joiden katsottiin välittävän kansalle moraalista lujuuksia, jota pidettiin Rooman imperiumin menestyksen perustana.

6. LOPUKSI

Vaikka roomalainen viihdekulttuuri eroaakin nykyisestä monissa eri asioissa, yhtäläisyyksiä on paljon. Mässäilevä väkivalta, ihailtavat urheilusuoritukset, komedia ja tragedia, rosvot ja sankarit ovat teemoja, joista yhä vieläkin ammennetaan viihdettä. Eliitti vaikuttaa kansaan viihteen keinoin aivan kuin antiikin aikoinakin. Viihde oli Roomassa poliittisesti merkityksellinen vallanpitäjien keino yhteiskunnan hallitsemiseksi – viihtessä on voimaa. Eliitti, ajatteleva ja älyllinen kansanosa, kritisoi viihdettä ja piti sitä rappiollisena; nykyäänkin viihde on jotakin, mikä jakaa mielipiteet eri ihmisryhmien välillä. Näyttää siis siltä, että viihteen perustavaa laatua oleva aines, sen monet lajit ja sen tehtävä ovat pysyneet muuttumattomina.

7. LÄHTEET

Kirjallisuus

Hänninen, M-L. & Kahlos, M. (toim.) (2004). Roomalaista arkea ja juhlaa. Saarijärvi: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Kaimio, M., Aronen, J. & Sihvola, J. (toim.) (1998). Väkivalta antiikin kulttuurissa. Tampere: Gaudeamus.

of Alamein, M. (1973). Sodankäynti kautta aikojen. Porvoo: WSOY.

Internet

http://en.wikipedia.org/wiki/Roman_circus

http://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_of_ancient_Rome

<http://en.wikipedia.org/wiki/Juvenalis>

http://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_rome#Games_and_activities

http://en.wikipedia.org/wiki/Virtus_%28virtue%29

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Viihde>

http://fi.wikipedia.org/wiki/Antiikin_Rooma

<http://www.movieweb.com/movies/film/56/456/gal348/11.php>