



Saving Private Ryan (1998, instr. Steven Spielberg).

Som at være der selv

Med Steven Spielberg på Omaha Beach den 6. juni 1944

Af Mats Jönsson

Steven Spielbergs krigsfilm *Saving Private Ryan* (1998) indvarslede en ny form for audiovisuel historieskrivning, hvis fremmeste kendetegn er den frie bevægelse i fortidens tid og rum ved hjælp af sofistikeret digital teknik. Dette ses tydeligst i den indledende sekvens, hvor de allierede går i land i Normandiet den 6. juni 1944. Men inden jeg analyserer denne sekvens, vil jeg skitsere filmens overordnede produktionssammenhæng for at vise, at historiske film som *Saving Private Ryan* fortæller mere om deres

egen samtid end om den fortid, de skildrer.

Evnen til at skabe en følelse af historisk realisme har med jævne mellemrum været udslagsgivende for den historiske Hollywood-films succes. Men det indebærer selvsagt ikke, at succesrige historiske film er mere sandfærdige end dem, der flopper økonomisk. Succesen afhænger snarere af filmenes relation til den samtid, de produceres i. Og her har de pragmatiske amerikanske selskaber altid været dygtige til at rette ind efter den til enhver tid rådende folke-

stemning og smag. Ved hjælp af interviews, prøvevisninger, målgruppeanalyser og andre typer markedsundersøgelser holder man rede på, hvad folk forventer sig af produktet. Når produktet er en historisk film, kortlægges eksempelvis, hvilke forståelser og forventninger der dominerer nutidens syn på de specifikke fortidige begivenheder, filmen skildrer. Og eftersom Hollywood-filmen gennem en stor del af sin historie har været international, søger filmskaberne gerne historier, som kan falde i vidt forskellige geografiske, sociale, religiøse, demografiske og ideologiske grupperingers smag.

Saving Private Ryans internationale succes vidner om, at filmen er faldet i bred smag. Samtidig over filmens nærgående skildring af landgangen på Omaha Beach fortsat indflydelse på den massemedierede krigsskildring her ti år efter premieren.

Digital nyromantik. I 1998, hvor *Saving Private Ryan* havde premiere, var samtlige de fem produktioner, som var nomineret til en Oscar i kategorien 'bedste film', historiske film: *Elizabeth* (instr. Shekhar Kapur), *Shakespeare in Love* (instr. John Madden), *La vita è bella* (*Livet er smukt*, instr. Roberto Benigni), *The Thin Red Line* (*Den tynde røde linie*, instr. Terrence Malick) og *Saving Private Ryan*. Det år var der i det hele taget skarp konkurrence mellem flere historiske prestigeproduktioner end sædvanligt.

Sen-90'erne syntes præget af en udtalt interesse for fortiden, og en nærliggende forklaring på dét findes i den geopolitiske nyordning, som prægede verden efter Østblokkens og Berlinmurens fald. Mange mennesker vidste pludselig ikke længere helt så sikkert, hvad de kunne forvente sig af fremtiden. At der var så stor interesse for fortiden i fiktiv form i netop disse år, kan måske derfor ikke overraske. Særligt ikke når man betænker, at der i perioder, hvor

mennesker står uden ideologi og/eller ideologiske modsætninger, nærmest er tradition for at iklæde virkeligheden historisk dragt.

Tilstanden kan sammenlignes med den, som opstod i slutningen af 1800-tallet. Historikeren Stephen Bann har med henvisning til Michel Foucault argumenteret for, at romantikkens øgede interesse for det forgangne primært var en reaktion på, at mennesket ikke kunne finde noget ståsted i historien. Dette udmøntede sig efterhånden i en ny slags historicitet, som først og fremmest var knyttet til individet og jegets egne erfaringer (Bann 1995). Romantikken placerede altså individet som historiens centrum. Og det er præcis, hvad den digitalt konstruerede historiske spillefilm har gjort i opgraderet og forstærket form siden 1990'erne.

Samtidig befandt Hollywood sig i en ny og mere kompleks mediesammenhæng end tidligere. Fjernsynets udsendelser af *live*-dokudramaer, computernes interaktive spil, den ændrede brug af virtuelle teknikker, mobiltelefonien og internettet bejlede dagligt til mediebrugernes gunst. I dag er situationen endnu mere kompleks, og vor tids multimediale og multinationale forretningsforetagender adskiller sig fra fortidens studiesystem ved, at de har økonomiske interesser inden for alle sektorer af underholdnings- og nyhedsindustrien. For Spielbergs vedkommende drejer det sig bl.a. om, at han arbejder sammen med og ejer selskaber i computerspilbranchen. Mest interessant i forhold til *Saving Private Ryan* er produktionen af computerspil om Anden Verdenskrig som f.eks. serien *Medal of Honor*, hvor et af spillene stort set er identisk med filmens landgangssekvens.

Ud over hvad Spielbergs eget multimedieselskab, DreamWorks, havde ansvar for, kom filmens lyddesign fra mediegi-ganter som Digital Theater System og Dolby

Digital. George Lucas' selskab Industrial Light and Magic (ILM) havde kontrakt på efterproduktionen af digitale *special effects*. Og cirka et år før *Saving Private Ryans* premiere blev det offentliggjort, at ILM havde indledt et nært samarbejde med Microsofts datterselskab Softimage 3D. Dette og andre tekniske samarbejder resulterede i, at visse frames i landgangssekvensen er opbygget af en mængde små digitale 'puslespil-brikker', som for det menneskelige øje opleves som en ensartet billedstrøm.

Fra et historigrafisk perspektiv er det interessant at notere sig, at dette digitalt manipulerede univers af mange blev hyldet som den hidtil mest realistiske filmskil-dring af D-Dag nogensinde. Præcis sådan så der ud på Omaha Beach den 6. juni 1944, forlød det. Det var præcis sådan, både

overlevende vidner og folk, som ikke havde været på strandene, huskede/forestillede sig invasionen.

Erindring og bevidsthed. Invasionssekvensens positive omdømme er ikke vanskeligt at forstå. Filmens hypermoderne teknik formidler et upoleret indtryk af kampene på stranden, som umiddelbart griber tilskueren. Spielberg har ganske præcist selv beskrevet sit værk som "virkelig hårdt og rådt, og, synes jeg, sjusket på bedste måde. Jeg synes, det er ekstremt sjusket", hvorpå han tilføjede, "virkeligheden er sjusket" (Pizzello 1998). Paradoksalt nok var det altså en 'sjusket' historisk virkelighed, som medieverdenens mest sofistikerede film-teknik minutiøst rekonstruerede i *Saving Private Ryan*.

Et af Robert Capas elleve overlevende fotografier fra D-Dag.



Man anvendte håndholdte kameraer i 90 procent af optagelserne, bl.a. for at efterligne dokumentarfilm fra invasionen, som i 1990'erne var blevet vist på tv-kanaler som History Channel og Discovery Channel. En såkaldt Clairmont Camera's Image Shaker blev benyttet i mange af landgangssekvensens scener. Med dette apparat kan man ifølge filmens fotograf, Janusz Kaminski, "indstille den grad af vertikale og horizontale vibrationer, man ønsker, og holde kameraet i hånden eller montere det på en kran eller på hvad som helst" (cit. Probst 1998). Årsagen til, at man netop i 1990'erne stræbte efter fuld kontrol over graden af vibration i billederne ved hjælp af denne steadycam-teknikkens absolutte modpol, var naturligvis, at filmens 'sjuskede realisme' skulle tage sig mere virkelig og spektakulær ud end samtidens øvrige medieudbud.

Filmen blev desuden vist i bredformatet 1.85:1, som i forhold til endnu bredere formater ifølge Spielberg og Kaminski ligger tættere på, hvorledes det menneskelige øje faktisk ser. Ydermere anvendes kun 40 procent af den normale farvemætning i *Saving Private Ryan*. Den nedtonede farveskala skulle dels associere til de nævnte dokumentar-kanalers udsendelser, dels bringe minder om fotografen Robert Capas berømte fotos fra invasionen. EmulSIONEN på næsten alle Capas 106 D-Dags-billeder blev ødelagt på grund af en nervøs mørkekammer-assistent i London og de kaotiske omstændigheder i øvrigt, og de elleve fotografier, som overlevede og blev publiceret verden over, er både kornede og uskarpe. Billedernes mislykkede opløsning, kontraster og konturer har imidlertid gennem årene lejet sig i vores imaginære erindring om invasionen via medierne. Capas og Spielbergs overbevisende skildringer af kampene på Omaha Beach er altså blevet en slags 'kunstig erindring' for alle os, der ikke

var på stedet i kampens hede.

Ifølge Alison Landsberg skabes 'proteserindringen', når en "oplevelse finder sted, gennem hvilken en person væver sig selv ind i en større historie" (2004: 2). Og når Capas kornede fotos og Spielbergs 'sjuskede' film bliver hyldet som troværdige og sandfærdige snarere end kritiseret for at være urealistiske, er det fordi folk til stadighed har broderet denne type invasionsbilleder ind i det væv, den imaginære erindring udgør (etymologisk kommer ordet historie i øvrigt af det græske *històs*, som netop betyder 'stof'/'væv'/'net'). Det virker altså, som om populærkulturelle repræsentationer af den historiske virkelighed i mange tilfælde styrer opfattelsen af datidens faktiske forløb mere end – eller i hvert fald lige så meget som – empiriske fakta. Menneskers tillid til det, de ser, er betinget af det, de tidligere har set.

Et sådant medieret forhold til fortiden har Vivian Sobchack (1997) rammende beskrevet som en 'palimpsestisk historisk bevidsthed'. Hendes ræsonnement går ud på, at det moderne menneske mest af alt baserer sit billede af fortiden på komplekse kombinationer af, hvad der ellers ofte opfattes som binære oppositioner – såsom fakta og legende, historie og myte. Eftersom Sobchack desuden mener, at disse kombinationer stort set gennemsyrrer alle dele af vores nutidige liv, bliver en af medieforskningens vigtigste opgaver at forsøge at definere, hvilke fænomener der påvirker vores historiske bevidsthed, og hvordan de gør det. Det er ud fra dette ræsonnement, at jeg betragter Spielbergs fiktioner om fortiden som nogle af vor tids mest indflydelsesrige faktorer i formningen af den almene historiske bevidsthed. Spielbergs historiske værk er imidlertid ikke blot afgørende for vores måde at betragte og mindes fortiden på, men også styrende for vores forestilling om,

hvordan den bør skildres. Og det er i den henseende, at *Saving Private Ryan* i mine øjne har været den audiovisuelle historieskrivnings vigtigste værk i det seneste tiår.

Her bør det nok påpeges, at Spielbergs succes givetvis også har noget med hans valg af periode og hændelser at gøre. Anden Verdenskrigs tydelige ideologiske konflikter passede særlig godt til de historisk rådvilde 1990'ere og tiden omkring årtusindskiftet, hvilket gav sig udslag i en lang række store produktioner om krigen, f.eks. de allerede nævnte *La vita è bella* og *The Thin Red Line*, men også *Enemy at the Gates* (2001, instr. Jean-Jacques Annaud), *U-571* (2000, instr. Jonathan Mostow) og *Pearl Harbor* (2001, instr. Michael Bay).

Historier om Anden Verdenskrig, som i USA fortsat betragtes som en 'god krig', har dog altid indtaget en central plads i Spielbergs egen historiske bevidsthed. Det fremgår tydeligt af hans filmografi, som tæller adskillige film om Anden Verdenskrig: f.eks. *1941* (1979), *Raiders of the Lost Ark* (1981, *Jagten på den forsvundne skat*), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989, *Indiana Jones og det sidste korstog*), *Empire of the Sun* (1987, *Solens rige*) og *Schindler's List* (1993, *Schindlers liste*). Spielberg har desuden produceret tv-serien *Band of Brothers* (2001, *Kammerater i krig*) og været producent på Clint Eastwoods *Flags of Our Fathers* og *Letters from Iwo Jima* (2006).

For Spielberg fremstår Anden Verdenskrig som "de sidste hundrede års mest signifikante begivenhed; efterkrigstidens baby-boom-generation, ja selv Generation X's skæbne var forbundet med krigens resultat" (Pizzello 1998). Instruktøren har oparbejdet et særligt forhold til og en særlig viden om Anden Verdenskrig, hvilket man bør holde sig for øje, når man studerer hans værker.

Nærvær og vidne. I den dokumentar, som

findes på dvd-udgivelsen af *Saving Private Ryan*, påpeger Spielberg, at det, foruden hans fars personlige beretninger, oprindeligt var John Waynes nærvær i film som Edward Ludwigs *The Fighting Seabees* (1944, *Stillehavets helte*) og Allan Dwans *Sands of Iwo Jima* (1949, *Heltene fra Iwo Jima*), som fik ham til at værdsætte Anden Verdenskrig. Spielbergs historiesyn blev altså tidligt påvirket af en blanding af faderens faktiske vidneudsagn og Waynes mytiske nærvær. Men ikke nok med at denne kombination af fakta og myte bekræfter forekomsten af en palimpsestisk historisk bevidsthed hos den unge Spielberg, begrebsparret vidne og nærvær udgør en mindst lige så vigtig ledetråd til, hvordan han gennem årene har forholdt sig til sin opgave som iscenesætter af historiske film om 'den gode krig'. Faktum er, at Spielberg har skildret denne krig i mere end fire årtier. Allerede i 1961, da han var bare fjorten år gammel, lavede han således *Escape to Nowhere* – en 40 minutter lang film, hvor han kombinerede sine egne billeder af nogle kammerater i cockpittet på et stillestående fly med dokumentariske smalfilmoptagelser af virkelige luftkampe fra Anden Verdenskrig, som han havde skaffet fra lokale fotohandlere. Myte og historie samt fakta og legende blendedes altså allerede i Spielbergs første produktion om krigen.

Når denne instruktør på toppen af sin karriere i 1998 atter kastede sig ud i at skildre sin favoritkrig, må vi derfor huske på, at han var på hjemmebane både historioGRAFISK og historisk. Den største forskel var, at begreberne nærvær og vidne denne gang udgjorde mere dominerende størrelser end nogensinde tidligere. For, som det allerede er fremgået, så koncentrerede Spielberg sig ikke kun om at lette tilskuerens konstruktion af et imaginært og illusorisk nærvær i tid (Anden Verdenskrig), han bestræbte sig desuden på at formidle en ny og mere

konkret følelse af fysisk nærvær i rummet (Omaha Beach). Her spillede Surround Sound-systemets lydtekniske gennembrud en betydelig rolle. Det gør f.eks., at vi fysisk kan mærke vibrationerne, når tunge køretøjer ruller forbi. Vi oplever på egen krop effekten af, at bomber eksploderer lige ved siden af, og indimellem 'hører' vi også den midlertidige døvhed efter granatekspllosioner i vores nærhed. Og når jeg skriver 'vi', så er det ikke noget tilfælde. For det er jo frem for alt følelsen af at indgå og medvirke i hændelserne på Omaha Beach, som lyddesignet forstærker hos tilskueren.

Filmens visuelle stilgreb er imidlertid mindst lige så omtumlede, og i den henseende tror jeg til og med, at man kan tale om et begyndende stilistisk paradigmeskifte. Som jeg ser det, bidrog Spielbergs film nem-

lig til at forvandle et af Hollywoods mest praktiserede og klassiske fortællegreb, den såkaldte 180 graders-regel, til noget, man i stedet kan kalde en 360 graders-regel. Dette fortællegreb, som jeg vil vende tilbage til senere, er i dag temmelig udbredt – mest fremtrædende i alle de 'sandalfilm', der fulgte i kølvandet på Ridley Scotts indflydelsesrige *Gladiator* (2000). Men jeg vil mene, at det var i *Saving Private Ryans* invasionssekvens, at '360 graders-reglen' første gang blev udnyttet fremadrettet og fuldt ud. Reglen består i al korthed i, at de digitale kameraer bevæger sig cirkulært og uhindret i de historiske begivenheders centrum. Resultatet bliver, at tilskueren oplever en imaginær, men samtidig intim, omsluttende og kaotisk interaktion med fortiden, hvilket naturligvis får konsekvenser såvel for publikums histo-

Saving Private Ryan (1998, instr. Steven Spielberg).



riske bevidsthed og erindring som for dets mediemæssige forventninger og præferencer.

Præcis som alle andre film måtte den stilistisk banebrydende *Saving Private Ryan* imidlertid ikke skille sig alt for meget ud fra sin samtids fortællekonventioner. Som jeg allerede har antydnet, må biografpublikummet hele tiden genkende de grundlæggende træk i den fortid, som repræsenteres. Det var eksempelvis derfor, at Capas kanoniserede fotos blev anvendt som stilistisk forlæg. Selv den historiske Hollywood-film må forholde sig til den til enhver tid rådende mediekonkurrence. Detaljer, kamerabevægelser, lyd og klippetempo er med andre ord ikke kun tilrettelagt for at sikre historisk realisme og troværdighed, men også for at vække tilskuerens interesse for den tekniske

præstation. Selv om Spielberg sædvanligvis betjener sig af den klassiske Hollywood-fortællings struktur, så var det spektakulære en vigtig succesfaktor i 1990'erne – og har været det efter årtusindskiftet. Tænk blot på film som Ridley Scotts *Gladiator* (2000) og *Kingdom of Heaven* (2005), på *Troy* (2004, *Troja*, instr. Wolfgang Petersen), og endelig på Oliver Stones *Alexander* fra samme år – alle kredser om digitalt konstruerede, langvarige og spektakulære krigsscener. Attraktionen ligger ikke mindst i det omsluttende lyddesign og kameraernes 360 graders øjebliksbilleder, som for en kort stund placerer tilskueren som stedfortrædende vidne til en velkendt historisk begivenhed.

I begivenhedernes centrum. I løbet af sin karriere har Spielberg undertiden installe-

Saving Private Ryan (1998, instr. Steven Spielberg).



ret sig på fakta-siden af den diffuse grænse mellem historisk legende og fakta. I et interview med Larry King på den amerikanske nyhedskanal CNN har Spielberg indrømmet, at han havde en historielærer i maven. Officielt forsøger han med jævne mellemrum at nedtone sin palimpsestiske historiske bevidsthed, hvor fiktioner spiller en afgørende rolle, til fordel for mere positivistiske og didaktiske ambitioner. I brede og forskellige kredse har det gjort ham til en populær historiefortæller. Efter premieren på *Saving Private Ryan* blev han eksempelvis dekoreret af samtlige værn inden for det amerikanske forsvar. Filmens dramatiske øjenvidneskilddringer, som gav den en historiografisk troværdig aura, er verden over blevet hyldet af publikum, akademiske eksperter, filmkritikere og overlevende vidner.

Netop vidnets rolle bør derfor fremhæves og sættes ind i en større sammenhæng, når Spielbergs måde at skildre det historiske er i fokus. Den nærgående 360 graders fortællestrategi i *Saving Private Ryans* langsgangsekvens ligner for eksempel de førstehåndssindtryk, som antikkens historikere forsøgte at gengive i deres tidligste skrifter. Den græske pioner-historiker Thukydide var eksempelvis selv til stede i flere af de klassiske slag, han skrev om for rundt regnet 2.400 år siden. En nutidig historiker har meget rammende beskrevet det sådan, at Thukydide placerer os "midt i det atheniensiske angreb på Pylos 425 år før Kristi fødsel. Nøjagtigt som de bemærkelsesværdige første øjeblikke af Steven Spielbergs film *Saving Private Ryan* placerer os på Normandiets strande 1944 år efter Kristi fødsel" (Gaddis 2002: 13). Attraktionen i Thukydide og Spielbergs respektive historiske fremstillinger er altså delvis den samme og ligger i, at begge placerer publikum i begivenhedernes centrum. Vidnet er på plads, men forbliver usynligt, hvilket leder ind i en diskussion

om endnu en oprindelse til ordet 'historie'.

Det græske verbum *istorie* betyder 'at se'. En *istor* var en, som kunne se, et vidne. Idéen, at en istor, en historiker, siden antikken har været ensbetydende med et vidne, er naturligvis en relevant observation for filmmediets måde at skildre fortiden på. For i mødet med den allierede invasion i *Saving Private Ryan* forventede sen-90'ernes biografgænger måske, at han eller hun, som en istor, skulle føle sig nær ved, eller som deltager i den historiske begivenhed. Og Spielbergs kameraer fungerer da også netop som deltagende vidner, der registrerer historiske begivenheder, mens de finder sted. Vi ser altså alting ud fra positioner, som diegetisk kan motiveres med, at nogen er på plads midt i, deltager i eller oplever begivenhederne. Således er det først og fremmest via en såkaldt 'intern fokalisering,' Spielbergs film formidler invasionen til os. Dette begreb blev defineret af litteraturteoretikeren Gérard Genette, som opererer med tre slags intern fokalisering: fikseret, varieret og mangfoldig. Det er den sidstnævnte, den mangfoldige interne fokalisering, jeg mener anvendes mest i *Saving Private Ryan*. Ikke mindst i forlængelse af Genettes konstatering af, at denne fokalisering sædvanligvis fortæller således, at "den samme hændelse kan fremmanes flere gange afhængigt af point of view." (1995: 190)

En af de få gange, hvor invasionen præsenteres i et mere generaliserende og eksternt perspektiv, findes lige før kamphandlingerne begynder. Som så mange andre instruktører af historiske film vælger Spielberg at indlede sekvensen med tekstskilte, som viser, hvor og hvornår handlingen udspiller sig. I den første tekst står der: "June 6, 1944", i den anden "Dog Green Sector Omaha Beach". I baggrunden ser vi en strand, som ingen i hverken virkeligheden eller filmen kunne befinde sig på her umiddelbart før

invasionen. De følgende billeder viser fremrykkende landgangsfartøjer med soldater, som ses fra et fugleperspektiv, der heller ikke kan motiveres diegetisk. Når kameralerne kommer nærmere landgangsfartøjerne, er synsvinklen distanceret yderligere, men så snart bådenes porte åbnes, forandres alting. Herfra rykkes publikum ind i fortællingen ved hjælp af et utal af vidners subjektive synsvinkler – der excelleres i intern mangfoldig fokalisering.

Saving Private Ryans nærmest interaktive, 360 graders, lynklippede audiovisuelle 'vidnefokalisering' kan ses som et udtryk for, at nutidens tilskuere ikke blot vil betragte det fortidige på afstand, men forventer at deltage aktivt (om end imaginært) i det historiske forløb. Denne type mediepraksis har givet eksisteret i lang tid og haft mange forgængere – tænk blot på 1800-tallets panoramiske museer, eller på sofistikeret legetøj som datidens Zoëtroper, hvis tromler kunne fremvise levende billeder, når man drejede på dem. Men fortælle-mæssigt har det seneste tiårs historiske Hollywood-film haft mest til fælles med computerspil. Da Spielberg ved filmfestivalen i Venedig i 1998 blev bedt om at beskrive sin ambition med *Saving Private Ryan*, nævnte han således

computerspillets interaktive dimension som et forbillede: "Jeg ville sætte tilskueren direkte fysisk ind i filmen. Jeg ønskede ikke, at han eller hun skulle blive en passiv betragter." På samme festival konstaterede han endog, at "der er bygget bro mellem spillefilmen og computerspillet. Spillene har enorme mængder af blod og vold. Sammenhængen mellem computerspil og film blev skabt, da filmvolden blev kommercialiseret. Ingen føler sig underholdt ved at 'redde menig Ryan.'" (cit. Rehlin 1998).

Ved første blik kan dette forekomme at være en overraskende nedvurdering af underholdning, når man tænker på, hvem der udtaler sig. Men det kan forklares med, at Spielberg i denne sammenhæng optrådte ved en europæisk og kulturelt prestigefuld filmfestival. Det, vi ser her, er med andre ord et forsøg på at styrke hans kulturelle kapital i forhold til omgivelsernes forventninger. Når man ser på, hvorledes Spielberg efterfølgende har ageret, så viser der sig en diametralt modsat holdning til såvel underholdningsindustrien som computerspilbranchen. Det er således interessant at notere sig, at Spielbergs selskab DreamWorks – kort efter at *Saving Private Ryan* havde vundet fem Oscars for bedste instruktion, bedste foto, lyd, redigering og bedste *special effects* – var med til at udvikle et af de mest populære historiske computerspil, der nogensinde er lavet. Denne spilserie, *Medal of Honor*, har jeg allerede berørt. Den lanceredes i 1999 og er derefter udkommet i mange forskellige versioner. I januar 2002 kom spillet *Allied Assault*, som nærmest er kalkeret efter Spielbergs film. En af dem, som hyldede spillet, sammenlignede det med en 'grynet krigsfilm' (Paretti 2002), hvilket ikke ligger langt fra Spielbergs eget ønske om at gøre filmen 'sjusket'. En anden kommentator mente, at tilstrækkeligt god teknik er en forudsætning for at opleve den ønskede realisme og

Steven Spielberg instruerer Tom Hanks under optagelserne til *Saving Private Ryan* (1998).



følelsen af nærvær i spillet (signaturen Carl 2002). Sådanne kommentarer og spillenes kommercielle succes kan ses som udtryk for, at udviklerne her har været i fase med samtidens konventioner, forventninger og krav – akkurat som tilfældet var med Spielbergs D-Dags-film.

Ringens sluttes. Men hvad fortæller så en historisk krigsfilm som *Saving Private Ryan* om dagens samfund og medieudbud? Og kan man overhovedet betragte den amerikanske filmindustri's produkter som historiske pejlemærker? Afslutningsvis vil jeg udrede fire gensidigt afhængige tendenser, som på forskellige måder kan kobles til det seneste tiårs medieudvikling, og som forhåbentlig besvarer de ovenstående to spørgsmål.

For det første er det tydeligt, at illusionen om nærhed til fortiden fortsat er efterspurg. At hæve sig over de historiske landskaber for at forstå sammenhænge bedre glider således i baggrunden til fordel for stadig forbedrede teknikkers overbevisende simuleringer af at være på stedet og opleve den skinbarlige interaktion med fortiden i *real time*. Virtuel nærhed har helt enkelt trængt den virkelige distance bort, og midt i det hele befinder det enkelte individ sig som en slags epicentrum.

Det leder videre til en anden gammel, men, forekommer det, forstærket tendens i det 21. århundrede. I dag spiller det agerende historiske subjekt ikke sine vigtigste hovedroller som stedfortrædende vidne i Hollywoodfilm og computerspil. Nej, nu er det snarere mobiltelefoniens og internettets uoverskuelige udbud af privatoptagelser fra forskellige konfliktområder, der stjæler scenen. Og præcis som den historiske Hollywood-film finder disse faktiske vidnesbyrd deres fremmeste modpoler i de æterbårne mediers distancerede overvågning af igang-

værende krige og brug af militærets optagelser fra såkaldte *smart bombs*, som ikke viser, at rigtige mennesker dør og lemlæstes, når bomberne rammer deres mål. Hollywood-fiktioner om fortidens krige og amatør billeder af samtidens stridigheder udgør med andre ord vigtige alternativer – og nødvendige påmindelser om – hvordan det kan se ud, når man befinder sig i begivenhedernes centrum.

Den tydeligste fællesnævner for hhv. film- og computerspilindustriens nærgående måde at skildre den historiske krig i dag og enkelt-individens formidling af aktuelle krige via mobiltelefon eller internet udgøres af sådanne begreber, som jeg har diskuteret i det ovenstående, dvs. nærvær, vidnestatus og mangfoldig intern fokalisering. Hvem der påvirker hvem mest i denne udvikling – den globale filmindustri eller den enkelte mediebruger – er vanskeligere at afgøre. Formodentlig drejer det sig, som så meget andet, om en aldrig standsende strøm af gensidige og komplementære krydsbestøvninger, som påvirker os på flere forskellige niveauer. Sobchacks ti år gamle prognoser ser således stadig ud til at holde vand; om noget, så synes den palimpsestiske historiske bevidsthed at dominere vores tilværelse i endnu større udstrækning i dag.

En tredje tendens er, at vi i en tid, hvor en global krig mod usynlig terror styrer den politiske dagsorden, ser ud til at have fået behov for at udfylde det rådende ideologiske og historiske vakuum med illusoriske oplevelser af at udkæmpe reelle kampe – og de bliver så belejligt henlagt til en tid, hvor modstanderne stadig var tydelige, konkrete og inden for rækkevidde. Når begivenhederne følger kausale årsags- og virkningskæder, som vi kender fra tidligere, og vi på forhånd ved, at tingene plejer at gå op i en højere enhed til slut, bliver vor samtids ideologiske, politiske, religiøse og sociale

problemer i det mindste kortvarigt bearbejdet på et symbolsk plan. Disse medierede møder med fortiden opfattes nok af mange som en slags spatiotemporale virkelighedsflugter med minimal terapeutisk virkning. Jeg mener dog, at spektakulære, virtuelle og fiktive interaktioner med det fortidige altovervejende har positive eftervirkninger. De har ikke mindst medvirket til en øget historisk interesse blandt mange unge mediebrugere. Og i det omfang, iscenesatte skildringer af fortiden lærer os noget om vores egen samtid, ser jeg primært fordele ved, at historien i stadig større omfang mest når os i fiktionsform.

Endelig er det derfor lige netop fiktionens, og i særlig grad Hollywood-filmens, rolle som en stadig vigtigere matrice, man kan lægge ned over virkeligheden, som jeg afslutningsvis vil fremhæve som den fjerde og sidste tendens i dagens samfund og medieudbud. Som Wolfgang Iser har konstateret, kan en fiktion nemlig aldrig afvises på spørgsmålet om, hvorvidt den er sand eller ej: "What counts is success, and not truth", som Iser udtrykker det (1993: 89). En fiktion fungerer således kun, så længe den harmonerer med de rådende værdier og forventninger. Dette udgør, som jeg ser det, det endegyldige bevis på fiktionens uvurderlige samtidsrelevans. En af vor tids mest indflydelsesrige fiktioner om fortiden – den historiske Hollywoodfilm – udgør med andre ord et særlig relevant historisk pejlemærke, som bør anvendes betydeligt mere i forskningen, end hvad hidtil har været tilfældet. Ikke mindst med tanke på denne repræsentationsforms stadige fornyelse. For så snart en fiktion af forskellige årsager ikke længere fungerer, erstattes den altid af en ny.

Denne artikel bygger videre på det ræsonnement, jeg præsenterede i min ph.d.-afhandling fra 2004, *Film och historia. Historisk hollywoodfilm 1960-2000*. Lund, KFS.

Litteratur

- Bann, Stephen (1995). *Romanticism and the Rise of History*. New York, Twayne Publishers.
- Gaddis, John Lewis (2002). *The Landscape of History, How Historians Map the Past*. Oxford, Oxford University Press.
- Genette, Gérard (1995) [1980]. *Narrative Discourse, An Essay in Method*. Ithaca og New York, Cornell University Press.
- Iser, Wolfgang (1993). *The Fictive and the Imaginary, Charting Literary Anthropology*. Baltimore og London, The Johns Hopkins University Press.
- Landsberg, Alison (2004). *Prosthetic Memory – The Transformation of American Remembrance In The Age Of Mass Culture*. New York, Columbia University Press.
- Paretti, Christopher (2002). "Medal of Honor: Allied Assault". <http://www.insidemacgames.com/reviews/view.php?ID=262>
- Pizzello, Stephen (1998). "Five-Star General". In: *American Cinematographer*, august 1998.
- Probst, Christopher (1998). "The Last Great War". In: *American Cinematographer*, august 1998.
- Rehlin, Gunnar (1998). "Steven Spielberg, Sago-farbror och sanningsökare". In: *Tidningen Vi*, nr. 35/36.
- Signaturen Carl (2002) http://www.pcgamereview.com/reviews/action/Product_1921.asp
- Sobchack, Vivian (1997). "The Insistent Fringe: Moving Images and Historical Consciousness". In: *History and Theory*, vol. 36, nr. 4.

Oversat af redaktionen.