
8

DEN KREATIVE KRIG

Af
ANDERS ENGBERG-PEDERSEN
LEKTOR, PH.D.
INSTITUT FOR
KULTURVIDENSKABER,
SYDDANSK UNIVERSITET

MODTAGET
CARLSBERGFONDETS
DISTINGUISHED ASSOCIATE
PROFESSOR FELLOWSHIP
TIL PROJEKTET
THE AESTHETICS OF WAR

I det 21. århundrede er krigsførelsen i stigende grad blevet afhængig af fiktioner. Forestillede scenarier og virtuelle verdener former i dag hvordan krige forberedes, udkæmpes og behandles. Militæret har således bevæget sig ind på et felt man sjældent forbinder med krig - æstetikken. Diverse begreber der traditionelt tilhører teorien om kunst og repræsentation, er migreret ind i den militære sfære og har fået en ny aktualitet. Begreber som fikcionalitet, erfaring, realisme, suspension of disbelief er blevet afgørende for hvordan krige føres i dag. Samtidig har de æstetiske felter selv reageret på militariseringen af æstetikken. Litteraturen, filmen og teatret har på forskellig vis søgt at genvinde kunstens kritiske potentiale. Projektet "The Aesthetics of War" undersøger dette sammenfald af krig og æstetik i det 21. århundrede.



I 2009 kørte en gruppe amerikanske marinesoldater deres tank gennem ørkenen i Twentynine Palms, Californien, da et eller andet syntes at blokere vejen. Objektet lignede ikke noget de var trænet til at identificere, og manglen på genkendelse fik dem til at stoppe. De indså nu hurtigt at det sandfarvede trekantede objekt ikke var virkeligt (Figur 1).

Soldaternes var i gang med et såkaldt "serious game". Deres tank befandt sig i *Virtual Battle Space 2* - en simulation som er designet til at give soldaterne en sanselig, virtuel krigserfaring inden de blev sendt i felten. Sikkert forskanset på deres base i Californien befandt marinesoldaternes tanker og kroppe sig på samme tid inde i basens *Battle Simulation Center*, hvor de kørte af sted på et virtuelt terræn genereret af virkelige kartografiske data fra en potentiel krigszone. Et øjeblik troede soldaterne at objektet var en vejsidebombe, en såkaldt IED (Improvised Explosive Device). Det blev snart klart at der bare var tale om en harmløs fejl i softwareprogrammet. Nogle pixels der viste ørkensandet, var blevet kopieret ind oven på asfaltvejen. Men i virkeligheden var de der ikke.

Krigens fiktioner

Scenen viser hvordan krig og fiktion, det virkelige og det imaginære, underholdning og alvor er blevet vævet stadig tættere sammen. Siden årtusindeskiftet er filmiske iscenesættelser og virtual reality scenarier blevet brugt til at teste, træne og efterbehandle militære operationer. For at forblive på forkant med den teknologiske udvikling er det amerikanske militær begyndt at samarbejde med Hollywood og videospilindustrien, og med akade-

Figur 1.
Serious Games I: Watson Is Down.
Courtesy of Harun Farocki GbR.
Amerikanske marinesoldater på basen i Twentynine Palms, Californien. De træner fremtidige operationer i krigssimulationen *Virtual Battlespace 2*. Det er bare én af mange simulationer som i de senere år er blevet udviklet i et tæt samarbejde mellem militæret, kulturindustrien, og universitetsverdenen. Grundet deres operationelle karakter går sådanne fiktive scenarier også under betegnelsen "serious games."

“

Når nutidens spillere og soldater dør om halvtreds eller tres år, vil de ikke huske en gammel slæde fra deres barndom som *Citizen Kane*. De vil derimod huske en tilsløret kvinde, som gik forbi dem i en simuleret by.

– Harun Farocki

”

Figur 2.
Brættet fra Georg Venturinis krigsspil fra 1797. De første brugbare krigsspil blev udviklet omkring år 1800. Deres primære formål var dengang at træne officerer i at håndtere vanskelighederne i en taktisk operation. Det opstod som en variation af skakspillet, men opfindere udvidede brættet gevaldigt, indførte komplekse regler i medfølgende manualer, der nogle gange løb op i 200 sider, og de tilføjede også terninger for at kunne simulere krigens kontingens. Georg Venturini, *Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels, zum Nutzen und Vergnügen, besonders aber zum Gebrauch in Militair-Schulen*, Schleswig: bey J.G.R.h., 1797. Forsvarets Bibliotek.

miske institutioner såsom Institute for Creative Technologies (ICT) på University of Southern California. Samarbejdet mellem filmskabere, designere, softwareprogrammører og spiludviklere markerer en ny udvikling. Måden vi repræsenterer krig, er smeltet sammen med måden vi fører krig. Virtuelle verdener, imaginære scenarier og kreative fiktioner står i dag ikke i modsætning til krigens rå virkelighed, men er blevet integrale elementer i den.

Forskningsprojektet *The Aesthetics of War* undersøger med Carlsbergfondets bevilling denne udvikling. Holdet, der består af ph.d.-studerende Christine Strandmose Toft, jeg selv og, via en bevilling fra Velux Fondene, postdoc Jens Bjerling og lektor Solveig Gade, vil de næste tre år undersøge sammenfiltningen af krig og fiktioner fra et humanistisk perspektiv. Projektet forfølger to komplementære spor.

For det første analyserer vi militærrets overtageelse og forvandling af fiktionen til et krigsredskab. For det er på ingen måde klart hvilken rolle disse fiktioner spiller. Hvordan bliver de designet, og hvordan fungerer de? Hvilken slags krigserfaring opstår ud af virtuelle midler? Og hvad betyder det når militære designere taler om simulationernes realisme, deres virkelighedseffekter og fikcionalitet, eller deres evne til at generere "suspension of disbelief"? Alle er nøglebegreber inden for den filosofiske æstetik. Lige siden Platon har æstetikens teoretikere diskuteret hvordan fiktioner har påvirket mennesket – både dets tanker og dets sanser. Humaniora har derfor et stort og nuanceret begrebsapparat til rådighed, der kan hjælpe os til at forstå fiktionernes rolle i den moderne krigsførelse.

Men vi har ikke bare et begrebsapparat, vi har også kunsten. Projektets andet spor undersøger derfor hvordan de kunstneriske felter har forholdt sig til den moderne højteknologiske krigsførelse og den instrumentalisering af æstetikken der er sket. Siden begyndelsen af Irakkrigen i 2003 har en række forfattere, installationskunstnere og filminstruk-

tører stillet spørgsmålet: Hvordan kan vi forstå krigserfaringen i tidsalderen for dens digitale reproduktion? Og hvordan kan kunsten overhovedet forholde sig til at et af dens essentielle elementer – fiktionen – bliver anvendt som et krigsredskab? Med dette dobbeltperspektiv, der ser æstetikken som både et *instrument* og som en *refleksion* over krigen, vil vores forskellige analyser af litteraturen, filmen og teatret skitsere en samlet æstetisk teori for den moderne krig.

Scripts, fremtidsfiktioner, kedsomhed

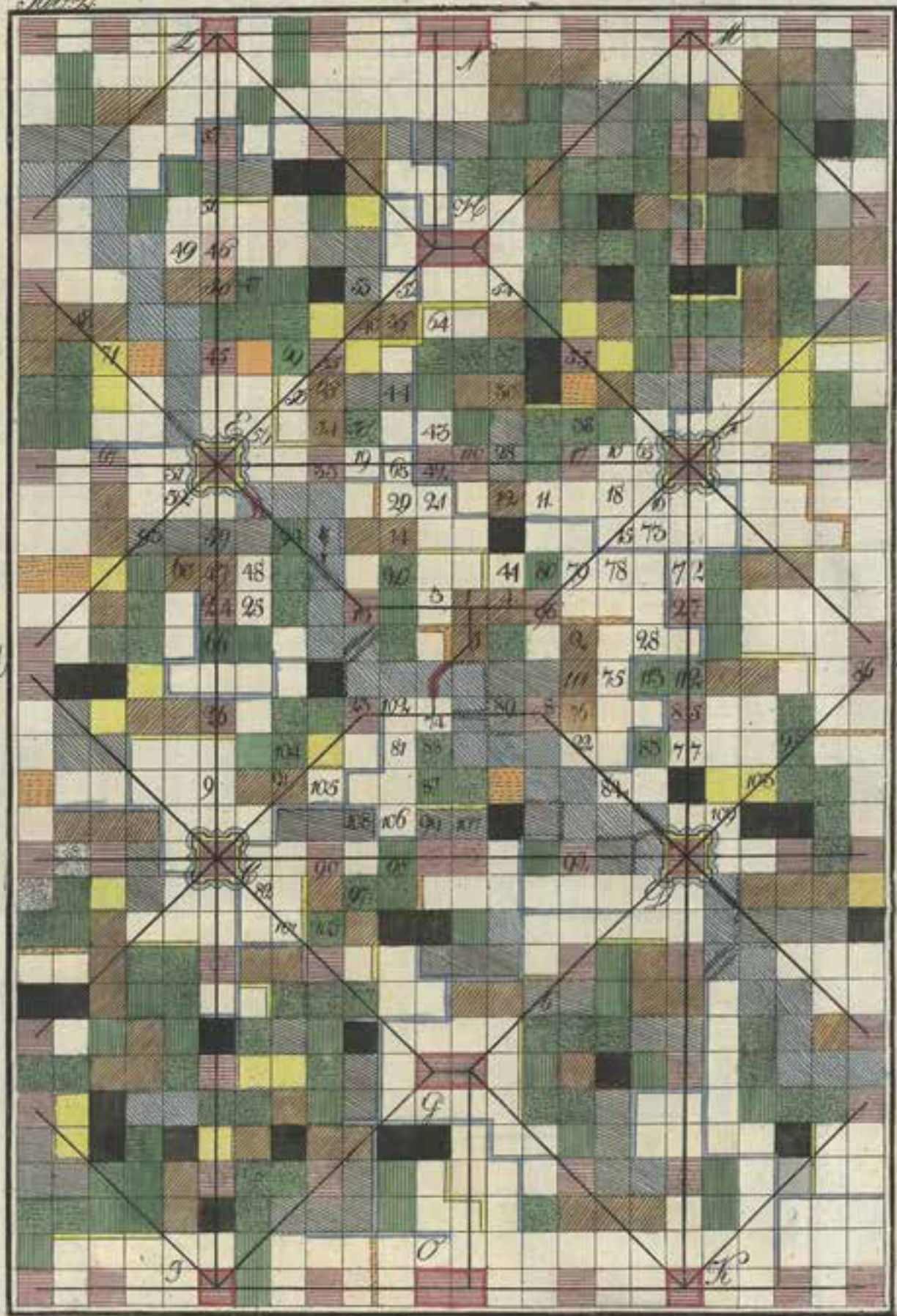
Hvad indebærer det mere konkret? Solveig Gade vil se nærmere på begrebet *krigsteatret*. Som bekendt henviser ordet til det rum krigen udkæmpes i, men også til det element af fiktion der ligger i krigen som et spektakulært teater der kan iscenesættes på forskellig vis. I det nye årtusinde udviklede Pentagon netop en palet af såkaldte *scripts* til at håndtere offentlighedens perception af den globale krig. Efterfølgende satte kunstneren Sharon Hayes fokus på konstruktionen af roller i Irakkrigen i sin videoinstallation *Nine Scripts from a Nation at War*. På den baggrund og ved hjælp af teater- og performance-teori bliver det klarere hvordan sådanne militære *scripts* er skruet sammen og prøver at styre den offentlige holdning til krig.

Et uomgængeligt aspekt ved moderne krig er det som filosofen Brian Massumi har kaldt for "the logic of preemption." Jens Bjerling undersøger hvordan anti-terror operationer i stigende grad benytter sig af forestillede fremtider der er bygget af algoritmer og enorme data-set. Allerede inden en fremtidig begivenhed sker, bliver den forudgrebet baseret på et digitalt sæt af forbindelser og sandsynligheder. Sådanne operationelle "fremtidsfiktioner" griber direkte tilbage til nutiden, hvor de former den reelle krigs- og antiterrorstrategi. Men hvordan fungerer de nærmere, og hvad er det for en underliggende utopisk vision om komplet geopolitisk sikkerhed der ligger til grund for sådanne præventive



Måden, vi repræsenterer krig, er smeltet sammen med måden, vi fører krig. Virtuelle verdener, imaginære scenarier og kreative fiktioner står i dag ikke i modsætning til krigens rå virkelighed, men er blevet integrale elementer i den.





Figur 3. & 4.
Serious Games III: Immersion.
 Courtesy of Harun Farocki GbR.
 De første krigsspil tjente primært som et redskab til træne officerernes evne til at rationalisere krigens kompleksitet. I dag fokuserer deres efterfølgere i lige så høj grad på soldaternes følelsesregister ved hjælp af immersive teknologier. Virtual reality programmet STRIVE – Stress Resilience in Virtual Environments – udviklet på Institute for Creative Technologies i Californien forsøger fx præventivt at manipulere med soldaters affektive respons på ekstreme krigserfaringer for at undgå traumatisering.

interventioner? Særligt film og tv-serier som *Minority Report*, *Person of Interest* og *Homeland* åbner for en kritisk diskussion af netop de spørgsmål.

Flere værker i den efterhånden anselige skønlitteratur om krigen i Irak og Afghanistan bakker med konsekvenserne af den blanding af intimitet og geografisk distance som den moderne teknologi har skabt. De close-ups som fx dronepiloterne får af deres mål på flere tusinde kilometers afstand, lader til at have udfordret de traditionelle æstetiske kategorier i krigslitteraturen. Christine Strandmose Toft undersøger derfor sammenhængen mellem udviklingen af militær teknologi og en række andre æstetiske kategorier som kedsomhed, distraktion, skuffelse. Digitaliseringen af krigen får således ikke bare militærets designere til at udvikle nye æstetiske begreber til at føre krig med. Den skaber også nye måder at repræsentere krigen på.

Kunsten er krigens fader

Et af koryfæerne inden for medieforskningen, tyskeren Friedrich Kittler, yndede at citere Heraklits berømte ord: "krigen er altings fader." Han argumenterede gennem en lang karriere for at krigen var drivkraften bag udviklingen af teknologi som sådan. Civile teknologier var blot biprodukter af teknologier der først var blevet opfundet til militære formål. Da Rock'n'roll hit'et "War" med omkvædet "War, what is it good for?" fx gjaldede ud gennem radioen i 60'erne, skulle musikerne have husket på – mente Kittler – at de havde optaget sangen ved hjælp af et udstyr som den tyske hær havde udviklet for at optimere deres krigsteknologi så de bedre kunne opsnuse og manipulere fjendens hemmelige morse-beskeder.

Vejen fra den militære til den civile sfære er nu slet ikke så ensrettet som Kittler gør den til. Simulationerne som soldaterne i Twentynine Palms træner i, er videreudviklinger af spil der oprindeligt stammer fra underholdnings- og kulturindustrien. Storscellerten *Doom*, som millioner af teenagedrenge har spillet gennem årene, blev fx forvandlet fra et kommercielt spil til et krigsspil ved at militæret fjernede monstre og satte fjendtlige soldater ind i stedet. Og i slut-90'erne benyttede STRICOM – den amerikanske hærs Simulation, Training, and Instrumentation Command – en wireless teknologi som var blevet udviklet ti år tidligere i Hollywood til film som *Batman* og *Aliens*.

Vi bliver nødt til også at vende pilen den anden vej og se på hvordan kulturen og dens produkter er kommet helt ind i krigens maskinrum og er med til at forme hvordan den forestilles og udføres. Som navnet på militærets samarbejdspartner, Institute for Creative Technologies, markerer, er krigen også et kreativt fænomen. Den bliver opfundet, produceret og iscenesat ved hjælp af operationelle fiktioner. Det kræver et andet perspektiv end de gængse fra militærhistorien eller politologien, nemlig et humanistisk og æstetisk perspektiv.

Billederne af de amerikanske marinesoldater oven for er da heller ikke taget af det amerikanske militær. De indgår i den tyske kunstner Harun Farockis videoinstallation *Serious Games I-IV* fra 2009. Men hvor simulationerne skaber en immersiv verden som soldaterne kan blive opslugt af, går Farocki i den modsatte retning (Figur 3 og 4). Hans dobbelte skærm viser os på én og samme tid simulationens verden og hele det teknologiske apparat der ligger til grund for og producerer krigssimulationen. I stedet for billeder af en krigsverden ser vi en verden af krigsbilleder. *Serious Games I-IV* zoomer ud og udstiller derved hele den æstetiske forvaltning der nu udgør en central del af vor tids militære apparat. At forstå den udvikling bedre – historisk, analytisk og teoretisk – er afgørende for os som borgere i en nation der ikke bare er i krig, men også har USA som allieret.

Referencer

- Der Derian, James. *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Complex*. 2 udg., New York: Routledge, 2009. • Ehmann, Antje, and Harun Farocki. 2011. "Ernstes Spiele. Eine Einführung," i *Serious Games: Krieg/Medien/Kunst/War/Media/Art*, red. Ralf Beil og Antje Ehmann, 22-24. Ostfildern: Hatje Cantz. • Engberg-Pedersen, Anders "Technologies of Experience: Harun Farocki's 'Serious Games' and Military Aesthetics," i *Boundary 2*, (Fall 2017) 44:4, p. 155-178. • Engberg-Pedersen, Anders *Empire of Chance. The Napoleonic Wars and the Disorder of Things*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2015. • Farocki, Harun. *Serious Games I-IV*, 2009-2010. • Kittler, Friedrich A. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, CA: Stanford University Press, 1999. • Venturini, Georg, *Beschreibung und Regeln eines neuen Krieges-Spiels, zum Nutzen und Vergnügen, besonders aber zum Gebrauch in Militair-Schulen*, Schleswig: bey J.G.R.h., 1797. • Winthrop-Young, Geoffrey. "Drill and Distraction in the Yellow Submarine: On the Dominance of War in Friedrich Kittler's Media Theory." *Critical Inquiry*, (2002), 28: 825-54.



“

Vi bliver nødt til også at vende pilen den anden vej og se på, hvordan kulturen og dens produkter er kommet helt ind i krigens maskinrum og er med til at forme, hvordan den forestilles og udføres. Som navnet på militærets samarbejdspartner, Institute for Creative Technologies, markerer, er krigen også et kreativt fænomen. Den bliver opfundet, produceret og iscenesat ved hjælp af operationelle fiktioner. Det kræver et andet perspektiv end de gængse fra militærhistorien eller politologien, nemlig et humanistisk og æstetisk perspektiv.

”

