

I det 21. århundrede er krig og krigens repræsentationer blevet vævet stadig tættere sammen. Siden årtusindeskiftet er forestillede scenarier, simulationer, (mis)-information og andre repræsentationer indgået som centrale dele af krigsførelsen. Når amerikanske soldater træner i virtual reality-krigsspil, der blev udviklet på baggrund af kommercielle computerspil som *Doom*, og når idéerne til de nyeste våben i arsenalet er hentet direkte fra science fiction-litteraturen, kan man med politologen James Der Derians ord sige, at: “the new wars are fought in the same manner as they are represented.” Med andre ord er skellet mellem repræsentationsformer og krigens former kollapsede. Krigen fremstår dermed som andet end ødelæggelse og destruktion eller som virkelighedens *factum brutum*. Samtidens krige viser sig som produktet af en række kreative handlinger, som fiktioner, der ikke står i modsætning til det virkelige, men som griber direkte ind i verden og former både sociale forestillinger om krigen samt konkrete militære aktioner.

Den udvikling åbner for et nyt perspektiv på forholdet mellem krig og kunst. I stedet for at tænke på dem som to adskilte sfærer – eller endda som hinandens diametrale modsætninger – peger udviklingerne i det 21. århundrede på deres tætte sammenhæng. Begrebet “krigskunst” sætter sammenhængen på spidsen. Krigskunst opstod som et militært begreb, der henviser til den overordnede teori om, hvordan en general bedst organiserer sine tropper, når han fører krig. Men denne oprindelige brug af begrebet antyder allerede dets anden betydning: kunsten, nemlig den kunst, der tager krigen som tema. Og selvom ordet krigskunst rummer to forskellige betydninger – generalens organisation af tropper og kunstnerens repræsentation af krig – deler de to forståelser også en væsentlig fællesmængde: Ligesom kunstnerne bygger en krig op med pensler, ord og toner, indeholder generalernes brug af tropper og våben ligeledes et centralt element af kreativitet og komposition. Det er derfor ikke overraskende, at den prøjsiske militærteoretiker Carl von Clausewitz gik så vidt som at beskrive hærføreren som en kunstner og krigen som et kunstværk.

Forbindelserne mellem krig og kunst har altså en lang historie og det 21. århundredes krige har kun styrket båndene. I dag er sammenvævningen af krigen og kunsten således ikke længere blot metaforisk, metodisk eller tematisk: kunstneriske strategier og repræsentationsformer er blevet en central del af selve krigsførelsen i senmoderniteten. Grunden til denne sammensmeltning af krig og kunst skal findes i to afgørende og sammenhængende udfordringer ved moderne krig, som man lidt formelt kan beskrive som *epistemologiske* og *affektive*.

Den *epistemologiske* udfordring er resultatet af afslutningen på den kolde krig i begyndelsen af halvfemserne, da en bipolar verdensorden blev afløst af et mere forplumret fjendebillede og af angrebene den 11. september 2001, hvor en uforudset terrorhandling rystede verden og Vestens sikkerhedssystemer. Som følge af disse to begivenheder har et centralt fokus i det nye årtusinde været at forsøge på at forberede sig på den fuldstændig uforudsete fjende eller trussel – en opgave der i sagens natur udfordrer traditionelle former for vidensproduktion inden for det geopolitiske område. Brian Massumi har i den forbindelse argumenteret for, at 9/11

forårsagede et skift fra den afskrækkelseslogik, vi forbinder med koldkrigsæraen, til en foregribelseslogik. Denne logik implicerer bl.a., at man i stedet for blot at reagere på faktiske begivenheder i stigende grad lader sine handlinger styre af en lurende fremtidig trussel. I forsøget på at forberede sig på eller afværge identificerbare fremtidige trusler søger man at fremprojicere plausible scenarier for, hvordan fremtiden tager sig ud, og i den forbindelse er kunstens og fiktionens evne til at fremmane forestillede verdener og fremtider blevet en kærkommen sparringspartner.

Den *affektive* udfordring er resultatet af tidligere erfaringer, især fra Vietnamkrigen, hvor både traumatiserede veteraner og en kontrær civilbefolkning udgjorde et væsentligt problem for krigsindsatsen. Belært af disse erfaringer er produktionen af positive affekter – for individuelle soldater og for samfundet som helhed – blevet en aktiv del af især den amerikanske krigsindsats. Fra Richard Grusins idé om “præmediering” af fremtidige traumatiske begivenheder gennem film og tv-serier over Judith Butlers begreb om “krigens rammer” eller “indramning”, hvor dele af krigens virkelighed udelades af medie billedet, til Harun Farockis dokumentation af, hvordan den amerikanske hær anvender computerspil til at forberede og efterbehandle soldater udsendt til krigszoner, spiller kunsten og kulturen en afgørende rolle i den affektive produktion og dermed i krigsindsatsen.

Disse to sammenhængende aspekter af nutidig “krigskunst” – det epistemologiske og det affektive – er oplagte objekter for et kulturanalytisk blik. Ud fra et overvejende samtidshistorisk perspektiv, fokuserer dette nummer af *Passage* på de stadig mere forfinede alliancer mellem æstetik, iscenesættelse og krig. Operationaliseringen af æstetikken og konsekvenserne heraf er omdrejningspunkt i Anders Engberg-Pedersen og Jens Tangs artikler. Tangs artikel beskriver camouflagetechnikken *Razzle Dazzle*, som den britiske marinemaler Norman Wilkinson udviklede i 1917 og siden solgte til det amerikanske militær. Den viser i et historisk perspektiv, hvordan kunsten længe har været i krigens sold. Men hvor Wilkinsons camouflagetechnik skulle skabe forvirring hos fjenden og dermed give amerikanerne en fordel i søslag, viser Engberg-Pedersens bidrag om Harun Farockis videokunstværk *Serious Games I-IV* og det 21. århundredes militære æstetik, at operationaliseringen af æstetikken i dag ikke kun gælder militært materiel, men sigter mod en rekonfigurering af menneskets sansesystem. Æstetikken operationaliseres med henblik på at forme soldaternes reaktionsmønstre i felten. Den er således en direkte medspiller i forsøget på at imødegå, hvad vi ovenfor kaldte den affektive udfordring ved moderne krigsførsel.

Militærets forsøg på at kontrollere reaktionerne på krig igennem iscenesættelse er også omdrejningspunktet i Jens Bjerings og Christine Strandmose Tofts artikler. Bjerings viser, hvordan CIA’s censur af en række rapporter fra krigen mod terror ikke sigter efter at skjule den amerikanske tortur, men mod at få de personer, som omtales i dokumenterne til at træde frem i et særligt ufordelagtigt lys for derigennem at kunne opretholde torturregimets berettigelse. Tofts analyse af David Abrams’ roman *Fobbit* diskuterer de iscenesættelsesstrategier, som militærets presseafdeling gør brug af i forsøget på at gøre Irakkrigen spiselig for den amerikanske befolkning. Disse undersøgelser af militærets iscenesættelsesstrategier giver imidlertid også anledning til at spørge, hvor kunsten står, når traditionelle æstetiske kategorier er

blevet indlemmet i selve krigsførelsen, og hvordan militæret på et håndgribeligt tekstuel niveau forsøger at konfigurere de affekter, hjemmefrontens reception af krigen producerer.

Iscenesættelse i ordets egentlige forstand spiller en central rolle i Solveig Gades artikel. Hun undersøger, hvordan det militære begreb “krigsteater” bruges som prisme til at tematisere eksplosionen af slagmarkens tid og rum i såvel senmoderne, medialiseret krigsførelse som i Rimini Protokolls forestilling *Situation Rooms* og Farockis *Serious Games I-IV*. Artiklen argumenterer for, at de to værkers kombination af dokumentariske og fiktive greb er en adækvat respons på samtidens medialiserede, affektivt bårne krigsførelse, og for at denne strategi potentielt kan fremmane den *begivenhed*, som i stigende grad synes udraderet i samtidens krigsførelse. Med sin undersøgelse af, hvordan kunstneriske virkemidler anvendes til at frembringe virtuelle krigsscener peger den også på det kunstnerisk-teknologiske aspekt i det, vi ovenfor kaldte den senmoderne krigs epistemologiske udfordring.

I sin artikel *Memoria – en teaterforestilling om krig som nærværende erindring* peger Annelis Kuhlman på en anden side af krigens iscenesættelse. Med afsæt i Odin Teatrets forestilling *Memoria* undersøger hun fremstillingen af krigserindringer på scenen. Mere specifikt argumenterer hun for, at *Memoria*, der dels er baseret på vidnesbyrd fra Holocaust-overlevende, dels på skuespilleren Else Marie Laukviks professionelle, kropslige “arkiv”, formår at gøre de traumatiske erindringer, forestillingen kredser om, nærværende i det “nu”, der deles mellem skuespillere og publikum. Christian Dahl supplerer analysen af krigens iscenesættelse med et historisk perspektiv. Mere specifikt fører han læserne tilbage til det elizabethanske teaters iscenesættelse af slagscener. Til trods for, at slagscenerne er en af de mest markante fornyelser af teatret i forhold til antikkens drama, har de fået bemærkelsesværdig lidt opmærksomhed fra teaterhistorikere, fordi man har antaget, at slagscenerne blot skulle lokke det udannede, stående publikum i teatret. Men baseret på data fra Folgers *Librarys Digital Anthology of Early English Drama* viser Dahl, at det engelske hof i høj grad efterspurgte slagscenerne. De mange slagsscener må ses som et udtryk for elizabethanernes interesse for historie og Englands voksende militære engagement på kontinentet i slutningen af den elizabethanske periode.

Endelig står krigens tilstedeværelse i civilsamfundet centralt i Ann-Katrine S. Nielsens artikel. Hun vender blikket indad og undersøger, hvordan Danmarks deltagelse i de såkaldt “fjerne krige” i Irak og Afghanistan kommer til udtryk som en art hjemløs. Med fokus på værker af henholdsvis Peter Voss Knude, Dy Plambeck og Mikkel Brixvold viser hun, at man kan skelne mellem tre former for hjemløs i dansk krigslitteratur. I forlængelse heraf argumenterer hun for, at ikke blot den hjemvendte veteran, men også det danske civilsamfund hjemløses af krigen, og at netop litteraturen og kunsten udgør et af de steder, hvor vi kan lade os hjemløse og lære at lytte til de ellers tavse veteranstemmer.

Som det fremgår, byder værk materialet på en bred palet, der spænder fra teater over billedkunst og film til litteratur og musik, ligesom artiklerne tager forskellige sider af krigsindsatsen under behandling. Samlet set er det vores håb, at det brede perspektiv kan bidrage til at kortlægge den militarisering af kunsten, som pågår i disse år, og som er i fuld gang med at rokke fundamentalt ved de måder, hvorpå krig

føres – og ved måderne, hvorpå kunsten selv besvarer og udfordrer militariserin-
gen. Som en kunstnerisk illustration af og kommentar til netop denne problematik
optræder Jørgen Michaelsens tre værker *Any study of defeat should be closely allied to
the study of heuristic defection (I-III)*, der er tegnet til nummeret.

Rigtig god fornøjelse!