

Nazityskland i populärkulturen

Minne, myt, medier

Nazityskland i populärkulturen

Minne, myt, medier

Eva Kingsepp



Stockholms universitet

Till mina föräldrar

© Eva Kingsepp 2008
Omslagsbild: Björn A. Ekblom

ISSN: 1102-3015
ISBN: 978-91-7155-701-8

Tryck: Printcenter, Stockholm 2008
Distributör: Institutionen för journalistik, medier och kommunikation (JMK), Stockholms universitet

Innehåll

Förord	9
1. Inledning	11
1.1. Mediemarknaden kring Tredje riket: en överblick	12
1.2 En första blick på materialet	14
1.3 Begreppsförtydliganden	14
1.4 Syfte, hypoteser och frågeställningar	15
1.5 Kritik och avgränsningar	17
1.6 Disposition	19
2. Forskningsöversikt	20
2.1 Kulturstudier och visuella studier	20
2.2 Medieetnografi och receptionsforskning	21
2.3 Populärkulturella perspektiv på Tredje riket	22
2.3.1 Andra världskriget	23
2.3.2 Tredje riket	24
2.3.3 Subkulturer och myter	25
2.3.4 ”Den nya diskursen” kring Tredje riket: <i>Reflections of Nazism</i>	27
2.3.5 Tredje riket i alternativ historia	28
2.3.6 Slutsatser	30
3. Teoretisk ram: Medialisering, myt och diskurs	32
3.1 Medialisering	32
3.1.1 Det narrativa berättandet	32
3.1.2 Film som historieberättelser	34
3.1.3 Dokumentärfilm: kommunikationsform och berättelsestrategier	35
3.1.4 Alternativ historia och kryptohistoria	38
3.1.5 Autenticitet och realism	40
3.1.6 Remediering, hyperrealitet och historisk immersion	43
3.1.7 Stereotyper, fetischer, arketyper och symboler	45
3.1.8 Det utopiska och det politiska omedvetna	47
3.2 Myt	50
3.2.1 Mytbegreppet	50
3.2.2 Avförtrollning och återförtrollning? Myt och religion i det senmoderna	52
3.2.3 Den moderna myten: mytoklasm och semioklasm	54
3.3 Diskurs	57
3.3.1 Diskurs och kollektivt minne	59
3.4 Avslutande diskussion	62
4. Metodologisk ram och material	65
4.1 Övergripande perspektiv	65
4.1.1 Hermeneutik och fenomenologi	65

4.1.2 Kulturstudier som metodologisk grundval.....	66
4.2 Konkreta metodval.....	67
4.2.1 Medietexterna: diskursanalys och semiotik.....	67
4.2.2 Publiken/användarna: medieetnografi och diskursanalys.....	69
4.3 Materialet: urval och tillvägagångssätt.....	70
4.3.1 Medietexterna: urval.....	70
4.3.2 Medietexterna: tillvägagångssätt.....	72
4.3.3 Publiken/användarna: urval.....	73
4.3.4 Publiken/användarna: tillvägagångssätt.....	76
4.4 Kritiska synpunkter.....	78
4.4.1 Begränsningar i redovisningen.....	78
4.4.2 Validitet, reliabilitet, generaliserbarhet.....	78
4.4.3 Genusaspekten.....	80
5. Visualiteter: Tredje riket i symboler.....	82
5.1 Tredje riket som formelberättelse.....	82
5.2 Tecken och symboler för nazistiskhet i spelfilm.....	84
5.2.1 Grafiska tecken: a) Hakkors och järnkors.....	87
5.2.2 Grafiska tecken: b) SS-runor och Totenkopfdödskele.....	89
5.2.3 Dräktattribut: a) 'Onda' klädesplagg.....	90
5.2.4 Dräktattribut: b) Runda stålågade glasögon.....	93
5.2.5 Frakturstilens och det tyska språkets betydelse.....	94
5.2.6 Typer och stereotyper.....	95
Onda nazister.....	95
Sympatiska tyskar.....	97
Nazikvinnor och sympatiska tyskor.....	98
Homosexuella, sexuellt avvikande.....	98
Diskussion kring nazistereotyper i spelfilm.....	99
5.3 Jämförelse: Tredje riket-symbolik i dokumentärfilm.....	101
5.4 Historisk immersion i dataspel.....	103
5.4.1 Historiskt rum.....	103
5.4.2 Historisk tid.....	105
5.5 Den symboliska diskursen.....	110
6. Historiska representationer på film: Hitlers sista dagar.....	115
6.1 Nazidokumentären: utkast till typologi.....	115
6.2 Fallstudie: Hitlers sista dagar och död. Struktur och tilltal.....	118
6.2.1 Huvudfilmerna.....	120
<i>Adolf Hitler's Last Days</i>	120
<i>The Last Days of Adolf Hitler</i>	124
<i>Hitler's Death : The Final Report – Operation Myth</i>	126
6.2.2 Jämförelse: andra dokumentärfilmer på samma tema.....	129
<i>Unsolved History : Inside Hitler's Bunker</i>	129
<i>The World at War : Nemesis – Germany February–May 1945</i>	130
6.2.3 Spelfilmerna: <i>Unergången</i> och <i>Bunkern</i>	131
6.2.4 Jämförelse: mer generella dokumentärfilmer.....	134
<i>Hitler – A Career</i>	135
<i>Hitler : Privatpersonen och Hitler : Utpressaren</i>	136

<i>The History of Nazism</i>	138
6.3 Teman.....	139
6.3.1 Mysterium.....	139
6.3.2 Apokalyps	140
6.4 Narrativa kärnor, delhändelser, detaljeffekter.....	140
6.4.1 Stereotypiska incidenter.....	142
6.5 Historiska personer och karaktärer	143
6.6 Tecken och symboler	148
6.7 Den populära historiska diskursen: mytifiering?	152
7. Transmedialt berättande: Kryptohistoria och det nazifantastiska	158
7.1 Det nazifantastiska	159
7.1.1 Kryptohistoria och konspirationsteorier	160
7.1.2 SS-ockultism	162
7.1.3 Naziteknologi och -medicin.....	163
7.2 Dokumentärfilmerna	165
7.2.1 Struktur och tilltal	165
Exempel: Wewelsburg	167
7.2.2 Teman.....	169
Mysterium	169
Apokalyps och hybris	169
Vetenskapliga villospår.....	170
Exotism	170
7.2.3 Narrativa kärnor, delhändelser, detaljeffekter.....	173
Anekdotiska fragment.....	177
7.2.4 Historiska personer och karaktärer	179
7.3 Spelfilmerna.....	181
7.3.1 Struktur och teman.....	181
7.3.2 Narrativa element.....	183
7.3.3 Karaktärer och stereotyper	186
7.3.4 Autenticitet.....	189
7.4 Spel	189
7.4.1 Struktur och teman	191
7.4.2 Karaktärer och stereotyper.....	192
7.4.3 Platser och händelser.....	194
7.5 Den nazifantastiska diskursen: mytifiering?	194
8. Publik och användare I: Historia	200
8.1 Introduktion till den alternativa diskursen	201
8.1.1 Översikt av Tredje riket-relaterade intresseområden	203
8.2 Kort presentation av de intervjuade	206
8.3 Initierad kontra trivial kunskap	207
8.3.1 Förståelse kontra demonisering	207
8.3.2 'Jag' och 'de Andra'	211
8.4 Att se på andra världskrigsfilm	213
8.4.1 Realism och autenticitet.....	217
8.4.2 Krigsromantik? Hjältar och antihjältar	221
8.5 Att se på nazidokumentärer	225

8.5.1 Slarv och förvrängning	226
8.5.2 Kommersialism och hedonistisk konsumtion	231
8.6 Historiska personer: distans och identifikation	232
8.6.1 Hitler och Himmler	232
8.6.2 SS och Waffen-SS	234
8.7 Att spela andra världskrigsspel	238
8.7.1 Spel för MöPar: strategi och realism	239
8.7.2 Verklig verklighet och fantastisk verklighet	240
9. Publik och användare II: Estetik	243
9.1 Fetisch och fascination	243
9.2 Komprometteringsshot: liminalitet och rituellt tillägnande	248
9.3 Provokation	249
9.4 Nazihumor	250
9.5 Tabubrytande	255
9.6 Varufiering: nazikitsch och militaria	256
9.7 Den alternativa diskursen: mytoklasm, mytografi och mytifiering	259
9.8 Kollektivt minne?	261
10. Slutsatser och diskussion	264
10.1 Vilka tecken på mytifiering står att finna i det undersökta materialet, och vad kännetecknar dessa?	265
10.2 Hur tolkar publiken/användarna de medierepresentationer av Tredje Riket som de tar del av? Hur används dessa i deras meningsskapande?	267
10.3 Vilka betydelser har det mytiska, a) i fråga om mediernas representationer, b) för publiken?	269
10.4 Bortom gott och ont: avslutande diskussion	275
Appendix: Och jag själv då...? Några personliga reflektioner	281
Summary in English	287
Källförteckning	
Otryckt material	294
Internetkällor	301
Tryckta källor	303
Bilagor	
1 Symboler för nazistiskhet i spelfilmer och tv-serier	320
2. Frågeguide	322

Förord

Många avhandlingsförfattare beskriver de tillryggalagda åren som en lång resa. Just denna har bjudit på ett stort antal möten med människor, och jag skulle så gärna vilja tacka var och en av dem för alla de värdefulla och berikande upplevelser och insikter som de har bjudit på. Många är akademiker, andra inte; en del hyser ett stort intresse för området, andra inte; några kommer att kunna hitta spår av våra diskussioner i avhandlingen, andra inte; men gemensamt är ändå att alla på olika sätt har bidragit till att göra denna avhandling till vad den är. Det finns en lista med namn, som jag upprättat med tanke på detta förord, men den är så lång att jag inser att knappt någon skulle orka ta sig igenom den... Jag får således med beklagande begränsa mig till att bara nämna ett fåtal personer, med vilka jag har haft särskilt mycket samarbete, och hoppas att ni andra inte känner er bortglömda!

Det finns några som har varit särskilt viktiga stöttepelare, en del i olika faser av arbetet, andra under hela, eller så gott som hela den långa tiden. Jag kan inte nog säga hur glad, lycklig och tacksam jag är över att ni har funnits där! Först och främst: mina föräldrar, Helena och Heldur Kingsepp, som alltid har ställt upp, stöttat och inspirerat, inte minst under de gångna arbetsamma åren. Så mina fantastiska handledare, båda på JMK: Karin Becker, under senare tid bistådd av Kristina Widestedt, vars skarpa ögon också korrekturläst. Utan detta ovärderliga stöd, på hemmafronten likaväl som på den akademiska, hade vägen varit hart när oframkomlig. Stora fång med rosor går även till följande kloka vänner, tillsammans med vilka jag tillbringat många givande, ofta djuplodande och inspirerande diskussionstimmar: Lars Bosma, Leif Dahlberg, Merja Ellefson, Patrik Hultin, Mats Jönsson och Erik Rundkvist. Några har förgyllt mina vistelser i Tyskland; i synnerhet vill jag nämna dr Bernhard Frank, Schmitten, dr Rolf Giesen på Deutsche Kinemathek, Berlin, och Marcus Mohr, militärhistoriker och dataspelare som bl.a. tagit med mig på föreläsning om östfronten på Humboldtuniversitetet och över huvud taget varit ett suveränt bollplank.

Mina varma tack går också till Stefan Blomberg, Martin Estvall, Per Faxneld, Johan Fornäs, Håkan Hvitfelt, Kajsa Klein, Amanda Lagerkvist, Göran Leth, Rochus Misch, Örjan Roth-Lindberg, Neil Stott, Rüdiger Süner, och inte minst Ulf Zander, min opponent på slutseminariet, vars kunskap, tips

och kommentarer varit ovärderliga! Dessutom till min goda fé, Anja Hirdman, som hela tiden har stöttat, inspirerat och puffat på mig; till James Pamment, som språkgranskat den engelska sammanfattningen; till alla jag träffat och diskuterat med på olika kurser och konferenser – och inte minst till alla studenter, som entusiastiskt har kommit med tips och synpunkter!

Så, naturligtvis, ytterligare ett enormt TACK till alla dem som ställt upp som intervjupersoner och bidragit med ytterligare kunskap som informanter – utan er skulle avhandlingen inte ha blivit av! Jag har lovat alla anonymitet, så inga namn skall nämnas, men ni vet vilka ni är! Det finns några som har kommit att vara till extra stor hjälp utan att ingå som intervjupersoner: Derek och Jonas, med vilka jag spenderat många trevliga och lärorika timmar på Kurtnamarknaden; mina andra militariakontakter i Estland, speciellt Alar och Erki; i Berlin Anses och Wulf, den sistnämnde såväl en outtröttlig källa till information som guide till otaliga museer och andra sevärdheter (inklusive en studieresa till Peenemünde). Ett stort fång rosor också till mina kära värdar i Tallinn och Berlin: Sara, Henrik och Kathleen!

Det finns en person som särskilt förtjänar att uppmärksammas: min sambo under många år, Björn Ekblom, som kommit med mängder av tips och synpunkter, hyrt andra världskrigsfilmer, outtröttligt spelat igenom det ena andra världskrigsspelet efter det andra, och dessutom gjort omslagsbilden – kort sagt, varit en riktig klippa. Hyllas skall också alla ni andra som har hjälpt till med att få tag i material av olika slag, inklusive syskonen Brorsson, som dessutom har hållit sin gamla moster uppdaterad i fråga om PC-spel!

På tacklistan står även olika finansiärer, som under perioder har gjort det möjligt att arbeta mer koncentrerat med avhandlingen: Stockholms universitets donationsstipendier (L & E Kinanders resp. E & H Rhodins stiftelse), och senare JMK genom en doktorandtjänst. Jag är också mycket glad över att ha fått möjlighet att föreläsa och/eller presentera delar av avhandlingen vid KTH, Skövde högskola, Södertörns högskola, HUMLab vid Umeå universitet, Westminster University, London, samt Nordeuropainstitutet vid Humboldt-Universität zu Berlin.

Gnesta i augusti 2008

Eva Kingsepp

1. Inledning

Förintelsen under det nazityska Tredje riket har obönhörligen satt sin prägel på hela den västerländska kulturen efter andra världskriget. Theodor Adornos ofta refererade uppfattning om att man inte kan skriva poesi efter Auschwitz illustrerar att det är omöjligt att inte på något sätt förhålla sig till förintelsen: i varje estetisk representation ingår en relation till såväl moraliska som formmässiga krav (Adorno 1966:354 ff; Bernstein 2001:226; Rothberg 1997). Det var emellertid inte förrän i slutet av 1970-talet som förintelsen kom att bli ett allmänt känt begrepp, och anmärkningsvärt nog var det en populärkulturell dramatisering som brukar nämnas som orsaken: den amerikanska tv-serien *Holocaust* (1978), som kom att föra upp denna dittills ganska förbisedda aspekt av Tredje rikets historia på den politiska, kulturella, sociala och inte minst akademiska agendan (Zander 2003:256; Viklund 1998).¹ Yehuda Bauer talar om ”ett häpnadsväckande fenomen” under 1900-talets två sista decennier: ”Förintelsen har blivit till en symbol för ondska i vad som oriktigt kallas den västerländska civilisationen, och medvetandet om den symbolen tycks spridas över hela världen” (Bauer 2001:10; jfr äv. Lang 2001). Populärkulturens relation till minnet av förintelsen är föremål för akademisk undersökning bl.a. inom fältet Holocaust studies, medan motsvarande jämförelsevis inte verkar vara lika vanligt i fråga om förhållandet till Nazityskland. Varför är då detta viktigt att studera? Det finns flera orsaker.

Eftersom jag hör till dem som menar att vi inte bara bör försöka lära oss av historien, utan också försöka omsätta lärdomarna i praktiken, är jag intresserad av såväl historieförmedling som minneskulturer. Idag är det inom medierna, och kanske i synnerhet populärkulturen, som myternas traditionellt vägledande funktion återfinns (Thompson 1995:225 ff; Wright 1975; jfr äv. Jameson 1981). Enkelt uttryckt handlar avhandlingen därför om *minne*, *myt* och *medier*, och hur dessa samverkar, bl.a. i forandet av etiska ställningstaganden hos publiken. Det skall redan här förtydligas att när begreppet *myt* i avhandlingen relateras till Tredje riket avser det *ett sätt att representera detta på* som till sin natur är mytiskt, och har alltså inte – utom då det särskilt påpekas – något att göra med sanningsvärdet i det framförda. Däremot kan en mytiskt präglad representation tänkas påverka publikens meningsskapande.

Den populärkulturella representationen av Tredje riket erbjuder ett utmärkt område för att närmare undersöka detta fenomen, inte minst eftersom det finns ett mycket stort utbud att ta del av. Historikern Ludmila Jordanova talar om *public history* och drar paralleller till masskommunikation: "Among other things, public history is *popular* history – it is seen or read by large numbers of people and has mostly been designed for a mass audience" (2000:141). *Holocaust* är ett bra exempel på populärkulturens kraft och förmåga att styra och forma stora människogrupperns världsbild, i det här fallet närmare bestämt det som brukar gå under beteckningar som kollektivt eller kulturellt minne. Det kollektiva minnet har viktiga beröringspunkter med identitetsskapande, maktförhållanden, kulturella normer o.s.v., vilket gör ett helhetsperspektiv med många infallsvinklar nödvändigt (jfr Zelizer 1995:214).

1.1. Mediemarknaden kring Tredje riket: en överblick

Den mediebild som här undersöks är framför allt den som framställs i filmer och datorspel. Idag är inte längre försäljningssiffror, antal biobesökare eller utgivningsstatistik relevanta mått på spridningen, framför allt genom internets genomslag som distributionskanal, där inte minst fildelning gör att tillgängligheten är mycket större än bara för ett tiotal år sedan. Tredje riket-relaterat material är dessutom till stora delar tidlöst, i meningen att den som är intresserad av att ta del av det i princip lika gärna kan se en mindre känd film från 1950-talet som den allra senaste biopremiären. En fingervisning kan dock ges genom datorspel, där andra världskriget under många år utgjort ett av de allra mest populära temata, och dessutom med stor sannolikhet är den historiska epok som oftast förekommer (Kraftling e-post 2007-11-26). Datorspel och annan interaktiv underhållning väntas enligt branschorganisationen DFC Intelligence öka sin omsättning från ca 33 miljarder dollar 2006 upp till 47 miljarder år 2009 (hemsida 2007-09-18). Film utgör dock fortfarande en betydande del av utbudet. En av de största aktörerna på köpfilmmarknaden är brittiska Eagle Rock Entertainment, där också Pegasus Entertainment ingår. Båda bolagen inriktar sig på "music and entertainment" och har en stor utgivning av dels populärmusik på cd, dvd och vhs, dels filmer med teman som bilar, sport – och Nazityskland/andra världskriget. En annan del, Eagle Media Productions, producerar dokumentärer inriktade på "lifestyle, military history, music documentary and crime programming" för bl.a. Discovery

Channel och History Channel (se hemsida). Kopplingen mellan Tredje riket och kommersiell underhållning är alltså påfallande, och det finns med andra ord en betydande ekonomisk aspekt att ha i åtanke.²

1995 var det 50 år efter krigsslutet, vilket medförde en våg av förnyat intresse för Nazityskland. I Sverige visade sig detta bl.a. i ett påtagligt utökat utbud av tv-dokumentärer på temat, en trend som verkar ha hållit i sig sedan dess (Kingsepp 2001:5, 32-33). Det är i sammanhanget inte oviktigt att nya historiska dokument har blivit tillgängliga i olika arkiv efter murens fall, liksom att nya generationer medieproducenter har tillkommit, som sannolikt vill ta upp gamla teman på ett nytt och eget sätt. Av vikt är också – kanske i synnerhet utifrån ett svenskt perspektiv – det senaste decenniets utbredning av kabel- och satellitkanaler med t.ex. just Discovery och History Channel. Idag finns också möjligheter till (ofta illegal, men ändå) nedladdning från internet. Detta gör att utbudet och spridningen av nazirelaterat mediematerial är mycket större idag än för 15-20 år sedan. Nytändningen gäller även fiktion: ett exempel är *Rädda menige Ryan* (1998), som också anses ha moderniserat genren andra världskrigsfilm (Basinger 2003:261). Krigsaspekten är inte oviktig: USA:s militära engagemang i t.ex. Irak och Afghanistan skapar behov av en nationell uppslutning kring dessa, vilket avspeglas i det populärkulturella utbudet. Inte minst har detta kopplingar till just dataspelsmarknaden (se t.ex. Der Derian 2001). Det är alltså viktigt att se det påtagliga samband som finns mellan de populärkulturella texterna och omvärlden, både i fråga om form och innehåll. Idag finns ett utbrett intresse för (populär)historisk faktalitteratur, vilket gör denna genre till något av vår tids skönlitteratur (Beever opubl.; Nilsson pers. komm. 2007-12-10). Historien sedd ur enskilda personers perspektiv verkar idag av många upplevas som mycket mer intressant än den som mer övergripande inriktar sig på 'kungar och slag', varför ett allt tydligare fokus har kommit att förläggas till vad som kan kallas för gräsrotsnivån (ibid.; jfr Aronsson 2004:22 ff + passim).

Frågan om vad som är hönan och vad som är ägget blir svår att besvara. Det står i alla fall klart att det populärkulturella utbudet påverkas på flera sätt och från flera olika håll, något som gör det nödvändigt att i en undersökning som denna ta med åtminstone två grundläggande perspektiv: medietexterna och den publik som tar del av dessa.

1.2 En första blick på materialet

Avhandlingens empiriska material kommer att presenteras närmare i kapitel 4, men det kan vara lämpligt att redan här få en uppfattning om det. Medietexterna består huvudsakligen av olika filmer och dataspel, dels eftersom dessa idag utgör de mest betydande formerna för den populärkulturella representationen av Tredje riket, dels då jag finner den visuella representationen särskilt intressant. Inte bara spel- utan också dokumentärfilmer undersöks, eftersom jag menar att dokumentärer om Tredje riket, Hitler och andra världskriget utgör en populärkulturell genre, på samma sätt som Hillevi Ganetz hävdar att dokumentärfilmer om djur och natur bör betraktas, och analyseras, som fiktion snarare än som fakta (Ganetz 2004). Att detta är en rimlig uppfattning visas inte minst av den ofta förekommande beskrivningen av dagens medielandskap som karaktäriserat av en upplösning av gränser: mellan högt och lågt, fakta och fiktion, 'verklig' verklighet och konstruerad verklighet, och så vidare (t.ex. Bjurström et al. 2000:161 ff; Couldry 2004).

Det etnografiska materialet består huvudsakligen av intervjuer med personer som på olika sätt, och i olika hög grad, hyser ett intresse för Tredje riket och/eller andra världskriget. Ytterligare data har tillkommit genom olika fältstudier. Jag har velat få en studie som är förankrad i den levda verkligheten, i den livsvärld som ständigt konstrueras av alla dem som ingår i denna, och där människors mediebruk utgör en central del i meningsskapandet. Raymond Williams talar om "a structure of feeling" som uppstår i en gemensam social kontext och som visserligen kan se olika ut hos olika individer, men som ändå utgör en befintlig grund för kommunikation. Denna struktur blir oftast påtaglig först i jämförelse med andra generationer, andra kulturer eller sociala gemenskaper. Det är därför betydelsefullt att avhandlingen har ett Sverigebaserat perspektiv; motsvarande undersökning i t.ex. Tyskland eller USA skulle förmodligen se något annorlunda ut (jfr Williams 1961:57-70).

1.3 Begreppsförtydliganden

I avhandlingen används oftast *Tredje riket* som benämning på Tyskland under NS-epoken 1933–45, eftersom detta i högre grad ger konnotationer till det mytiska innehållet än vad det mer allmänna Nazityskland gör. Ordet *nationalsocialism* avser ideologin (jfr *nationalsocialist*), detta också för att

markera skillnaden från de mer vardagliga uttrycken *nazism* respektive *nazist*.³ Ofta betecknar ”nazist” i vardagligt tal en person som baserar sin världsbild på antidemokratiska och rasistiska värderingar, vilket också är så ordet här används. Ibland, och i synnerhet i en mediekontext, blir det dock tydligt att de ideologiska aspekterna får stå tillbaka för en mer generell innebörd av ondska över huvud taget. För att betona när det rör sig om sådana abstrakta begrepp används antingen enkla citattecken: ’ond’, eller kombination: ond nazist. Ibland förekommer versal begynnelsebokstav, vilket är avsett att ytterligare understryka det abstrakta och visa mot det arketypiska: Ondska.

Definitioner av *medialisering*, *mediering*, *myt*, *mytifiering*, *diskurs* etc. följer i teorikapitlet. Det är dock lämpligt att redan här kort nämna något om det sistnämnda. Eftersom jag i avhandlingen både undersöker representationer av Tredje riket och möjliga förklaringar till dessa har det varit nödvändigt att kombinera två perspektiv: enkelt uttryckt, diskurser som olika sätt att tala om verkligheten, och diskurs som det regelverk som styr hur man kan tala om den. I bestämd form används här ”Tredje riket-diskursen” som ett paraplybegrepp för olika representationer av Tredje riket (olika diskurser kring detta), vilka ur en Foucauldiansk synvinkel kan förmodas styras av ett socialt överenskommet regelverk. Slutligen: i brist på bättre används det vardagliga uttrycket *dataspel* som paraplybegrepp för digitala spel på dator (datorspel) respektive spelkonsol (tv-spel), trots att många spelare ser detta som en styggelse. Jag ser det ändå som mer funktionellt än t.ex. videospel, ett uttryck som annars brukar användas inom spelforskningen.

1.4 Syfte, hypoteser och frågeställningar

Historikern Peter Aronsson talar om *historiekultur*, *historiebruk* och *historie-medvetande*; tre termer som är användbara för att belysa avhandlingens syfte:

Historiekultur är de källor, artefakter, ritualer, sedvänjor och påståenden med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att binda samman relationen mellan dåtid, nutid och framtid. /.../ *Historiebruk* är de processer då delar av historiekulturen aktiveras för att forma bestämda meningsskapande och handlingsorienterade helheter. *Historiemedvetande* är de uppfattningar av sambandet mellan dåtid, nutid, och framtid som styr, etableras och reproduceras i historiebruket. Ett visst urval av historiekulturen iscensätts i ett historiebruk och formerar ett historiemedvetande. (Aronsson 2004:17-18)

Med utgångspunkt från svenska förhållanden undersöker avhandlingen populärkulturens roll i dagens historiekultur kring det nazityska Tredje riket, dess funktion inom historiebruket och dess betydelse för historiemedvetandet. I syftet ingår som en viktig del att studera relationerna till *det mytiska*, och vilket inflytande mytifiering kan ha i fråga om ett lärande av historien, framför allt på ett personligt etiskt plan. Den hypotes som ligger till grund för analysen är att populärkulturens transformationer av den historiska verkligheten på olika sätt påverkar den levda verkligheten idag, och delvis också kan ses som en spegling av de värderingar och behov som präglar dagens samhälle. En andra hypotes bygger på uppfattningen om att historien idag fyller den vägledande funktion som mytologin hade i det traditionella samhället, och att det är inom populärkulturen som historien omformas till, och återberättas som, myt (Lévi-Strauss 1979:42-43; Wright 1975 passim).

Den första frågeställningen utgår ifrån förekomsten av det mytiska:

1. Vilka tecken på mytifiering står att finna i det undersökta materialet, och vad kännetecknar dessa?

För att få en uppfattning om mytifieringens relation till kollektivt respektive individuellt minne krävs inte bara en undersökning av medieinnehållet, utan även av dess publik:

2. Hur tolkar publiken/användarna de medierepresentationer av Tredje riket som de tar del av? Hur används dessa i deras meningsskapande?

Den tredje frågeställningen går in på hur medierepresentationerna används i ett vidare meningsskapande kring det mytiska:

3. Vilka betydelser har det mytiska, a) i fråga om mediernas representationer, b) för publiken?

Med hjälp av dessa frågeställningar hoppas jag kunna få ett helhetsperspektiv i fråga om såväl mytifieringsprocesser som meningsskapande kring, och i förhållande till, Tredje riket.

1.5 Kritik och avgränsningar

Som alltid finns det invändningar som kan göras i fråga om det mesta i en avhandling. En viktig sådan handlar om *aktualiteten*. Populärkulturens olika former är föränderliga – vad säger att materialet fortfarande är relevant när avhandlingen kommer ut? Ett, fem, tio år därefter? Mycket av det – i synnerhet dataspelen – har redan när detta skrivs förlorat sin aktualitet. Samtidigt finns det också en kontinuitet inom populärkulturen: vissa delar består medan annat förändras. Detta är tydligt i fråga om de här undersökta spelen, som inte har genomgått särskilt stora förändringar annat än i fråga om grafik och ludologisk komplexitet, alltså i fråga om själva speldimensionen. Det symboliska innehållet är i princip oförändrat, från det äldsta spelet fram till de allra senaste. Samma gäller för det mesta av mediematerialet. Med andra ord: även om studien är gjord under den första hälften av 2000-talet finns det skäl som talar för att det inte handlar om ett strikt tidsbundet fenomen. Däremot finns det åtskilligt som *är* förankrat i ett nu, i synnerhet i fråga om den kulturella kontexten, som framför allt i fråga om dagens globaliserade medielandskap erbjuder helt andra förutsättningar för kommunikation än tidigare.

Ett viktigt perspektiv som kort har presenterats, men som inte kommer att tas upp närmare, är medieproducenternas. Anledningen är av praktisk art. Till att börja med finns detta – till skillnad från publikperspektivet – redan representerat i flera relaterade studier (Jönsson 2004a, b; Rosenfeld 2005; Zander 2006). Framför allt hade dock ett producentperspektiv utökat det empiriska materialet ytterligare, vilket leder till nästa kommentar. Materialet är så omfattande och innehåller så många olika slags medietexter att det dels blir tämligen svårhanterligt inom ramen för en doktorsavhandling, dels riskerar det resultat som presenteras att bara bli en ytlig redovisning med många lösa trådar. Samtidigt ingår det översiktliga perspektivet i mitt syfte. Jag har försökt hantera detta problem genom att i analysen koncentrera mig på ett fåtal aspekter och en jämförelsevis begränsad del av materialet, men samtidigt öppna dörren till den mångfald som präglar området och förmedla en uppfattning om den brokiga väv som Tredje riket i populärkulturen utgör (se kap. 8.1.2). I ljuset av detta blir det förhoppningsvis också begripligt varför förintelsen och andra traumatiska delar av Tredje rikets historia inte är representerade annat än marginellt, något som kan tyckas stötande.

För att få en helhetsbild av Tredje riket inom populärkulturen har en inledande kartläggning av området gjorts. Nedanstående områden har därefter

valts bort, inte för att de skulle vara irrelevanta, utan framför allt eftersom de hade krävt att ytterligare teorikomplex lagts till den redan vittomspännande sammanställningen. Beträffande mediematerialet har *tryckta medier* i stor utsträckning fått stå tillbaka till förmån för rörliga bilder och det visuella. Tonvikten ligger på det angloamerikanska medieutbudet, eftersom det är det som dominerar marknaden, trots att några av de intervjuade emellanåt relaterar till andra kultursfärer. Framför allt gäller detta den stora asiatiska marknaden, i synnerhet den japanska, där *manga* och *anime* (tecknade serier och filmer inom vilka också naziteman förekommer) idag finns översatta till flera olika språk och är populära också i väst. I fråga om dataspel finns inte *multiplayerspel* representerade, alltså sådana där man spelar mot varandra, antingen uppkopplade i lokala nätverk eller över internet. Ett annat utelämnat område är det där personer klär ut sig i passande dräkter och med användande av rekvisita agerar i olika slags återskapande av antingen den 'verkliga' historien eller en fantasivariant. *Historisk reenactment* och *lajv*, levande rollspel, finns således inte med, även om traditionella rollspel mycket kort tas upp och därmed får utgöra en länk. Jag har också lämnat de sexuella praktiker åt sidan där Tredje riket-relaterade attribut förekommer, vilket gjort att subkulturer kring *sadomasochism*, liksom även *gaykulturen*, faller utanför studien. Slutligen har jag inte heller följt upp de kopplingar som finns till olika *esoteriska inriktningar* (t.ex. nazireferenser inom satanism).

I samband med Nazityskland dyker det lätt upp extra komplikationer när det talas om myter, som t.ex. i de infekterade turerna kring *historierevisionister* som David Irving och de uppfattningar som framförs om förintelsen som en myt i bemärkelsen något som inte har hänt på riktigt (jfr *The Irving Judgment*, 2000). Detta perspektiv undersöks inte i avhandlingen, framför allt eftersom knappt någon av alla de intervjuade betvivlar förintelsens realitet, men också eftersom det inte är något som de elva intervjupersonerna intresserar sig för.⁴ I princip kommer inte heller *nynazism* eller sådana medietexter som är direkt kopplade till rasideologiska subkulturer att tas upp, av den enkla anledningen att den absoluta majoriteten av dem jag talat med inte tar del av dessa. Sådana har dock till en mindre del ingått i det undersökta materialet.

1.6 Disposition

I de närmast följande kapitlen (2-4) presenteras det teoretiska respektive metodologiska ramverket. Den empiriska undersökningen börjar i kapitel 5, som handlar om tecken och symboler för 'nazistiskhet' i filmer och dataspel. Kapitel 6 fokuserar på dokumentärt berättande i filmmediet. I kapitel 7 behandlas det jag kallar för det kryptohistoriska och det nazifantastiska, där verklighet blandas med spekulaton och fantasi. Här utvidgas också fältet till ett transmedialt berättande: både dokumentär- och spelfilm, dataspel och i någon mån också rollspel finns representerade. Kapitel 8 och 9 knyter ihop de tre föregående och utvecklar dem genom ett publikperspektiv. Kapitel 10 återknyter till frågeställningarna genom att kort besvara dessa, och fördjupar därefter diskussionen kring de slutsatser som dragits.

I en avhandling skall det vetenskapliga arbetet stå i centrum, inte författaren som person. Det har emellertid visat sig att det förmodligen ändå är lämpligt att bli lite mer personlig än vad som är brukligt – frågor har uppstått, och kommer också framöver att uppstå, om var jag själv står i förhållande till Tredje riket, andra världskriget och den värld som de intervjuade ingår i. Jag hoppas ha kunnat belysa detta i ett appendix, där jag också går in på varför jag över huvud taget kom in på detta område.

NOTER

¹ Se även temanumret om *Holocaust*, *International Journal of Political Education*, nr 4 1981.

² Det är inte helt lätt att få komplett och tillförlitlig information om de olika dokumentärfilmerna på temat, framför allt eftersom många av dem cirkulerar mellan olika tv-kanaler och ges ut i olika dvd-utgåvor. Uppgifterna är därför ofta bristfälliga och ibland även osäkra – vilket i sig utgör ett icke ointressant forskningsresultat.

³ För en mer ingående definition och analys av nationalsocialism som ideologi, se t.ex. Griffin (1991) och Ofstad (1972).

⁴ Av alla de personer som jag under åren i olika sammanhang har kommit att mer eller mindre ingående diskutera området med, har det bara varit enstaka som ifrågasatt att NS-regimen systematiskt planerade och genomförde ett etniskt motiverat folk mord på i synnerhet judar och romer.

2. Forskningsöversikt

I detta kapitel förankras avhandlingen i en ram av tidigare forskning. Det blir i hög grad en genomgång av den litteratur som på olika sätt knyter an till området, och därmed också en översikt av forskningsläget.

2.1 Kulturstudier och visuella studier

Avhandlingen befinner sig i en akademisk tradition av kulturstudier, eller Cultural Studies som den engelska benämningen lyder. Denna karaktäriseras av ett holistiskt kulturperspektiv, där den levande och levda vardagskulturen, med populärkulturen, publiken, dennas medieanvändning och meningsskapande, står i centrum. Typiskt är också ett inslag av maktkritik utifrån ett gramscianskt hegemonibegrepp, där inriktningen på publiken gör att fokus förskjuts från de dominerande samhällsinstanserna till dem som domineras, vilket symboliskt ger en röst åt dessa. Inom kulturstudier återfinns också ett brett text- och mediebegrepp, där inte bara medierade texter utan all form av meningsfull kommunikation ingår. Det gör att också sådana till synes omedierade aktiviteter som flanerande, konsumtion, shopping och samlande i en bred mening går att betrakta – och analysera – som texter, och de objekt som ingår som medier (Becker et al. 2002; Bjurström et al. 2000; Gemzöe 2004). Avhandlingen har också viktiga beröringspunkter med den relativt nya forskningsgrenen visuella (kultur)studier, Visual Studies, som fokuserar på just de visuella aspekterna av olika kulturyttringar. Förutom film, fotografi, bildkonst och digitala medier innefattar det också det breda mediebegreppet, där inte minst kroppen utgör ett medium för avkodning och tolkning (Becker, Wulff 2007; Fuery, Fuery 2003; Mirzoeff 2002; Robins 1996; Rose 2001; Sturken, Cartwright 2001).

2.2 Medieetnografi och receptionsforskning

Inom både medieetnografi och receptionsforskning återfinns studier av tittares eller läsares upplevelser av filmer, TV-program, skönlitteratur och på senare år även dataspel. Gränserna mellan inriktningarna är ofta lite oklara, eftersom båda handlar om publikens medieanvändning och meningsskapande i en social kontext. I princip ses dock medieetnografi som i huvudsak deltagande observation kompletterad med intervjuer, medan receptionsforskning avser intervjubaserade studier (Schröder et al. 2003:125). Det finns också en viktig skillnad i fråga om den typ av publikstudier som är vanlig inom kulturstudier och den som handlar om mediernas effekter. Den kulturinriktade är mer intresserad av publiken som aktiva användare och mediernas roll i skapandet av mening, medan detta är något som effektforskningen i princip lämnar åt sidan; här är det framför allt mätbara effekter som är intressanta.

Det blir särskilt tydligt i fråga om forskning kring medier och våld. Som exempel på den förstnämnda kategorin kan nämnas Annette Hills studie *Shocking Entertainment : Viewer Response to Violent Movies* (1997), där hon intervjuar personer som brukar titta på våldsamma actionfilmer, liksom Göran Bolins medieetnografiska avhandling om unga män som samlar på extrema våldsfilmer, *Filmbytare : Videovåld, kulturell produktion & unga män* (1998). Även om mitt mycket varierande material inte direkt går att jämföra med vare sig våldsfilmer eller något annat mer kategoriserbart område, så finns det förutom skillnaderna också betydande likheter med Hills och Bolins studier. Framför allt gäller det arten av medietexter, som av utomstående kan uppfattas som stötande, provocerande, osmakliga o.s.v. men av den initierade publiken betraktas på ett mer nyanserat sätt. I vissa delar kan man också se påtagliga strukturella likheter mellan mitt etnografiska material och det ”filmbytarnas fält” Bolin beskriver i sitt. Det skulle mycket väl gå att, i likhet med den sistnämnde, göra en Bourdieuinspirerad analys av intervjupersoners och informanternas förhållningssätt till Tredje riket och de medierade artefakter som ingår i deras värld. Av avgränsningsskäl har jag avstått från detta, men kan hänvisa till en tidigare pilotstudie som visar att det i fråga om ”Tredje riket-fantasterna”, d.v.s. de som har Tredje riket som ett slags hobby, går att se hur olika nivåer av kunskap om Tredje riket och andra världskriget tillsammans med innehav av olika medietexter – litteratur, filmer, militaria – samverkar i formandet av habitus och position i ett slags subkulturell, eller för att använda Fiskes begrepp, skuggkulturell hierarki (Fiske 1992; Kingsepp 2006).

2.3 Populärkulturella perspektiv på Tredje riket

Det mesta av den forskning som finns i fråga om Tredje riket i samband med populärkultur handlar antingen om den samtida historiska kontexten, om förintelsen eller om andra världskriget. Ofta rör det sig då om film, även om det också är vanligt att behandla hela den väv där kultur i allmänhet, politik, ideologi och propaganda ingår som viktiga element. Redan de samtida medierna användes i hög grad av NS-regimen för att förmedla representationer av det historiska och det traditionellt mytiska, där syftet var att skapa en ny, tysk nationell identitet (Baird 1990; Giesen 2003; Karlsson, Ruth 1983; Mosse 1966; Reichel 1991; Schulte-Sasse 1996). I litteraturen är det inte ovanligt att den populärkulturella representationen av förintelsen beskrivs som till sin karaktär mytisk (dock utan att begreppet definieras närmare), och inte heller uttalandet att förintelsen – utan att dennas historiska existens ifrågasätts – har blivit till en myt (Cole 1999; Giesen 2004:142; jfr äv. Baudrillard 1981a, b). Däremot är det förhållandevis sällsynt med en liknande retorik i fråga om den efterkrigstida medieversionen av Tredje riket. Undantag handlar i princip om enskilda historiska personer, framför allt Hitler (Rosenbaum 1998; Rosenfeld 2005), och mer specifika företeelser som myter i samband med SS (Goodrick-Clarke 2002; Sünner 1999). I synnerhet i fråga om det sistnämnda handlar det dock om tendenser inom vissa nazisympatiserande grupperingar, inte i det västerländska samhället generellt.

En konsekvens av detta blir alltså att vissa specifika delar av Tredje riket väljs ut och kan diskuteras i en mytisk terminologi, medan samma sak i princip inte gäller beträffande resten. Samtidigt står det tydligt att den populära representationen av det nazityska samhället i mycket visar upp mytiska drag, även om det inte explicit talas om den i sådana termer. Konstvetaren Max Liljefors kommer delvis in på detta i sin avhandling *Bilder av Förintelsen: Mening, minne, kompromettering* (2002), där han studerar olika exempel på hur förintelsen har representerats inom framför allt bildkonst, men kort även berör olika former av populärkultur. Ett centralt begrepp hos Liljefors är *kompromettering*, vilket är mycket användbart också i fråga om mitt eget material. Han menar att den nazistiska symboliken har kommit att tillmätas närmast tabuliknande egenskaper: den som går över gränsen för det kulturellt accepterade i fråga om hur man förhåller sig till dessa bilder riskerar att besmittas av nazism i ett slags metafysisk bemärkelse. Den som redan är klassad som ond kan dock inte ytterligare komprometteras, varför t.ex. nynazister klarar sig

undan. Det är bara den som borde vara god och oförvitlig som kan komma i fråga, vars heder kan få en fläck och sättas på spel, oavsett om det finns någon sanningshalt eller ej i sammankopplingen med det onda (op.cit. s. 126-129).

2.3.1 Andra världskriget

I fråga om andra världskrigsfilm, och på senare tid även andra världskrigsdatspel, finns en hel del akademisk forskning gjord. Jeanine Basinger fastställer de karaktäristiska dragen för den filmgenre och konstaterar att det ofta kan vara svårt att dra gränser för vad som skall räknas som vad – andra världskriget kan utgöra ramen för en kärlekshistoria, en äventyrsskildring, en musikal och så vidare (Basinger 2003). Medan hon fokuserar på genreaspekter gör Robert Fyne en mer specifikt innehållsinriktad genomgång av amerikansk andra världskrigsfilm, och undersöker bland annat representationer och stereotyper av de egna respektive fienden. Här dyker sådana karaktärer upp som den onde, den dumme respektive den löjlige tysken, liksom den barbariske och sadistiske japanen (Fyne 1994). Olika slags fiendestereotyper behandlas också av Leif Furhammar & Folke Isaksson (1971), som tar upp både nu- och samtida andra världskrigsfilm tillsammans med annan krigsrelaterad film och propaganda.

Steven Spielbergs *Rädda menige Ryan* (1998) är en andra världskrigsfilm som väckt stor uppmärksamhet och även blivit föremål för flera studier. Företrädesvis diskuteras i dessa sådant som filmens påverkan på vår syn på historien, minne och på amerikansk nationell identitet (Ehrenhaus 2001; Hasian 2001; Jönsson 2004b; Owen 2002; Schubart 2007; jfr äv. Basinger 2003:253 ff; King 2000:117-126). Särskilt intressant ur mitt eget perspektiv, då den även gör kopplingar mellan film och dataspel, är Mats Jönssons avhandling *Film och historia : Historisk Hollywoodfilm 1960–2000*. Här finns ett längre avsnitt om just *Menige Ryan* med en exkurs till de visuellt närbesläktade dataspel i serien *Medal of Honor* som producerats av samma Spielbergägda bolag, DreamWorks (Jönsson 2004a:181-195). Jönsson visar hur produktionskontexten är av väsentlig betydelse för såväl filmens manifesta innehåll som det underliggande ideologiska budskap som går att finna i den, med andra ord både den historia som berättas och den bild av historien som visas upp. Inom dataspelsforskning och forskning om krig och nya medier utgör (andra världs)krigsspel ett vanligt tema, med Baudrillards välkända essä ”The Gulf War Did Not Take Place”

som en återkommande referens (Baudrillard 1995). Så jämför t.ex. Patrick Crogan spelet *Combat Flight Simulator 2* och Hollywoodfilmen *Pearl Harbor* utifrån historia, narrativ och temporalitet, och Barry Atkins undersöker *Close Combat*-spelen som counterfactual gameplay, alltså en sorts alternativ historia (Atkins 2003; Crogan 2003).

2.3.2 Tredje riket

Inom populärkulturforskningen är Tredje riket i sig ett relativt ovanligt tema, medan det är mer frekvent inom andra discipliner, framför allt historia. De studier jag tagit del av kan delas in i två kategorier: de textbaserade (i snäv mening), som analyserar specifika medietexter inom en viss genre, och de etnografiska, som innefattar fältstudier. Inom den första gruppen fokuserar de flesta på en eller två mediekategorier, vanligen film och/eller litteratur. Hit hör Saul Friedländer: *Reflections of Nazism : An Essay on Kitsch and Death*, som undersöker romaner och den mer konstnärliga delen av populärfilm (t.ex. Schlöndorffs *The Ogre* och Syberbergs *Hitler : en film från Tyskland*) ur ett diskursperspektiv, och Gavriel Rosenfeld: *The World Hitler Never Made* (2005), som studerar ett likartat (och ibland överlappande) utbud av filmer och romaner som Friedländer men utifrån alternativ historia. Detta är temat också för en artikel av Geoffrey Winthrop-Young (2006), som dock utgår från science fiction. Mer fantasifullt material undersöks i Bernhard Schaffers *Adolf und die Propaganda : Das Dritte Reich im Spiegel der Zeitungscomics Amerikas* (1994), om hur Nazityskland representerats i amerikanska tecknade seriestrippar framför allt under 1930/40-talen, medan filmvetaren Marcus Stiglegger ägnar hela sin avhandling *Sadiconazista : Faschismus und Sexualität im Film* (1999) åt exploitationfilm med nazitema ("sadiconazista"). Charles P. Mitchells *The Hitler Filmography : Worldwide Feature Film and Television Miniseries Portrayals, 1940 through 2000* (2002) innehåller en detaljerad genomgång av bl.a. 100 spelfilmer av högst varierande slag där Hitler finns med som karaktär; analys och notapparat saknas dock.

Ett bredare perspektiv i fråga om de undersökta medieformerna finns hos filmvetaren Georg Seeßlen, vars båda böcker på temat *Faschismus in der populären Kultur : Tanz den Adolf Hitler* (1994) och *Natural Born Nazi* (1996) behandlar den tyska populärkulturen från Tredje riket fram till 1990-talets musikbaserade subkulturer: film, tecknade serier, romaner, tidnings-

följetonger, science fiction och musik. Seeßlen lägger i sin analys stor vikt vid mytens betydelse och menar att den historiska nazismen (han använder dock företrädesvis termen fascism) inte är försvunnen utan tar sig uttryck i såväl våra vardagliga myter och konventioner som i den medierade populärkulturen. Den i övrigt mycket läsvärda studien har dock enligt min uppfattning vissa brister: notapparat och referensförteckning saknas, och likaså blir det missvisande att tolka hur publiken använder ett symboliskt material utan att ha någon empirisk förankring i de aktuella subkulturerna. Redan Dick Hebdige visade i Cultural Studies-klassikern *Subculture : The Meaning of Style* (1979) att det subkulturella meningsskapandet är kodat och bygger på en kommunikativ gemenskap som för en utomstående, oinitierad betraktare kan vara svår att komma in i.

Ett annat exempel som tydligt visar på detta förhållande finns i *The Myth of the Eastern Front : The Nazi-Soviet War in American Popular Culture* (2008), där historikerna Ronald Smelser och Edward J. Davies II argumenterar för att bilden av kriget på östfronten i (de nordamerikanska) medierna har kommit att karaktäriseras av en apologetisk inställning till den nazityska krigsmakten. Förutom krigslitteratur har författarna studerat andra världskrigsbrädspel, hemsidor och diskussionsforum på internet, där spelare, militariasamlare och personer som ägnar sig åt historisk reenactment (d.v.s. som klär ut sig i tidstrogna dräkter och spelar upp ett historiskt scenario), i det här fallet inriktat på den tyska krigsmakten under andra världskriget, medverkar. Utifrån detta drar författarna slutsatsen att det rör sig om ”krigsromantiker” (”romancers”) som medvetet förbiser förintelsen och andra ohyggligheter i syfte att återupprätta sina ”hjältar”, i synnerhet inom Waffen-SS. Min egen studie visar dock på ett i flera bemärkelser avvikande och framför allt mer differentierat resultat.

2.3.3 Subkulturer och myter

Beträffande den kategori som ovan benämnts etnografisk lyser visserligen publikstudier på tre undantag när med sin frånvaro, men perspektivet är ändå mer publikinriktat än i de föregående studierna. Här finns verk där relationen mellan nutida subkulturer och nationalsocialism undersöks, antingen som huvudsakligt ämne eller som en del i en större studie. Till den första kategorin hör t.ex. Heléne Löw's (1995), Mattias Gardells (1998; 2003) och

Stefanie von Schnurbeins (1993) etnografiska arbeten om olika delar inom nationalsocialistiskt inriktad vit makt-kultur (Löw, Gardell) och nyhedniska subkulturer där ett ideologiskt och/eller andligt arv från Tredje riket ingår (Gardell, von Schnurbein). Ingen av dessa studier är visserligen inriktade på vare sig medier eller populärkultur men berör ändå dessa, inklusive det bruk av myter, riter och symboler med kopplingar till Tredje riket som förekommer inom de aktuella subkulturerna, och som delvis också finns i mitt eget material. Det ideologiska arvet från Tredje riket inom dagens rasideologiska rörelser behandlas av flera andra, framför allt tyska forskare, som alla i högre grad har ett medieperspektiv men i stort sett helt saknar den etnografiska delen. Friedrich P. Heller & Anton Maegerle behandlar i *Thule : Vom völkischen Okkultismus bis zur Neuen Rechten* (1998) völkische¹ mytologi efter 1945, och går då igenom populärlitteratur, musik, internet och nya medier inklusive datorspel. Deras fokus ligger på Tyskland, vilket även är fallet med Daniela Siepe (2002) och Rüdiger Sünner (1999), som båda framför allt intresserar sig för populärkulturella myter kring SS och borgen Wewelsburg. Sünner visar bl.a. med exempel hämtade från icke-nationalsocialistisk populärmusik och poesi att det är missvisande att – vilket ofta görs – omedelbart och oreflekterande dra paralleller mellan en fascination för det forntida nordiska/germanska och nynazism/rasism.

I en antologi redigerad av Andreas Speit, *Ästhetische Mobilmachung : Dark Wave, Neofolk und Industrial im Spannungsfeld rechter Ideologien* (2002), undersöks Tredje riket-relaterade estetiska och ideologiska influenser inom olika musikaliska subkulturer, och slutsatserna överensstämmer i stort med Sünners. Antologin tar också upp neofolk, en av de i sammanhanget viktigaste genrererna, där Tredje riket-relaterad estetik är vanligen förekommande. Här finns ett stort mått av ambivalens och oklarhet: NS- och/eller fascistisympatisörer blandas med artister och publik som förnekar en pronazistisk hållning och menar att det framför allt handlar om en intellektuell provokation kombinerad med en romantiskt influerad estetik. Nicholas Goodrick-Clarke diskuterar i ett kapitel i *Black Sun : Aryan Cults, Esoteric Nazism and the Politics of Identity* (2002) några av de subkulturer som avhandlas i Speits volym. Också här finns vissa brister i fråga om det empiriska materialet, framför allt genom att den så centrala kategorin neofolk inte alls finns med.

Eftersom jag av avgränsningsskäl inte aktivt har sökt efter litteratur om reenactment hade jag först missat en studie av Jenny Thompson, *War Games: Inside the World of 20th-Century Reenactors* (2004). Trots att den dök upp

när denna avhandling redan var skriven och höll på att slutrevideras bör den ändå kort nämnas, framför allt eftersom den behandlar en kategori andra världskrigsfantaster som på många centrala punkter uppvisar likheter med de intervjuade i min egen studie. Thompson ser sina respondenters stora intresse för krig, och för att själva leva sig in i det förgångna genom att tillsammans med likasinnade temporärt anta rollen av soldater under t.ex. andra världskriget, som en reaktion på dagens samhälle och dess levnadsvillkor, vilka av många upplevs som emotionellt otillfredsställande (Thompson 2004:278 ff). Slutsatsen liknar det som en annan etnolog, Lotten Gustafsson (2002), har visat på i sin studie av Medeltidsveckan på Gotland. Det utopiska draget i dessa lekar med tid och rum är påfallande och återkommer också i mitt eget material, även om det där handlar om andra slags strategier för att hantera likartade känslor. Liknande tankegångar tas även upp av Peter Aronsson när han diskuterar upplevelsebaserade historiekulturella fenomen (2004:116-119).

Efter denna forskningsöversikt kommer nu tre av de för avhandlingen mest relevanta verken att kort tas upp närmare: Friedländer (1982), Rosenfeld (2005) och Winthrop-Young (2006).

2.3.4 "Den nya diskursen" kring Tredje riket: *Reflections of Nazism*

I en skrift av förintelseforskaren Saul Friedländer från 1982, *Reflections of Nazism : An Essay on Kitsch and Death* diskuterar denne hur efterkrigstida (populär)kultur har tagit upp estetik, symboler och myter från Tredje riket och inkorporerat dessa i film och litteratur. Friedländers grundläggande tes är att det från slutet av 1960-talet har uppstått en ny sorts diskurs om Tredje riket och nazismen, och att innehållet i denna sannolikt kan härledas till samma typer av fantasiskapelser, bilder och känslor ("phantasms, images, and emotions", s. 15) som förekom på 1930/40-talen. Han menar att det rör sig om en allmänmänsklig företeelse, grundad i myter, arketyper och en längtan efter ordning, normalitet och harmoni, som samtidigt innehåller en dröm om så farliga och förbjudna saker som världsherravälde, död och förstörelse. Det är just denna dubbelhet och inre motsägelse/motsättning som han finner vara central för fascinationen. Kombinationen av kitsch och död, normalitet och apokalyps besitter en speciellt kittlande dragningskraft som inte är specifik för Nazityskland utan också gäller för oss själva. Friedländer menar att en studie

av den nya diskursen, med dess förenkling, avskalande och fokuserande på vissa aspekter, symboler etc., inte bara kan visa på vad det är i den historiska nazismen som fascinerar idag, utan också ge en förståelse för dåtiden:

It may help us to understand a fascination thus re-created, the elements of which seem to repeat themselves from one work to another. As a result of this kind of analysis, themes become visible, roads open up. The focus shifts from the new discourse about Nazism toward Nazism itself, and from Nazism back to the new discourse, allowing us to grasp some hidden forms of past and present imagination. (Op.cit. 18; min kursivering)

Han ser således en form av återskapande av den historiska nazismen i dess fascinerande aspekter, där de attraktiva elementen inte bara återanvänds utan dessutom hela tiden upprepas, vilket gör liknelser med ritualer och invokering relevanta (op.cit. 50; jfr Becker 1995; Couldry 2003).

2.3.5 Tredje riket i alternativ historia

Strategier för normalisering är också något som intresserar historikern Gavriel D. Rosenfeld. I *The World Hitler Never Made* studerar han framför allt film och skönlitterära verk med tema Tredje riket, utifrån perspektivet alternativa historieskrivningar och dessas möjliga påverkan på vårt kollektiva minne. Han menar att det har skett en normalisering av vår syn på Hitler, nazismen och Tredje riket, och finner också en ökande apati och brist på intresse för denna del av historien. Rosenfeld jämför angloamerikanska och tyska representationer av temat, och anser att de förstnämndas perspektiv är ”undoubtedly superior to the German one in terms of historical comprehensiveness” (Rosenfeld 2005:329). Han menar att det är viktigt att fortsätta belysa det tyska folkets skuld, och finner det olämpligt att, som han säger, universalisera och relativisera denna genom att säga att något liknande kunde ha inträffat också i andra länder, givet likartade förutsättningar (op.cit. 325, 328-329, 386). I detta ligger han nära Goldhagens (1996) uppmärksammade – och starkt ifrågasatta – tes om nazismen och Tredje riket som en följd av specifika egenskaper hos det tyska folket (jfr t.ex. Browning 1998; Lukacs 1997). Rosenfeld har dock en klar poäng i sin åsikt att när Hitler förvandlas till en universell symbol för ondska försvinner en viktig del av den historiska erfarenheten och de lärdomar som kan dras av naziepokan (Rosenfeld 2005:223+passim; jfr Baudrillard 1990).

Rosenfelds ambition är att undersöka den västerländska populärkulturen (op.cit. 2), vilket gör det mycket märkligt att han knappt nämner dataspel över huvud taget, trots att hans bok är utkommen 2005.² Dataspel utgör sedan början av 1990-talet inte bara en av västvärldens allra mest populära och spridda underhållningsformer, utan är i sammanhanget också av synnerligen central betydelse genom att det inte torde finnas något andra världskrigsrelaterat spel som inte bygger just på konceptet alternativ historieskrivning. Rosenfelds studie saknar också ett riktigt publikperspektiv, trots att receptionen utgör en återkommande del. Han stöder sig i fråga om denna så gott som uteslutande på recensioner, vilket till en del blir missvisande – kritikerkåren ingår förvisso i publiken, men kan knappast ses som representativ för denna.

En tematiskt närliggande artikel är Geoffrey Winthrop-Youngs ”The Third Reich in Alternate History: Aspects of a Genre-Specific Depiction of Nazi Culture” (2006). Också här behandlas alternativ historia men huvudsakligen ur ett science fiction-perspektiv: i olika skildringar av ett segrande Nazityskland framställs detta som antingen teknologiskt avancerat eller reaktionärt. En intressant slutsats som författaren drar utifrån en jämförelse med vad han kallar officiell historieskrivning är att intresset för, och utvecklingen av, olika teman inom denna respektive inom alternativ historia förefaller om inte gå direkt hand i hand, så åtminstone följa samma spår. Han ser en utveckling från verk som Hugh Trevor-Ropers *The Last Days of Hitler* (1947) och William L. Shirers *The Rise and Fall of the Third Reich* (1959), där Tredje riket skildrades som huvudsakligen reaktionärt, irrationellt och antimodernt, till senare års syn där det tvärtom är det högteknologiska och det moderna, draget till sin yttersta konsekvens, som diskuteras. Han nämner dock inte Zygmunt Bauman, som med sin bok *Auschwitz och det moderna samhället* (1989) blivit en av de kanske mest kända förespråkarna för förintelsen som en logisk konsekvens av moderniteten i dess extremaste form. Winthrop-Young avslutar artikeln med ett uttalande som blir extra intressant för min egen undersökning, eftersom det tar upp olika delar i Tredje riket-diskursen och deras inbördes förhållande:

What I am suggesting is that the evolution of the Third Reich in official history and in alternate history, despite the fact that similar diagnoses are used to address genre-specific problems in very different ways, tend to coincide. Such similarities are yet another reminder that [it] is far too simple to dismiss popular fiction as parading Nazi props merely for entertainment purposes. (Winthrop-Young 2006:892-893)

Den möjliga sammansmältning av populär fiktion och officiell historieskrivning som han visar på är just det som jag genom denna avhandling vill undersöka.

2.3.6 Slutsatser

Utifrån denna översikt kan flera viktiga slutsatser dras. Först och främst visar den på en viss enkelriktning inom forskningen. De flesta akademiska studier inriktar sig på ett begränsat område, framför allt spelfilm och/eller litteratur, och de få som inkluderar ett populärkulturellt publikperspektiv tenderar att grunda detta i egna textstudier snarare än receptionsanalys eller etnografi. De etnografiska studier som finns inriktar sig framför allt på subkulturer kopplade till nynazistiska och andra rasideologiskt influerade rörelser, vilket innebär att huvuddelen av den stora publik som konsumerar det populärkulturella materialet i princip inte alls är undersökt. Det finns således betydande empiriska luckor, och särskilt anmärkningsvärt är att hela det stora området av digitala spel är förhållandevis klen presenterat. Genom den generella avsaknaden av ett publikperspektiv uppstår dessutom stora brister i fråga om texternas betydelse för ett bredare historiemedvetande.

I den redovisade litteraturen går det att se två olika ståndpunkter. Å ena sidan återkommer uppfattningen att det finns en trivialisering av Tredje riket med grund i en apologetisk och/eller pronazistisk attityd; denna verkar framför allt basera sig på textstudier. Samtidigt finns en annan syn, som blir tydlig i de studier där olika subkulturer står i fokus: det både finns och saknas ett samband mellan ett estetiskt och ett ideologiskt användande av Tredje rikets relaterad symbolik. Vissa estetiska inslag som av utomstående bedömare ses som kryptofascistiska uppvisar i hög grad likheter med motsvarande inom den omgivande dominerande kulturen, även om de i den senare passerar utan anmärkning; det rör sig då i synnerhet om sådant som kroppskult, dyrkan av styrka och skönhet, och glorifiering av krig, hjältar etc. (Lindke 2002:257; jfr t.ex. Frykman 1992; Theweleit 1978). Som avhandlingen kommer att visa finns det anledning att problematisera detta ytterligare.

NOTER

¹ Völkisch: ung. *folklig*, men med stark koppling till ett slags unik tysk folksjäl. Uttryck som särskilt användes i nationalistiska och ariosofiska kretsar i Tyskland under 1900-talets första decennier (se t.ex. Goodrick-Clarke 1985:3).

² Rosenfeld studerar film, skönlitteratur och tecknade serier. Vid två tillfällen nämner han i förbigående dataspel, dock utan att gå närmare in på dessa (2005:32, 375). Det enda som nämns vid namn (i not 7, s. 410) är *Mortyr* (1999), som av Emil Kraftling, redaktör på speltidningen *PC Gamer*, betecknas som ett av "de mer obskyra, okända och mindre framgångsrika WWII-spelen" (e-post 2007-11-29). På ett annat ställe talar Rosenfeld om "rockmusiktexter" – i samma mening som han tar upp tv-serien *The Simpsons* och den tecknade serien *Howard the Duck* (!) – som exempel på hur myten om Hitlers överlevnad "has acquired a more lighthearted character" (s 201). Den åsyftade texten är en rad från "White man in Hammersmith Palais" av punkbandet The Clash: "All over people changing their votes/ Along with their overcoats/ If Adolf Hitler flew in today/ They'd send a limousine anyway" (not 9, s. 450). Valet visar att Rosenfeld uppenbart är helt oinsatt i kontexten; till skillnad från de många punkband som mest var ute efter att chockera hörde Clash till de mest uttalat samhällskritiska, vilket tydligt framgår av deras texter. Ytterligare ironiskt i sammanhanget är att Clash vägrade låta Siouxsie and the Banshees använda deras utrustning vid en punkfestival på The 100 Club i London 1976, eftersom de inte ville bli associerade med hakkorset, som vid denna tid brukade användas bl.a. av sångerskan Siouxsie (Coon 1977:36).

3. Teoretisk ram: Medialisering, myt och diskurs

I detta kapitel presenteras de teoretiska perspektiv som ramar in undersökningen, med början i medialisering och historia som narrativ. Därefter diskuteras begreppen myt och diskurs, där det senare också kopplas till kollektivt minne. Kapitlet avslutas med en diskussion, där fyra kriterier för mytifiering föreslås.

3.1 Medialisering

3.1.1 Det narrativa berättandet

Medialisering utgör ett viktigt grundkoncept för denna avhandling. Idag har det i västerlandet nästan uteslutande kommit att bli (mass)medierna som tillhandahåller vårt vetande om världen. Men vad händer med innehållet när något transformeras från direkt levd verklighet till att kommuniceras via medier, till att bli *medierat*?¹ Till att börja med kan berättelsen, *narrativet*, ses som en kulturell grundform för vetande. Också sådant som vetenskapliga redogörelser och nyheter tar gärna formen av en berättelse, eftersom det annars inte skulle vara begripligt. Utmärkande för ett narrativ är att det har en början och ett slut, det innehåller olika delar som sammanflätas till ett meningsfullt mönster, och det innehåller också någon form av kausalitet och förklaring (Chatman 1978:21; White 1973:7). Men, som Hayden White påpekar, det är svårt att göra om verkligheten till ett narrativ, eftersom händelser i denna inte har formen av berättelser (White 1987:3-4). Om inte narrativet i sig ger alla ledtrådar till exakt varför saker och ting hände som de gjorde, så fyller vi själva i luckorna. Denna funktion brukar kallas för narrativt schema, och bygger på att vi är förtrogna med den kultur i vilken vi lever och med de olika mönster vi lärt in, något som i stor utsträckning åstadkoms genom mediernas försorg (Branigan 1992:202-204; Chatman 1978:28-30). Det är detta som ligger till grund för sådant som till exempel att *genrer* fungerar: publiken förväntar sig att vissa saker skall finnas med, och vara på ett visst sätt, i vissa

situationer, medan annat på motsvarande sätt inte skall förekomma (Gripsrud 1999:154 ff). Genrebegreppet kan ibland vara problematiskt att riktigt definiera, och litteraturteoretikern John Cawelti (1976) föredrar att i stället tala om *formelberättelser* (se vidare kapitel 5.1). Oavsett val av terminologi tenderar populära narrativ att följa vissa strukturer, och inte sällan är dessa nära förbundna med myter, stereotyper och arketyper. Dessa formelberättelser, eller (ofta spektakulära) mytiska narrativ, reflekterar de psykologiska behov och kulturella attityder som råder i det samhälle och under den tid då de tillkommer (Cawelti 1976:3; King 2000 passim; Wright 1975). Sociologen Will Wright har i sin numera klassiska studie av amerikansk vilda västernfilm visat på ett samband mellan mytiska narrativ, politisk-ekonomiska förhållanden i det omgivande samhället, och historia (Wright 1975). Med en kombination av tankegoods från framför allt Lévi-Strauss och Propp studerar han myten i filmerna och dess sociala mening som en kombination av paradigmatiske och syntagmatiske strukturer, d.v.s. binära oppositioner och narrativa funktioner.

För att jämföra olika representationer av ett och samma historiska narrativ kan det studeras i termer av dess symboliska beståndsdelar och de händelser som bygger upp de olika narrativen. De viktigaste händelserna utgör *narrativa kärnor*, där berättelsen kan ta den ena riktningen eller den andra. Dessa påverkar hela handlingen och kan inte tas bort utan att den narrativa logiken bryts. De olika kärnorna förbinds genom ett band av jämförelsevis mindre betydelsefulla händelser, som kan uteslutas eller ändras utan att egentligen påverka utgången av själva huvudberättelsen. Dessa så kallade *satelliter* ger också kött på benen åt det skelett som utgörs av kärnorna; de fyller ut narrativet och berikar det estetiskt (Chatman 1978:53-54). Det är kanske i synnerhet estetiseringen som utgör ett problem när historieberättande diskuteras. Som White säger: "What we wish to call mythic narrative is under no obligation to keep the two orders of events, real and imaginary, distinct from another. Narrative becomes a problem only when we wish to give to real events the form of story" (White 1987:3-4; äv. Korhonen 2006). Litteraturteoretikern Wolfgang Iser ser dock inte uppdelningen mellan fakta och fiktion som den väsentliga orsaken. Han menar att det fiktiva bör ses som "an operational mode of consciousness that makes inroads into existing versions of world", ett gränsöverskridande som simultant stör och dubblar den 'verkliga' värld som texten refererar till. Iser använder begreppet *det föreställda* (imaginary) som en kategori vid sidan av det fiktiva, och beskriver förhållandet mellan dessa båda som ett spel, där texten utgör spelrummet (a space for play). Det föreställda baserar sig på den

kognitiva diskursen, och är alltså något som är skapat utanför själva texten (Iser 1993:xiv-xv). Detta är på flera sätt av betydelse för förståelsen av mitt eget material, där kulturellt etablerade troper och konventioner från olika fiktiva genrer samspelar med det historiska ursprungsmaterialet.

3.1.2 Film som historieberättelser

Historikern Robert Rosenstone hör till dem som påpekar att även om film utgör ett bra medium för att intressera folk för historia är en film inte en bok. Historia på film är historia som seende, och följer därför de regler som gäller för visuella medier. Han understryker också att det narrativa berättandet inte kan ge någon riktigt verklighetstrogen bild av ett historiskt skeende, eftersom det i likhet med fiktionen styrs av genrekonventioner. Den narrativa formen medför med nödvändighet en förenkling, och därmed stopp för egen vidare reflektion (Rosenstone 1995:11-16, 32-37). Rosenstone ser däremot den postmoderna filmen som en möjlig utväg, eftersom denna inte försöker återskapa det förflutna på ett realistiskt sätt: "Instead they point to it and play with it, raising questions about the very evidence on which our knowledge of the past depends, creatively interacting with its traces" (op. cit. 12). Han finner således inte hopblandningen av fakta och fiktion problematisk, utan tvärtom vitaliserande. En som däremot ser detta som något i högsta grad negativt är Jean Baudrillard. I en kritisk essä utifrån tv-serien *Holocaust* menar han att medieringen av förintelsen har bidragit till att göra denna till vad han kallar för "a cold event"², en spektakulär mediehändelse bland övriga:

[One attempts] to rekindle this cold event through a cold medium, television, and for the masses who are themselves cold, who will only have the opportunity for a tactile thrill and a posthumous emotion, a deterrent thrill as well, which will make them spill into forgetting with a kind of good aesthetic conscience of the catastrophe. (Baudrillard 1981b:50)

Därmed har den blivit till en medierad *hyperrealitet* (begreppet kommer strax att förklaras), vilket i slutänden innebär att den också fråntagits sin historiska existens; tv är inte "a *site* of annihilation, but a *medium* of deterrence" (ibid.). Den är också utbytbar, vilket är av stor betydelse. I en annan essä på samma tema skriver Baudrillard:

Consider how continual scrutiny of Nazism, of the gas chambers and so on, has merely rendered them less and less comprehensible, so that it has eventually

become logical to ask an incredible question: 'But, in the last reckoning, did all those things really exist?' The question is perhaps an intolerable one, but the interesting thing here is what makes it logically possible. And in fact what makes it possible is the media's way of replacing any event, any idea, any history, with another, with the result that the more we scrutinize the facts, the more carefully we study details with a view to identifying causes, the greater is the tendency for them to cease to exist, and to cease to *have existed*. (Baudrillard 1990:90-91)

Han menar alltså att mediernas ständiga återupprepning av teman från Nazityskland och Förintelsen innebär en reduktion, där de historiska, verkliga händelserna förvandlats till element i en diskurs som blivit mer och mer abstrakt. Utbytbarheten markerar hur de har förlorat sin förankring i verkligheten och blivit till något som framför allt existerar i medieutbudet.

3.1.3 Dokumentärfilm: kommunikationsform och berättelsestrategier

Utsuddandet av gränserna mellan fakta och fiktion är ett ständigt återkommande tema i beskrivningen av dagens medievärld. De nya formerna för mediering innebär nya möjligheter inte bara i fråga om att återskapa historien, utan kanske ändå mer för att återskapa den på nya sätt, inte minst kommersiellt gångbara. Pelle Snickars och Cecilia Trenter understryker att det finns en skillnad mellan hur offentligheten presenterar historien och hur historien upplevs och brukas av enskilda aktörer (Snickars, Trenter 2004:13). I den receptionsanalys jag tidigare gjort illustreras denna klyfta tydligt av en intervjuad tv-tittare: "...det som är uppfattningen när man tittar på en dokumentär är att den ska vara sann, för annars finns det ingen vits med att man tittar på den. Och framför allt inte för en *seriös* tv-kanal att sända den" (Kingsepp 2001:53). I professionellt språkbruk och tv-praxis har det dock varit brukligt att se dokumentärfilm som en mer personligt tolkad, bearbetad och konstnärligt gestaltad bild av den verklighet som skildras. Begreppet får där sin betydelse genom att i varje enskilt fall ställas i relation till något annat, t.ex. fiktion eller avantgardefilm (Nichols 2001:20). Var gränsen går mellan fakta och fiktion är alltså – i synnerhet i dagens medielandskap – inte alltid lätt att finna. Som Snickars och Trenter formulerar det:

Dokumentärfilm kan vid en första anblick förefalla vara mer lämplig som historisk källa på grund av dess autentiska, så kallade indexikala realism. En dokumentär upptagning verkar ofta vara en direkt förmedling, mimetisk avbild,

men denna verklighetsreferens är en paradox. Fotografiska bildmedier är inte objektiva, snarare vittnar de om olika sätt att se. (Snickars, Trenter 2004:21)

Bill Nichols lyfter fram förhållandet mellan reproduktion och representation av verkligheten och konstaterar att om dokumentären vore en *reproduktion* av verkligheten skulle vi helt enkelt ha en kopia av något som redan fanns, och bedöma den efter hur väl den överensstämmer med originalet. Men dokumentären är en *representation* av verkligheten, och hur denna skall se ut bestäms av dokumentärfilmmakaren. Publiken bedömer en representation efter det nöje och den kunskap den ger, liksom också efter kvaliteten i återgivningen, tonen i tilltalet och så vidare. Tittarna begär således mer, menar Nichols, av en representation än av en reproduktion (Nichols 2001:20-21).

Här kommer ett viktigt element in i form av den kommunikativa relationen mellan medietexter och publik, där också genrekonventioner spelar en betydande roll (Gripsrud 1999:154 ff). Mats Ekström beskriver tre olika *kommunikationsformer*: *upplysning*, *berättande* och *attraktion*, som både återfinns i medietexternas tilltal och i de förväntningar som finns hos publiken. Enkelt uttryckt karaktäriseras upplysningen av information och faktaförmedling, berättandet av en tydlig narrativ struktur, och attraktionen om starkt känsloladdade upplevelser, vilka främst syftar till att skaka om, att chockera och tillfälligt uppröra. När publikens förväntningar stämmer överens med det som erbjuds, t.ex. faktaförmedling i en dokumentär, eller berättande när det handlar om fiktion, fungerar kommunikationen ömsesidigt. Däremot blir resultatet missnöje, inte sällan misstro, hos publiken när tilltal och förväntningar inte stämmer överens (Ekström 1998; jfr Branigan 1992:203; Nichols 2001:38). Detta verkar bli särskilt tydligt i fråga om just dokumentärer, något som jag har undersökt i min tidigare studie, där distinktionen *informations-* respektive *sensationsdokumentär* använts för att skilja på två ytterligheter inom dokumentärfilm (Kingsepp 2001). Ekströms term attraktion har uppenbara beröringspunkter med den tidiga filmens "cinema of attractions", ett slags parallell till dåtidens populära världsutställningar. Dessa filmer "relied on the image as document to present viewers with sensational sketches of the exotic and lingering depictions of the everyday", och kan ses som föregångare till sentida fenomen som monofilm och reality-tv (Nichols 2001:86-87). Här finns också kopplingar till exploitation, som kommer att tas upp i kapitel 7.

Rosenstone anser dock att dokumentärer inte kan tillmätas en högre grad av trovärdighet än andra narrativa former av historieberättande, eftersom såväl dokumentärer som historiska spelfilmer visar upp det förgångna i en tillrättalagd form som undertrycker snarare än uppmuntrar till frågande. Han förordar över huvud taget en mer kritisk hållning både till historia som företeelse och till den traditionella historieskrivningen, eftersom vi tenderar att glömma bort att "history (as we practice it) is an ideological and cultural product of the Western world at a particular time in its development. That history is a series of conventions for thinking about the past" (Rosenstone 1995:11). Här syns tydliga kopplingar till Foucaults diskursbegrepp: historieskrivningen är, i likhet med diskurser, en socialt definierad konstruktion som förändras över tid (Foucault 1969; jfr Branigan 1992:203-204). Genom att historien i hög grad förmedlas genom medier går det rent av att säga att *historien äger rum i medierna*, något vars konsekvenser bl.a. har diskuterats av Baudrillard (se ovan). Rosenstone pekar på alternativa representationsformer som kan skapa ett mer reflekterande tänkande kring historien, vilka inte är baserade på det skrivna ordet utan där även ljud, syn, känsla och montage (sound, vision, feeling, montage) kan ingå som element (Rosenstone 1995:11).

Det är en syn som delvis återkommer i en undersökning av faktagrogram på svensk tv, där Veronica Stoeckel finner tre grundläggande berättelsestrategier. Den *dokumentära realistiska strategin* karaktäriseras av ett auktoritativt tilltal och syftar till att visa upp och legitimera den gestaltade verkligheten, medan den *taktiskt populära* blandar fakta och fiktion tillsammans med olika spektakulära grepp. Stoeckel anser att ingen av dessa riktigt uppmuntrar en djupare förståelse, till skillnad från den *estetiska*, där de olika filmiska elementen används för att skapa en mer öppen representation som lämnar plats för såväl tolkning som eftertanke. Genom att publiken här ges möjlighet att själv värdera och bedöma menar Stoeckel att denna leder till en möjlig reflektion kring moraliska värden (Stoeckel 1994:207-208). Rosenstone har en liknande inställning, och ser en positiv utveckling i de fall då filmmakare söker nya vägar för att hantera historiskt material: "The best of such films present the possibility of more than one interpretation of events – they render the world as multiple, complex, and indeterminate, rather than a series of self-enclosed, neat, linear stories" (Rosenstone 1995:37). De fenomen som härnäst kommer att diskuteras kan kanske delvis ses som ett, på var sitt sätt, extremt uttryck för denna öppenhet.

3.1.4 Alternativ historia och kryptohistoria

En gren inom den etablerade historievetenskapen som av olika aktörer antingen betraktas med skepsis eller hyllas som kreativ är den som i engelskspråkig litteratur går under benämningen counterfactual eller virtual history (Andersson, Zander 1999; Ferguson 1999). Vad hade hänt om till exempel Tyskland hade segrat i andra världskriget? Just denna fråga utgör också, enligt Geoffrey Winthrop-Young (2006:878), det allra mest frekventa scenariot inom *alternativ historia* (*alternate history*). Det är en genre som befinner sig någonstans i gränslandet mellan fakta och fiktion, dock utan att göra anspråk på något annat än att vara ren spekulatation. Medan kontrafaktisk historia handlar om seriöst genomtänkta spekulatationer utgör alternativ historia fantasin om hur det *hade* kunnat gå *om...* Många dataspel bygger just på detta koncept, där spelaren startar vid en viss punkt i tid och rum och sedan själv efter bästa förmåga får utforska vilka möjligheter som finns att forma det historiska skeendet, utifrån de i spelet givna förutsättningarna (Poole 2000:48-51; jfr Fjellman, Sjögren 2000:34). Alternativ historia kan också fungera som ett område för att undersöka olika kulturella stereotyper. Kända historiska personer blir till karaktärer i en fiktiv berättelse om den verklighet som kunde ha varit, och därigenom kan de användas till att på ett närmast stereotypiskt sätt representera vissa egenskaper som kommit att förknippas med just den personen. Vilka egenskaper och personer det rör sig om beror utan tvivel på om, och hur, just dessa individer har representerats i populära medier. Skillnaden mot en skildring i det historiska sammanhanget är att det här finns en mycket större frihet – det *kunde* mycket väl ha varit såhär. Det förefaller också som att den kompromettering som vidlåder personer i Tredje rikets tjänst bleknar i en alternativ historiekontext. Winthrop-Young tar upp ett på flera sätt intressant exempel, då han i fråga om Newt Gingrichs och William Forstchens 1945 menar att ”the theme of inner mobilization in the face of an overly mobilized enemy is addressed in terms of a necessary masculinization” (Winthrop-Young 2006:883). Här är fienden en grupp tyskar, ledda av en man vid namn Otto Skorzeny, som hotar USA:s kärnvapenforskningsanläggning i Oak Ridge, Tennessee:

The text displays a palpable admiration for the ruthlessly effective Skorzeny, depicted in standard pulp fashion as the blond beast in black boots. Since business as usual will stand no chance against such a mixture of myth and muscle, it becomes necessary to mobilize an American legend in the shape of

retired Sergeant Alvin C. York, who happens to be around when the Germans attack and whose trusty Springfield rifle turns out to be as effective against members of the Waffen-SS as it had been against German troops in World War I. (Op. cit. 883-884)

Författaren ser texten som ett inlägg i 1996 års amerikanska presidentkampanj riktad mot vad som uppfattats som en svaghet i Clintonadministrationen: "Mobilization takes on the shape of masculinization – soft Democrats should either step aside or discover their inner Skorzeny" (ibid.). Den som inte vet vem Skorzeny var kan ändå förstå att det är någon exceptionellt djärv person, om än på 'fel' sida, som utför våghalsiga bragder och därför är värd beundran. SS-Obersturmbannführer Otto Skorzeny blev känd bl.a. för att 1943 ha fritagit Mussolini ur dennes fångenskap på Gran Sasso (Weiß 2003:430). Men samme Skorzeny överlevde också kriget och engagerade sig under resten av sitt liv i att undsätta andra SS-män och höga nazister; han var också en av de drivande krafterna bakom nationalsocialismens fortlevande efter 1945 (Heller, Maegerle 1998:81 ff). Att "plocka fram sin inre Skorzeny" blir därmed inte bara dubbeltydigt, utan också ett tydligt exempel på hur mytifiering kan fungera. Verkligt intressant är att det här ges en antydning av hur strukturen i en mytifieringsprocess kan ta sig ut. Det handlar uppenbarligen om en kombination av medierepresentationer, stereotypifiering och kulturella symboler eller arketyper – dessa begrepp kommer strax att tas upp närmare. För att en historisk person skall kunna fungera som en stereotyp krävs det att vederbörande är känd av åtskilliga i den aktuella kulturen, och att han/hon är känd för dessa på ungefär samma sätt. Det antyder återigen den vikt som medierepresentationen har i sammanhanget. Men det förefaller också behövas något av en 'star quality' hos personen ifråga, att han/hon lätt kan personifiera en egenskap som på något vis är attraktiv (i både positiv och negativ bemärkelse). Det visar också på en koppling till tidigare nämnda karaktärer som hjälte, skurk o.s.v., och därigenom till ett släktskap med traditionella myter: den historiska personen förlorar sitt allmänmänskliga vara och övergår till att bli en arketypisk figur (jfr Friedländer 1982:93-94).

Ett besläktat område utgörs av *krypthistoria*. Begreppet är fruktbart som beteckning på en inriktning inom populärkulturen där ambitionen är att genom avslöjande av 'okända/hemliga/undertryckta fakta' teckna en alternativ historieskrivning i opposition till den vedertagna. Termen används bl.a. inom tysk historieforskning; i fråga om naziesoterism även av områdets kanske främste kännare, Nicholas Goodrick-Clarke (1985:217 ff). Den är till sitt

väsen besläktad med, men skiljer sig dock också från den historierevisionism som inom Tredje riket-diskursen – mycket förenklat uttryckt – hävdar att den dominerande bilden av Hitler och nationalsocialismen är missvisande och att förintelsen inte har ägt rum, eller åtminstone inte var av den karaktär och omfattning som den gängse historieskrivningen menar. Kryptohistorikerna befinner sig förvisso också i opposition mot vad de uppfattar som en falsk officiell historieskrivning, men ägnar sig kanske framför allt åt att visa på det de menar är en ignorerad och/eller nedtystad metafysisk aspekt i fråga om den historiska nationalsocialismen. Ett typiskt drag för kryptohistoria återfinns i den fria relationen till det historiska källmaterialet: när sådant saknas kompenseras bristen ofta genom spekulationer och vidlyftiga tolkningar av befintliga källor. Karaktäristiskt för mycket inom det kryptohistoriska är också frekventa hänvisningar till annan litteratur, ofta av andra kryptohistoriker men även till författare som brukar återkomma i andra, mer etablerade sammanhang, och som därmed skänker en aura av trovärdighet. Speciellt i anglosaxiska texter förekommer uttrycket *pseudohistoria* (pseudohistory) för denna företeelse. Jag tycker dock att kryptohistoria fungerar bättre, eftersom det innefattar det viktiga elementet av förmodad hemligstämpling, och därmed antyder att de som omfattar dessa åsikter ser sig som förmedlare av en åsidosatt och/eller undertryckt kunskap. Just *avslöjandet* är ett centralt tema inom kryptohistoria, som även kan omfatta olika konspirationsteorier med kopplingar till nutid (t.ex. Levenda 2002).³ I det aktuella materialet framgår en betydelsefull skillnad mellan alternativ historia och kryptohistoria: kryptohistoria har ett sanningsanspråk som den alternativa historieskrivningen saknar. Alternativ historia är *fiktio*n, och utger sig inte för att vara något annat. I båda finns dock en fascination som kanske framför allt ligger i möjligheten *om...* Gränsen mellan påhittad möjlig verklighet och påstådd möjlig verklighet kan vara hårfin.

3.1.5 Autenticitet och realism

Att den narrativa formen leder till förenkling, förvrängning och ett icke-reflekterande förhållningssätt till historien är en uppfattning som får stöd i min tidigare undersökning, där de intervjuade menade att det är mycket vanligt med förenklande och vad de kallade för svartvittmålande i dokumentärer om andra världskriget och nazismen (Kingsepp 2001). När det handlar om återgivning av historien innebär detta alltså förväntningar på att det skall vara korrekt oavsett

kontext; den seriöse historikern söker efter det som kan beläggas som sant och lekmannen vill höra sanningen. I fråga om representation av historien utgör därför autenticitet och realism viktiga begrepp. Vad gör då något autentiskt? Jordanova skriver om uppfattningen om *dokumentet* som säker primärkälla:

To document means to make a record of and, by implication, to generate an authoritative, authentic account. Hence one sense of 'documentary', when used on films, television programmes and photographs. /.../ Inevitably some documents are more reliable, less overtly mediated than others, but all, by their very nature, are, nonetheless, mediations. Yet despite our *intellectual* understanding of their limitations, we continue to place special trust in some categories of documents, to have faith in sources that appear authentic. (Jordanova 2000:97)⁴

Hon pekar på den dubbelhet som ligger i orden dokument och dokumentär: de kan likaväl avse en direkt materiell länk till något passerat som ett personligt vittnesmål om det. Det historiska dokumentet är något som man kan hålla i, och kanske läsa; man kan känna papperets vikt och struktur och kanske också historiens vingslag. Samtidigt som dokumentet innehåller någons nedtecknade vittnesbörd om något passerat, kan också den som tar del av det vittna om själva dokumentet: jag såg det, höll i det. Jordanova ser begreppet *autenticitet* som det som förenar de båda till synes skiljaktiga betydelserna:

The two meanings of 'documentary' are simply two facets of what is meant by 'authentic' – genuine and personal. Authenticity is a highly problematic category in historical practice and /.../ can imply truth claims that are rooted in the emotions, especially those connected with suffering, and not fully amenable to reasoned argument or critical evaluation. (Op. cit. 98)

Här finns således två former av autenticitet: dels som äkthet, som *fakta*, dels som en genuin och personlig *upplevelse* (jfr Aronsson 2004:101-119). Kopplingen till känslor är i sammanhanget väsentlig. Den ges ytterligare en dimension av Susan Stewart, som behandlar några av de sätt på vilka det går att se en strävan efter att nå tillbaka till ett förflutet, en punkt i tid och rum som oåterkalleligen är borta och bara i ofullständigt skick kan kallas tillbaka i form av, som hon uttrycker det, en nostalgisk repetition. Ett kraftfullt redskap för att sätta igång denna process utgörs av föremål: antikviteter, dokument och andra lämningar fungerar som konkreta materiella länkar till det förflutna (Stewart 1993). I medievärlden rör det sig delvis om samma sak: fotografier, filmupptagningar och ljudinspelningar från en gången tid fyller här samma funktion. Det finns dock en viktig skillnad: även om de kan sägas vara visuella

och/eller auditiva avtryck av händelser, människor och miljöer i det förflutna så medför inte repetitionen av bilder och ljud någon direkt länk på samma sätt som den som t.ex. kan förmedlas av ett fysiskt föremål. I och med den mekaniska reproduktionen går, för att använda Walter Benjamins (1936) uttryck, den ursprungliga auran förlorad. Men vad som händer är att denna ersätts av en ny, kulturellt utformad aura, där vårt kollektiva minne i samverkan med det individuella avsätter olika lager av vad som kan kallas mytiska sediment. Jacques Derrida (1962) ger genom sitt koncept *sedimentering* både en användbar metafor för den process i vilken dessa avlagringar skapas och ett metodologiskt redskap för att undersöka processen. Här finns också likheter med filmvetaren Vivian Sobchacks begrepp *palimpsestisk historisk medvetenhet* (palimpsest of historical consciousness). Hon menar att historisk verklighet och fiktion, myt och fakta, vävs ihop till en helhet, där gränserna mellan dem är utsuddade eller rent av ickeexisterande. Palimpsest är ett bildligt uttryck som väl beskriver fenomenet. Det återfinns till exempel i kyrkliga böcker från medeltiden när munkar har återanvänt det dyrbara pergamentet i äldre, antika handskrifter till nya nedteckningar, och den gamla skriften framträder under den nyare. På samma sätt, menar Sobchack, går det att i dagens filmer samtidigt se flera olika lager av berättande om det förflutna, som inom sig kombinerar myt och historia (Sobchack 1997).

Detta kan jämföras med den tendens som Barbie Zelizer finner i fråga om den journalistiska användningen av bilder av förintelsen. Redan från första början var det inte så noga med huruvida rätt bild återgavs i rätt sammanhang, eller ens med korrekt hänvisning i bildtexten eller artikeln. Det viktiga var känslan, upplevelsen av dem (Zelizer 1998). Bilder från andra världskriget och Tredje riket tenderar med andra ord att oavsett tema framför allt fungera som symboler, lösryckta ur sina faktiska sammanhang, snarare än som historisk dokumentation (jfr Aronsson 2004:116; Kaes 1989:22). För att tala i ordalag hämtade från Barthes: det betecknade förlorar här sin egen specifika karaktär genom att dess ursprungliga mening transformeras till en generell, symbolisk mening. Genom uppkomsten av denna har ett stort steg tagits från verklighetsskildring till mytisk representation. När det historiska skeendet får en mytisk karaktär har det visserligen tillkommit en potentiellt vägledande funktion, men det har samtidigt skapats en distans som gör det svårare att direkt kunna relatera dåtidens människor, deras val och handlingar till vår egen samtid och vardag. Att lära av historien kan således lätt bli ett tomt begrepp som inte behöver få några praktiska följder.

3.1.6 Remediering, hyperrealitet och historisk immersion

Zelizers beskrivning av hur foton från koncentrationsläger vandrar mellan medieformer och kontexter utgör ett exempel på *remediering*, d.v.s. hur samma material återanvänds i olika medier och därvid ofta antar lite olika karaktär.⁵ Digitala spel utgör här en intressant medieform, eftersom de kan beskrivas som exempel på hypermedia: här kombineras medieteknologier som arbetar med bild, ljud, text, animering och video. Bolter & Grusin (1999) beskriver hur omedelbarhet (immediacy) och hypermediering interagerar på ett sätt som multiplicerar sinnesintrycken. Den täthet i perceptionen som åstadkoms resulterar i en upplevelse av realism:

Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: desire to get past the limits of representation and to achieve the real. They are not striving for the real in any metaphysical sense. Instead, the real is defined in terms of the viewer's experience; it is that which would evoke an immediate (and therefore authentic) emotional response. Transparent digital applications seek to get to the real by bravely denying the fact of mediation; digital hypermedia seek the real by multiplying mediation so as to create a feeling of fullness, a satiety of experience, which can be taken as reality. (Bolter, Grusin 1999:53)

Det avgörande i fråga om vad som upplevs som verkligt är alltså tittarens (eller spelarens) *känsla* av omedelbarhet, autenticitet och realism. Det ligger nära till hands att dra paralleller till Baudrillards (1981c) koncept hyperrealitet och hans uppfattning att den 'verkliga' verkligheten har försvunnit och ersatts med ett simulacrum, en perfekt kopia som saknar original, eftersom den 'verklighet' den visar upp i sig är så fullständig, så komplett, att den inte refererar till något annat än sig själv. Bolter & Grusin skriver om digitala hypermedier och upplevelsen av verklighet att "[t]he excess of media becomes an authentic experience, not in the sense that it corresponds to an external reality, but rather precisely because it /.../ does not feel compelled to refer to anything beyond itself" (Bolter, Grusin 1999:53-54). Att gå in i en virtuell värld skulle med andra ord kunna vara liktydigt med att gå in i en hyperrealitet, en annan värld som ontologiskt sett skulle kunna jämföras med en parallell 'verklig' värld. Detta kommer att diskuteras närmare längre fram.

En viktig del i receptionen av en historisk representation är upplevelsen av att 'vara där och då'. Denna behöver dock inte sammanfalla med den intellektuella bedömningen av upplevelsens överensstämmelse med historiska

fakta, eller rättare sagt med den personliga förförståelsen av dessa fakta. En historisk representation kan upplevas som realistisk även om betraktaren vet att den inte är det, på samma sätt som fiktion kan upplevas som realistisk. Den kan, med andra ord, upplevas som realistisk men inte autentisk, vilket är en viktig distinktion. Vad det handlar om är helt enkelt det som med ett engelskt begrepp kallas *immersion*. Det är svårt att hitta en riktigt bra översättning på svenska: *to immerse* innebär att sänka ned (något) i en vätska, men också metaforiskt att försjunka i, helt uppgå i något. Jag har därför valt att använda en försvenskning av termen, och i samband med mitt eget material utvecklat den till att tala om *historisk immersion*, alltså vad som skulle kunna kallas för ett uppgående i upplevelsen av det historiska, ett slags tidsresa (Kingsepp 2007).⁶ Immersion är ett begrepp som frekvent återkommer inom den till övervägande delen engelskspråkiga spelforskningslitteraturen (t.ex. McMahan 2003:72; Murray 1997). Litteraturvetaren och spelforskaren Marie-Laure Ryan visar hur immersion som fenomen löper som en röd tråd såväl genom den klassiska litteraturen som konsten och fortsätter i dagens digitala världar. Försöken att upplösa kroppens och själens enhet och mentalt förflytta oss till en annan tid och ett annat rum har alltså gamla anor. Idag har den virtuella verkligheten i digitala världar tagit över stafettpinnen i sökandet efter den ultimata upplevelsen av omedelbar verklighet i konsten. Ryan föreslår rent av att virtual reality, VR, bör ses som en metafor för totalkonst ("a metaphor for total art") eftersom "[w]hat is at stake in the synthesis of immersion and interactivity is /.../ nothing less than the participation of the whole of the individual in the artistic experience" (Ryan 2001:20-21).

När immersionen är effektiv suddas alltså gränsen mellan kropp och själ, verklighet och virtuell verklighet ut. Det som finns kvar är den upplevda känslan av omedelbarhet, autenticitet och realism, vilken ofta har kommit att utgöra det viktigaste beviset för vad som är verkligt och vad som är överkligt. Det är dock rimligt att, i synnerhet i fråga om dataspel, tala om två slags verklighet, där den ena är denotativ till sin natur och bygger på en indexikal relation till en yttre, *verklig verklighet* (jfr Nichols 2001:35 ff). Den andra är framför allt konnotativ och bygger på igenkännande av personer, händelser och objekt, vilka kan vara hämtade ur antingen den verkliga verkligheten eller den *fantastiska verkligheten* (jfr Corner 2002). I den fantastiska verkligheten blandas element från det verkliga och det fantastiska, vilket ger den dess karaktär av ett gränsland (jfr Jackson 1981). Bidragande till en känsla av autenticitet är således igenkännandet av olika tecken. Vi människor orienterar

oss till stor del i omvärlden med hjälp av sådana, varav många är kulturellt inlärda symboler och stereotyper. Detta kommer härnäst att diskuteras.

3.1.7 Stereotyper, fetischer, arketyper och symboler

På flera ställen i materialet står en form av 'vi' i fokus, nämligen det som konstituerar identitet genom åtskillnad. Detta är ett tema som genomsyrar såväl medietexter som den etnografiska delen, och som i de förstnämnda pekar på bekräftandet av en kulturell gemenskap, medan det i den senare handlar om ett särskiljande mellan individer. För båda dessa processer behövs ett tydligt 'vi', som skiljs ut i kontrast till 'de Andra'. Bland de olika strategier som används för att utmärka skillnad, skapa en symbolisk ordning och därmed länka samman ett samhälle och/eller en kultur, utgör *stereotypifiering* en av de kanske viktigaste (Dyer 1993b; Hall 1997; jfr äv. Mosse 1996). På ett annat plan, diskursens, fyller stereotyper en viktig symbolisk funktion genom att länka samman olika delar, och därmed bidra till en överföring av mening mellan till synes vitt skilda områden (Jäger 2001:35, 2004:133 ff; se vidare längre fram i detta kapitel). På samma sätt som allegorier, metaforer etc. fyller en funktion för att underlätta meningsskapande och förståelse, underlättar stereotyper för människor att klassificera sin omvärld i enlighet med ett kulturellt inlärt typschema. Stereotypen tar fasta på ett fåtal enkla egenskaper hos en person eller grupp, reducerar allt hos denne/denna till dessa få egenskaper, överdriver och förenklar dem ytterligare, samt fixerar dem. Stuart Hall understryker den åtskillnad som genom stereotypen visas upp mellan 'oss' och det som inte är förenligt med 'våra' önskvärda egenskaper. Genom denna pekas tydligt ut vad som är legitimt och icke-legitimt beteende, gränser upprättas, och därmed görs också en selektering av vilka som skall finnas innanför ('vi') och utanför (alla som inte tillhör 'oss'). Till det som finns utanför hör dem som brukar kallas för 'de Andra'. Stereotypen blir således uttryck för både sammanhållande och utstötning, avgränsning och överlappning. I stereotypen kan i synnerhet i fråga om de exkluderade ligga en djupare, outtalad mening, som bygger på fantasi och på det som inte kan visas öppet. Genom dessa outtalade element av fantasi och projektion inför stereotypen således också ett mått av splittring och ambivalens (Hall 1997:259-264).

En besläktad företeelse är *fetischen*. Fetischism bygger på att ersätta en farlig och förbjuden kraft med ett föremål, som därigenom blir laddat med kraften i fråga. Fetischen går dock att hantera utan risk, eftersom reduktionen

av den farliga kraften till ett materiellt objekt inte bara innebär ett betvingande utan också ett avståndsskapande, där risken för besmittelse, kontaminering, har minimerats. Genom fetischen kan begäret efter det förbjudna både tillfredsställas och samtidigt förnekas. Den tillhandahåller ett alibi som gör det möjligt att inte bara avnjuta det som är avvikande och/eller tabubelagt, utan också med ett slags rationaliserande logik gör detta högst legitimt, eftersom man 'studerar' det *just eftersom det är* avvikande, farligt etc. Här finns också en legitimering av *voyeurism* (Hall 1997:266-268; jfr Freud 1913:52 ff).

Cawelti ser vissa stereotyper som *arketyper*, symboliska mönster som till skillnad från stereotyperna inte är beroende av den tidsliga och kulturella kontexten. Begreppet har sitt ursprung hos C.G. Jung men används ofta utan dennes koppling till ett nedärvt kollektivt omedvetet. Arketypernas förankring i det undermedvetna förklaras då genom kulturella socialisationsprocesser, i vilka populärkulturella representationer utgör en viktig del (Cawelti 1976:6; Cornell et al. 1988:17-19; Stiglegger 2006:151). Arketypernas konkreta manifestationer återkommer i myter, religioner, drömmar, visioner, konst och dikter, men alltså också inom det Stiglegger (ibid.) kallar för populärmytologiska modeller. De kan ofta ha en rådgivande och kompenserande funktion, och anses då aktualiseras i synnerhet i tider av omvälvning och kris (Cornell et al. 1988:18). Enligt Cawelti blir en stereotyp till en arketypp när den givits nytt liv: "The ultimate test of a truly vitalized stereotype is the degree to which it becomes an archetype, thereby transcending its particular cultural moment and maintaining an interest for later generations and other cultures" (Cawelti 1976:11). För att detta skall åstadkommas ser han två varianter: dels när motsägelsefulla stereotypiska drag kombineras i en karaktär, dels när drag av mänsklig komplexitet eller svaghet läggs till en stereotyp (ibid.).

Det går att tänka sig en stereotyp som bara delvis är vitaliserad, och alltså inte helt har antagit status av arketypp. I ljuset av mitt eget material menar jag att en sådan skulle kunna ses som en *symbol*, ett begrepp som på flera nivåer utmärks av sin mångtydighet. I egenskap av symbol har stereotypen fått ett tillskott av mening, som emellertid snarare har fört den längre bort från sitt ursprung än givit det tillbaka. Symboler kan vara verbala och visuella, sakrala och profana, men de har alltid en djupare, mångbottnad mening och kommunicerar på flera nivåer samtidigt. Paul Ricoeur menar att när en myt skall tolkas ligger grunden för detta i tolkningen av de symboler som ingår. Han beskriver symbolens dubbla intentionalitet: den är ogenomskinlig (opaque), till skillnad från rent tekniska tecken, som är genomskinliga (transparent) genom att de bara säger

det de avser att göra (Ricoeur 1967:15). Symboler är ofta, men inte alltid, emotionellt laddade. Symbolens mening är kulturellt bestämd – vilket alltså skiljer den från arketyper – och den som inte känner till denna behöver inte ens förstå att det är en symbol. Ofta finns det dock något i själva utformningen av en symbol, som tillsammans med den kontext inom vilken den befinner sig gör att även den oinsatte anar att det inte är ett tecken vilket som helst (Womack 2005:5-6). Vissa symboliska former tenderar också att återkomma inom de mest vitt skilda kulturer och tidsåldrar, vilket potentiellt ger dem en innebörd som både är allmänmänskligt begriplig och delad. I denna mening kan de sägas ha en arketypisk funktion.

En i denna avhandling återkommande symbol är svastikan, eller rättare sagt hakkorset, eftersom det handlar om Tredje riket. Om svastikans symbolik har skrivits åtskilligt; grafiskt visar den på rörelse kring en statisk mittpunkt. Härigenom kan den ses som en illustration för allt som befinner sig i en evig rundgång: planeternas rörelser i kosmos, jordens snurrande runt sin axel, årstiderna och så vidare (Cirlot 1962:307; Liungman 1999:228-231). Medan svastikan fortfarande är en av de viktigaste positiva symbolerna inom framför allt hinduism och buddhism, har hakkorset i väst kommit att i princip helt förknippas med nazism, och därmed ondska. Mary Womack beskriver den ofta handgripliga problematik som uppstår när olika grupper kämpar om tolkningsföreträde av en symbol, som i hennes exempel utgörs av just svastikan/hakkorset. I västerlandet är, trots allt tal om globalisering, tolerans och fredlig samlevnad också mellan religioner som något eftersträvänsvärt, den egna tolkningens överhöghet så gott som naturaliserad (Womack 2005:77-78).

3.1.8 Det utopiska och det politiska omedvetna

Det utopiska tänkandet brukar ses som ett uttryck för en fundamental längtan efter en värld som på alla sätt är bättre än den nuvarande. Staffan Källström använder en indelning i ”önskerum” och ”önsketid” i sin diskussion om medeltidsvisionens relation till utopin i den europeiska tanketraditionen.⁷ I det förstnämnda skapas ett geografiskt rum – ”ofta i en avlägsen del av världen” – där förutsättningarna för det goda samhället finns, om bara människorna själva är beredda. Önsketiden präglas av ett apokalyptiskt tänkande: historien rör sig mot en tidpunkt då det ideala tillståndet inträder. De utopiska tankefigurerna tar sig ofta religiösa eller politiska former. De är dock även uttryck för vad

Källström kallar för meningsförlust som kollektiv erfarenhet: en känsla av förlust och tomhet som vuxit fram inom moderniteten (Källström 2000:226 ff). Ett vanligt sätt att hantera denna meningsförlust är att skapa en bild av ett utopiskt förgånget, en förlorad guldålder, och sedan försöka återskapa essensen av denna i nutiden (Gustafsson 2002; Källström 2000; Kaplan, Löw 2002; Sanner 1995). Susan Stewart anlägger ett lite annorlunda perspektiv genom att se *nostalgi*, materiellt uttryckt i form av föremål som fungerar som souvenirer, som en mer alldaglig form av utopisk längtan (desire). Hon ser, i likhet med Baudrillard, och även Colin Campbell (1987), ett samband mellan det senmodernas fokus på konsumtion och upplevelse och individens längtan efter det ursprungliga, autentiska (jfr Aronsson 2004:108-119). I detta blir souvenirerna ett spår av en autentisk upplevelse, något som länkar ägaren till det en gång upplevda. Men om detta faktiskt upplevts av souvenirernas ägare eller av någon annan är inte det viktiga – Stewart tar vykortet som sänts från en främmande plats som exempel – utan den en gång existerande upplevelsen i sig (Stewart 1993:135 ff). Detta är av särskild betydelse i relation till föremål från Tredje riket, vilket kommer att tas upp längre fram.

Hedonismen och längtan efter starka känslomässiga upplevelser har kommit att höra till de viktigaste värdena inom dagens populärkultur; en syn som återkommer på flera håll i beskrivningar av det post- eller senmoderna (Bauman 1997b; Docker 1994; Featherstone 1991; Campbell 1987; jfr äv. Baudrillard 1981a, 1981b, 1990). Ofta – om än inte alltid – finns kopplingar till ideologi och masskultur. Fredric Jameson hävdar att masskulturella verk är både ideologiska och explicit eller implicit utopiska. Deras funktion ligger i att legitimera den varande ordningen (eller, som han säger, någon värre), vilket de också gör genom att återspegla kollektivets djupaste, mest fundamentala förhoppningar och fantasier på ett sätt som berättigar de rådande strukturerna (Jameson 1979). De stora narrativa – Upplysningen, det humanistiska projektet, marxismen, idén om nationalstaten o.s.v. – som enligt ett välkänt uttryck inom postmodernismen idag skulle vara döda (Lyotard 1979), syftade alla till att på en närmast mytisk nivå ge stabilitet och mening åt vår världsbild. Jameson hävdar att metaberbättelserna inte har försvunnit: de har istället övergått till att ligga i människans omedvetna och påverkar henne därifrån, som en form av naturaliserad grund för tänkandet (Jameson i Lyotard 1979:xii). Han talar om *det politiska omedvetna*, som i synnerhet i populärkulturens olika former skapar en projektion av symboliska lösningar på de motsättningar och problem som återfinns i realiteten (Darius i Jameson

1981:28-29; Jameson 1981). Filmforskaren Richard Dyer hyser en annan, mer krass syn på det utopiska inom dagens populärkultur. Denna erbjuder förvisso ständigt en verklighetsflykt till ett utopia, men han menar att det inte handlar om att tillhandahålla drömmar om en bättre värld, utan bara om en avgränsad stunds njutning, en rent känslobaserad kompensation för detta saknade (Dyer 1993a).

En för avhandlingen särskilt intressant koppling mellan utopiskt tänkande och science fiction görs av Manfred Nagl. Han ser science fiction-genrens uppkomst och utveckling som intimt förknippad med det västerländska samhällets industrialisering och därmed sammanhängande fascination och optimism inför teknologi och naturvetenskap, socialdarwinism, framväxten av en lättillgänglig masskultur, och inte minst det stora intresse för vad som kan kallas för en naturvetenskaplig syn på metafysiken, vilken växte fram under senare hälften av 1800-talet. Inom teosofi, mesmerism, spiritism och andra esoteriska rörelser sågs ett möjligt samband mellan det oförklarliga, andliga, och vetenskapligt beskrivbara fenomen som elektricitet, magnetism, röntgen etc. Inom science fiction gestaltades såväl ideala världar som fasansfulla hot mot mänskligheten, vilka kunde övervinnas tack vare modernitetens nya, fantastiska naturvetenskapliga landvinningar (Nagl 1972:35, 111 + passim; jfr Sanner 1995; Perkowitz 2007). Nagl visar även på den starkt utopiskt laddade fascination som fanns inom vissa kretsar i Tyskland under mellankrigstiden för science fiction-liknande teorier kring rasbiologi, blodsmystik, pseudovetenskap etc., och som kom att få stort inflytande under NS-epoken (op. cit. 150 ff; jfr Goodrick-Clarke 1985). Det går att se motsvarigheter till det utopiskas djupa rötter i såväl rationell, teknokratisk modernitet som en ofta irrationell, romantisk tradition med kopplingar till *det mytiska*, vilket utgör nästa teoretiska område.

3.2 Myt

3.2.1 Mytbegreppet

I litteraturen återfinns två huvudsakliga kategorier av myt: dels i en *traditionell*, *förmodern* bemärkelse, kopplad till religion och mytologi, dels i en *sekulariserad*, *modern*, kopplad till ideologi och i förlängningen till ekonomiska och politiska intressen. Båda är viktiga för den kommande analysen. Till dessa kommer den vardagliga användningen av ordet myt som något besläktat med sagan, fantasin, och i slutänden lögnen. Att ordet myt i olika sammanhang används i olika betydelser innebär med andra ord ett semantiskt problem. Det finns ytterligare en liten, men betydelsefull skillnad i fråga om språkbruket. 'Det är en myt att...' och 'det finns en myt att...' uttrycker båda åsikten att en viss företeelse är en fantasiprodukt, men 'det *är* en myt att...' innebär ett ifrågasättande av något som många håller för sant, jämfört med 'det *finns* en myt (om) att...', som direkt går till det sagoaktiga hos en företeelse (och förutsätter att åhöraren inte kommer att ifrågasätta denna egenskap). Det sagoaktiga är påtagligt inom det traditionella mytbegreppet, medan det sekulariserade karaktäriseras av ett sanningsanspråk (Barthes 1957). Inom populärkulturen blandas fakta och fiktion, verklighet och myt, inom de välbekanta ramarna för olika slags genrer och berättelser (Cawelti 1976; von Heland 1979; jfr Campbell 1949:30ff). Här finns stora strukturella likheter med de traditionella myterna, något som Wright tar upp i sin studie av västernfilm, där han kombinerar tankegångar från främst Lévi-Strauss och Propp. Han menar att "[t]hrough their stories and characters, and their unconscious, structural significance, myths organize and model experience" (Wright 1975:12), vilket i viss mån gör dem till ett slags formelberättelser i Caweltis mening – det är inte helt lätt att se var gränserna skulle gå. Wright menar att myten i det moderna samhället kopplar samman detta med historien:

Myth reproduces the conditions and concerns of the present in the past; the past no longer simply causes the present, it is also like the present and becomes a conceptual model of contemporary social consciousness. Through images that mean more than they seem to, historical myths illustrate how the conflicts of the present were successfully resolved in history. (Op. cit. 212)

Också religionshistorikern Stefan Arvidsson pekar på sambandet mellan det omgivande samhället och såväl myternas innehåll som deras tolkning (Arvidsson 2007:12-13). Förutom dess förklarande och vägledande funktion har myten ytterligare ett mycket viktigt utmärkande drag: dess anspråk på auktoritet. Arvidsson använder begreppet *hegemon* i bemärkelsen ”en berättelse som människor inom en grupp håller för paradigmatiskt sann”, och förespråkar en snävare definition av myt som en *religiös hegemon* (op. cit. 54, 59). I en sådan är inslaget av det övernaturliga centralt, och en hegemon blir till en myt ”om den förmedlar uppfattningen att verkligheten ytterst kontrolleras av övernaturliga makter” (op. cit. 67). Denna syn på myten faller därmed under det som här kallats den traditionella, vilken förenas med den moderna genom det auktoritära anspråket, försanthållandet och den vägledande funktionen. Den narrativa myten i t.ex. Wrights mening kan därmed innehålla element av både det traditionella och det moderna, beroende på den kontext i vilken den återfinns. En myt behöver dock, enligt Claude Lévi-Strauss, inte följa en narrativ struktur. Han talar om återkommande mytiska celler (Lévi-Strauss 1979:40), och menar rent av att en myt måste tillägnas som en totalitet, där alla de ingående elementen tillsammans är betydelsefulla. Det går inte att läsa en myt som en tidningsartikel, säger han, utan

we have to apprehend it as a totality and discover that the basic meaning of the myth is not conveyed by *the sequence of events* but */.../* by *bundles of events* even although these events appear at different moments in the story. Therefore, we have to read the myth more or less as we read an orchestral score */.../* We have to understand that each page is a totality. (Op. cit. 44-45, min kursivering)

Detta blir särskilt intressant både i relation till Jägers diskursmodell (som inom kort kommer att presenteras) och i synnerhet till det undersökta materialet, med dess starka prägel av transmedialitet. I det mytiska står den grundläggande meningen inte att finna i de traditionellt uppbyggda narrativa sekvenserna, utan måste sökas i totaliteten, där meningsbärande element klumpas samman och uppträder på olika ställen. Mytens status som auktoritet, något som hålls för sant, är av central betydelse. Här finns en viktig koppling till det tidigare diskuterade begreppet kryptohistoria. Lévi-Strauss ser både likheter och skillnader mellan myt och historia, och menar att historia i vissa delar går att betrakta som en fortsättning på mytologi (op. cit. 40-43; jfr White 1987: ix). En följdfråga som kan ställas är om det då handlar om en mytifiering av historien, och dessutom om en sådan eventuellt kan leda till *mytologisering*, i

meningen en återgång till det traditionellt mytiska. I sådant fall går det alltså att se mytifiering av historien som *en väg tillbaka till mytologin* – detta är en möjlighet som kommer att undersökas närmare längre fram.

3.2.2 Avförtrollning och återförtrollning? Myt och religion i det senmoderna

Som redan Max Weber (1946:138-156) noterat har moderniteten medfört en intellektualisering, och därmed vad han kallar för *avförtrollning*, av det västerländska samhället. I enlighet med upplysningens ideal har vetenskap, logik och rationellt tänkande mer och mer kommit att ersätta, eller åtminstone i betydande utsträckning tränga tillbaka, religion, vidskeplighet och andra irrationella företeelser. Religionen i traditionell bemärkelse har minskat radikalt i betydelse, och dess funktion både som vägledande i de stora frågorna kring moral, liv och död, och som sammanhållande och gemenskapsbevarande har till stora delar tagits över av andra samhällseliga institutioner, där framför allt medierna innehar en central roll (Bjurström et al. 2000:83-85; Thompson 1995:69-70). Bjurström et al. utgår från den klassiska indelningen i tre huvudformer för det symboliska maktutövandet i det moderna samhället: religiösa (för det sakrala, utomvärldsliga och översinnliga), vetenskapliga (för det profana, världsliga, förnuftsbaserade och rationella) och estetiska/konstnärliga institutioner (för det sinnliga, expressiva och för smakfrågor). De menar att det finns fog för att till dessa föra (mass)medierna som ytterligare en: "[m]edieinstitutioner kan exempelvis beskrivas som den viktigaste formen av offentlighet och den viktigaste instansen för produktion och diffusion av symboliska former och innehåll, inklusive information, i dagens samhälle" (Bjurström et al. 2000:84). Men det vore fel att entydigt ta till sig ovanstående bild, inte bara med dagens mångkulturella samhälle i åtanke, utan också eftersom det ser annorlunda ut vad beträffar religiositeten – i synnerhet kristendomen – t.ex. i USA (Martin, Ostwalt 1995:vii; Thompson 1995:63, 225 ff; jfr Fornäs 1995:21-22). På senare år finns dessutom en bred våg av intresse för vad som kan kallas populärrockultism, vilket bl.a. kan illustreras av mediefenomen som *Harry Potter*, Peter Jacksons filmatisering av Tolkiens *Sagan om Ringen* och tv-serier som *Arkiv X* och *Buffy Vampyrjägaren*, liksom även olika reality-tv-serier på teman som rör det övernaturliga.

Det förefaller således som att det går att tala om åtminstone två parallella rörelser i 'det sekulariserade samhället': dels en avförtrollning, men som en reaktion på detta också olika försök till en *återförtrollning*. Kanske är det

rimligt att betrakta dagens återförtrollning som uttryck för en framför allt estetiskt grundad attityd, även om det i flera avseenden också verkar finnas inslag av nostalgisk och/eller utopisk längtan (Gustafsson 2002; jfr Kaplan, Löw 2002:1-11; von Schnurbein 1993). Med ett utvidgat synsätt återfinns hur som helst två linjer: en tradition från upplysningen, med logik, rationalism och sekularisering bland honnörsorden, och en motreaktion, jämförbar med romantikens, där man vill lämna öppet för det okända, det irrationella, intuitiva och fantastiska. Det första kan liknas vid ett modernt och det andra vid ett senmodernt förhållningssätt. Skall man tala om myten idag menar jag därför att det bör göras med bägge dessa perspektiv i beaktande. Desutom skall det inte glömmas bort att det också finns en mer traditionell riktning, där religionen inte har återkommit utan alltid har funnits kvar. Det är också rimligt att anta att det i den levda kulturen inte alltid handlar om en strikt uppdelning i antingen/eller, utan att det till stor del handlar om en gråzon, där bägge – eller rent av alla tre – perspektiven samverkar. Zygmunt Bauman vill dock förminska religionens betydelse i sig, och föreslår att det i det post-/senmoderna samhället handlar om en behovstillfredsställelse som inte specifikt är grundad i religiositet, men som traditionellt har haft starka band till detta. Han menar att de intensiva upplevelser som traditionellt fåtts genom religionen idag tillhandahålls av icke-religiösa institutioner:

What distinguishes the postmodern strategy of peak-experience from one promoted by religions, is that, far from celebrating the assumed human insufficiency and weakness, it appeals to the full development of human inner psychological and bodily resources and presumes infinite human potency. Paraphrasing Weber, one may call the postmodern, lay version of peak-experience 'the in-worldly ecstasy'. (Bauman 1997:180)

Det handlar således om upplevelsen av det religiösa utan inblandning av teologi, något som går i linje med det Colin Campbell skriver i sin studie av hur rötterna till dagens konsumerism och sensationssökande kan sökas först i upplysningen och därefter i romantiken. De starka känslor som traditionellt varit förbundna med det religiösa livet kom i det allt mer sekulariserade samhället att förändras, både i fråga om funktion och mening, även om de fortsatte att finnas kvar: "these religiously generated emotions had become a source of pleasure in themselves and hence there was a widespread reluctance to abandon them" (Campbell 1987:133). Samtidigt behöver dock inte den religiösa funktionen i sig helt ha försvunnit. Så menar t.ex. filosofen John Gray (2007) att upplysningens ideal, trots alla föreställningar om motsatsen,

inte alls har trängt undan det religiösa i västerlandets tänkande. Också förment ateistiska eller religiöst oberoende ideologier som marxismen och kapitalismen präglas i själva verket, enligt Gray, av en messiansk, apokalyptiskt präglad tankefigur, där det slutliga, för hela världen lyckliga tillståndet kommer att uppnås den dag då alla fiender till den rätta läran slutligen har övervunnits. En liknande ståndpunkt framförs av John B. Thompson, som talar om tradition i vidare bemärkelse och i detta innefattar religion:

Tvärtom vad vissa kommentatorer kan ha trott upphör inte med den moderna samhällsutvecklingen behovet att formulera begrepp, värderingar och föreställningar som kan göra världen begriplig. /.../ Religiösa föreställningar bevarar sin relevans just därför att den sekulära humanismens värden för många människor har visat sig vara otillräckliga när det gäller att möta de grundläggande etiska problemen i människans liv. (Thompson 1995:242)

Enligt Thompson har traditionen blivit avritualiserad, avpersonifierad och avlokaliserad, men genom medierna lever den i grunden ändå kvar. Han menar att det i många former av medierad kommunikation sker en fixering av ett symboliskt innehåll i ett materiellt underlag (op. cit. 244-246), vilket i grunden är samma tanke som återfinns bakom Caweltis formelbegrepp och även återkommer hos Jamesons politiska omedvetna. Det är detta slags fixering som jag avser i min användning av begreppet *mytifiering*.⁸

3.2.3 Den moderna myten: mytoklasm och semioklasm

Paul Ricoeur ser avmytologisering, ett medvetandegörande av myten såsom myt, som en viktig process både för historievetenskapen och det moderna samhället: "demythologization is the irreversible gain of truthfulness, intellectual honesty, objectivity" (Ricoeur 1967:350). Han menar att den moderna människan i någon mening har ett behov av att tro på vad som kan kallas något 'högre', och att det är något som i grunden är bra. Han skiljer dock denna tro från vad som kan kallas det traditionellt irrationella:

[I]t is legitimate to speak of 'demythologizing' if demythologizing is distinguished carefully from 'demythicizing.' All criticism 'demythologizes' insofar as it is criticism; that is to say, it always adds to the separation of the historical (according to the rules of the critical method) and the pseudo-historical. What criticism continuously endeavors to exorcize is the *logos* of the *mythos* /.../ As an advance post of 'modernity,' criticism cannot help being a 'demythologization' /.../ But it is precisely because it accelerates the movement

of 'demythologization' that modern hermeneutics brings to light the dimension of the symbol, as a primordial sign of the sacred /.../ (Op. cit. 352-353)

Ricoeur menar att det går att utveckla en förståelse för hur människan uppfattar sig själv och sin tillvaro om man börjar med att studera de symboler som bygger upp de traditionella myterna. Utifrån dessa går det sedan att utveckla existentiella koncept, och därigenom följer också en ny förståelse för myterna: "To understand the myth as myth is to understand what the myth, with its time, its space, its events, its personages, its drama, adds to the revelatory function of the primary symbols /.../" (op. cit. 162). En delvis liknande inställning står att finna hos Roland Barthes, som talar om *mytiska begrepp*: "Begreppet utgör grundbeståndselementet i myten: om jag önskar avslöja myter måste jag kunna nämna begreppen vid namn" (Barthes 1957:217-218). Han vill visa att myten idag är ett språk, uppbyggt av tecken och koder som går att avläsa och avtäcka. Myten är socialt bestämd, en reflektion. Myten har ett fullkomligt naturligt utseende: den vänder det sociala, kulturella, ideologiska, historiska till det naturliga (op. cit. 223-227). Lite förenklat, och satt i relation till det traditionella, kan det uttryckas som att det religiösa och/eller ontologiska elementet i myten hos Barthes ersätts av ett ideologiskt, medan det undervisande elementet kvarstår.⁹

Enligt Barthes är myten ett semiologiskt (semiotiskt) system av ett speciellt slag. En bukett rosor (det betecknande, *meningen*) kan *stå för*; *denotera*, passion (det betecknade, *begreppet*), varvid 'passionerade rosor' blir till ett *tecken för*; *konnoterar*, passion. Att rosenbuketten 'innehåller' passion är dolt för den som inte är bekant med de kulturella konventionerna, men synligt för den som gör det. Barthes mytbegrepp fungerar på motsvarande sätt, men på ytterligare en nivå därefter. På den språkliga nivån är det alltså mening plus begrepp som utgör tecknet. På mytnivån har meningen ersatts av en *form*, som tillsammans med begreppet bildar den mytiska *betydelsen* (Barthes 1957:211 ff). Mytens form innehåller dock fortfarande i viss mån också *mening*. Men, säger Barthes, medan den språkliga meningen är fullständig – den är vad den är, och medför alltid sin egen bakgrund och historia – *tömmer den sig* när den i den mytiska delen av systemet *blir till form*. Meningen förlorar sin historia, sin geografi, sin moral, sitt värde, "men behåller sitt liv" så att mytens form "kan slå rot i meningen och livnära sig på den /.../; i synnerhet måste den kunna gömma sig i den" (op. cit. 215). Det är begreppet som tillför en helt ny historia till den på mening tömda formen, men denna nya historia är starkt

förenklad och tillrättalagd: ”i allmänhet föredrar myten att arbeta med hjälp av dåliga och ofullständiga bilder, där meningen redan är bortrensad och beredd att ta emot en betydelse: karikatyrer, pastischer, symboler etc.” (ibid.) Det mytiska begreppet har en obegränsad mängd olika former till sitt förfogande, men tenderar att arbeta med återkommande tecken som upprepas gång på gång. Barthes slår fast att mytens form *inte* är en symbol: den är inte på något sätt dold, utan presenterar sig tvärtom som en ”fullständig, upplevd, spontan, oskyldig och obestridlig bild” (op. cit. 215-217).

I ett par senare texter (1970, 1971) menar Barthes att semiotikens uppgift inte längre primärt är att demaskera myterna, utan snarare att undersöka vad som bygger upp den mytologiska (dvs. mytiska) väven i ett masskonsumtionssamhälle. Här är språk och diskurs centralt. Vana, repetition, stereotyper, standardslutledningar och nyckelord i en diskurs konstituerar med Barthes ord ett *sociolekt*, där de som är mest kompakta och homogena är de som är mest socialt förankrade och mest mytologiska. Det är nu snarare sociolekten som helhet som måste upptäckas och beskrivas – ‘mytoklasm’ följs av en ‘semioklasm’. Detta kräver en annan uppsättning verktyg, och Barthes föreslår i stället för tecken, betecknande, betecknad och konnotation, som använts för dekonstruktionen av det mytologiska, *citat*, *referens* och *stereotyp* (Barthes 1971:167-168). Han talar också om olika former av symbolisk mening och introducerar vad han kallar för den *vaga meningen*. Den är dold, undanglidande, gäckande, och grundar sig i mycket på känslor; ”a signifies without a signified” (Barthes 1970:61). Även om Barthes således senare har ersatt myten med den vaga meningen ser jag poänger med att använda båda modellerna parallellt i en analys, eftersom de visar på delvis olika aspekter. Det mytiska behöver fortfarande avtäckas, ett arbete i vilket de ingående minsta tecknen är av största betydelse.

Barthes senare tankar om semioklasm och den vaga meningen blir särskilt intressanta applicerade på det i avhandlingen aktuella materialet, inte minst eftersom han här vill peka på betydelsen av att skärskåda tecknet, symbolen, i sig och hur denna fungerar också ur ett individuellt, inte alltid logiskt utan ofta emotionellt grundat perspektiv. Att det handlar om starka känslor för något som man vill försvara pekar mot en koppling till grundläggande värderingar av en etisk karaktär. Jag vill inte antyda att det skulle handla om något som kan härledas till religion eller något som i grunden handlar om en omedveten form av religiositet. Däremot är ett andligt perspektiv intressant att ha med som ett komplement till en diskussion om mytens roll i ett sådant

större perspektiv som Barthes talar om. Detta kan dock inte oreflekterat tolkas som uttryck för just religiositet, utan framför allt visar det på att religiösa strukturer, oavsett individens egna förhållningssätt till religion, är levande i egenskap av kulturella referensramar. Det finns en stark koppling mellan religiöst färgade tankestrukturer och utopier, vilket för tankarna till den tidigare nämnde Fredric Jameson. Det finns betydande likheter mellan dennes idé om det politiska omedvetna och Barthes mytbegrepp. Både Jameson och Barthes menar att myten omedvetet styr vår uppfattning om verkligheten och om det samhälle vi lever i; människor har lärt sig att läsa sin omvärld på ett bestämt sätt och reflekterar inte så mycket över vad detta innefattar för ideologi. Skillnaden mellan deras respektive begrepp handlar framför allt om graden av medvetande. Medan Barthes i princip ser myten som något som kontinuerligt behöver avtäckas för att vi människor skall väckas till ett politiskt medvetande, betraktar Jameson snarare ett sådant vaket politiskt medvetande som produkten av ett politiskt omedvetet, som via det utopiska har tagit sig symboliskt uttryck i romanens form och därifrån påverkat, d.v.s. väckt, oss (Jameson 1981). I synnerhet Barthes senare tankar kring sociolekt ligger nära diskursbegreppet, vilket tydligt kommer att visa sig i följande avsnitt.

3.3 Diskurs

Inledningsvis nämndes att *diskurs* här används i två något olika avseenden, som kommer ur två olika sätt att betrakta diskurser. Michel Foucault kopplar begreppet diskurs till kunskap och makt, och intresserar sig framför allt för de processer och de regler som styr (Foucault 1971). Även om mycket av den senare medieforskningen – i synnerhet den kritiska diskursanalysen, CDA – i hög grad är inspirerad av Foucault har diskurs inom denna framför allt kommit att beteckna en form för vetandet, ett dialogiskt flöde av meningsskapande handlingar, eller kanske tydligast uttryckt, en social konstruktion av verkligheten (Fairclough 1995:16; Jäger 2001).¹⁰ CDA-forskaren Siegfried Jäger uttrycker en viktig egenskap hos diskurser: de bestämmer verkligheten i ett specifikt samhälle under en viss tid, men en diskurs kan inte reduceras till en förvrängd syn på verkligheten eftersom den skapar *en egen* verklighet (Jäger 2001:36). I båda dessa användningar handlar det i hög grad om vad som sägs, hur det sägs och vilka som talar – och om vad som inte sägs, och vilka röster som inte hörs.

Som Foucault beskriver det i *Vetandets arkeologi* (1969) handlar emellertid analysen av en diskurs inte om att undersöka innehållet i vad som sägs eller förtigs, utan om att studera de strukturer och mekanismer som karaktäriserar den. Det finns dock stora skillnader mellan de olika diskurserna i ett samhälle, eftersom vissa är mer ”särskilda och särskiljande” (Foucault 1971:26) medan andra är – eller verkar vara – mer öppna och lättillgängliga för alla. Kontrollen och begränsandet av diskurserna utövas på flera olika sätt. Han talar om tre stora utestängningssystem: det förbjudna ordet, avskiljandet, och viljan till sanning. Sanningen är då det som inom systemet anses utgöra den sanna diskursen, ett försåtligt förhållande som maskerar den underliggande maktstrukturen (op. cit. 7-16). Foucault talar också om dagens historievetenskap som en studie där *dokument* förvandlas till *monument*. ”Dokumentet är inte det förträffliga verktyget för en historia som i sig själv och med full rätt skulle vara ett minne; historien är det sätt varpå ett samhälle skänker en status och en utveckling åt en mängd dokument, som det ständigt för med sig” (op. cit. 11-12). Det han intresserar sig för i fråga om det han kallar för vetandearkeologi är friläggandet av de praktiker som bygger upp dessa monument. Han gör en skillnad mellan vetande och vetenskap: vad som under olika epoker anses höra till det ena eller det andra varierar, och bestäms inom de olika diskursiva formationerna (op. cit. 205-207). På samma sätt är det rimligt att betrakta hur det kollektiva minnet fungerar: det är det som – oftast av en samhälleligt dominerande instans – bestäms som värt att minnas. Här fungerar officiellt uttalade fraser som ”vi skall aldrig glömma”, ”vi kommer alltid att minnas” etc. som tydliga direktiv för vad som skall ingå. Foucault fokuserar med andra ord på de praktiker som styr diskurserna: ”en mängd av anonyma, historiska regler, alltid definierade i tid och rum, som under en bestämd epok och för en given social, ekonomisk, geografisk eller språklig krets har definierat de villkor under vilka utsägningsfunktionerna utövas” (op. cit. 133-134). Det ickesagda förknippas inte med något som är dolt eller undanträngt, utan förtydligar snarare att *just det sagda*, och inget annat i dess ställe, har sagts. Utsagorna är särskilt utvalda och därför värdefulla. Detta är mycket betydelsefullt för den kommande analysen.

Det distanserade helhetsperspektiv som karaktäriserar Foucaults vetandearkeologi har i hans efterföljd kommit att ta sig lite olika former, även om grunderna i stort sett är desamma. Inom *kritisk diskursanalys* (critical discourse analysis, CDA), definierar Norman Fairclough den sociala diskurspraktiken som en kombination av talat eller skrivet språk och andra former av semiotisk

aktivitet, som visuella uttrycksformer och icke-verbal kommunikation (Fairclough 1995:16-18, 54; jfr Aspers et al. 2004:18; Rose 2001). Inom CDA tillmäts inte bara regelsystemet utan också innehållet i texterna en viktig betydelse, vilket innebär att en ofta detaljerad, lingvistisk och/eller semiotisk analys ingår (Meyer, Wodak 2001). Jäger presenterar en användbar skiss över hur ett samhälles olika diskurser ser ut, förhåller sig till varandra och fungerar internt. Varje diskurs kan delas upp i ett antal *diskursknippen*, vilka vart och ett håller samman flera olika *diskurssträngar*. Varje diskurssträng är i sin tur uppbyggd av flera enskilda texter, eller *diskursfragment*. Alla diskurssträngar och knippen tillsammans utgör *den samhälleliga diskursen*, där de hela tiden påverkar, stöttar och förstärker varandra (Jäger 2004:160-168). I diskurserna fyller det Jäger kallar *kollektivsymboler* och *kulturella stereotyper* flera viktiga funktioner, förutom att de utgör beståndsdelar i den symboliska kommunikationen i sig. Kollektivsymbol används här som ett begrepp för en kulturs "bildlighet" i form av vitt spridda och förstådda allegorier, metaforer, symboler, modeller, liknelser, analogier och så vidare. Genom att kollektivsymboler och kulturella stereotyper överlappar varandra över de enskilda textgränserna fungerar de som ett sammanhållande kitt inom de olika diskurssträngarna (op. cit. 133 ff; Jäger 2001:35). Jag menar att de ibland också kan fungera som symboliska broar mellan diskurssträngar: en stereotyp som används i en del av en kulturellt specifik diskurs behåller ju sin mening också i en helt annan del av denna. Däremot kan innebörden hos en symbol förändras beroende på kontexten, något som blir tydligt i det undersökta materialet. Genom denna överbryggande funktion – och i synnerhet om arketypbegreppet introduceras i modellen – kan också till synes helt olika diskurser symboliskt kopplas samman, vilket leder till att en analys kan visa på överlappningar och överföring av mening också där någon sådan vid en första anblick inte verkar förekomma.

3.3.1 Diskurs och kollektivt minne

Kollektivt minne utgör ett område som hänger nära ihop med både myt och diskurs. Ett sådant kan beskrivas som det sätt på vilket man allmänt inom en kultur återberättar denna händelse/epok: hur man pratar om den, vad man säger och inte säger, vad man uppfattar som sant eller inte sant, och hur man förväntar sig att andra skall uppfatta denna händelse/epok. Även om det är individerna som i denna mening 'minns', så är det inom kollektivet

som dess innehåll bestäms (Halbwachs 1941,1952; Zelizer 1995). Ulf Zander beskriver i en artikel om historia och identitetsbildning bl.a. hur den officiella historieskrivningen i Polen och DDR under den kommunistiska epoken underminerades av en folklig, ”sann” historia. När något som från officiellt håll förkunnas ingå i det kollektiva minnet går emot den folkliga uppfattningen blir således följden en alternativ strömning i diskursen, eller vad som kan kallas för ett motminne (Zander 1997:89). Här är det dock viktigt att identifiera de olika aktörerna i diskursen, liksom även var de befinner sig, vad de säger och vad de inte nämner. Vad är t.ex. ”officiellt håll” i det föreliggande fallet? Politiker, skolor och universitet? Medieindustrin? Finns det en bild av historien, eller flera? Hur förhåller sig denna/dessa till de icke-officiella delarna av diskursen – och vilka är det som utgör de sistnämnda? Oavsett hur det kollektiva minnet rent konkret ser ut, så ingår det principiellt som en viktig del i fråga om nationellt identitetsskapande genom att det hjälper till att berätta för individerna i en kultur vilka de är. Det utgör en del i det kitt som håller samman en kultur, ett samhälle etc. i vad Benedict Anderson (1993) kallar för en föreställd gemenskap.

Mediernas roll i detta är central (Löfgren 1990; Zander 1997; Zelizer 1995). Här utgör fiendebilder en viktig del, eftersom de genom negativa, ofta stereotypiska exempel tydligt visar hur ’vi’ *inte* är, och därmed ytterligare förstärker de positiva egenskaperna hos ’oss’ (Mosse 1990; jfr Bauman 1989). Efter andra världskriget präglades det kollektiva minnet i många länder av en inte sällan heroiserande framställning av en utbredd antinazism, i synnerhet på gräsrotsnivå. På senare år har dock ’nya’ berättelser kommit fram som utmanar de tidigare. Det kan till exempel handla om forskning kring den roll som olika länders motståndsrörelser spelade under andra världskriget, vilket inte sällan har resulterat i en omvärdering som ifrågasätter den gängse nationella självbilden (Bryld, Warring 1999; jfr Aronsson 2004:30). Ett annat exempel är hur den ofta omhuldade självbilden av Sverige som i princip enat mot nazismen, med orädda kritiker som Torgny Segerstedt som galjonsfigurer, vid en närmare undersökning visat sig innehålla betänkliga luckor (Estvall 2007).

Det är lätt att se de likheter som finns med traditionellt mytiskt berättande, vilket tidigare i hög grad ingått i olika nationella självmedvetanden.¹¹ Lévi-Strauss är en av dem som menar att det är sannolikt att historien idag har kommit att fylla den funktion som tidigare innehafts av mytologin (Lévi-Strauss 1979:42-43). En intressant fråga i sammanhanget är hur mycket

medialiseringen påverkar den kollektiva minnesrepresentationen, där det i hög grad handlar om att moraliskt rättfärdiga den egna gruppen. En krigshjälte är traditionellt en person som visserligen dödar, men som gör detta utifrån ett högre moraliskt och etiskt rättfärdigande: för nationens bästa, vilket enligt den nationella självbilden är för det goda, d.v.s. i enlighet med Guds vilja (Mosse 1990). När det visar sig att hjälten i själva verket är skurk skakas systemet i sina grundvalar. Bernhard Giesen har studerat hur det kollektiva minnet i Tyskland har gått från att under NS-epoken framställa tyskarna som triumferande hjältar till att under senare tid allt mer identifieras med en roll som offer vid sidan av (om än inte i samma bemärkelse som) de andra. Han ser dock inte förändringen som något utmärkande för just denna kontext, utan menar att den omkastade distinktionen mellan hjälteroll och offer, där sympatierna ligger hos de senare, idag finns på många håll i västerlandet: "After the collapse of the great utopias that were at the core of the old missionary universalism of modernity, a new universalism of mourning patterns the public rituals of national identity – the victims assume the position that, before, was the place of heroes" (Giesen 2004:3).

Här går också att se paralleller till det på senare år allt mer ökande intresset för historia ur ett individperspektiv, i fråga om vilket John Keegans militärhistoriska studie *The Face of Battle* (1978) brukar nämnas som ett tidigt exempel. Där är det inte krigshjältarna som lyfts fram, utan de enskilda soldaterna och deras allt annat än glamourösa vardag – ett slags offer, om man så vill. Också denna omsvängning i fråga om synen på hjältar och offer, liksom förändringen i historieintresset, låter sig passande beskrivas i termer av hur diskurser fungerar. Barbie Zelizer betonar det föränderliga i det kollektiva minnets natur. I likhet med historieskrivningen och de populärkulturella myterna kan det kollektiva minnet ses som en reflektion av nuet och samhällets behov av meningsskapande, bekräftelse och vägledning (Zelizer 1995; jfr Wright 1975). Det blir då rimligt att en ökad fokusering på individen och det enskilda, som i det senmoderna västerländska samhället, också återspeglas i det kollektiva minnet – eller, som det alltså har visat sig, i de enskilda individernas historieuppfattning. Zelizer karaktäriserar också det kollektiva minnet som både universellt och partikulärt, vilket både kan relateras till olika maktförhållanden inom diskursen (vem definierar vad som skall minnas?) och till själva det historiskas komplexitet. Så till exempel säger hon om andra världskriget att minnet av detta inte handlar om en händelse ("an event"), utan om "an interweaving matrix of intersecting agendas and memories – about

Bitburg, Leni Riefenstahl, Iwo Jima, and Primo Levi. While each name is connected to the same large-scale event, each also conjures up different orders of the past and, by implication, the present and future” (Zelizer 1995:231). Detta är av betydelse för att förstå den starkt differentierade bild av Tredje riket som finns inom populärkulturen och också återkommer i det aktuella etnografiska materialet.

3.4 Avslutande diskussion

Myt, tradition, kulturellt, socialt eller kollektivt minne – det finns flera begrepp som används för att beskriva ungefär samma sak. Dock finns det en viss poäng i framhäandet av just den kollektiva aspekten av minnet, av att det är något levande och vardagligt som vi alla i princip är *delaktiga i*, även om vi inte behöver *dela* det. Det finns en tydlig *mytisk funktion* hos det kollektiva minnet genom att det berättar något viktigt om tillvaron som måste föras vidare. Det kollektiva minnet är framför allt denotativt, transparent, det visar direkt på hur saker skall ha förhållit sig, medan den traditionella myten i högre grad är konnotativ, dubbelbottnad och bygger på symbolik, arketyper och andra troper. Det kollektiva minnet talar inte bara om för oss vad vi har varit och tillhandahåller ett gemensamt kulturellt arv, utan bekräftar också vad vi är (eller vill vara). Jag vill ändå i sammanhanget tona ned betydelsen hos detta något, inte minst utifrån den allt större heterogeniseringen i många länder, där begrepp som ’svensk’ eller ’tysk’ idag inte bara har, utan rent demografiskt inte *kan* ha samma betydelse som de hade för femtio år sedan. Att den nationella identiteten fortfarande omhuldas i USA gör dock att ’amerikan’ har en helt annan tyngd i relation till den inhemska mediepubliken (jfr Slotkin 1998). För stora delar av en europeisk publik är emellertid amerikansk patriotism något som inte analogt går att överföra till den egna nationella identiteten.¹² Genom att det populärkulturella medieutbudet i stora delar av världen starkt domineras av produkter från USA:s medieindustri blir det dock det amerikanska kollektiva minnet, den amerikanska nationella identiteten och de amerikanska idealen som tillhandahålls som ställföreträdande i länder där motsvarande begrepp är mindre väl förankrade.

Gränserna mellan fiktion och fakta blir allt mer upplösta, också inom dokumentärgenren (Couldry 2004; Stoeckel 1994:138-141; Sobchack 1997). Enligt Stoeckel har den dokumentärt realistiska berättarstrategin en mytologisk

funktion genom att den ”gör anspråk på att representera den objektiva sanningen om den sociala verkligheten” och därmed bidra till att legitimera och förklara de rådande samhälleliga strukturerna (Stoehrel 1994:198). Men för att undersöka om en mytifiering har ägt rum behövs rimligen en jämförelse med något som är ’sant på riktigt’. Det är dock ett vanskligt projekt, för går det att tala om en enda, slutgiltig historisk Sanning? Även om det finns saker som är uppenbara genomgår den akademiska historieskrivningen förändringar över tid i takt med att nya perspektiv framkommer.¹³ Under den så kallade historikerstriden under 1980-talet kom etablerade forskare med olika uppfattningar om Nazityskland att stå emot varandra, något som John Lukacs tar upp i *The Hitler of History* (1997), där han också visar på hur Hitlerbilden har tagit sig olika uttryck inom den akademiska historieforskningen. Det går alltså inte att tala om någon enda Sanning som den populära representationen kan jämföras med. Däremot går det att i den senare finna element som ständigt återkommer, något som för tankarna till Lévi-Strauss begrepp mytiska celler (Lévi-Strauss 1979:40). Det som gör det relevant att misstänka influenser från det mytiska finns dels i presentationen av narrativet, som kan uppvisa påtagliga likheter med sagor och klassiska myter, dels i förekomsten av stereotyper och symboler som har uppenbara kopplingar inte bara till myter i traditionell bemärkelse utan även till populärkulturella formelberättelser (Cawelti 1976). Härigenom antyds en rörelse mot det traditionellt mytiska.¹⁴ För att det skall finnas anledning att misstänka att ett narrativ inom den populära historierepresentationen har börjat närma sig det mytiska föreslår jag att följande punkter bör vara uppfyllda: a) *det har antagit en relativt fast form*, b) *det återberättas upprepade gånger*, c) *det är välbekant och ingår i ett slags kulturellt kollektivt medvetande*, och d) *det innehåller återkommande inslag av mytisk, symbolisk och arketypisk karaktär*. Det finns alltså en potentiell koppling mellan myten i traditionell och i sekulär bemärkelse genom en överföring av mening, som möjliggörs genom överlappning av historiska och mytiska element och utsuddande av gränserna mellan fakta och fiktion.¹⁵

I detta kapitel har redovisats några teorier som kan användas för att belysa olika aspekter av medierade historierepresentationer. Härnäst kommer den metodologiska bakgrunden att diskuteras, följt av en närmare presentation av det undersökta området.

NOTER

¹ Jag använder *medialisering* för att beteckna den mer övergripande historiska process i vilken *mediering*, konkret kommunikation av ett material genom (mass)medier, ingår.

² Jfr McLuhan (1964:24 ff) om distinktionen mellan "heta" och "kalla" medier.

³ Gränsen mellan konspirationsteoretiker och akademiska forskare som lägger fram nya teorier kan i en del fall – vilket visats i avhandlingens etnografiska material – uppfattas som oklar. Ett par exempel: professor Lothar Machtan argumenterar i *Hitlers hemlighet : En diktators dubbelliv* (2001) för sin tes att Hitler var homosexuell och att detta utgjorde grunden för alla hans handlingar, liksom att homoerotiska relationer var centrala i uppbyggnaden av NSDAP. En psykoanalytisk studie som visserligen knappast kan ses som originell men som i sammanhanget ändå bör nämnas är professor Robert G.L. Waites *The Psychopathic God Adolf Hitler* (1977). Denna förekommer ofta som referens i litteraturen, inte minst hos kryptohistoriker och konspirationsteoretiker, men har också blivit ifrågasatt (Rosenbaum 1998:23-24; Lukacs 1997:25).

⁴ Se även Foucault (1969) om förhållandet mellan *dokument* och *monument*.

⁵ Ett ännu mer konstinriktat perspektiv ges i Liljefors (2002).

⁶ En texts *immersiva historicitet* betecknar därmed dennas potential för att skapa känslan av tidsresa.

⁷ Termerna från Alfred Doren, "Wunschräume und Wunschzeiten" (1927).

⁸ 'Mytifiering' skiljer sig således här från det mer oprecisa 'mytbildning'.

⁹ Barthes ser dock själv en begreppslikhet mellan hans mytbegrepp och det som inom Durkheimsk sociologi benämns "kollektiv representation" (Barthes 1971:165; Durkheim 1912). Durkheim ser klara paralleller mellan de gemenskapsuppehållande medlen – kollektiva ritualer, möten, sammankomster etc. – i det profana samhället och inom den organiserade religionen. Jfr Connerton (1989) och Turner (1974) för en koppling till minneskulturer; för en mer medieinriktad sådan Becker (1995) och Couldry (2003).

¹⁰ Kopplat till minnespraktiker blir detta mycket tydligt: det som inte finns med i diskursen, i berättandet, faller bort ur minnet och i förlängningen också ur historien. Om glömska, se Halbwachs (1941/1952:172, 182 ff); Zelizer (1995).

¹¹ För Sveriges del, se t.ex. Hagerman (2006).

¹² För enkelhetens skull används "amerikansk" för något som härstammar från USA, även om genom detta såväl Kanada som Latinamerika uteslutes.

¹³ Se t.ex. s. xiii-xiv i Ian Kershaws förord i hans omfattande Hitlerbiografi (1998), om värdering och omvärdering av historiska källor.

¹⁴ Jfr t.ex. Cole (1999:xi + passim) och Giesen (2004:142-143), som båda menar att (de populärkulturella) medierna konstruerar förintelsen som en myt. Se även Baudrillard (1981a) om biograffilmen som mytiskt substitut för historien.

¹⁵ Också Stiglegger (2006) kopplar samman det traditionella och moderna mytbegreppet i fråga om spelfilm, dock utan att göra kopplingen till de utsuddade genregrensarna.

4. Metodologisk ram och material

Avhandlingen undersöker en livsvärld där medier och publik/användare ingår och tillsammans skapar en mediekultur, som också innehåller olikheter, skilda perspektiv och individuella tolkningar (jfr t.ex. Bjurström et al. 2000; Gadamer 1960; Gemzöe 2004). Det innebär att metodvalet skall anpassas efter ett empiriskt material som både är skiftande och mångfasetterat till sin karaktär, men där det ändå finns möjligheter att finna gemensamma strukturer. Det är en utmaning som jag valt att hantera genom att kombinera flera metoder, så kallad triangulering (mer om detta längre fram). I detta kapitel redogörs först för de metodologiska perspektiv som styr arbetet, därefter för det empiriska materialet och urvalet av detta.

4.1 Övergripande perspektiv

4.1.1 Hermeneutik och fenomenologi

I arbetet har såväl teorier, metodologi och även empiriskt material i hög grad tillkommit och fallit på plats, alternativt fallit bort, under arbetets gång. Detta är typiskt för ett *hermeneutiskt* tillvägagångssätt, och stämmer också överens med en vanlig karaktärisering av forskningsprocessen inom etnografi respektive grounded theory (Bjurström 2004:91; Spradley 1979; Strauss, Corbin 1998). Den hermeneutiska forskningsprocessen brukar ofta beskrivas som cirkulär eller spiralformad, där forskaren hela tiden pendlar mellan olika delar i såväl empiri, sin egen förförståelse om området och teori. Centralt inom hermeneutik och *fenomenologi* är att belysa helhet och delar från olika håll, liksom att forskaren försöker förstå och förhålla sig till de olika företeelserna i sig själva, i sina respektive sammanhang och i förhållande till en helhet (t.ex. Alvesson, Sköldberg 1994:95-108, 114-175; Lindlof 2002:32-34, 68-69). Men för att uppnå detta mål måste forskaren ständigt vara medveten om alla de delar som ingår i forskningsprocessen och ömsesidigt påverkar denna. Jag som forskare utgör också en del i den värld som studeras redan genom att jag

befinner mig i den, och jag för med mig mina värderingar, tidigare erfarenheter och uppfattning om det studerade; kort sagt, min förförståelse.

Det finns en viktig poäng i att inte bara vara medveten om oundvikligheten i det subjektiva utan att också försöka hantera detta, så att forskningsresultatet inte bara blir ett subjektivt tyckande. Även om det kan tyckas vara en utopi kan ändå det objektiva, att fördomslöst nå fram till den verklighet i sig som studeras, principiellt utgöra en god ledstjärna. Detta är något som eftersträvades inom fenomenologin, som brukar ses som en föregångare till hermeneutiken. Edmund Husserl, fenomenologins grundare, förespråkade detta rena, objektiva väsensskådande som en väg för humaniora och samhällsvetenskap att kunna nå fram till en äkta, allmängiltig sanning (Husserl 1931). Den centrala idén om att *gå till sakerna själva* och sätta allt det omgivande inom parentes – med Derridas (1962) ord skala av sedimenten – har känts mycket passande för att skapa nödvändig distans till det undersökta materialet (jfr Strauss, Corbin 1998:42-46, 87-99). I synnerhet i fråga om så laddade områden som Tredje riket och nazismen ser jag det som en förutsättning för en fruktbar analys att försöka sätta hela den omgivande sociala och kulturella diskursen åt sidan, med dess ofta ideologiskt likaväl som rent känslomässigt betingade engagemang. Jag menar inte att de moraliska och etiska aspekterna därmed på något sätt förbises; tvärtom vill jag påstå att dessa kan framstå desto klarare efter genomförd analys. Detta förhållningssätt har också åtskilligt gemensamt med den frigörande grundinställning som Foucault förordar i det han kallar sin arkeologiska analys och som han hävdar är nödvändig för att kunna blottlägga relationer i de diskursiva nätverken (Foucault 1969:27-28 + passim).

4.1.2 Kulturstudier som metodologisk grundval

Avhandlingen följer en forskningstradition från *kulturstudier*, Cultural Studies (CS), inte minst genom att frågor kring publiken och dess meningsskapande är centrala (Couldry 2000; Turner 1990). I sin diskussion kring CS framtid som disciplin lyfter Nick Couldry fram dessa. Alla människor i en kultur skall ges rätten och möjligheten att göra sina röster hörda, och vi som är forskare skall också lyssna till vad de har att säga och värdesätta det vi får höra. Vi måste också reflektera, både över oss själva i egenskap av just forskare och över kulturen runt omkring oss. Som synes finns här mycket av samma ideal som förespråkas inom hermeneutiken. Couldry förordar också ett materialistiskt perspektiv. Kulturella fenomen är alltid materiella processer, ofta svåra att

se igenom. Vilka är representerade i dessa? Vilka har tillgång till dem och på vilka villkor? Vilka är uteslagna? Det är viktigt att studera inte bara texter utan också intertextualitet och interaktion, flöden och processer. Det väsentliga är att integrera en medvetenhet om vad människor *inne i kulturen* faktiskt gör, tänker, känner, konsumerar, vilken tillgång de har till olika kulturella flöden o.s.v. (Couldry 2000 passim, spec. s. 127).

En kritik som har riktats mot CS handlar om vad som uppfattas som en avsaknad av värderingar i fråga om det studerade materialet. Alla kulturella uttryck utanför den etablerade medieindustrin, och kanske i synnerhet inom subkulturer, skulle betraktas som ”bra” bara genom det faktum att de finns – oavsett vad det handlar om (McGuigan 1992). Också jag kommer kanske att göra dem som omfattar denna ståndpunkt besvikna: jag kommer inte att anlägga några direkta värderingar på materialet, annat än sådana som jag ser som grundläggande ur ett etiskt och humanistiskt perspektiv, och som också återkommer inom den metodologiska litteraturen (t.ex. Silverman 2001:54-57, 270-271; jfr äv. Silverstone 2007). Som flera av de intervjuade har uttryckt det är det så självklart att många aspekter av Tredje riket är frånstötande och förkastliga, att detta inte borde behöva vara något som hela tiden måste understrykas när området diskuteras. Jag kommer således inte att säga att t.ex. Tredje riket-relaterade dataspel är bra eller dåliga – däremot anser jag personligen att sådana krigsspel *över huvud taget* som grundar sig i en differentiering av oss/de goda och fienden/de onda utifrån ett starkt förenklat, etniskt perspektiv, principiellt är tvivelaktiga. Mitt syfte är dock inte att komma fram till vad som är bra eller dåligt, utan till hur materialet *används*.

4.2 Konkreta metodval

4.2.1 Medietexterna: diskursanalys och semiotik

I avhandlingen görs en *analys av diskursen* kring Tredje riket, inte en diskursanalys i konventionell mening. Två frågor inställer sig. Varför inte en diskursanalys? Och: om det inte är fråga om en sådan, hur kan då detta ändå redovisas som en av de huvudsakliga metoder som använts? Ambitionen från början var att göra en kritisk diskursanalys, men omfattningen av det

empiriska materialet gjorde en sådan inte principiellt, men däremot praktiskt, omöjlig att genomföra. I en kritisk diskursanalys i vanlig mening skall hela diskursen undersökas: producent/avsändare, medium, text, distribution och mottagare (Fairclough 1995:16). Den analys som har gjorts är emellertid en nedbantad version med utvalda delar ur mediematerialet som utgångspunkt. För detta har jag utgått från Jägers riktlinjer för diskursanalys, med en första generell överblick i syfte att få ett grepp om den strukturella kontexten, följd av en mer detaljerad analys av den enskilda texten, där dess 'yta' (form, tilltal, teman), retoriska medel (uttryck, troper, symbolik, stereotyper etc.) och ideologiska uttryckssätt studeras (Jäger 2001:54-56). Dessa har kombinerats med den verktygslåda som presenteras av Emmison & Smith (2000:66-69) och som brukar användas inom kulturstudier i fråga om bildanalys, men också kan nyttjas för såväl andra typer av medietexter som för analys av intervjumaterialet:

- Binära oppositioner – vi/de, gott/ont etc.
- Ramar – den kontext inom vilken texten förevisas betraktaren
- Genrer – kategorier använda för klassificering av kulturella objekt i enlighet med likheter i egenskaper eller teman
- Identifikation – hur man relaterar till det avbildade
- Narrativ – texten som en berättelse
- Läsning – den avkodande process som Stuart Hall (1973) beskrivit i sin klassiska encoding/decoding-modell och som kan delas upp i dominerande/föredragen, förhandlande och oppositionell/avvikande
- Betecknande/betecknat – förhållandet mellan tecknet och dess referens
- Subjektsposition – den typ av identifikation som frammanas av bilden/texten

En kombination av diskursanalys och *semiotik* ger plats för både det dynamiska, det oregelbundna och avvikande, och för det strukturella, återkommande (jfr Ricoeur 1986:53 ff). Semiotik kan ses som både ett teoretiskt och metodologiskt koncept, och i teorikapitlet har några av Barthes semiotiska analysbegrepp beskrivits. Ett annat är *förankring*: meningen hos t.ex. en bild i en trycksak kan på olika sätt förankras och därigenom styra mottagarens tolkning. Det kan handla om en intilliggande rubrik, en bildtext eller relationen till övriga element på sidan. På samma sätt kan mening förankras i andra sammanhang genom användande av element som skapar kulturellt etablerade, välkända associationer. Det kan handla om sådant som ett musikstycke eller visuella symboliska element, som leder tankarna i invanda banor (Barthes 1961,

1964; Hall 1997; Rose 2001:78 ff). Ett annat användbart redskap ur den strukturalistiska verktygslådan är *kommutationstestet*. Genom ett sådant kan de olika betydelsebärande enheter som tillsammans bygger upp ett syntagm sorteras ut, och gör det därmed möjligt att klassificera de olika enheterna i paradig (Barthes 1968:65-66). Det motsvaras inom filosofin av *salva veritate*-principen och har diskuterats av bl.a. Leibniz och Frege: en del i en sats kan bytas ut mot en annan med samma betydelse utan att satsens sanningsvärde förändras. Däremot finns en skillnad mellan betydelse och *mening*: även om satsen fortfarande är lika sann (eller falsk), så kan utbytet ha förändrat dess innebörd för det tolkande subjektet (Frege 1891:238). Här kommer således det individuella perspektivet in, vilket för över diskussionen till olika sätt att studera publiken.

4.2.2 Publiken/användarna: medieetnografi och diskursanalys

Undersökningens andra huvuddel baseras på *medieetnografi*, alltså etnografi utifrån människors konsumtion av och förhållande till medier. Denna karaktäriseras av ett empirinära förhållningssätt, där val av metod och teori i hög grad är en återspeglning av det undersökta materialet (Flick 2002:64 ff; Gemzöe 2004; Spradley 1979; Spradley 1980:105-106; Starrin, Renck 1996:69). Till de etnografiska metoderna hör framför allt deltagande observation och intervjuer. Etnografi används ofta inom t.ex. forskning inspirerad av grounded theory och cultural studies, eftersom det handlar om människor i en kultur, eller del av en kultur, och deras upplevelser. Här ingår som en viktig del frågor kring *mening*: hur sådan skapas och hur den formar människors handlande och världsbild (Flick 2002:74 ff, 146-147; Gemzöe 2004; Spradley 1979; Spradley 1980; Strauss, Corbin 1998). Medan forskaren inom traditionell etnografi ofta tillbringar en längre period inom den kultur som studeras blir det i fråga om den medieetnografiska varianten kortare nedslag. Intervjuer blir därför den huvudsakliga källan för insamling av data.

Förståelse av en kultur bygger på förståelse av det meningsskapande som äger rum inom denna, och i stor utsträckning handlar det om att förstå de kulturella symbolerna. Meningen hos en symbol blir tydlig i dess relation till de andra symboler som ingår i den aktuella kulturen, och etnografins uppgift blir därmed att avkoda dem och identifiera de underliggande reglerna som styr kodningen (Spradley 1979:99). Här ses tydliga kopplingar till semiotiken, men även till diskursanalysen. Socialantropologen James Spradley ser en

inventering och systematisering av språkbruk, kulturella symboler och praktiker som en viktig del i analysen. Han understryker också betydelsen av att i etnografiskt arbete inte fråga de intervjuade efter mening utan efter *användning*: "It is through the use of symbols that relationships are revealed, and these enable us to decode the rich meaning of that symbol" (op. cit. 98). Jag har studerat vad som sägs och hur detta framförs, liksom även vad som inte sägs, och där det varit möjligt försökt ta reda på orsaken till frånvaron av vissa utsagor. I flera fall visade det sig t.ex. att orsaken till varför något inte togs upp till diskussion var den intervjuades uppfattning om vad som ur vetenskaplig synvinkel kunde vara intressant, eller korrekt, att säga. De ville bidra till ett gott forskningsresultat och var också måna om att inte framstå som oseriösa. Den diskursiva kontexten är således i hög grad styrande i intervjusituationen, något som forskaren måste vara uppmärksam på och försöka hantera (jfr Lindlof 2002:176-178).

Eftersom det mer eller mindre handlar om att träda in i en annan värld och att leva sig in i denna ställs det ganska speciella krav på forskaren. *Going native* är ett begrepp som brukar användas för att beskriva studier där forskaren har blivit för personligt involverad och förlorat det kritiska förhållningssätt som krävs för att bibehålla en rimlig vetenskaplig nivå (Bjurström 2004:93; Flick 2002:142). Samtidigt finns dock exempel på hur forskaren på ett vetenskapligt fruktbart sätt både själv har ingått i den studerade kulturen och analyserat denna (Blackshaw 2003). Jag har försökt förhålla mig till detta framför allt genom att låta tiden skapa distans: merparten av den etnografiska studien är förlagd till början av avhandlingsarbetet. Under det sista året har jag i stort sett inte heller haft kontakt med någon av de intervjuade, vilket ytterligare har bidragit till omvandlingen av det insamlade materialet från 'levande' dokumentation till ren text i konkret bemärkelse, och därmed mindre personlig.

4.3 Materialet: urval och tillvägagångssätt

4.3.1 Medietexterna: urval

Urvalet av medietexter har i ett första led till stor del grundat sig på de filmer, spel o.s.v. som kommit upp i de olika intervjuerna. Efter denna inledande

fas har jag gått över till ett mer självständigt förhållningssätt där ytterligare medietexter tagits in i syfte att undersöka hur dessa förhåller sig till de övriga. Jag har också varit inne på olika diskussionsforum på internet där Tredje riket-relaterad film (framför allt om andra världskriget) diskuteras, och läst recensioner av nya filmer, böcker och spel, beträffande de sistnämnda framför allt i speltidningar som *PC Gamer* och *SuperPlay*. Intervjupersoner, informanter och övriga intresserade har också hållit mig ajour med både nyutgivning och tidigare utkommet material; flera har också frikostigt upplåtit sina bibliotek och filmsamlingar. De flesta inköpen av filmer (och en del spel) har gjorts på stora, internetbaserade butiker som Amazon.com, Cdon.com, Discshop.se och Megastore.com. Jag har dessutom i möjligaste mån spelat in filmer och övriga program av relevans som sänts på svensk tv; till dessa kommer också en del vhs-inspelningar av äldre datum. I några fall har Statens ljud- och bildarkiv (SLBA) stått till tjänst. Eftersom jag är intresserad av texter och visuell utformning har det varit väsentligt att kunna ta del av konvolut och annat material som medföljer köpfilmer och spel. Det mesta av mediematerialet finns därför i fysisk form i min ägo, vilket också gjort att det varit lätt att återkomma till det när så behövs.

Filmerna inkluderar både spelfilmer, dokumentärer, tv-serier och tv-program av olika slag, och representerar ett brett spektrum av vad som finns på marknaden. Det inkluderar både det som kan kallas för mainstreamutbudet och mer obskyrt material som också förekommer i den populära diskursen kring Tredje riket. I materialet ingår betydligt fler filmer – över 200 – än de som specifikt nämns i studien.¹ Också i fråga om *spelen* har jag tagit del av fler än dem som slutligen undersökts närmare, även om det här rör sig om ett betydligt mindre antal: totalt 18 dataspel och fyra traditionella rollspel.² Urvalet av de förstnämnda har i hög grad bestämts av spelplattform. Av praktiska skäl har det framför allt blivit spel till i början PlayStation 1 och därefter Xbox – det är nämligen till den absolut övervägande delen min sambo, Björn Ekblom, som har spelat igenom dem, med mig som intresserad åskådare, och i vårt hushåll finns ingen PC. I några fall har informanter visat mig PC-spel (*Battlefield 1942*, *Close Combat*, *Hearts of Iron*, *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory*, *ÜberSoldier*), och i fråga om det gamla *Wolfenstein 3D* för Mac är det jag själv som har spelat. Det gör att merparten av de andra världskrigsspel som bara finns för PC – och det är den största delen av utbudet – i praktiken bara är mig bekant genom speltidningar. Detta är definitivt en svaghet, som jag hoppas delvis ha kunnat väga upp genom att de flesta av de spel som

finns med är sådana som hör till de mest framgångsrika inom genren andra världskrigsspel och har givits ut till både PC och Xbox.³ Beträffande de spel som ligger i fokus för undersökningen – *Return to Castle Wolfenstein* och *Medal of Honor: Underground* respektive *Frontline* – har de helt (*RtCW*) eller delvis (*MoH*) spelats in på vhs-kassetter.

Skönlitteratur, tecknade serier och musik nämns endast marginellt i avhandlingen men bör ändå tas med i materialgenomgången, eftersom också dessa områden har ingått i arbetet. Främst är det sådant som nämnts eller rekommenderats av de intervjuade som har undersökts.

4.3.2 Medietexterna: tillvägagångssätt

Hur kan de mest betydelsebärande beståndsdelarna i den visuella medie-representationen av Tredje riket bäst identifieras? Det är här belysande med en kort beskrivning av hur jag rent praktiskt gick till väga, med utgångspunkt i ett idag klassiskt andra världskrigsspel, *Wolfenstein 3D* (1992).⁴ Tanken var att det i ett gammalt spel med begränsade möjligheter i fråga om grafik enkelt skulle gå att finna de mest grundläggande symboliska elementen, och därmed få en första, mer lätthanterlig grupp av tecken att utgå ifrån. I boken *Masters of Doom* (Kushner 2003) berättas hur spelet, som blev en succé, kom till. Spelutvecklarna – några unga amerikanska killar – fick idén att göra en tredimensionell version av ett gammalt spel kallat *Castle Wolfenstein* (1981), där man skulle skjuta nazister. De utvecklade idén, och i boken beskrivs hur de med stor entusiasm lägger in element – bilder, karaktärer, handlingar – som för dem (och därmed för andra spelfantaster) antingen direkt konnoterar Tredje riket eller på annat sätt hör hemma i en populärkulturell Tredje riket-kontext (op. cit. 92-121). Det var också viktigt för spelmakarna att ha med olika ljud för att skapa rätt stämning, varför de med stor inlevelse spelade in diverse utrop på tyska: "Achtung!" "Halten Sie!" o.s.v. (op. cit. 111). I boken bekräftades de intryck jag själv fått av spelet, och efter att ha noterat förekomsten av i princip samma element också i senare dataspel med andra världskrigstema stod det klart att *Wolfenstein 3D* varit en utmärkt utgångspunkt för min undersökning.

Den källa ur vilken de ovan nämnda spelmakarna hämtat sina symboliska byggstenar föreföll rimligen vara populära *spelfilmer*, varför jag efter spelen gick vidare till att undersöka detta område. Där fick de 17 filmer som tagits upp av minst två intervjupersoner, utgöra grunden.⁵ Inte bara visuella element utan också specifika ljud, aktiviteter, karaktärer, miljöer och referenser till områden

som t.ex. rasbiologi, vetenskap och ockultism noterades. Samtidigt antecknades filmens handling. Utifrån detta relativt detaljerade grundmaterial kunde jag sedan välja ut de symboliska element som var mest intressanta, antingen på grund av sin frekventa förekomst eller sin relativa frånvaro. Visserligen hade det kunnat räcka med dessa för symbolanalysen, men eftersom jag redan själv hade sett ytterligare ett antal, och det dessutom hela tiden dök upp nya på temat (som jag av nyfikenhet inte kunde låta bli att se), beslutade jag att använda flera. Det resulterade i 70 spelfilmer, vilka tillsammans med de vanligast förekommande symbolerna finns redovisade i bilaga 1. I denna är filmerna kodade efter den indelning i formelkategori som gjorts, och som redovisas närmare i kapitel 5.⁶ Slutligen gjordes en jämförelse med *dokumentärfilmer*. Under arbetets gång har jag dessutom läst böcker, tecknade serier och lyssnat på musik som varit relevant för undersökningen. Även om dessa inte har varit föremål för lika noggranna analyser har de utgjort ett betydelsefullt tillskott till materialet, och givit ett värdefullt vidare perspektiv.

4.3.3 Publiken/användarna: urval

Jag är framför allt intresserad av hur *icke-nazister* tar del av mediematerialet och vad de gör av det. Erfarenheterna från min föregående receptionsstudie (Kingsepp 2001) – vilka bekräftas av t.ex. Baszanger & Dodier (1997) – har dock tydligt visat att eftersom det handlar om ett känsligt och delvis tabubelagt område är det svårt att få kontakt med villiga intervjupersoner, såvida det inte är möjligt att gå just genom gemensamma bekanta (jfr Spradley 1979:45-46). Här spelar sannolikt den risk för kompromettering som Liljefors (2002) talar om in. Lösningen har varit att använda ett *strategiskt snöbollsurval*, med utnyttjande av både gamla och nya kontakter. I detta avseende har min tidigare studie varit användbar, liksom även rekommendationer förmedlade via kontakter inom universitetsvärlden (konferensdeltagare och studenter), och inte minst genom min vidsträckt och mycket varierande bekantskapskrets (jfr Bolin 1998:22-23; Gustafsson 2002:32-42). En viktig utgångspunkt har varit att jag inte skall ha varit bekant med intervjupersonerna sedan tidigare. I fråga om det slutliga urvalet har jag velat att personerna sammantaget skall representera de intresseinriktningar jag sedan tidigare vet förekommer: olika sorters andra världskrigsspel, historia, mytbildning, spelfilm, skönlitteratur, musik, modellbygge, samlande o.s.v. Ambitionen har också varit att få med

olika åldrar och kön – även om det skall sägas att det råder en klar brist på kvinnliga deltagare.

De intervjuade kan delas upp i två huvudsakliga kategorier: *intervjupersoner*, elva till antalet, som jag har valt ut för mer formella intervjuer, och *informanter*, drygt 40, vilket är personer med vilka jag har haft antingen kortare, mer informella intervjuer eller vanliga samtal (jfr Spradley 1980:124-125). Informanterna är utvalda enligt liknande principer som intervjupersonerna, även om en del av dessa från början legat närmare mig själv i bekantskapskedjan (och därför varit diskvalificerade som just intervjupersoner). Informanterna utgör både ett komplement till dessa rent allmänt, och är, i vissa fall, experter inom sina respektive områden (jfr Flick 2002:89-90). Genom att kombinera och jämföra intervjupersoner med informanter har jag kunnat få både bredd och djup i materialet. Till dessa kommer ett stort antal vad jag kallar för *sekundärinformanter*, d.v.s. alla de personer som jag vid enstaka tillfällen kommit att diskutera området med och som därigenom också har bidragit till min kunskapsbank, om än spontant och oplanerat. Det kan röra sig om folk jag mött när jag i studiesyfte besökt t.ex. spelträffar, militariemarknader och musikfestivaler, men också sådana jag träffat i olika privata sammanhang. Uppskattningsvis handlar det totalt om ett hundratal personer som jag direkt kan relatera till.

Gemensamt för både intervjupersoner och informanter är att de allra flesta av dem har en omfattande mediekonsumtion inom området Tredje riket och/eller andra världskriget. Denna är dock delvis av olika art, och grundar sig i de olika intresseinriktningar som finns (se kapitel 8). Ett vardagligt uttryck som passar väl in på många av de intervjuade är 'nördar', alltså personer med en hög nivå av ofta detaljerad kunskap inom området. Andra hyser ett mer måttligt intresse, men är ändå relativt engagerade om ämnet kommer på tal. För många har det varit viktigt att deltagandet i studien inte innebär att de kommer kunna identifieras, varför alla har garanterats absolut anonymitet. Flera av de intervjuade har varit mycket öppenhjärtiga och avslöjat sådant som inte ens flickvänner eller familj känner till närmare, och också av denna anledning vill jag inte att det skall vara möjligt att pussla ihop någons identitet. Beskrivningarna av dem blir därför med nödvändighet svepande och oprecisa; det är inte heller de enskilda individerna som är intressanta för studiens resultat, utan deras tankar och åsikter. Eftersom det inte är någon sociologisk undersökning blir individuella parametrar av sådant slag (ålder, utbildning,

bostadsort etc.) egentligen oväsentliga, och uppvägda mot kravet på anonymitet har det senare fått avgöra. Vad som kan sägas är ändå följande:

- Den övervägande majoriteten är män, även om det bland informanterna finns fyra kvinnor. En av de elva intervjupersonerna är kvinna.
- Vid intervjuerna har intervjupersonerna varit mellan 18 och drygt 40 år. Den yngsta informanten var vid samtalstillfället 14 år, den äldsta kring 45.⁷
- Personliga sammanträffanden har varit helt dominerande. Vissa uppgifter har dock samlats in genom e-postkorrespondens.
- De flesta är bosatta i Stockholmstrakten, några bor i/runt Göteborg och några på mindre orter. Även om studiens fokus ligger på Sverige och svenska förhållanden har jag för att få ytterligare perspektiv även haft några informanter i Estland och i Tyskland.
- Jag har inte frågat efter personernas etniska härkomst, även om släktband till andra länder i en del fall visat sig spela in i fråga om vilken inriktning intresset för Tredje riket/andra världskriget har tagit. Detta är dock inte något jag specifikt har undersökt närmare.
- Politiskt spänner de intervjuade över hela spektrat, från yttersta vänster hela vägen till nationalsocialism. Den senare hållningen är dock endast representerad i fyra fall (en intervjuperson och tre informanter, varav en saknar djupare insikter i ideologin).

Intervjuerna med de elva intervjupersonerna – ialles 17 stycken om cirka en timme var – har ägt rum mellan december 2003 och oktober 2006, de flesta under 2004/2005. Samtliga har fått, eller själva valt, pseudonymer. Kontakter med informanter har hållits under samma period samt sporadiskt under 2007. Utöver intervjumaterialet har jag också följt (men vanligen inte själv deltagit i) diskussioner på olika internetforum, framför allt i fråga om Tredje riket-relaterade filmer, spel, musikaliska subkulturer och militariasamlande, men även andra områden av intresse. I synnerhet kan nämnas Skalman.nu (för historieintresserade), Historisksamlarforum.nu (för samlare) och Helgon.net (för alternativa subkulturer). De erfarenheter som gjorts pekar på vikten av att komplettera studier av internetforum med personliga intervjuer. Den person som döljer sig bakom ett användarnamn på t.ex. ett diskussionsforum kan mycket väl visa upp en bild av sig själv som är anpassad efter just denna kontext, vilket gör att det finns skäl att reflektera kring den betydelse som den i många sammanhang relativt anonymiserade internetkommunikationen har.

4.3.4 Publiken/användarna: tillvägagångssätt

Kvalitativa intervjuer är lämpliga att använda i synnerhet när det handlar om att undersöka mindre bekanta områden och upptäcka företeelser, egenskaper eller innebörder, liksom att komma åt tankar, känslor och upplevelser – kort sagt, det som upplevs som viktigt för den intervjuade (Bryman 1997:59-60; Flick 2002:90-91; Lindlof 2002:176; Starrin, Renck 1996:56). Spradley delar upp den etnografiska intervjun i formella respektive informella, där den förra innebär att forskaren väljer ut en person och stämmer träff med denne, medan den senare är mer spontan och i regel inträffar under etnografiskt fältarbete (Spradley 1980:124-125). Erfarenheterna från de allra första formella intervju-tillfällena visade – vilket högst sannolikt har med ämnets speciella natur att göra – att det är en stor fördel om en mer förtroendefull relation har skapats innan den inspelade intervjun äger rum. Jag har därför senare sett till att dessa möten föregåtts av ett mer avspänt sammanträffande, då både den intervjuade och jag själv har kunnat klargöra vilka vi är och vad vi vill. Detta har också haft fördelen att jag under intervjun kunnat leda in samtalet på sådant som dykt upp vid den första träffen, och dessa har därmed kunnat bli mer fokuserade. Den formella intervjun i den form jag använt den är semistrukturerad, det vill säga den bygger på några grundfrågor (se bilaga 2), men i huvudsak flyter samtalet på som en vanlig konversation. För att ändå styra den intervjuade så lite som möjligt, och därigenom få en bild av vad han/hon uppfattar som viktigt, har innehållet i konversationen till stor del fått bestämmas av intervjupersonen (jfr Spradley 1979:80). Starrin och Renck (1996:54, 56) talar om en sonderande ansats och använder uttrycket ”vägledd konversation”, vilket stämmer väl överens med mitt eget arbete. Detta gör att medan det i några fall har stannat vid ett enda intervjutillfälle – framför allt eftersom vi under detta hunnit gå igenom det mesta av det som personen i fråga intresserar sig för – har det i andra blivit två, i ett fall tre inspelade diskussioner.

God intervjuteknik kombinerad med en god förståelse är betydelsefull, eftersom det hjälper till att skapa vad Briggs (i Starrin, Renck 1996:61) kallar metakommunikativ kompetens: kännedom om de kommunikativa normer som finns inom det område som skall undersökas. Det handlar alltså helt enkelt om ’att tala med bönder på bönders vis och med lärde män på latin’. I de fall då någon viktig aspekt inte berörts har jag själv tagit upp denna, och oftast har då den intervjuade hakat på och gett uttömmande svar. Det kan diskuteras huruvida de intervjuade har undanhållit något, en högst relevant

fråga i synnerhet med tanke på ämnets natur. Om så har varit fallet eller ej kan jag inte uttala mig om – däremot kan jag säga att intervjuerna i de allra flesta fall har präglats av en öppenhet från den intervjuades sida och en påtaglig vilja att gå på djupet, förklara, motivera och ibland också analysera sig själv och sina åsikter. Intervjumaterialet i sin helhet påverkas för övrigt inte om någon av de intervjuade eventuellt skulle ha dolt något som de ansett vara för känsligt för att nämna, varför jag inte ser att denna fråga skulle ha någon större vikt. (Jag återkommer till intervjumaterialet i appendix.)

De inspelade intervjuerna har ordagrant transkriberats och flera gånger gått igenom allt eftersom arbetet fortskridit. I ett första steg har intervjuerna analyserats utifrån de medieområden och teman som tas upp. Alla referenser till genrer och olika medietexter har noterats, liksom gjorda referenser till personer och organisationer. Därefter har de referenser som görs till olika tropor och liknelser noterats: symboler, stereotyper, arketyper och myter, men även olika företeelser i samhället runtomkring, inklusive andra mediegenrer. Utifrån denna klassificering av materialet har sedan underlaget till de teman som redovisas i avhandlingen valts ut, varefter detta har analyserats mer ingående. I detta sista steg har jag särskilt noterat sådant som ordval, formuleringar, betoningar, motsägelser och liknande. Jag har alltså varit intresserad av att hitta betydelsebärande variationer, sprickor och motsägelser i intervjutexterna likaväl som i medietexterna, vilka kommer fram i jämförelser mellan de olika intervjuade men också mellan deras utsagor och mediematerialet (Jäger 2004; Meyer, Wodak 2001; jfr Foucault 1969).

Slutligen några ord om användningen av intervjuцитat i texten. I de fall då en och samma sak diskuteras av flera olika intervjupersoner har jag valt att ta med ett citat som är representativt. I fråga om detta har jag försökt att få en så jämn fördelning av de olika intervjupersonerna som möjligt. Samtidigt spelar dock också läsvänligheten en viktig roll, och det har därför blivit så att välformulerade och mer sammanhängande citat prioriterats framför mindre användbara. I de flesta fall är de citat som görs helt oredigerade. I några har jag dock för att underlätta läsningen tagit bort sådant som mina egna återkommande ”Mm” eller ”Ja”, eller den intervjuades hummanden, pauser och sporadiska upprepningar av enskilda ord då detta inte har varit av vikt för uttolkningen. Mina kommentarer är placerade inom klamrar [] och icke-verbala uttryck som t.ex. (skratt) är satta inom parentes. I de fall då flera personer talar markeras vem det är som har ordet med en förkortning av namnet i början av det sagda; [EK] är då jag själv. Emfas markeras med kursiv stil; i vissa fall förekommer

dubbel emfas, vilket då ytterligare markeras med versaler. Utelämnade avsnitt representeras genom /.../.

4.4 Kritiska synpunkter

4.4.1 Begränsningar i redovisningen

Den bredd som karaktäriserar materialet har krävt ett snävt hållet perspektiv i fråga om analysen, eftersom denna annars lätt hade svämmat över genom alla de sidoaspekter och infallsvinklar som nu har lagts åt sidan. Det gör att trots att jag har strävat efter att själv få en helhetsbild, har själva avhandlingen avgränsats till ett fåtal medieformer. En viktig del, som länge funnits med men som under slutfasen redigerats bort, är den som handlar om publikens/ användarnas vidare kulturskapande och hur historiskt material relaterat till Tredje riket finner nya former i en alternativ kulturproduktion, framför allt inom olika musikaliska subkulturer. Jag ser detta som ett problem både i fråga om material- och resultatredovisningen, eftersom en av de viktigaste insikterna som den etnografiska delen av undersökningen har givit visar på en stor heterogenitet i fråga om det konsumerade mediematerialet, liksom även en påfallande transmedialitet och intertextualitet. Dessa aspekter blir nu, enligt min mening, inte tillräckligt belysta. Samtidigt handlar forskningsarbetet också om att hålla sig innanför vissa givna ramar. En utförlig redovisning av flera perspektiv riskerar att förlora i stringens, och blir lätt deskriptiv snarare än analytisk. Det hermeneutiska idealet, som jag inledde metodkapitlet med, har jag således med beklagan sett mig nödgad att tumma på i fråga om resultatredovisningen. Jag hoppas dock kunna återkomma till de utelämnade delarna i ett annat sammanhang.

4.4.2 Validitet, reliabilitet, generaliserbarhet

Det snäva perspektivet öppnar också för kritik av annat slag. Med fokus strikt på mytifiering kan det hävdas att jag funnit just det jag sökt efter och förbisett annat, som kanske spelat en överordnad roll i texterna som helhet. Svaret på detta blir att jag har försökt att hålla öppet för vad som verkat vara en

differentierad helhet, och därför lagt in jämförelser med texter som avviker från den aktuella tendensen. Det hade också mycket väl gått att koncentrera sig på ett enda tema och undersöka hur just detta gestaltar sig i materialet som helhet. Nackdelen med detta, som jag ser det, hade dock varit att mycket av det mångfasetterade innehållet i de populära medierepresentationerna då gått förlorat, och därigenom ytterligare delar i den heterogenitet som jag tagit upp ovan. Den ideala objektiviteten inom forskningen blir till en chimär, eftersom det alltid handlar om att göra val: vad skall tas upp, vad skall lämnas åt sidan? Det blir således alltid något som inte blir sagt, och bilden av den undersökta verkligheten därmed begränsad.

Graden av vetenskaplighet i en undersökning, och därmed dess värde som bidrag till forskningen, avgörs av dess validitet, reliabilitet och generaliserbarhet (Höijer 1990). God validitet och reliabilitet kräver att arbetet karaktäriseras av en hög grad av genomskinlighet: det skall gå att klart och tydligt se hur forskaren har gått tillväga, och genom att presentera en noggrann bild av såväl det empiriska materialet som forskningsarbetet ges andra möjlighet att utifrån goda grunder bedöma det presenterade slutresultatet.

God validitet grundar sig också i hur materialet hanteras. *Triangulering*, en kombination av olika teoretiska och metodologiska perspektiv, brukar förordas som ett sätt att ge forskningsarbetet högre validitet. Triangulering utvidgar studiens fokus och berikar resultatet genom att öka både bredd och djup, samtidigt som en större metodologisk tillförlitlighet uppnås (Bryman 1997:157-160; Flick 2002:25, 49-50, 226-227; Lindlof 2002:240-241; Strauss, Corbin 1998:33). Genom att jag har följt en hermeneutiskt inriktad arbetsgång har en triangulering nästan blivit oundviklig, både i fråga om teori och metod.

En annan viktig punkt är gjorda *urval*, som skall vara relevanta och passa väl för syftet. Samtidigt krävs ett reflekterande förhållningssätt: hur hade andra val påverkat resultatet? Jag har tidigare resonerat kring urvalet av medietexter och intervjupersoner/informanter. Medan det i fråga om det förstnämnda får bedömas som tillfredsställande i fråga om representativiteten finns det fog för ett ifrågasättande av det senare. Hur pass representativa för några andra än sig själva är dessa personer? Även om de tillsammans utgör ett ansevärt antal – totalt strax under etthundra – kan, och bör, man kritiskt reflektera kring sammansättningen. Jag ville från början utgå från personer som hyste ett särskilt intresse för Tredje riket och/eller andra världskriget, vilket gör att intervjupersonerna utgör en kategori som skiljer sig från

människor utan ett sådant intresse. På *vilket sätt* de skiljer sig, bortsett från just detta specialintresse, blir dock en annan fråga. Är de representativa för den stora del av Sveriges befolkning som åstadkommer de höga tittarsiffrorna för dokumentärer om detta ämne, och/eller för alla dem som köper fack- och populärhistorisk litteratur om det? Det kan jag inte säga något om. Vad jag har försökt att göra är emellertid att få ihop en så differentierad grupp människor som möjligt, där de elva intervjupersonerna på olika sätt hyser ett uttalat intresse för området, medan det bland informanter och sekundärinformanter finns allt från sådana med en hög grad av specialintresse till sådana som 'bara' hyser vad som kan kallas för ett allmänintresse. Genom att jämföra intervjupersonerna med informanterna har jag hoppats kunna få fram en bild som inte bara visar på extremfall utan som kan tänkas vara rimlig också i ett vidare perspektiv. (Ett kortare resonemang kring generaliserbarheten finns även i kapitel 10.)

4.4.3 Genusaspekten

Det etnografiska materialet består övervägande av män. Hade resultatet blivit annorlunda med fler kvinnor? Det är svårt att svara på. Från början ville jag gärna ha med någon kvinna bland intervjupersonerna, men det visade sig att den manliga dominansen var nästan total – något som i sig utgör ett forskningsresultat. Till sist involverades glädjande nog flickvännen till en av de intervjuade, vilket åtminstone principiellt bröt upp mönstret. En befogad fråga i sammanhanget är också hur det faktum att jag själv är kvinna kan ha inverkat på forskningssituationen. Eftersom jag inte vet hur det hade blivit om jag vore man kan jag dessvärre inte ge något riktigt bra svar. Däremot kan jag helt klart säga att det har varit positivt: att en kvinna delar detta övervägande 'manliga' intresse, och dessutom skriver doktorsavhandling om det, har öppnat många dörrar. Jag har – i likhet med Jenny Thompson, som också arbetat inom ett mansdominerat område (Thompson 2004:xxii-xxiii) – ofta upplevt ett stort tillmötesgående och ett genuint engagemang från de intervjuades sida. Till skillnad från henne har jag aldrig heller upplevt något negativt genom att jag är kvinna; relationen till alla dem jag har intervjuat har genomgående varit positiv och präglats av ömsesidig respekt.

En mer personlig redogörelse för min egen roll i forskningsarbetet finns i appendix.

NOTER

¹ I källförteckningen finns även några filmer och spel upptagna som endast ingår som referens i texten (och som jag alltså inte själv har tagit del av annat än genom sekundärkällor); dessa är markerade med asterisk. Uppgifterna om regissör/upphovsmakare och producentland är framför allt hämtade från databaser tillhörande Svenska filminstitutet, British Film Institute, filmportal.de samt imdb.com.

² Beträffande spelen görs inte någon spelanalys i vanlig mening, eftersom en sådan innehåller dimensioner som är av mindre intresse för mitt vidkommande (som frågor kring programmering och gränssnitt; se t.ex. Frasca (2003). Min undersökning av dessa görs därför framför allt ur ett narratologiskt och semiotiskt perspektiv.

³ Det finns en viktig praktisk skillnad i fråga om producentledet: spelkonsolmarknaden domineras av jättarna Sony (PlayStation), Microsoft (Xbox) och Nintendo (GameCube), medan PC-spel också kan produceras av betydligt mindre aktörer.

⁴ Spelet är fortfarande populärt; se t.ex. hemsidan *Wolfenstein 3D Archive* (länk i källförteckning).

⁵ Se tabellen i bilaga 1.

⁶ Det skall noteras att tabellen utgör en del i arbetsmaterialet, och visar inte mer än förekomst/ ej förekomst av symbolerna (eller tecknen; se diskussion i kapitel 5). Den säger inte heller något om hur ofta en viss symbol förekommer inom varje film, eller om hur pass synlig den är. Således kan t.ex. ett hakkors i en film bara skymta förbi på en soldathjälm, medan hakkorsfrekvensen i en annan film kan vara både betydligt högre och mer påtaglig. Närmare beskrivning av förekomsten i de olika filmerna finns i en annan del av arbetsmaterialet.

⁷ Jag har valt att inte ta med äldre informanter, eftersom det då inte är lika vanligt förekommande med kännedom om framför allt spel och musikaliska subkulturer. Dock har jag samtalat en del med äldre personer för att få ett vidare perspektiv.

5. Visualiteter: Tredje riket i symboler

Hur ser Tredje riket ut när det återskapas i nutida medier? I det här kapitlet undersöks de vanligaste visuella beståndsdelarna i form av tecken, symboler och stereotyper i några spelfilmer och tv-serier, följt av en övergripande jämförelse med dokumentärfilm.¹ Avslutningsvis visas hur samma element kommer till praktisk användning i dataspel för att skapa historisk immersion. Den bakomliggande hypotesen är att spelen visar upp de tecken som – i enlighet med en outtalad överenskommelse mellan filmmakare och publik – ses som grundläggande för att skapa en känsla av att spelaren befinner sig i det ockuperade Europa under andra världskriget, och att dessa till stor del är hämtade från andra visuella medier, framför allt film. Vidare antas att de element som förekommer i spelfilmerna är sådana som valts ut från dokumentärfilmer för att illustrera Tredje riket och/eller det jag kallar för nazistiskhet. Det går således att tala om ett slags remediering av Tredje riket: från den historiska verkligheten till dåtidens filmbilder, vilka återanvänds i dagens dokumentärfilmer, övertas av spelfilmer och slutligen väljs ut för att bygga upp en virtuell version i dataspel.

5.1 Tredje riket som formelberättelse

Tredje riket-temat återfinns inom flera typer av spelfilm och annan fiktion. Eftersom det inte har varit min ambition att bena ut och definiera olika genrer, samtidigt som det behövs ett redskap för att kunna sortera filmerna och eventuell kunna säga något om återkommande mönster, har jag valt att i stället för det ofta ganska problematiska genrebegreppet använda Caweltis (1976) indelning i olika formelberättelser. Populära formler visar på grundläggande strukturer av symbolisk karaktär i berättelserna. I dem kombineras specifika kulturella teman och stereotyper med mer universella, arketypiska berättelser, till kollektiva fantasier, ofta av påtagligt moralisk karaktär och ofta med lycklig upplösning, som delas av stora grupper av människor. Cawelti ser formel och genre som två aspekter av litteratur- (eller annan text-) analys, där formlerna handlar om mönster på en mer övergripande nivå och genrer om en mer textnära, estetiskt grundad analys (op.cit. 6 ff). Enligt hans uppfattning

kan de flesta populära berättelser delas in i fem generella formler, som kan tjäna som grund för en mer detaljerad analys. Dessa kan dessutom sannolikt tillämpas på ett bredare mediematerial som t.ex. nyheter, dokumentärer och ”popular history” (op.cit. 39-49, 297). Här har de använts enligt följande korta definitioner (siffran står för det antal spelfilmer i det undersökta materialet – 70 stycken – som hör till respektive kategori):

- *Äventyr* (22): Narrativet baserat på den klassiska hjältesagan där en hjälte – som kan vara av två slag, superhjärte eller ’vanlig människa’ – genomför en bedrift. Slutar lyckligt.
- *Melodrama* (12): Beskriver en moralisk fantasivärld fylld av starka känslor och effekter, ofta med konflikter i centrum. Inte sällan står liv och död på spel. Gott och ont är tydliga, liksom ideala moraliska principer. Ofta blandas flera berättelser i en. Slutar lyckligt.
- *Romans* (3): Den stora kärleken som övervinner allt. Vanligen lyckligt slut.
- *Mysterium* (2): Undersökning och upptäckt av något hemligt, vanligen till fördel för den undersökande huvudpersonen.
- *Främmande varelser eller tillstånd* (7): Monster och annat skräckinjagande som inte hör hemma i den rationella världen. Även science fiction. Moralisk fantasi: faran med det okända kan övervinnas när man börjar förstå hur det är beskaffat. Vanligen lyckligt slut.

Äventyr utgör den i särklass största kategorin i det undersökta materialet. *Melodrama* innehåller drygt hälften så många och hamnar därmed på andra plats. Till ovanstående kategorier har här lagts ytterligare två, som inte riktigt passar in i beskrivningen av hur en formel fungerar, men som fångar upp filmer som annars skulle hamnat utanför. En är en genre, nämligen *komedin*, som Cawelti diskuterar i samband med skräck och det främmande men inte går in på närmare. Han gör dock ett konstaterande som blir av särskilt intresse i fråga om mitt eget material, nämligen att den objektivering av det skräckinjagande som den aktuella formeln bygger på leder till en avdramatisering av detta. I komedin överdrivs denna domesticering, vilket leder till skratt (op.cit. 49). I det aktuella materialet finns åtta komedier. Den andra extra kategorin, *icke-formel*, fångar in de 16 filmer som inte passar in i formelstrukturen. Cawelti kallar sådana *non-formulaic* (s 42, 48). Icke-formelfilmerna utgör visserligen mindre än en fjärdedel (22%), men visar ändå på en viss bredd i utbudet.

Att formelbegreppet passar mycket väl att använda på det aktuella materialet visade sig omedelbart genom att majoriteten av filmerna direkt

kunde kategoriseras i enlighet med definitionerna, även om de inom en och samma kategori kan vara ganska olika.² Dessutom tillför det en dimension som skulle vara betydligt svårare att få fram om jag skulle försöka tillämpa genrebegreppet. Basinger (2003) har definierat genren ”World War II combat film” i ganska snäva termer, medan Stiglegger (1999) använder en betydligt vidare definition av genren *sadiconazista*.³ Här ryms allt från nazipornografi och nazizombiefilmer till *Schindler’s List* (1993), något som gör den svår-användbar i min studie. Genom formelbegreppet har det dock varit möjligt att gå till filmernas symboliska kärna, vilket gör att den djupare karaktären hos respektive film gjorts tydlig. Därmed hamnar visserligen både *Schindler’s List* och den mesta naziporren under melodrama, men samtidigt avskiljer sig en mer djuplodande film med sexuell tema som *Nattportieren* (1974) från de banala och hamnar under icke-formel, medan nazizombierna placeras under det främmande, vilket i båda fallen känns mer rättvisande utifrån mitt eget perspektiv. Jag har valt att inte uttala mig så mycket om kategorierna komedi, det främmande, romans och mysterium, eftersom de innehåller relativt få filmer. De övriga är dock så pass omfattande att det går att utläsa mönster.

5.2 Tecken och symboler för nazistiskhet i spelfilm

Jag har tittat igenom filmerna och antecknat handlingen samt de olika visuella inslagen, och därefter fört in dessa i en tabell där handlingar, aktörer, tecken och symboliska element av mer konventionell karaktär (t.ex. stereotyper) blandas. Genom detta har de vanligaste återkommande inslagen i fråga om både den visuella och den narrativa framställningen framträtt.⁴ En sammanställning av de mest frekvent förekommande visuella tecknen som konnoterar vad som kan kallas *nazistiskhet* (jfr ”italianicity” i Barthes 1964), fördelade efter formelkategori, visar att det finns några som återkommer i mycket hög grad, nästan oavsett kategori. Nazistiskhet är här en bättre term än nazism, eftersom den tydligare visar på att det är en egenskap som åsyftas snarare än ett mer abstrakt politiskt system. Samtidigt kräver detta en kunskap om vad det innebär ’att vara nazistisk’. Denna kunskap är kulturellt inlärd, inte minst genom medierepresentationer av Tredje riket och nazister i allmänhet.

Hakkorset är det tecken som är allra mest frekvent. För att särskilja de olika kontexter i vilka det förekommer har jag gjort skillnad på ett ensamt hakkors och t.ex. partifana respektive armbindel. ”Tio i topp” består då av

följande: 1) Riksörn, 2) Järnkors, 3) SS-Totenkopf (dödskalles), 4) SS-runor, 5) Hitler (visuellt), 6) Ensamt hakkors/Partifana (röd med svart hakkors i vit cirkel)/Svart uniform, 7) Svarta handskar, 8) Svart lång rock, 9) Runda (oftast stålbågade) glasögon, 10) Naziarmbindel (se partifana). De flesta andra tecken som förekommer (framför allt arméfana, partinål och vissa militära medaljer) är jämförelsevis inte alls lika vanliga. Det finns ytterligare några visuella inslag som är mycket frekvent förekommande, och som därmed skulle hamna högt på ”topplistan” ovan, nämligen sådana Tredje riket-relaterade tecken som finns i stor mängd i spelfilmerna utan att det görs något större väsen av dem. Det handlar om den tyska modellen av *stål hjälm*, *koppel*, *ridbyxor* och *ridstövlar*.⁵ Dessa ingår så att säga i standardrekvisitan, vilket gör att förekomst eller ej är lätta att missa för den som inte är särskilt uppmärksam just på dem. Samma sak gäller egentligen riksörnen och det ensamma hakkorset: att de har hamnat så högt upp blir lite missvisande, eftersom placeringen beror på att de så gott som alltid finns med i form av små emblem på soldaternas uniformer och/eller hjälmar. Det är påfallande att riksörnen i större format inte alls förekommer lika ofta som i dokumentärfilmerna. Visserligen går det i princip att säga att också SS-runorna och Totenkopf utgör del i den standardrekvisita som är lätt att missa. Dessa blir ändå ofta synliga på ett helt annat sätt genom att de tenderar att bäras av särskilt osympatiska och därigenom framträdande karaktärer, vilket inte är fallet med riksörnsembellet eller ridbyxorna på de otaliga anonyma militärstatisterna.

Tecknen fördelar sig framför allt på två grupper: dels samtida grafiska symboler använda av NS-regimen, dels attribut som i sig inte är nazistiska men som ’gör kroppen nazistisk’, d.v.s. klädesplagg och glasögon. *Hitler* innehar en särställning genom att han vanligen tillhör den mer diskreta rekvisitan; jag har ändå tagit med honom eftersom hans undanskymda representation i sig är intressant. Då han förekommer i spelfilmerna är det vanligen i form av inredningsdetalj. Ibland hörs ljudet av hans röst, men det är ytterst sällsynt att han finns med som person. Den som särskilt tittar efter dem kan hitta Hitlerbyster på något skrivbord eller Hitlerporträtt på en vägg, även om de alltså sällan utgör några påfallande inslag i miljöerna. Undantag är i synnerhet filmer i melodramakategorin, där t.ex. den sadistiska lägerkommendanten Ilse i *Ilse : She-Wolf of the SS* (1973) har både Hitler och SS-chefen Himmler inramade på väggen i sin tortyrkällare. Hitler är dock ändå ständigt närvarande genom att han är just Hitler och det handlar om en Tredje riket-kontext, vilket tittaren blir påmind om så fort man ser ett tecken för nazistiskhet. Han ingår

således i ett slags symbiotiskt förhållande med dessa: Hitler inkorporerar dem alla i sin gestalt, och tecknen för nazistiskhet utgör delar av hans väsen. Här passar en gammal nazitysk propagandafras väl som illustration: Hitler är Tyskland, och Tyskland är Hitler. Genom denna överföring av en transcendent mening får tecknen karaktär av symboler och blir i filmerna inte bara tecken för nazistiskhet, utan också *symboler för nazism* (jfr Ricoeur 1967:15). I fråga om de flesta är det emellertid mer korrekt att tala om *tecken för nazistiskhet* snarare än symboler, eftersom de är beroende av en förankring i den nazistiska kontexten för att dessa konnotationer skall uppstå. Hitler och NSDAP:s logotyp är egentligen de enda som utgör symboler i sig själva. En svart uniform kan t.ex. i sig lika gärna bäras av Frälsningsarmén, men den blir nazistisk i kombination med övriga tecken för nazistiskhet, som t.ex. naziarmbindel eller SS-runor. En ensam S-runna är inte nazistisk annat än i en nazikontext; två tillsammans börjar visserligen ge associationer (som i fallet med rockgruppen Kiss logotyp, vilket orsakade en del uppståndelse på 1970-talet), men det är fortfarande inte tillräckligt för att det skall bli en symbol för nazism, annat än eventuellt i den enskilde betraktarens ögon. Inte heller hakkorset utgör i sig någon sådan, eftersom också detta kräver en kontextuell förankring för att få sin mening. De olika tecknen samverkar således, och det är genom denna förankring, som inte bara fungerar på ett paradigmiskt plan, mellan tecknen, utan också syntagmatiskt, till den historiska kontexten, som en symbolisk – och därigenom mytisk – väv skapas (jfr Barthes 1970, 1971).

Formelkategorin melodrama är, tillsammans med komedin, den mest teckentäta över huvud taget, inte minst i fråga om förekomst och exponering av 'onda klädesplagg'. Här finns flera överensstämmelser med Friedländers (1982) observation av kitschens centrala betydelse för nutida representationer av nazism. Det är intressant att de svarta handskarna dyker upp i så många filmer – de är t.o.m. vanligare än naziarmbindlar (!). Detta blir dock fullt begripligt eftersom det ofta handlar om effekter, starka känslor och det hotande onda, se diskussion nedan. Det kan också tyckas bisarrt att de runda glasögonen är så vanliga; också de förekommer i fler filmer än vad naziarmbindeln gör. I min förförståelse ingick att onda nazister ofta skulle bära denna typ av glasögon, men att det skulle vara så vanligt hade jag inte förväntat mig. Uppenbarligen har glasögonen kommit att i denna kontext bli till något extra ondskefullt; detta, liksom de 'onda' plaggen, kommer strax att diskuteras närmare. Det kan noteras att samtliga dessa ligger relativt högt också inom de icke-formelmässiga filmerna, vilket tyder på att de tillsammans med de ursprungliga NS-attributen

har kommit att etablera ett allmänt (västerländskt) paradigm av tecken för nazistiskhet.

5.2.1 Grafiska tecken: a) Hakkors och järnkors

Föga förvånande är de flesta NS-attributen i filmerna sådana som var framträdande under det historiska Tredje riket och därmed frekvent återgivna i visuellt material från epoken: hakkorset, ensamt, på partifanan eller på nazi-armbindeln, järnkorset, Totenkopfdödsbäcken på SS-männens mössor samt SS-runorna på många av deras uniformskragar. *Hakkorset* återfinns på en mängd olika ställen: flaggor, armbindlar, partinålar och inte minst ensamt, vilket gör det till det i särklass vanligaste tecknet för nazistiskhet i filmerna. Som nämnts delade jag upp de olika varianterna, och den allra vanligaste var då den klassiska partifanan, där hakkorset i svart är placerat i en vit cirkel på röd botten. Partifanan, liksom andra attribut med hakkors, förekommer antingen påfallande, t.ex. i form av stora banér på husväggar, eller diskret, t.ex. på tyska soldaters hjälmar eller på små vimplar på någons bil. Det kan noteras att det i åtskilliga filmer företrädesvis är den diskreta varianten som förekommer, medan objekt med hakkorset exponeras mer påfallande i andra, i synnerhet inom melodramakategorin.

Järnkorset, liksom det utseendemässigt nästan identiska riddarkorset (jag använder här samma term för båda), är den förmodligen mest kända tyska militära utmärkelsen, och vid sidan av hakkorset det i filmerna mest frekvent förekommande NS-attributet. Det är ett svart malteserkors med silverkant, och hade under nazitiden ett hakkors i mitten. Järnkorset får dock sin nazistiskhet av kontexten: det inrättades redan under tidigt 1800-tal, och tillhörde (f.ö. tillsammans med Totenkopfdödsbäcken) således inte de symboler som infördes eller gjordes välbekanta under Tredje riket (Lumsden 2000:10-11). I de mer krigsorienterade filmerna konnoterar järnkors bragd, hjältemod, dådkraft etc., och en av de mest välkända heter just *Järnkorset* (1976). I andra filmer utgör det ett attribut som konnoterar tyskhet/nazistiskhet och därmed farlighet. I synnerhet svartklädda SS-män och 'onda' officerare bär ofta järnkors; se t.ex. inledningen till *Generalernas natt* (1966), där det är många dylika som figurerar tillsammans med Totenkopfdödsbäcken och svartbehandskade händer. Här kommer vad som kan kallas för myten om den överlägsna tyska krigsmaskinen in: soldater med järnkors har utmärkt sig för tapperhet och duglighet i strid. Slutligen ligger det också en traditionell dödssymbolik i själva

korset, här accentuerat av att det är svart till färgen, vilket gör att det passar in väl tillsammans med de andra, i sig mer nazistiska attributen. Inom andra delar av populärkulturen har dock järnkorset allt mer kommit att förknippas med en allmänt rebellisk attityd, t.ex. hos mc-gäng och bland hårdrockare, varför det blir svårt att se järnkorset som en symbol för nazistiskhet på samma sätt som hakkorset. För detta krävs en förankring av meningen genom kontexten: järnkors i en andra världskrigsfilm, eller tillsammans med något annat tecken för nazistiskhet.

Visserligen borde det gå att säga samma sak om hakkorset, med tanke på att också det har en annan och i detta fall mycket äldre innebörd. Dock blir de kulturella konventionerna här så starka att meningen direkt styrs till den i västerlandet förhärskande. De konnotationer som skapas av en nazifana eller armbindel går omedelbart till nazism och/eller till nazistiskhet. Här syns en distinktion som blir viktig i relation till filmerna: ibland är det mer abstrakt nazism i bemärkelsen politiskt system som konnoteras, ibland nazistiskhet, och ibland både och. Men det är inte alltid lätt att skilja dem åt, och det är sannolikt att både tittarens personliga inställning och den enskilda filmens karaktär spelar en viktig roll i fråga om meningsskapandet. I det första fallet fungerar hakkorset mer som en tids- och rumsmässig markör, som talar om under var och vilken historisk epok narrativet utspelar sig. Det blir då ett *tecken*, snarare än en symbol, för nazism i en mer abstrakt bemärkelse. Det är dock svårt att se det som bara ett sådant, i synnerhet eftersom den i väst dominerande innebörden av såväl nazism som nazistiskhet redan på den andra nivån konnoterar något dåligt, inte sällan ren ondska. Detta är något som återkommande upprepas, inte minst genom mediernas försorg, där den rituella exponeringen av det nazistiska hakkorset är påfallande: här visas Ondskan upp. I västvärlden får därför hakkorset en också kulturellt förankrad symbolisk betydelse, som alltså inte bara är kontextuellt beroende: det tillförs också ytterligare dimensioner av något ofattbart, något utanför det mänskliga. Därmed är det rimligt att säga att hakkorset i denna uppfattning tillmäts krafter av metafysisk, icke-rationell art. Detta bekräftas t.ex. i tv-miniserien *Hitler: The Rise of Evil* (2003), där hakkorsets symboliska dimensioner och dess ursprung i uråldriga religioner och koppling till ariosofisk mytologi, liksom även dess förment hypnotiska krafter, lyfts fram i en suggestiv scen. Teoretiskt sett kan hakkorset i den undersökta kontexten således både sägas utgöra ett *tecken för den nazistiska epoken* och ett *tecken för nazistiskhet*, medan det framför allt i praktiken tenderar att utgöra en kulturellt etablerad *symbol för*

ondska. Ofta smälter dock alla varianterna samman, och gör det nazistiska hakkorset till en symbol av närmast religiösa dimensioner.

5.2.2 Grafiska tecken: b) SS-runor och Totenkopfdödskalle

Efter hakkorset och järnkorset är det SS emblem i form av silverdödskallen med benknotor, Totenkopf, och den dubbla S-runan (hädanefter kallad SS-runorna) som tillhör de absolut vanligaste tecknen för nazistiskhet i filmerna. SS identifieras framför allt genom att de bär *Totenkopf* i mössan. Dödskallen med benknotor ingår i likhet med järnkorset i en tidigare militär tradition i Tyskland, och räknar sitt ursprung tillbaka till åtminstone mitten av 1700-talet. Dessutom användes den som symbol i Tredje riket inte bara av SS utan också inom delar av Wehrmacht (Lumsden 1993:15-17), något som i de undersökta filmerna syns i *Döden på laryfötter* (1987). Det ligger nära till hands att den symboliska nyckeln till stor del ligger i själva dödskallen, som ju traditionellt är en otvetydig symbol för död och därigenom vanligen något skrämmande. Den som bär dödskallen blir genom ett metonymiskt förhållande Döden själv, på ett plan symboliserande skuggsidan och det okända, på ett annat absolut makt – döden är det enda som ingen kan undkomma. Cawelti gör en koppling mellan skräck och komedi i det han säger att skrattet domesticerar, avdramatiserar det skräckinjagande (Cawelti 1976:49). Avdramatiseringen av SS genom extrem stereotypifiering och därmed förlöjligande blir tydligt i komedier som *Livets tåg* (1998) och *Att vara eller inte vara* (1983), men även t.ex. i *Den vilda jakten på gudarnas juvel* (1989), en film i Indiana Jones-stil där skurkarna är ganska töntiga nazister i svart uniform och armbindel. Deras i övrigt väldigt alldagliga huvudbonader – som snarast ser ut som något slags konduktörsmössor – pryds av en överdrivet stor dödskalle i en design mycket långt ifrån SS Totenkopf. Men det är ändå en dödskalle; den är stor, i silver, och den bärs av SS. Det bekräftar att det inte främst är SS som historisk företeelse *per se* som avses, utan något som SS får symbolisera. I just detta fall skulle jag dock säga att det handlar om *stereotypen av en ond nazist*; denna kommer att tas upp i ett eget avsnitt. Sammanfattningsvis kan alltså egentligen inte heller Totenkopf sägas utgöra en symbol för just SS, utan snarare för något annat som SS symboliserar, vilket i de allra flesta fall är döden. Det blir alltså den djupaste, allmänmänskliga symboliken i dödskallen som är den centrala. Visserligen kan dödskallen just i sin relation till SS också

sägas *symbolisera* SS, och därmed en del av både nazism och nazistiskhet, men utanför kontexten förlorar denna mening sin förankring.

SS-runorna på kragen är visserligen vanligen förekommande, men kan ofta vara svåra att uppfatta. De torde därför snarare utgöra en ikonisk bekräftelse av att bäraren tillhör SS än en indexikal markering av detta.⁶ Alla som bär SS-runorna behöver heller inte vara involverade i direkt onda handlingar, medan det är mer sannolikt att de med Totenkopf i mössan ägnar sig åt sådana. Härav antyds återigen att det är dödskallesymboliken som är den mest väsentliga, och att SS erbjuder utmärkta exempel på personer som uträttar Dödens hantverk. I mer sällsynta fall markeras dock tillhörigheten enbart genom att det explicit sägs att personen i fråga tillhör SS. Så t.ex. bär SS-generalen Tanz i *Generalernas natt* (i viss mån även några av SS/SD-männen i *Massacre in Rome*, 1973) ovanligt nog inte Totenkopf i sin skärmmössa, som i stället är av samma slag som Wehrmachtofficerarnas. Han är dock lång, blond, stel, osympatisk och därtill överdrivet nitisk och plikttrogen, vilket gör att tittaren bara av det kan misstänka vad han är för en figur. Detta antyder att det handlar om ett större komplex av samverkande egenskaper – jag kommer att återkomma till detta.

5.2.3 Dräktattribut: a) 'Onda' klädesplagg

Svart lång skinnrock, svart uniform och svarta handskar uppträder oftast separat i filmerna, d.v.s. det är sällsynt att en och samma individ är iförd samtliga på en gång. Ett undantag är den spektakulärt onde Kroenen i *Hellboy* (2004), som dessutom bär heltäckande svart ansiktsmask, järnkors i kragen och kan fälla ut långa knivar ur händerna. I andra populärfilmsammanhang konnoterar svart klädsel skurkar eller åtminstone folk som inte har rent mjöl i påsen (Gripsrud 1999:151), vilket tycks fungera osedvanligt väl också i sammanhang där nazister skall vara med. *Den långa svarta rocken* i filmerna är vanligen i läder, men kan också vara i tyg. Det kan tyckas att det är ett i kontexten ganska naturligt förekommande plagg, eftersom lång uniformsrock (i varierande färg och utformning) ingick som en del i olika uniformer under Tredje riket, och därför också ofta syns i dokumentära filmer. Återigen är det dock kontexten som gör det: när en tysk dyker upp i handlingen iförd lång svart skinnrock är det vanligen ett pålitligt tecken på att han är ond (t.ex. Major Frick i *Hjältarna från Telemarken*, 1965; von Hapen i *Örnnästet*, 1968; Amon Göth i *Schindler's List*). I spelfilmerna används den ofta i sådana

sammanhang och på ett sätt som ger konnotationer till liknande plagg burna av onda karaktärer. Så till exempel sveper Kroenens rock i *Hellboy* likt greve Draculas långa svarta cape, en konnotation som ytterligare accentueras av att också Kroenen är en odöd som ofta befinner sig i gotiska miljöer. Det är alltså inte några trevliga personer som bär lång svart skinnrock i nazirelaterade filmer, vilket ytterligare understryks genom att Gestapomän, när sådana förekommer, vanligen är iförda sådana. Associationer kan också, genom att rocken är lång och i läder, göras till exempel till olika typer av rustningar, ett extra lager av pansar som höljer den onda karaktären och förhöjer dennes stela, närmast omänskliga framtoning (jfr Dyer 1997:152-155; Theweleit 1978:602-605).

Den svarta uniformen lyfts ofta fram i diskursen kring Tredje rikets visuella estetik (t.ex. Sontag 1975). Även om den inte alls förekommer lika ofta som t.ex. grå eller grönaktig är svart uniform något visuellt slående, speciellt i kombination med SS insignier i silver och den röd/vit/svarta armbindeln, och intrycket blir därför sannolikt mer kvardröjande än av andra uniformer. Framför allt är det SS som bär svart uniform i filmerna och som associeras med denna. Historiskt hade dock även t.ex. pansartrupperna i Wehrmacht svarta uniformer – dessutom med dödskele på kragen – men det är inte ofta som dessa förekommer på film (undantag: *Döden på laryfötter*). När pansartrupper anländer till den gamla befästningen i *Satans borg* (1983) skulle det således i princip inte behöva röra sig om ett SS-förband, men det visar sig snabbt att så är fallet: de bär SS-insignier och – inte minst – de börjar kallblodigt skjuta på civila. Här rör det sig alltså om ett slags *stereotypiskt agerande* som fungerar som ett betydelsebärande tecken: till SS egenskaper i enlighet med det populära paradigmet hör just att utan betänkligheter avrätta folk, inklusive civila. Detta skulle kunna ses som ett uttryck för myten om det 'goda' Wehrmacht och det onda SS, även om jag tror att det i sådana fall oftare handlar om etablerade semiotiska konventioner än om någon dold ambition att rentvå delar av den nazityska krigsmakten (jfr Fulda 2005; Smelser, Davies 2008). Givet den speciella tyngd som SS-symboliken innehar faller det sig ganska naturligt att det är de, och inte Wehrmacht, som får vara mest brutala i spelfilmer. Dessutom bekräftas en annan myt, nämligen den om Waffen-SS som en fruktad (och därmed också potentiellt beundrad) militär elit.

Det är för övrigt intressant att långt ifrån alla SS-män i spelfilmer bär svart uniform, i synnerhet med tanke på att majoriteten är militärstatister iförda gråa (eller, mer sällan, gröna) uniformer. En ond nazist är inte heller beroende av att ha svart uniform (t.ex. kapten Haller i *Stalingrad*, 1993; general Tanz i

Generalernas natt). De alltså jämförelsevis få svartklädda SS-männen (eller -kvinnorna) gör dock ett mycket starkare intryck än sina mer diskret klädda kollegor i samma film, ofta genom att de svartklädda innehar en central roll (t.ex. Major von Hapen i *Örnnästet*, Ilsa och Kroenen i *Hellboy*, Vogel i *Indiana Jones och det sista korståget*, 1989). De kan också inneha en tydlig dödssymbolik genom de sammanhang i vilka de förekommer, som t.ex. i *Hitler : The Rise of Evil*, där svartklädda SS – med svarta handskar – drar runt och kallblodigt avrättar folk. Det är framför allt i filmer av mer spektakulär karaktär, oavsett formelkategori, som den svarta SS-uniformen tenderar att dyka upp. I synnerhet är den frekvent i filmer med pornografiska och sadistiska inslag, som *Ilsa : She-Wolf of the SS* och *Nattportieren*, där åtskilliga av de medverkande bär denna. Den svarta färgen, döden och sexualiteten ingår här med andra ord i en syntes. Kopplingen till pornografi blir f.ö. tydlig också i t.ex. Mel Brooks musikvideo *To Be Or Not To Be* (se t.ex. YouTube), där de manliga dansarna har på sig svarta ridbyxor, hängslen, blanka ridstövlar, koppel och svart skärmmössa med SS emblem – nästan exakt som den kvinnliga huvudrollsinnehavaren i en central scen i *Nattportieren*. Som inledningsvis nämnts faller dock detta område utanför denna studie, även om det finns tydliga kopplingar mellan just SS-uniformen och sexuella fetischer (jfr Stiglegger 1999:19-27). Eftersom den nazistiska ondskan uppenbarligen är effektiv oavsett uniformskulör förefaller det emellertid som att den svarta uniformen framför allt fungerar intertextuellt för att understryka det kittlande och tabubelagda, och därmed ger en extra omskakande effekt.

Svarta handskar utgör ett i sammanhanget intressant fenomen. Jag började inte notera förekomsten av dessa förrän efter flera filmer, då deras närvaro började bli så påtaglig att det föddes en misstanke om att det inte bara handlade om ett godtyckligt val mellan svart eller t.ex. grått eller grönt, i synnerhet om handskarna bärs till grå eller grön uniform. Det kan röra sig om en scen där man ser just ett par svartbehandskade händer, som tillhör en SS-man eller någon annan på den onda sidan, eller en nazist som tar på sig sina svarta handskar. Det är dessutom ofta uppenbart att man som tittare skall *lägga märke till* just dessa handskar, medan de i andra fall utgör ett mer naturaliserat inslag. I de undersökta spelfilmerna är de enda tyskar/nazister som bär *vita* handskar de dansande SS-männen i *The Producers* (2005) och Hitlers livvakt i *Att vara eller inte vara* (1983), amiral Canaris i *Örnen har landat* (1976) och borgherren i *The Ogre* (1996), som tar på sig sina när han arresteras och skall föras bort av SS för delaktighet i konspirationen mot Hitler. I fråga om livvakten är

det en tydlig ikonisk referens till motsvarande scener i dokumentärfilmerna, se avsnitt 5.3. Både Canaris och borgherren är dock goda karaktärer – den traditionella symbolikens inflytande blir här uppenbart. Det kan emellertid noteras att von Stauffenberg, den höge militär som utförde attentatet mot Hitler den 20 juli 1944, i *Generalernas natt* bär en svart handske (han var enarmad) på den hand som håller i portföljen med bomben när han går till den tilltänkta mordplatsen. Han borde således egentligen vara god, eftersom han vill döda tyrannen, men han uppvisar ändå det ondas tecken. Här kan dock förmodligen det populärt etablerade uttrycket ”svarta mördarhandskar” förklara en del. Handskar avhumaniserar symboliskt sin bärare genom att de innesluter händerna i något icke-mänskligt och därmed avskärmar från fysisk direktkontakt. Det blir i sammanhanget uppenbart att de svarta handskena, i likhet med den svarta klädedräkten, genom intertextuella kopplingar till onda karaktärer på film i allmänhet understryker *det onda* hos nazisterna snarare än deras ideologi *per se*. Det onda är inte bara skurkaktigt utan drar åt det metafysiskt onda, inte minst genom konnotationer till liemannen, greve Dracula och andra svartklädda, dödsbringande gestalter.

5.2.4 Dräktattribut: b) Runda stålbågade glasögon

Runda, vanligen *stålbågade glasögon* dyker ofta upp i filmerna, och är inom äventyr och melodrama rent av vanligare än naziarmbindeln, vilket i sig är talande.⁷ Enbart runda glasögon behöver dock inte konnotera nazistiskhet. De återfinns ibland på civila statister men även på oppositionella rollfigurer, som inte sällan är judar: några exempel är journalisten Gerlich respektive kabaretägaren Holländer i *Hitler : The Rise of Evil*, polskjudiska skådespelare i *Att vara eller inte vara* (1983), och självaste Indiana Jones. Av någon anledning är det skillnad på typen av glasögonbågar – tjocka bågar i svart verkar vara förbehållet de goda, eller åtminstone neutrala karaktärerna: judar, familjefäder, ‘vanliga’ läkare etc. Det kan också noteras att när den ‘gode’ fältmarskalk Rommel i en scen (i *Rommel – Ökenräven* 1951) bär läsglasögon är de runda med tjocka svarta bågar. En tysk med runda, stålbågade glasögon på film är däremot med största sannolikhet en nazist, och därtill ofta en osympatisk sådan (se t.ex. *Hellboy*, *Hjältarna från Telemarken*, *Unergången*, *Schindler’s List*, *Örnnästet*, *Stalingrad*, *Triple Cross*). Glasögon konnoterar vanligen intellektuell, och om de sitter på en nazist antyder det att det är frågan om en person som efter intellektuellt övervägande har kommit fram till att nazism är

bra, och som också är förmögen att tänka ut onda ting. En relevant invändning: runda glasögon av denna typ kan ju ses som något tidstypiskt, genom att det helt enkelt då var en vanlig modell. Flera personer med runda glasögon förekommer också i Leni Riefenstahls filmer från partidagarna i Nürnberg, *Sieg des Glaubens* (1933) och *Viljans triumf* (1934). I de efterkrigstida dokumentärfilmerna är det däremot nästan bara Himmler som bär sådana glasögon. Att det ligger en symbolisk mening i deras frekventa förekomst på just onda nazister i spelfilmerna står klart. Detta kommer att tas upp mer längre fram.

5.2.5 Frakturstilens och det tyska språkets betydelse

Två viktiga meningsbärande företeelser som förtjänas att kort tas upp vid sidan av de ovanstående är bruket av frakturstil⁸ och av vissa verbala uttryck på tyska, som återkommer i flera av de annars engelskspråkiga filmerna. *Frakturstilen* eller varianter på denna används ibland i filmtiteln, vilket skapar en inledande förankring i den nazistiska rumtiden eftersom filmen handlar om Tyskland under NS-epoken. I synnerhet tenderar dock frakturstilen att användas på omslagen till dvd-filmerna eller i dessas menyer, ofta i kombination med hakkorset och/eller bild på Hitler, vilket tydligt visar på att det är upplevelsen av något uppseendeväckande och essentiellt nazistiskt som utlovas. (Detta är f.ö. tydligt inte bara i fråga om spel- utan även dokumentärfilmer, vilket säger en del om den karaktär av underhållning som präglar många av dessa.) I själva filmerna förekommer den mer sällan, i princip begränsat till om det dyker upp någon skylt med text på tyska. Det verkar alltså som att frakturstilen är viktigare för ett inledande stämningsskapande än för filmen själv.

Det *tyska språket* utgör en annat, mer frekvent tecken både för rummet och för det tyska, vilket ibland, men inte alltid, är synonymt med det nazistiska. När man i filmerna ser tyskar (det vill säga oftast tyska soldater) på håll kan man höra dem tala med varandra på tyska, men när de skall kommunicera med huvudpersonerna – som vanligen är engelskspråkiga, även om de skall föreställa tyskar – blir det på en bruten tysk-engelska. Den tyska brytningen verkar också bli mer utpräglad ju ondare karaktären är, medan de godare tyskarna i regel pratar ganska bra engelska. Dock insmyger det sig i regel ett och annat uttryck på tyska även när engelska talas. Karaktäristiska filmtyska uttryck är ”Jawohl!”, ”Sehr gut”, ”Halt!”, ”Schnell!” och ”Los!”; de båda sistnämnda framför allt i scener med tyska soldater som skall kommendera civila någonstans, till exempel upp i ett tåg, till uppställning

i koncentrationsläger eller liknande.⁹ Tydligt exponerade tyska uttryck, i frakturstil på skyltar såväl som verbala utrop, är vanligare i filmer av uttalad äventyrskaraktär som *Örnästet* och *Indiana Jones* (1981; 1989), liksom även i samband med komedi och pornografi. De fyller då en uppenbar funktion av att understryka nazistiskheten, och därmed det spektakulära, i miljön och hos vissa karaktärer. Samma tecken fungerar dock i andra filmer framför allt som rumsliga markörer, eftersom det är rimligt att det i Tyskland under denna epok förekom skyltar på vilka det stod saker på tyska och i frakturstil, liksom att tyskar talade tyska med varandra. Vare sig frakturstil eller det tyska språket kan sägas symbolisera nazistiskhet; däremot bidrar de till att förankra meningen hos andra tecken och skapa ett rum där nazistiskhet 'naturligt' kan förekomma. Jämför t.ex. med den scen i *Blues Brothers* (1980) där amerikanska nynazister marscherar i parad i en liten amerikansk stad – utan det potentiellt nazistiska rummet blir förekomsten av nazister en tydlig anomali.

5.2.6 Typer och stereotyper

Skillnaden mellan typ och stereotyp kan enkelt uttryckas som att typbegreppet används för att klassificera omvärlden i mer generella termer, medan stereotypen uttrycker en reduktion, en naturaliserad essentialisering som också fixerar skillnad (Dyer ref. i Hall 1997:257-258). I vilken grad går det att tala om förekomst av det ena respektive det andra i filmerna?

Onda nazister

I filmerna återkommer frekvent två mycket tydliga typer: *dum/fet/ful tysk soldat* – ofta hänger dessa egenskaper ihop – och *ond nazist*. Den senare är vanligen en SS-man, även om han i undantagsfall också kan vara t.ex. en officer ur Wehrmacht (*Stalingrad*) eller Gauleiter, alltså hög politisk NS-funktionär (*Dresden*, 2006). Ursprunget till dessa står att finna i den brittiska och amerikanska antityska propagandan under första världskriget, där de motsvarades av den barbariske, barnamördande 'huntern' och den högdragne, känslokalle prussiske officeren för vilken Kaisern fick stå modell (Furhammar, Isaksson 1971:9, 13; Fyne 1994:2-3, 78). Dessa två kategorier har varit mycket enkla både att hitta. Den dumme/fete/fule soldaten är ofta extremt lätt att överlista. Han är i regel också den som hånflinande förnedrar judar på

gatan. Här syns både en viktig skillnad gentemot den onde SS-mannen, som är mindre av en förvuxen skolgårdsmobbare utan snarare en kallt omänsklig karaktär, vanligen officer. De andra typiska karaktärer som också förekommer, och som tillsammans med de båda ovannämnda utgör ett galleri av filmnazister – den nazistiske läkaren, den stränga nazikvinnan och så vidare – bygger på referenser till ett populärkulturellt paradigm, ur vilket det går att plocka typer och klä på dem de attribut som krävs för den aktuella kontexten. Att dock framför allt den onde SS-mannen, men i viss mån även den dumme/fete/fule tyske soldaten, verkar kunna utgöra stereotypiskt *nazistiska* karaktärer inom detta paradigm antyds av att de plockas upp och förekommer i andra kontexter än Nazityskland. För att bara ta två exempel: skurken i actionfilmen *Die Hard* (1988), liksom i uppföljaren *Die Hard : With a Vengeance* (1995), är blond, svartklädd och talar typisk tyskengelska, d.v.s. engelska med tysk brytning – en tydlig referens till den onde SS-officeren. Och i komedier som *Det våras för Hitler* (1968) (och nyinspelningen *The Producers*, 2005) har den korkade och fule tyske f.d. soldaten en central roll. Däremot är den nazistiske läkaren en uppenbar variant av den galne vetenskapsmannen (jfr *Frankenstein*). Denna koppling blir ytterst tydlig i en sekvens i *Braindead* (1992), där huvudpersonen besöker en uppenbart vansinnig veterinär som bryter starkt på tyska, bär runda, stålbågade glasögon och dessutom en naziarmbindel, som syns genom en reva i hans vita rock (jfr Giesen 1979:261 ff). Den stränga nazikvinnan, slutligen, visar mer på referenser till pornografi och sadomasochism än till nazism.

I spelfilmerna syns tydligt hur ett extra element av hänsynslös ondska förs in av de mest obehagliga SS-officerarna. De är i regel vitblonda, stela och med kall blick, och så gott som alltid iförda svart uniform, där naziarmbindel, blanka ridstövlar och koppel ingår. Den silverblänkande dödskalen i skärmmössan är det slutliga tecknet för Dödens närvaro. Det är sannolikt framför allt här som det nazistiska tillför något som annars inte skulle ha funnits på samma sätt, nämligen den verkligt *omänskliga* ondskan i människogestalt. En SS-skurk på spelfilm har automatiskt en mycket större potential till att utföra riktigt ohyggliga saker än den värsta vanliga filmskurk, psykopat eller terrorist. Det finns flera möjliga orsaker till detta. Hans onda handlingar har automatiskt en legitimitet: han tillhör SS, vilket gör att han *skall* vara totalt hänsynslös. Han saknar varje drag av mänsklighet, och även om han till äventyrs ibland skulle uppvisa några sådana är det bara ett spel (t.ex. von Hapen i *Örnnästet*). Han blir desto mer skrämmande eftersom han inte har någon riktig personlig motivation bakom sitt handlande: det finns ingen riktig förklaring, vilket det åtminstone

teoretiskt finns t.ex. i fråga om en sadistisk och psykopatisk seriemördare, som uppenbart är sjuk. Visserligen 'vet' tittaren att SS-officerens motivation ligger i att tjäna Hitler och Tredje rikets mördarapparat, men denna går inte att sätta sig in i empatiskt och *förstå*. SS-mannens ondska är lika ofattbar som vore han en fientlig rymdvarelse.¹⁰

Sympatiska tyskar

Det finns också andra typer i filmerna, som inte är riktigt lika vanliga men ändå emellanåt dyker upp. Till dessa hör karaktärerna *sympatisk soldat*, *sympatisk officer*, och *oppositionell*. Det är dock svårt att riktigt kunna säga var gränsen går till sympatisk. Här handlar det sannolikt om hur man som enskild tittare uppfattar karaktären, varför den är ganska svår att använda i en analys annat än som motpol till alla dem som *inte* är sympatiska. Kandidater till typen sympatiska soldater finns företrädesvis i de mer uttalat krigsrelaterade filmerna i kategorierna äventyr, det främmande och icke-formel: *Järnkorset*, *Saints and Soldiers* (2004), *Triple Cross* (1966), *Döden på laryfötter*, *Örnen har landat*, *Stalingrad*, *Das Boot* (1981), *The Bunker* (2000) och *Satans borg* är några exempel. Den *sympatiska officeren* uppvisar humanistiska drag och är inte sällan uttalat oppositionell mot naziregimen och/eller SS. Några exempel är den musikälskande officeren i *The Pianist* (2002), general von Grunen och överste Steinhager i *Triple Cross* samt underrättelseofficeren Major Grau i *Generalernas natt*.

Ofta finns alltså ett samband mellan att (möjligen) vara sympatisk och att vara oppositionell. Men är hjältefiguren Steiner i *Järnkorset* sympatisk eller 'bara' rättträdig? Är han oppositionell i samma bemärkelse som Sophie Scholl (i filmen med samma namn), eller 'bara' kritisk? Och när övergår den oppositionelle till att i stället bli ett offer (jfr Giesen 2004)? Det går även att fundera över den grupp generaler som i *Generalernas natt* konspirerar mot Hitler, i vilken också de historiska karaktärerna Rommel och von Stauffenberg ingår. Blir de sympatiska bara genom att de är emot Hitler? Det känns i alla fall i detta fall lite tveksamt. Saken kompliceras ytterligare genom att Himmler och hans adjutant Fegelein visar sig hysa oppositionella känslor i *Ungångnen* (2004): det är dock svårt att säga att det skulle göra dem sympatiska.¹¹ Tvetydighet i karaktären förekommer och blir tydlig i ännu högre grad i en film som *Hart's War* (2002), där lägerkommendanten som kallt avrättar folk samtidigt antyds vara kritisk till naziregimen, och dessutom

visar sig ha ett större hjärta och vara mer humanistisk än flera av de starkt rasistiska amerikanska krigsfångarna. Och SS-generalen Bittrich i *En bro för mycket* (1977) ändrar en annan SS-befälhavares (som f.ö. är 'überblond' och har svart uniform) avslag på britternas anhållan om ett par timmars vapenvila för att deras sårade skall kunna föras bort och tas om hand. Detta gör dock kanske inte karaktärerna explicit goda, utan snarare *mänskliga*.

Nazikvinnor och sympatiska tyskor

Även om kvinnor är förhållandevis sällsynta i filmerna finns två tydliga varianter: den stränga och/eller sadistiska nazikvinnan och den sympatiska tyskan. När *nazikvinnan* dyker upp som en mer framträdande karaktär är hon ofta blond och kan vara allt från strikt uniformerad assistent, gärna med flätad hårkrans ('*Allå 'Allå*, 1984-1992; *Örnnästet*; *Indiana Jones och det sista korståget*; *Hellboy*) till sadistisk kvinnlig SS-vakt eller prostituerad (*Schindler's List*; *Ilsa : She-Wolf of the SS*; *Love Camp 7*, 1973; *Salong Kitty*, 1975). En variant på det senare är den kvinnliga huvudkaraktären i *Nattportieren*, en fånge som har en sadomasochistisk relation till en SS-läkare och i en central scen uppträder för de manliga SS-vakterna delvis iförd SS-uniform. Nazikvinnan uppvisar klara stereotypiska drag och verkar dessutom gärna heta antingen Ilsa eller Elsa. *Den sympatiska tyskan* är betydligt mindre färgstark och förekommer vanligen i mindre biroller, t.ex. som någons fru/flickvän eller sekreterare, eller som offer, då företrädesvis i ghetton eller koncentrationsläger. De undantag som finns i de undersökta filmerna är tre till antalet, varav två med verkliga historiska förebilder: motståndskampen Sophie Scholl i filmen med samma namn och Hitlers sekreterare Traudl Junge i *Unergången*, samt den romantiska hjältinnan Anna i *Dresden*.

Homosexuella, sexuellt avvikande

Slutligen skall också nämnas *den homosexuelle/sexuellt avvikande*¹², som visserligen är relativt ovanlig, men som när han (det är oftast en man) väl dyker upp verkar fylla en viktig funktion av att visa på nazisternas sjuka, perversa och över huvud tvivelaktiga karaktär. I detta ligger också en implicit demonstration av motsatsen, d.v.s. 'oss' (jfr Mosse 1996:56-106). Med undantag för *Järnkorset*, där kalfaktorn Triebig dock främst uppvisar en allmänt

svag hållning, återfinns de homosexuella/sexuellt avvikande figurerna framför allt i komedierna *'Allå 'Allå* och *Mein Führer*, samt i filmer med ofta uttalat pornografiskt tema: *Ilsa : She-Wolf of the SS*, *Salong Kitty*, *Love Camp 7* och *Nattportieren*. I de båda komedierna antyds homosexuella relationer, medan Gestapomannen Herr Flick i *'Allo 'Allo* dessutom visar upp sig i kvinnounderkläder. *Nattportieren* har ett heterosexuellt sadomasochistiskt förhållande som tema, men det förekommer också homosexuella inslag. I *Ilsa* är det genomgående SS som står för det som avviker från den heterosexuella normen, exempelvis den sadistiska lesbiska (alternativt bisexuella) kvinnliga SS-vakten och generalen som bara finner njutning i urinsex. Till dessa kommer dokudramat *Hitler : The Rise of Evil*, eftersom SA-ledaren Ernst Röhm i egenskap av homosexuell följaktligen i en scen visas upp i säng med en ung man. I *Generalernas natt*, slutligen, är det den över huvud taget gravt störde SS-generalen Tanz som visar sig ha begått flera brutala sexmord på prostituerade kvinnor.

Diskussion kring nazistereotyper i spelfilm

Det finns fog för att säga att de olika typerna i filmerna antingen i sig själva utgör stereotyper eller är nazistiska varianter av sådana (jfr Dyer 1993b; Hall 1997). Jämfört med vad som ofta lite slarvigt brukar nämnas som typiska tyska egenskaper – korrekthet, disciplin och effektivitet, men också gemyt – kan dessa filmnazister ses som olika särfall. Både den onde nazisten och den stränga nazikvinnan innefattar förvisso korrekthet, disciplin och effektivitet, men till detta kommer också *något utöver*. Hos extremfallen av båda finns framför allt SS-identiteten och den centrala dödskallesymboliken, som pekar på att det handlar om något av snarast existentiell karaktär: tabu, skräck och maktutövning bortom mänskliga dimensioner. I dessa finns också starka referenser till förbjudna lustar, där i synnerhet de sadistiska och utlevande nazikvinnorna står som uppenbara representanter för den farliga kvinnliga sexualiteten (jfr Theweleit 1978 del 1 passim). Den nazikvinna som behåller sin strikta dräkt på blir dock mer lik sin manlige motsvarighet, som i regel har full kontroll över sig själv och sina drifter. Den dumme tyske soldaten är knappast korrekt, även om han sannolikt är både disciplinerad och effektiv när han kommer under militär ledning – han är ju ändå tysk, och bär kanske t.o.m. järnkorset. Han är ofta ful, ett banalt men ändå traditionellt tecken på att han inte är en bra människa, enligt uppfattningen att det yttre motsvarar

det inre. Han är också ofta fetlagd, vilket även det konnoterar dålig karaktär. Men trots att han gör dåliga saker kan han ändå sägas innefatta något slags bakvänt gemyt, som perverterats genom *något utöver*. Det går att tänka sig honom sjungande med en stor ölsejdel i handen, och han känns knappast ond på samma sätt som SS-mannen. Vad är då detta något utöver? Är det exempel på den banala ondskan, i Hannah Arendts (1963) mening? Eller är det kanske den vaga meningen? Barthes tar upp en dokumentär bild från Mikhail Romms *Ordinary Fascism*:

/.../ I can easily read an obvious meaning, that of fascism (aesthetics and symbolics of power, the theatrical hunt), but I can also read an obtuse meaning: the (again) disguised, blond silliness of the young quiverbearer, the flabbiness of his hands and mouth (I cannot manage to describe, only to designate a location), Goering's thick nails, his trashy ring (this already on the brink of obvious meaning, like the treacly platitude of the imbecile smile of the bespectacled man in the background – visibly an 'arse-licker'). (Barthes 1970:60)

Barthes säger att den vaga meningen saknar det som är betecknat (signified); det är ett tecken som pekar bort mot något utanför, något diffust och emotionellt. Han menar även att det finns ett erotiskt element i den: "There is in the obtuse meaning an eroticism which includes the contrary of the beautiful, as also what falls outside such contrariety, its limit – inversion, unease, and perhaps sadism" (op.cit. s. 59). De filmnazistiska stereotyperna är relativt klara och tydliga i sin utformning, varför det egentligen inte borde finnas plats för någon vag mening hos dem. Men ändå finns det något undångömt och paradoxalt framför allt hos SS-mannen: han har en dold dimension som undandrar sig den besvärjelse som stereotypifieringen innebär, och som gör att han i någon mening fortfarande är farlig. Denna dolda potential skulle kunna illustreras genom kontrasten mellan extrem självkontroll och extrem destruktivitet förkroppsligat i en person. Samtidigt finns ett element som kanske bäst kan beskrivas som metafysiskt: SS-mannens vara har något kusligt i sig, som inte går att förklara i rationella termer.

Det är ofta bara genom förlöjligande och skratt som det går att betvinga filmnazisterna, något för vilket den frekventa förekomsten av dem i just komedier och fantastiska äventyr skulle kunna vara ett indicium (jfr även Walt Disneys anti-nazifilm *Der Fuehrer's Face*, 1942). Här visar de sig trots sin pretentiösa framtoning vara i grunden harmlösa figurer. Att också den onde SS-mannen blir föremål för skratt stämmer också överens med Caweltis syn på komedin som ett betvingande av faran i det främmande och omänskliga.

Visst skulle det även, som hos Rosenfeld (2005), gå att se det som ett tecken på normalisering och distansering från de historiska händelserna. Sannolikt pekar dock den heterogenitet som återfinns i fråga om representationen på att någon sådan utslätning och avtrubbnings som en normalisering skulle innebära åtminstone inte omedelbart ligger för handen, även om stereotypifiering är ett viktigt led i en sådan. Framför allt utgör närvaron av vad som skulle kunna ses som en vag mening, i synnerhet i fråga om representationen av SS och som pekar mot det metafysiska, ett hinder för en sådan reducerande process. Här blir också den vitaliserande övergång från stereotyp till *arketyp* som Cawelti beskriver av betydelse: den kultiverade SS-officeren, som både spelar klassiskt på piano och förföljer judar (t.ex. i *Schindler's List*) utgör ett utmärkt exempel (Cawelti 1976: 11). Den brutale nazibussen, däremot, förefaller inte vara föremål för någon liknande vitalisering. Han fortsätter att utgöra nazivarianten av en etablerad stereotyp, 'det grova råskinnet', som återkommer oavsett kontext.

5.3 Jämförelse: Tredje riket-symbolik i dokumentärfilm

De dokumentärfilmer som använts som jämförelse uppvisar i fråga om sin representation av de olika betydelsebärande elementen stora likheter sinsemellan, något som enkelt går att härleda till att de i hög utsträckning använder sig av samma arkivfilmer från Tredje riket och/eller andra världskriget. I denna kontext är det rimligt att tala om vissa av tecknen som *symboler för Tredje riket*, framför allt eftersom det var som sådana de ursprungligen användes. I en jämförelse med spelfilmerna kan det snabbt konstateras att de mest frekventa tecknen nästan – men inte riktigt – överensstämmer. De visas dessutom mycket oftare i dokumentärerna än i spelfilmerna; i många av de förstnämnda finns det knappt en filmruta utan någon NS-relaterad symbol. Vad som här nästan helt lyser med sin frånvaro är emellertid *glasögon*. Den så gott som ende glasögonprydda personen i de flesta av dokumentärerna är, som tidigare nämnts, SS-chefen Himmler, vilket antyder att det till stora delar är han som fått stå modell för den onde naziststereotypen med runda, stålbågade glasögon.¹³ Ett annat tecken som är ännu mer sällsynt i dokumentärerna är *svarta handskar*. I princip de enda gångerna som sådana förekommer är när en del dokumentärfilmer innehåller inklippta nyinspelade scener, som till exempel då en SS-man kommer in i ett rum och lämnar en bunt papper på ett skrivbord (*The History of Nazism*). Det finns en naturlig förklaring till

frånvaron i den dokumentära representationen: eftersom SS inte använde svarta handskar till uniform (Lumsden, e-post 2007-12-12) blir det svårt att hitta arkivbilder på en sådan kombination. Däremot kan det noteras att det ofta förekommer sekvenser – ofta i färg – där Hitlers SS-livvakt, Leibstandarte Adolf Hitler, står uppställda alternativt marscherar i sin svarta paraduniform. Till denna hörde *vita* handskar, vilka formligen lyser tittaren i ögonen.

Något som däremot är relativt vanligt i dokumentär-, men inte i spelfilmer, är förekomsten av *barn*. Barn och ungdomar i nedre tonåren är så ofta med i dokumentärfilmer att de framstår som tydliga symboler. Här är också symboliken otvetydig: det är de oskuldsfulla, oskyldiga som lurats till att följa Hitler och nazismen in i det fördärv som vi som tittare vet snart skall komma. Slutligen syns, av naturliga skäl, *Hitler* mycket ofta i dokumentärfilmerna, medan han företrädesvis representeras genom avbildningar i spelfilmerna.

Många bilder är i sig spektakulära, ett medvetet grepp av den nazityska propagandaapparaten. Det går dock ofta att se en skillnad mellan informations- och sensationsdokumentärer i fråga om den tekniska bildåtergivningen, vilket blir extra tydligt vid en jämförelse av hur samma filmsekvens används i olika filmer. Så har den visuella effekten hos filmbilderna i sensationsdokumentärerna – Hitler som talar och gestikulerar, SS i svarta uniformer som marscherar etc. – ofta förstärkts genom olika sätt att förändra bilderna. Vanliga grepp är till exempel att öka på svärtan och låta dem marschera i slow-motion (och sålunda göra SS ännu svartare och hotfullare), att förändra upplösningen så att bilderna blir grovkorniga, att öka kontrasten så att skuggor och högdagrar nästan helt försvinner, och att lägga på skuggor och olika specialeffekter, till exempel eldsflammar. Dessutom används ljudeffekter, som pålagt stöveltramp eller förvrängning av Hitlers röst så att han låter som ett monster. Eftersom det är samma sekvenser som återkommer i flera av filmerna blir också de mer diskreta av dessa manipulationer tydliga. De redan i sig effektfulla bilderna blir således i sensationsdokumentärerna *ännu mer* spektakulära, vilket också förstärks genom den allmänt dramatiserade kontexten. Att dokumentärgenren allt mer kommit att anta en karaktär av underhållning blir här nästan övertydligt. Tredje riket-symboliken förstärks genom tillskottet av effekter lånade från populärfiktion, och ges därmed en ytterligare emotionell dimension av mörker, kuslighet, skräck, skurkaktighet – kort sagt, sådant som förknippas med Ondska. Detta blir särskilt påtagligt när man jämför med tyska originalfilmer som t.ex. *Viljans triumf*, där det är helt andra, positiva känsloeffekter som eftersträvas.

5.4 Historisk immersion i dataspel

Dataspel utgör ett medium där den digitala tekniken och utnyttjandet av hypermedia principiellt erbjuder goda möjligheter för spelaren att uppleva en känsla av immersion, av totalt uppslukande eller uppgående i en annan värld. Som nämnts i teorikapitlet används här uttrycket *historisk immersion* för att beskriva en motsvarande känsla av tidsresa i en virtuell värld. *Realism* används i en bemärkelse där i synnerhet det visuella och auditiva intrycket, liksom även handlingsutrymmet, skall upplevas som verkliga. Begreppet fungerar då både i fråga om spel som simulerar den verkliga verkligheten och om sådana som bygger upp en fantastisk dito. Ett grafiskt och ludologiskt, alltså spelmässigt, övertygande spel kan således kännas realistiskt oavsett om det handlar om verkliga människor eller om monster och zombies. *Autenticitet*, däremot, relaterar till den verkliga verkligheten och de känslor och upplevelser som denna erbjuder. Det är framför allt två samverkande faktorer som skapar upplevelsen av en (åtminstone potentiell) historisk verklighet i Tredje riket-relaterade dataspel: den narrativa inramningen och de tecken som bygger upp den virtuella världen. Inramningen ligger framför allt på en denotativ nivå. Den talar om var och när spelets narrativ äger rum, något som i fråga om andra världskrigsspeken gjorts klart redan genom deras genretillhörighet, men som förtydligas genom den tryckta information som fås tillsammans med spelet. Men inramningen utgör bara en liten, extradiegetisk del; om inte de tecken som finns inne i själva spelet är välfungerande uppnås åtminstone inte någon historisk immersion. De intradiegetiska tecknen fungerar både denotativt och konnotativt, och kan delas upp i två kategorier: historisk plats och historisk tid.

5.4.1 Historiskt rum

Det inramande narrativet lägger ofta grunden till konstruktionen av såväl det historiska rummet som tiden. På baksidan av spelen kan stå sådant som ”Storma stränderna i Normandie” (*Medal of Honor : Frontline*, 2002), vilket ger en direkt geografisk förankring. Men de viktigaste elementen utgörs av de intradiegetiska tecknen. Det kan vara geografiska autenticitetsmarkörer, t.ex. väderkvarnar i en simulering av Holland och Eiffeltornet och skyltar på franska i Paris. Korsvirkeshus är också frekvent förekommande, och skall sannolikt konnotera Det Gamla Europa rent allmänt. Men det viktigaste är

ändå visuella referenser till film, framför allt andra världskrigsfiktion. Dessa kan delvis utgöras av korta narrativa sekvenser som känns välbekanta, som t.ex. att spelaren i *Return to Castle Wolfenstein* (2001; 2003) obemärkt skall försöka ta sig upp till den otillgängliga SS-borgen med linbana, vilket också är en viktig scen i filmklassikern *Örnnästet*. Ännu viktigare är dock den mångfald av kanske inte direkt identifierbara, men ändå gemensamma, enskilda tecken. Välbekanta scenerier från andra världskrigsfilmer, inklusive ljud, skapar i spelen en koppling till den historiska tid som upplevs i filmerna, och därmed också en pseudoförankring i den historiska kontexten. Flera spelforskare talar om upplevelsen av att spela dataspel som är baserade på populära filmer som jämförbar med att gå in i filmen (t.ex. Poole 2000:98). Det är samma sak här, även om det sällan är någon specifik film det gäller, utan snarare en blandning av element från flera olika. Det är inte heller orimligt att också andra medierade upplevelser av Tredje riket/andra världskriget spelar in i detta, och således utökar transmedialiteten ytterligare. Vissa influenser kan vara mer tydliga, som t.ex. från tv-serien *Band of Brothers* (2001) i spelet *Brothers in Arms* (2005), där en kamratgrupp med amerikanska soldater samarbetar och slåss mot tyskarna i Holland/Belgien/Frankrike. Det mest tydliga exemplet är den första banan i *Medal of Honor : Allied Assault* respektive *Frontline* (båda 2002), den allierade D-day-invasionen i Normandie, som i mycket är en virtuell version av motsvarande scen i filmen *Rädda menige Ryan* (1998). I *Frontline* finns också flera andra visuella citat från *Menige Ryan*, t.ex. delar av den stadsmiljö i vilken slutstriden i filmen utspelar sig. En förklaring till detta intima samband, som annars kunde tänkas bli orsak till upphovsrättsliga tvister, kan vara att både spelen och filmen härrör från samma upphovsman, nämligen Steven Spielberg.

I andra, mer fantastiska spel som t.ex. det tidigare nämnda *Return to Castle Wolfenstein*, är det framför allt element från mer utpräglade äventyrsfilmer som återkommer, liksom även från skräckfilmer. Dessa utgör viktiga ingredienser och visar på hur den fantastiska verkligheten byggs upp av element från olika håll. Det är gamla gotiska borgar uppe i bergen, linbanor över stup, vindlande gångar inne i borgen och onda SS-män i mängder. En 'klassiker', som återfinns också i förment verklighetstroga spel som *Medal of Honor*, är tyskarnas radorum. Utanför kan det sitta en skylt med "Funkraum" i frakturstil, och därinne sitter en radiotelegrafist som spelaren skall skjuta, helst bakifrån. Förlagan till detta, liksom till andra stereotypiska scenarios, finns framför allt i de äldre filmklassikerna: *Örnnästet* (1968), *Kanonerna på Navarone* (1961),

Hjältarna från Telemarken (1965), och återkommer också i *Indiana Jones och det sista korståget* (1989). Indiana Jones-filmerna har bidragit med flera uppenbara referenser: så förekommer t.ex. Egypten och skattletande nazister understödda av nazivänliga araber (ofta stereotypiskt iförda fez och vita 'nattskjortor') både i *Medal of Honor : Underground* (2000) och *Return to Castle Wolfenstein*, liksom i filmerna *Jakten på den försvunna skatten* och *Indiana Jones och det sista korståget* (1981; 1989).¹⁴ Temat med Egypten och skattletande nazister är dock inget som går att ha ensamrätt på; som kommer att framgå senare utgör det tvärtom ett populärt inslag inom vad jag kallar det nazifantastiska (se kapitel 7). Miljöerna i spelen kan således delas in i två grupper, där den första utgörs av sådana som är mer allmänt utformade: slagfält, städer, hangarer, ubåtsanläggningar, fabriker och institutionsliknade byggnader. Den andra innehåller platser som har mer påtagliga referenser till motsvarande miljöer i filmer, som den gamla SS-borgen, det topphemliga nazistiska supervapenforskningslaboratoriet och den gyttiga nordafrikanska staden. Den första gruppen kan hänföras till en simulerad verklig verklighet, medan den andra mer hör till en fantastisk. Alla dessa slags miljöer förekommer också inom andra slags spel, men det som gör dem specifikt nazityska är de *tidsmarkörer* som återfinns i dem, vilka härnäst skall diskuteras.

5.4.2 Historisk tid

Åter medverkar den narrativa ramen till att markera var man som spelare är tänkt att befinna sig, nu i fråga om den historiska tiden. Ett exempel på en sådan tidslig inramning är användningen av vit text, som anger datum och eventuellt geografisk plats, mot en svart bakgrund. Detta grepp är ett tydligt citat från flera andra världskrigsfilmer från sent 1990-tal och framåt, bl.a. den populära tv-serien *Band of Brothers* (2001). Ibland finns också filmsekvenser med dokumentärt historiskt material, antingen i början av spelet eller inlagt i det, som både bidrar till att skapa inramning och engagemang. Dessutom är ibland reklamtexterna på spelförpackningens baksida tydligt inramande. Det kan vara fraser som spelar på populära, mytiskt präglade uppfattningar: "Besegra Tredje rikets krigsmaskin", "Överlista välldrillade SS-officerare" (*Medal of Honor : Frontline*), eller på verklighetsbakgrunden: "Save your life and your men's using actual US soldier tactics in the chaos of D-Day June 1944" (*Brothers in Arms : Road to Hill 30*). Många av dessa texter fokuserar dock på det rent spelmässiga, och det är också spelupplevelsen som är det primära för den som

spelar, inte hur spelet ser ut. Det viktigaste för att skapa illusionen av historisk tid är ändå de intradiegetiska tecknen som jag kallar *autenticitetsmarkörer*. Dessa kan delas in i tre grupper. Till den första hör de som brukar lyftas fram i spelens marknadsföring, nämligen vapnen. ”Autentiska vapen från andra världskriget” är en återkommande formulering, och i manualen till *Medal of Honor : Frontline* sägs t.ex. att spelet har ”[a]utentiskt utseende, känsla och ljud från Andra Världskriget, tack vare Russ Lee, HO-IX-expert vid the Smithsonian Museum, och den ryktbare tekniske konsulten Kapten Dale Dye” (manual sid. 6). (Det framgår dock inte vilket utseende, ljud eller vilken känsla det är som är autentiskt; eventuellt skulle det kunna tolkas som att det gäller spelet som helhet.) På samma sida preciseras en del av vapnen, som sägs vara ”autentiska”: ”raketgeväret Panzerschreck, fast monterad kulspruta modell MG42 och Browning Automatic Rifle”. Det ges dock inte lika utförlig information om dem som i andra spel: i manualerna till *Return to Castle Wolfenstein*, *Call of Duty : Finest Hour* (2004), *Brothers in Arms : Road to Hill 30*, *ÜberSoldier* (2006) och *Sniper Elite* (2005) finns detaljerade beskrivningar av ett antal vapen som var i bruk under andra världskriget och som förekommer i spelen. De ”autentiska vapnen” återkommer således ständigt, och här behöver spelaren inte vara särskilt insatt för att känna igen namn som Luger, Colt, Panzerfaust o.s.v.

I synnerhet namnen på de tyska vapnen återkommer i många filmer och böcker om andra världskriget, och ingår på så sätt i det paradigm av tecken för det (nazi)tyska/nazistiska som bygger upp den mytiska dimensionen i både filmer och dataspel. Smelser & Davies menar att de tyska originalbeteckningarna innehar ett totemistiskt värde för den kategori de kallar för ”romancers”, personer som beundrar den nazityska krigsmakten och därför bl.a. spelar andra världskrigsspel (”a totemic value”; 2008:157, se även s. 175, 208). Jag ställer mig dock, av flera orsaker, tveksam till en så pass förenklande bild. I fråga om spelen är det t.ex. inte alls självklart att det handlar om nazistiskhet *per se* som skall konnoteras, utan snarare *fienden*, som i detta fall utgörs av tyskarna. Detta är rimligt i fråga om de rena krigsspelen, vilka bygger på den klassiska krigsupplägget vi mot dem: fienden behöver inte göras ondare än vad han redan är, eftersom att han är just fienden och därmed skall besegras. Däremot är det tydligt att det i de mer fantastiska andra världskrigsrelaterade spelen är viktigt att framhäva det nazistiska hos fienden; inte så mycket för att man som spelare behöver övertygas om att han måste elimineras, utan snarare för att framhäva det apokalyptiska och övernaturliga i det hot som nazisterna

utgör. Den omänskliga karaktären hos det nazistiska blir särskilt tydlig i t.ex. baksidestexten till *BloodRayne* (2002), där det lockas till att "[b]attle Nazis, mutants, swamp creatures, ancient parasitic monsters and blood-sucking beasts". Totembegreppet blir uppenbarligen ganska svårt att applicera, eftersom detta handlar om något heligt i positiv bemärkelse (Freud 1913). Snarare handlar det om dess motpol, *tabu*, och den närliggande *fetischeringen*, genom vilken publik, spelare och medietexter utan fara kan utforska det lockande och förbjudna. Genom att transformera den farliga kraften i det nazistiska till fetisch är denna bunden och oskadliggjord, och kan avnjutas utan risk. I många sammanhang, framför allt i spelen, handlar det dock primärt om att skapa en känsla av *autenticitet*, varför den fetischistiska funktionen sannolikt får hänföras till ett sekundärt plan.

Det är dock inte bara vapen – eller snarare namnen på vapnen – som fungerar som autenticitetsmarkörer för den specifika tidsperioden. Också historiska personer med anknytning till Tredje riket förekommer, även om de inte har en riktigt lika framträdande plats. De kan omnämnas eller synas i korta filmsekvenser, dokumentära eller animerade. Så är t.ex. Himmler med i den animerade slutscenen i *Return to Castle Wolfenstein*, där han besviket konstaterar att amerikanen (d.v.s. den hjältefigur som utgör spelarens avatar¹⁵) satt käppar i hjulet för hans storslagna planer. Hitler förekommer kort i *Wolfenstein 3D*, bl.a. som spöke, och general Eisenhower syns som de allierades överbefälhavare i *Brothers in Arms : Road to Hill 30*. Det är dock inte några särskilt framträdande roller, och det går att se dem framför allt som just tecken för att förankra spelen i en historisk tidsram. Eftersom det i de rena krigsspelet är själva krigandet som är det väsentliga behöver den virtuella världen i dessa inte fyllas med mer än de mest nödvändiga autenticitetsmarkörerna, vilket alltså i dessa fall framför allt verkar vara vapnen. Däremot är det annorlunda i de mer fantastiska spelen, där teckentätheten i fråga om markörer för den historiska, specifikt nazistiska tiden är påtaglig. Här är, i likhet med melodramafilmen, också 'nazikitschfaktorn' påtaglig (jfr Friedländer 1982). De fantastiska andra världskrigsrelaterade spelen är visserligen betydligt färre till antalet än krigsspelet, men ett av dem, *Return to Castle Wolfenstein*, utgör å andra sidan en av de större spelsuccéerna över huvud taget.¹⁶ Det faller sig därför rimligt att se det som ett bra exempel på en virtuell simulering av en fantastisk Tredje riket-verklighet, som för många också kanske är mer tilltalande än den verkliga.

Ett framträdande drag är – förutom (återigen) autentiska vapen, bruk av dokumentära filmavsnitt och inslag av historiska personer – namn på historiska personer och platser, som dock inte behöver vara korrekta. Så ligger t.ex. Himmlers hemliga SS-högkvarter, den gamla borgen Chateau Schufstaffel [sic!], i spelet i byn Paderborn, medan verklighetens motsvarighet Wewelsburg återfinns i närheten av staden Paderborn. Två exempel på personnamn: en viktig karaktär i spelet är den ockulta SS-översteprästinna Marianna Blavatsky, och vid ett tillfälle får hjälten hjälp av en man vid namn Wiligut. Den spelare som lockas att leta reda på om det finns någon verklighet bakom spelet hittar sannolikt ganska lätt Helena Petrovna Blavatsky, grundare av det internationella Teosofiska Samfundet under slutet av 1800-talet och ofta förekommande i dokumentärfilmer med naziockult tema. Också Karl Maria Wiligut brukar figurera i sådana filmer; det blir en liten ironisk knorr genom att denne i spelet fått låna sitt namn till en tysk motståndsmann, medan han i verkligheten stod nära Himmler och brukar benämnas som dennes rådgivare i ockulta spörsmål (jfr Goodrick-Clarke 1985:177-191). Både för den som eventuellt redan känner till dessa (och andra) personer och för den som stöter på dem i efterhand blir detta både en tidsmarkör och en extra bonus i fråga om upplevelsen av spelet. Denna form av obskyra referenser skapar en känsla av en intern, exklusiv kunskapsgemenskap (jfr Jenkins 2006a:20 + passim). Även om bruket av dessa namn således inte skapar en direkt autenticitet åstadkommer de vad som kan kallas för en ironisk, lekfull pseudoautentisk förankring i den historiska tiden. De refererar till vad som kan kallas för en fantastisk verklighet, som både är och inte är kopplad till den verkliga. Användandet av de faktiska historiska personernas efternamn skapar autenticitetsskapande referenser, men dessa förvandlas på vägen och leder till fiktiva karaktärer i spelet. Icke desto mindre har meningen förankrats i en historisk kontext, och den immersion som skapats är därmed historisk till sin grundkaraktär. Här är dock gränserna mellan fakta och fiktion ytterst suddiga, och det palimpsestliknande historiska medvetande som Sobchack (1997) talar om blir mycket påtagligt.

Det finns ytterligare en viktig grupp, som återkommer både inom krigsspelet och de mer fantastiska, även om de är flest i den senare kategorin, nämligen tecken för nazism och/eller nazistiskhet. Dessa är de tecken – symboler, stereotyper och arketyper – som förekommer i spelfilmerna, och vilka i stor utsträckning också kan ses som direkta citat, referenser och stereotyper hämtade från det populärkulturella paradigmet. Eftersom i synnerhet hakkorsfanor, porträtt på

Hitler och nazistiska propagandaaffischer inte är vanliga på eller i offentliga byggnader efter 1945 fungerar sådana som markörer för både historisk tid och rum. De hör också till de mest frekventa tecknen i de avsnitt som utspelar sig i särskilt nazistiska miljöer. Dessutom tillför de den, i synnerhet för de fantastiska spelen, viktiga auran av nazistiskhet, vilket bidrar till förankringen i den historiska tiden. Om man i ett tankeexperiment tar bort alla hakkors och bilder på Hitler och Himmler ur ett spel som *Return to Castle Wolfenstein* blir det kvar en fortfarande ofta stämningsfull, suggestiv och mycket gotisk värld, som mycket väl kan utgöra skådeplatsen för äventyr i någon helt annan tid och med helt andra protagonister.

Samtidigt finns också några andra tecken, som i spelen otvetydigt signalerar nazist i bemärkelsen *fiende*, och som fungerar även utan några hakkors. Hit hör främst den karaktäristiska tyska modellen av stål hjälm samt järnkors och riksörnar på soldaternas uniformsjackor, vilka är vanligen förekommande, även om detaljrikedomen inte alltid är hög. De vanliga tyska soldaterna utgör dock fienden i en mer abstrakt mening, snarast en dussinvara vars primära funktion är att dödas. De talar (något som låter som) tyska med varandra, eller ropar "Achtung!" eller "Halt!", vilket är ytterligare ett viktigt tecken på deras fiendekaraktär. I fråga om de tyska soldaterna syns tydliga referenser till filmerna, och både den fule/dumme/fete soldaten och den högdragne, onde officeren finns med, även om den senare här lika gärna kan tillhöra Wehrmacht som SS. I regel utgör alla tyskar i uniform (och i vissa spel, som *Medal of Honor*, även civilklädda) fienden och skall avlivas så fort man som spelare träffar på dem. Eftersom hakkorset av legala skäl inte kan användas i spel på den tyska marknaden är det i en del spel utbytt mot t.ex. ett svart kryss (*ÜberSoldier*) eller den trearmade varianten, triskelen (*BloodRayne*), medan *Return to Castle Wolfenstein* gavs ut i en speciellt tillrättalagd version för Tyskland.¹⁷ Det råder dock ingen tvekan om vad det är för slags folk som går omkring med svarta X på sina armbindlar: här återfinns stereotypen med den onde SS-mannen i sin fulla glans. Också här är det svarta uniformer, ridbyxor och blanka ridstövlar, koppel och SS-insignier, och ofta också järnkors och andra medaljer, och även här är han vanligen lång, blond, ond och fanatisk. Den onde SS-officeren är en mycket svårare fiende att möta än den vanlige soldaten, något som både kan ha en grund i Waffen-SS rykte som elitsoldater och i elementet av kuslighet i den populära stereotypen. I de fantastiska spelen dyker också den stränga nazikvinnan upp. Visserligen kan hon vara bastant och ha skjortan knäppt upp till halsen, som Helga von Bülow i *RtCW*,

men vanligare är att hon är blond, välsvarvad, sexigt (av)klädd och dödligt farlig (*RtCW*, *BloodRayne*). Här skulle det gå att dra analysen vidare till ett genusperspektiv, men eftersom detta ligger utanför mitt område får det lämnas till framtida undersökningar.

Slutligen skall noteras mängden av skyltar på tyska i frakturstil som förekommer i spelen. Oftast står det *Achtung*, *Verboten*, *Gefahr* etc. på dem. Här blir det intressant med ytterligare ett tankeexperiment enligt kommutationsprincipen, alltså att byta ut delar för att se om meningen i helheten förändras (Barthes 1968:65-66). Den som befinner sig i verklighetens Tyskland idag och ser en sådan skylt tolkar den sannolikt inte som ett tecken på omgivande nazism. Däremot, om den dyker upp i ett spel, så går konnotationerna raskt till just detta, och sannolikt är det ofta även fallet i fråga om spelfilmer. Genom den starka kopplingen till förekomsten i populära Tredje riket-relaterade filmer, och i synnerhet till den ännu mer frekventa användningen i andra världskrigsspel, *blir* skyltar på tyska i frakturstil helt enkelt nazistiska – vilket just är anledningen till att de så ofta används i det senare sammanhanget. Det handlar alltså om konnotationer där den upprepade populära användningen av tecknet har kommit att skapa ett naturaliserat tolknings- och användningsmönster. I Barthes modell ligger detta på den tredje nivån av mening, d.v.s. den mytiska. Sannolikt kan också ljudet av vissa filmtyska uttryck fungera på samma sätt: om en i övrigt engelsktalande person på film plötsligt utbrister *Jawohl!* ligger det nära till hands att fundera över om vederbörande skall föreställa att vara nazist, eller åtminstone ha en dragning ditåt.

5.5 Den symboliska diskursen

En genomgång av materialet visar att det finns vissa sätt att visuellt representera Tredje riket som är mer frekvent återkommande än andra; att det symboliska, inklusive det stereotypiska, har en stor betydelse i detta; samt att symboliken till stor del är kontextberoende, d.v.s. konnotationerna är beroende antingen av att flera tecken med potentiellt nazisymbolisk innebörd samverkar, eller av att den narrativa ramen i sig är nazistisk. Det finns påtagliga skillnader mellan olika slags mediematerial, även om det inte går att generalisera utifrån kategorier som spel- respektive dokumentärfilm. Vad som däremot fungerar som redskap för åtminstone en första kategorisering är formelbegreppet. Även om hänsyn inte har tagits till exponering och frekvens av de meningsbärande

beståndsdelarna inom var och en av de olika spelfilmerna visar resultatet på ett betydligt större inslag av de vanligaste symbolerna för nazism, inklusive stereotyper, inom framför allt melodrama. Det är alltså mer sannolikt att en sådan spelfilm innehåller en mångfald av olika tecken och symboler för nazistiskhet än en film ur en annan formelkategori, eller en icke-formelbaserad. Det är inte något orimligt resultat, eftersom det karaktäristiska för melodramat är att det arbetar med enkel, tydligt moraliserande symbolik och starka känslor. Symbolerna för nazistiskhet passar därmed väl in, och det verkar således finnas ett samband mellan hög symbolfrekvens i spelfilm och det spektakulära, eller, i Ekströms (1998) termer, attraktionens kommunikationsform. Hur hänger det då ihop med dokumentärfilm? Där går det inte att på samma sätt använda förekomst av symboler som utgångspunkt, däremot en uppdelning efter kommunikationsform, framför allt i den förenklade versionen information/sensation. Den gemensamma nämnaren blir därigenom en strävan efter att skapa starka känsloeffekter: i de melodramatiska spelfilmerna genom en mängd olika symboler för nazistiskhet, i sensationsdokumentärerna genom att förstärka känslan av nazistiskhet över huvud taget med hjälp av effekter lånade från spelfilmen (ljud, klippning, montage, visuella effekter).

De likheter, men kanske framför allt skillnader, som framstår vid en närmare undersökning av förekomsten av Tredje riket-relaterade symboler i spelrespektive dokumentärfilm pekar mot förekomsten av ett (populär)kulturellt etablerat paradigm, där vissa element är mer betydelseladdade än andra. Som tidigare sagts är det kontexten som ger tecknen dess nazistiskhet, alternativt ökar graden av denna. Här utgör *de runda stålbågade glasögonen* ett utmärkt exempel på ett attribut som inte alls är nazistiskt i sig, men som blir det i spelfilmerna på grund av den kontext i vilken det befinner sig. Överraskande nog fungerar SS-runorna starkare symboliskt i dokumentär- än i spelfilmerna, vilket ger ytterligare stöd för den flera gången uttalade tesen att det inte främst är SS i sig som åsyftas i spelfilmerna när SS förevisas, utan något som SS står för – d.v.s. Döden. Glasögonen på SS-männen eller andra onda nazister i spelfilmerna visar att döden på ett högre plan är intellektuellt planerad och styrd. Arendts tankar om den banala ondskan (1963) verkar här inte ha satt några större spår. Medan den fysiska terrorn i en Tredje riket-kontext är ointellektuell, blodig och brutal – representerad av den fule, fete, dumme tyske soldaten – är den bakomliggande ondskan grundad i det analytiska psyket. Det finns intressanta paralleller till filmvetaren Richard Dyers analys av vithet i relation till döden: vithet i sin yttersta form representerar enligt honom det

okroppsliga, medan det mörka står för det allra mest jordiska, kroppsliga. När den mänskliga vitheten dras till sin spets blir den till det antikroppsliga, alltså döden (Dyer 1997:207 ff).¹⁸ Att den onde SS-mannen ofta är blond passar naturligtvis mycket väl in både i denna symbolik och i det då rådande NS-idealet.

Det finns ytterligare en viktig symbolisk dimension hos *den svarta SS-uniformen*: det visuella intryck tittaren lätt får av dokumentärfilmerna är att majoriteten av SS så gott som alltid gick omkring i svarta uniformer. Men ser man till den historiska bakgrunden användes sådana företrädesvis av SS civila gren (Allgemeine-SS) och Hitlers livvakt före 1938, alltså kortare än halva tiden av Tredje rikets existens. Därefter avvecklades den, förutom i festliga sammanhang, och ersattes av den fältgrå (Lumsden 2000:136). Detta medvetna och genomgående val av tidigare och mer spektakulära filmbilder när SS skall förevisas i dokumentärerna gör att det går att fundera ännu mer över ett möjligt inflytande av fiktion och/eller spelfilmestetik. Svart uniform passar bättre än t.ex. grå om avsikten är att lyfta fram dimensioner av hotande död, och ger också ett visuellt mer anslående intryck. I just detta fall finns det dock, intressant nog, ingen motsvarighet i spelfilmerna, eftersom de allra flesta inom SS där *inte* bär svart uniform – även om det i flertalet filmer någonstans förekommer åtminstone *en* sådan, och då ofta mycket synligt. Ondskan förefaller med andra ord symboliskt framställas framför allt som en kollektiv företeelse i dokumentärerna, medan den i spelfilmerna hänförs till ett individuellt plan. Här blir dokumentärernas representation på ett sätt mer ahistorisk än spelfilmernas, och ligger närmare en mytisk bild av Tredje riket än vad som skulle kunna förväntas. På ett annat sätt blir den dock illustrativ för hur det ondskefulla i Tredje riket uppfattas, eller åtminstone kan representeras: som opersonlig och kvantitativt överväldigande. Det individuella ansvaret är på en gräsrotsnivå i princip helt utsuddat – de enskilda SS-soldaterna har smält samman till en svart massa som styrs av sina ledare Hitler och Himmler.

Gränserna mellan fakta och fiktion förefaller i fråga om den filmiska representationen av Tredje riket åtminstone delvis vara flytande. Exemplet med de svarta handskarna på SS i spelfilmerna och de vita dito i dokumentärfilmerna visar tydligt på hur filmmakarna så att säga har förbättrat den historiska verkligheten och gjort den mer anpassad till en *medierad mytbild*, där symboliska element av olika slag och ur olika kontexter samverkar. Barthes begrepp citat, referens och stereotyp låter sig väl lånas för en beskrivning av detta fenomen (Barthes 1971:168). De historiska symboler som återanvänds

utgör här citat: hakkorsfanan, Hitler o.s.v. De runda glasögonen och de svarta handskena är däremot referenser till välkända populärkulturella symboliska attribut. Den onde SS-mannen och den dumme/fete/fule tyske soldaten, slutligen, är de två stereotyper som utkristalliserat sig som specifika för en fiktiv medierepresentation av Tredje riket. Den onde SS-mannen är särskilt betydelsefull genom att han går att läsa på åtminstone tre olika sätt: på en direkt, denotativ nivå som stereotyp, på en andra, konnotativ nivå som arketypp, och på en tredje, mytisk nivå – för att använda Barthes vanliga uppdelning – som symbol. Som arketypp befinner han sig i sällskap med andra klassiska onda karaktärer, men som mytisk symbol tar han ytterligare ett steg till ett transcendentalt plan, där han inte bara är en ond man bland andra utan snarare utgör en *del i* ondskan i sig, som inte kan förklaras utifrån mänskliga egenskaper utan hänför sig till något över-/utommänskligt, en demon i Djävulens tjänst. I denna sammansmältning av mening på olika nivåer framstår tydliga drag av en mytifiering, alltså en process där innehållet mer och mer antar symboliska och arketypiska former. I synnerhet den ondskesymbolik som ofta är påtaglig har dessutom tydliga drag av det mytiska i en religiös bemärkelse.

Enligt Jäger (2004) utgör kulturella symboler och stereotyper det sammanhållande kittet i olika diskurssträngar. Jag menar att dessa också kan fungera som broar mellan olika delar av diskursen över huvud taget; för detta talar det återkommande bruket av vissa symboler för nazistiskhet i olika medieformer, som gör att i synnerhet omedvetna, emotionellt grundade effekter från populärfiktion flyter in i dokumentära sammanhang och färgar dessa. Det gör att kommunikationen äger rum också på ett mer indirekt, och därigenom kanske ännu mer effektivt, plan än det som omedelbart kan iakttas. Samtidigt bidrar sannolikt också dessa effekter till ytterligare ett slags broar mellan olika slags diskurser, denna gång känslomässiga, och därmed till bildandet av ett omedvetet nätverk mellan dem (jfr Williams "structure of feeling", 1961). Genom att diskutera historisk immersion har jag visat några former som de olika broarna kan anta efter att själva innehållet har genomgått en remediering, alltså transformerats från i första hand film till datorspel (Bolter, Grusin 1999). Nästa kapitel kommer att undersöka liknande fenomen i en annan kontext, nämligen dokumentärfilmer.

NOTER

¹ Det undersökta materialet består av spelfilmer och avsnitt av tv-serier; i texten används benämningen spelfilm (jfr engelskans *fiction film*) för samtliga.

² De som varit svåra att placera balanserar mellan ickeformel och formel. Hit hör framför allt *Band of Brothers* (2001) och *Führers elit* (2004), som eventuellt skulle kunna ses som melodrama respektive äventyr. Samtliga undersökta filmer, inklusive kategorisering, finns i bilaga 1, varför läsaren själv kan jämföra min bedömning med sin egen.

³ "[J]ch verwende diesen Begriff hier analog für Literatur und Filme, die die Verbrechen des Dritten Reiches exploitativ verwerten" (Stiglegger 1999:45). Ett vanligt begrepp i samband med vad jag för enkelhetens skull kallar naziporr är just *exploitation*: filmer som utnyttjar varje potential till spektakulära effekter inom ett populärt tema, ofta explicit kopplat till områden där sex och våld 'naturligt' kan förväntas förekomma. Hit hör t.ex. prostitution, fängelser, sekter, kannibalism, slaveri etc. (op. cit. 43-45).

⁴ Det skall sägas att denna sammanställning endast baserar sig på *förekomst över huvud taget*, och alltså inte tar hänsyn till om något bara förekommer en enda gång eller utgör ett återkommande inslag i respektive film. Syftet är emellertid bara att få en bild av hur vanligt det är att de olika tecknen finns med i olika spelfilmer, och vilka tecken det rör sig om. En mer detaljerad redovisning finns dokumenterad i arbetsmaterialet.

⁵ Det kan f.ö. noteras att samma modell även bars av de finländska soldaterna i andra världskriget, vilket gör att konnotationerna lätt kan krocka för den icke-insatte som ser t.ex. *Vinterkriget*.

⁶ I 2005 års filmversion av *The Producers* bär f.ö. majoriteten av ensemblen i *Springtime for Hitler*, inklusive "Hitler" själv, SS-runorna på sin krage, något som antyder att den ikoniska relationen här inte längre gäller SS utan helt enkelt syftar på nazistiskhet i största allmänhet.

⁷ Det skall noteras att *monokel* förekommer i spelfilmsmaterialet, men är inte särskilt vanligt.

⁸ Frakturstilen brukar – bortsett från de aktuella delarna av populärkulturen – annars betraktas som en gammaldags typografisk stil utan specifika kopplingar till just nazism. Den återfinns vanligen i äldre trycksaker, i synnerhet i biblar och annan kristen litteratur.

⁹ Att dessa inte bara förekommer inom spelfilmer utan har kommit att ingå i ett slags allmän 'stereotypnazistisk' vokabulär visas också genom populärmusik. Så innehåller t.ex. flera av bandet Laibachs låtar verbala och andra audiella konnotationer till det nazistiska: tydlig 'marschtakt', brutal sång på tyska kryddad med ord och uttryck som "jawohl! Ja!", "ein Volk" och "ein Traum, ein Rasse und ein Starke Wille" ("Geburt einer Nation", 1987), vilket tillsammans med deras visuella stil ger ett otvetydigt intryck av populärkulturell nazistiskhet. (För en akademisk studie av Laibach och deras förhållande till det totalitära, se Monroe 2005.)

¹⁰ Kopplingen mellan nazister och utomjordingar förekommer på flera håll inom det fantastiska, se kapitel 7, liksom inom delar av nynazismen (Sünner 1999:164 ff). Om nazister i tv-serien *Star Trek* står att läsa i en artikel på STARTREK.COM (länk i källförteckning); i två avsnitt av *Star Trek Enterprise* ("Stormfront", 2004) dyker det t.ex. upp onda rymdvarer med "Übermensch"-ideologi och SS-uniform.

¹¹ Ett liknande fall är Hitlers arkitekt och rustningsminister Albert Speer, som i *Bunkern* (1980) tydligt framställs som både sympatisk och oppositionell. Detta bygger till stor del på den bild som Speer själv skapade (jfr Sereny 1995).

¹² Det finns knappt någon karaktär i filmerna som avviker från den heterosexuella normen utan att därmed stämpas som pervers. Här har för enkelhetens skull sadomasochism innefattats i "avvikande", eftersom det i filmerna framställs just som detta.

¹³ Det skall dock noteras att Himmeler i de dokumentära bilderna bär olika slags glasögonbågar, inklusive tjocka svarta av det slag som annars mest bärs av judiska intellektuella i spelfilmerna.

¹⁴ I detta sammanhang blir det intressant att nazister i något arabland – som t.ex. i Indiana Jones-filmerna – inte utgör någon anomali, eftersom det finns en populärkulturellt etablerad potential för nazistiskhet i sådana. Se t.ex. Shaheen (2001:21, 24, 251) om kopplingar mellan nazister och araberna på spelfilm, liksom även Frederick Forsyths bästsäljande roman *Täcknamn Odessa* (1972).

¹⁵ Avatar = den intradiegetiska karaktär vars agerande spelaren sköter i spelet.

¹⁶ Ett sätt att mäta ett spels popularitet är att se hur det hamnat på rankinglistor, t.ex. www.metacritic.com och www.gamerankings.com (Kraftling, e-post 2007-11-26).

¹⁷ Se diskussion om bl.a. *RtCW* och *Medal of Honor* (Buschbom, utan år) på hemsidan för Politische Bildung Brandenburg (länk i källförteckning).

¹⁸ Jfr Kingsepp (2003) och Olsson (2005) för en tillämpning på en Tredje riket-kontext.

6. Historiska representationer på film: Hitlers sista dagar

Om hundra år kommer man att göra en praktfull färgfilm som handlar om den bistra tid vi nu med bävän genomlever. /.../ Jag försäkrar er att det blir en strålande och upplyftande film. Och för denna films skull kommer det att löna sig att inte ge tappat. Var ståndaktiga så att man inte visslar ut er om hundra år när ni visar er på vita duken.

(Josef Goebbels d. 17 april 1945, cit. i Jonasson 1971:38)

Detta kapitel behandlar den 'historiskt realistiska' framställningen av Tredje riket på film, och som framför allt tar sig uttryck i dokumentärer. Med detta avses här en representation som grundar sig i det historiska skeendet och har den uttalade ambitionen att återberätta detta; uttrycket *nazidokumentär* skall här ses som en förenklad beteckning för dokumentärfilm med tema Tredje riket, nationalsocialism och/eller nazitysk medverkan i andra världskriget. Kapitlet redovisar en fallstudie utifrån ett ofta återkommande tema, Hitlers sista dagar och död. Sammanlagt tio filmer jämförs, varav åtta är dokumentärer och två spelfilmer. Studien tar upp struktur, tilltal, teman, narrativ, symboler och stereotyper, och undersöker hur dessa förhåller sig till det mytiska, både i traditionell och sekulär mening. Medan det förra kapitlet fokuserade på visuell symbolik går detta över till en diskursanalys i Jägers anda, där både bild och det talade ordet studeras (Jäger 2001:54-56).

6.1 Nazidokumentären: utkast till typologi

Innansjälva fallstudien introduceras skall något kort sägas om nazidokumentärer över huvud taget. Området är mycket brett, men kan i princip delas in i följande kategorier:

- *Militärhistoria*, där andra världskriget är i fokus. Hit hör medietexter om specifika slag, vapen, militära enheter etc.
- *Politisk historia*, där Tredje riket i sig och den där förda politiken är i fokus.

Hit hör dokumentärer med en allmän historisk inriktning, liksom sådana som behandlar specifika historiska händelser.

- *Biografier*, där olika personer i Tredje riket står i fokus. Hit hör filmer om Hitler och andra prominenta karaktärer, liksom om 'vanliga' människor.
- *Kulturhistoria*, där ämnen som t.ex. världsåskådning, konst och arkitektur i Tredje riket avhandlas.
- *Förintelsen*
- *Övrigt*

Gränserna mellan kategorierna är ganska flytande. Vissa filmer fokuserar enbart på det aktuella temat (i synnerhet i fråga om militärhistoria) och utesluter mer eller mindre de övriga, medan andra har ett bredare perspektiv och omfattar flera. "Övrigt" är ett begrepp för sådana dokumentärer som är svåra att placera in någon annanstans, antingen på grund av ett lite udda tema eller att det där har plockats ihop lite av varje, som serveras i en lättsmält och underhållande form. Ett bra exempel på det senare är *The Search for Nazi Gold* (2005), som blandar nazisternas stölder av guld och värdeföremål, en f.d. SS-man som smugglade stulet guld till Sydamerika för att sälja det, och nutida skattjägare som letar efter den försvunna guldsikten. Här blandas arkivfilm, nutida rekonstruktioner av 'spännande' scener med t.ex. svartklädda SS-män i skumma situationer, intervjuer med de inblandade äventyrarna, och inte minst filmstjärnan Michael York, som från sin bekväma länstol i ett tjugigt bibliotek känslösamt berättar historien om andra världskriget och förintelsen. I detta fall – som också är typiskt för de mer sensationsinriktade dokumentärerna – blir det uppenbart hur en del nazidokumentärer framför allt kan klassificeras som *underhållning*. Corner delar grovt upp dokumentärfilmer i fyra olika funktioner, av vilka tre också har sina motsvarigheter bland nazidokumentärerna. Han talar om auktoritär propaganda, journalistiskt reportage/vitnesmål, kritisk och/eller alternativ analys (i opposition till den dominerande diskursen; förekommer ej i mitt material), och den senast tillkomna och allt vanligare: underhållning och/eller förströelse, där stilelement från bl.a. fiktion och talk shows blandas med dokumentärens anspråk på att visa upp verkligheten (Corner 2002:260 ff). Inom det Corner kallar för "popular factual entertainment" kan dokumentären ta olika former: som högintensiv händelse (t.ex. en rekonstruerad olycka, ett polisingripande), anekdotiskt vetande (skvaller om personer) och det han kallar "snoopy sociability", "as an amused bystander to the mixture of mess and routine in other people's working lives" (op.cit. s. 260). Det är inte svårt att

här också ana relationer till Caweltis formelkategorier. I nazidokumentärerna återfinns i synnerhet krigsromantik och hjälteberättelser, med mod och brutalitet sammanvävda, liksom tydliga inslag av melodrama, inklusive redovisande av pikanta detaljer i nazitopparnas privatliv, som återkommande inslag. Det finns även uppenbara drag av mysterium, det främmande och t.o.m. romans. Vanligen handlar det dock om olika inslag snarare än ett sammanhållet tema: i t.ex. *Waffen-SS : Hitler's Elite Fighting Force* (1990) blandas element av både äventyr och melodrama med historieberättandet. Jag har tidigare något förenklat kallat denna typ för *sensationsdokumentärer*, för att betona det emotionella och omskakande i deras framställning. Samtidigt finns också de dokumentärer – i synnerhet de militärhistoriska – som i princip är mer av kröniketyp: först hände a, därefter b, o.s.v. (jfr White 1973:5-7) Dessa går vanligen inte att relatera till någon formel, och kan sägas vara typiska *informationsdokumentärer* (jfr Kingsepp 2001). Det auktoritära berättandet går igen i princip i samtliga undersökta nazidokumentärer, oavsett karaktär i övrigt, vilket kan ha med ämnet att göra: vissa saker utgör historiska fakta, och då blir berättandet lätt ett redovisande av dessa. För att föregripa analysen något: när den auktoritära berättarstilen kombineras med ett mer eller mindre fiktivt influerat innehåll uppstår lätt tveksamheter i fråga om trovärdigheten, varvid dokumentärens seriösa status som företrädare för det Nichols kallar en allvarsamhetens diskurs försvagas ("a discourse of sobriety", Nichols 2001:39; Corner 2002:263-263).

I inledningskapitlet nämndes att nazidokumentärer utgör en betydande del i underhållningsindustrin, där de saluförs tillsammans med t.ex. rock-konsertvideos och filmer om veteranbilar. Programinnehållet kan vara av olika slag, alltså antingen mer sensations- eller informationsinriktat. Den grafiska och verbala utformning som karaktäriserar paketeringen av köpfilmerna förtjänar att kort nämnas, eftersom också den bidrar till meningsskapandet. På *dvd-omslagen* är bilder på Hitler, hakkors, tanks och tyska soldater i strid frekvent använda, vilket konnoterar spektakulär action. Starka upplevelser utlovas också genom *ordvalet*: så t.ex. har serien *The War Zone* (utgiven av Eagle Rock Entertainment, en av de större aktörerna på marknaden) som undertext "Gripping Drama", "Complex Characters" och "True Stories" – alltså sådant som annars brukar associeras till realitygenren, och inom fiktionen ofta återfinns inom t.ex. melodrama. Ett annat grepp är att framhäva det sensationella i färgfilmer från Tredje riket: *Hitler in Colour* (2004) är bara ett av flera exempel. I flera av dessa kommersiella produktioner finns också

ett element av vad som kan tolkas som förment upplysning, vilket är förlagt till extramaterialet på dvd:n. Av en kritisk betraktare kan dock detta lika gärna klassas som ytterligare ett fetischistiskt förevisande av spektakulära element. Det kan vara korta "biografier" över ledande nazister (*The History of Nazism*, se filmlista nedan), "Test Your Knowledge" med enkla frågor med anknytning till filmens tema (*The Last Days of Adolf Hitler*, se lista nedan) eller, som i *Hitler in Color*, "An interactive map of the main Nazi concentration camps" blandat med "A Nazi propaganda poster gallery". Det är dock inte något särskilt djupgående material som finns i dessa "special" eller "exclusive features", varför återigen den kritiskt lagde skulle kunna föreställa sig att det finns med för att skänka producenterna en aura av seriositet, men kanske framför allt för att locka tittaren med extra upplevelser av ett mer ytligt slag.

6.2 Fallstudie: Hitlers sista dagar och död. Struktur och tilltal

Hitlers sista dagar och död i den så kallade Führerbunkern är ett tema som både ingår i generella beskrivningar av Tredje rikets historia och i sig utgör ämnet för flera filmer, såväl dokumentärer som spelfilmer.¹ Fokus i fallstudien ligger på de mytiska inslagen, dels eftersom det är ett centralt område inom avhandlingen som helhet, dels då detta ger goda jämförelsemöjligheter med motsvarande inslag inom det som i nästa kapitel betecknas som det kryptohistoriska och det nazifantastiska. Materialet erbjuder dock möjligheter till vidare undersökning också ur andra perspektiv. Grunden för studien utgörs av tre dokumentärfilmer, som specifikt i titeln markerar att de handlar om temat ifråga (här kallade huvudfilmerna, nr 1-3 nedan). Till dessa kommer två dokumentärer (nr 4, 5) och två spelfilmer (6, 7) på samma tema, men som inte lika tydligt fokuserar på just Hitlers personliga öde utan väver in detta i ett större sammanhang.² För att se hur temat behandlas i dokumentärer som inte specifikt inriktar sig på det, har slutligen också en utblick gjorts på tre sådana (8-10). Eftersom flera av titlarna är både långa och ganska likartade används, förutom i fråga om spelfilmerna, förkortningar i löptexten.

- 1) *Secrets of World War II : Adolf Hitler's Last Days* (Adolf Hitlers sista dagar, 2001) Storbritannien, svensk övers. 52 min. Nedan: *Secrets*
- 2) *Unsolved Mysteries of the Second World War : The Last Days of Adolf Hitler* (2005) Storbritannien, ca 15 min. Nedan: *Last Days*
- 3) *Hitler's Death : The Final Report – Operation Myth* (Hitlers sista dagar, 1995) Storbritannien, svensk övers. 50 min. Nedan: *Final Report*
- 4) *Unsolved History : Inside Hitler's Bunker* (2002) USA, 50 min. Nedan: *Inside*
- 5) *The World At War : Nemesis. Germany February–May 1945* (En värld i krig : Fredens ansikte, 1974) Del i tv-serie, Storbritannien, svensk övers. 52 min. Nedan: *WAW*
- 6) *Bunkern* (*The Bunker*, 1980) USA, ca 145 min.³
- 7) *Undergången* (*Der Untergang*, 2004) Tyskland, ca 150 min.
- 8) *Hitler – A Career* (*Hitler – Eine Karriere*, 1977) Tyskland, svensk övers. 2 tim 28 min. Nedan: *Career*
- 9) *Hitler : Privatpersonen och Hitler : Utpressaren* (1995) Tyskland, svensk övers. I serien *Hitler – Eine Bilanz* ingår sex delar, totalt 306 min. Nedan: *Hitler*
- 10) *The History of Nazism* (*Storia e segreti del nazismo*, årtal okänt)⁴ Italien, svensk övers. 70 min. Nedan: *History*

De citat som görs är från den svenska översättningen (berättarröst eller undertext) om sådan finns. I övriga fall används originaltexten, om inte annat anges.

Karaktäristiskt för *samtliga filmer i studien*, både dokumentärer och spelfilmer, är att de är uppbyggda kring en tydlig dikotomi mellan vi och de, något som i sammanhanget inte är särskilt överraskande. I fråga om de tre huvudfilmerna finns ytterligare påtagliga dikotomier, framför allt mellan *mysterium* och *klarhet*. Det finns också en pendling mellan *fråga och svar*, *sanning och osanning*, där *tvivel* utgör ett centralt element. Det finns också anspelningar på *paradox*: 'man trodde att... men i själva verket...'. Ytterligare en tydlig polaritet finns mellan *ordning och kaos*. Därtill kommer flera som antyds genom att endast den ena polen tas upp: *mörker, dysterhet, kuslighet, onaturlighet* etc., medan dess motsats bara anas genom sin frånvaro. Särskilt i fråga om representationen av Hitler utvecklas detta till anspelningar på något *metafysiskt* och *irrationellt* (*Secrets, Last Days, History*). Det är anmärkningsvärt att de båda spelfilmerna saknar såväl denna tendens som den med frågande och mystifiering.

Tilltalet är i samtliga dokumentärer auktoritärt. De talar om hur saker och ting förhåller sig, alternativt pekar ut det som är mystiskt, och lämnar inte något utrymme för tittaren att själv reflektera. Av de undersökta dokumentärfilmerna kan *Secrets*, *History* och de båda *Hitler* utan svårigheter klassificeras som sensationsdokumentärer, då de gör flitigt bruk av dramatiskt laddade ord och formuleringar, chockerande bilder och tydligt effektsökande musik och ljud. Deras tilltal bygger på attraktion: det är starka ord, ofta metaforer och troper som ligger nära det traditionellt mytiska ("ondska", "djävulen", "apokalyps" etc.), svartvita bilder på Hitler i mer eller mindre groteska poser, 'skräckfilmsmusik' och andra stämningsskapande effekter o.s.v. I *Secrets* och *History*, liksom även i *Last Days*, betonas det sensationella och spektakulära också genom verbala formuleringar: det är "bisart", "topphemligt", "ett mysterium" etc. Utrymme lämnas för spekulation och ovisshet: "det är möjligt att", "vi kommer aldrig att riktigt få veta", etc. *Inside*, *WAW* och *Career* kan ses som primärt informationsdokumentärer, framför allt på grund av deras mindre spektakulära tilltal men också genom deras innehåll. *Last Days* och *Final Report* hamnar i var sin gråzon mitt emellan de övriga. Medan *Last Days* innehåller påtagliga element av såväl upplysning som attraktion förefaller tilltalet i *Final Report* vid första påseendet vara uteslutande upplysande, då de vanliga attraktionseffekterna saknas. Däremot visar sig denna film under sin intellektuella yta innehålla ett rikt mått av vad jag kallar detaljeffekter.

6.2.1 Huvudfilmerna

Huvudfilmerna har titlar som utlovar att de skall handla om Hitlers sista dagar (och därmed implicit också hans död). Detta skapar en inramning och ger vissa förväntningar på innehållet. I studien ges först en överblick av filmen som helhet. Därefter följer några utvalda avsnitt, där presentationen i ljud (tal, musik) och bild lyfts fram.

Adolf Hitler's Last Days

Filmen är producerad för BBC Worldwide av Londonbaserade teamet Nugus/Martin. Dessa är upphovsmän till ett flertal serier med tv-dokumentärer, där titlar som *Great Mysteries and Myths*, *Great Crimes and Trials of the Twentieth Century* och *Secret Weapons of the World* utgör typiska exempel.

Åtskilliga handlar om andra världskriget, så t.ex. serien *Gladiators of World War II* (2003)⁵ och *Secrets of World War II* i 26 delar, i vilken den här aktuella filmen ingår.⁶ *Secrets* tar upp mycket mer än bara slutet i bunkern, eftersom tittaren också får ta del av en sammanfattning av Tysklands historia från det första världskriget till slutet av det andra, liksom turerna kring Hitlers kvarlevor. Med andra ord är titeln ganska missvisande; det kan förmodas att valet framför allt har med säljargument att göra. Filmen lever dock upp till seriens namn, då det i synnerhet i inledningen ställs många frågor. Är detta Hitlers kropp? Är dessa benbitar de sista kvarlevorna? Har Berlin överlämnat sina sista hemligheter? Det skapas en förväntning: här finns ett mysterium. Filmen präglas av tvivel om vad som är sant och ej, något som framför allt härleds till ryssarnas⁷ olika uttalanden. Så t.ex. agerade Stalin besynnerligt vid Potsdamkonferensen: ”Stalin *ignorerade bevisen* angående Hitlers död och *skapade därmed oro*. Han *spred ut rykten* om att hans gamla motståndare var vid liv.” Eisenhower *tvivlade* på att Hitler var död, och Churchill var också *bekymrad*. ”Enligt flera tidningar var diktatorn vid liv.” Till detta kommer dessutom nazisternas handlingar, som t.ex. Himmlers *förräderi* när han försökte förhandla om fred med de allierade.⁸ Man kan således inte lita på någon i fråga om något. Ordning skapas dock på flera olika plan av britterna. Åtskilligt med uppmärksamhet ägnas åt Storbritannien, i synnerhet under andra världskriget, då britterna – ett tydligt ’vi’ – knäcker tyskarnas kod och därmed *förkortar* detsamma. När allmän förvirring utbryter i fråga om vad som hänt med Hitler beordrar de Hugh Trevor-Roper (som också intervjuas) att undersöka saken, vilket resulterar i en *officiell rapport* som slår fast fakta i ärendet. Dessutom medverkar Storbritannien till att skapa ordning över huvud taget genom att vara med och besegra tyskarna. Filmen uttrycker också ett slags determinism, en närmast gudomlig rättvisa – där de allierade tagit Guds plats som domare – som nazisterna dock försöker undslippa. ”Hitler slapp *de allierades straff*”, ”21 av hans hantlangare *mötte sitt öde* vid Nürnberggrättegången som inleddes i nov 1945.” I slutet återkommer de tydliga anspelningarna på mysterium och paradox. Det sägs att Hitlers och Eva Brauns lik brändes år 1970. KGB-generalen Sergei Kondrasjev förklarar i en kort intervjusekvens: ”Det finns absolut inget kvar.” Men, och här antyds åter att ryssar i grunden är opålitliga:

Stämmer det? Arkiven i Moskva innehåller upplysningarna angående Stalins makabra intresse för Hitlers lik. /.../ [D]et finns rester av kranier. Det ena avslöjar ett kulhål i tinningen. /.../ Detta ohyggliga minne är kanske allt som

finns kvar av den man som efter sin ondskefulla karriär dödades av en pistol och en giftampull på eftermiddagen den 30 april 1945.

Ordvalet i filmen är ofta högtravande och känsloladdat, vilket understryks av den dramatiska klassiska musiken – ofta Wagner – som ackompanjerar bilder och tal. Det görs målande beskrivningar av beklämmande miljöer kopplade till Hitler, t.ex. hans ”högkvarter vid Restenburg [sic!] i *Ostpreussens dystra skogar*” (”the dark and gloomy pine forests of East Prussia”).⁹ Beskrivningen av Führerbunkern är i samma stil och är intressant av flera skäl, inte minst eftersom den i hög grad arbetar med suggestiva effekter som ligger närmare attraktion än upplysning. Detta gäller såväl bildmaterial som det talade ordet, och vid en kritisk granskning uppstår lätt tanken att torra fakta har fått stå tillbaka till förmån för en kittlande upplevelse. Här presenteras en närläsning av två olika sekvenser som är representativa för filmens tilltal generellt. De visar på dels ett slags *montage*, en lösryckt användning av symboler kopplade till Tredje riket. Dels framgår också tydligt hur *effekt* och *känsla* får dominera över förmedling av fakta.

Skildringen av de sista dagarna inleds med ganska suddiga, svartvita filmbilder inifrån rikskansliet i Berlin, där Hitler uppges ha slagit sig ned i januari 1945. Två svartuniformerade soldater ur Leibstandarte står på vakt vid en öppen dörr; kameran glider in och panorerer över de enorma kristallkronorna i rummet där innanför. I bakgrunden ligger spänningsskapande musik. Berättarrösten:

Snart tvingade de allierades bomber Hitler och SS att gå under jorden i det skyddsrum som Albert Speer hade konstruerat / *Datoranimering: som i ett dataspel förs tittaren från en plats utanför bunkern i rask takt fram till ingången, in och ned för vindlande trappor / 17 meter under jorden. Bunkern var Hitlers 13:e och sista högkvarter. Alla besökare i bunkern la märke till den kvävande atmosfären som även inrymde rädsla och undertryckt hysteri. En av SS-männen liknade det vid att sitta i en ubåt av betong. På natten bröts stillheten endast av generatorns brummande. Ibland var det kvävande varmt, andra gånger kallt och fuktigt. Det fanns en stank av stövlar, svettiga uniformer och desinfektionsmedel. / Efter en lång gång med stängda dörrar på sidorna tar den animerade sekvensen slut när korridoren tar slut, framför ytterligare en stängd dörr.*

Här finns flera formuleringar som är värda att skärskāda. Några exempel:

• ”Hitler och SS” tvingades att gå under jorden. Detta uttalande blir i bokstavlig mening en smula absurt: antingen skulle SS utgöra en minimal grupp personer, eller så skulle ”skyddsrummet” i fråga vara av ofattbara dimensioner.

Det förefaller här snarare som att "Hitler och SS" är beteckningarna på de allra ondaste nazisterna i en mer abstrakt form, vilka de allierades bomber nu tvingar under jorden. Framför allt blir det en allegori: de onda kryper tillbaka till sina underjordiska hålor. Detta tema blir extra tydligt som referens till en sekvens i början, som visar delar av det stora underjordiska bunkerkomplex som återupptäcktes i Berlin 1990 (jfr hemsida *Berliner Unterwelten e.V.*). Till bilder av fuktig betong, rostiga rör, och inte minst stora väggmålningar med SS-motiv, sägs att "[d]essa mörka källare var Det Tredje Rikets sista bastion". Redan här slås tonen an.

• *Albert Speer* uppges ha konstruerat skyddsrummet i fråga. Varför är det viktigt? (Lustigt nog finns en sekvens i *Bunkern*, där Speer säger att han *inte* har designat Führerbunkern.) Speer är dock känd som Hitlers – eller, som det ibland uttrycks, djävulens – arkitekt. Belastningen blir större, och den symboliska laddningen starkare, med Speer som konstruktör än utan.

• "*Bunkern var Hitlers 13:e och sista högkvarter.*" Varför är just detta en intressant upplysning? Måhända spelar olyckstalet 13 här en viss roll.

Resten av beskrivningen är helt och hållet ägnad åt fortsatt stämningskapande. Tittaren suggereras att känna de obehagliga känslorna och temperaturskiftningarna, att höra ljuden och inte minst att även med luktsinnet uppleva att vara närvarande i den undergångsdömda miljön. I nästa avsnitt, som visuellt är en upprepning av den ovan beskrivna datoranimationen, ges ytterligare en glimt av tillvaron i Führerbunkern. Det är mörkt utanför den dystra betongkonstruktionen, två luftvärnsstrålkastare lyser upp den molniga natthimlen. Återigen åker tittaren in genom dörröppningen och ned för trapporna till den långa gången. I bakgrunden ligger stämningsmusik. Berättarrösten:

Bunkerns instängda atmosfär var ett uttryck för Hitlers egen konstgjorda, isolerade existens. I ljuset från det elektriska ljuset blev natt till dag. Det sista militära mötet slutade i regel klockan sex på morgonen, varpå Hitler lade sig på soffan för att frossa i gräddkakor.

Här blir det nästan surrealistiskt. "*Bunkerns instängda atmosfär var ett uttryck för Hitlers egen konstgjorda, isolerade existens*": bunkern och Hitler blir till ett, en metonymisering på samma sätt som Rudolf Hess i en ofta återgiven sekvens från *Viljans triumf* (1934) proklamerar att partiet är Hitler och Hitler är Tyskland. Bunkern är Hitler och Hitler är bunkern, och i ljuset av detta blir både det orimliga i att hela SS skulle befinna sig i bunkern tillsammans med

honom och påståendet att det skulle vara Speer som ritat den begripligt: vi har här avlägsnat oss från verkligheten och är inne på ett område som hör till det mytiska. Som filosofen Ernst Cassirer uttrycker det:

[W]e have /.../ seen how mythical thinking makes no sharp dividing line between the whole and its parts, how the part not only *stands for* the whole but positively *is* the whole. /.../ Instead of such a harmony, which is the "unity of many mixed elements and an agreement between disagreeing elements," mythical thinking knows only the principle of the equivalence of the part with the whole. The whole is the part, in the sense that it enters into it with its whole mythical-substantial essence, that it is somehow sensuously and materially "in" it. (Cassirer 1955:64)

• "*I ljuset från det elektriska ljuset blev natt till dag.*" I andra sammanhang skulle detta kanske uppfattas som något positivt, men här bidrar det till en negativ laddning. Det antyder en anomali, något onaturligt, vilket ju också blir helt följdriktigt vid antagandet att Führerbunkern skall ses som en metonym för Hitler och därmed hela Nazityskland.

• "*Det sista militära mötet slutade i regel klockan sex på morgonen, varpå Hitler lade sig på soffan för att frossa i gräddkakor.*" Alldeles oavsett om detta är korrekt eller ej, och också oavsett om det är något som även andra, mindre belastade statsöverhuvuden har ägnat sig åt, blir det här framför allt en absurd bild av Tredje rikets högsta militära ledning under de sista dagarna av kriget. Även om det inte sägs något om hur (in)kompetent Hitler var som överbefälhavare, så leder utsagan om hans påföljande omåttliga intag av gräddkakor – dessutom dekadent nog liggande på en soffa – till en känsla av att det på det hela taget inte var särskilt seriöst. Det är inte svårt att se konnotationer till en kejsar Nero, som medan han betraktar det brinnande Rom spelar på sin lyra, och varför inte till en Marie Antoinette, som äter bakelser medan franska revolutionen håller på att omkullkasta hela den gamla världen utanför.

The Last Days of Adolf Hitler

Denna korta film (ca 15 min) ingår i serien *Unsolved Mysteries of the Second World War*, som i sin tur är en del i serien *The War File*, utgiven på köp-dvd av Pegasus/Eagle Rock Entertainment. Det är lite oklart om det år som anges är det faktiska produktionsåret, något som har visat sig inte vara helt ovanligt i fråga om nazidokumentärer. Andra titlar i den förstnämnda serien är t.ex. *Hitler's*

Secret Weapons, Stalin's Secret Armies och *Drugs and the Fuhrer. Last Days* framstår vid första anblicken som ett objektivt redovisande av fakta, något som förstärks av att den delvis är utformad som en powerpointpresentation, där rubriker bl.a. innehållande det seriöst konnoterade ordet "vittnesmål" återfinns. Vid en närmare analys visar sig dock detta vara den film som mest av alla bygger på oklarhet och mysterium. Filmen inleds med en sekvens av bilder från slutstriden om Berlin, inklusive den tyska kapitulationen, till ljudet av intensivt bombardemang. Berättarrösten:

Berlin 1945. Somewhere amongst the ruins of the Reich's last and most formidable citadel, Adolf Hitler contemplates the destruction of all his hopes and dreams. Few of those who shelter with him, beneath the blazing heart of the city, will survive to tell the story of these final terrible days. When the last pockets of resistance are liquidated, and the smoke and smell of death clear from the shattered capital, / 'spökmusik' kommer in / all that will remain of the dark and revengeful spirit of Adolf Hitler will be a document bearing his name, and reaffirming his message of hatred and annihilation. For Hitler, Berlin will serve as both epitaph and funeral pyre. No trace of him will ever be seen again. And the manner and circumstances of his death will never be fully established.

Här möter tittaren en annan Hitler. Han har inte krälat tillbaka till sin underjordiska håla, som i den förra filmen, utan befinner sig på en *obestämmd plats i ruinerna* av hans tidigare så *förnämliga befästning*. Redan här antyds karaktären av mysterium: det är oklart exakt var Führern befinner sig, ett tema som resten av filmen kommer att spinna vidare på. Om det med uttrycket "citadel" avses hela staden Berlin, eller kanske området kring Hitlers rikskansli, framgår inte – det är snarare en målande metafor, där bilden av något som snarast påminner om en besegrad förmodern furste antyds. Den slagne ledaren ägnar sig i denna version inte åt världsfrånvända orgier i bakverk och dito nattliga militära möten, utan *begrundar* hur *alla hans hopp och drömmar* har *förstörts*. Hans följeslagare är inte heller uttalat de onda SS, snarare några personer som *söker skydd tillsammans* med honom under *stadens brinnande hjärta*. Metaforen av Berlin som en levande varelse frammanar bilden av en döende mor, i vars famn hennes barn försöker skydda sig. Det ohyggliga i deras belägenhet understryks av att *få av dem kommer att överleva* för att berätta historien om dessa *fruktansvärda dagar*. Sedan kommer det som egentligen utgör filmens budskap: Hitler *försvinner utan ett spår*, och *vi kommer aldrig få veta sanningen om hans död*. Detta är naturligtvis något oerhört, och bidrar på sitt sätt till att underblåsa myten om Hitler som en närmast överjordisk

gestalt (jfr Kershaw 1987). Det är nästan bilden av en Jesusfigur som träder fram: dog han egentligen? Hans kropp hittades ju aldrig?¹⁰

Filmen är så kort att det inte blir utrymme för så mycket mer än en summarisk redovisning av de sista dagarna i bunkern. Hitlers bröllop och hans testamente nämns hastigt, och direkt därefter följer självmordet, där fokus ligger på vittnesmål av närvarande.¹¹ Dock återkommer språkbruket hela tiden till det mystiska: somliga bara *försvann* från bunkern, som t.ex. Bormann. Liket av en man som såg ut som Hitler hittades i rikskansliets trädgård, men det var inte han utan en mystisk *dubbelgångare*. Det sägs också att de ryska uppgifterna om Hitlers sista dagar var *motsägelsefulla* och *förvirrande*: å ena sidan uppgav de att liket aldrig återfunnits, men å andra sidan att Hitlers obduktion visade att han tagit gift.¹² Slutet knyter åter an till mysteriet: varför hittades aldrig kropparna? Svartvit närbild på Hitler, berättarrösten: "Could it be that the last remains of Adolf Hitler were taken in secret to Russia? A macabre souvenir of the war. Or perhaps more likely, the carcass of a dark power, to be watched and guarded for eternity." Här syns en motsägelse jämfört med inledningen, där inte ett spår sades finnas kvar. Däremot spekuleras i att de sista kvarlevorna i hemlighet har tagits till Ryssland (alltså inte Sovjetunionen!), vilket här förefaller vara likvärdigt med att försvinna för alltid. Detta antyds ju också i den avslutande meningen, där *kadavret* – konnoterande något som inte varit mänskligt – av *den mörka kraften* skall *bevakas i evighet*. Återigen signaleras något övernaturligt, en mörk, omänsklig kraft som hade tagit skepnad i något slags levande kropp och som nu är besegrad, men som även efter sin död är så farlig att de kvarvarande resterna måste bevakas för evig tid. Samtidigt verkar ingen riktigt veta om det förhåller sig så. Kanske finns resterna av Hitler i det i sig mystiska Ryssland, kanske inte. Kanske kommer den mörka kraften att kunna återvända...

Hitler's Death : The Final Report – Operation Myth

Final Report är producerad av Café Production och Discovery Channel för BBC, och har visats bl.a. på svenska TV4 1995-05-15. Denna film skiljer sig på flera sätt påtagligt från de båda föregående. Berättandet följer inte någon narrativ struktur i traditionell mening, då det hoppar fram och tillbaka mellan olika händelser och punkter i tiden. Framför allt handlar det dock om vad som hände efter Hitlers död, med fokus på fynden i Moskvas stadsarkiv, den sovjetiska sidans agerande och deras interna intriger på hög nivå. Stort utrymme ges åt

vad som hände de överlevande från bunkern, vilka tillfångatogs och fördes till Moskva, liksom på intervjuer med flera tidsvittnen. Långa sekvenser utgörs av dramatiserade rekonstruktioner framför allt av förhören med de överlevande, tydligt markerade som just rekonstruktioner. I fråga om filmens tilltal är det första intrycket upplysning och information, framför allt tack vare de långa redogörelserna från tidsvittnen, faktiska såväl som i dramadokumentär form. Visserligen finns ett uppenbart mått av sensation, men det handlar då om vad som kan kallas för en intellektuell sådan: nya uppgifter har framkommit ur arkiven. Vidden av detta överläts till tittaren själv att bedöma, och det är ingen berättarröst som explicit talar om för oss att något är sensationellt. Själva arten av uppgifter bidrar också i sig till det informativa, då det i stor utsträckning handlar om saker som inte brukar tas upp vare sig i dokumentärer eller annars – det finns alltså ett stort mått av nytt vetande. De nämnda dikotomierna är inte lika tydliga i denna film som i de båda tidigare, och inslaget av anspelningar på något metafysiskt saknas så gott som helt. Dock visar en närmare analys att denna till synes nyktert redovisande film rymmer en större mängd ofta makabra och bisarra detaljer än de övriga. Det blir med andra ord ganska svårt att hänföra denna film till en tydlig kategori i enlighet med informations-/sensationsmallen.

Efter en lång inledning där arkivfynden i Moskva är i fokus kommer titeln: *Hitler's Death : The Final Report*. Här finns ingen tydlig mysteriekaraktär så som i de övriga filmerna, och berättarröstens ordval är inte lika laddat som i *Secrets* och *Last Days*. Det som kommer närmast är det ganska neutralt konstaterande att de överlevande utsattes för brutala förhör av ryssarna. Det är särskilt intressant att se kontrasten mot *Secrets*, där filmmakarna har använt sig av samma filmbilder från Moskvaarkivet, men där berättartexten är av en helt annan, betydligt mer emotionellt laddad karaktär. Den del som behandlar händelserna i bunkern är jämförelsevis kort och saklig. *Berlin var praktiskt taget inringat*, och de ur Hitlers stab som inte var oundgängliga fick tillåtelse att lämna staden. Kvar var en grupp på knappt 20 personer. Här är upplysningarna betydligt mer koncisa och mindre dramatiska än varianterna där Berlins hjärta brinner, staden utgör en kaotisk, mardrömslik version av Helvetet, och inte minst där Hitler och SS tvingades gå under jorden. Konnotationen till ett apokalyptiskt scenario där de onda gömmer sig undan den kommande vedergällningen saknas helt. Också i denna film sägs dock om Eva Braun att "när hon flyttade in i bunkern kallades hon dödsängeln." Det formuleras här mer opersonligt och passivt, *hon kallades*, i stället för

som i *Secrets*, där det specifikt är SS som aktivt döper henne till detta. Det är också intressant att notera skillnaderna i omdömen om Hitlers och Eva Brauns bröllop. I denna film sägs att det "var /.../ en stillsam tillställning", medan t.ex. berättaren i *Secrets* hävdar att det var "ett av krigstidens kortaste men mest firade äktenskap". Däremot vittnar det intervjuade tidsvittnet dr Schenk, som kallats till bunkern, om att han kvällen efter vigseln mötte "lätt berusade sekreterare och officerare", som glatt pratade om fester och trevliga minnen. "De var fullständigt verklighetsfrämmande" och "verkade ovetande om striderna som rasade ovanför huvudet på dem." Här finns en koppling till de båda spelfilmerna. Framför allt i *Unergången*, som spelades in flera år efter denna dokumentär och delvis baserar sig på sekreteraren Traudl Junges memoarer, finns de sista dagarnas huvudlösa festande med i en central scen. Festandet saknas helt i såväl *Secrets* som *Last Days* men nämns i *Inside* och *WAW*, i vilken det är fru Junge som själv berättar om det.

Inslagen av sensationskaraktär bygger här inte på de vanliga knepen med stämningsskapande musik, skrämmande bilder och dramatisk retorik. I stället smygs det makabra och på olika sätt abnorma in i ett till synes neutralt berättande. Ofta ligger dessa detaljer i de intervjuades redogörelser: Jelena Rzje från SMERSJ (dåvarande sovjetiska säkerhetstjänsten), som var med när resterna efter Hitler och Eva Braun hittades, talar t.ex. om att "[m]an kunde urskilja en hand, en halvbränd hand". Hon redogör också för hur kvarlevorna under den hemliga transport till Magdeburg som följde grävdes ner varje kväll och upp påföljande morgon, och hur deras benknotor vid ett tillfälle oavsiktligt spreds omkring i terrängen. Informationsvärdet i detta torde vara ganska lågt, chockeffekten desto högre. När informationen kommer från berättaren är det ofta i form av mindre direkt chockerande men fortfarande ovidkommande detaljer, som t.ex. att kvarlevorna obducerades i ett f.d. sinnessjukhus. Rester-na grävdes till sist ner i trädgården till SMERSJs dåvarande högkvarter i Magdeburg. Här är det åter berättaren som står för det mer subtilt bisarra: "I 25 år har Hitler och Eva Braun legat under den här pölen, på en bakgård som numera tillhör ett renhållningsföretag." (Filmbild på regnpöl med soptunnor i bakgrunden.) Det paradoxala och absurda framhåvs: de jordiska kvarlevorna efter den fruktade ledaren för det Tredje riket valsade så att säga runt på ett minst sagt ovärdigt sätt, därtill mellan platser som både abstrakt och konkret konnoterar det abjekta, samhällets avfall: sinnessjukhus och soptunnor (jfr Kristeva 1992).

6.2.2 Jämförelse: andra dokumentärfilmer på samma tema

Inside Hitler's Bunker är en Discoverydokumentär från 2002 som också har slutet i Führerbunkern som tema, men från ett något annorlunda perspektiv, nämligen själva bunkern. Detta visar tydligt på dennas status som en plats med närmast mytiska konnotationer: här dog Hitler. Trots att själva bunkern inte finns kvar mer än i form av rester djupt begravda under marken reproduceras en föreställning om den, som kanske gör den ännu mer spännande och sägenomspunnen än vad den hade varit om det hade varit möjligt att besöka den.¹³ *The World at War* är en tv-serie från brittiska Thames Television om andra världskriget, visad som *En värld i krig* första gången på svensk tv 1974 och idag tillgänglig i 26 delar under originaltiteln på dvd. Jag ville göra en jämförelse med den just eftersom den är äldre och har ett något annorlunda tilltal och formspråk, en kontrast som gör att karaktären hos de nyare filmerna framstår tydligare.

Unsolved History : Inside Hitler's Bunker

Inside Hitler's Bunker handlar om hur ett forskar-/arbetslag bestående av på olika sätt kvalificerade personer – arkeologer, historiker, geotekniker m.fl. – inte bara finner och undersöker den fysiska platsen för resterna av Führerbunkern, utan även åstadkommer vad som uppges vara en exakt virtuell rekonstruktion av denna. Den har i huvudsak ett (populär)vetenskapligt tilltal och en inriktning på de nya möjligheter som dagens teknologi kan erbjuda historiskt intresserade, men blandar också in känsloladdade ord, liksom visuella och ljudmässiga effekter. Det känns dock som att de senare handlar mer om ett modernt formspråk än om att skapa en kuslig stämning. Dokumentära film- och stillbilder blandas med datoranimerade rekonstruktioner av Führerbunkern och dess interiör, varvid 'verklig' verklighet kontra virtuell verklighet blir ett betydelsefullt inslag. Till detta kommer även tekniken att utgå från en gammal film- eller stillbild och låta den övergå i en nutida, med exakt samma motiv fast idag.¹⁴ Det finns en känsla av att det uppstår ett magiskt titthål tillbaka i tiden, till *där och då* på ett annat sätt än genom de vanliga dokumentära bilderna, av vilka det för övrigt finns ytterst få från just Führerbunkern. På detta vis blir även det till synes enbart informativa också spektakulärt, rent av sensationellt – ett slags historisk voyeurism. Filmen berättar också om

den intilliggande så kallade Fahrerbunker, avsedd för SS-personal inklusive chaufförer (*Fahrer* på tyska) och återfunnen 1990, och visar interiörer – bl.a. väggmålningar med SS-motiv – från denna.¹⁵ Samma bilder återfinns även i *Secrets* och *Final Report*, men där nämns inte att de är från en annan bunker än Führerbunkern. I *Final Report* sägs rent av explicit att de skulle finnas i denna: ”Det här är dom sista bilderna av bunkern, tagna innan den förseglades av östtyskarna 1988. Väggmålningarna med Hitlers SS-livvakt måste ha varit det första ryssarna såg, när dom tog sig in i bunkern den 2 maj 1945.” Den som uppmärksamtar tar del av alla tre dokumentärerna torde återigen bli lätt förvirrad. Vilken har rätt?

Arbetets slutresultat i form av en detaljerad virtuell rundtur förevisas i en scen för Hitlers telegrafist Rochus Misch, den siste överlevande från Führerbunkern, som också har bidragit till rekonstruktionsarbetet. Han finns även med tidigare, dels som en del i arbetsgruppen, dels stående och berättande på den plats där de underjordiska bunkerresterna befinner sig. Misch fungerar som en länk mellan det förgångna och nutiden, ett slags levande relik som fyller flera funktioner: genom sin närvaro i arbetsgruppen utgör han en garant både för dess seriositet och för dess lyckade resultat, genom sitt minne bekräftar han autenticiteten hos den virtuella replikan, och genom sin fysiska närvaro på den annars helt intetsägande bunkerplatsen – en parkering, en lekplats och en gräsplätt framför höga hyreshus – återfyller han denna med den historiska aura som annars bara kan anas genom utpekandet. Det ligger nära till hands att relatera till Walter Benjamins (1936) diskussion kring konstverket i den mekaniska reproduktionsåldern och den aura som han menar att endast konstnärens original kan besitta: här utgör den historiska händelsen något av ett abstrakt konstverk, vars ursprungliga aura inte kan återskapas annat än delvis, och då genom förmedlan av någon som fysiskt deltog i denna händelse. Misch fungerar således på sätt och vis som autenticitetsmarkörerna i dataspelet, och tillför dessutom ett icke oväsentligt mått av det spektakulära: *denne man tillhörde kretsen närmast Hitler*. Om filmen i stället hade haft med t.ex. arkitekten, eller någon som var med och byggde bunkern, hade denna effekt sannolikt uteblivit, eller åtminstone betydligt reducerats.

The World at War : Nemesis – Germany February–May 1945

Serien *The World at War* är ovanlig jämfört med många mer sentida nazi-dokumentärer. Dess tilltal är egentligen lika emotionellt laddat som i de nyare

filmerna, och den stämning som förmedlas är också här en av undergång och lidande. Det är dock inte entydigt, utan det finns också glimtar av normalitet, hopp och framtidstro, en bredd i perspektivet som gör att det känns som att filmen faktiskt utgör ett sådant 'fönster mot verkligheten' som många i publiken verkar förvänta sig av en dokumentär. Det finns knappt någon stämningsskapande musik och inga visuella effekter som i de nyare (sensations)dokumentärerna, utan det känsloladdade tilltal som ändå finns kommuniceras genom ett tydligt patos i berättartexterna, genom bildmaterialet som ofta får tala för sig självt, och genom att vissa bilder och scener helt enkelt visas under tystnad. Ibland, som då kameran vid ett tillfälle panorerar över en likhöj i ett koncentrationsläger, är tystnaden till och med lång, lika lång som filmsekvensen.¹⁶ Även tyska civilas lidanden ges stort utrymme. Britters och amerikaners bombningar av Dresden och den resulterande eldstormen inleder avsnittet; det understryks att dessa var helt onödiga, förstörde en gammal kulturskatt men inget av militärt eller infrastrukturellt värde, och bara drabbade civilpersoner, däribland en mängd flyktingar. ”Tågen gick igen efter tre dagar”. Filmen berättar detaljerat om tragedin och visar flera bilder på förkolnade kroppar bland de utbrända ruinerna. En kvinna lämnar också ingående vittnesbörd om de upplevda fasorna. Det är alltså samma typ av bilder och händelser som i t.ex. *Secrets* och *Final Report*, men det finns en stor skillnad som ligger i tilltalet: här saknas det sensationella och framhävs det informativa, vilket får en helt annan sluteffekt. Kvinnans funktion är främst att förmedla fakta och att berätta. Även om hon också fungerar som autenticitetsmarkör, och även till en viss del förmedlare av starka känslor, blir slutresultatet intressant i jämförelse. Som tittare lämnar tittaren visserligen inslaget omtumlad, men inte på samma sätt som efter att ha bombarderats med makabra detaljer om brända likdelar som strös omkring mellan Berlin och Magdeburg, soptunnor och obduktioner. Här finns ett icke oväsentligt mått av seriös information, som gör att de förkolnade människoresterna i Dresden får en mening och undgår att reduceras till makaber rekvisita.

6.2.3 Spelfilmerna: *Undergången* och *Bunkern*

Det är givande att notera de likheter och skillnader som finns mellan framställningen i dokumentärerna och i spelfilmerna. Båda dessa, men i synnerhet *Undergången*, har blivit uppmärksammade framför allt på grund av att det har ansetts att de ger en mer realistisk och nyanserad bild av Hitler än vad som är

brukligt.¹⁷ Det är dessutom anmärkningsvärt att *Udergängen* på flera sätt gör avtryck i den samtida levda verkligheten. Fram till sommaren 2006 var inte platsen för Führerbunkern i Berlin fysiskt markerad, utan brukade pekas ut av guider och andra personer med specialkunskap. Idag finns dock där en skylt som informerar om den historiska bakgrunden; texten avslutas med ett stycke som talar om att bunkern år 2004 rekonstruerades i skala 1:1 för inspelningen av denna film.¹⁸ *Udergängen* bygger delvis på historikern Joachim Fests bok *Der Untergang* (2002) och delvis på en av Hitlers sekreterares, Traudl Junges, minnen, vilka både finns utgivna i bokform (*I Hitlers tjänst*, 2002) och återberättas av henne själv i intervjufilmen *Im toten Winkel* (2002). *Bunkern* utgår från journalisterna Uwe Bahnsens och James P. O'Donnells rekonstruktion i boken med samma namn (1975), vilken till stor del är baserad på intervjuer med överlevande vittnen.

Något som blir särskilt påtagligt vid en jämförelse med spelfilmerna är att dessa innehåller ett högre mått av *förklarande* än flera av dokumentärerna, vilket å ena sidan kan hänföras till spelfilmernas karaktär av klassiska narrativ, där det är en historia som berättas och förklaringar som ges (White 1973:7). Å andra sidan förknippas dokumentärergenren med en klarläggande och förklarande ambition (Nichols 2001; Stoeckel 1994:67-69), som alltså flera av de här undersökta dokumentärfilmerna inte motsvarar. Båda spelfilmerna karaktäriseras av ett ganska lågmält tilltal, där narrativet i sig är tillräckligt för att skapa stämning. Ytterligare en påfallande skillnad mot dokumentärfilmerna utgörs av bristen på en tydlig polarisering i fråga om *karaktärer*. En tydlig binär struktur med motsatsparet hjälte/skurk och/eller goda/onda brukar vanligen hänföras till fiktionens område. I detta fall är det dock i dokumentärfilmerna som denna är påfallande, medan den i spelfilmerna är betydligt svårare att sätta fingret på. En förklaring kan vara att tittaren redan vet att Hitler är skurken, så det behöver inte betonas ytterligare – däremot blir det en utmaning att i den konstnärliga rollgestaltningen försöka ge en mer nyanserad och därmed mer trovärdig bild av honom. Inte heller SS framställs i spelfilmerna som onda, även om en del SS-män uppvisar klart fanatiska drag. Just *fanatism* verkar här vara det som utmärker ondskan. Det går dock inte att dra alla över en kam; vissa framstår som offer just för sin fanatism – i synnerhet Magda Goebbels – medan det ges en känsla av att hennes man faktiskt är *ond* i närmast metafysisk mening. Joseph Goebbels framstår som en Mefistofeles, ständigt vid Hitlers sida, med mörka, intensiva ögon, eldande den ganska patetiske, verklighetsfrånvände Führern med ideologiska och antisemitiska floskler.

Propagandaministern är egentligen den ende som blir riktigt osympatisk, just genom sin kallblodiga, extrema fanatism.

De som tydligast är *goda* är framför allt Albert Speer i *Bunkern* och SS-läkaren dr Schenck i *Undergången*. Beträffande den sistnämnde blir det särskilt överraskande, eftersom de dubbla S-runorna på kragspiegeln utgör ett populärkulturellt etablerat tecken för nazistiskhet=ondska. Här har detta dock plötsligt inte bara tömts på sitt sedvanliga symboliska innehåll, utan figurerar dessutom ihop med en uttalat etisk och humanistisk rollkaraktär, vilket resulterar i en anmärkningsvärd krock. Det finns flera sådana krockar. I båda spelfilmerna befinner sig t.ex. Himmlers adjutant Fegelein på den goda sidan, och i den mån han nämns i dokumentärerna framställs han inte i negativ dager, måhända eftersom han avrättades för fanflykt och således själv blev ett offer för nazisterna.¹⁹ Det mest intressanta är dock fallet Himmler. I synnerhet i *Undergången* inser denne, i likhet med Speer i *Bunkern*, tidigt att Tyskland är på väg mot just undergång, och vill försöka stoppa vansinnet innan katastrofen är total. Han framställs förvisso inte som någon hjälte, men ändå som en relativt sympatisk och tänkande person som, trots sin långa och trogna tjänst, i detta läge är beredd att gå emot Hitler och också gör det. Jämfört med dokumentärfilmerna överlag (alltså inte bara de i studien) är dock Himmler undantagslöst en svekfull ”förrädare” när han erbjuder de västallierade villkorslös kapitulation. I princip kunde väl denna invit likaväl uppfattas som något positivt – kriget skulle ju ha kunnat förkortas, fler överlevande kunde ha räddats från koncentrationslägren o.s.v. Men i dokumentärerna sägs istället att Himmler till sin natur var intrigant, maktlysten och nu såg sin chans att ta över, att han bara var ute efter att rädda sitt eget skinn genom att vända kappan efter vinden, att han ville göra något för att inför omvärlden ta udden av förintelsens hemskheter, eller så antyds han rätt och slätt vara korkad som inbillade sig att någon ville ha med honom att göra, i synnerhet när han sammanträffade med företrädare för World Jewish Congress.²⁰ Erbjudandet blir således inte något ’bra’ för någon utom för Himmler själv. Det framstår därmed också som på alla sätt rätt och rimligt att västmakterna avslag hans erbjudande. Samtidigt blir filmernas starka fördömande av Himmlers ”förräderi” lite märkligt, eftersom filmmakarna därigenom tydligt tar den svikne Führerns parti genom att stämma in i dennes indignation. Plötsligt är således blind lojalitet mot Hitler ett eftersträvansvärt ideal? Här är det dock sannolikt Himmlers starka symboliska laddning som kommer in, vilket blir extra tydligt om man provar att i det historiska scenariot byta ut honom mot t.ex. den jämförelsevis betydligt

mindre belastade Speer.²¹ Däremot går det att experimentera mer i spelfilmerna, eftersom dessa hör till fiktionens område och därmed inte förväntas hålla sig till en 'sanning' på samma sätt som dokumentärerna.

De flesta personerna i spelfilmerna framstår dock mer eller mindre som *offer* – för sin blinda tro på Hitler som den store ledaren, för det system i vilket de ingår, och kanske framför allt för sin egen oförmåga att göra något åt den vansinniga situation till vilken de själva också bidragit. Spelfilmerna ger, trots eller tack vare sin karaktär av fiktion, tittaren både en redogörelse för det historiska händelseförloppet och ett potentiellt bidrag till en förståelse, inte bara för detta utan också för de personer som var inblandade.

6.2.4 Jämförelse: mer generella dokumentärfilmer

Slutet i Führerbunkern får inte nödvändigtvis någon stor plats i dokumentärfilmer generellt sett, vilket de följande filmexemplen tydligt visar. De första två hör till de mer omtalade inom genren, medan den tredje ingår i det lågprisutbud av nazidokumentärer på dvd som finns hos svenska näthandlare och (hyr)filmbutiker.

Den tyske historikern Joakim Fest fick stor uppmärksamhet då han efter att 1974 ha kommit ur med sin stora Hitlerbiografi släppte en dokumentärfilm på samma tema: *Hitler – Eine Karriere* (*Hitler – A Career*). Filmen ansågs bryta mot de rådande oskrivna reglerna för hur en dokumentär om NS-tiden skall göras, men Fest själv menade att tiden nu var mogen för att låta publiken själv bilda sig en åsikt. Det behövdes inga pekpinnar, tyckte han, eftersom det historiska materialet talade för sig självt: nazismen var dålig. Hans kritiker ansåg dock att detta var en farlig attityd, eftersom publiken inte bör utsättas för de laddade bilderna utan en klar och tydlig ledning (se t.ex. Sereny 2000:176-179).²² Vid en jämförelse av *Hitler – A Career* med de övriga dokumentärerna blir just bristen på uppenbara pekpinnar påtaglig, och dessutom är det påfallande att filmen i stort sett saknar de spektakulära effekter som är så vanligen förekommande i flera av de mer sentida nazidokumentärerna. Berättarrösten är lugn och utan några större retoriska åthävor. Tillalet är dock inte mindre auktoritärt än i de flesta andra: tittaren får tydligt berättat för sig vad som händer, liksom att Hitler är en högst tvivelaktig karaktär med närmast övernaturlig förmåga att trollbinda både sin omgivning och det tyska folket.

Tjugo år efter Fests film gör den tyske historikern Guido Knopp entré på dokumentärscenen genom den tyska tv-kanalen ZDF. Knopp står som

upphovsman till flera formmässigt likartade nazidokumentärserier, av vilka åtskilliga av dem har visats på svenska TV4 (som f.ö. också saluför t.ex. *Hitlers hantlangare* på köp-dvd).²³ Retoriken i ”Knoppdokumentärerna” (uttrycket används flitigt i mitt etnografiska material) är ofta tydligt svartvit och emotionellt laddad. Musiken är stämningsskapande – i mina anteckningar kallar jag den ofta ”spökmusik”, vilket är en träffande karaktäristik eftersom den i princip hela tiden används för att skapa en kuslig stämning – och effekterna starka, både i fråga om ljud, bild och ordval. Nyinspelade sekvenser, med eller utan skådespelare, används flitigt, varvid element från i synnerhet det melodramatiska ofta kommer till användning: mörker, åska, dimma etc. är vanligen förekommande i miljöerna. Knopp säger själv att han vill göra filmerna så spännande och gripande som möjligt.²⁴ De utvalda avsnitten ingår i serien *Hitler*, visad på TV4 1997.

Också *The History of Nazism*, en italiensk dokumentär, använder sig av detta slags formspråk draget till sin spets. Berättandet är i denna ytterst fragmenterat genom att det hoppar från det ena ämnet till ett annat utan något kronologiskt (eller för den delen logiskt) samband, och filmen består egentligen bara av den ena starka effekten efter den andra. Härigenom finns vissa likheter med den narrativa strukturen hos tv:s såpoporor, i synnerhet med det Gripsrud beskriver som känslomässiga ”kickar” (Gripsrud 1999:265-268). *History* finns med i studien framför allt på grund av sin inledning och slutscen, som båda inriktar sig på Hitlers död.

Hitler – A Career

Vad Hitlers slut beträffar omnämns detta i *Career* mycket kort och inte i direkta ordalag. Efter en i flera av filmerna återkommande scen, där Hitler hälsar på Hitlerjugend i rikskansliets trädgård och uppmanar dem att inte ge upp, kommer så beskedet: ”29 april avancerade sovjettrupperna fram till regeringshögkvarteret. Inte förrän då beslutade sig Hitler för att dö.” Kort därpå visas det som brukar sägas vara den sista bilden på Hitler, ett otydligt foto där han står tillsammans med en officer utanför något som ser ut som den mörka ingången till en bunker:²⁵ ”Den sista bilden. (Paus.) Trupperna som stormade rikskansliet 1 maj fann det övergivet. Det var slutet.” Därefter följer bl.a. en interiör från det krigshärjade, tomma rikskansliet, och tittaren får veta att sovjetiska soldater letade efter Hitlers kropp. Klipp till en grop i marken, några bensindunkar står intill: ”Här i en bombkrater hittade de kvarlevorna.”

Närbild på skrynklig jacka med riksörnen på ärmen: ”Uniformsjackan och en pyjamas.” Kameran går över till ett par randiga pyjamasbyxor som ligger ihopskrynklade på marken alldeles intill jackan. Tittaren får intrycket av att det är i närheten av den nyss förevisade gropen. Hitler försvinner här plötsligt, nästan spöklikt: det enda som finns kvar är hans tomma jacka och pyjamas – en något märklig kombination kan tyckas, och enär inga som helst detaljer ges om hans hädanfärd blir slutet i högsta grad symboliskt. (Här finns uppenbara likheter med *Last Days*, där ju Hitlers kvarlevor på ett kusligt sätt verkade ha upplösts i tomma intet. Samma bild på jackan och pyjamasbyxorna finns f.ö. även med i *Secrets*, då utan preciserad ägare.) Eftersom *Career* är en tysk film, och dessutom från en tid då Tredje riket bara låg 30 år tillbaka i tiden, ligger tanken nära att denna brist på redovisning helt enkelt grundar sig i att publiken förutsätts känna till vad som hände. Det tittaren konkret får reda på är olika punkter i tiden: *när* sovjetsoldaterna kom, *när* Hitler bestämde sig för att dö o.s.v., och tittaren får se det som uppges vara *den sista* bilden på honom. Här är betoningen på medieaspekten intressant: när Hitler inte mer finns fångad på bild finns han inte längre. ”Den sista bilden” markerar ett tydligt avslut på hans världsliga existens. Den tomma jackan och pyjamasbyxorna blir så att säga de enda rester som finns kvar av hans mänskliga förklädnad: den demoniske bäraren själv har försvunnit.

Hitler : Privatpersonen och Hitler : Utpressaren

I *Hitler : Privatpersonen* inleds de sista dagarna med att Röda armén närmar sig Berlin. Strax därpå kommer scenen där Hitler hälsar på Hitlerjugend. Führerns kraftigt skakande hand, som hålls bakom ryggen, pekas särskilt ut, och berättaren säger att detta klipptes bort från den samtida journalfilmen. Därefter kommer ett kort klipp med ett tidsvittne, Hitlers läkare E.G. Schenck, som säger att ”det var *förfärligt*, han var *ett levande lik*, *själsligt död*, *en fullständigt förstörd människa*. Han var slut, *praktiskt taget redan död*”. Den därpå följande, korta sekvensen ser ut som följer:

Bild i färg på en hög med fyrkantiga betongblock med spretande metalltrådar, eventuellt armeringsjärn. ”Spänningsmusik” hörs i bakgrunden. / (Svensk berättarröst:) Dagen före sin död gifte sig Hitler med Eva Braun. / Bild på AH och EB tonar in, ligger över bilden på blocken / I bunkern under riksdagshuset i Berlin / Filmbilder i färg på bunker i ruiner / begick paret gemensamt självmord på eftermiddagen den 30 april 1945. / Filmbilder inifrån bunker: papper och bråte ligger överallt.

Noterbart här är att bunkern sägs befinna sig under riksdagshuset i stället för rikskansliet. Alldeles oavsett om detta beror på slarv vid översättningen (vilket är mest sannolikt) eller ej, så bidrar det till att den insatte tittarens förtroende för de fakta som i övrigt presenteras i filmen skadas. Det som är centralt att ta upp ur det historiska grundnarrativet är att Hitler av en expert – hans egen läkare – konstaterades i princip vara en *omänniska* ("levande lik" etc.), att han *gifte sig med Eva Braun*, och att *de begick självmord* i bunkern. Tidpunkten är uppenbarligen också viktig att nämna, som för att ytterligare slå fast att det verkligen skedde. I *Utpressaren* ligger fokus inte på Hitler utan på det tyska folket. Det är *lurat, bedraget, förrått* och så vidare. Scenen där Hitler träffar pojkar ur Hitlerjugend finns med också här. Att detta möte så ofta förekommer i dokumentärerna generellt visar att scenen är symboliskt viktig. Den kan läsas på flera olika sätt: som en illustration av att den tyska ungdomen var fanatisk och hjärntvättad in i slutet, som en närmast farsartad bild av hur den sönderfallande diktatorn in i det sista spelar sitt spel med de i grunden oskyldiga barn som han lurat att följa honom in i katastrofen, o.s.v. Kontrasten mellan Hitler och de unga pojkarna bidrar till det dubbelbottnade som hela tiden återkommer i representationen över huvud taget – barn och ungdom konnoterar vanligen något rent och oskuldsfullt, en koppling som i synnerhet det ljusa förstärker (Dyer 1997:74ff + passim). Tillsammans med Hitler blir de dock besmittade. Den mening som scenen får i de olika filmerna styrs helt av den omgivande kontexten och berättarens ord.

Skildringen av Hitlers död överensstämmer delvis med den tidigare redogörelsen. Återigen får dr Schenck kort uttala sig. Han fyller en dubbel funktion av garant för den historiska autenticiteten: han är både tidsvittne *och* läkare. Som nämnts förekommer i dokumentärerna olika *experter*, vanligen historiker eller författare, men alltså även tidsvittnen. Dessa är experter i de fall då de lämnar faktauppgifter om det historiska skeendet, men oftare används de – i synnerhet hos Knopp – för att skapa en emotionell effekt. Många av dem som finns med i de båda *Hitler*-dokumentärerna presenteras (i en kort text i bildrutan) med namn och t.ex. "student", "österrikare", "skådespelare", "fånge i Dachau" och liknande. Det är alltså 'vanligt folk' som är med och framför allt berättar om sina *känslor*: de *tyckte såhär* om Hitler, eller *det kändes såhär* att vara med i Hitlerjugend. Det är få som säger att de tyckte att Hitler var bra, och när det förekommer är det vanligen sådana som var barn då det begav sig, och alltså inte förstod vad det handlade om. Bland dessa finns det ett tydligt inslag av 'bikt': de erkänner att de tyckte det var roligt i Hitlerjugend, men det

görs tydligt – inte minst genom filmens retorik i övrigt – att de själva ganska snabbt kom att inse att de var lurade, förrådda, utnyttjade o.s.v.

The History of Nazism

The History of Nazism inleds med en historiker – återigen en *expert* – som står i en studio med tv-monitorer bakom sig och en bunt dokument i handen. Berättarrösten talar om Hitlers död: sköt han verkligen sig själv, tog han gift, eller bad han någon annan att hjälpa honom dö? ”Nyligen har hittats ett sensationellt dokument, med rubriken ’Über Hitler.’ Dokumentet, publicerat i Tyskland, liknar en thriller.” Här återkommer välkända element från de inledningsvis undersökta dokumentärerna: *mysteriet* och *dokumentet* som skall bringa sensationell klarhet i detta. Det skall dock visa sig att filmen inte handlar om dessa dokument, eller ens tar upp frågan om Hitlers död till närmare behandling.²⁶ Den berättar inte heller någon nazismens historia som titeln utlovar, utan dess argumentation handlar i stället om att genom att klippa ihop olika dokumentära filmbilder med scener från spelfilmer och nygjorda sekvenser visa att Hitler var i förbund med Djävulen och att hans hantlangare var i det närmaste lika förkastliga. Det är först i slutsekvensen som filmen återkommer till Hitlers död. Till diffusa interiörbilder från vad som verkar vara en mörk bunker stadd i förfall, kompletterad med små tecknade gröna häxor på kvastar som flyger runt, säger berättarrösten:

Hitler sköt sig själv i sitt tempel. Han tog livet av sig den 30 april 1945. Det var valborgsmässoafton, häxornas och onskans natt då demoner och häxor träffas i mörkret. Men sen, i gryningen försvann dom än en gång. Den här gången hade dom med sig historiens mest ondskefulla brottsling. / (*Slut på filmen.*)

Trots att det kan kännas som att den tänjer åtskilligt på gränserna för vad en dokumentär kan innehålla utgör *The History of Nazism* inte någon anomali i fråga om sitt ämnesval, något som nästa kapitel kommer att visa. Den innehåller också många element som är välkända från andra dokumentärer, inte minst bruket av inklippta, nyinspelade scener med statister i naziuniform som sitter vid skrivbord, lämnar över papper, åker i stora svarta bilar etc.²⁷ Retoriken tar sig dock här ofta uttryck som går långt utöver vad som i andra filmer bara antyds: om Hitler sägs t.ex. att ”Exorcister, satanister och t.o.m. berömda psykoanalytiker har hittat otäcka överensstämmelser mellan onskans furste och det tusenåriga rikets Führer.” Det är uppenbart att filmen

har ett klart 'vi' som skiljer sig från de andra dokumentärerna i fallstudien: 'vi' är troende kristna, sannolikt katoliker, eftersom referenser görs till påven som en viktig auktoritet. 'De' är inte bara den bibliska Djävulens anhang, utan framför allt hedningar som praktiserar en falsk religion. Det uttalat kristna perspektivet förekommer även i andra nazidokumentärer, om än inte i lika stark form som här. Däremot är denna bild av naziledarna inte ovanlig i nazidokumentärer generellt sett, även om den här är dragen till det extrema. Den är dock betydligt mindre vanlig i spelfilmerna, där det företrädesvis är i de mest fantastiska varianterna som den dyker upp (*Hellboy*, *Indiana Jones-filmerna*, *nazizombiefilmerna*; se nästa kapitel).

6.3 Teman

6.3.1 Mysterium

Hitlers sista dagar och död framställs i *Secrets*, *Last Days* och *Final Report* som något liknande tv-serien *CSI*, där till synes olösliga mordgåtor klaras ut: hur gick det till, vem gjorde egentligen vad, vem talar sanning, och vem tillhör benfragmenten? En skillnad är dock att medan de i *CSI* alltid lyckas – och likaså i *Final Report* – antyds det i *Secrets*, och sägs rakt ut i *Last Days*, att vi aldrig kommer att få någon klarhet. *Inside* har också en karaktär av hittills olöst mysterium som klaras ut, och i förhållande till de övriga filmerna står det klart att metonymen med Hitler som identisk med sin bunker på ett sätt återkommer, även om det här handlar om hur den idag förstörda Führerbunkern såg ut inuti och var resterna idag befinner sig fysiskt. I *WAW* och de båda spelfilmerna är det däremot inte något mysterium som betonas i fråga om Führerns sista tid, utan den dokumentärt underbyggda *rekonstruktionen*: 'så vitt vi vet var det så här det gick till'. I *Career* och *Hitler* berörs temat ytterst kortfattat och bara i förbigående. Där är det faktumet att Hitler dog det väsentliga, även om också *Career* slår an en delvis mystifierande ton. Beskrivningen i *History*, slutligen, slår fast att Hitler slutligt försvann från jordens yta på valborgsmässoafton. Genom att han hämtades av demoner och häxor kan han antas ha hamnat i helvetet, en förmodligen säker sista förvaringsplats. I denna film handlar det dock inte så mycket om mysterier som om blasfemi och avgudadyrkan som

får sitt rättmätiga straff; i alla fall det sista ett tema som dyker upp i olika former oavsett filmgenre.

6.3.2 Apokalyps

De sista månaderna av andra världskriget och kanske i synnerhet slutstriden om Berlin har ofta liknats vid en *apokalyps*.²⁸ I samtliga undersökta filmer finns temat med som inramning. Det är slutet av den stora sagan om Tredje rikets uppgång och fall (Kingsepp 2001:60-63): Berlin är ett brinnande inferno och huvudpersonerna går mot sin undergång. I *Secrets*, *Last Days* och *Inside* fungerar detta framför allt *stämningsskapande*: till bilder av en brinnande stad på natten säger berättaren ”På natten liknade Berlin en mardrömslik version av medeltidskonstnären Hieronymus Boschs tavlor från Helvetet. Ett kaos av brinnande hus och skuggor på flykt” (*Secrets*). ”I maj 1945 var här helvetet på jorden” (*Inside*; min övers.). I *Final Report* betonas dock inte det kaotiska och hemska på samma sätt: efter en lång introduktion där fynden i Moskvaarkivet redovisas inleds den egentliga filmen med tyskarnas kapitulation och glada sovjetiska soldater som dansar på gatorna. Ruinerna talar dock sitt tydliga språk om vad som föregått festandet.

6.4 Narrativa kärnor, delhändelser, detaljeffekter

Flertalet filmer följer en traditionellt linjär narrativ struktur med början, mellanparti och slut. De är i regel också uppbyggda av narrativa kärnor och satelliter som följer en kronologisk, ofta också kausal ordning; dessutom finns en förklarande ambition. De berättar kort sagt i grunden en *berättelse*, även om de gör det på lite olika sätt. *Final Report* och *History* utgör undantag: här levereras denna både uppstyckad och utan hänsyn till de olika händelsernas inbördes relationer. Tidigare nämndes strukturella likheter med tv:s såpoppor, vilket inte är helt missvisande, även om den för dessa karaktäristiska serieformen här inte finns med. Parallellerna ligger i hopblandningen av flera underhistorier (motsvarande subplots), vilka är relativt självständiga och sätts ihop på ett icke-kronologiskt och oförutsägbart sätt (Gripsrud 1999:265-266). Det går alltså att egentligen hoppa in och ut i filmerna lite var som helst, eftersom man som tittare ändå skapar en logisk ram utifrån sina historiska

förkunskaper. Ytterligare en viktig likhet utgörs av de melodramatiska effekterna, de ”känslomässiga kickar”, som med Gripsruds ord ”hör till det väsentliga i upplevelsen” (op.cit. s. 267). Beträffande själva grundnarrativet, ”Hitlers sista dagar”, så skiljer detta sig åt i de olika filmerna framför allt i fråga om vad som tas upp. Förutom några centrala händelser, *narrativa kärnor*, består det av såväl olika satelliter, här kallade *delhändelser*, som olika *detaljer* – men i en del fall skiljer sig också samma händelse eller detalj åt från film till film. Med andra ord är berättelsen om Hitlers sista dagar homogen bara i sin allra enklaste kärna. Nedan följer de händelser som finns med i minst fem av de sju filmerna i fallstudien; fetstil markerar det som är med i samtliga.²⁹

Hitler flyttar in i bunkern (*Last Days*: i rikskansliet) 1945. Där hålls militära möten och Hitler hävdar envist att slutsegern skulle komma att vinnas. På Hitlers sista offentliga framträdande klappar han gossar från Hitlerjugend på kinden (och delar ut medaljer). En dag flyttar Eva Braun in i bunkern. **Hitler och Eva gifter sig.** Det var en kort/enkel ceremoni; ”en stillsam tillställning”. Mot slutet var alla mer eller mindre verklighetsfrämmande. Det festades och dracks (*Inside, Bunkern, Undergången*: mycket) alkohol, och folk diskuterade bästa sättet att ta livet av sig. Hitler lät förgifta sin hund Blondi för att testa giftet han själv tänkte använda. **Sedan begick Hitler och Eva Braun självmord. Hitler hade skjutit sig** och även tagit gift. Eva hade tagit gift. De döda kropparna lindades in i filter och bars uppför trappan/ut ur bunkern. **Man hällde bensin över kropparna och brände dem.** Innan de sovjetiska trupperna kom till platsen hade de sex barnen Goebbels mördats av sin mor. Sedan hade också paret Goebbels begått självmord.

Som synes råder det redan i denna korta sammanställning viss oenighet. I *Last Days* nämns t.ex. inte alls bunkern, vilket skulle kunna bero på att denna plats (bunkern var belägen under Rikskansliets trädgård) förutsätts vara så välkänd att den inte behöver specificeras närmare. Träffen med Hitlerjugend innehåller ibland, men inte alltid, själva medaljutdelandet – att det delas ut medaljer är en verbal upplysning som ibland finns med, ibland inte. När denna är utelämnad har händelsen mist en betydande del av sin mening; filmen visar i princip bara en lallande gamling som av oklar anledning klappar smågrabbar på kinden. Nu finns det egentligen inget att invända mot att ovanstående utgör den innersta kärnan: det var ju (så vitt man vet) faktiskt så det gick till en gång. Det som är anmärkningsvärt är snarare tre inslag: klappande av gosskinder, makabert festande och förgiftandet av Blondi. Dessutom förefaller det en

smula märkligt att det är mer väsentligt att de döda kropparna virades in i filter än t.ex. att Hitler dikterade sitt politiska testamente (vilket bara finns med i fyra filmer). Beträffande urvalet av fakta uppvisar vissa av dokumentärerna en förkärlek för att redovisa vad som kan beskrivas som mer eller mindre bisarra och/eller makabra *detaljeffekter* (det Gripsrud kallade känslomässiga kickar), vilka dessutom är ganska ovidkommande för händelseförloppet. Det vore missvisade att bara kalla dem för detaljer, dels eftersom de sällan ingår som delar i en längre beskrivning av något, dels eftersom 'detaljkunskap' vanligen förknippas med småbitar som ger en djupare och mer mångfasetterad kunskap om något – vilket knappast är fallet här. Däremot kan de beskrivas som små pikanta, mestadels verbala, 'kryddor' som dyker upp lite här och var i anrättningen, och vars funktion är att leverera, eller bidra till, en omskakande upplevelse. Detaljeffekterna förmedlar ofta ett slags makaber *voyeurism*: tittaren inbjuds att kika in på det sjuka, bisarra, makabra, på döden – kort sagt, på *abjektionen* (Kristeva 1992). Intressant nog förekommer dessa knappast alls i spelfilmerna.

6.4.1 Stereotypiska incidenter

I spelfilmerna finns en tydlig tendens att förmedla vad som känns som välbekanta *stereotypiska incidenter*. Med sådana avses enkla, förutsägbara inslag som känns 'naturliga' i sammanhanget; tittaren har sett dem förut och de 'hör till'. Aktören i dessa är i synnerhet Hitler: 'Hitler ger befängda order till sina generaler och förolämpar dem', 'Hitler får plötsliga vredesutbrott', 'Hitler får sprutor av sin läkare' o.s.v. Intressant nog finns inte Hitlers utbrott med i huvudfilmerna, vilket leder till tanken att åtminstone vissa – kanske rent av alla – stereotypiska incidenter utgör något som är så fast kulturellt etablerat att det inte behövs påtalas i en dokumentär. Det ingår så att säga i förförståelsen att känna till dem, och deras karaktär av tillhörande gör att de utgör obligatoriska ingredienser i spelfilmer där Hitler figurerar. I det Hitlerska *ingår* helt enkelt att få utbrott etc., något som då utgör ytterligare ett naturaliserat inslag i publikens vetande om Hitler (jfr om "italianicity" Barthes 1964). Hitler är i dokumentärerna Hitlersk i själva sitt varande, vilket i spelfilmerna ger upphov till ett antal möjliga, därmed passande beteenden. Här kan ses en parallell till det som i förra kapitlet togs upp som ett för SS

stereotypiskt agerande, d.v.s. att skjuta civila, vilket 'naturligt' ingår i det som SS förväntas göra.

Formelberättelser kan i viss mån ses som ett slags ramar för olika stereotypiska narrativ. Det går alltså att tala om variationer på olika välbekanta teman, och vid en 'avnazifierad' läsning av det grundnarrativ som kapitlet har visat på kommer följande kärna i dagen:

Ett apokalyptiskt scenario: den sista striden, undergången är nära. Den store härförarens tidigare makt är bruten. De sista trogna håller dock samman ända till slutet. De försöker döva sig med vin. Härföraren och hans kvinna utgör ett tragiskt kärlekspar: de gifter sig och går kort därefter i döden. Bland de sista trogna finns modern som i desperation dödar sina barn och därefter sig själv. Slutet: förintelse i eld.

Med tanke på den förkärlek för det storslaget mytiska som flera ledande nazister gav uttryck för kan det inte uteslutas att åtminstone några av dem medvetet levde och dog i enlighet med detta. Här är citerat från Goebbels, som inledde detta kapitel, talande (jfr även Baird 1990). Adderas däremot den historiska kontexten (ur ett icke-NS-perspektiv) kompletteras berättelsen med konceptet nazistiskhet och därmed *ondska*. Härföraren är ju inte vem som helst, utan Hitler. De kulturella symbolerna blir alltså viktiga för att särskilja just denna berättelse från andra, i grunden liknande, och styra läsningen. De styr också ordvalet, och fungerar tillsammans med detta som förankringar i Barthes mening: genom Hitler blir hans trogna till hans *hantlangare*, och det finns inget heroiskt eller tragiskt i deras undergång. Goebbels filmvision har förvisso kommit att bli besannad, och det långt i förtid. Resultatet kom dock att se något annorlunda ut än han sannolikt hade förväntat sig.

6.5 Historiska personer och karaktärer

De historiska personer som medverkar i dokumentärerna är, av naturliga skäl, de som finns med på arkivbilderna och i det historiska narrativet. Både huvudfilmerna och jämförelsematerialet kretsar (föga överraskande) helt kring en enda person: Hitler. Beskrivningen av honom och de övriga medverkande varierar något från film till film, vilket i hög grad hänger ihop med den aktuella

formen av tilltal. De fyller olika funktioner i narrativet, där de – även om de inte tar så stor plats – spelar olika roller (jfr Wright 1975):

1) Adolf Hitler är otvivelaktigt *huvudpersonen*, både som levande och som avliden. Oavsett om han ges stort utrymme eller ej, är det han som ligger bakom allt det lidande och död som drabbar världen under Tredje rikets dagar. I *Last Days*, *Final Report*, *Inside* och *WAW* ges knappt alls någon beskrivning utan publiken förutsätts känna till honom och hans egenskaper, vilket återigen pekar mot förekomsten av en naturaliserad (alltså mytisk, i Barthes mening) Hitlerkunskap. I *Secrets* blir det desto mer. Han är ”1900-talets ondskefullaste geni. Krigsherre och krigsförbrytare” och ”den onde kungen” (*Secrets*). Hitler står utanför alla andra, han är ett slags *omänniska*, något som understryks av formuleringar som ”the dark and revengeful spirit of Adolf Hitler” (*Last Days*). Tankarna går osökt till liknande, fiktiva karaktärer som t.ex. Darth Vader i *Stjärnornas krig*. Värst är Hitler i *History*, där tittaren bl.a. får veta att han är sexuellt perverterad och ägnar sig åt såväl djävulsdyrkan som barnmisshandel och koprofagi. Det är egentligen endast i en del tidsvittnens redogörelser, framför allt Hitlers sekreterare Traudl Junge i *WAW*, som dokumentärernas Führer framställs som delvis sympatisk. Denna mer nyanserade bild återkommer i spelfilmerna, även om han där framför allt är verklighetsfrånvärd och labil. I *Bunkern* är han visserligen mer obehaglig än sympatisk, men han har ändå i Anthony Hopkins rolltolkning en del mer mänskliga drag och är emellanåt både trevlig och omtänksam. Bruno Ganz Hitlerporträtt i *Ungöringen*, som också det visar upp sådana egenskaper, har orsakat både hyllningar och kritik, då det anses ge en realistisk, mänsklig bild av diktatorn. Som tidigare nämnts utgör gestaltningen av Hitler på film ett icke oproblematiskt område.

2) *Eva Braun* kommer till bunkern för att dö tillsammans med Hitler och är närmast en *tragisk hjältinna*. Även om hon i *Last Days* omnämns i nedsättande ordalag (”En enfaldig blondin, besatt av kärleksfilmer och billiga romaner”) framställs hon ingenstans som en ond eller dålig person. Tvärtom sägs (i samma film) att ”hon visade stor lojalitet”. Vid sin ankomst förstod SS-personalen att allt var slut och döpte henne till ”Dödens ängel” (*Last Days*, *Final Report*). I spelfilmerna, liksom i *WAW*, framställs hon som ganska yttlig men snäll och trogen in i döden.³⁰

I den mån någon av nazitopparna framställs som endimensionellt osympatisk är det de två följande:

3) *Martin Bormann* (partisekreterare), en ”illvillig” (*Secrets*), lismande och allmänt obehaglig person. Vanligen är han dock ganska osynlig, förutom i spelfilmerna. Han och

4) *Josef Goebbels* (propagandaminister) är båda *fanatiskt trogna Führern*. De befinner sig i bunkern tillsammans med Hitler under de sista dagarna och dör, alternativt försvinner spårlöst (Bormann), samtidigt med honom. Det är i spelfilmerna som Goebbels framställs som den andra påtagligt osympatiska karaktären i dramat. Däremot får han inte någon närmare introduktion i dokumentärerna. I *Secrets* sägs att han är Gauleiter för Berlin, dock utan att denna post förklaras närmare. Varför Bormann och Goebbels inte får någon särskild presentation skulle, analogt med det nyss sagda beträffande förförståelsen om Hitler, kunna tolkas som ytterligare fall av naturaliserad kunskap. Det tror jag dock inte är fallet här, framför allt eftersom de sällan får någon framträdande plats i dokumentärer över huvud taget. Däremot är deras karaktär given genom att de är Hitlers närmaste män, hans ”hantlangare”, som Guido Knopps/svenska TV4:s dokumentärserie kallar dem. Det behövs ingen närmare presentation; tittaren förstår ändå att de är skurkar, eller som det uttrycks i *History*: ”ondskans djävulska kavaljerer som försökte erövra världen”.

5) Propagandaministerns fru *Magda och barnen Goebbels* kommer också till bunkern för att dö. *Magda* är *modern som dödar sina barn*. Hon är också *fanatisk nazist*, något mer får tittaren inte veta, och hennes funktion är framför allt att vara denna i dubbel bemärkelse obegripliga person. I *Final Report*, liksom i de båda spelfilmerna, sägs det att hon efter att ha dödat barnen sätter sig och lägger patients. I spelfilmerna framställs hon dock vare sig som sympatisk eller osympatisk, trots hennes hemska dåd: det är hennes starka tro på något som den implicita publiken vet är fel som får henne att göra det som är fel. Likafullt är hon obegriplig, en gåta. *Barnens* funktion är framför allt att vara *döda(de) barn* och därmed *oskyldiga offer*. Detta understryks i *Final Report*, där Hitlers telegrafist Rochus Misch berättar närmare om deras öde, och det visas också scener ur en samtida propagandafilm där de är glada och välartade.

I de första fem dokumentärfilmerna, liksom i båda spelfilmerna, förekommer också

6) *folk ur Hitlers närmaste omgivning*. I dokumentärerna är de antingen tidsvittnen, omnämns och figurerar på bild (*Last Days*) eller gestaltas av

skådespelare (*Final Report*). I spelfilmerna är de huvudsakligen bifigurer, en sorts obligatorisk rekvisita: de skall helt enkelt finnas där. Slutligen dyker

7) *Benito Mussolini* och hans älskarinna *Clara Petacci* helt kort upp i fyra filmer (*Secrets*, *Last Days*, *Final Report*, *Bunkern*). De fungerar då som varnande exempel på "the fate of tyrants" (*Last Days*): Hitler får meddelande om deras död, vilket illustreras med filmbilder på de upphängda kropparna. Nämnas bör även

8) *Albert Speer*, som i de båda spelfilmerna framstår som 'den gode nazisten'. Det är dock en karaktär som i princip helt saknas i dokumentärerna.

Vid ett studium av denna rollista ligger det nära till hands att fundera i termer inte bara av hjältar och skurkar, goda och onda, utan också funktioner som subjekt respektive objekt, manligt och kvinnligt, liksom även stereotyper och arketyper. Om subjektet definieras som en agent, någon som gör något och för handlingen framåt, finns det här egentligen bara ett riktigt *subjekt*: Hitler. Alla andra är beroende av honom och dansar efter hans pipa; de är i grunden passiva objekt, t.o.m. den i spelfilmerna fanatiskt orerande Goebbels (mer om detta längre fram). Hitlers funktion är att vara 'Hitler', de övrigas att vara bihang på vägen mot undergången. Vissa är dock mer bidragande än andra, här representerade av Bormann och Goebbels. Medan Hitler dominerar i narrativet som helhet och är dess motor, får Bormann och Goebbels vara agenter i vissa delhändelser. I fråga om kvinnorna utgör dock dessa mer en tragisk utsmyckning än något väsentligt i skeendet som helhet: tre av de fyra ovan, Eva Braun, Magda Goebbels och Clara Petacci, går i döden tillsammans med sina män. Också i mordet på barnen finns män som agenter i bakgrunden, i form av Goebbels och SS-läkaren som bistår fru Goebbels. Sekreteraren Traudl Junge, som överlever, är en passiv bifigur. Hon råkar befinna sig på plats men bidrar inte alls till handlingen förutom att hon i efterhand berättar om den.

Om dessa figurer jämförs med de *stereotyper* som återkommer i spelfilm om Tredje riket/andra världskriget återfinns förvånansvärt få direkta överensstämmelser. Varken i *Undergången* eller i *Bunkern* dyker det t.ex. upp särskilt många feta och fula tyska soldater eller onda SS-män i svart uniform. Det är egentligen bara Bormann och Goebbels som kommer i närheten genom att vara fanatiska, känslolika, intrigerande och inte minst – till skillnad från de flesta andra – frekvent bära hakkorsarmbindel. Det går dock lätt att här se dessa två som ställföreträdande modeller för den onde nazisten; Bormann är både fet, ful, ond och fanatisk, medan Goebbels visserligen inte har glasögon

men ändå förkroppsligar den intellektuella ondskan. Han är liten, benig, talar välartikulerat och så gott som alltid starkt genomsyrat av ideologi. Även när han är iförd civil kostym utstrålar han på något sätt nazistiskhet – här passar Barthes begrepp om den vaga meningen (1970:61) oerhört väl in. Den som annars genom sitt utseende torde ha influerat den visuella stereotypen av den onde SS-mannen, Himmler, är i båda dessa spelfilmer en ganska sansad och nästan sympatisk person (som dessutom bär grå uniform och inte den sedvanliga svarta). Himmler på spelfilm är över huvud taget en intressant karaktär, som visserligen inte förekommer särskilt ofta, men då han väl gör det inte alls stämmer överens med den sinistra bild som ges av honom i många dokumentärer.

Hitler fungerar i princip metonymiskt: han, Führerbunkern och hela Tredje riket är på en symbolisk nivå ett och detsamma. Härigenom reproducerar dokumentärerna i en uppdaterad version den devis som NS-propagandan betonade, och på vilken hela NS-ideologin vilade: Hitler förkroppsligar det tyska folket och är därmed naturligt dess obestridlige ledare (Kershaw 1987). Genom detta understryks också det tyska folkets symboliska skuld i NS-tidens förbrytelser. Jag vill påstå att detta är den mytiska bild av honom som är den idag övervägande, och som snarast kan kallas för *arketypisk*. Det är ett begrepp som brukar associeras till mytens värld. En arketyp kan sägas vara en specifik stereotyp karaktär med en viss funktion knuten till sig: den onde härskaren och hans vasaller, häxan, den ädle riddaren, jungfrun i tornet, den goda modern, den vise fadern o.s.v. (Cornell 1988:17-18). Det förefaller inte orimligt att se framför allt Hitler, Eva Braun, Bormann och Goebbels men även Magda Goebbels som förkroppsligande ett slags moderna arketyper, baserade på traditionella original. Det är sannolikt att dessa är styrande för vilka som kan bli moderna arketyper. Så till exempel ligger det ingen utmärkande funktion i att vara passiv medlöpare eller åskådare, däremot i att vara den onde furstens vasaller eller att mörda sina egna barn. Det krävs något extraordinärt för att fungera som karaktär i en extraordinär mytvärld. Hitler ligger dock i en klass för sig genom att hans karaktär inte baserar sig på någon annan än sig själv.

Detta blir tydligt i representationen av bröllopet i Führerbunkern, även om detta också innehåller frågetecken. 'Adolf och Eva' har i stora delar av världen kommit att bli ett snudd på lika välkänt par som skapelseberättelsens Adam och Eva; de ingår som allmängods i en kulturell begreppsvärld.³¹ 'Adolf och Eva' förstärker det abnorma hos Hitler snarare än gör honom mer mänsklig. Medan 'Adolf Hitler' i regel är onskans representant på jorden, eller åtminstone en

av vår tids största krigsförbrytare, och 'Eva Braun' en ganska harmlös varelse i dirndlklänning som plockar blommor på Obersalzberg och längtar efter sin Führer, får 'Adolf' tillsammans med 'Eva' ytterligare en dimension. Det är svårt att säga att han blir till kärlekspartnern Adolf, eftersom blotta tanken på Hitler som en sådan (i motsats till under sin samtid) blir absurd – det ingår helt enkelt inte i det Hitlerska att ha en normal kärleksrelation. Alltså porträtteras Hitler i sin relation till kvinnor som allt från sexuellt perverterad psykopat och kvinnohatare (t.ex. *History*) till känslökall egoist med smak för unga flickor (den vanligaste bilden). Det intressanta här är återigen inte huruvida det är sant eller ej, utan hur representationen fungerar: paret "Adolf och Eva" utgör en kombination som väcker förbjudna tankar och associationer till sexuell perversion, sadism, dominans och undergivenhet. Därigenom kommer också det fetischistiska och voyeuristiska in, liksom återigen det paradoxala. Eva är ung, söt, oskuldsfull och älskar den onde, mycket äldre Adolf så mycket att hon väljer att dö tillsammans med honom. Det går inte riktigt ihop, och bidrar ytterligare till Hitlers obegriplighet. I bakgrunden finns hela tiden symbolen 'Hitler' fast förankrad i vårt kulturella medvetande, vilket enligt min mening gör det omöjligt att (även med en mindre fördömande kringretorik) tappa bort hans arketypiska egenskaper som den som ledde Tyskland och större delen av Europa in i en fruktansvärd katastrof och omåttligt lidande. 'Hitler' är oupplösligt sammanbunden med något bortom det mänskliga, och inte ens Eva Brauns kärlek kan ändra på det – det kan bara ytterligare förstärka det.

6.6 Tecken och symboler

I dokumentärerna återfinns flera tecken som konnoterar *vederhäftighet*: forskaren, arkivet, arkivhandlingarna. Hit hör även uppvisade föremål med direkt anknytning till det historiska händelseförloppet, ett slags relik, liksom även *tidsvittnen*, intervjuade personer som själva var med. Dessa utgör framför allt *autenticitetsmarkörer* som förankrar narrativet i historien, alltså samma slags funktion som diskuterades i förra kapitlet. De kan dessutom tillföra en emotionellt verkande *historisk aura* genom att det här handlar om objekt, och personer, som i sig besitter en ovedersäglig autenticitet. En autenticitetsmarkör har i princip alltid en potentiell historisk aura, men denna behöver inte alltid utnyttjas. Dessa funktioner är också beroende av publikens reaktioner: en tittare kan finna en historisk aura där en annan inte gör det. Det är också

intressant att vissa uppenbart utgör vad som kan kallas för *ställföreträdande autenticitetsmarkörer*: filmbilder som sägs vara från en specifik, symboliskt laddad plats, men som inte är det. Detta kan jämföras med användningen av namn på historiska personer och platser i dataspelen som diskuterades i förra kapitlet, och visar tydligt på en parallell till det Zelizer (1998) visat på i fråga om den journalistiska användningen av bilder från olika koncentrationsläger. I synnerhet handlar det om platser som är välbekanta från själva narrativet, men som den stora majoriteten av publiken (och kanske inte ens filmarna själva) har besökt, som Hitlers högkvarter Wolfsschanze i östra Polen och Führerbunkern i Berlin. När dessa ställföreträdande autenticitetsmarkörer fyller sin funktion bygger detta därför helt på en gemensamt överenskommen föreställning om *hur det bör se ut* på platsen i fråga, inte på hur det faktiskt förhåller sig.

Här kommer en tydlig parallell in till det Amanda Lagerkvist (2005:87ff) kallar för *det medialiserade seendet* och den *mediala attityd* i fråga om den medieskapade förväntningshorisont som de svenska Amerikaresenärer hon studerat ger uttryck för: "[r]esenärerna upplevde den kunskap som kom ur andra reseskildringar, böcker och filmer som källor till en *sann* förståelse av landet" (op. cit. 93 ff). Frågan är då: vilken verklighet refererar dessa tecken till, om det inte är den verkliga? I fråga om den visuella ihopblandningen av de olika bunkrarna i Berlin, som beskrivits tidigare, är det uppenbart att det snarare är en mer spännande verklighet som får gälla. Det viktiga är alltså inte vad som är sant eller falskt, utan just de föreställningar och förväntningar som finns. För att en autenticitetsmarkör skall fungera krävs att den kan identifieras som en länk till det aktuella förflutna, vilket kan uppnås genom att t.ex. ett visst objekt har figurerat i andra representationer av samma epok. *Intertextualiteten* blir således viktig, och här utgör förmodligen både spel- och dokumentärfilmer, liksom även annat visuellt material i t.ex. böcker, källmaterialet. Att föreställningar och förväntningar är viktiga är uppenbarligen också giltigt i fråga om dokumentära representationer. Om det är mer spännande att tänka sig att Hitler hade stora väggmålningar föreställande krigiska SS-soldater i sin bunker, så blir det så det framställs, även om det inte är historiskt korrekt. Men det handlar sannolikt framför allt om en omedveten konstruktion: om det känns naturligt att Hitler hade denna typ av interiör, så blir det inte fel att visa upp en sådan. Ur ett bredare perspektiv är en sådan här detalj synnerligen obetydlig, men samtidigt visar fenomenet på att vissa delar i den historiska verkligheten medvetet eller omedvetet berikas med element som ursprungligen inte fanns där, alternativt reduceras och ersätts av substitut

som får symbolisera den. Här finns tydliga paralleller till de nutida svarta handskarna på SS, som togs upp i förra kapitlet. Det är inte orimligt att säga att det finns en föreställning om en 'standardmediebild' av Hitler och Tredje riket (vilket kommer att diskuteras mer ingående i kapitlet om publiken), i vilken vissa saker känns som naturliga ingredienser. När någon medietext avviker från denna standardbild – t.ex. genom att Hitler inte betar sig Hitlerskt – blir detta föremål för uppmärksamhet. Så till exempel verkade de flesta svenska recensenter vara överens om att den bild som ges av Hitler i *Undergången* är avvikande på ett positivt sätt, med ord som "realistisk" och " trovärdig", medan t.ex. flera tyska har varit betydligt mer kritiska. Filmen anses av flera ge en realistisk – i meningen trovärdig, autentisk – återgivning av de sista dagarna i Führerbunkern.³² Men hur går det att avgöra om något är mer autentiskt än något annat i fråga om en händelse i det förflutna, i synnerhet om man själv inte var närvarande?

Jag har vid besök i Berlin sammanträffat med Rochus Misch, det sista överlevande vittnet från händelserna i Führerbunkern, och diskuterat förhållandet mellan fakta och fiktion i fråga om *Undergången* (jfr Misch 2008:13). Samtalet med honom gjorde att jag fick en ytterligare värdefull distans till materialet och framför allt lättare kunde se den återkommande diskussionen kring historisk autenticitet på film i ett annat ljus. Hans uppfattning var att det mesta inte stämmer överens med verkligheten så som han upplevde den, men att det är förklarligt eftersom det är just en film, och en sådan skall tilltala publiken och vara spännande att se på. Tiden i bunkern, sade Misch, var mycket enformigare och inte alls så dramatisk som den framställs: "ingen hade velat se en så ointressant film". I fråga om autenticiteten menade han att filmen och rolltolkningarna utgör konstnärliga prestationer och därmed skall bedömas i egenskap av sådana, inte efter deras relation till verkligheten. Det blir meningslöst att prata om autenticitet eftersom verkligheten inte är dramatiserad och tillrättalagd som på bio. Frågan om autenticitet verkar således vara mycket viktigare för delar av filmpubliken än vad den är för tidsvittnet Misch. Medan han jämför *Undergången* med sina egna minnesbilder (och kallar filmen för "en operett") är resten av publiken hänvisad till sina, som är formade utifrån tidigare medierade upplevelser, inte bara av de sista dagarna i Führerbunkern, utan av Tredje riket-relaterade teman över huvud taget. Autenticiteten verkar ofta sökas i visuella tecken och hos karaktärer, vilka skall upplevas korrekta i relation till den bild som man som tittare tidigare har skapat sig. Här är alltså det medialiserade seendet av fundamental betydelse, och autenticitet blir

till ett estetiskt, medieskapat begrepp. Både denna autenticitet och den som härrör ur den egna, ursprungliga upplevelsen har en grund i det emotionella, men på olika sätt. Ett exempel på detta är invasionsscenen i *Rädda menige Ryan*, om vilken det brukar sägas att krigsveteraner från D-day upplevt den som autentisk i bemärkelsen *så kändes det att vara där* (Jönsson 2004b:46). *Undergången* framkallar alltså inte alls motsvarande känslor hos Misch, vilket däremot verkar vara fallet i fråga om publikens reception.

I recensioner och krönikor, liksom i mitt etnografiska material, verkar det som uppfattas som hög autenticitet i *Undergången* grunda sig i framför allt tre faktorer: korrekta uniformsdetaljer, representationen av Hitler som ovanligt mänsklig, och det faktum att skådespelarna talar tyska.³³ Detta ger en antydning om att det också bland (svenska) recensenter finns en liknande uppfattning som hos de intervjuade, nämligen att ju längre en Tredje riket-relaterad film kommer från ett slags Hollywood-schablon där alla nazister är onda och talar bruten engelska, och Hitler är ett monster, desto mer trovärdig blir den. Dessutom visar det på en intressant avvikelse i fråga om begreppet autenticitet: upplevs alltså en representation av Hitler som mer autentisk i bemärkelsen sannolik, nära verkligheten, när det Hitlerska hos honom är *reducerat* till förmån för mer normalt mänskligt beteende? Det verkar onekligen som att så ofta är fallet, vilket leder till ytterligare komplikationer. Hitler kan i eftervärldens ögon aldrig bli till ”bara en vanlig människa”, vilket tydligt framgår av det empiriska materialet i avhandlingen. Samtidigt finns ändå vad som kan tolkas som en strävan efter en reduktion av hans omänsklighet. I polemik med Rosenfeld (2005) vill jag dock hävda att det inte handlar om en naturalisering och förminskande av Hitler, utan snarare om *dearketyperifiering* av den demoniske omänskliga där syftet är att bättre kunna *förstå*. Delvis handlar det om Hitler själv, men framför allt om att förstå de människor som följde honom och de mekanismer som gav upphov till de ohyggliga händelserna under Tredje riket. Det är dessutom inte alldeles enkelt att tala om en Hollywoodsk schablonbild av Hitler, eftersom han – som visats i kapitel fem – sällan förekommer i Tredje riket-relaterade spelfilmer, såvida han inte spelar en huvudroll (jfr Mitchell 2002). I fråga om dokumentärfilmerna är det egentligen bara i några av de mer spektakulära som han konkret framställs som typiskt Hitlersk. Däremot har detta slags bild av honom kommit att uppfattas som den dominerande, vilket visar att det finns en spridd, naturaliserad idé om hur den typiske medie-Hitler ser ut. Detta leder återigen till fenomenet myt.

6.7 Den populära historiska diskursen: mytifiering?

I teorikapitlet ställde jag upp fyra kriterier för ett möjligt närmande till det mytiska hos den medierade historieskrivningen: narrativet skall a) *ha antagit en relativt fast form*, b) *återberättas upprepade gånger*, c) *vara välbekant och ingå i ett slags kulturellt kollektivt medvetande*, och d) *innehålla återkommande inslag av mytisk, symbolisk och arketypisk karaktär*. Här har jag lämnat öppet för både den religiösa och den sekulära myten. I narrativet "Hitlers sista dagar" är b, c och d otvetydigt uppfyllda. I fråga om a blir det visserligen lite mer tveksamt sett till detaljerna, men det står helt klart att det finns en återkommande grundberättelse, och i denna en fast kärna. I sin enklaste form består denna av två händelser: *Hitler och Eva Braun gifter sig. Sedan begår de självmord*. Bröllopet är inte alls nödvändigt för att förstå det historiska sammanhanget, ändå finns det med. Varför är det då så viktigt? Kanske är det Eva som är centralfiguren här: från att ha varit en "enfaldig blondin" beskrivs hon mot slutet som "dödens ängel", ett slags ljusgestalt i ondskans mörka högborg (jfr Dyer 1997:122 ff). Det skulle här gå att göra olika symboliska tolkningar, men i grunden tror jag att bröllopet framför allt tillför något paradoxalt och extraordinärt, och genom Evas tragiska öde något gripande, som är viktigt för att tillföra en aura av något som utspelar sig i en annan värld än den ordinära. Återigen kommer likheter med starkt moraliska formelberättelser som melodrama in, där verkligheten är mer fantastisk än den vanliga, men ändå är styrd av en rättvis högre ordning.

En sådan dold, bakomliggande mening kan ses som ett typiskt uttryck för det Arvidsson (2007) kallar för en *hegemon*, en auktoriserad berättelse "som människor inom en grupp håller för paradigmatiskt sann" (op. cit. s. 54) och som har anspråk på att lära ut vad som anses vara rätt och fel inom denna grupp. Hegemon och myt är näraliggande begrepp. En hegemon blir till vad Arvidsson kallar för en *narrativ myt* om dess verklighetsskildring innefattar element av *det övernaturliga* och av *övernaturliga intentioner*. Myten utgör en *religiös hegemon*, till skillnad från den *sekulära hegemonen*, där de övernaturliga inslagen saknas (op. cit. s. 58-69). I de undersökta dokumentärfilmerna etablerar redan den uttalat *apokalyptiska inramningen* i flera av dem, genom konnotationer t.ex. till bibliska berättelser, en värld som ytterst styrs av övernaturliga krafter: det Goda står mot det Onda. I detta scenario ingår *människor med klara arketypiska drag*, vilket i sig antyder att deras karaktärer är ödesbestämda och därmed kontrollerade av dessa

övernaturliga krafter. Framför allt framstår Hitler i dokumentärfilmerna som en person stående utanför det mänskliga. Antingen han rent ut sägs personifiera Djävulen eller om något liknande bara antyds, så utgör han något mer än en människa: en omänniska, snarast en semigudomlig, i det här fallet demonisk, karaktär. Samtliga tre av Arvidssons kriterier på en narrativ myt, alltså en religiös hegemon, är därmed uppfyllda i fråga om merparten av dokumentärfilmerna. Däremot går det inte lika lätt att applicera dem på de båda spelfilmerna, även om associationer i samma banor har framförts av en del av *Undergångens* recensenter. Så t.ex. skriver Kerstin Gezelius i *DN* (2005-02-25) om en ”mytologisering”: hon associerar Führerbunkern med Hades, ”Hitlers förtvivlan över Himmlers svek som liknar Caesars över Brutus; Frau Goebbels Medeamord på sina barn för en högre sak”, o.s.v. Det är liknelser som förstås av en klassiskt bildad publik, medan just denna symbolik förmodligen går åtskilliga yngre betraktare förbi. Det kulturellt gemensamma i det mytiska blir därmed problematiskt att hävda, och jag är därför inte ute efter denna direkta koppling till klassiska myter och karaktärer. Däremot blir det mer fruktbart att applicera mer universella symboliska mönster, liknande formelberättelsernas, som kan förstås oavsett om man är bevandrad i det antika europeiska kulturarvet eller ej. Det universella skall inte förstås som ett uttryck för ett kollektivt omedvetet, utan snarare som inslag vilka tenderar att återkomma i olika kulturer genom att de innehåller element som är välbekanta i kraft av sin allmänmänsklighet: kärlek, trohet, svek, död, o.s.v. Detta gör att formelberättelserna *kan* ses som paradigmatiske, men de *behöver* inte vara det. I de undersökta spelfilmerna saknas de uttalat övernaturliga hänvisningarna, varför jag tvekar att kalla dem för mytiska i samma bemärkelse som flera av dokumentärerna. Genom att de delvis utforskar alternativa möjligheter inom historieskrivningen, i synnerhet i fråga om Speer och Himmler som oppositionella i positiv bemärkelse, är det också svårt att betrakta dem som mytiska i Barthes mening, alltså som uttryck för naturaliserad ideologi. Däremot kan den medierade diskursen kring *Undergången* sägas uppvisa mytiska drag i denna bemärkelse genom att den ofta okritiskt har reproducerat en syn på vad som skapar realism och autenticitet i Tredje riket-relaterade filmer: historiskt korrekta autenticitetsmarkörer och en bild av Hitler och nazisterna som avviker från vad som kan kallas för Hollywoodschablonen.

Tilltalet, framför allt i dokumentärerna, har flera gånger tagits upp ovan. Utifrån Ekströms teori om de olika kommunikationsformerna (1998) är det rimligt att anta, att ju mer ett tilltal som förväntas vara upplysande (som i

fråga om dokumentärer) uppfattas som ingående i en kontext av attraktion, desto mindre tilltro får det. När tilltalet är auktoritärt och texten, i det här fallet en nazidokumentär, innehåller av troper av traditionellt mytisk karaktär, är det rimligt att förmoda att en person utan tilltro till religiösa hegemoner avfärdar hela dokumentären som ett uttryck för sådana. Omvänt är det dock fullt möjligt att en person *med* tilltro till religiösa hegemoner (och, kanske skall tilläggas, en okritisk inställning över huvud taget) accepterar det som framförs, och uppfattar innehållet i dokumentären som en återspeglning av den sanna verkligheten (jfr Hall 1973). I ett till stora delar sekulariserat samhälle som dagens Sverige torde således de dokumentärer som uppvisar tydliga traditionellt mytiska drag av många tittare kunna betraktas som kvasireligiösa och därmed icke trovärdiga. Detta kommer närmare att behandlas i kapitel åtta. I fråga om förekomsten av de olika symboliska elementen i filmerna står det klart att det inte går att tillämpa den traditionella gränsdragningen mellan fakta och fiktion. Det blir således mer en uppdelning i vad som kan kallas för en konstruerad respektive rekonstruerad verklighet, där den konstruerade är sammanfogad av byggstenar från både fakta och fiktion, medan den rekonstruerade idealt bara använder sig av vad som finns att tillgå i själva det historiska förloppet. Redan genom att huvudpersonerna i det historiska dramat förefaller ha antagit karaktären av arketyper förs dock ett mått av traditionell myt in i representationen också av den rekonstruerade verkligheten. Det går att, analogt med Barthes exempel menyn och de i denna ingående maträtterna, tala om det historiska dramat som ett syntagm i vilket delar ur ett paradigm ingår (Barthes 1968:63). I synnerhet den konstruerade verkligheten erbjuder plats för valfria element ur det i förra kapitlet påvisade paradigmet av kulturella symboler, alltså ett utbud bestående av de olika symboler, stereotyper, arketyper, metaforer o.s.v. som är gemensamt delade och förstådda inom en kultur, i det här fallet den västerländska.

Avhandlingens uppdelning i historia respektive kryptohistoria kan ses som två förhållningssätt inom Tredje riket-diskursen, snarare än två olika diskursknippen i Jägers (2004) mening, eftersom element av det mytiska och kryptohistoriska flyter in i det (populär)historiska. Inom den populära historiska finns ett otal tematiska diskurssträngar, där en utgörs av Hitlers sista dagar. Som analysen har visat är denna inte homogen, även om det verkar finnas en relativt konstant kärna i form av ett grundnarrativ. Variationerna återfinns framför allt på en syntagmatisk nivå, och är i form av motsägelser, både vid en jämförelse av filmerna och ibland inom en och samma. I fråga om

spelfilmerna blir detta inte störande, däremot kan det verka som att det skadar dokumentärernas trovärdighet. Om det på ett ställe hävdas att Hitlers döda kropp aldrig återfanns, medan det på ett annat sägs att resterna hittades och delar nu finns i Moskva, och man på ett tredje menar att de eventuellt hittades och kanske finns någonstans, oklart var, så blir det inte bara Hitlers jordiska kvarlevor som svävar omkring i ett limbo, utan även själva historieskrivningen skakas om, och tittaren blir sittande med ett stort frågetecken. Denna utbytbarhet verkar dock inte vara någon stor sak för en del filmmakare. Däremot är det något som Baudrillard har reagerat på: alla medierade händelser är numera utbytbara mot andra som fyller samma funktion, vilken mer och mer har blivit att erbjuda spektakulära upplevelser. En följd av detta, menar han, blir att historien revideras utifrån vad som egentligen är ett nutida njutningsperspektiv. Han tar upp förintelsen som exempel, och hävdar att vi genom mediernas försorg redan har gjort oss av med inte bara minnet utan också själva den historiska händelsen: den har reducerats till ett antal stereotypa bilder och troper som enkelt kan bytas ut mot något annat, så länge som den upplevda effekten blir densamma. Baudrillard ser detta som en övergång från det historiska till en mytisk, medierad rekonstruktion av händelserna, varigenom den historiska verkligheten utplånas (Baudrillard 1990:92). Här finns uppenbara kopplingar till hans begrepp *hyperrealitet*, en medierad verklighet där varje referens till en bakomliggande verklig verklighet har försvunnit, eftersom sådana inte behövs för att skapa en fullödlig upplevelse av den (Baudrillard 1981c). Den populära historiska diskursen skulle således – åtminstone delvis – utgöras av en hyperrealitet med klara mytiska drag. Till det mytiska bidrar inslaget av symboler och arketyper, som också utgör diskursiva bryggor till den medierade fantasivariant av Tredje riket som diskuterats i förra kapitlet, och som kommer att studeras närmare i det följande. Där tas ytterligare ett steg in i den konstruerade historiska verkligheten genom att undersöka *kryptohistoria* och *det nazifantastiska*.

NOTER

¹ Det är betydligt mer tunnsått i fråga om dataspel. De som behandlar slutstriden om Berlin är i princip av strategikaraktär (med undantag för *Sniper Elite*, 2005) och behandlar inte i något fall Hitler eller de händelser som filmerna fokuserar på.

² I slutfasen av arbetet kom jag över ytterligare en dokumentär på temat, *Döden i Hitlers bunker* (Tyskland 2004). I fråga om narrativet hör den till de mest detaljerade, och tilltalet är framför allt upplysande, med tydliga drag av berättande. Här är mysteriet och det spektakulära i princip helt frånvarande; i stället

betonas det apokalyptiska utifrån ett mer personligt perspektiv. Flera tidsvittnen finns med och berättar om sina upplevelser, och det läggs även fokus på vanliga soldater och civila. I övrigt återkommer samma grundelement som i de övriga undersökta dokumentärerna.

³ Denna skall ej förväxlas med spelfilmen *The Bunker* (2001), som är en skräckthriller. Jag använder därför den svenska titeln *Bunkern* på tv-filmen (visad på TV2 1984-01-13 som *Bunkern – Hitlers sista dagar*).

⁴ Det är svårt att på internet finna några närmare uppgifter om vare sig denna film, Il centro storico (som uppges som uppdragsgivare) eller den nordiska distributören, Danmarksbaserade Scanentertainment (vars hemsida, www.scanent.com, f.ö. inte kunde återfinnas vid en genomgång av internetkällorna i juni 2008). I det övriga sortimentet härifrån finns i alla fall, enligt insidan av dvd-fodralet, t.ex. *UFO : A Special Dossier With New Insights*, *The Most Tragic Catastrophes*, en dokumentär om påven Johannes Paulus II och *Sensuous Massage*, vilket antyder att det inte primärt är seriösa historiska fakta som står i fokus. En kuriositet som förtjänar att tas med är utformningen av dvd-omslaget till en annan dokumentär av samma upphovsmän och från samma distributör. *Nazi Hierarchs (Nazisti, I Criminali di Hitler)*, Italien, (årtal okänt) sägs enligt baksidestexten handla om Dönitz, Eichmann, Goebbels, Göring, Heydrich, Himmler, Jodl, Keitel, Ribbentrop, Rommel "och andra". Till att börja med har varje versalt R i namnen bytts ut mot "ff", vilket ger ett något märkligt intryck ("Erwin fommel" etc.), och på framsidan finns ett collage av foton på Hitler, Heydrich, Hess, två x Göring, samt en blond man vars ansikte delvis är skymt bakom en av de båda Göring. Denne herre är dock en skådespelare, närmare bestämt Kenneth Branagh i hans roll som Heydrich i dramadokumentären *Conspiracy* (!). Själva filmen visar sig dessutom bara handla om Göring och Goebbels. Även om dessa båda dokumentärer verkar utgöra extremfall är det värt att ta upp dem, eftersom de ger ytterligare en fingervisning om hur marknaden ser ut.

⁵ Serien (i 13 delar) marknadsförs i Sverige som *Krigarna från andra världskriget* av Bonnier Publications A/S.

⁶ Se Nugus/Martins hemsida; länk i källförteckningen.

⁷ I samtliga filmer talas det i regel om "ryssar" i fråga om personer från Sovjetunionen.

⁸ Jag använder här kursivering för att markera den aktuella retoriken; kursiverade ord utanför citat är samma som används i filmerna.

⁹ Här går det att fundera över huruvida t.ex. talskogarna i Ostpreussen i sig skall uppfattas som potentiellt kusliga, och att det därmed skulle vara naturligt för Hitler att välja sig ett högkvarter här, eller om hans närvaro helt enkelt besmittar platsen och gör den luguber. Båda alternativen är intressanta och visar också på kopplingar till fiktion, där onda personer gärna vistas i miljöer som reflekterar deras karaktär.

¹⁰ Här är ytterligare ett exempel på de olika filmernas inbördes olika påståenden. I detta fall borde det dock rimligen ha varit känt för filmmakarna att sovjetiska soldater hittade de förbrända resterna – i synnerhet som filmen är daterad 2005, tio år efter *Final Report*, som redogör för turena kring detta. Ett axplock av de otaliga myter och spekulationer som finns kring Hitlers död redovisas i t.ex. Bihl (2000) och Kellerhoff (2003). En bok som fortsätter spekulera, d.v.s. utger sig för att avslöja den verkliga sanningen, är Hugh Thomas *Doppelgängers. The Truth about the Bodies in the Berlin Bunker* (1995). Se även Bezymenskij (1968), med bl.a. de ryska obduktionsrapporterna, och Eberle & Uhl (2006) om de senaste arkivfynden i Moskva.

¹¹ Hitlers chaufför Kempka, hans betjänt Linge och adjutant Günsche, Hitlerjungenledaren Axmann samt den ej närmare presenterade Harry Mengerhausen, som – och här ger filmen ytterligare bidrag till det oklara – "hävdade" att han begravt kropparna ("A further morbid detail was added by Harry Mengerhausen, who claimed to have buried the charred remains of Hitler and his wife in a shell crater in the Chancellery garden").

¹² *Last Days* bidrar dock själv till flera motsägelser i historieskrivningen, inte bara i fråga om vad som hände Hitlers kropp. Till filmbilder av liken av paret Goebbels och deras barn sägs det att "The charred bodies of Goebbels and his wife were found lying besides their children in the chancellery garden." I de båda andra filmerna får vi dock veta att de döda barnen återfanns i (sina sängar inne i den intilliggande) bunkern.

¹³ Inte minst antyder utbudet av böcker, filmer, tidningsartiklar och olika slags rekonstruktioner av Führerbunkern att så är fallet. Se t.ex. Arnold (2005); Guido (2005); Kellerhoff (2003) (alla saluförda i den stora turistbokhandeln Berlin Story på Unter den Linden, Berlin), liksom även artikel i *Populär Historia* (Schimanski 2007) och hemsidan för projektet *Der Führerbunker*, där en nygjord virtuell rekonstruktion presenteras (länk i källförteckning).

¹⁴ Detta är ett populärt tema; se t.ex. Le Tissier (1992) och tidskriften *After the Battle* (hemsida i källförteckning)

¹⁵ Se hemsida för Berliner Unterwelten e.V. (i källförteckning).

¹⁶ Det finns här tydliga likheter med Alain Resnais klassiska dokumentär från Auschwitz, *Natt och dimma* (1956).

¹⁷ Se t.ex. Hellberg (2005); Malmberg (2005); Wiegrefe (2004) samt "German film breaks Hitler taboo", *BBC News* 2004-08-24. Frågan om hur man kan, bör och får representera Hitler på film är återkommande; se t.ex. artiklar av Pfefferman (2002) och Weinraub (2002).

¹⁸ Från informationsskylt vid platsen för Führerbunkern i Berlin, uppsatt sommaren 2006:

2004 "Der Untergang" – ein Spielfilm der Münchener Constantin-Filmproduktion (Regie: Oliver Hirschbiegel) – kommt in die Kinos und hat die letzten Kriegstage in Berlin und vor allem die Ereignisse im "Führerbunker" zum Thema. Mehrere Vereinsmitglieder des Berliner Unterwelten e.V. wirken hierbei als Berater mit. So wird nach ihren Angaben und den von ihnen rekonstruierten Plänen in den Bavaria-Studios der Führerbunker im Maßstab 1:1 nachgebaut.

Denna information ges också i utställningen i luftskyddsbunkern i Berlin-Gesundbrunnen, som drivs av den nämnda föreningen (hemsida i källförteckning). Uppenbara kopplingar finns här till det Couldry (2003:76 ff) tar upp som "media pilgrimage", vallfärdande till platser för filminspelningar och andra mediehändelser.

¹⁹ *Döden i Hitlers bunker* skiljer sig här genom att utmåla Fegelein i uttalat negativa termer.

²⁰ Se t.ex. *Dokument utifrån: Himmler, Hitler och slutet på Riket* (SVT 2003-10-30) och *Himmler: Bödeln*, i serien *Hitlers hantlangare* (1996). En helt annan bild ges i *Hitlers hemligheter* (som kommer att tas upp i nästa kapitel): där sägs att det var Hitlers astrolog Wulff som styrde hans beslut att kontakta västmakterna.

²¹ Bilden av just Speer som 'den gode nazisten' framstår tydligt i *Bunkern*, där han är centralfigur och bl.a. planerar att döda Hitler och de andra nazitopparna i Führerbunkern genom att leda in gas i ventilationssystemet. Detta är ett scenario som återkommer på flera ställen, bl.a. i Gitta Serenys bok om Speer (1995:515-516) och Bahnsen & O'Donnell (1975). Att det är en spridd idé visas inte minst genom att berättaren i *Inside* specifikt säger att det är en skräna.

²² Detta ifrågasätts delvis av Gitta Sereny, som gjorde gruppintervjuer med ett antal unga tittare i samband med att filmen visades på tyska biografer. "Det var anmärkningsvärt att höra hur både deras kunskap och moraliska medvetenhet växte fram när de väl började ifrågasätta vad de hade sett och känt", skriver hon (Sereny 2000:177), vilket i hög grad överensstämmer med de erfarenheter jag själv gjort i min egen undersökning.

²³ *Hitlers hantlangare I resp. II, Hitlers krigare, Hitlers bödler, Hitlers kvinnor, Hitlers barn, Hitlers läkare*, alla i flera delar. Knopps namn figurerar i själva filmerna och i marknadsföringen (se t.ex. baksidan av dvd-filmerna i *Hitlers hantlangare I*, där han anges som producent). En sökning på ZDF:s hemsida resulterar dock inte i några personuppgifter utan – anmärkningsvärt nog – i deras katalog över nazirelaterade dokumentärer. Några av filmerna har också fått sina tryckta motsvarigheter: *Hitlers krigare* (2001) och SS: *Ondskans mäktiga redskap* (2002) är två exempel ur Knopps litterära produktion.

²⁴ "My first motivation is to present history in the most suspenseful and moving way possible, because there is nothing as suspenseful and moving as history" (Knopp i intervju på Worldscreen.com). Knopps stil betecknas i en artikel i *Die Zeit* (Kümmel 2004) som "Steampunk", "en anglosaxisk metod för alternativ historieskrivning" (min översättning) där fantasi och verklighet blandas.

²⁵ Tilltron till fotografiet som sanningsvitne är i detta fall intressant. Om man tittar på fotot är det dels otidligt, dels ser det ut som att Hitlers huvud lika gärna kunde ha blivit dmonterat efteråt. Det spelar dock ingen roll, eftersom det fått den ikoniska statusen av att vara 'Den Sista Bilden'.

²⁶ Möjligen kan följande korta inslag alldeles i slutet vara det som avses:

"Men en annan sanning står skriven i en övningsbok som hittades i Bremen 1989. Det är en samling fragment av fraser som Hitler uttalat vid officiella möten och privat." / *Nutid: person går i arkiv, fram till skåp, drar ut låda och tar fram papper.* / "Belsebubs B och djävulen ska bli den nya fanan under vilken mitt kungarike ska leva igen." / *Bild: stort gult B mitt på hakkors mot mörk bakgrund, eld.* / -Se vidare om naziockultism i kapitel 7.

²⁷ Det är intressant att filmmakarna i denna typ av scener ofta utnyttjar visuella element som är bekanta från spelfilm, t.ex. att nazisterna bär svarta handskar, ett etablerat tecken för att understryka skurkaktighet, liksom att det – i likhet med i Knoppsdokumentärerna – ofta råder mörker, dimma eller annat dunkel. Muller av åska är ett annat stämningsskapande grepp som utnyttjas.

²⁸ Inte minst avspeglar sig detta i litteratur och boktitlar: så t.ex. Max Hastings *Harmagedon* (2004) och Antony Beevors *Berlin: Slutstriden 1945* (2002), för att ta två av de under senare år mer kända verken.

²⁹ Av jämförelsefilmerna avviker *Career* från denna kärna, medan den kortfattade informationen i de båda *Hitler*-avsnitten passar väl in.

³⁰ Det kan noteras att Eva Braun inte omnämns i *Hitler: Utpressaren* eller *History*.

³¹ Se t.ex. populärhistoriska böcker som *Adolf och Eva* (Infield 1974) och *Hitlers kvinnor* (Sigmund 1998), liksom även dokumentärfilmer som *Eva Braun* (1997), som bygger på hennes egna amatörfilmer. I den tyske serietecknaren Walter Moers tecknade satir *Adolf: Äch bin wieder da!* (1998) träffar Adolf en könsbytt och crackroökande Göring i raffset på Reeperbahn, varefter de inleder en intim relation.

³² Manusförfattaren och producenten Bernd Eichinger har själv hävdad att *Ungergängen* skulle hålla en hittills oöverträffad grad av autenticitet, ett påstående som starkt ifrågasätts av Michael Wildt (2005) i en kritisk diskussion kring filmen.

³³ Se t.ex. Gezelius (2005); Malmberg (2005). Uniformerna tas däremot framför allt upp av de intervjuade. Jfr dock artikel i tyska *BILD* (Martin 2007-07-20), där autenticiteten i den kommande Tom Cruise-filmen om attentatet mot Hitler 20/7 1944 (*Operation Valkyrie*) skärskådas till stor del utifrån just uniformsdetaljer.

7. Transmedialt berättande: Kryptohistoria och det nazifantastiska

Detta kapitel skiljer sig från det föregående på flera sätt, vilket grundar sig i att den först påtänkta uppdelningen av materialet i fakta och fiktion inte visade sig fungera. En mer hållbar gränsdragning kunde däremot göras mellan det historiska och det *kryptohistoriska* (av *krypto* = hemlig, fördold), där det som vanligen brukar åsidosättas i större delar av den historieinriktade diskursen kring Tredje riket står i centrum: det spektakulära och det spekulativa, det förmodade och det fantasifulla, om än med ett tydligt sanningsanspråk. Det kryptohistoriska i denna kontext uppvisar stora likheter med det fantastiska inom fiktion, varför jag har valt att parallellt använda begreppet det *nazifantastiska* för det material som är uttalat fiktivt. Endast en liten del av det nazifantastiska har en kryptohistorisk ansats. Däremot innehåller det kryptohistoriska åtskilligt av det nazifantastiska, där ett mycket vanligt tema utgörs av kopplingen mellan nazism och esoterism, här kallat *naziokultism*.¹

I förra kapitlet visades hur inslag av spektakulär och/eller mytisk karaktär förekommer i historisk dokumentärfilm. I detta följer flera exempel på hur historisk verklighet och fiktion inom ramen för kryptohistoria och det nazifantastiska konvergerar, varvid den fantastiska verkligheten i många fall i princip tar över den verkliga som historisk referensram. Här kommer materialets transmediala karaktär att bli påtaglig, även om medieexemplen också fortsättningsvis främst utgör filmer och dataspel. Som i det föregående kapitlet studeras struktur, tilltal, teman och symbolbruk i materialet, men i stället för ett specifikt narrativ undersöks här de *tecken för det nazifantastiska* som finns i materialet. Hur förankras dessa i sin kontext? Hur skapas (pseudo)autenticitet? Vad finns för intertextuella relationer? Kapitlet börjar med det som ligger närmast det historiska ursprunget, d.v.s. *dokumentärfilmer*. Dessa får stort utrymme framför allt på grund av deras kombination av verklig och fantastisk verklighet, där kryptohistoriska inslag är påfallande och bidrar till en mytifiering med fantastiska förtecken. Därefter följer en mer deskriptiv del, som visar på hur tidigare beskrivna företeelser återkommer och remedieras i *spelfilmer* och *dataspel*.

7.1 Det nazifantastiska

I det fantastiska, liksom i det nazifantastiska, ryms det spektakulära, det stor-slagna och det övernaturliga, där det hemska och skrämmande också innehar en central plats. Rosemary Jackson (1981) presenterar ett antal definitioner av det fantastiska inom skönlitteratur, vilka alla landar i ett och samma: det fantastiska är något som hör hemma i en *alternativ värld*, där det omöjliga är möjligt, där det som inte kan finnas ändå kan finnas, där det säkra bytts ut mot det osäkra och de egna sinnena inte längre går att lita på. Även om detta i regel inte passar in på representationer av Tredje riket, vilka i fråga om tilltal tvärtom ofta präglas av det Jackson hänför till ”the marvellous”, d.v.s. sagor av mer traditionell typ med en auktoritär, allvetande berättare, finns ändå viktiga överensstämmelser med det fantastiska, framför allt i fråga om de element som bygger upp den beskrivna världen. Den fantastiska världen är, till skillnad från t.ex. sagans, inte en fantasivärld, utan befinner sig i gränslandet mellan den vanliga världen och *något annat*, något som är svårt att riktigt sätta fingret på. Den fantastiska världen ger form åt allt det som är exkluderat i den ’vanliga’ världen och visar därmed på dennas gränser för vad som är tillåtet. Jackson ser, i likhet med t.ex. Sartre och Freud, den fantastiska litteraturen som det sekulariserade samhällets ersättning för det traditionellas religiösa myter (Jackson 1981:17, 35, 66). Det fantastiska öppnar upp mot ett område inom men ändå utanför den vardagliga världen, där inte minst *det metafysiska* har en självklar plats. Dorothea E. von Mücke menar att fascinationen inför det esoteriska här inte utgör en nostalgisk längtan till en tid innan sekularisering och vetenskap avförtrollade tillvaron, utan snarare skall ses som ett försök att ge uttryck åt det som vardagens realism utesluter (von Mücke 2003:247). I den fantastiska världen ryms således allt det som inte är accepterat i den vardagliga.

Inom det nazifantastiska kan man se två inriktningar: *naziöckultism*, där det övernaturliga och esoteriska, magi och andlighet kopplade till Tredje riket är centralt, och *naziteknologi*, där högteknologisk forskning kring hemliga supervapen står i fokus. I denna ingår också medicinska experiment på människor, vilket gör att de hemliga supervapnen inte bara utgörs av de historiskt existerande V1 och V2-raketerna, utan även sådant som flygande tefat och framexperimenterade zombiesoldater. Det som förenar de båda områdena är något som man kan kalla för en *nazistisk naturvetenskap*, där metafysik är jämställd med fysik, alkemi med kemi, och ras- och blodsmystik med biologi.

Sett till medieutbudet är det naziöckulta i klar majoritet: teknologi och medicin kommer ofta in som underordnade, men betydelsefulla, beståndsdelar i detta. I det följande studeras var och en av dessa delar närmare.

7.1.1 Kryptohistoria och konspirationsteorier

På ett sätt är dokumentärfilmen *The History of Nazism*, som beskrevs i förra kapitlet, förträfflig som illustration till både det kryptohistoriska och det nazifantastiska, då den – i likhet med de mest kända kryptohistoriska litterära verken – argumenterar för tesen att nationalsocialismen som ideologisk rörelse utgjorde ett öckult projekt för att med hjälp av svart magi uppnå världsherravälde. I detta tankegods finns referenser till synen på nationalsocialismen som politisk religion (Griffin 1991; Mosse 1961b; jfr Gentile 1990; äv. Kershaw 1987). Här finns också intertextuella kopplingar framför allt till litteratur, dels sådan som man brukar hitta bland mer seriösa historiska referenser, men framför allt till kryptohistoria och konspirationsteorier. Två av de mest spridda verken inom detta område torde utgöras av Louis Pauwels & Jacques Bergiers *Le matin des magiciens* (1960) och Trevor Ravenscrofts *The Spear of Destiny. The Occult Power Behind the Spear Which Pierced the Side of Christ* (1973). Dessa har fått en mängd efterföljare, av vilka *Satan and Swastika* (King 1976), *Hitler: Black Magician* (Suster 1996) och *Unholy Alliance. A History of Nazi Involvement With the Occult* (Levenda 2002) hör till dem som oftast dyker upp inom den naziöckulta och kryptohistoriska diskursen. Pauwels & Bergiers alster har översatts till flera språk (svensk övers. *Vår fantastiska värld* 1969) och utgör en av de mest frekvent förekommande referenserna inom den kryptohistoria som intresserar sig för nazism.² Boken utger sig för att avslöja den dittills okända öckulta bakgrunden till Hitler och nazismen, och är en blandning av fakta, fiktion och fantasi där framför allt Hitler, men även SS, sysslar med svart magi och uppmuntrar den nazistiska naturvetenskapen. Den bygger till stora delar på citat från Hermann Rauschnings numera starkt ifrågasatta bok *Samtal med Hitler* (Rauschnig 1939; om den bristande relevansen som historisk källa, se t.ex. Kershaw 1998:xiv; och Schieder 1972). Ravenscrofts *The Spear of Destiny* finns fortfarande på marknaden i pocketupplaga. Dess inflytande visar sig inte minst genom att boktiteln återanvänds på flera håll inom populärkulturen, bl.a. i ett på sin tid populärt dataspel med temat naziöckultism, *Spear of Destiny* (1992), och ett brittiskt postpunkband med samma namn vars storhetstid inföll under tidigt 1980-tal, ett decennium då

det var jämförelsevis vanligt förekommande med referenser till Tredje riket inom den alternativa musikscenen.³ Också Ravenscroft fokuserar på Hitler som invigd i svart magi, och lutar sig pseudovetenskapligt mot källor som just Rauschning men även t.ex. Konrad Heiden (1944).

Ett antal författare har kritiskt granskat de teman som är vanligast förekommande inom det kryptohistoriskt naziöckulta – t.ex. Hitler som svartmagiker, Thulesällskapet, ”Ödets Spjut” och nazisternas användning av så kallad virilkraft i sina högteknologiska projekt, något som bl.a. det hemlighetsfulla Vrilsällskapet skulle ligga bakom⁴ – och konstaterat att det saknas grund för de flesta av de påståenden som cirkulerar (se t.ex. Bahn, Gehring 1997 kap 7; Goodrick-Clarke 1985:217-225; Rose 1994; jfr äv. Dahl 2006:85-86). Skrönorna – för så får de otvivelaktigt betecknas – lever dock envist vidare och reproduceras om och om igen. Inte minst hittas de på internet: en googlesökning på t.ex. ”nazi* + spear of destiny” gav i början av september 2007 189 000 träffar. Den engelska upplagan av Wikipedia är, då detta skrives, på uppslagsordet ”Nazi occultism” uppdaterad med en tydligt källkritisk ansats. Vid en tidigare sökning (2006-01-28) innehöll dock sidan en uppsjö av det sedvanliga kryptohistoriska materialet. Det skall sägas att det kryptohistoriska inte presenterar någon homogen ’alternativ’ sanning, utan flera, ibland inbördes motsägelsefulla och också konkurrerande ’sanningar’. Detta blir tydligt inte minst på många av de hemsidor, bloggar och diskussionsforum på internet som inriktar sig på konspirationsteorier.⁵

Det går att betrakta kryptohistoriska perspektiv på Tredje riket på i huvudsak två sätt, som båda i mycket uppvisar paralleller till den tidiga science fiction som Nagl (1972) beskriver, även om det (pseudo)vetenskapliga och högteknologiska anmärkningsvärt ofta spelar en underordnad roll jämfört med det rent esoteriska. Dels kan de ses som ett slags utsmyckande av det historiska grundmaterialet genom att tillföra element med tydliga referenser till den fantastiska fiktionen, där förklaringar ges som grundar sig i en alternativ, övernaturlig världsbild. Med referens till Webers (1946) begrepp desakralisering finns här uppenbara tendenser till en *resakralisering*, ett återförande av det metafysiska och i viss mån heliga i en annars avförtrollad, rationell (och därmed lite tråkig) världsbild. Betoningen på det metafysiska är så påtaglig att von Mückes (2003) uppfattning om att fascinationen inför detta enbart handlar om en kompensation för det uteslutna i största allmänhet förefaller mindre trolig i detta sammanhang. Dels – och ur en etisk synvinkel mest betydelsefullt – markeras en tydlig åtskillnad mellan Tredje rikets

besynnerliga innevånare och 'oss' i vår vardagliga värld. 'De' var onda eftersom de hängav sig åt religiösa villfarelser och/eller rent av ockultism. Denna förklaring gör det främmande mindre farligt; här finns f.ö. påtagliga likheter med Caweltis (1976) formelkategori med just denna benämning, i vilken tillfredsställelsen ligger i att faran bemästras eller åtminstone görs mer hanterlig genom att 'de goda' på ett ungefär begriper hur det främmande fungerar. Från detta andra perspektiv förklaras Tredje rikets skräckvälde genom avskiljande och *abnormalisering*: det handlar om en anomali, personer med irrationella föreställningar som sätter dessa i praktiken, och ingen normal människa – d.v.s. 'vi' – skulle kunna göra, eller vara delaktiga i, något sådant.

7.1.2 SS-ockultism

En vad man kan kalla fördjupande gren inom det naziockulta lämnar Hitler åt sidan (möjligen på grund av bristande historiskt källmaterial; jfr Goodrick-Clarke 1985:217-225; Wegener 2004) och koncentrerar sig i stället på *SS som en ockult orden*, något som både ökar spännvidden i fråga om möjliga narrativ och graden av historisk förankring. Himmler kallade själv SS för en orden, och hans personliga intresse för bl.a. astrologi och spiritism är belagt (t.ex. Ackermann 1970; Kater 1997). Flera dokumentärer inriktar sig följaktligen helt eller delvis på Himmler och SS, till vilket ett betydande utbud av arkivfilm från Tredje riket finns att tillgå (Giesen 2003; jfr Stutterheim 2000:237-24). Samtidigt som det historiska materialet i mycket visar upp den bild av SS som Himmler själv ville etablera, så erbjuder det också goda möjligheter till att spinna vidare på det redan från början spektakulärt utformade temat. Det finns, vilket flera tyska forskare inom området som jag varit i kontakt med också har understrukt, ett stort tomrum, som många gärna fyller med sådant som de tycker är spännande eller annars passar in i den egna föreställningen om 'hur det egentligen var'. Till det historiskt belagda hör SS forskningsavdelning Das Ahnenerbe ("Förfädersarvet"), som främst inriktade sig på vad som kan sammanfattas som 'den germanska kulturen och rasen', och som skickade iväg ett antal expeditioner bl.a. till Tibet (Gasche 2006; Kater 1997; Pringle 2006). I synnerhet SS koppling till Tibet har kommit att få stort genomslag inom den efterkrigstida populärkulturen, och återkommer frekvent – ofta med ett tillskott av esoteriska influenser à la teosofi – i dokumentär- och spelfilmer,

i populär- och kryptohistorisk litteratur, och i ren fiktion (t.ex. Hale 2003; McCloud 1999; Pauwels, Bergier 1960).

Sannolikt är det främst genom de båda Indiana Jones-filmerna *Jakten på den försvunna skatten* (1981) och *Indiana Jones och det sista korståget* (1989) som SS kopplingar till det ockulta (och till österländsk religion) kommit att populariseras på bred front och rent av skapa en modern arketyper: den onde SS-mannen som intresserar sig för ockultism, arkeologi och forntida historia, gärna omger sig med antika kultföremål, och strävar efter att genom magiska krafter skänka Tredje riket och dess ledare världsherravälde.⁶ Följande exempel ger en bild av den spridning som denna figur har fått: han dyker upp som den odöde Kroenen i filmen *Hellboy* (2004), baserad på den tecknade serien med samma namn av amerikanen Mike Mignola (1994--), i romaner som *Illuminatus!*-trilogin (Shea, Wilson 1975), i dataspel som *Return to Castle Wolfenstein*, och inte minst i rollspel som *Vampire : the Masquerade* (Moore 1993) och *Delta Green : Countdown* (Detwiller, Glancy et al. 1997). De båda rollspelen innehåller en stor mängd intertextuella referenser till övrig populär skräck och gotik. I scenariot ”Berlin by Night” till *Vampire : the Masquerade* medverkar bl.a. Himmler som vampyr, och det sistnämnda kombinerar H.P. Lovecrafts fiktiva värld kring *Call of Cthulhu* med onda nazister, något som inte är ovanligt inom de mer alternativa delarna av populärkulturen.⁷

7.1.3 Naziteknologi och -medicin

I fråga om *naziteknologi* är det framför allt utvecklingen av hemliga supervapen som ligger i fokus, med uppenbara kopplingar till V1- och V2-raketerna och den faktiska historieskrivningen, där dylika särskilt mot slutet av kriget utgjorde en del i propagandan (Jonasson 1971:213). De vanligaste nazidokumentärerna om hemliga supervapen är dock sådana där man inte blandar in nazistisk naturvetenskap; dessa kan egentligen inte hänföras till det nazifantastiska, men ligger på gränsen. Ett exempel är *Hitler's Secret Weapons* (1991) i serien *The War Zone*, som handlar om tyskarnas arbete med raketutveckling och bombardemang av London mot slutet av kriget, men som också fyller ut filmens 53 minuter med diverse annat material – mönstret känns igen från andra nazidokumentärer, där innehållet bara delvis stämmer överens med vad som utlovas. Temat återfinns också i dataspel, t.ex. *Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII* (2003; se äv. artikel av Kraftling 2003). Inom den kryptohistoriska varianten utvidgas de historiska

förehavandena till att också omfatta forskning kring flygande tefat (som oftast är ledd av SS), men även anläggandet av hemliga ubåtsbaser framför allt i Antarktis. En googlesökning på "nazi + ufo" ger över en miljon träffar (1 300 000 2007-10-13), och på internet finns både fantasifulla målningar och ritningar av nazistiska rymdskepp. Båda temata cirkulerar i skönlitteratur och i kryptohistoriska dokumentärfilmer, och har också plockats upp inom kretsar inom nynazismen (Heller, Maegerle 1998). I synnerhet nazistiska flygande tefat är dock ganska sällsynta på film, och dokumentärer på temat går inte att hitta hos de vanliga internetbutikerna; inte heller på amazon.com, vars utbud är större än de svenska motsvarigheterna. Kryptohistoriska dokumentärer som *Secrets of the Third Reich*, *UFO Secrets of WWII : German Flying Saucers* och *Secrets of the Third Reich II : Nazi Bases in Antarctica*, finns emellertid att tillgå på internet, t.ex. genom www.video.google.com.⁸

I en ännu mer fantasifull variant handlar det om medicinsk forskning för att framställa en supersoldat: *nazizombien*, den odöde och därmed odödliga nazityske soldaten som sprider skräck och tar kål på allt i sin väg. Nazizombien dyker upp i både spelfilmer, romaner, tecknade serier och datorspel.⁹ I nazizombien förenas åtskilliga kulturella symboler: här finns drag av såväl Frankensteins monster som Golemfiguren, liksom av de stelt marscherande svartklädda SS i dokumentärfilmernas parader och Waffen-SS seglivade image som närmast övermänskliga elitsoldater. Dessutom finns i bakgrunden den briljante men mer eller mindre galne vetenskapsmannen i egenskap av monstrets skapare. Det övergripande temat är lätt igenkännbart: vetenskap som går snett och hotar mänskligheten, ett ämne som frekvent dyker upp inte minst inom science fiction (Nagl 1972; Perkowitz 2007).

Centralt för det kryptohistoriska är alltså *det hemliga, mysteriet*, som bara några utvalda, särskilt engagerade personer har insett vikten av, medan resten av världen antingen svävar i okunnighet, eller rent av föredrar att inte ta saken på allvar. Det är sensationella avslöjanden, som ofta går tillbaka på att världen inte ser ut som vi tror. I fråga om detta finns tydliga paralleller till främst science fiction, även om det här sägs handla om verklighet: nazisterna vet att bemästra okända krafter och utnyttjar dessa i kombination med hypermodern teknologi. Här finns också, om än på ett annat sätt, överensstämmelser med de dokumentärfilmer som behandlades i förra kapitlet, där just det hemliga och mysteriet var återkommande inslag, liksom även de övernaturliga dragen hos Hitler. En viktig skillnad är att medan mysteriet i de historiskt realistiska dokumentärfilmerna i förra kapitlet ofta fortsatte att vara *olöst*,

vilket på något vis verkar hänga ihop med den metafysiska retoriken, hävdar kryptohistorikerna ofta att de har kommit med en *förklaring* utifrån just metafysiken. Som tidigare sagts skapar detta ett avskiljande från 'oss' och den vanliga världen, som på samma gång gör Tredje riket mindre farligt och mer spännande. Härnäst presenteras några dokumentärfilmer, där drag av det ovanstående emellanåt dyker upp, men behandlas på lite olika sätt.

7.2 Dokumentärfilmerna

Dokumentärfilmerna är utvalda på grundval av sitt gemensamma tema: det naziöckulta, som är vanligt förekommande bland köpfilmer. De första fyra ingår i en serie betitlad *The Occult History of the Third Reich* (Storbritannien 1991/2004, totalt 155 min.), som i sin tur ingår i serien *The War File*.

- 1) *The Enigma of the Swastika*, nedan: *OHTR : Swastika*
- 2) *Adolf Hitler*, nedan: *OHTR : AH*
- 3) *Himmler the Mystic*, nedan: *OHTR : Himmler*
- 4) *The SS Blood and Soil*, nedan: *OHTR : SS*
- 5) *Unsolved Mysteries of the Second World War : Himmler's Castle* (2005), i *The War File*, Storbritannien, ca 15 min. Nedan: *Castle*
- 6) *Hitlers hemligheter (Nazis – The Occult Conspiracy*, 1998), USA, ca 60 min. Svensk övers. Nedan: *Hemligheter*
- 7) *The History of Nazism* (2005) Italien, 70 min. Svensk övers. Nedan: *History*
- 8) *Secret History : Hitler's Search for the Holy Grail* (1999) Storbritannien, 57 min. Nedan: *Grail*

Dessutom har i vissa delar jämförelser gjorts med de mer generella (alltså inte naziöckulta) *Hitlers hantlangare : Himmler* (Tyskland 1996) och *The Nazis : A Warning from History* (Storbritannien 1997).

7.2.1 Struktur och tilltal

I samtliga dokumentärfilmer finns en tydlig binär struktur som, med undantag för *History* och *Grail*, understryks genom dikotomin mellan en sekulär och en metafysisk världsbild. 'Vi' är framför allt inte nazister, men 'vi' är också

de rationella, realistiska och bättre vetande, medan 'de' är svåra att få något riktigt grepp om. I de flesta filmerna har 'de', d.v.s. nazisterna (som ofta, men inte alltid, är synonymt med det tyska folket) skaffat sig en märklig religion, som helt verkar ha förvridit huvudena på dem. I *Grail* och *OHTR* handlar det inte främst om att förklara nazisternas handlingar utifrån deras pseudoreligion *per se*. Här görs det tydligt att problemet ligger i när en sådan tro kombineras med politik och vetenskap. Den film som mest skiljer sig från de övriga, i synnerhet i fråga om retorik och tilltal, är *History*. Medan man t.ex. i *Grail* verkar ansluta sig till synen på den heliga Gral som en idé och inte ett fysiskt föremål, talar man i *History* om gralen som en smaragd från Lucifers krona "som skänkte upphittaren makt och odödlighet" utan att ifrågasätta detta – det framförs på ett sätt som vore det ett odiskutabelt faktum. Det är tydligt att det upprörande anses vara att de ogudaktiga nazisterna försökte lägga vantarna på detta heliga objekt, inte att de lade tid och resurser på att leta efter det, eller att de var irrationella nog att tro på dess existens. Hela argumentationen i *History* går, som nämnts i förra kapitlet, ut på att med betona att nazisterna inte bara bildligt utan också bokstavligen hade försvurit sig åt Satan, vilket gör 'vi' och 'de' mycket tydliga. I synnerhet med det sekulariserade västerlandet i åtanke är det intressant att argumentationen i dokumentärerna inte bygger på tesen att religiös tro i sig är förkastligt, utan att *falsk* religion är det som leder till fördärv. I synnerhet i *History* framgår det tydligt att kristendomen är det enda rättesnöret, medan *Hemligheter* anlägger ett new age-kritiskt perspektiv. I de övriga filmerna står det dock klart att när religion kombineras med vetenskap och politik är det denna *syntes* som utgör det farliga, inte själva religionen. Här kan man tydligt spåra en underliggande modernitetskritik: när vetenskapen upphöjs till religion och drivs till sin spets blir resultatet en mardröm (jfr Bauman 1989; Perkowitz 2007 *passim*). Utopin vänds och blir till dystopi.

I fråga om *tilltal* använder sig många av filmerna i hög utsträckning av stämningsskapande effekter, framför allt vindljud, ödsliga naturscenerier, ljussättning, stämningsmusik etc. Vissa platser, som t.ex. den gamla SS-borgen Wewelsburg, är redan utan sin nazikoppling mycket suggestiva, vilket gör det intressant att undersöka hur olika filmer förhåller sig till detta.

Exempel: Wewelsburg

Himmler började inrätta ett ideologiskt forskningscentrum för SS i den gamla 1600-talsborgen Wewelsburg i Westfalen 1934. Med tiden blev planerna mer och mer storslagna, och projektet har ibland kallats för en SS-Vatikan (Cook, Russell 1999; Hüser 1987). Några av dokumentärerna presenterar Wewelsburg sedd utifrån och i nutida filmbilder. I *OHTR : Himmler och Castle* är det dock gamla svartvita foton till spöklik stämningsmusik; i den senare är borgen effektfullt nog fotograferad som utbränd ruin. *Hemligheter* lägger till ytterligare en dimension genom att visa ännu äldre avbildningar, som t.ex. antika kopparstick. Därigenom förstärks konnotationerna ytterligare till medeltid och riddare, och därmed också till alla associationer, myter och legender som hör till detta (jfr Zander 2000 passim). De nutida bilderna på exteriören kan dock, som i *Hemligheter*, också de vara i svartvitt, vilket tillsammans med det pålagda, ödsliga ljudet av vindens vinande ger en kuslig effekt. I de övriga filmerna sker dock det första mötet med anläggningen i färg. I *History* är det sol, vår och tittaren ser först borgen på avstånd från ett bilfönster. Här står den idylliska visuella presentationen i stark kontrast mot de mystiska saker som där sägs ha ägt rum, vilket blir en effekt i sig. I *Grail* tornar murarna upp sig sett genom framrutan på en bil; det verkar vara tidig vårvinter med mulet och snöglopp. Eftersom Wewelsburg ligger uppe på en höjd blir det ganska naturligt att byggnaden gör ett imponerande intryck när man ser den från landsvägen. I fråga om *interiören* är det nästan uteslutande det norra tornet som förevisas i filmerna, och då som något skrämmande och spöklikt. Det är där som den så kallade Obergruppenführersaal finns, vars golvmosaik inom bl.a. nynazistiska kretsar är känd som ”den svarta solen”,¹⁰ och under denna en krypta, i medietexterna ofta benämnd Walhalla. *Grail* skiljer sig här märkbart från de övriga filmerna genom att först visa de delar av borgen där det idag finns ett museum, varefter tittaren guidas in i kryptan av en intervjuad brittisk expert på borgens historia, Stuart Russell. Genom detta, och genom att Russell också är i bild när han går omkring i kryptan och berättar om den, blir bilderna av borgen och Himmlers Walhalla här, till skillnad från de övriga filmerna, påtagligt avdramatiserade.

Det är givande att jämföra med hur Wewelsburg och vad som skall ha försiggått därinne presenteras i dokumentärer utan naziöckult tema. Också i Knopp-dokumentären *Hitlers hantlangare : Himmler* får tittaren först se borgen från ett bilfönster, då från längre håll och med en rörelse i sidled, som

gör att byggnaden blir mindre imponerande. Här är det vår och solen skiner, men 'spökmusiken' kommer insmygande och bilden växlar plötsligt till dunklet i kryptan, vilket tillsammans med berättartexten ger en stark kontrast. Det talas i vanlig ordning om SS som svart orden, den heliga Gral och borgen som "en hemvist för dom fallna SS-riddarnas andar." Men filmen lämnar den snart för att övergå till det arbetsläger som låg intill, och därefter vidare till slavarbetare och mördande Einsatzgruppen bakom linjerna på östfronten.

I BBC-serien *The Nazis : A Warning from History* ser det ut att vara sent på eftermiddagen en vacker sensommardag när kameran närmar sig borgen från ovan. I bakgrunden hörs en högtidlig sång på tyska, uppenbarligen från en gammal inspelning. Alldeles innan har Himmler introducerats för första gången, och berättarrösten säger nu "This former Bavarian chicken farmer made Wewelsburg castle the spiritual home of the SS, the elite group which had emerged from Hitler's own personal bodyguard". Detta medför en märklig kontrast; återigen är det paradoxen som dyker upp. Därefter är det bara musiken som hörs, medan panoreringen runt borgen fortsätter. Inifrån borgen är det den mörklagda kryptan som förevisas i en kort sekvens. Berättaren: "Himmler fantasized that the leaders of the SS would meet in this room like the knights of the round table. Here they would plan the rule over their own empire." Åter förefaller det att det som passar bäst in i bilden av SS får råda, d.v.s. ett stereotypiskt agerande. Om man som tittare tänker nyktert och praktiskt på saken kan man visserligen undra varför Himmler ville att SS-topparna skulle sitta och planera i en mörk källare, när de hade hela den stora borgen till sitt förfogande. Sett ur ett symboliskt perspektiv passar det dock mycket bättre att de skulle befinna sig just här. Med tanke på att just *Nazis* hör till de nazidokumentärer som är minst spektakulära över huvud taget blir detta inslag lite förvånande. Jag ser detta som ytterligare ett indicium på att det är den kulturellt symboliska meningen som är viktig, inte den direkt referentiella; den fantastiska verkligheten har trängt undan den verkliga. För att tala i Barthes termer: det är den tredje nivån, myten, som har ersatt den första, denotationen.

7.2.2 Teman

Mysterium

Liksom i de tidigare undersökta dokumentärerna utgör *mysteriet*, det oförklarliga, en viktig ingrediens i samtliga dessa filmer. Framför allt gäller detta *Castle*, som passande nog ingår i serien *Unsolved Mysteries of World War II*. Det oförklarliga handlar oftast om 'vår', de utomstående betraktarnas, skräckblandade förundran inför det som framställs som en besynnerlig och skrämmande politisk religion (jfr Gentile 1990; Griffin 1991). I några av filmerna (framför allt *Hemligheter* och *History*) finns också tydliga inslag av dikotomin normal kontra paranormal verklighet. Här sträcker sig nazisternas (pseudo)religiösa engagemang in i det metafysiska, med ockulta förehavanden och kontakt med icke-mänskliga väsen. I *Grail* ligger frågan på en annan, mer allmänmänsklig nivå genom att man diskuterar hur det var möjligt att de högt bildade tyska akademiker – ”men of the highest caliber; professors from the leading universities” – som ställde sig i SS-Ahnenerbes tjänst kunde utföra sitt arbete inom en organisation som i andra delar utförde ohyggliga experiment på levande människor. Jämfört med filmerna i förra kapitlet finns i de här aktuella en tydlig skillnad: mysteriet är löst, nazisternas handlingar har fått en förklaring. Det mystiska, som i fråga om Hitlers död till stor del kunde jämföras med det oklara i en kriminalgåta, är här tydligt förlagt till en sfär bortom den reala verkligheten.

Apokalyps och hybris

I likhet med dokumentärfilmerna i förra kapitlet utgör *det apokalyptiska* också inom det nazifantastiska ett centralt tema. Skillnaden är att scenariot i en naziöckult kontext tillförs ytterligare en dimension: det är här verkligen mörkets onda makter som i en episk slutstrid står mot det goda och ljusa. Diskursen är här klart präglad av element från religion och mytologi. Ett genomgående tema är också *hybris*, där i synnerhet SS får stå som representanter för en orimlig strävan efter att överskrida gränserna för det mänskliga. SS trampar ständigt över dessa, både bildligt talat och visuellt: marscherande SS-män är en av de mest förekommande visuella troperna i mediematerialet.

Skapandet av en ny, överlägsen människoras och det kallblodiga utrotandet av 'undermåliga' individer har redan det fört över SS till det förbjudnas område. Man kan skönja en judeokristet färgad ideologi i kritiken: tror de sig i en gammaltestamentlig anda vara Guds/Jehovas jämlingar, med befoget att såväl skapa nya mänskliga livsformer som att utrota hela folk? Detta behöver inte alls ha med medvetna religiösa föreställningar att göra. Däremot är det inte orimligt att sådana finns med i bakgrunden som en del i den gemensamma kulturen och därmed också färgar denna del av diskursen.

Vetenskapliga villospår

Ett närbesläktat tema som är påtagligt både i *Grail* och i de fyra filmerna i serien *The Occult History of the Third Reich*, och som därmed markant skiljer dem från de övriga i undersökningen, är *det vetenskapliga villospåret*. Tyskarna är egentligen som 'vi': de var inte unika i sitt intresse för eugenik, raslära och ockultism, och var inte heller de första att ägna sig åt detta. Däremot gjorde de speciella omständigheter som rådde i Tyskland i samband med förlusten i första världskriget att man just där kom att kombinera nationalsocialism, eugenik, raslära, modern vetenskap och esoterisk filosofi (ofta kallad ariosofi, se t.ex. Goodrick-Clarke 1985) i vad som kom att bli en katastrofal syntes. Detta 'villospår' har klara utopiska drag och sätts in i en samtida historisk kontext, vilket gör att dessa blir begripliggörande samtidigt som de är avskräckande. Här kan man delvis se en parallell till Zygmunt Baumans (1989) resonemang om förintelsen som en logisk följd av den moderna samhällsutvecklingen dragen till sin absoluta spets. Det finns också tydliga kopplingar till de dystopiska delarna inom science fiction.

Exotism

När det handlar om naziockultism utgör det exotiska ett påfallande inslag. Det *rumsligt* exotiska är företrädesvis representerat genom Tibet och vissa 'märkliga' platser i Europa, framför allt SS-borgen Wewelsburg, men dessutom fantasifulla iscensättningar som får illustrera t.ex. Atlantis. Tibet utgör i flera filmer ett populärt och återkommande motiv (*OHTR : Swastika, SS, Hemligheter, History, Grail*). Det är många scener med ödsligt vackra landskap och tibetaner i traditionella dräkter som blickar ut över detta,

buddhistiska kloster och munkar som slår på gonggongar och/eller mässar entonigt, men även skallmätningar och ansiktsavgjutningar av glada tibetaner. Arkivmaterial blandas, i synnerhet i *History*, med nyinspelade filmbilder. Wewelsburg finns med i fem av de åtta filmerna¹¹, och förekommer dessutom inte sällan i mer generella nazidokumentärer. Ibland (framför allt i *History* och *Grail*) figurerar också gamla borgar i Pyrenéerna, i synnerhet Montségur, de märkliga klippformationerna i Externsteine i Tyskland, arkeologiska utgrävningar i Mellanöstern och vyer från Antarktis och Latinamerika, ofta tagna ur gamla arkivfilmer. I *History* använder man sig dessutom av klipp från gamla spelfilmer, bl.a. för att illustrera spekulationer kring det inre av den ”ihåliga jorden”, som eventuellt skulle kunna vara bebodd av en högre ras av mänskliga varelser. Det finns även påtagliga inslag av en *tidslig* exotism som förmedlas genom bilder. Vikingaskepp på havet, runstenar och torshammare signalerar vikingatid och hedendom/asatro, medan riddare i rustning och gamla borgar, kopparstick med häxor på kvastar eller på bålet för med sig en mängd konnotationer, allt efter filmens specifika tilltal: medeltid (d.v.s. i denna kontext allt före Upplysningen), inkquisition, djävulens anhang och så vidare. I synnerhet används sådana i *History*, *Hemligheter* och *Grail*.

Det historiska är med andra ord viktigt, och här finns en ofrånkomlig överensstämmelse med nazisternas egna iscensättning av den nationella identiteten som grundad i tradition och germansk historia (se t.ex. Karlsson, Ruth 1983). Men i likhet med bilden i Tredje riket är det inte heller i dagens dokumentärer det strikt ’historiskt’ historiska som ligger i fokus, utan snarare *det mytiskt historiska*: bilderna förankras verbalt i referenser till Gralsriddare, kung Arthur, asagudar, häxor och trollkarlar. Liknelsen mellan SS och riddare, i synnerhet Tyska orden, återkommer i snart sagt var och varannan film, alltså inte bara de naziokulta. SS som (riddar)orden återkommer även frekvent i facklitteraturen (t.ex. Höhne 1966; Padfield 1990), och utgör således en av de absolut vanligaste troperna i samband med representationen av såväl Tredje riket i allmänhet som SS i synnerhet. Samtidigt är den ett direkt arv från NS-tiden, då den utgjorde en populär del i den nationalistiska retoriken (Reinicke 2003). I de nutida filmerna övertas ofta denna mytiska historicitet, som får ytterligare ett lager genom den nationalsocialistiska kontexten. Inte sällan gestaltas hela Tredje riket i sig som något främmande och exotiskt: här spelar det storslagna en viktig roll. Filmbilder från partidagarna i Nürnberg – vanligen i form av klipp från Riefenstahls *Viljans triumf* (1934) – liksom från andra spektakulära evenemang, som t.ex. historiskt inspirerade parader

med riddare till häst, hav av nazirelaterade banér och fanor, och inte minst de entusiastiskt heilande, strikt koreograferade folkmassorna, skapar för oss nutida tittare en bild av *något annat* som plötsligt dykt upp mitt inne i det välkända Europa, något främmande, skrämmande men samtidigt fascinerande och lockande. Det är frestande att betrakta fenomenet som en metafor för det *abjekta*, det främmande, bortträngda och skrämmande som också finns inom oss själva. Julia Kristevas (1992) teorier kring detta är mycket passande i sammanhanget, också eftersom de hänger nära samman med de tidigare diskuterade om tabu och fetischering. Samtidigt finns påtagliga paralleller till Susan Stewarts resonemang kring det groteska och *spektaklet*:

[I]n spectacle the grotesque appears not in parts but in a whole that is an aberration. The participant in carnival is swept up in the events carnival presents and he or she thereby experiences the possibility of misrule and can thereby envision it as a new order. In contrast, the viewer of the spectacle is absolutely aware of the distance between self and spectacle. The spectacle exists in an outside at both its origin and ending. /.../ The spectacle functions to avoid contamination: "Stand back, ladies and gentlemen, what you are about to see will shock and amaze you." (Stewart 1993:108)

Dokumentärernas representation av Tredje riket som ett i dubbel mening historiskt spektakel erbjuder tittaren tillfälle att ta del av det avvikande, överväldigande och i vissa delar sublimala, utan risk för att själv kontamineras. Dess rumsliga placering i ett *bortom* är, som vi kommer att se, på flera sätt väsentligt. Så till exempel är likheterna med önskerummet och önsketiden inom det utopiska tänkandet påfallande, inte minst genom de återkommande referenserna till medeltiden, som i sig utgör en vanlig utopisk tankefigur inom västerlandet (Gustafsson 2002; Källström 2000; Sanner 1995). Här är det dock inte något positivt som framställs, utan medeltiden och det geografiskt avlägsna får tjäna som illustration till det främmande, det sämre, icke-moderna, det som inte är 'vi' och 'vårt'. I vissa delar leds tankarna till en form av orientalism, där nazisterna (och deras vänner tibetanerna) får tjäna som en fascinerande, exotisk och inte sällan fetischistisk illustration av *den andre* (jfr Hall 1997; Said 1978). Samtidigt finns, som nämnts, i flera av filmerna en modernitetskritik: när den utopiska rumstiden inkorporerar det romantiserade förgångna i det moderna projektet blir resultatet en mardröm. 'Science reality' visar sig vara fasansfullt jämfört med science fiction.

7.2.3 Narrativa kärnor, delhändelser, detaljeffekter

Det kan vara missvisande att serien *The Occult History of the Third Reich* upptar hälften av de här studerade dokumentärerna, eftersom den på viktiga sätt skiljer sig från de övriga och därmed ger en något skev bild. Det kryptohistoriska inslaget i den är – titeln till trots – mindre påfallande än i de övriga, även om det också här handlar om en historieskrivning som antyds vara undantryckt och/eller till stora delar obekant. Serien har en tydlig narrativ ram i Tredje rikets uppgång och fall, och den har också en betydligt mindre spektakulär framtoning än de flesta andra. I serien utnyttjas inte de möjligheter till spektakel och hokus-pokus som flera av de andra filmerna i stort mått tar vara på, utan dess tilltal är – med tanke på ämnet – förvånansvärt sansat. Den är framför allt en informationsdokumentär, med ett tilltal som präglas av upplysning och dokumentär realism. I *Castle*, *Hemligheter* och *History* är det svårt att tala om något mer konkret övergripande narrativ, då det egentligen saknas både en riktig början, en kedja av händelser och ett logiskt slut. Det är här inte så mycket fråga om ett återberättande av ett händelseförlopp som om just ett redovisande av olika företeelser som separata enheter, utan att direkt förankra dessa i en tidlig kontext. Det går att se det som ett löst *collage av narrativa kärnor*, som mer eller mindre slumpartat har tagit en plats i diskursen, vilket kan jämföras med Lévi-Strauss' karaktärisering av myten som icke-linjär totalitet (Lévi-Strauss 1979:44-45). I samtliga filmer finns det som i förra kapitlet kallades *delhändelser*, och likaså *detaljer* och *detaljeffekter*. Den stora skillnaden är att det logiska sambandet (temporalt, kausalt) mellan de olika narrativa kärnorna i de tre sistnämnda filmerna inte är viktigt, eftersom det här inte handlar om en berättelse om det förflutna, om ett historiskt skeende, utan om en redovisning av olika separata bitar som på ett eller annat sätt har en förbindelse med detta. Det finns vissa likheter med det uppsplittrade berättandet i *Final Report*, dock med det viktiga undantaget för att det där i efterhand går att pussla ihop ett enda, tydligt linjärt narrativ, vilket alltså inte riktigt låter sig göras i de tre som här är aktuella. Såväl de narrativa kärnorna som delhändelser och detaljer skiljer sig i de naziokulta dokumentärfilmerna ofta kvalitativt från dem som redovisades i det förra kapitlet, eftersom de genom sitt innehåll gör att de hamnar i ett slags *gränsland utanför eller bakom* (för att travestera Jackson 1981) *det vardagliga*. Detaljeffekterna är dock till stora delar likartade, även om det här (förutom i *History*) är en övervikt på det mystiska och spöklika snarare än det direkt chockerande eller omskakande.

Det enda som finns med i mer än hälften av filmerna (sex av åtta) är andra världskriget (!). Annars är den högsta frekvensen av gemensamma händelser fyra av åtta, vilket säger en del om den narrativa splittringen. Nedanstående sammanställning visar på det naziockulta grundnarrativ som ändå utifrån detta framträder. Den har två distinkta delar, där den första karaktäriseras av en viss strukturell ordning i berättandet som man åtminstone kan ana sig till (först hände a, därefter b), medan den andra snarast kan betecknas som dess motsats.

1) Ordning

1800-tal. Inspirationskällor för det som komma skall: Mme Blavatsky och teosofi, idén om den högstående ariska rasen. I Tyskland blir det populärt med rasistiska ockulta sällskap. Thulesällskapet är ett sådant. Svastikan/hakkorset övertas av Hitler och nazisterna.

Efter detta blir det svårt att urskilja något sammanhängande i det historiska händelseförloppet. Ibland förekommer ölhallskuppen och Hitlers fängelsevistelse i Landsberg (och då inklusive skrivandet av *Mein Kampf*), men oftast inte. Nazisternas makttillträde nämns bara i två filmer. I regel blir det i stället plötsligt en massa nazistiska parader, heilande, Hitler som talar, nattliga ceremonier kring flammande eldar, svartklädda SS som marscherar, alternativt poserar 'övermänniskt', etc. Inget av detta utgör några narrativa kärnor, utan är snarast att betrakta som delhändelser, detaljer eller detaljeffekter. Däremot återkommer följande, som ibland är möjliga att placera in i ett temporalt sammanhang, men oftast hänger i luften:

2) Kaos

SS är Himmlers (alternativt Hitlers, eller bådas) elit av ordensriddare. SS utgör materialet för den nya ariska övermänniskan som skall avlas fram, vilket sker på Lebensborn.¹² Wiligut är/blir en viktig person inom SS. Himmler inrättar/planerar ett ideologiskt centrum för SS/en SS-Vatikan. Här håller Himmler och 12 utvalda SS-män mystiska ceremonier. Himmler skapar/har ett forskningscentrum/utbildningscentrum för ockultism etc. "Nazisterna" (Hitler, Himmler, SS eller Ahnenerbe) skickar expeditioner till Tibet. SS (ibland preciserat till SD/Sicherheitsdienst, Einsatz-gruppen, Gestapo resp. läkare) terroriserar och mördar civila, vanligen judar. Andra världskriget (bryter ut,

alternativt dyker plötsligt bara upp i någon bild eller nämns. Det kan också ha funnits implicit i bakgrunden)

Som synes är Hitler aktiv i den första, ordnade delen, medan Himmler tar över som huvudaktör i den andra, kaotiska. Han *planerar, inrättar, skapar, skickar*, och ägnar sig åt ockulta ritualer. Dessutom har han skapat SS som en *orden* och en *elit* av *övermänniskor*. Det är således en mycket kreativ person som presenteras, även om det han tar sig för överlag är tämligen udda saker som knappast hör hemma i en ordinär verklighet. Här blir den symboliska kopplingen till Himmler som urtypen för den intellektuelle onde nazisten tydlig: han planerar och ser till att det planerade blir utfört. Men han är dessutom en *irrationell intellektuell*, vilket snarast gör honom besläktad med stereotypen av den galne vetenskapsmannen. Att han dessutom sysslar med mystiska saker gör att han passar väl som Hitlers handgångne man. Hitler förefaller i kaostiden mest vara den onda kraft som ligger i bakgrunden och gör Himmlers bitvis makabra, bitvis bara besynnerliga verksamhet möjlig.

Detaljrikedomerna är påtagliga: det är inte bara någon enstaka udda företeelse utan en hel mängd som staplas huller om buller. Det kaotiska märks i denna sammanställning också i att det är ganska oklart både exakt vad Himmler gör (inrättar *eller* planerar? Skapar *eller* har?) och när han gör det. Logiskt sett bör SS ha uppstått någonstans i början, men i fråga om de övriga delarna kan man i princip stuvra om dem lite hur som helst utan att någon inre struktur förändras, eftersom en sådan alltså saknas. Det är därför i flera filmer ganska oklart t.ex. hur kriget, och de i tre filmer omnämnda koncentrationslägren, förhåller sig till de övriga delarna i berättelsen. Ambitionen varierar också i fråga om att berätta hur allt slutar. I fem av de åtta dokumentärerna ges inget temporärt avslut, utan det lämnas öppet: detta hade Himmler planerat, detta skulle komma att leda till något ohyggligt, o.s.v. Det blir så att säga cliffhangers, men inte i vanlig mening så att publiken hålls i någon spänning – vi vet ju redan hur det går. Det finns också en annan sorts spänningsskapande slut, likt det som redovisades i förra kapitlet där mysteriet kvarstår (*Last Days*). I *History* dör Hitler i sin bunker, men det sägs inget om att nazismen har besegrats. Führern lämnar tvärtom efter sig ett profetiskt budskap om framtiden, som hittas i ett arkiv: "Belsebubs B och djävulen ska bli den nya fanan under vilken mitt kungarike ska leva igen." *Grail* är den enda som följer ett tydligt historiskt händelseförlopp, och här ges också de olika delhändelserna en bestämd plats i tiden. Den dokumentär som annars kommer närmast en upplösning som svarar

mot det historiska skeendet är *Castle*, där Himmler mot slutet av kriget beordrar att Wewelsburg skall förstöras. Amerikanerna anländer, en specialstyrka hittar Himmlers hemliga kassaskåp och spränger det, varvid man finner högar av dokument och värdeföremål som någon av amerikanerna lägger beslag på. Inte heller här ges dock något riktigt avslut: det sista som sägs är att ”mannen och dokumenten försvann därefter ur historien” (min övers.).

Ordning och kaos kan också tyckas vara ganska symboliska metaforer för den i filmerna förhärskande synen på Tredje riket i stort.¹³ Det är tydligt hur händelserna och de olika agenterna i början av narrativet först ser ut att ingå i ett normalt, begripligt tidsförlopp, som dock abrupt bryts av och upplöses i och med Hitlers inträde som politisk maktfaktor – det normala tillståndet räcker så länge han sitter i fängelse. Början på det abnorma är inte ens markerad, utan plötsligt är det kusliga bara där, med all sin kraft. Intressant att notera är också övergången i fokus från Hitler till Himmler. Hitler finns hela tiden med som den hemske tyrannen, men han är inte längre *agent* i samma bemärkelse som han var tidigare, i den ordnade tiden, då han t.ex. var soldat i första världskriget, fick järnkorset av första klass, spionerade på DAP (Deutsche Arbeiterpartei, som under hans ledning skulle bli till NSDAP) och så vidare. I kaostiden fyller hans skräckgestalt upp hela rummet, han är något annat och något mer än en människa: han är helt enkelt ’Hitler’. Den som ersatt Hitlers roll som agent i kaostiden är Himmler, vars idéer och förehavanden knappast tillhör de mer ordinära, men ändå på något vis är gripbara och möjliga att relatera till. Himmler har visioner, som i mycket liknar romantiska pojkdrommar med riddare, mystiska sällskap, elitsoldater, gamla borgar, och han själv som ledare för allt detta spännande. Att han dessutom ser ganska oförarglig ut, och till råga på allt är f.d. kycklinguppfödare (vilket sägs i åtskilliga dokumentärer), gör sitt till för att han inte skall stiga till de höjder som Hitler befinner sig på. Himmler kan därmed på egen hand aldrig bli skrämmande på samma sätt som Hitler, eller som de svartklädda ‘övermänniskorna’ i SS.

Att man ibland i filmerna, till exempel i fråga om vem det var som skickade iväg expeditioner till Tibet, blandar ihop Himmlers, SS och Hitlers ageranden blir följaktligen helt rimligt. På samma sätt som vi i det förra kapitlet såg hur Hitler, bunkern och det tyska folket visade sig vara ett och samma, ser vi här hur också Hitler, Himmler och SS ingår i en metonymisk enhet. När denna enhet studeras närmare visar sig dock vissa intressanta sprickor. Det finns nämligen en betydelsefull skiktning inom SS, där soldaterna i Waffen-SS visserligen utgör en elit, men inte på samma övermänniskliga sätt som de

svartklädda SS. Waffen-SS bär inte heller svarta uniformer utan ses ofta i bl.a. kamouflagemönstrade (om vilket det för övrigt i *OHTR : Himmler* otvetydigt beundrande sägs att de var de första i den moderna militärhistorien som hade). De stridande Waffen-SS framställs på ett annat sätt än de svartklädda, paraderande SS. Här är det soldater ute i krig, och även om de dödar är det legitimt eftersom det hör till krigets natur. Här visas de också mer som agerande individer, inte som en rigid, omänsklig mängd. Till representationen av Waffen-SS hör dessutom inte sällan en tydlig fascination inför deras mod, militära skicklighet och inte minst deras utrustning. På flera ställen i materialet som helhet tar detta form av en regelrätt hyllning, även om denna (som det ibland verkar pliktskyldigast) balanseras upp av i synnerhet SD:s och Einsatzgruppens brutala slaktande.¹⁴ Stereotypen 'SS' ingår således i enheten Hitler/Himmler/SS, medan representationen av Waffen-SS inte är fixerad på samma sätt, och inte riktigt hör till 'det riktiga SS'. Detta är intressant på flera sätt, inte minst eftersom Waffen-SS på många sätt kan sägas utgöra en pojkdrom om elitsoldaten. 'Övermänniskan' som sysslar med ockulta riter är i jämförelse både ett betydligt mindre vanligt ideal, och dessutom något som för de flesta är långsökt att ens försöka identifiera sig med. Temat återkommer både längre fram i detta kapitel och i fråga om publiken.

Anekdotiska fragment

Narrativ och teman i de undersökta naziockulta dokumentärerna kan sägas på ett oväntat flerdimensionellt sätt illustrera representationen av Tredje riket, Hitler och nazismen. Den tvådelade narrativa strukturen visar tydligt att vad som händer i Tredje riket inte är viktigt att placera in temporalt. Det mesta kan, vad kaostiden anbelangar, lika gärna ha funnits där redan från början: nazister, parader, krig och förintande av 'undermåliga' människor. Och den historia som berättas om kaostiden blir följaktligen en splittrad redogörelse där de många små delhändelserna och detaljerna – vilket skulle kunna motsvara Lévi-Strauss (1979) mytiska celler – har företräde. Dessa är snarast av anekdotisk karaktär: de kan betecknas som *anekdotiska fragment*. Det är kanske inte oerhört väsentligt för vare sig Tredje rikets historia eller för förståelsen av detta att veta att Himmler skall ha samlat 12 höga SS-män i kryptan i Wewelsburg för att frammana förfädersandar; däremot är detta ett av de fragment som ständigt återkommer inom dokumentärer om naziockultism. Den tvådelade narrativa strukturen visar också på hur världen tydligt

förändras i och med att Hitler tar över Tyskland. Führerns makttillträde utgör symboliskt ett upphävande av alla vanliga lagar, också de för tid och rum. Hitlers Tredje rike är separerat från resten av världen; en port har öppnats mot det annars icke-reala och en annan dimension har tagit över, där det normala plötsligt påtagligen befinner sig sida vid sida med det abnorma, surrealistiska och metafysiska. Den 'verkliga' verkligheten som vi är vana att se den har försvunnit, och i dess ställe har kommit en skrämmande, mörk *parallellvärld*, som uppvisar stora likheter med den fantastiska världen inom de populära skräck-, gotik och science fiction-genrerna (Jackson 1981; Fyhr 2003). Och den som sätter igång allt detta, den som öppnar den förbjudna porten till den andra världen och släpper in skuggorna, är Hitler. Det är intressant att se hur hans fängelsevistelse, när den i tre av dessa filmer uppmärksammas (*OHTR : AH, Hemligheter, Grail*), kan sägas markera gränsen mellan den mänskliga Hitler, han som fortfarande kunde misslyckas (som konstnär, med ölhallskuppen etc.), och den omänskliga, till synes omnipotente 'Hitler', som lämnar exilen i fängelset och då dessutom medför sin heliga skrift, 'nazismens bibel', *Mein Kampf*. Denna övergång är också tydlig i dramadokumentären *Hitler : The Rise of Evil*. Här finns påtagliga symboliska överensstämmelser med traditionellt mytologiska portalfigurer, som efter en längre tid i ensamhet når upplysning och går ut i världen för att sprida sin lära.

De naziockulta dokumentärerna ger således en bild av en stat som på flera sätt och också i fråga om tidslighet ligger utanför den vanliga, normala världen, och där gränserna mellan vad som är normal och paranormal verklighet är upplösta. Inte bara forntid och högteknologi blandas, utan även religion och vetenskap, förnuft och det irrationella, liv och död. Om vi ser till Fyhirs definition av den gotiska texten passar denna väl som beskrivning: en subjektiv värld som saknar högre ordning och som utmärks av en atmosfär av förfall, undergång och olösbarhet (Fyhr 2003:64). Fyhr talar om grepp som ger framställningen labyrintiska egenskaper, vilket är något som också karaktäriserar flera av de naziockulta dokumentärerna. Segern över Tredje riket kan ur detta perspektiv metaforiskt ses både som en Upplysningens förnyade triumf över vanföreställningar och irrationellt mörker, och som de Goda krafternas bekämpande av de Onda. I de naziockulta dokumentärerna är dock, som har visats, denna del av historieskrivningen i hög grad frånvarande. De dväljs kvar i den andra, fantastiska världen och betraktar – ofta med en tydlig fascination – de märkliga ting som denna verkar vara fylld av. I dessa verkar det alltså inte finnas någon väg ut ur mörkret, en bild som har beröringspunkter

med de dokumentärer i förra kapitlet som fokuserade på det olösbara och oförklarliga.

7.2.4 Historiska personer och karaktärer

Det är bara Hitler och Himmler som återkommer i samtliga av dessa filmer. Om Hitler sägs det förvånansvärt lite över huvud taget; han finns mest bara där, utan att karaktäriseras – vilket kan bero på att han inte anses behöva presenteras närmare. Himmler framstår framför allt som kufisk, inte minst genom det frekventa epitetet f.d. kycklinguppfödare, som inte gör honom mer vardaglig utan snarare mer bisarr (*OHTR* : *SS*; se även t.ex. *Nazis*). Näst efter dem kommer H.P. Blavatsky, en av det sena 1800-talets förgrundsgestalter inom esoterism och grundare av Teosofiska samfundet, och Himmlers medhjälpare Wiligut, som båda förekommer i hälften av filmerna. Samtliga nazi-ockulta dokumentärer utom *Castle* presenterar dock en mängd mer eller mindre udda personligheter, som t.ex. ariosoferna Guido von List och den f.d. munken Jörg Lanz von Liebenfels (Goodrick-Clarke 1985:33-122; Hamann 1996:293-319), men det är alltså mer sällan som samma personer figurerar.

Ett specialfall utgörs av Otto Rahn, SS-mannen som på Himmlers uppdrag sägs ha sökt efter den heliga Gral. Han är bara med i två av dokumentärerna i studien (*Hemligheter, History*) men återkommer på flera andra håll i materialet som helhet, vilket gör honom särskilt intressant att studera. Rahn framstår som den ende potentiellt sympatiska av nazisterna, möjligen beroende på att han hamnar i onåd hos Himmler och under oklara omständigheter plötsligt försvinner vid en bergstur i Alperna. Att Rahn är en för eftervärlden fascinerande karaktär visar sig bl.a. genom den artikel om honom som finns på Wikipedia, där han också omnämns som en av möjliga förebilder till Indiana Jones-karaktären (se källförteckning). Från artikeln länkas bl.a. till en kort dokumentärfilm som enbart handlar om Rahn, *The Secret Glory* (Storbritannien 2001), vilken finns utlagd på Youtube. Han figurerar i dokumentärer om den heliga Gral, och i materialet dyker han dessutom upp som en av huvudpersonerna i ett opublicerat rollspel, *Indiana Jones och Kristi Lekamen* (som refereras till i intervjumaterialet, se kap. 9). Om de olika medierepresentationerna i vilka han förekommer läggs samman blir resultatet också en bild av en *atypisk SS-man*, något som kan utgöra en viktig del i den fascination som han verkar utöva. Han är ung (och dör ung), ser bra ut också i civila kläder (SS-män på bild brukar annars vara iförda strikt uniform), och verkar inte vara en vanlig fanatisk

nazist trots att han är med i SS. Han är redan som barn annorlunda, känslig, ”framför allt poet” (*The Secret Glory*). Han skriver två böcker på Gralstemat (1933, 1937), blir beundrad av Himmler för sin kunskap om medeltid och gralsmysterier, åker på forskningsresor till gamla borgar, går ur SS (vilket är mycket betydelsefullt), drabbas av Himmlers vrede och försvinner slutligen mystiskt, sannolikt också av tragiska orsaker. Genom dessa avvikelser från den stereotypa bilden av den onde SS-mannen blir Rahn till en oxymoron, och därmed passar han både utmärkt in i den fantastiska världen och blir intressant att studera som människoöde.

Den annars helt dominerande bilden i de naziokulta dokumentärerna av SS som ett homogent, elitistiskt ordenssällskap som ägnade sig åt mysticism, ockultism, promiskuöst sex och dödande frodas, som inom kort kommer att visas, också inom andra medieområden. Dock finns i vissa – och här finns en viktig länk till andra kategorier av nazidokumentärer – det viktiga undantaget: Waffen-SS, representerande det realistiskt och beundransvärt övermänskliga, elitsoldaten i modern tappning. Medan Otto Rahn sannolikt mer utgör en länk till de mer obegripliga karaktärerna inom SS är det – vilket materialet visar – ännu mer populärt att försöka leva sig in i de enskilda Waffen-SS-soldaternas situation och livsöden. Detta har inte sällan tagit sig uttryck av romantiserade skildringar och inte minst en idealisering, som i olika grad kan innehålla element av heroisering och rentvående (jfr Smelser, Davies 2008). Även om detta alltså förekommer inom mediematerialet är det dock viktigt att inte underskatta publikens förmåga till kritisk distans, något som kommer att tas upp närmare i kapitel 8 och 9.

I resten av detta kapitel undersöks hur teman, tecken och symboler från dokumentärfilmerna återkommer – eller inte gör det – i spelfilmer, dataspel och rollspel. Samtidigt uppmärksammas också avvikelser: vilka element är specifika för den nazifantastiska fiktionen? Utifrån denna framför allt redovisande genomgång görs sedan en sammanfattande jämförelse och analys av hela det nazifantastiska området så som det har tagit sig uttryck i materialet.

7.3 Spelfilmerna

Följande filmer är utvalda på grund av sina nazifantastiska inslag. De är enkla att placera in i Caweltis formelkategorier: nr 1–3 som äventyr, 4–10 som det främmande och 11–12 som mysterium. Nr 13–14, två filmer som enklast kan

beskrivas som pornografisk naziexploitation (jfr Stiglegger 1999; Witiko 1996 a, b), uppvisar tydliga drag av melodrama. Nr 1–9 inriktar sig framför allt på det naziöckulta, och resterande på teknologi/medicin. I nr 3 och 4 blandas de båda områdena.

- 1) *Jakten på den försvunna skatten* (1981) USA
- 2) *Indiana Jones och det sista korståget* (1989) USA
- 3) *Den vilda jakten på gudarnas juvel* (1989) Sydafrika
- 4) *Hellboy* (2004) USA
- 5) *Satans borg* (1983) USA
- 6) *The Bunker* (2000) Storbritannien
- 7) *Shock Waves* (1976) USA
- 8) *Night of the Zombies* (1979) USA
- 9) *Zombie Lake* (1981) Frankrike/Spanien
- 10) *Star Trek Enterprise*, avsnitt ”Stormfront” (2004) 2 x 42 min, USA
- 11) *They Saved Hitler’s Brain* (1963) USA
- 12) *Pojkarna från Brasilien* (1978) Storbritannien/USA
- 13) *Ilsa : She-Wolf of the SS* (1973) USA
- 14) *Love Camp 7* (1973) USA

7.3.1 Struktur och teman

I så gott som samtliga spelfilmer finns en tydlig binär grundstruktur som följer den klassiska uppdelningen i goda som kämpar mot onda. Ofta handlar hotet från de onda om att förgöra hela världen, och den strid som sålunda förestår är till sin grundkaraktär *apokalyptisk*. Detta blir särskilt tydligt i de tre filmer som har en storslagen slutuppgörelse mellan de onda nazisterna och de godas företrädare: det är natt, eller på annat sätt omgivande mörker, det är mycket explosioner, rök, eld och ’övernaturliga’ ljuseffekter/energistrålar, och de onda förintas genom eld (*Jakten på den försvunna skatten*, *Hellboy*, *Satans borg*; i den senare är det demonen som tillintetgörs av blixtar, dock efter att först ha sugit livet ur den onde SS-ledaren). Det symboliska slutet i eld återkommer också i *Zombie Lake*, *They Saved Hitler’s Brain* och *Ilsa*. I tre filmer besegras emellertid inte det onda, utan de goda (eller den enda som överlever för att berätta) lyckas mot alla odds klara sig undan genom att fly. Hit hör *The Bunker* och zombiefilmerna *Shock Waves* och *Night of the Zombies*. Slutligen avviker *Indiana Jones och det sista korståget* och *Den vilda jakten på gudarnas*

juvel: Indiana Jones finner den heliga Gral och räddar den undan nazisterna, medan hjälten i den senare räddar sig och sitt sällskap ut ur en mystisk gruva där det pyser, ryker och sprutar eld. Naziskurkarna här är mest fåniga, och 'huvudskurken' ("Hauptmann Himmler") slutar sin bana stelt sittande i den losslitna sidovagnen till sin motorcykel, långsamt sjunkande ned i en dyig sjö. Ett annat framträdande tema, ofta överlappande det apokalyptiska, är *mysteriet*: en gåta som måste lösas. Detta utgör drivkraften bakom så gott som samtliga filmer men är mer tydligt i vissa. Vad är nazisterna ute efter? Hur skall deras onda planer kunna stoppas? När saken visar sig ha med något övernaturligt att göra, gäller det att klura ut hur detta övernaturliga hot skall kunna bemötas. I de mer spöklika *Satans borg* och nazizombiefilmerna är det dock inte så mycket fråga om att besegra ondskan som att klara sig undan med livhanken i behåll.

De enda som saknar mystiska inslag är *Ilsa* och *Love Camp 7*. De kan beskrivas som ett slags blodig splatterporr, som framför allt fokuserar på förnedring av mer eller mindre nakna unga kvinnor och olika 'skräckeffekter' kopplade till pseudomedicinska experiment. Här finns tydlig koppling till det tredje och fjärde temat inom de naziöckulta dokumentärerna, hybris respektive de vetenskapliga villospåren. *Hybris* finns i åtskilliga, för att inte säga alla de nazifantastiska spelfilmerna, och är kopplade till nazisternas storhetsvansinne och världshärskarattityd. *Vetenskapliga villospår* utgör också ett vanligt tema, och intressant nog förekommer naziteknologi och -medicin i betydligt flera spelfilmer än vad naziöckultism gör, medan det omvända verkar råda bland dokumentärerna. Samtidigt skall det också sägas att av de här undersökta nazifantastiska filmerna är det de med naziöckult tema (*Indiana Jones* och *Hellboy*) som blivit de största publiksuccéerna. Slutligen finns en förkärlek för *det exotiska* också här. Handlingen i filmerna tilldrar sig visserligen på en mängd olika platser, men kan man ändå skönja några typiska drag som överensstämmer med både de naziöckulta och de få naziteknologiska dokumentärfilmerna. Det finns dels en förkärlek för det förmoderna, det 'ociviliserade', obekanta, exotiska och skrämmande, d.v.s. miljöer som ofta förknippas med det gotiska (jfr Fyhr 2003). Mot detta står motsatsen: det extremt moderna, vetenskapliga, vanligen representerat genom laboratoriet eller motsvarande.

Inom den fantastiska fiktionen är alla dessa teman över huvud taget vanligt förekommande, och att de finns i nazifantastiska filmer är därför inget märkligt. Genom bruket av citat, referenser och stereotyper (Barthes 1971)

som förankrar de här undersökta filmerna i en kontext av nazistiskhet blir de just nazifantastiska. Denna förankring fungerar i princip på samma sätt som beskrivits i kapitel fem, i samband med andra världskrigsdatspelen: det handlar om olika element som skapar en känsla av autenticitet i fråga om rum, tid och karaktärer, vilket blir särskilt viktigt i filmer som utspelar sig efter 1945. Samtliga filmer har en dubbel världsbild som stämmer överens med den i de naziöckulta dokumentärfilmerna. I de flesta är det den vanliga världen som förändras: ett stort hot i form av nazisterna uppstår, och plötsligt blir tillvaron fantastisk, oavsett var man befinner sig. I några – *Satans borg*, *The Bunker*, *Ilsa* – utspelar sig dock narrativet helt och hållet i den fantastiska världen, d.v.s. i Tredje riket. Gemensamt för många av filmerna är att det fantastiska är förknippat med nazisterna, som genom sitt uppdykande antingen för in sin abnorma parallellvärld i den normala, eller aktualiserar/aktiverar de övernaturliga inslagen i denna. Typiska exempel på det senare är framför allt Indiana Jones-filmerna och *Hellboy*, där det fantastiska, för den som vet att se tecknen, finns konstant även i den normala världen. I några av de filmer där nazisterna besegras återgår världen till det normala, medan ett frö till kaos och undergång fortfarande finns kvar i de där så inte är fallet. Här finns tydliga paralleller till dokumentärfilmerna i kapitel sex, där vissa markerade ett tydligt avslut på nazieran i och med Hitlers död (och de allierades seger), medan det i andra antydde att allt kanske inte var så säkert ändå.

7.3.2 Narrativa element

I en jämförelse med analysen av de naziöckulta dokumentärernas 'kaostid' visar det sig att flera narrativa element ur denna finns med som direkta referenser eller citat i de nazifantastiska spelfilmerna, medan andra delvis har tagit sig nytt uttryck men behållit sin symboliska form. Här tydliggörs också intressanta skillnader mot dokumentärfilmerna, av vilka en del rent av kan vara lite oväntade. SS utgör i spelfilmerna de onda, men det är bara i *Satans borg* och *The Bunker*, där de kontrasteras mot goda, oppositionella tyska soldater, som det tydligt markeras att SS som kollektiv utgör en (ond) elit. Visserligen är den onde SS-officeren en elitistisk 'överskurk', men det handlar då om enskild individ. Nazister är annars lika onda oavsett sort. Det avelsprojekt som det talas om i flera dokumentärer, där den nya övermänniskan skulle framspringa ur SS, tar sig i spelfilmerna två uttryck. I *Ilsa* och *Love Camp 7* är det hämningslösa, ofta sadistiska sexuella aktiviteter i särskilda

koncentrationsläger som står i fokus, med SS som pådrivande.¹⁵ Här är dock den rasförädlade aspekten frånvarande, och antyds bara i *Ilsa* genom referenser till en dr Baum i Berlin, vars samling av manliga könsorgan bevisar att andra raser är underlägsna arierna. Det som kommer närmast den nya övermänniskan i de nazifantastiska filmerna är inte kopplade till avel, utan är de som i två filmer (*Night of the Zombies*, *Shock Waves*) tas fram genom rent medicinska experiment: den perfekta, oövervinneliga soldaten i form av nazizombies. Kanske något överraskande har dessa alltså här inte med något övernaturligt att göra, utan är skapelser åstadkomna av vetenskapen. Ett undantag är *Zombie Lake*, där tyska soldater som dödats i bakhåll av franska motståndsmän dumpas i en sjö. Denna visar sig dock vara förknippad med övernaturliga fenomen, varför soldaterna ett antal år efter kriget stapplar upp i form av zombies och terroriserar den lilla byn i närheten. Den odöde SS-skurken Kroenen i *Hellboy* utgör en annan variant: han 'lever' genom en ohelig kombination av svart magi och vetenskap.

Den bild av SS som ockult orden, sysslande med mystiska ceremonier, som är så vanlig i de naziockulta dokumentärfilmerna, är, på två undantag när, helt frånvarande i spelfilmerna. I *Hellboy* övervakar den nämnde Kroenen en storslagen nattlig ritual i en gotisk kyrkoruin tillsammans med ett antal nazister och den – också han genom svart magi återupplivade – ryske munken Rasputin. Slutscenen i *Jakten på den försvunna skatten*, där nazisterna skall öppna den gammaltestamentliga Arken, är också förknippad med ett slags nattlig ceremoni. Den kan ändå inte riktigt sägas motsvara de representationer som finns i dokumentärerna, eftersom öppnandet här utgör en triumf (som vänds i nederlag) snarare än en återkommande ritual. Visserligen är också ritualen i *Hellboy* av en alldeles särskild karaktär: Rasputin kombinerar här sina svartmagiska krafter med nazisternas spjutspetsteknologi och öppnar en länge eftersökt port till 'den andra sidan'. Men i detta fall ges dock intrycket av att det rituella är en form av aktivitet som nazisterna brukar ägna sig åt, i synnerhet som Kroenen uppges vara ledare för det ockulta Thulesällskapet. Att det uttalat ockulta i form av magiska ritualer således är relativt sällsynt inom de nazifantastiska filmerna är kanske den mest överraskande insikten i jämförelsen. Hur blir det då med Himmlers rådgivare i dylika frågor, Wiligit, SS ideologiska centrum i den gamla borgen, och forskningsinstitutet Ahnenerbes esoteriska förehavanden, som också ingår i de naziockulta dokumentärernas grundnarrativ? Förutom Kroenen och Rasputin i *Hellboy* finns ingen motsvarighet till Wiligit (som f.ö. i dokumentära sammanhang ibland kallas för just

”Himmlers Rasputin”). Inte heller den funktion som Wiligut haft i det tidigare narrativet – en viktig person inom SS, rådgivare till Himmler – finns kvar. Ganska överraskande är också att den gamla borgen bara finns med i två av de nazifantastiska filmerna – *Indiana Jones och det sista korståget*, *Satans borg* – och utgör i Indiana Jones-filmen ett SS-höghäkningsfästning. Däremot återkommer den i denna form i flera av de andra spelfilmerna, dock utan övernaturliga inslag. Att nazisterna forskade om antik historia och ockultism ingår som en bakgrund i de båda Indiana Jones-filmerna, liksom att de i detta syfte företog resor till Nepal (i *Jakten på den försvunna skatten*; här alltså inte till Tibet men väl till ett grannland) och till Mellanöstern. Det viktiga i sammanhanget är att nazisterna var på jakt efter mytiska föremål med stor magisk kraft som skall hjälpa dem till världsherravälde. I *Jakten på den försvunna skatten* är det den gammaltestamentliga Arken och i *Indiana Jones och det sista korståget* den heliga Gral. Genom Indiana Jones-filmerna har detta stereotypiska scenario (jfr kap 6.6) kommit att bli etablerat inom populärkulturen: filmerna har knoppat av sig i såväl serietidningar som datorspel. Däremot är det alltså inte så vanligt inom den nazifantastiska filmen. *Den vilda jakten på gudarnas juvel* följer dock samma mall, och lägger dessutom in referenser till hemliga nazistiska supervapen. Här vill nazisterna få tag på ett enligt lokal afrikansk folktro magiskt mineral, som besitter en unik förmåga att ladda, koncentrera och rikta energi. Med dess hjälp hoppas de kunna utveckla oövervinnliga nya vapen, eftersom det inte gått så bra med experimenten i Peenemünde – det senare en autenticitetsmarkör med direkt referens till verklighetens V1- och V2-raketer (jfr Dornberger 1992).

Också i de här undersökta nazifantastiska spelfilmerna handlar det om en representation av Tredje riket som en helt annan värld, som uppvisar tydliga drag av det fantastiska och inte sällan också det gotiska. Det är dock bara i drygt hälften av spelfilmerna som världen innehåller övernaturliga drag; det som vid en första anblick kan verka abnormt i de övriga – zombies och Hitlerkloner – visar sig ha en förklaring inom den icke övernaturliga vetenskapen. Det är emellertid betydelsefullt att de största kommersiella succéerna – framför allt Indiana Jones-filmerna – är de som i störst utsträckning framför allt har kopierat de naziokulta delarna i dokumentärerna.

7.3.3 Karaktärer och stereotyper

De historiska personer som förekommer i spelfilmerna är, som visats i kapitel fem, få, och medverkar ofta bara genom att de omnämns eller förekommer på porträtt, som byster etc. Vanligen handlar det om Hitler eller Himmler; dr Mengele utgör ett undantag genom att han är den onda huvudkaraktären i *Pojkarna från Brasilien*. Mengele personifierar här en av de vanliga nazi-stereotyperna, nämligen den skrupellöse läkaren/vetenskapsmannen (jfr Perkowitz 2007:124-125, 180). Inom det nazifantastiska förekommer flera stereotyper, av vilka de flesta också finns i andra Tredje riket-relaterade filmer; undantagen är c, d och e.¹⁶

a) *Dum/ful nazist*: så gott som alla som inte hamnar i någon av de påföljande kategorierna. Särskilt ofta partifunktionärer och vanliga soldater; de senare slåss på nazisternas sida och blir därmed i regel kontaminerade. Exempel finns i så gott som samtliga filmer.

b) *Ond SS-/Gestapoman*: huvudskurken. Ofta lång, blond, stel, snipig, överkorrekt och vanligen iförd svart SS-uniform. Kan gärna ha en förkärlek för historia och antikviteter. *Hellboy*, *Jakten på den försvunna skatten*, *Indiana Jones och det sista korståget*, *Satans borg*.

c) *Fanatisk kvinnlig nazist*: en snygg, blond, ung kvinna (*Indiana Jones och det sista korståget*, *Hellboy*). Även om hon i Indiana Jones-filmen säger sig inte vara nazist är hon ändå fanatisk tillsammans med naziskurkarna, vilket ohjälpligt besmittar henne.

d) *Nazistisk läkare/vetenskapsman*: framstående i sitt gebit, räds dock inte att gå över gränser i sin forskning. *Night of the Zombies*, *Shock Waves*, *They Saved Hitler's Brain*, *Pojkarna från Brasilien*. Han kan ha en motsvarighet på den goda sidan, som dock normalt följer etiska riktlinjer (Indiana Jones-filmerna, *Hellboy*, *Satans borg*).

e) *Nazistisk magiker*: gränsen till vetenskapsmannen är ibland hårfin, då det kan vara en vetenskapsman med kunskap i magi och ockultism. Magikern är dock inte tysk (i NS-bemärkelse): den afrikanske häxdoktorn i *Den vilda jakten på gudarnas juvel*, ryssen Rasputin i *Hellboy*. Också magikern kan ha en god motsvarighet (*Hellboy*, *Satans borg*).

f) *Nazisternas medlöpare*: kan delas in i aktiva och passiva. De aktiva är inte så vanliga men kan t.ex. utgöras av en 'hjärntvättad massa' som heilar upprymt på nazistiska spektakel eller nazisympatiserande araber (*Jakten på*

den försvunna skatten, *Indiana Jones och det sista korståget*). De passiva är ofta vanliga soldater (jfr a ovan).

g) *Nazisternas motståndare*: kan vara av klassisk hjältekaraktär (typ-exempel: *Indiana Jones-filmerna*), eller någon som förföljs av nazisterna (t.ex. judar i *Pojkarna från Brasilien*).

h) *Offer*: förutom alla de statister som dödas finns i de nazifantastiska filmerna egentligen inte några riktiga offerkaraktärer, d.v.s. en utsatt person för vilken det är möjligt att utveckla empati. Möjligen kan hit räknas 'den gode nazizombien' i *Zombie Lake*. De 'vanliga människorna' är visserligen offer för nazisterna/nazizombierna, men de är i regel ganska vaga figurer och fungerar framför allt som statister.

i) *Tysk oppositionell*: ingår motvilligt i systemet men har inte någon möjlighet att ta sig ur det (*Satans borg*, *The Bunker*).

De flesta av dessa stereotyper är inte specifikt nazistiska i sig, utan är vanliga i synnerhet inom formelmässiga spelfilmer nästan oavsett genre. I kapitel fem har diskuterats hur t.ex. den fule/fete blir nazistisk genom kontexten, medan den onde SS-mannen är den ende som kan sägas utgöra en helt egen stereotyp, rent av en arketyper. Det är dock intressant hur denne tar sig olika uttryck i olika filmer. I de icke-fantastiska är han vanligen SS-officer, ofta svartklädd, ofta blek, smal, elegant, och uppträder med en blandning av stelhet, avmätt sirlighet och plötslig brutalitet. I de fantastiska, däremot, är denna stereotyp inte fullt lika vanlig i fråga om det visuella, medan *funktionen* fortfarande är densamma. Här kan han således lika gärna vara en plufsig Gestapoman i runda glasögon och lång svart skinnrock (*Jakten på den försvunna skatten*) eller dr Mengele i vit kostym och tangorabatt (*Pojkarna från Brasilien*). En teori skulle kunna grunda sig i att det inom det fantastiska handlar om en icke-strukturerad värld, motsvarande kaostiden i dokumentärerna, där formerna, uttrycken, kan skifta samtidigt som funktionerna är de gamla invanda, något som också stämmer överens med det mytiska (Lévi-Strauss 1979; Wright 1975). Det går dock att ana en viss skillnad i fråga om den onde SS-mannens ondska här jämfört med de övriga spelfilmerna: på något sätt är den *mindre* inom de nazifantastiska, vilket kan ha att göra med hela den fantastiska genrens karaktär av något fjärran från den ordinära tillvaron. De mest obehagliga SS-männen återfinns i *Satans borg* och *The Bunker*, två filmer som skiljer sig från de övriga inte bara genom sin mer spöklika karaktär utan också genom att de rent konkret tilldrar sig i en värld med pågående krigshandlingar och genom

att de också innehåller goda tyska soldater (se grupp i ovan) som kontrasteras mot de onda SS.

Här finns en tydlig koppling till den uppdelning i det 'goda' Wehrmacht och det 'onda' SS som återkommer både inom stora delar av fiktionen och inom den tyska diskursen i fråga om skuldfrågan (jfr Eberan 2002; Fulda 2005; Smelser, Davies 2008). Anmärkningsvärt är också att dessa båda filmer avviker från det gängse äventyrsmönstret med goda hjältar som bekämpar ondskan. Här drabbas nämligen tyskarna – alltså inte bara nazisterna – av en övernaturlig straffdom, även om skräcken i *The Bunker* också delvis kan härledas till soldaternas egen insikt om vad de har varit delaktiga i. Det kan ses som symboliskt att de oppositionella, 'goda' tyskarna framstår som fångna i ett brutalt system utan att kunna göra något åt vare sig det eller den övernaturliga fasa som drabbar dem. Härigenom kan de också betraktas som *tyska offer*, en annan möjlig stereotyp, som dock inte alls är lika vanlig (eller tydlig) som de övriga (jfr Giesen 2004). Samtidigt är det traditionellt mytiska uppenbart: straffet kommer från ovan och ser ingen skillnad på individ och kollektiv. Ödet är styrt av högre makter, och även om det för den enskilde rättfärdige kan verka orättvist spelar det ingen roll sett ur ett övergripande perspektiv. Herrens (eller Ödets, eller vems det nu är) vägar äro outgrundliga och icke för människan att sätta sig upp emot.

Också i de här undersökta filmerna kommer den metonymiska enheten Hitler/Himmler/SS, som tidigare beskrivits, in. SS-mannen är inte en film-skurk vilken som helst: han 'är' på sätt och vis också Hitler och hela Tredje rikets brott mot mänskligheten, vilket för in ett påtagligt element av *det verkliga* i den fantastiska fiktionen. Samtidigt finns också alla ingredienser från det fantastiska kvar, vilket resulterar i ett gränsland mellan den verkliga verkligheten och den fantastiska. Ofta är det dock den fantastiska som tar över, framför allt genom andra inslag som tydligt är lånade från övriga, mer lättsamma genrer. Härigenom skapas en distans, som i flera fall resulterar i att den onda SS-mannen reduceras till en karikatyr av det onda, något som ytterligare understryks i Indiana Jonesfilmerna och tar sitt mest drastiska uttryck i *Den vilda jakten på gudarnas juvel*, där han enbart är en löjeväckande karaktär.

7.3.4 Autenticitet

Historisk autenticitet skapas i spelfilmerna på samma sätt som beskrivits i kapitel 5, alltså genom bruk av autenticitetsmarkörer. Dessa kan vara symboler för nazism och/eller nazistiskhet i största allmänhet, (namn på) historiska personer och stereotypiska platser; kort sagt samma som används i dataspelen. Den historiska inramningen inkluderar också det vanligen förekommande bruket av ett stycke text i bildrutan, som talar om när och var händelserna äger rum. Det kan noteras att bland de filmer som inleds med att den är baserad på verkliga händelser återfinns också några av de mest spektakulära och, som man kan tycka, minst seriösa; några exempel på detta är nazizombiefilmen *Shock Waves* och de pornografiska *Ilsa* och *Love Camp 7*. I fråga om just dessa kan man se ett annat slags strategi för autenticitetsskapande som lutar mot det kryptohistoriska: den historia som berättas är mindre väl känd och, underförstått, därför har denna film gjorts för att visa det som normalt inte brukar visas. I *Shock Waves* sägs visserligen inte rent ut att nazisterna gjorde zombies, men det antyds bl.a. i meningen "It is known that the bodies of soldiers killed in battle were returned to a secret laboratory near Koblenz, where they were used in a variety of scientific experiments." Vaga men bestämda formuleringar som i synnerhet "det är känt att..." är frekventa inom den kryptohistoriska diskursen, och kopplas ofta ihop med något som kan beläggas. Här ger den påstådda verklighetsanknytningen en extra kittlande effekt, trots att innehållet kan verka orealistiskt. Det historiska materialet erbjuder förvisso en grund i form av medicinska försök på människor och bordeller i anslutning till koncentrationslägren, vilket gör att det finns en tunn tråd som sedan går att låta fantasin spinna vidare på (jfr t.ex. Klee 1997; Pringle 2006; Sommer 2006). Detta är något som ofta utnyttjas vid konstruktionen av rollspel, och som också har satt avtryck i olika Tredje riket-relaterade dataspel.

7.4 Spel

Detta avsnitt har fått rubriken spel eftersom jag här vill visa på den påtagliga intermedialitet och transmedialitet som präglar de nazifantastiska delarna av populärkulturen, och där gränsöverskridandet inte bara finns mellan film och dataspel utan snart sagt överallt. Här utgör *rollspel* ett mycket bra exempel. Många dataspel kan ses som remedierade rollspel: som spelare går man in i

en roll och agerar i en fantasivärld, oavsett om denna finns på skärmen eller formas i ens huvud och upplevs i en konkret social situation tillsammans med medspelarna. Ofta utgör denna värld ett hopkok av fakta och fiktion, där en mängd autenticitetsmarkörer skapar en förankring i såväl en verklig som en fantastisk verklighet. Spelaren vet att det är en blandning, men inte alltid exakt vad som är vad – vilket är en av tjusningarna i upplevelsen. I fråga om många data- och rollspel finns ytterligare en nivå av interaktivitet, förutom själva spelandet. Åtskilliga spel erbjuder nämligen möjligheter till att spelarna själva kan göra modifikationer och tillägg, och det är också många spel som konstrueras av spelare för andra spelare, d.v.s. inte för någon massmarknad i samma bemärkelse som kommersiella filmer. Här finns således ett stort mått av det Henry Jenkins (2006a; 2006b) kallar för *deltagandekultur* (participatory culture), populärkulturella uttryck där publiken/användarna själva deltar som både producenter och konsumenter av mediematerialet. Dessa kan också ses som uttryck för *kunskapsgemenskaper* (knowledge communities), där de ingående individerna delar, och bidrar till, en kunskapsbank rörande den populärkulturella värld som utgör basen för deras engagemang. Vanligen handlar det om internetbaserad kommunikation, där information sprids och diskuteras av initierade användare, och utan insikter i denna kunskapsbank blir upplevelsen av den fiktiva världen ytterst begränsad. Jenkins talar om *transmedialt berättande* (2006a:93ff): för att till fullo kunna tillgodogöra sig berättelsen om världen i t.ex. succéfilmen *The Matrix* krävs att man inte bara har sett de olika delarna i filmtrilogin, utan även det extramaterial som finns i olika former, och som alla bidrar med olika pusselbitar till en helhet.

Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. (Jenkins 2006a:21)

Detta gäller även för flera Tredje riket-relaterade dataspel, där det är element ur både den verkliga verkligheten och den fantastiska som samverkar i skapandet av vad man kan kalla för en nazifantastisk hyperrealitet. De som tas upp i detta kapitel är samtliga av typen FPS, First Person Shooter eller skjutspel, där spelaren befinner sig med förstapersonsperspektiv 'inne' i ett spel av äventyrs-/actiontyp:

- 1) *Medal of Honor : Underground* (2000) USA. Nedan: *MoHU*
- 2) *Return to Castle Wolfenstein* (2001; 2003) USA. Nedan: *RtCW*
- 3) *BloodRayne* (2002) USA
- 4) *ÜberSoldier* (2006) Ryssland/Tyskland

7.4.1 Struktur och teman

Datspelen i studien har en tydlig *binär grundstruktur* med hjältar och skurkar, d.v.s. spelaren och hans/hennes medhjälpare respektive nazisterna. Det är dock viktigt att komma ihåg att spel skiljer sig från de övriga medieformerna genom att de är just spel; den ludologiska aspekten är med andra ord överordnad den narratologiska (Frasca 2003). I spel handlar det om att klara av en utmaning och vinna, varvid det i regel krävs en motståndarsida. 'Goda' och 'onda' förlorar således något av sina moraliska implikationer när det handlar om en spelandeupplevelse. I fråga om *teman* kan dessa spel enkelt sammanfattas i ett enda: döda alla nazister och stoppa deras onda planer på världsherravälde. Även här finns således ett *apokalyptiskt* drag, som med andra ord är genomgående från dokumentärer till spel: det är hela mänskligheten som hotas med undergång, och detta är den avgörande striden. Också temat med övernaturlig skräck återkommer från spelfilmerna, i tre av spelen som ett framträdande inslag (*RtCW*, *BloodRayne*, *ÜberSoldier*). Det blir särskilt tydligt i *RtCW* och *ÜberSoldier*. I *RtCW* har nazisterna råkat väcka upp zombies i den gamla borgen Chateau Schufstaffel [sic!] som Himmler gjort till sitt högkvarter – en tydlig referens till temat i filmen *Satans borg*, liksom till SS nekromantiska riter i dokumentärfilmernas Wewelsburg – och i *ÜberSoldier* går SS experiment med att skapa zombiesoldater om intet genom att dessa visar sig vara oberäkneliga och attackerar vem som helst inklusive sina skapare. Nazisterna får – så att säga av en osynlig, högre, rättvis och hämnande makt – sitt rättmätiga *straff*, som till sin karaktär är lika övernaturligt som de ursprungliga onda handlingarna.

7.4.2 Karaktärer och stereotyper

Mycket är redan sagt i fråga om bruket av historiska personer och namn på sådana som autenticitetsmarkörer i datspelen. I fråga om den specifikt nazifantastiska kontexten har nämnts *Return to Castle Wolfenstein* som

exempel på ett spel där namn som kan kopplas till historiska personer är betydelsefulla för att skapa 'aha-upplevelser'. Detta förekommer också i *ÜberSoldier*, där den historiska förlagan till vetenskapsmannen och "SS chief fuehrer" Ernst Schäfer särskilt betonas (spelmanualens presentation s. 6, 26; jfr Hale 2003; Pringle 2006). Ett utmärkt exempel på ett fetischistiskt bruk av tyska militära titlar på originalspråk återfinns i *BloodRayne*, som i motsats till de två nyss nämnda spelen inte förefaller ha någon intellektuell bonusdimension. Där presenteras en av naziskurkarna i manualen som "Totenkopfverbandefuehrer Dr. Bathory Mengele a.k.a. 'The Butcheress'", m.a.o. en referens till såväl den klassiska gotiska skräckgestalten Elisabeth Bathory som nazisternas egen dr Mengele, och med en fantasifull variant på SS titulatur. En annan av nazisterna heter här "Gegengruppenfuehrer Jurgen Wulf" (det tyska *ü* används inte i texten). Det skulle visserligen kunna anspela på t.ex. Himmlers adjutant Karl Wolff, eller på att Hitler ibland använde sig av pseudonymen Wolf (Kershaw 2000:395), men grundar sig högst sannolikt i att det helt enkelt låter nazistiskt. De andra skurkarna i The Gegengheist Gruppe, "an elite faction established to seek out supernatural means of bringing Germany to power", heter "Wehrmachtbefehlshaber Sigmund and Simon Krieger a.k.a. 'The Doppelganger Twins'", "Infanterie-Kommandeur D. Mauler", "Generalstabsüberpanzer G. Gosler" (som är "In charge of a special experimental 'super tank' division") och "Oberpriester von Blut". Dessutom finns en mystisk karaktär utan namn, som bara är "Oberscharfuehrer – Unknown. The GGG:s mysterious second in command" (manual s. 19-20). Här syns tydligt både hur förtjusta spelskaparna är i de tyska titlarna, som lika gärna kan vara påhittade som plockade ur historien, och i kombinationen av det naziöckulta och hemliga supervapen. *Medal of Honor : Underground* skiljer sig på flera sätt från de andra, bl.a. genom att det inte finns några namngivna naziskurkar som skall tas kål på – här är det enbart att skjuta anonyma tyskar som gäller. *Return to Castle Wolfenstein* och *ÜberSoldier* skiljer sig från de övriga spelen genom att det här finns både goda och onda tyskar: i *RtCW* är de civila och i *ÜberSoldier* tillhör de motståndsrörelsen.

Vissa karaktärer ur det nazistereotype persongalleriet återkommer i samtliga dataspel: a) dum/ful nazist (vanligen i form av tyska soldater), b) ond SS-/Gestapoman, c) nazistisk läkare/forskare. Dessutom finns i *RtCW* och *BloodRayne* den stereotyp som jag kallat sträng nazidam, men som i detta sammanhang kan preciseras till sexuellt utmanande dito. Här finns uppenbara intertextuella referenser till framför allt filmer inom naziporrkategorin: förutom

den bastanta Helga von Bülow i *RtCW* handlar det genomgående om yppiga unga kvinnor iförda tajt, svart, synnerligen urringad läderdress och höga svarta stövlar. Alla tillhör SS och är i de flesta fall beväpnade; översteprästinna Marianna Blavatsky skiljer sig från de andra genom att hon är tatuerad med stora hakkors och har lång svart slängkappa. I spelen kan man således se hur vissa stereotyper verkar vara *de som skall finnas med* i en nazifantastisk representation. En hypotes är att dessa tre, eller fyra, utgör dagens viktigaste kulturella stereotyper när det gäller 'fantastiska' nazister.

I samtliga dataspel finns även *zombies*, dock inte av samma slag som i de flesta nazizombiefilmer. I *RtCW* är zombierna inte döda nazister som stapplar omkring med skotthål i huvudet, utan uråldriga skelettvarer som är snabba och dödligt farliga. Den hemskaste av dem alla är den onde prins Heinrich (dock inget skelett utan snarare påminnande om någon ur det finska skräckrockbandet Lordi), som Himmler sett till att få uppväckt ur sin månghundraåriga grav medelst nekromanti. Syftet är att genom denne få tillgång till den oövervinneliga ockulta kraften från Thule, och därmed säkra nazisternas slutseger. Återigen finns historiska bonusreferenser för den insatte, dels i form av Thule (de förhistoriska 'gudamänniskornas' urhem, jfr t.ex. Godwin 1996 passim; Heller, Maegerle 1998), dels genom att det ofta brukar nämnas – både i dokumentärer och i andra sammanhang – att Himmler trodde sig vara en reinkarnation av den medeltida tyske kungen Henrik (Heinrich I) Fågelfångaren (t.ex. Höhne 1966:154; Kersten 1947:17; jfr Kersten 1956:153). Också i *MoHU* finns underliggande referenser till Himmlers intressen genom att det är odöda riddare som attackerar spelaren i kryptan i Wewelsburg. Här är de alltså helt på nazisternas sida, och de är dessutom nästan oövervinneliga: blixtnabba, träffsäkra och svåra att ta kål på. I *BloodRayne* är dock zombierna vanliga människor som zombifierats och som man skall ta kål på *en masse*. Det anmärkningsvärda med dessa är att några av de utmärglade levande döda som tillsammans med halvdöda (?) olycksbröder stapplar runt på en av banorna har på sig randiga fångdräkter, och när de slaktats hamnar de i stora högar ute på en gårdsplan, invid en mur med två ugnar. Zombierna i *ÜberSoldier* är också utmärglade och bär randiga fångkläder, men här befinner de sig på ett mentalsjukhus och är snabba, farliga fiender till allt som rör sig. Detta är de enda gångerna då något som påminner om förintelsen figurerar i de undersökta spelen. Det skall dock noteras att vare sig *BloodRayne* eller *ÜberSoldier* tillhör de riktiga storsäljarna (och det senare är över huvud taget ett av de mer marginella) (Kraftling e-post 2007-11-29).

7.4.3 Platser och händelser

Också platser och händelser i dataspelen har diskuterats tidigare. I de undersökta spelen återkommer några specifika platser: a) Egypten (*RTCW*, *MoHU*), b) Wewelsburg/motsvarande SS-borg (*RTCW*, *MoHU*, *BloodRayne*), c) Hemligt nazistiskt forskningslaboratorium/anläggning för supervapen (alla). Här finns tydliga intertextuella referenser framför allt till Indiana Jones-filmerna, där nazisterna med förkärlek håller till just på denna typ av platser. I en jämförelse med naziockulta dokumentärer är Wewelsburg ett givet inslag (och i *The History of Nazism* finns dessutom sekvenser där nazisterna kopplas ihop med utgrävningar i Egypten). I andra filmer avhandlas hemliga tyska forskningsanläggningar och raketbaser. Det kan således förmodas att detta också har kommit att utgöra ett slags stereotypa miljöer som 'skall' finnas med i en representation av det nazifantastiska, och därmed också i dataspelen. Här är den tidigare nämnda mediala attityden (Lagerkvist 2005:87 ff) betydelsefull. Dessutom förekommer i spelen en stor mängd mörka gångar, källare, kryptor, gamla hus och kyrkor, fabriks- och sjukhusliknande miljöer, lagerlokaler, stora garage, hangarer o.s.v. Dessa får dock hänföras till spelens karaktär av just äventyrs-/actionspel, där sådana miljöer är legio. Det som i de här fallen gör dem nazistiska är den narrativa kontexten och de symboler för nazistiskhet, i form av grafiska tecken och stereotyper, som finns i dem.

7.5 Den nazifantastiska diskursen: mytifiering?

I kapitlet har visats hur den historiska verkligheten kring Tredje riket i vissa delar mer eller mindre har kommit att konvergera med en fantastisk, och resulterat i vad som kan kallas för en nazifantastisk verklighet. Det rör sig tydligt om en variant av en palimpsestisk historisk medvetenhet, för att använda Sobchacks (1997) uttryck, med element från både fakta och fiktion. Den medierade delen av diskursen präglas dock av såväl konvergens som divergens: samma teman återfinns inom många olika medieformer och förefaller vandra ganska oberört mellan dem. Detta underlättar det transmediala berättandet: genom att samma element finns på olika ställen går det utmärkt att koppla ihop dem och skapa en meningsfull syntes. Här kan Jägers beskrivning av diskursens olika delar som sammanhållna av kulturellt etablerade troper förklara hur sammansmältningen av fakta och fiktion fungerar. Välbekanta stereotyper, stereotypa platser och dito händelser utgör symboliska bryggor mellan diskurssträngarna, som

annars inbördes kan uppvisa också stora skillnader vad gäller innehåll och tilltal i de ingående medietexterna (jfr Jäger 2004:160-168). Genom detta känns en i fiktionen etablerad stereotyp som den onde SS-mannen igen också i dokumentära sammanhang, vilket ger en öppning för element av andra slag – ett slags symboliska fripassagerare – att komma in utan att deras närvaro egentligen ifrågasätts. Det har helt enkelt blivit naturligt att koppla samman vissa tecken med varandra. Dessa ”fripassagerare” kan således på ett både oförutsett och omedvetet sätt tillföra sin nya omgivning ytterligare meningar, som ursprungligen inte haft något med saken att göra. Här ligger Barthes resonemang kring såväl myt som sociolekt (1957, 1970, 1971) nära till hands. I synnerhet i fall då representationen reducerats till att i princip bara utgöra form (som i de allra mest förenklade texterna) fyller våra kulturellt inlärda narrativa scheman själva i det lediga utrymmet med mytiskt material.

Skillnaden är påtaglig jämfört med de historiska representationer som studerades i förra kapitlet: där finns ett tydligt linjärt narrativ, en sekvens av händelser som förs framåt i en mestadels logisk kausal struktur. Den nazifantastiska verkligheten verkar emellertid lyda under andra lagar än den vanliga: den karaktäriseras av oregelbundenheter, av oklarheter, motsägelser och sprickor, vilket gör att den egentligen kan innehålla vad som helst – allt är möjligt och inget är omöjligt. En mycket viktig skillnad mellan den historiska representationen och den nazifantastiska, som också återfinns inom kryptohistoria, är inslaget av just det metafysiska. Det är det som orsakar förvandlingen från ’normalt’ historieberättande och ’normal’ tid, till det jag kallar för kaostiden, med dess upplösande av gränser och fragmentisering av berättandet. Den kausalitet, som annars uppfattas genom ett rationellt betraktande och logisk analys, ligger inom det nazifantastiska bortom det rationella: det är andevärlden som styr, och makten ligger hos dem som försvurit sig åt denna. Detta gör det nazifantastiska tydligt präglad av det mytiska i traditionell mening.

Ett annat drag som återkommer inom det nazifantastiska, och som också präglar det traditionellt mytiska, är utbytbarheten. Det viktiga är inte att bilderna illustrerar det sagda genom en direkt överensstämmelse, utan att de skapar konnotationer som leder till en bestämd idé om Tredje riket. Jag har tidigare kallat detta för ställföreträdande autenticitetsmarkörer. Om det är en direkt, ikonisk, eller bara symbolisk likhet är alltså i sammanhanget oväsentligt, så länge som konnotationen leder till det avsedda, d.v.s. till det som naturligt känns som en autentisk bild. I mer kryptohistoriska texter –

eller kryptohistoriska inslag i historiska representationer – har de en utökad funktion. Där visar de inte bara på lokalisering i tid och rum, utan bekräftar samtidigt, likt dokument och relik, det sanningsanspråk som framträder. Det som inte kan beläggas historiskt förefaller ändå naturligt, och därmed rimligt, *i just denna kontext*. Som exemplet med SS tänkta överläggningar i den kalla kryptan tydligt visade, kan också sådant som i andra sammanhang kan verka tveksamt passera utan närmare eftertanke då det 'känns rätt'. Här ligger Barthes syn på det naturaliserade i myten nära till hands. Som denne säger (1971:211) har den mening, som i sin ursprungsform innehöll såväl historia som geografi och moral, på mytnivån ersatts av en *form*. Denna autenticitetsskapande funktion hos historiska personer, föremål och platser återkommer både i spelfilmer och spel. De skapar en symbolisk brygga till dåtiden, som är viktig för att (åtminstone principiellt) skapa en känsla av historisk realism.

I vissa dokumentärfilmer saknas emellertid namnangivelser (på personer, organisationer och/eller platser) med historisk förankring. På denna nivå har personer och platser i ännu högre grad förlorat sin egen historia och övergått till att bara utgöra form. Denna form kan sedan, när den överförs till spelfilmer och spel, ges ett innehåll vilket som helst, så länge som detta stämmer överens med de kulturella föreställningarna av vad detta innehåll *är*. Och detta gemensamt överenskomna innehåll, eller paradigm, är framför allt av symbolisk art. Därför kan också abstrakta figurer, som "gammal SS-borg" eller "hemligt nazistiskt supervapenforskningslaboratorium", eller påhittade namn och titlar som låter nazistiska, fungera lika väl som autenticitetsmarkörer som korrekt namngivna historiska personer eller platser. Detta grundar sig i igenkännande och intertextualitet. Likaväl som personerna i stor utsträckning har stereotypiserats har också platserna blivit till ett slags topografiska stereotyper, som sedan återkommer i såväl dokumentärer som i spelfilmer och dataspel. Även om autenticiteten i spelfilmerna – och dataspelen – är relaterad till en nazifantastisk verklighet, så ger dokumentärfilmerna genom genrens anseende som faktaförmedlare 'bevis' för att denna fantastiska verklighet *har existerat*. Jag skriver 'bevis', eftersom de inte riktigt kan ses som sådana – här handlar det snarare om inslag från den kryptohistoriska delen av diskursen.

Är det möjligt att här tala om 'myth in the making', kanske motsvarande den "history in the making" som Hayden White (1996:7) ser som ett kännetecken för dagens medievärld, där historien både har blivit till en vara (commodity) men i publikens medvetande också till en process, i vilken det är möjligt att delta? De fyra i teorikapitlet uppställda kriterierna för en möjlig mytifiering hos

ett narrativ uppfylls också i fråga om det nazifantastiska. Även om det handlar om olika narrativ, i synnerhet när spelfilmer och spel inkluderas, finner vi vissa enkla, *återkommande* kärnor – här ofta i form av anekdotiska fragment – som otvivelaktigt *har antagit en relativt fast form*. Genom att dessa dessutom återfinns i olika kontexter och olika medieformer uppfyller de kriteriet att vara *välbekanta och ingå i ett slags kulturellt kollektivt medvetande*. Deras *mytiska, symboliska och arketypiska karaktär* är uppenbar. Som Stiglegger (2006:151) skriver behöver man inte vara anhängare till C.G. Jungs lära om ett kollektivt omedvetet, och däri återkommande arketyper, för att se att vissa motiv och bilder har förankrat sig i vårt (under)medvetna och tar gestalt i vad som kan kallas för populärmytologiska modeller (jfr Arvidsson 2007; Campbell 1949; Giesen 2004; Martin, Ostwalt 1995). Även om det traditionellt mytiska ligger inom religionens område blir det i detta sammanhang semantiskt tydligare att tala om *det mytologiska*. Också tydliga mytologiska, i bemärkelsen religiösa, element står nämligen att finna i materialet, och det inte bara inom de fantastiska delarna, utan över huvud taget. Arvidssons (2007:67-69) narrativa kriterium på en religiös myt är också uppfyllt: den verklighetsskildring som ges inom många delar av det nazifantastiska, inklusive kryptohistoria, bygger på föreställningen om övernaturliga aktörer i en värld med tydliga metafysiska förtecken.

Anmärkningsvärt nog går det inte att dra någon gräns mellan de mer generella och de mer fantastiska dokumentärerna i fråga om var de tydligaste framställningarna av Hitler som en mytologisk gestalt återfinns. Det är snarare den övergripande karaktären hos dokumentärerna som avgör: de mer spektakulära lutar mer åt det traditionellt (religiöst) mytiska än de mer informativa. Som vi har sett finns denne mytologiske Hitler i representationer av både den historiska och den fantastiska verkligheten. Den största skillnaden ligger i att han är ganska osynlig i den fantastiska versionen – både i nazi-ockulta dokumentärer, i spelfilmer och i spel – medan det är i delar av den historiskt realistiska som han framställs som över- eller omänsklig i metafysisk mening. Hitler blir alltså mer 'fantastisk' där än vad han är i den fantastiska representationen, vilket gör att ytterligare en symbolisk bro slås mellan de båda världarna. De tydliga gotiska dragen i representationen av det nazifantastiska förbinder Tredje riket ytterligare med den fantastiska fiktionen och med det metafysiska, irrationella. Även om tyngdpunkten i de flesta av de nazi-ockulta dokumentärerna läggs på kombinationen av nyhednisk religion och vetenskap snarare än pakter med Djävulen, och även om 'vi' i de flesta fall framställs som

nazisternas motsats, d.v.s. rationella och 'icke-vidskepliga', så finns en mycket tydlig fascination inför det övernaturliga och – vilket också är väsentligt – att nazisterna inte bara bejakade detta utan också försökte bemästra det. Det finns i dokumentärerna en klart fetischistisk dimension genom det ständiga uppvisandet av runor, esoteriska sigill och religiösa symboler från buddhism och hinduism, liksom i alla de nattliga SS-ceremonierna vid flammande eldar och de återkommande spöklika panoreringarna inifrån Himmlers Walhalla – för att inte tala om de ibland absurda beskrivningarna av vad som skulle ha försiggått på denna kusliga plats. Det är något som lockar, men som är farligt, både ur en religiös och en sekulär synvinkel. För den (judeo)kristna handlar det om Satans anhang eller åtminstone om hedningar, och för ateisten om en förkastlig pseudoreligiös världsbild. Samtidigt verkar detta innehålla något som attraherar. För att kunna nå fram till möjliga förklaringar till vad denna lockelse kan ligga i måste emellertid även publiken undersökas.

NOTER

¹ Termen 'okultism' brukar i vardagligt tal ofta användas som synonym till det mer akademiska 'esoterism'; för en etablerad definition av det sistnämnda, se Faivre (1994:10-15). Jag använder i texten framför allt begreppet 'ockult', eftersom det är den term som används inom den populära diskursen. 'Naziokultism' i denna bemärkelse bör hållas åtskilt från *esoterisk nazism* (eller *esoterisk hitlerism*), vilka är benämningar för vissa mystisk-ideologiska strömningar inom den efterkrigstida nationalsocialismen (Goodrick-Clarke 1998:85; Heller, Maegerle 1998 passim; jfr även Serrano 1978).

² Se t.ex. "Acknowledgements" i inledningen till Roland (2007), som utgör en bra förteckning över de vanligaste kryptohistoriska naziokulta verken. Den på detta ställe nämnde Wilhelm Wulff (författare till *Zodiac and Swastika*, 1968) var Himmlers astrolog och torde tillsammans med massören Felix Kerstens *Samtal med Hitler* (boken finns i flera versioner beroende på utgivningsspråk, t.ex. svenska 1947; engelska 1956) höra till de vanligaste källorna till de uppgifter som förekommer i kryptohistoriska verk om just Himmlers esoteriska förehavanden. Mer strikta (och kritiska) akademiska genomgångar, som t.ex. Ackermann (1970), Hunger (1984) och Kater (1997), lyser dock i regel med sin frånvaro.

³ Fler exempel är Joy Division, New Order, Spandau Ballet och Death In June. Bakgrunden till dessa bandnamn är fortfarande föremål för diskussion, inte minst på internet. Betr. de sistnämnda, se t.ex. Robert (1995), DeRogatis (artikel på hemsida), tråd på Nordisk.nu och Wikipedia (se källförteckning).

⁴ *Thulesällskapet*: en starkt nationalistisk och antisemitisk sammanslutning i München under senare delen av 1910-talet, där blivande nazitoppar som Rudolf Hess och Alfred Rosenberg var medlemmar. Det som skulle komma att bli NSDAP uppstod som en exoterisk, yttre del av det esoteriska, alltså hemliga, Thulesällskapet (Rose 1994). "*Ödets Spjut*": enligt en legend det spjut med vilket en romersk legionär stack den korsfäste Jesus i sidan, varvid detta skulle ha fått övernaturliga krafter. Enligt kryptohistoriker tänkte Hitler använda sig av spjutet för att nå världsherravälde. *Vrilkraft*: en osynlig energi som nazisterna skulle ha utforskat och använt bl.a. till sina flygande tefat. Begreppet kommer från den brittiske esoterikern och författaren Sir Edward Bulwer-Lyttons roman *Vril: The Power of the Coming Race* (1871). Vril uppvisar stora likheter med den under slutet av 1800-talet inom bl.a. teosofin populära idén om en likt elektriciteten osynlig kraft, kallad t.ex. od (Reichenbach) eller astralijus (Blavatsky), som kunde bemästras på andlig väg.

⁵ Detta område är mycket omfattande, och jag har valt att inte gå närmare in på det, framför allt eftersom

ingen av de intervjuade har antytt något mer än ett perifert intresse för konspirationsteorier. Det innehåller dock åtskilligt med intressant material; bl.a. framförs på en del håll uppfattningen att Hitler egentligen var frimurare; se t.ex. hemsidan för *Illuminati Archives* (se källförteckning) och/eller sök på "Hitler freemason". Många sidor av denna typ tenderar att försvinna, varför flera av dem jag själv tidigare hittat inte har kunnat tas med här.

⁶ Denna koppling görs också på flera håll inom den populärhistoriska diskursen. Se t.ex. Robin Cross artikel "The Nazi Expedition" som är knuten till en dokumentär med samma namn, visad på brittiska Channel 4 i juli 2004.

⁷ Amerikanen H.P. Lovecraft (1890-1937) är en författare som idag, tillsammans med det skräckmytologiska panteon han skapat, fått kultstatus inom skräck- och fantasygenren. *Delta Green: Countdown* är en expansion (ett tillägg med extra material) till rollspelet *Call of Cthulhu*TM. Relationen mellan Lovecrafts fiktion och subkulturell produktion återkommer i publikkapitlet. Ytterligare en intressant referens finns – återigen – på internet: kortfilmen *Experiment 17*, som kombinerar alternativ historia, nazister, Lovecraft och hemliga nazistiska supervapen (se källförteckning).

⁸ De båda tyska UFO-filmerna (i original *UFO-Geheimnisse des Dritten Reichs* och *UFO – das Dritte Reich schlägt zurück*) är gjorda av Ralf Ettl och Jürgen Ratthofer, som brukar dyka upp i samband med nynazistiska strömningar och esoterisk hitlerism. Kopplingen mellan i synnerhet SS och flygande tefat är inom dessa områden etablerad, framför allt genom romanerna i Wilhelm Landigs *Thule*-trilogi (*Götzen gegen Thule* 1971, *Wolfszeit um Thule* 1980, *Rebellen für Thule* 1991). Landig var bekant till Himmler och tillhörde såväl SD som Waffen-SS; efter 1945 fortsatte han sitt engagemang i NS-anknytna kretsar. Se t.ex. Heller, Maegerle (1998:98-104 om Landig, 147-151 om filmer); Sünner (1999:148-154 om Landig, 164-170 om naziufoologi).

⁹ Några av filmerna och dataspelen finns med i studien. Exempel från andra medier är romantrilogin *Illuminatus!* (Shea & Wilson 1975), där en armé med nazizombies på ett för sådana mycket typiskt vis kommer uppmarscherande ur en sjö i Alperna ("Lake Totenkopf"), och den tecknade serien *Lenore* av Roman Dirge (i den svenska utgåvan av serietidningen *Nemi*, nr 10/2006-07/2007), där en grupp nazizombiesoldater – lätt igenkännliga på sina karaktäristiska hjälmar, Totenkopfsymboler och riksörnen på uniformsjackorna – dyker upp som skräckinjagande representanter för Helvetet. Det kan f.ö. också noteras att temat med döda tyska soldater som befinner sig under vattnet (vilka skulle ha setts 1957 av en dykare "i Djävulssjön i Böhmen"[!]) – finns redan hos Pauwels & Bergier (1960:202).

¹⁰ Om symboliken hos denna inom dagens nynazistiska kretsar, se t.ex. Sünner (1999) och Heller, Maegerle (1998).

¹¹ Undantagen finns i *OHTR: AH, Swastika* och *SS*.

¹² Lebensborn: Himmler lät inrätta ett system inom SS med institutioner för ogifta, 'rasmässigt korrekta' mödrar där de både kunde föda sina barn och få dem omhändertagna (Höhne 1966).

¹³ Det kan noteras att handlingen i flera av de naziokulta dokumentärerna (dock ej *History*) tar sin början i Europa och USA varefter fokus smalnar av till Tyskland, något som vanligen inte är fallet i mer allmänna nazidokumentärer. Detta pekar mot att upphovsmännen bakom de naziokulta verkar ha ambitionen att tala om ett fenomen som inte är isolerat tyskt, även om det tog sig ett förskräckande uttryck just i Tyskland. Att förklara nazismen utifrån dess (påstådda) esoteriska rötter blir således ett tvetydigt projekt. Å ena sidan kan nazisternas handlingar härdraget sett (bort)förklaras genom att de hade försvurit sig åt mörkrets makter och/eller det irrationella, å andra sidan ges de en bredare förankring också i nutiden genom att de inte isoleras som ett enbart tyskt och dåtida fenomen. Såväl andlighet som modern vetenskap, och inte minst strävan efter det friska och evigt unga människoidealet, är något som fortfarande ingår som betydande delar i vår kultur (jfr Turner 1996).

¹⁴ Se föregående not. Jag har i min undersökning inte närmare studerat den mångfald av militärhistoriskt specialiserade dokumentärer som finns, varför jag i fråga om dessa får förlita mig på utsagor från de intervjuade. Det finns många exempel på den ambivalenta, men till stor del beundrande, hållningen till Waffen-SS framför allt inom den populärhistoriska litteraturen, inte minst Sven Hassels krigsromaner om en SS-straffbataljon.

¹⁵ Temat med nazistiska avelsprojekt och onda nazister som piskar fastbundna kvinnor gjordes bekant långt tidigare i amerikansk populärfilm (*Hitler's Children* 1943), se Fyne (1994:88-89). Historiska kopplingar finns till Lebensbornprojektet och – i fråga om sadistiska nazikvinnor – till uppmärksamheten efter krigsslutet kring kvinnliga koncentrationslägervakter. Se t.ex. Sigmund (2002:263-282).

¹⁶ Dessa kan jämföras med dem Stiglegger (1999:56-58) hittat inom sadiconazista.

8. Publik och användare I: Historia

Från att ha studerat olika medietexter övergår nu undersökningen till deras publik. När något sådant som ett historiskt minne – kollektivt såväl som individuellt – finns med i bilden är det rimligt att det bör finnas en koppling ut till 'den levda verkligheten'. Det är också annars viktigt att förankra studien i den levda kulturen, eftersom det annars – och i synnerhet när det gäller ett område som detta – är lätt att betrakta de människor som hyser ett stort intresse för Tredje riket som nazister, kryptonazister eller liknande. Avsikten med detta och nästföljande kapitel är att lägga de föreställningar som finns om denna grupp åt sidan och gå under ytan, inte bara för att beskriva vad som finns där bakom, utan också för att försöka förstå hur det hela hänger ihop, och få ett begrepp om den känslöstruktur som präglar den medie- och smakrelaterade 'protogemenskap' som jag valt att kalla för Tredje riket-fantaster (jfr Fornäs 1995:117; Spradley 1979:6; Williams 1961:57-70).

Det som här presenteras utgör bara en bråkdel av ett oerhört omfattande och rikhaltigt material. Med utgångspunkt i de föregående kapitlen har de delar valts ut som kretsar kring symbolik, narrativa teman, inställning till det historiska respektive det fantastiska, och frågor kring autenticitet och realism. Hur tar de intervjuade emot mediematerialet? Hur ser det meningsskapande ut som äger rum? Uppdelningen i två kapitel svarar mot den tidigare indelningen i historisk respektive fantastisk representation, där den senare i högre utsträckning fokuserar på det estetiska. Således ligger i detta kapitel tyngdpunkten på *historien*, nu med inriktning på reception och tolkning. I denna del utgör de intervjuade framför allt delar i en publik, och analysen är inriktad på frågor kring sant/falskt, fakta/fiktion och autenticitet/objektivitet i mediematerialet. Nästa kapitel inriktar sig på *estetik*, med fokus framför allt på meningsskapande kring symbolik samt tabu/fetiskering. Förutom historia respektive estetik finns ytterligare två centrala begreppspår: distinktionen 'jag'/'de Andra' respektive det jag kallar för initierad kontra trivial kunskap. Den initierade kan också beskrivas som en flerdimensionell kunskap, medan den triviala är endimensionell; det skall betonas att det inte ligger någon värdering från min sida i ordvalet. Ur detta kristalliserar sig vad som kan kallas för minne respektive motminne. På en detaljnivå återfinns ytterligare motsatspar, som här grundar sig i oxymoronen och det paradoxala: högt/lågt, vackert/fult,

äkta/falskt, gott/ont, politiskt/apolitiskt, utopi/dystopi och så vidare. Slutligen ingår också en rörelse, en process, som kan beskrivas i termer hämtade från ritualteori (jfr Couldry 2003; Turner 1969). Det finns således också ett 'före' och ett 'efter', vilka dock inte ingår i ett slutet system med början och slut utan snarare i ett öppet, där ständigt nya 'efter' följer varandra som delar i en hela tiden pågående process av kunskapsinhämtande.

8.1 Introduktion till den alternativa diskursen

Jag har gjort en uppdelning i officiellt och alternativt mediematerial, där det förstnämnda tillhandahålls av de institutionella, statliga och kommersiella medieapparaterna, medan det alternativa präglas av ett större mått av närhet mellan innehållets producenter och dess publik/användare (jfr Jenkins 2006a, b). Den alternativa delen av diskursen innefattar också de icke-medierade delarna, alltså direkt kommunikation. Applicerat på materialet blir det tydligt hur de olika delarna i diskursen sammanstrålar på en *publiknivå*, där de olika utsagorna också blir föremål för förhandling i Halls (1973) mening: individerna tar emot det medierade materialet, tolkar det utifrån den egna förförståelsen och tar det därefter antingen på olika sätt till sig, eller så avfärdar man det. Men många av de intervjuade är också uppmärksamma både på vad som sägs och vad som *inte* sägs, i synnerhet i relation till olika medietyper och genrer. Dessutom – vilket blir särskilt intressant ur ett Foucauldianskt perspektiv – har de skapat sig en uppfattning om vad som *får* sägas, liksom även vilka som får, respektive inte får, tala. Utifrån detta byggs en bild upp av det som uppfattas som det påbjudna sättet att tala om Tredje riket. De intervjuade som diskuterar i dessa termer gör dock ofta skillnad på delar inom Tredje riket-diskursen: i vissa medieformer, t.ex. spelfilm, ser det i allmänhet ut på ett visst sätt, medan det i andra, t.ex. facklitteratur, ser ut på ett annat. Det finns således ett slags genremedvetenhet – även om genrebegreppet i sig inte riktigt passar in – som grundar sig i en förtrogenhet med de olika delarna inom Tredje riket-diskursen. För att ta förintelsen som ett exempel: de intervjuade 'vet' i vilka sammanhang det är tillåtet, eller rent av påbjudet, att tala om denna, liksom var och när det är förbjudet. Så t.ex. är det tillåtet i litteratur och på film, beroende på genre, medan det anses vara smaklöst i musik och högst opassande i spel, och därför i princip inte ens omnämns i de sistnämnda. Här finns paralleller till det Foucault säger om formationssystem, d.v.s. de

relationer som finns mellan olika element – objekt, yttranden, begrepp, val – inom en framställning (Foucault 1969:83). De strategiska valen, menar han, beror inte på en världsåskådning eller förhärskande intressen, utan på de regler som finns inom systemet:

de[t] bestämmer vad som i en diskursiv praktik har kunnat sättas i förhållande till vartannat, för att denna skall låta den eller den utsägningen träda i verksamhet, för att den skall begagna det eller det begreppet, för att den skall organisera den eller den strategin. Att i dess särskilda individualitet beskriva ett formationssystem innebär alltså att karaktärisera en framställning eller en grupp av utsagor genom en praktiks regelbundenhet. (Op.cit. s. 85)

Regelbundenheten i praktik bildar här en bro till något som liknar genrekonventioner: de initierade i publiken, d.v.s. de som är bekanta med diskursen som helhet, vet i princip vad som kommer att sägas, vem som kommer att göra det och hur det kommer att framföras, beroende på medietyp och just genre. Samtidigt finns olikheter som gör att det inte går att dra mer än ytliga paralleller mellan diskursiva praktiker och genrer. Framför allt är genrer mer stabila än de diskursiva praktikerna, som gäller ”under en bestämd epok och för en given social, ekonomisk, geografisk eller språklig krets” (op.cit. s. 133-134). Deras villkor förändras således över tid och rum på ett helt annat sätt än vad som är fallet i fråga om genrerna. Däremot utesluts inte möjligheten av att diskursiva praktiker kan ingå som delar i genrer. Tanken går här till stereotyper, arketyper och även mytiskt material: i den mån som sådana ingår som delar i den rådande diskursen, och således i viss mån kan sägas vara naturaliserade, borde det inte vara orimligt att de smälter samman med motsvarande element inom genrer och på ett mer övergripande plan formelberättelserna (Cawelti 1976).

Skillnaden mellan verklighet och myt, fakta och fiktion, äkta och falskt är alltså ett viktigt tema som genomsyrar det undersökta publikperspektivet. Det är förmågan att kunna skilja på sant och osant som avgör hur de intervjuade positionerar sig själv gentemot andra, något som inte minst avspeglar sig i den uttalade distinktion som görs mellan initierad respektive trivial kunskap. Åtskilliga av de intervjuade har genom åren övat upp en påtaglig mediekritisk förmåga, där de väger det som framförs mot den egna förförståelsen och mot andra källor, för att därefter avge ett omdöme om var på skalan mellan fakta och fiktion den enskilda texten hamnar (jfr Hall 1973). Detta kan kanske låta ’för bra för att vara sant’; icke desto mindre är det mediekritiska förhållningssättet ett mycket tydligt drag i materialet. Samtidigt skall det understrykas att jag

inte bedömer själva resultatet av detta. Flera av de intervjuade ger prov på en variant av det Jenkins (2006a:20 + passim) kallar för *kunskapsgemenskap*, även om de allra flesta av dem inte deltar i vare sig diskussionsforum på internet eller andra mer organiserade nätverk. En informant karaktäriserar ett av de större forumen för militariasamlare, Wehrmacht-Awards.com, som ”många amatörer men ändå OK” (man, ca 40 år). Det i sammanhanget nedsättande ordvalet ”amatörer” (liksom det betygsättande omdömet ”OK”) är betecknande för den kunskapsbaserade hierarki som råder, i synnerhet inom de mer militärhistoriskt inriktade delarna av området (Kingsepp 2006; jfr Thompson 2004). I synnerhet när de militärhistoriskt intresserade diskuterar görs det vanligen med likasinnade i den närmaste bekantskapskretsen. Internetforum överlag betraktas ofta av denna kategori som hållande en ganska låg nivå, framför allt genom vad som uppfattas som ett stort inslag av nybörjarentusiaster. Återigen kommer differentieringen mellan initierad och trivial kunskap in.

8.1.1 Översikt av Tredje riket-relaterade intresseområden

I den följande figuren presenteras inledningsvis i korta drag den översikt över förekomsten av Tredje riket inom populärkulturen som kartläggningen resulterat i. Översikten är viktig inte minst genom att den visar på den heterogenitet som karaktäriserar området. Den ger också en bild av de olika möjliga former som ett intresse för Tredje riket kan ta sig uttryck i hos publiken/användarna, och fungerar som en introduktion till det etnografiska materialet. Den kan dessutom läsas omvänt, som en översikt över de olika ingångar som kan finnas till ett Tredje riket-intresse. Något som mycket ofta dykt upp när jag frågat om hur detta börjat är barndomens krigslekar med små plastfigurer. Medan cowboys och indianer lätt kunde kännas lite abstrakt, var andra världskriget något större, farligare och mer spännande. Och tyskarna uppfattades av många som allra mest spännande, eftersom de var ‘de onda’. Härifrån följer sedan en vidareutveckling som t.ex. kan innehålla byggmodeller, strategispel, tecknade serier, spelfilmer, romaner med andra världskrigsmotiv, och – i takt med att intresset fördjupas – även dokumentärfilmer och olika slags facklitteratur; i början mest populärhistorisk men senare även akademisk. I en del fall kommer också ett ytterligare perspektiv in i form av vissa musikaliska subkulturer där Tredje riket-relaterad estetik är vanlig, framför allt synt, industri och neofolk.

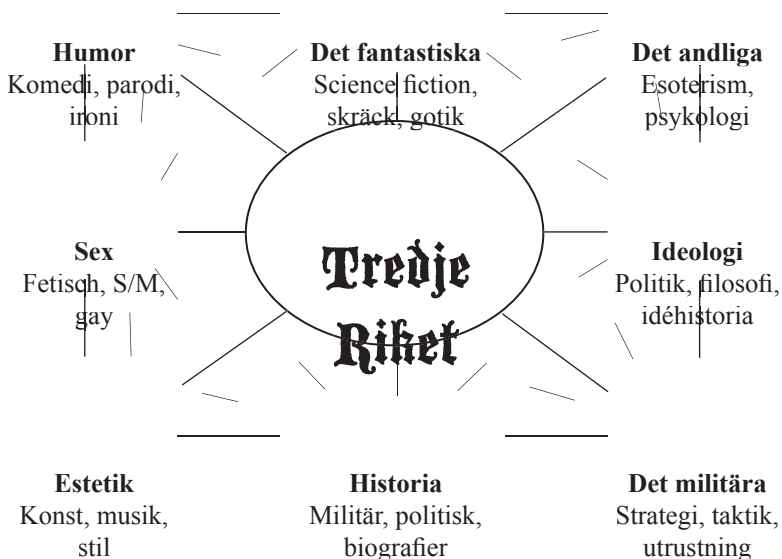
I intervjumaterialet förekommer också enstaka referenser till vit makt-musik och det mer obskyra NSBM (nationalsocialistisk black metal).

Om det inte började redan i sandlådan finns det andra vägar som verkar vara vanliga. Det kan ses som anmärkningsvärt – och förmodligen tidstypiskt – att det för de yngre av de intervjuade ofta är genom andra världskrigsrelaterade dataspel som intresset har väckts (jfr Thompson 2004:85). En annan vanlig utgångspunkt är att de intervjuade från början har blivit intresserade av militärhistoria; en annan återfinns i ett intresse för idéhistoria, en fascination som uppstår inför estetiken, eller funderingar över de (social)psykologiska aspekterna. Mer sällsynt är en ingång genom t.ex. science fiction eller humor, även om det i materialet finns exempel på påverkan också från dessa håll. Det är dock ofta flera områden som samverkar, även om det vanligen är ett som utgör den huvudsakliga grunden för engagemanget. När detta väl är etablerat kan Tredje riket-relaterat material återintegreras i det ursprungliga, vidare intresset för t.ex. militärhistoria eller science fiction. Detta gör att de personliga paradigmen som varje individ bär med sig och använder i sitt Tredje riket-intresse både kan se ganska olika ut och också innehålla bitar som inte har direkt med Tyskland eller nazism att göra, utan som hör till den vidare kontexten av, låt säga, science fiction. De olika beståndsdelarna förekommer i olika grad i olika konstruktioner. En person kan t.ex. vara mest intresserad av de andliga aspekterna, vilket gör att det finns referenser också till ideologi och det fantastiska, medan en annan finner estetiken det mest engagerande, vilket kan ge kopplingar till såväl det historiska fältet som till sexfältet i form av nazifetisering (jfr Sontag 1975).

Några av fälten går också att betrakta som kulturella ”skuggfält” i en bemärkelse näraliggande Fiskes (1992) tillämpning av Bourdieu, i synnerhet i fråga om det andliga och det militära, där det finns tydliga grupperingar av personer som ingår i olika slags sociala och subkulturella gemenskaper kring respektive tema, och där det också går att se hierarkier som grundar sig i habitus och (sub)kulturellt kapital. Andra förefaller framför allt grunda sig i ett nöjes- och njutningsperspektiv, även om en och samma person kan förhålla sig till ett och samma område på olika sätt. En individ kan således både t.ex. skratta åt Hitler och se det allvarliga i vad denne åstadkom. Det verkar dock finnas vissa fält som mer sällan kombineras, vilket gör att det inte alls är säkert att två Tredje riket-fantaster med olika inriktning skulle ha särskilt mycket att säga varandra. En vanlig skiljelinje går t.ex. mellan övervägande militärt/militärhistoriskt intresserade och dem som framför allt

är inriktade på det fantastiska och/eller det andliga. För att åter göra en snabb koppling till Bourdieus fältbegrepp står det tydligt att det inte går att tala om *ett* Tredje riket-fantasternas sociala fält; däremot finns det flera olika, alla med sina specifika regler för vad som räknas som värdefullt (Fiske 1992; Kingsepp 2006).

Fig.1 Populärkulturella intresseområden kring Tredje riket



Alla dessa områden går på olika sätt att koppla till Tredje riket, antingen genom medietexter eller genom diverse kulturella praktiker, och det går i princip också att nästan oavsett infallsvinkel anlägga både det historiserande och det estetiserande förhållningssättet. Till dessa hade ytterligare ett kunnat läggas – det *lekfulla* – vilket dock hade blivit missvisande. I fråga om spel och liknande (t.ex. lajv) med Tredje riket som tema är det, utifrån vad studien visat, riktigare att betrakta varje sådan aktivitet som huvudsakligen med ett historiserande eller estetiserande *syfte*, även om både leken i sig och utformningen av spelen förvisso också kan ses som estetiska uttryck (Caillois 1961; Huizinga 1938). Här utgör avancerade militära strategispel med tema andra världskriget ett bra exempel: den som bara vill ha en stunds förströelse och inte intresserar sig

för militärhistoria väljer förmodligen inte att spela ett sådant, utan föredrar i stället något mer lättviktigt. Rollspel med samma tema kan antingen syfta till en historiserande eller en estetiserande spelupplevelse, beroende på upplägg och deltagarnas intentioner.

8.2 Kort presentation av de intervjuade

Intervjupersonerna har redan beskrivits i kapitel 5, men det kan ändå vara på sin plats med en kort resumé. Det är tio män och en kvinna, som här kallas Ernst, Greven, Gustaf, Henrik, Hugo, Johan, Kattis, Klas, Otto, Tommy och Totenkopf. Förutom dessa dyker ett par informanter upp i texten, alltså personer som jag har haft informella diskussioner med och som på olika sätt har bidragit till att både bredda och fördjupa materialet. Förutom Johan, Kattis, Tommy och Totenkopf bor alla i eller omkring Stockholm. Kattis är Tommys flickvän, något som kan tyckas symptomatiskt, eftersom det inte är alldeles vanligt att träffa på kvinnor som i någon högre grad hyser detta slags intresse. Åldersmässigt ligger de flesta mellan cirka 20 och 35 år. Den yngste är 18 (Totenkopf) och de båda äldsta är runt 40 år (Ernst, Johan). Alla intervjupersoner utom Ernst, Tommy och Totenkopf har någon form av eftergymnasial utbildning, antingen avslutad eller i form av enstaka kurser. Det har dock visat sig – både under intervjuerna och i jämförelse med informanterna – att vare sig ålder, formell utbildning eller politiska sympatier har någon större relevans för de olika personernas kunskap eller förhållningssätt, varför någon vikt inte har lagts vid dessa faktorer. Detta kan, kanske i synnerhet i fråga om politiska sympatier, förefalla märkligt. Icke desto mindre är det ett resultat som tydligt framträtt, vilket i sig är intressant.

Som redan nämnts i metodkapitlet har jag företrädesvis valt ut dels sådana citat som är representativa för de intervjuade som helhet, dels sådana som uttrycker en avvikande mening. Det bör också förtydligas att varje gång då citattexten används rör det sig om något som sagts av en eller flera personer, antingen ordagrant eller i form av en syntes som fångar andemeningen. ”Svensson” används t.ex. ofta synonymt med ”vanligt folk”, ”den stora massan” etc.

8.3 Initierad kontra trivial kunskap

Ett ständigt pågående sökande efter ny kunskap om Tredje riket (och ofta även andra världskriget) är alltså något som präglar stora delar av det etnografiska materialet. Skolans undervisning inom området verkar vanligen inte ha gjort något större intryck annat än att ha grundlagt en uppfattning hos de intervjuade om att det finns en påbjuden historieuppfattning som inte får ifrågasättas. Detta är ett tema som återkommer i hela intervjumaterialet. Högst sannolikt är det denna idé om en dominerande, tillrättalagd verklighetsbild som står emot en verklig, 'sann', som för många sätter igång processen av ständigt kunskapssökande. En informant (man, ca 40 år) kan här stå för åtskilliga: "I början tror man ju på allt i dokumentärer och filmer. Men sen när man blir lite äldre och börjar tänka, så inser man hur det ligger till". För att tala i Foucauldianska termer: när medvetenheten om diskursens regler uppstår tänds denna ett brinnande intresse för att ta reda på det som uppfattas som olämpligt att säga, för att undersöka hur detta förhåller sig till det sagda, vem som talar, vem som tiger och vem som tystas. I några fall har detta lett till sympatier för konspirationsteorier och, mer sällan, för nationalsocialism. I de allra flesta har dock resultatet blivit en starkt ifrågasättande hållning till medieindustrin, som de intervjuade menar fördummar. Här syns tydligt vad som skulle kunna uttryckas som en vurm för ett public service-ideal, där medierna skall erbjuda ett alternativ med seriositet, kvalitet och folkbildning för dem som inte bara vill ha lättviktig underhållning.

8.3.1 Förståelse kontra demonisering

Klas får inleda den mer publiknära etnografiska delen med ett uttalande som är representativt för så gott som alla intervjuade, både intervjupersoner och informanter:

Tredje riket [är] alltid väldigt praktiskt att använda som exempel på absolut hemskhet. Man kan alltid dra in Hitler och Tredje riket, och det är jättebra, för det kan alltid relatera till "nånting hemskt". Problemet blir ju då att det inte... om folk *bara* relaterar till det som nånting hemskt, och inte kan se tidigare mekanismer, och... att det rimligen inte kan ha varit bara nånting hemskt för då skulle det ju knappast ha fungerat ... /.../ Då blir det ju, ... då kan jag tycka att det blir problem, att folk inte riktigt har koll på ... att det inte, att nåt sånt här inte bara dyker upp och... dom [=nazisterna] har inte bara jättekonstiga och dumma idéer och sånt där utan att det finns väl liksom att ... det finns ju en hel del *andra* idéer, i dom hära rörelserna ... Det är solidaritet och kamratskap

och... Ta hand om miljön, och... allt möjligt, så att... Det blir ju... om man inte förstår det så kan man ju inte heller förstå varför dom finns, och då kan man heller inte göra nånting, och då kan man heller inte gå in och stoppa. Och det tycker jag är lite irriterande. Om man pratar med folk. Om det.

Förståelse ses alltså som centralt för att förhindra att tragedierna och brotten mot mänskligheten under NS-epoken återupprepas, och detta är något som nästan alla tar upp. Den som riktigt har försökt sätta sig in det som skedde, och fördomslöst försökt förstå, kan lättare se och känna igen de grundläggande tendenserna också när de återkommer i andra sammanhang. Samtidigt är det en lika utbredd uppfattning att alla inte verkar *vilja* förstå – däremot förfasar folk sig gärna och ofta. De som bara förfasar sig utan att vilja sätta sig in i det hela är de som av de intervjuade betecknas som ”den stora massan”, ”vanligt folk”, ”Svensson” och liknande. Det är också en återkommande åsikt att medierna generellt reproducerar och propagerar för den förenklade bild av historien kring Tredje riket och andra världskriget som ”den stora massan” sedan okritiskt anammar.

”*Demonisering*” är ett annat begrepp som dyker upp då de intervjuade skall beskriva mediebilden av Nazityskland, och många efterlyser en ”avdramatisering”, eftersom detta ses som det enda sättet för att riktigt kunna dra lärdom av historien och därmed förhindra att den återupprepar sig. Att liknande brott men utan nazistiska förtecken ständigt återkommer, trots mantrat ”det får aldrig ske igen” i fråga om förintelsen, är något som flera tar upp. Över huvud taget finns det ett stort intresse för att diskutera kring dessa frågor, samtidigt som det går att se ett tydligt förakt både för mediebilden i stort och för officiella satsningar inom området. Den informationskampanj om förintelsen som statsminister Göran Persson tog initiativ till 1997, ”Levande historia”¹, tog flera av de intervjuade i egenskap av dåvarande skolelever del av. Resultatet kan inte sägas vara positivt: kampanjen får klä skott för vad som av många ses som ett slentrianmässigt, från makthavarna påbjudet åltande av något som inte minst genom mediernas försorg redan är välbekant. Både kampanjen, Förintelsekonferensen i Stockholm och inrättandet av den statliga myndigheten Forum för levande historia avfärdas som enbart ett propagandatrik av Persson för att skapa goodwill för sig själv. ”Centrum för sann historia” är en hånfull benämning som återkommer i lite olika versioner, och som uttrycker en åsikt som är representativ för i princip alla de intervjuade: det finns något som är fastslaget som den officiella sanningen om förintelsen och därmed om Nazityskland, vilket upplevs som suspekt.² Samtidigt finns

också en fråga, som hänger ihop med detta: vi uppmuntras alltid att ifrågasätta och tänka kritiskt, men i fråga om Nazityskland och förintelsen ”får” man inte göra just detta. Varför? Här ligger den första stora uppdelning som görs av de intervjuade, nämligen den mellan människor som tänker och sådana som inte gör det.

Här kommer den uppdelning in, som är den i *initierad* respektive *trivial kunskap*. Den initierade, flerdimensionella, innehåller ett större mått av korrekta uppgifter, medan den triviala, endimensionella, motsvarar det de intervjuade menar att ”Svenssons” tror sig veta om Tredje riket och andra världskriget. Det framstår klart att den triviala kunskapen anses vara den som fås framför allt från medierna, där i synnerhet Discovery och History Channel utgör begrepp för mindre seriösa tv-kanaler. Denna bild illustreras mycket träffande av medieforskaren Nicholas Mirzoeff när han beskriver huvudkaraktären i tv-serien *Sopranos*:

To retreat from this world, Tony goes to watch the History Channel on TV, the all-Hitler-all-the-time history-as-entertainment channel. In this televisual retreat, Tony finds watching documentaries about the Second World War to be a place where good and evil are clearly defined and distinguished, literally in black and white, unlike the chaos of his own life. (Mirzoeff 2005:35-36)

Det som här beskrivs är vad som kan kallas för *mainstreambilden* av Tredje riket: den är enkel, lättsmält, erbjuder en stunds eskapism och kräver ingen intellektuell insats. Samtidigt är det, som visats i de föregående kapitlen, att det är oriktigt att tala om en enda, dominerande mediebild – vilket gör det än mer intressant att det ändå finns en närmast naturaliserad *föreställning om* en sådan, att denna är kopplad till underhållning och attraktionens kommunikationsform (jfr Ekström 1998). I enlighet med myten om medierna som den institution som ger all den kunskap om världen som behövs, så skulle denna endimensionella bild av många anses vara fullt tillräcklig – ett slags *Det Bästa*-version av historien (jfr Couldry 2003). Den initierade kunskapen kräver däremot ett vidare kunskapsinhämtande kombinerat med egen kritisk reflektion, och ger därmed en flerdimensionell insikt. Med medier avser de intervjuade i detta sammanhang framför allt dokumentärer, eftersom det är dessa som anses ha anspråk på att berätta sanningen. Uttrycket ”segrarna skriver historien” återkommer hela tiden, och många gör en koppling mellan ”den officiella sanningen” och USA. Här kommer spelfilmer om andra

världskriget in som ett påtagligt bevis, och i synnerhet amerikanska spelfilmer betraktas med stor skepsis.

För flera av de intervjuade utgör ”Robinson-Emma”, vars totala brist också på den mest elementära kunskap om Nazityskland blev föremål för lustifikation i tv-programmet *Ursäktad röran! (Vi bygger om)* (TV4 2002-03-21), ett extremfall i fråga om trivial kunskap. Programmakarna själva, Filip Hammar och Fredrik Wikingsson, beskriver inslaget på följande sätt i en artikel på Aftonbladet debatt (2002-04-11, nätupplagan):

Under intervjun pepprades en ovetande Emma med frågor som i olika grad involverade nazistiska referenser. Humorn låg i att hon inte reagerade över ord som ”Dachau”, ”Kristallnatten” eller ”Mengele”, att hon skulle kunna tänka sig att använda Leni Riefenstahl som sin nästa videoregissör, samt att hon lurades att ta på sig en t-shirt med trycket ”Treblinka – Class of ’45”.

Det tydliga är här, liksom i intervjumaterialet, att det är både den fullständiga bristen på allmänbildning och paradoxen som utgör grunden för humorn. Flera av de intervjuade tror att Emma säkert hade reagerat om Hitler eller Auschwitz hade nämnts, men när inget av dessa symboliska nyckelord finns med råder uppenbarligen mörker i fråga om historiemedvetandet. Den närmast fullständiga ”bristen på koll” blir i de intervjuades ögon helt absurd och gör Emma till något av en dumhetens ikon, som samtidigt bekräftar både deras uppfattning om den initierade och den triviala kunskapen och deras egen position.³

Över huvud taget framträder bland en majoritet av de intervjuade, både intervjupersoner och informanter, ett medvetet förhållningssätt till Tredje riket som innefattar element av både rent intellektuellt intresse och en ofta mer emotionellt grundad fascination. Det finns inte något i materialet som talar för en helt oreflekterande fascination. Däremot finns vad som verkar utgöra en kombination av ett mer eller mindre avpolitiserat respektive ett politiskt medvetet förhållningssätt till den nazistiska estetiken. Det som gör ett sådant förhållningssätt möjligt är den tydliga differentiering som markerar skillnaden mellan den enskilda individen och ’de andra’. ’De andra’ är de i det omgivande samhället vars grundläggande förhållningssätt till Tredje riket och nationalsocialismen radikalt skiljer sig från det egna, och denna skiljaktighet grundar sig helt otvetydigt i förmågan att tänka självständigt och kritiskt. Vilka som saknar denna förmåga definieras på delvis lite olika sätt av olika personer, och grundar sig helt enkelt i om individen i fråga vill använda sin

intelligens eller ej. Det vore fel att tala om en uppdelning i intelligenta och dumma människor, utan snarare just om ett *val* som har gjorts, medvetet eller omedvetet. Vill han/hon tänka självständigt, eller föredrar vederbörande den enkla vägen, att hålla med majoriteten och inte tänka alls? ”Politisk korrekthet” är ett annat begrepp som ofta dyker upp. Många av de intervjuade menar att när de i fråga om Tredje riket gör just så som det i andra sammanhang (t.ex. i skolan) uppmuntras till, det vill säga ifrågasätter givna sanningar, blir de omedelbart betraktade som suspekta. Samtidigt finns det hos många av dem också en stark lockelse i att opponera sig mot det politiskt korrekta, att utmana konsensus och skrämma ”Svensson”; kort sagt, att överskrida vad de ser som tabugränser.

8.3.2 'Jag' och 'de Andra'

Så gott som alla intervjuade gör en tydlig indelning i *nazister* och *icke-nazister*. I materialet utgör icke- (och uttalade anti-) nazister den helt dominerande kategorin. Med 'nazist' menas, av dem som inte är det, i princip en person med rasideologisk grundsyn, som därtill är antisemit och eventuellt också förespråkar ett totalitärt samhälle.⁴ Nazister ses dessutom – vilket är mycket väsentligt – som ointelligenta, eller åtminstone pinsamt oreflekterande: de har köpt vad flera av de intervjuade kallar för en ”enkel sanning”, nämligen att allt är judarnas fel (Henrik, Hugo, Kattis, Klas, Tommy). Uttryck som ”dumma nazister” och ”nazipuckon” är vanliga i materialet. Henrik förklarar varför nationalsocialism inte är attraktivt för honom:

Nä, det är en alldeles för oseriös, och... oreflekterad rörelse, på alla plan egentligen. Det... eh... jag kan inte hitta nån orsak till *varför* man skulle ... ha... formen av rasistiska åsikter som gör att man vill gallra ut folk på grund av såhär... eh, eventuell rastillhörighet, om man nu kan tala om nån sån. /.../ Jag *tror* inte på det ideologiskt, att det *funkar* helt enkelt. *Eller* att rasismen ... är någonting som man; det kan va *kul* att skratta åt det ibland och så ... men det är ingenting som jag skulle kunna *köpa*. (Henrik 1)

Med 'skratta åt rasismen' menar Henrik inte att skratta åt rasism i sig, utan åt den simpla form sådan ofta kan ta sig, och som – återigen – tydligt relateras till ett allmänt oreflekterande förhållningssätt kopplat till brist på kunskap. Klas beskriver ett exempel på ett skinnskallegång med nazister som ”var taskigt pålästa” och kallade sig för Stockholms SA:

Och när jag fick reda på att dom kallade sig för Stockholms SA så brast jag ut i skratt: "Men hur kan dom kalla sig för Stockholms SA, det var ju dom killarna som..." (skratt) Det var ju töntarna! [EK: (skratt)] /.../ Och det var ju dom som fick göra grovjobbet och sen bli slaktade, och som dessutom var bögar! (Gemensamt skratt) Många av dom. Om man ska tro liksom, iallafall... propagandan som kom efteråt. [EK: (skratt) Mm.] Dom långa knivarnas natt och så där; jag blev så – "herregud ni kan ju inte gå runt och säga att ni är Stockholms SA! Ni ska alltså liksom va dom här offren, dom här fäntrattarna som springer runt och slår folk på gatorna och sen så typ... när rörelsen har kommit lite längre så ska ni bli *dödade*" (skratt) ... (Gemensamt skratt) Stockholms SS: *jaa*, det kan jag väl köpa liksom, men såhär: SA, vad faan... (skratt) [EK: (skratt) Jamen precis] Identifiera sig med några såhär totalt... Och där var det ju verkligen den här totala historielösheten, att ... bristen på koll.

Referensen till 'slaktade bögar' hänvisar här till faktiska historiska förhållanden (se t.ex. Höhne 1966:112-131), och skall alltså inte tolkas som något nedsättande mot homosexuella från Klas sida – det han syftar på är nynazisternas i andra sammanhang uttalade hat mot just denna grupp, som gör deras identifikation med SA än mer besynnerlig. Som framgått finns bland de intervjuade en uppfattning om förekomsten av en spridd, starkt förenklad världsbild som bygger på enkla sanningar, och som samtliga tydligt förkastar. Dessa 'sanningar' menar de flesta tar sig uttryck i t.ex. rasism, antisemitism och homofobi, och i fråga om nynazister en oreflekterande dyrkan av allt annat som upplevs som 'nazistiskt' (jfr tidigare kapitel). De som, i motsats till majoriteten av de intervjuade själva, tror på sådana 'sanningar' är, förutom "puckade nynazister", den ibland specificerade, men lika ofta odefinierade kategori som utgörs av 'de andra'. Detta är en inställning som bland intervjupersonerna återkommer på båda sidor om den politiska gränslinjen; det är anmärkningsvärt att det förutom det politiska ställningstagandet ofta inte är någon egentlig skillnad i fråga om många av åsikterna. Också Ernst, som har en nationalsocialistisk bakgrund, menar att det finns otaliga inom rörelsen som inte har något begrepp om vare sig ideologi eller historia. Det går således att se både en övergripande ideologisk medvetenhet och ett mönster som är grundat på differentiering och särskiljande från 'de andra', framför allt i fråga om politisk hemvist och individens relation till kunskap. 'De andra' omnämns ofta som "vanliga Svenssons", "vanligt folk", "den stora massan" och liknande, d.v.s. en stor majoritet av massmediekonsumerande personer som framför allt vill ha en stunds underhållning, och som saknar ambitioner för att utöva ett kritiskt tänkande. Deras kunskap om Nazityskland och/eller andra världskriget betraktas därför av de intervjuade som styrd av den bild

som ges i medierna, och denna bild, ”den officiella sanningen”, anses alltså av merparten vara falsk, tillrättalagd och förenklad.

8.4 Att se på andra världskrigsfilm

Även om vår utgångspunkt i intervjuerna har varit Tredje riket har andra världskriget kommit att uppta en mycket stor del av diskussionerna, och även om detta involverade ett antal aktörer uppfattas medierepresentationen av kriget framför allt handla om tyskarna som fienden och USA, ”amerikanerna”, som de som besegrade dem och vann kriget. I fråga om spelfilmer finns en dubbelhet: å ena sidan finns det de som vill se mer seriösa krigsskildringar, å andra sidan de som vill ha det klassiska scenariot med goda mot onda. Johan hör till den första gruppen och säger rent ut att han inte tittar på spelfilm om andra världskriget längre. Hans uppfattning återkommer hos åtskilliga av de intervjuade:

Där måste jag ärligt medge att på alla Hollywoodproduktioner är jag hjärtligt *trött* på. Så dom ser jag helst *inte*. [E: Mm.] För att det är en sån förfalskad... eh... glorifiering att USA vann kriget och ... istället för alla andra. Så att, det tål jag bara inte.

Det amerikanska perspektivet uppfattas genomgående som propagandistiskt, nationalistiskt, överdrivet sentimentalt och inte sällan direkt historieförfalskande, genom att det alltid är fokus på, och heroiserande av, de amerikanska krigsinsatserna. Vajande stjärnbanér och amerikanska helylleggrabbar som räddar världen bildar en klichébild som ofta beskrivs med ett stort mått ironi och avståndstagande (jfr Thompson 2004:90-91). Gustaf:

[J]ag tycker oftast dom är inte sådär jätteroliga att se, för det är oftast samma historier dom berättar, fast på lite olika... Sådär: amerikanska bondpojkar som åker ut och blir män nånstans ute i Europa. (Gustaf 1)

Den stilbildande *Rädda menige Ryan* (1998) har beskrivits som en väg tillbaka ”hem” till det mytiska, Goda USA, där minnet av D-Day och andra världskriget som ”the Good War” fungerar som en symbolisk motkur för den kris i det amerikanska nationella självmedvetandet som Vietnamkriget orsakade (Hasian 2001; Owen 2002). De intervjuades starkt nedlåtande uppfattning kan ses som en reaktion på kombinationen av den klassiska bilden

av krigsupplevelsen som en manlig initiationsrit (jfr Mosse 1990) – vilken i sig bygger på en 'enkel sanning' av den typ som tidigare diskuterats – och amerikanskt självförhårligande, något som ur ett europeiskt perspektiv lätt ger negativa konnotationer. Stereotypen av 'den dumme amerikanen' ligger som en outtalad undertext: en ointelligent, självsäker person som tror på 'enkla sanningar' och ständigt tar till våld för att få makt; kort sagt, en samling av de egenskaper som de intervjuade finner mindervärdiga. Det är dock inte alltid som stereotyper upplevs negativt, eftersom de också går att skratta åt. Även om Greven tillhör dem av de intervjuade som tycker att det är roligast när det är klassiskt stereotyp är hans svar på min fråga om huruvida det finns en typisk andra världskrigsfilm, och hur den i sådant fall ser ut, representativ för samtliga intervjupersoner:

Tysken ska ju *alltid* få, alltid åka på stryk. [EK: Ja.] Det är mallen. Och sen så ska dom helst *dö* så många som möjligt i filmen också. Det ska ju va ett, (skratt i rösten) ett väldigt stort antal tyskar som får stryka med. Och amerikanerna ska helst va mycket *färre*. [EK: Okej.] Och va väldigt duktiga på det dom gör. Dom ska *gärna* liksom, (skrattande) varje amerikan ska *gärna* få döda tjugo tyskar i förhållande till sej själv så att säga, tjugo gånger fler. [EK: (skratt) Okej] Amen det är sådär, det är alltid sådär, det är otroligt många tyskar som stryker med. (Greven 1)

I de intervjuades karaktärisering av andra världskrigsfilm blir de vanliga stereotyperna i sådana synliga; det är flera som karaktäriserar tyskarna som fula, dumma och onda, medan amerikanerna är heroiska och helylle. Det anses höra till genren, och för några är det också en del av vad man förväntar sig. Som Greven uttrycker det: "Andra världskrig, då ska det va: mera elaka nazister, mot dom goda... amerikanerna, det är kul, det är alltid kul liksom" (Greven 1). Ernst gör i sammanhanget en reflektion som inte är alldeles vanlig, samtidigt som han stämmer in i de övrigas beskrivning:

Finns nästan inga bra andra världskrigsfilmer, för det är, det är samma. Dumma tjocka tyskar som stupar i drivor. Eller: elaka tjatrande japaner. Som också stupar i drivor. Det är rätt lustigt liksom att ... /.../ Liksom: man *förringar* ju amerikanernas seger om man hela tiden framställer fienden som oerhört korkad, tjock imbecill; eller liten, tjatrande gul apa. Då kan det ju inte vart nå' svårt att vinna andra världskriget. Om man istället *ärar* dom man vann över, då blir det ju "wow! Vilka killar ni *vann* över!" "Vilka män eller kvinnor *ni* måste va." Så att dom gör sej själva en tjänst, det där tycker jag är intressant. Näe, fan, mesta filmerna det är "Achtung, Achtung" och ... du vet, och så är det sadister och elaka och dumma, eller hemska och SS-uniformer. Det är bara dynga. (Ernst 1)

Här är det intressant att Greven egentligen är den ende som har en motsatt uppfattning:

Jag tycker tyskarna *alltid* framställs som ... nästan *oövervinneliga*. Och det är därför alltid om man lyckas besegra dom så har man gjort en *fantastisk bedrift*. [EK: Mm.] Som till exempel i *Örnnästet*. Dom är ju så många, och dom är så svåråtkomliga i det här lilla nästet. [EK: Mm.] Och eftersom dom lyckas med det så har dom gjort en *otrolig* ... bedrift helt enkelt. (Greven 1)

Vad detta kan bero på är svårt att säga. Dock kan det spela in att Greven, som relativ lättviktare inom området jämfört med de andra, inte har blivit lika cynisk som de flesta andra intervjuade, och kanske därmed ser på filmerna på ett mer naivt sätt. Hans förhållningssätt påminner om andras beskrivning av hur de tittade på andra världskrigsfilmer när de var yngre. Dessutom har Greven en stark fascination inför Tredje riket över huvud taget och i synnerhet vad han kallar för ”det mystiska”, ”oövervinneliga” hos tyskarna, något som naturligtvis kan spela in här. För att återgå till citatet från Ernst är det anmärkningsvärt att han, Otto och Totenkopf är de enda som nämner japaner i samband med andra världskrigsfilm, och då också i ironiska ordalag anmärker på den rasistiska framställningen av japaner. Totenkopf: ”Då är det den onda japanen med sitt svärd som hugger ihjäl allting han hittar.” Däremot är tysken

ond och kalkylerande, om man säger så. Han är ju, han är inte ointelligent, det är han ju inte. Han är snarare väldigt slipad. [EK: Mm.] Och så tittar han genom sin monokel och hittar på helvetiska saker... att göra. [EK: Ja just det.] ...Och han är inte lika barbarisk som japanen, om man säger. [EK: Mm.] Utan han är mera civiliserad. *Rå-ond*. (Totenkopf 2)

Detta antyder att det framför allt är kriget i Europa som dominerar, vilket stämmer väl överens med den översikt jag själv fått av utbudet. Dessutom ger det en ledtråd till de kontraster som finns mellan olika slags fiender; japanerna, som upplevs som mer främmande, är barbariska i sin ondska, medan tyskarna, som egentligen borde vara som ’vi’, är civiliserade. Ytterligare en tendens som flera av de intervjuade anmärker på är att fokus i spelfilmer gärna ligger på västfronten efter de allierades invasion i juni 1944, och därmed USA:s inträde i kriget i Europa. Däremot upplevs östfronten, som de flesta ser som mer intressant eftersom man anser att det var där som kriget verkligen avgjordes, i det närmaste vara osynlig. Som Totenkopf uttrycker det:

Sovjet *existerar* inte. Det *finns* verkligen inte, nån östfront, det fanns verkligen inte, det är ju förutom i nån, det där *hotet*, när nån tysk officer har gjort bort sej, ja så här ”då blir det östfronten för dej” (skratt) Så försvinner östfronten bort som nåt diffust begrepp som inte finns egentligen. (Totenkopf 1)

Hollywoods dominans och inflytande över såväl utbud som narrativ ram är här tydlig, och detta adderar till vad de intervjuade uppfattar som ett överdrivet fokus på USA som krigets egentliga hjältar och segrarmakt och bidrar till den kritiska inställningen till ’det amerikanska’. Samtidigt finns det också nyanser, men då i fråga om mer alternativa medieformer. Johan betonar en viktig skillnad mellan vad han kallar för Hollywoodparadigmet och de mer seriösa andra världskrigsspelen:

Alltså det här Hollywoodparadigmet som finns i alla filmerna etcetera, det tror jag faktiskt att man mycket lättare kan identifiera i å ena sidan brädspelen, och å andra sidan... Hollywoodproduktionerna då. För att, som jag sa va: alltså tar du tio slumpmässiga [krigsspel], om östfronten – kanske västfronten också då va, men framför allt östfronten, USA-producerat. Så kommer du notera att /.../ där [i spelen, min anm.] skriver dom ju rätt ut att dom som faktiskt förde kriget och vann kriget, det var ju ryssarna. Men det skulle dom aldrig få för sej att säga i en Hollywoodproduktion. [E: Nää. Just det. (skratt)] Alltså *det* är en markant skillnad, för där [i Hollywood, min anm.] har dom inte dom insikterna om det heller. ...

Johan, som framför allt spelar andra världskrigsstrategi på bräde, ser alltså en stor skillnad mellan mainstreambilden av andra världskriget, den triviala kunskap som representeras av Hollywood, och de likaledes amerikanska krigsspelen, som i såväl producent- som konsumentled representerar den initierade kunskapen. Jag kommer att återkomma till denna typ av spel längre fram i kapitlet. Det kan noteras att kända amerikanska spelfilmer som avviker från mainstreambilden inte tas upp lika ofta av de intervjuade. Hit hör framför allt tv-serien *Band of Brothers* (2001), producerad av Steven Spielberg och Tom Hanks efter en bästsäljande dokumentär roman av Stephen Ambrose, som när den väl nämns (och då har det ofta varit jag som fört den på tal) omtalas i enbart positiva ordalag. Det verkar således som att stereotypiska filmer som man irriterar sig på har en större förmåga att fastna i minnet. Flera kan dock också roas av samma slags ”oseriösa” filmer, ofta just eftersom de ses som så dumma, m.a.o. en sorts lyteskomik. Genom att de *vet* att sannolikheten är hög för en Hollywoodfilm att vara på detta sätt kan den därför konsumeras som en stunds icke-intellektuell underhållning.

8.4.1 Realism och autenticitet

”Amerikansk” är ett begrepp som används genomgående av flera av de intervjuade för att referera till USA, och som då också lätt får en klang av skällsord. Amerikansk andra världskrigsfilm har kommit att uppfattas som standardutbudet (något som i och för sig inte är helt inkorrekt; jfr avhandlingens filmförteckning, där också uppgift om produktionsland finns med), och dess tilltal faller inte någon av de intervjuade – alltså inte bara de elva intervjupersonerna utan över huvud taget – i smaken. En del (Gustaf, Otto, Tommy, Totenkopf) hänger också upp sig på de Hollywoodstjärnor som figurerar och bidrar till det orealistiska intrycket. Ottos uttalande om dålig andra världskrigsfilm kan stå som en typisk mall för alla fyra, det är bara att byta ut filmtitel och skådespelare: ”*Dåliga* krigsfilmer... Jaa, *Pearl Harbor*. Det är Ben Affleck, han är ondska bara han”. De kända Hollywoodansiktena bidrar sannolikt till att så gott som samtliga intervjuade retar sig på vad de uppfattar som filmernas allmänna amerikanskheter, och som tillsammans med de historiska tveksamheterna gör att de inte uppskattas. *Rädda menige Ryan* är en film som de flesta intervjuade har synpunkter på, och i princip alla säger samma sak: inledningsscenen är mycket bra och känns realistisk, men kort därefter tar det stopp. Otto igen: ”Den funkar fram tills att Tom Hanks ska hålla sitt brandtal på kullen och det blir såna här vajande fanor och... och liksom sådär.” Ernst: ”Enda som jag tycker är bra i *Menige Ryan* det är dom första tretti minuterna, landstigningen där. För den är jävligt realistisk. Men sen när dom möter tyskar, man mot man, då blir det, ja: helylleamerikanska killar med snitsiga frisyrier” (Ernst 1). Känslan av realism bryts således när det som uppfattas som stereotypiska Hollywoodklichéer kommer in. Däremot råder det delade meningar om huruvida resten av filmen ändå är njutbar som ”matinéfilm” (ett lite överslätande uttryck) eller ej. Några – Ernst, Tommy och Totenkopf – sågar den rejält på grund av vad de anser vara överdriven amerikanskheter och brist på realism i fråga om militära detaljer. Tommy får representera alla tre:

Som bara Tigerstridsvagnar: *jättebra*, men det står i manualen: *kör inte in bland husen för fan*, den är för stor och pipan kan fastna mellan husen. Liksom, sen kör dom in bland små hus hur som helst /.../ ... *Ja!* Och dom har inte stängt *luckor* som alltid ska stängas i strid, så det är bara sticka in en k-pist och skjuta under huven och då dör *alla* därinne [EK: (skratt)] T: *Aah!* (djup suck) /.../ [D]om kör *in* med dom här stora stridsvagnarna utan att ha säkrat terrängen runt omkring; dom här soldaterna som bara är till för skydda stridsvagnarna mot

pansarvärnsvapen: dom springer och gömmer sig bakom stridsvagnarna och dom gör inte sitt jobb, Och... Jamen, näej, det är *ledsamt*. Det är liksom som när tyskarna är korkade i *Örnnästet*, det har inte blivit bättre på 40 år. (skratt) (Tommy 1)

Med realism är det tydligt att de intervjuade framför allt avser *trovärdighet*, hur pass nära den 'verkliga verkligheten' filmen uppfattas ligga, och då blir alla melodramatiska inslag direkt diskvalificerande. Om förväntningarna är inställda på realism blir brottet så mycket större när upplevelsen reduceras till "matinénivå" (jfr Ekström 1998). I den 'verkliga verkligheten' finns inga "heroiska döda med stråkar" som Kattis uttrycker det (i Tommy 1), utan det är, med Ernsts ord, "skit och blod och död och elände" (Ernst 1). Slarv med detaljer är också något som irriterar flera av de intervjuade: riksörnar och järnkors som sitter på fel sida på uniformsjackan, otidsenliga frisyrer, vapenslag som används på fel frontavsnitt vid fel tidpunkt och missar i fråga om vad de anser utgöra elementär militär kunskap får dem att se rött. Andra har en mer överseende attityd: det handlar om spelfilm, det *måste* inte vara exakt. Även om Totenkopf kan bli lite irriterad ibland verkar han ändå försöka ta det mesta med humor och skratta åt dumheten:

Jag såg *Flykten från Sobibor*. [EK: Mm.] Och jag tror att det är en av partipamparna där som bär moderskorset i guld.⁵ [EK: Okej! (skratt) (Gemensamt skratt)] (TK, roat:) Och jag har *lite* svårt, att tro, att en lägerkommendant har fött så många barn, speciellt när han är en *man*. (Totenkopf 1)

Flera av de intervjuade anser att det borde vara en ganska enkel sak för filmmakarna, i synnerhet de med stor budget, att se till att kolla upp det mest elementära. Det är nonchalansen som stör: man har helt enkelt inte brytt sig. Detta kan nästan liknas vid ett brutet förtroende: gör man en andra världskrigsfilm borde man vara lika intresserad av området som den tänkta publiken. Det går också att se en ideologikritisk attityd: filmindustrin hafsar ihop filmer på ett allvarligt tema för att tjäna lätta pengar. De gånger det uppfattas som att filmmakarna faktiskt har varit noggranna går det ändå att hitta fel, men då är attityden märkbart mycket mer förlåtande. Så till exempel är egentligen alla intervjuade som sett *Undergången* (2004) positiva till den: även om det mesta på den tyska sidan upplevs som korrekt är det tydligen lite si och så vad beträffar den sovjetiska. Det kan man dock ha överseende med, inte för att slarv är OK om det handlar om andra nationer, utan för att filmmakarna ändå har bemödat sig så pass mycket i övrigt. Generellt tycker de jag talat med

också att filmen känns realistisk i sin gestaltning av Hitler och händelserna i Führerbunkern – och inte minst talar folk *tyska*, inte den sedvanliga ”tysk-engelskan” (som många kallar den) som annars är förhärskande på filmduken.⁶ Annars verkar den dock inte ha gjort något enormt intryck. Totenkopf är representativ för flera:

[D]et *kan* va att jag såg mycket bra filmer innan, som gjorde att jag... inte upplevde den som ... speciellt ... bra. [EK: Mm.] Men jag tyckte den var oerhört stark, vissa delar av filmen. /.../ Men jag kanske va... att Goebbels inte var så lik Goebbels. [EK: Mm.] Eller såna här småsaker som gör att man hakar upp sej. [EK: Mm.] Jag måste säga att det var en oerhört stark film. Till exempel när dom tog livet av barnen. [EK: Mm.] Så, jag kan inte säga att det var en dålig film. Det kan jag definitivt inte göra. Men jag hade *nästan* förväntat mej lite *mer* ändå. ... [EK: Till exempel?] ... Ja, (skratt i tonfallet) att Goebbels hade varit lik Goebbels antar jag (skratt) [EK: Jaja. Mer så ja.] Det, det blir; på nåt vis störde jag mej på det, filmen igenom. (Totenkopf 2)

Återigen är det valet av skådespelare som stör. Men Bruno Ganz som Hitler verkar över lag ha tagits emot väl, så också av Totenkopf:

[EK: Mm. ... Men det här att, som folk har diskuterat det här att Hitler skulle framställts som mer... mänsklig i den filmen, hur... hur tycker du att... det stod till med den saken?] Ja, han framställdes som ... som en äldre man. Och det tror jag säkert att han *va* också, jag tror inte det var så mycket bevänt med den mannen då. /.../ Jag tycker att man tar viss udd av det hela också. Den här skrikande galningen, det är ju en form av ledarskapsperson, också. På ett bisart sätt. Så jag tror att det kan vara kontraproduktivt om man försöker framställa nån som en skrikande galning. Eftersom vissa *dras* till skrikande galningar. [EK: Mm.] Så *är* det ju bara. Men det är inte så många som dras till senila åttiåringar. [EK: Nä. Nä. Där har du en poäng!] Så jag tror att om man ... Dels tror jag för det första att det *var* så, jag tror att han *var* som en senil åttiåring. Dom sista dagarna. Och sen tror jag att det också är *bättre*, för att visa upp. Om man nu försöker ... förevisa ... i varnande syfte, om man säger. [EK: Mm.] Så tror jag det är bättre att visa upp honom som en senil åttiåring än ... en skrikande galning. (Totenkopf 2)

Här återkommer två viktiga inslag i fråga om receptionen av Tredje riket-relaterad film i materialet: trovärdigheten, 'det var säkert så', och att de intervjuade gärna ser att det inkodade budskapet (som alltid anses ligga i bakgrunden; jfr Hall 1973) grundar sig i en djupare ambition än att bara leverera spänning för stunden. Det senare innebär att tittaren uppfattar det som att det skall finnas en moralisk tanke bakom, som inte grundar sig i ett trivialt avståndstagande och skrämseleffekter, utan i en initierad och reflekterande kunskap från filmmakarens sida, som förmedlas genom filmen

och som inviterar publiken till att dra sina egna slutsatser. Det går här att se klara paralleller både till Ekströms kommunikationsformer och till Stoehrels olika berättandestrategier, även om det här snarare handlar om att publiken uppfattar filmmakarna som att de delar varandras idé om hur en bra och objektiv skildring av Tredje riket/andra världskriget ska se ut. Den moraliska tanken har också att göra med det som Totenkopf tar upp i fråga om representationen av Hitler: det är ”kontraproduktivt” att skildra honom som en skrikande galning, eftersom det finns folk som dras till sådana. Ordvalet – som han inte är ensam om – visar på en underliggande uppfattning om att medierna har ett moraliskt ansvar för vad de visar upp, för den mening som mediematerialet bidrar till att skapa hos publiken, och för vad detta kan ha för följder. Det finns alltså en stark tilltro till mediernas förmåga till opinionsbildning; i fråga om detta går det också att se ett tydligt eko från alla de filmer, böcker o.s.v. som hävdar att det var genom nazisternas makt över medierna och propagandan som det tyska folket manipulerades till att följa Hitler. Av de nutida filmerna upplevs sådana som både är trovärdiga, reflekterande och tar ett moraliskt ansvar vara mycket sällsynta, medan motsatsen dominerar. Tommy, Otto och Ernst är de av de intervjuade som mest upprörs av att krig i (amerikanska) filmer reduceras till lättviktig underhållning. Tommy igen:

Men jag måste säga om *Menige Ryan* här: att *våldet*: varje liksom... i och för sig finns det sånt som är *väldigt* realistiskt: jamen att jo, såhär ser det nog ut när man skjuter på människor med *luftvärnskanon*. Men, när dom sen har satt det i sånt äckligt sammanhang. För det här manuset, det är ju stulet av Chuck Norris, *rakt av!* *Alla* hans filmer är ju sådär när han räddar folk liksom i Vietnam (ohörbart) såhär i filmer på 70-talet liksom. (suckar) Det är ju så DÅLIGT! Det är *äckligt* alltså, dom tar... ..Liksom, det är *elakt* mot folk som har *upplevt* såna *hemsgheter* på *riktigt* när dom gör det så *sjaskigt*, när dom gör *Baywatch* av det liksom. ... Det, det var jag upprörd över. (Djup suck) (Tommy 1)

Bland de intervjuade råder en stor överensstämmelse i fråga om att det finns stora problem över lag i fråga om den historiska korrektheten i såväl spel- som dokumentärfilmer med tema Tredje riket/andra världskriget, vilket blir tydligt om man som åskådare är påläst. Samtidigt får man ta just spelfilmer för vad de är. Tommy om *Kanonerna på Navarone* (1961): ”Det är en *riktigt* jävla usel film och en usel jävla historia. Men ja... (suck) Det är ju *matinéfilm* liksom” (Tommy 1). Med *matinéfilm* avses en formelberättelse i Caweltis mening, där de goda är goda, de onda onda, och allt slutar lyckligt. Till skillnad från dylika beskrivs idealet för en *bra* andra världskrigsfilm ofta med ordet *objektiv*, i meningen något som visar båda parter och på en individnivå

tar med såväl goda som dåliga aspekter. Att amerikanerna genomgående är goda och ”hellylle” medan alla tyskar alltid är onda och brutala avfärdas som orealistiskt, eftersom det rent rationellt sett bör ha funnits bättre och sämre människor inom båda lägren. Även om framför allt de västallierade stred för en god sak och tyskarna för en dålig, så innebär inte detta att varje enskild soldats handlande blir enbart rättskaffens eller enbart ondskefullt beroende på nationalitet. Det objektiva hänger således intimt samman med trovärdigheten, och baserar sig inte på ett ideologiskt perspektiv utan på ett individuellt. Detta hänger intimt ihop med det intresse som flera av de intervjuade hyser för de enskilda individernas upplevelser, ställningstaganden och agerande, och som ligger helt i linje med det över huvud taget stora intresset för historia sedd ur gräsrotsperspektiv (jfr Thompson 2004). Jag kommer strax närmare in på detta. Innan dess finns dock något som också det är av vikt, och det handlar om identifikation i spelfilmer.

8.4.2 Krigsromantik? Hjältar och antihjältar

Objektivitet enligt principen ’visa allt, dölj inget’ är något som är av stor vikt för snart sagt alla de intervjuade. Det verkar dock här snarare vara frågan om en strävan efter en om inte fullständig så åtminstone komplex bild, snarare än efter ett epistemologiskt ideal. Även om ingen av dem har erfarenhet av krig har de intervjuade ändå skapat sig en uppfattning om vad det *inte* är: krig handlar inte om hjältedåd och patriotisk självupppoffring, som de anser att det framställs i framför allt amerikanska filmer, utan krig är blodigt, smutsigt och riktigt vedervärdigt. Det är intressant att faktiskt alla kategoriserar amerikansk andra världskrigsfilm på detta vis, trots att bevisligen inte all sådan är på det viset. Gustaf tar dessutom upp *Den tunna röda linjen* (1998) som ett exempel på en bra andra världskrigsfilm, och den är förvisso producerad i USA. Det verkar dock som att det har blivit till en schablonbild att det generellt förhåller sig på detta sätt, och alla relaterar till denna bild som den naturligaste sak i världen (jfr Barthes 1957). Däremot finns det fiktiva skildringar som verkligen fångar intresset och ofta gör djupt intryck. I synnerhet hyllas finska andra världskrigsfilmer (*Okänd soldat*, 1955; *Vinterkriget*, 1989; *Bakhåll*, 1999), och de tyska *Das Boot* (1981) och *Stalingrad* (1993). *Järnkorset* (1976) är också en av de filmer som nästan bara får positiva omdömen, och Ernst nämner *Örnen har landat* (1976).⁷ Gemensamt för dessa är att det a) inte finns några ’heroiska amerikaner’ med (förutom i *Örnen har landat*, där man i stället

driver med denna stereotyp), och b) att det är finländare respektive tyskar som är huvudpersonerna i samtliga. I filmerna finns både goda och dåliga karaktärer, och dessas egenskaper hänförs inte till någon specifik nationalitet. Detta uppfattas som seriöst och nära den förmodade verkligheten. Tommy tar också upp den sovjetiska *Gå och se...* (1985) som ett lysande exempel på en bra, hemsk och realistisk andra världskrigsfilm. Där finns förvisso ett antal riktigt onda tyskar som betar sig sällsynt brutalt, och man kan också tycka att Tommy i detta fall säger emot sig själv genom att hylla en film där tyskarna – alla tillhörande Waffen-SS – genomgående framställs som stående på en moralisk bottennivå medan alla sovjetpartisaner är goda och sammanbitet kämpande patrioter. Det kan dock förklaras av att fokus i *Gå och se...* ligger på den lidande civilbefolkningen och inte på några hjältemodiga soldater. Filmen tilldrar sig i Vitryssland, och Tommys kunskap om förhållandena på östfronten stämmer överens med den skildring som ges, vilket leder till att de vidrigheter som gestaltas upplevs som trovärdiga.

Flera av de intervjuade har varit noga med att ta avstånd från krigsromantik, ett begrepp som de framför allt kopplar till hjältefigurer, patriotism och att offra sig för 'något högre'. Den ende som utan omsvep erkänner att han gärna skulle vilja vara en hjälte, om han kunde, är Ernst. Hugo intresserar sig för framstående bedrifter över huvud taget under andra världskriget, men menar också – f.ö. i likhet med Tommy – att medieutbudet hjälper till med att rikta intresset mot vissa delar, i synnerhet Nazityskland och SS, och även formar hjältefigurer (jfr Smelser, Davies 2008). Han var från början mest fascinerad av britterna, vilket ledde vidare till deras motståndare:

Innan jag ens visste vad SS var för nånting så tyckte jag ju till exempel; på samma sätt som jag tyckte att Monty och Ökenrättorna var häftiga tyckte jag ju att Rommel och Afrikakåren var... minst lika häftiga. Och det, det tycker jag ju fortfarande. Ehm... Sådär. Men, men SS har ju nån form av särställning; det finns ju ett mycket större utbud av information, litteratur, och filmer om dom och sådär. [EK: Mm.] I varje fall litteratur. [EK: Ja du nämnde dom här... ja, SS-böckerna] Ja. [EK: I pluralis då.] Ja, precis. Jomen det finns ju hur mycket som helst där om man är... intresserad. [EK: Mm.] Och... det finns ju flera såna hära... hjältar så att säga, det kanske är fel ord att använda men ... såna som utnämndes som krigshjältar i varje fall. Eh, Michael Wittmann är som ju är den kanske mest kände stridsvagns...chefen i historien.

Hugo kan visserligen hysa en viss beundran för Wittman⁸ utifrån hans rent militära prestationer, men inte mycket mer (se citat nedan). Däremot fascineras han av individer som uppfyller flera traditionella hjältekriterier (jfr Mosse

1990) och samtidigt är sammansatta personligheter som inte passar in i någon mall. Särskilt spännande är framstående tyskar som under Tredje riket inte är entusiastiska nazister. Hugo tar Ernst Jünger som exempel: ”Men det *är* ju just för att han... jag menar han vann högsta utmärkelserna i både första och andra världskriget, men var vän med... Mitterand och... skrev fantastiska böcker, och... ägnade sej åt skalbaggar. ... Och droger.” Han utvecklar resonemanget ytterligare genom att ge några andra kända ”hjältar” som kontraster:

Om man tar en sån som Michael Wittman eller ännu hellre... två andra som framträder både under och efter världskriget, det är ... Otto Skorzeny, en tysk kommandosoldat, eh, och Hans-Ulrich Rudel, en tysk Stukapilot, som vann den absolut högsta utmärkelsen, var ensam om att vinna den högsta utmärkelsen under det Tredje riket. Eh... dom två var fanatiska nazister genom hela kriget. Dom gjorde spektakulära saker: den ene räddade Mussolini, den andre slog ut helt bisarra mängder med, med stridsvagnar och annat. Men dom fortsatte bara efter kriget och va nazister, och... flytta till Spanien eller Sydamerika och satte upp ... nynazistiska rörelser, och... ja. Var nazister till slutet. Och det tycker jag känns ganska ointressant. Det... dom är roliga som anakronismer efter krigsslutet, [EK: (fniss)] men, men som personligheter känns dom helt ointressanta.

För de flesta av de andra är det dock tveklöst *antihjälten*, den enskilde soldaten som ställs inför extraordinära utmaningar och tvingas hantera dem efter bästa förmåga, som står i centrum. Han är en underdog, en motvillig hjälte, som ofta är uttalat oppositionell och trots svåra förhållanden alltid försöker handla efter något slags moraliskt rättesnöre och göra det bästa, även om det leder till svårigheter för honom själv (jfr Kingsepp 2004). Steiner i *Järnkorset* är här ett utmärkt exempel. Också Sven Hassels romaner om en tysk straffbataljon innehåller exempel på antihjältar, och dessutom vad som flera – i synnerhet Klas, som är ett stort Hassel-fan – upplever som oromantisering, blodig och smutsig krigsrealism. I den beskrivning som dessa läsare gör av Hassels romaner finns stora likheter med sådana klassiska krigsskildringar som E.M. Remarques *På västfronten intet nytt* (1929), där det är det fasansfulla i kriget som beskrivs snarare än något heroiserande och individuellt transcenderande, som t.ex. i Jüngers *In Stahlgewittern* (1920). Ur Klas perspektiv är det inte den individuella prestationen i sig som är viktig utan hela kontexten:

Alltså, det finns ju liksom... såna bitar i... Sven Hasselböckerna också, med den här... hjältemodiga självupppoffringen för kamratgruppen. [EK: Mm.] Den här klassiska heroiserande grejen att ensam storma kulsprutenästat och såna saker, det finns ju också, men det bara att [i Hassels romaner] sätts [det] i en kontext med att ... den här killen som springer och gör det... man vet att han är

livrädd, och dödspackad. Ibland. Eller så är det nån som är helt jävla psykopat. Som gör det. /.../ Men det är ju kanske inte, det är ju inte lika utpräglat som i ... som det kan vara i en del Hollywoodproduktioner och sånt till exempel. [EK: Mm.] Utan det finns liksom även andra element, att folk inte är så jävla (skratt) hjältemodiga och sånt där... [EK: Mm.] Och att dom som är det är helt olidliga att umgås med. ... Dom är ju knäppa på nåt sätt.

Klassificeringen av den klassiske hjältetypen som psykiskt störd är inte unik för just Klas, även om han är den som uttrycker detta tydligast. Materialet som helhet visar tydligt att majoriteten av de intervjuade visserligen är starkt individualistiskt präglade, men att de samtidigt fäster stor vikt vid att man som individ också måste förhålla sig på ett etiskt korrekt sätt till sin omgivning, även i svåra situationer (jfr Kingsepp 2004). För att bli en hjälte i traditionell mening krävs ett mått av våghalsighet och hänsynslöshet, vilka av merparten av de intervjuade inte ses som positiva egenskaper hos en medmänniska. Även om i synnerhet Hugo (och även Henrik) nämner krigshjälten Ernst Jünger i beundrande termer är det framför allt komplexiteten och egensinnigheten i hans icke-militära person som fascinerar.⁹ Herrar som Skorzeny och Rudel uppfattas däremot inte som egensinniga i positiv bemärkelse, utan tvärtom som intellektuellt inskränkta. Åter blir distinktionen mellan 'tänkande' och 'icke-tänkande' tydlig, vilket också kan appliceras på hjältefiguren. Materialet visar således tydligt att det inte är alldeles lätt att applicera uttrycket krigsromantiker på den kategori som jag kallar Tredje riket-fantaster (jfr Smelser, Davies 2008). Även om mediematerialet ofta kan innehålla ett påfallande mått av romantisering uppfattar åtskilliga av de intervjuade detta som en förenklade 'Hollywoodisering' och/eller tar avstånd från det på rent intellektuella grunder. Jag menar att förhållandet till det heroiska, i medietexterna såväl som hos publiken, ger en god fingervisning i fråga om huruvida det är rimligt att tala om krigsromantik eller ej. Erfarenheterna från studien pekar på att det går att fascineras av krig utan att därmed vara krigsromantiker i den bemärkelse som skildras i t.ex. Mosses (1990) skildring av soldatidealet under de båda världskrigen.

8.5 Att se på nazidokumentärer

Medan en del av intervjupersonerna alltså ibland, och då framför allt med ett ironiskt förhållningssätt, kan stå ut med spelfilmernas tillrättalagda version av andra världskriget, ser samtliga mycket allvarligt på om en dokumentärfilm om Tredje riket och/eller andra världskriget inte är historiskt korrekt. Den absoluta majoriteten av de intervjuade upprörs över vad de anser vara ett alltför ofta förekommande oskick, nämligen att i dokumentärer slarva med fakta (jfr Thompson 2004:234). På vilket sätt det brister i historisk ackuratess upplevs delvis olika, beroende på individens personliga intresseinriktning och kunskande. Om det går att tala om en individuell utvecklingsprocess inom intresset för Tredje riket/andra världskriget, och då jämför Greven med de andra, är det klart att han befinner sig i början av sitt utforskande av området. Av intervjupersonerna är det bara Greven som säger att han lär sig av dokumentärer på Discovery och TV4, medan de allra flesta andra fnyser särskilt nedlåtande åt just dessa. Samtidigt ser sig också han som kritiskt reflekterande:

[M]an väver ju samman allting. Och filtrerar. Alltså för mej blir det så att man filtrerar allting genom ett sånt här *rimlighetsfilter*. Alltså: är det möjligt. Och det jag tycker att dokumentärer; jag vågar nästan, jag vågar aldrig ifrågasätta dokumentärer. Alltså *aldrig*. Särskilt inte dom här som är *The Battlefield*, och dom här som går på Discovery, alltså där sitter jag mest och *lär*. Där, där är jag betraktare. Där ifrågasätter jag aldrig. Men är det typ en andra världskrigsfilm från Hollywood, *då*, då känner jag mej mer kritisk. [EK: Mm.] Men samtidigt så är jag mer avslappnad för att jag vet att det, det är ... det är liksom, det är inte allvar. Förstår du vad jag menar. Men en dokumentär, där sitter jag, där är jag lärjungen. Där har inte jag nåt att säga till om. Så där blir jag, tyst (skratt). [EK: Okej.] Det är det fina med dokumentärer, för man tycker om att lära sej nya grejer. Man vill inte heller älta samma saker, det är kul att ta in nya grejer. (Greven 1)

Battlefield (1994--) är en serie militärhistoriskt inriktade dokumentärfilmer som även andra intervjuade uppskattar. Alla tycker att det är roligt att lära sig något nytt, men till skillnad från Greven menar de flesta att det är något som sällan är fallet när de ser på tv. En film som av Henrik och Hugo omnämns som ett exempel på en bra dokumentär är *Undergångens arkitektur* (1989), och Otto talar uppskattande om *The Occult History of the Third Reich* (1991), även om han också lägger in den sedvanliga brasklappen för eventuella inslag av konspirationsteorier och kryptohistoria. Det är intressant att dessa exempel på vad som upplevs som bra dokumentärer är specialiserade: *Battlefield* på

militärhistoria och de andra två på konst och estetik respektive esoterism i Tredje riket. Dessa skiljer sig från den 'typiska' nazidokumentären, som av Gustaf beskrivs på följande vis:

Man har dokumentära bilder ryckta ur sitt sammanhang. Oftast. /.../ Du har en bild på en vrålande Hitler. Så klipper du nästa sekund på en vrålande Stukabombare. Så nästa bild, fem sekunder, eller två sekunder igen så ser du pansarvagnar som rullar fram och du hör en speakerröst då, som berättar om hur det gick till i blitzkriget 1940. I Frankrike. Men du *ser* att pansarvagnarna som är på bild är från en annan period. Det vill säga mer *senare* stridsvagnar. Som är från kanske 44 då istället för 40. För det kan man se att det är en Tigerstridsvagn till exempel. Och sen ett inklipp igen, en vrålande Hitler, och, där liksom han har nåt lösryckt tal nånstans där han ser väldigt aggressiv ut och står liksom och viftar. Och det här, och det här är då så kallade dokumentärer som man då gör, där man i princip har tagit passande bilder och bara klippt in dom till att passa speakerrösten. Och det kan va liksom vilken front eller vilket, vilken period som helst under kriget, men det är inte så noga, bara det liksom visar lite vrålande bilder och lite action. Eller... eh, nazisoldater som liksom marscherar fram taktfast. Så att, det där irriterar mej väldigt mycket, att det är som att man är såpass vårdslös när man liksom tar upp det här. (Gustaf 1)

Slarv i dokumentärfilmerna kommer alldeles strax att tas upp närmare. Det är dock i sammanhanget intressant att det återigen är den förenklade, endimensionella nazidokumentären som för de intervjuade representerar mainstream. Naturligtvis kan det grunda sig i att åtskilliga nazidokumentärer faktiskt följer denna mall, men samtidigt finns det flera andra som uppfattas som bra och seriösa, trots att många av dem förvisso sänds på kommersiella kanaler. Mainstream verkar med andra ord för de intervjuade inte så mycket förknippas med spridningen – som alltså kan vara omfattande – som med innehåll och tilltal. Bakom detta kan återigen spåras den Frankfurtskoleliknande synen på 'massan' som den som konsumerar det som är mainstream – och 'massan' antas vara nöjd med den endimensionella, triviala bilden av Tredje riket.

8.5.1 Slarv och förvrängning

Samma personer som stör sig på bristen på realism i fråga om detaljer i spelfilm gör det också i fråga om dokumentärer, men när det gäller den senare genren får de sällskap av alla de övriga. Samtliga upprörs över att det slarvas i dokumentärfilm, just eftersom de tillskrivs anspråk på att skildra en verklighet.

Det kan dock vara slarv av mer eller mindre allvarlig art. Jag diskuterar med Tommy:

[EK: Ja. Men, när du... När du ser då en sån här lite bättre dokumentär, om man säger, och så kommer det nån sån här grej som du stör dej på, blir det då så att säga att ... du tappar intresset, för, eller tappar förtroendet för hela programmet, eller blir det lite mer överseende sådär: att ”jajaja. Dom är slarviga.”] ... T: Det beror på vad det är för fel. ... Är det en inklippsbild sådär, då... då försöker man bortse från det. Men... (ohörbart) Vad var det för dokumentär... Ja, det var nån som... sa att... citerade Adolf Eichmann... i alla fall, med nånting som nåt som jag har för mej är ett *Stalincitat* som dom försökte sätta på honom. [EK: (fniss)] T: Det är möjligt att han [filmmakaren, min anm.] hade *hört* det nånstans och tänkt att ”fan det var ju ett jättebra citat, så det använder jag.” Men då skulle dom ha *sagt* det, och liksom gjort en *grej* av det. Liksom att: ja, jo. [EK: Mm.] T: För att det där sänker ju; då sitter man ju och tänker att ”jaha, vad fan menar han med det där? Jaha, är det tredje eller fjärde hands uppgifter, *mmm*.” ... Jag *försöker* i alla fall se med kritiskt granskande ögon. Precis på samma sätt som jag försöker hålla ögonen öppna när jag ser på nyheter om aktuella händelser; liksom *är* det verkligen, *vem* är det som tycker det *här*, vems dagordning står det *här* på. (Tommy & Kattis 2)

En återkommande uppfattning är att filmmakarna tar bilder och citat och vränger ihop dem så att det ska passa deras egen agenda, inte så att de ska återge verkligheten. Detta uppfattas av de intervjuade som något mycket allvarligt. Det de ser som uttryck för historierevisionism i spelfilmer är visserligen irriterande, men dessa är ju ändå fiktiva – när motsvarande sker i dokumentärergenren ser man det snarast som en medveten förvanskning av historien från filmmakarnas sida. Det är inte många av de intervjuade som tar upp förintelseförnekare som till exempel David Irving eller Robert Faurisson – kanske eftersom inte någon av dem själv ifrågasätter att förintelsen ägt rum. En annan anledning är högst sannolikt att också förintelseförnekare ses som anhängare av ”en enkel sanning”, vilket gör dem ointressanta ur ett intellektuellt perspektiv. Dessutom finns ett mått av kompromettering: den som tar upp ett sådant tema riskerar att stämplas som förintelseförnekare. Däremot antyds åsikten att historierevisionism i fråga om Nazityskland tydligen är tillåten så länge som den görs av den ’rätta’ sidan. Tommy och Ernst är de som mest uttalat och kritiskt tar upp sändarperspektivet, även om också i synnerhet Gustaf och Klas gärna kommer in på dessa frågor. Intressant nog är just Tommy och Ernst ofta väldigt lika i sina uttalanden, trots att Tommy tillhör yttersta vänstern och Ernst – även om han med tiden har kommit att hysa vissa tvivel – i många år varit aktiv nationalsocialist. Gustaf ser sig som libertarian enligt amerikanskt mönster, medan Klas är kommunist. Det kan således vara

symptomatiskt att det är just personer med ett uttalat politiskt perspektiv på tillvaron som framför allt går in på denna typ av maktrelaterade frågor.

En uppfattning som återkommer hos samtliga intervjuade är den som representeras i citatet nedan, även om alla inte uttrycker sig fullt lika precist som i detta fall Tommy. Man måste alltid, och i alla sammanhang, tänka kritiskt, fundera över kontext och dagordning, över vem som säger vad och varför – och över vem eller vilka vars röster inte får höras:

Hur som helst, både vad gäller dokumentära skildringar i ... bok och film och spelfilm... så är det ju det som har gjorts under kalla kriget hur som helst väldigt politiskt vinklat. Jag läste en del om... eh, vad som har skrivits om Lettland. I samband med baltutlämningen och sådär. Så är ju det som har varit ... pro-lettiskt så att säga, kommit ut på högerförlag liksom, Contra och vad dom nu hette, på (ohörbart)talet, som har haft en dagordning för att liksom... svartmåla Sovjet. Eh... Och det som har skrivits liksom till stöd för baltutlämningen har ju varit socialdemokratiska partiet, som liksom har försökt hålla sej fast vid att ”jojo, dom var *visst* SS-män och nazister, hela högen”. Att det var liksom tvångsinkallade 18-åringar, det är ingen som säger nåt om alls. Och, det är ingen som i dom här... pro-lettiska böckerna säger att, eh, dom som jobbade med tyskarna i... Förintelsen och liksom den här bakom frontenverksamheten, att dom flydde redan -44 liksom /.../ Man *måste* verkligen läsa och sätta sig in i det historiska skeendet när det är skrivet också, och *vem* det är som har gett ut det. (suck) Jaa... (Tommy 1)

Finns det något som förenar såväl de intervjuade som majoriteten av informanterna är det just detta: tänk alltid kritiskt, reflektera, och försök förstå sammanhanget. I detta ligger också det hierarkiska förhållningssättet till kunskap: ”den enkla sanningen” som bygger på gott och ont kan möjligen vara något för oreflekterande Svenssons, medan sökandet efter autenticitet idealt hjälper människor att förstå vad som hänt, och kanske också ge ledtrådar till det till synes oförståbara. Det ligger nära till hands att tala om ett slags *kritisk tolkningsgemenskap* (Fornäs 1995:8 + passim), där det som förenar inte är de faktiska tolkningar som görs, utan själva förhållningssättet till tolkandets premisser. Det som uppfattas som slarv i dokumentärfilmerna behöver dock inte kopplas till någon uttänkt plan från producenternas sida. Det är egentligen bara Ernst som menar att det finns en bakomliggande (judisk) agenda, medan Tommy och hans flickvän Kattis både ser exempel på inrutade föreställningar som grundar sig i partipolitik och på vad de ser som något slags slentrianbild av vad det är att vara ond, som folk generellt tar till sig. Här finns tydliga paralleller till Frankfurtsskolans syn på massmedierna som ett slags opium för folket, som dränker det i enkla ’sanningar’ och inte lämnar något utrymme

för kritisk reflektion över vare sig medieinnehållet eller förhållandena i samhället (Horkheimer, Adorno 1944:137 ff). Nedan följer ett ganska långt citat från en gemensam intervju med Tommy och Kattis, som innehåller åtskilligt som är belysande för flera andra, såväl intervjupersoner som många av informanterna:

T: Jamen dom här tyska som har gått på fyran, dom är ju också sådär. Koleriska, eller vad ska man säga... raljerande. [EK: Du menar dom här *Hitlers* ...] T: Ja. *Bödlar*, och: "*OCH HAN VAR SÅ OND!*" K: Ja. T: Och så: "jaha? 'Han var ond', förklara?" K: Jamen det... det upprepas. Så många gånger. Och det är som att... (suckar) Nämen det är som jag sa häromdan, att folk förväntas förstå: slår man sin granne är man dålig. Men, det faktum att man mördade... många miljoner människor, det kan inte tala för sej *själv*?! Att det är dåligt. Utan, det *måste* inpräntas, *om* och *om* och *om igen!* Och vad *alla* dom här, både spelfilmer och dokumentärfilmer gör, är ju bara upprepa det här T: Mm. K: budskapet. Att "det är *dåligt*, det är *dåligt*." Som om nån vettig människa skulle *ifrågasätta* att det är *dåligt*?? (Tommy & Kattis 2)

Detta är ett mycket representativt exempel på det som många intervjuade uppfattar som ett omyndigförklarande, både från medieproducenternas sida och, som visades inledningsvis, från skola och makthavare. Citatet illustrerar också det som går att se som ett sviket moraliskt förtroende från mediernas sida. I stället för att visa upp de historiska företeelserna på ett trovärdigt sätt, som inbjuder till reflektion och insikt hos tittaren, levereras en slentrianmässig, spektakulär bild, samtidigt som publiken inte tillmäts ens den enklaste förmåga till eget tänkande. Citatet fortsätter med att Tommy drar paralleller till andra områden:

T: Det har aldrig satts i nåt sammanhang heller. Det har aldrig ... liksom dragits nåra paralleller till ... vad européer har gjort i allmänhet i Kongo, i ... Mellanvästern och... Sydamerika... opiumkriget... vad som helst, liksom. [EK: Mm.] K: Näj. Nazismen har blivit symbolen för mänsklighetens stora brott. [EK: Mm.] K: Eh... och det är... Så fort man påpekar det, i en diskussion... så känns det som att det ... (suckar) Om man på *nåt* sätt sätter nazismen i relation till nånting annat, etniska rensningar i Afrika... eller till exempel Stalins T: Mm! K: folkmord. Så, så blir man ... alltså då blir man *suspekt*. I andras ögon, för då tror alla att man tycker att "jamen nazismen var väl inte så farlig." Nu är det ju inte det det *handlar* om! Det handlar (skrattar till) ju om att dom får bära hundhuvudet, för *allting*... [EK: Mm.] K: ondskefullt som mänskligheten har gjort. /.../ Så fort man ska beskriva ondska, så *måste* man dra det till nazismen. [EK: Mm.] K: (skratt) För att då vet man att alla på nåt sätt förstår. Vad det handlar om. (Tommy & Kattis 2)

Det många ser som uppenbara likheter mellan nazisternas brott mot mänskligheten och sådana som begåtts på andra håll blir till ytterligare ett exempel på det bakvända resonemang som anses råda: man skall lära av det som skedde i Nazityskland, men man får inte jämföra det med andra, liknande händelser (jfr Lindqvist 2008; Zelizer 1998:202 ff). Detta bidrar till uppfattningen om ett åsiktspåbud i fråga om Tredje riket och förintelsen som också innefattar ett påbjudet fokus på just detta, med följd att likartade företeelser där andra stått för förbrytelserna tonas ned. Samtidigt kan noteras att likheterna förvisso i många sammanhang – inte minst av framstående judiska forskare och intellektuella – lyfts fram, undersöks och ingående diskuteras. Hannah Arendt är en av de mest kända förespråkarna för att förintelsen inte bör ses som en helt unik företeelse, utan som en följd av totalitarism, och därmed fullt möjlig att återuppstå i nya kontexter (Arendt 1951; Arendt 1963; jfr Bauman 1989). Också Yehuda Bauer – f.ö. en av de sakkunniga i regeringen Perssons upplysningskampanj om förintelsen – framhåller att denna inte var unik. Han ser det också som problematiskt att mystifiera förintelsen genom att hävda att just den är den enda tilldragelse som, till skillnad från alla andra, inte kan förklaras rationellt: ”Mysticismens förespråkare uppnår, med de bästa avsikter, motsatsen till sitt uppställda mål vilket är att åstadkomma identifikation och empati med offren” (Bauer 2001:23; jfr flera av bidragen i Lara 2001). I sammanhanget är inledningen till Bauers diskussion om Daniel Goldhagens (1996) bok om orsaken till förintelsen – där denne, förenklat uttryckt, hävdar att det tyska folket genomsyrades av en särskilt mordisk, ”eliminationistisk”, antisemitism – intressant. Han konstaterar att den allmänna reaktionen i USA på boken var ”överväldigande positiv”, medan de professionella kritikerna, och i synnerhet de som specifikt arbetar med förintelsen, i stort sett har varit ”förkrossande kritiska”. Bauer noterar därvid att ”[j]u mindre en kommentator vet om ett ämne och ju mer han eller hon är emotionellt engagerad, desto större blir entusiasmen” (Bauer 2001:109). Det är något som är högst tydligt också i min egen undersökning, framför allt i fråga om ’allmänhetens’, d.v.s. de som inte är så insatta, uttalanden om Tredje riket, men också de intervjuades uppfattning om att ”man inte får” jämföra förintelsen med något annat folkmord. En bidragande orsak till det sistnämnda kan naturligtvis också vara att – och här kommer vi åter till begreppet kontraproduktivitet – de inte har lust att, som de säger, ”älta förintelsen”, och därför inte tar till sig det som framförs ens om det görs på en initierad nivå.

8.5.2 Kommersialism och hedonistisk konsumtion

Det finns också en annan aspekt som är minst lika viktig, och som också den intimt hänger ihop med synen på medieindustrin som fördummande, perspektivförskjutande och styrd av sensationalism. Gustafs syn i citatet nedan är representativ för flera av de intervjuade. Kanske handlar det också om lättja, publikförakt och, återigen, om kommersiella intressen, där Tredje riket och andra världskriget helt enkelt utgör en pålitlig källa för exploatering utan några andra grunder än att bara vara underhållande och dra in pengar?

[I] ett annat sammanhang skulle man inte alls va lika... generös, och göra nåt liknande. Om man tittar på liksom andra dokumentärer. [EK: Kan du utveckla det lite?] Jo, om du har en modernare period som folk känner till mycket bättre, om vi tar till exempel Tjernobyl. Nåt sånt där. Inte skulle du då ha andra bilder på andra ... kärnkraftverk som går sönder då. [EK: Mm. Ja. Nävisst.] Eller, eller politiker som liksom, uttalar sej, från den här perioden. Utan man skulle ju va väldigt mer noggrannare i den. [EK: Mm.] Men med andra världskriget så är det att, nåt slags lättproducerat, eller man tycker sej att liksom... publiken förstår inte... tycker man då. Utan det ska va nåt slags krigsunderhållning istället. Och *det* tycker jag är; det vänder jag mej emot. (Gustaf 1)

Det finns, som tidigare nämnts, en viss typ av dokumentärfilmer som finner nåd till och med inför de mest kritiska intervjuades blickar, och det är de program som handlar om specifika militära kampanjer. Här är det ”historiker och gubbar som sitter och pratar /.../ När dom visar *en* militärkarta och så sitter ... som man vet att det här är tunga namn inom just det här området, som John Erickson till exempel, som pratar.” (Gustaf 1) Det är ingen action, utan bara torra och väl underbyggda fakta – just sådant som samtliga intervjupersoner vill ha i en dokumentär. Dessvärre är det alltså ganska tunnsått med sådana. Ett citat från Klas kan illustrera ett vanligt förhållningssätt för att ändå kunna titta på nazidokumentärer generellt:

Ja till slut så blir det... också att man blir avtrubbad, det blir ju faktiskt så att ... Ja, man ju liksom använda dom där dokumentärerna för att liksom... spela upp på en videoprojektor på ett dansgolv nånstans, liksom [EK: (skratt) Jaa] För att det liksom är en schysst backdrop. /.../ Det blir såhär MTV-musikvideo, nån sånhära ... Det blir ju ingenting av typ ... ingen som tar ställning till det eller... ingen tankeverksamhet som sätter igång sådär /.../ Men jag är idiot för å fastna på Discovery, dom kan köra den mest idiotiska nazidokumentär och jag sitter och tittar i alla fall, jag menar det är ju för att det är ... det är ju jättesnygga bilder. För det är ju oftast gamla propagandafilmer som dom använder, så det är klart det är snygga bilder! (skratt)

Att bara titta på bilderna och koppla bort texten är en strategi som också framgår i den receptionsstudie av nazidokumentärers publik som föregick avhandlingen (Kingsepp 2001). Även om man som tittare inte bara hyser en förhoppning om att få lära sig något av en dokumentär om Nazityskland eller andra världskriget, utan också förväntar sig det, blir dessa förväntningar dessvärre ofta grusade. Men samtidigt tycker många av de intervjuade om att 'befinna sig i' denna tid och miljö, vilket gör att de ofta ändå tittar. Då är det två förhållningssätt som dominerar, och ibland också överlappar varandra: dels det *ironiska*, där de (i synnerhet om de tittar tillsammans med vänner) skrattar åt och driver med det som uppfattas som förutsägbart, löjligt etc., dels vad som kan kallas för det *selektiva*, där de silar bort berättarröst och verbala budskap och bara njuter av bilderna (och, beroende på film, musiken). I synnerhet sensationsdokumentärerna erbjuder med andra ord utrymme för ett rent hedonistiskt tillägnande, där också den som annars brukar hylla kritiskt tänkande kan släppa alla sådana ambitioner och bara ägna sig åt i oreflekterande konsumtion, nöje och njutning. Här blir det verkligen, som Klas uttrycker det, som en MTV-video, där de estetiskt tilltalande bilderna flimrar förbi utan att man behöver tänka.

8.6 Historiska personer: distans och identifikation

8.6.1 Hitler och Himmler

Tidigare har visats hur Hitler, Himmler och SS i synnerhet i många dokumentär- och spelfilmer lyfts upp till en närmast mytisk nivå. Hur förhåller sig publiken till dem? Ämnet skulle i sig kunna uppta en hel bok, men jag skall här försöka sammanfatta de intryck som de intervjuade har förmedlat. En sak är hur de upplever att Hitler skildras, en annan är den uppfattning som de själva gör sig utifrån de olika mediebilderna. Jag har valt att fokusera på det sistnämnda. Det är egentligen bara Johan som kort avfärdar honom som en nolla, medan majoriteten av de intervjuade beskriver *Hitler* i termer av "psykopat, *men...*" Hitler må ha varit galen, *men* han gjorde också mycket bra för det tyska folket, han höjde levnadsstandarden, gav framtidstro, han var karismatisk, intelligent, kraftfull, en "selfmade man" och liknande. *Men* – och detta ingår också i

bilden, även om det framför allt är Henrik, Gustaf och Johan som tar upp det – han var dessutom löjlig. Gustaf refererar först till Mel Brooks Hitlerparodier och utvecklar sedan sin egen syn på Hitler:

För att han *är* en ganska löjlig figur. Jag menar, tänk dej den här makten den här personen ändå hade, som kunde få så många att följa honom. Men, om man tittar på liksom dom här pajaserierna som han faktiskt sysslade med, om man tittar på hans, dom här journalfilmerna när han står och gormar. Som han oftast gör. Eh, det är ju... det ju liksom svårt att tänka sej att det här är en man som, som var så pass karismatisk att det var folk som var beredda att *dö* för honom. Och det tycker jag väl är ganska kul. (Gustaf 1)

Gustaf ser också Himmler som framför allt löjlig, och refererar även då till mediebilderna av honom. Här kommer humoraspekten och det absurda in, något som kommer att tas upp närmare längre fram. Att distansera sig från Hitler och Himmler genom att reducera dem till fåntrattar kan vara ett väl fungerande förhållningssätt; vi såg tidigare hur den onde nazisten blivit till en populär karaktär att förlöjliga (jfr Seeblen 1994:164-166). Där ingår Himmler som en självklar referens, även om han för de flesta av de intervjuade ändå är ganska anonym. De som finner honom intressant (Henrik, Hugo) gör det på grund av hans kopplingar till det esoteriska och till hans eugenikprojekt, strävan efter att skapa en ny människa.¹⁰ Det finns dock också andra förhållningssätt som har mer med igenkännande och självironi att göra, och som kanske i längden blir mer produktiva om man kombinerar dem med det löjligen. Henrik har en intressant teori om nördighetens betydelse i samband med Tredje riket – här blir det ett långt citat, som dock innehåller flera väsentligheter:

[EK: Ehh... Vi pratade för länge sen om filmen *Max*.] Just det. [EK: Och då sa du nåt, nu ska vi se om jag kommer ihåg dej korrekt, du sa nånting om att du tycker att den är så bra för att den plockar fram Hitlers *nördiga* kvaliteter.] Ja, o ja! [EK: (skratt)] Alltså; den bästa scenen i den där tycker jag är när Hitler, lite grann mot sin vilja blir medsläpad på krogen. Och det är nog den här konsthandlaren, som väl heter Max, antar jag... som tar med honom. [EK: Mm.] Och... hur han verkligen försöker få Hitler att sluta upp med sitt judehat och istället ... eh, *get laid*. Och, men hur dåligt det går, för att Hitler sitter såhär skrämnd och förtryckt i ett hörn, och när han till slut ska bli tvingad lite grann och säga nånting, eh... så, så blir det ändå bara såna här, alltså: Nürnbergtirader [EK: (skratt)] som kommer ut. Och, då får han gå hem istället och sitta och måla på sina såhär ... föreställningar om hur Tredje riket ska bli i framtiden. [EK: (skratt)] Eh... och där är det ju liksom så uppenbart just att, det är samma bild av att hur det är liksom för nördiga personer som är ute och raggat, hur man blir såhär... skrämnd, och avsigkommen när man ska va med tjejer, och... är blyg, och... allmänt fjantig, och det är, *där* är det oerhört roligt. /.../ (Henrik 2)

Henrik fortsätter med att utveckla sitt resonemang i fråga om Hitler och Himmler:

Och båda dom två, bättre än nån annan av dom här, liksom, vad ska man säga, celebriteterna i Tredje riket, representerar ju den här liksom nördiga bilden. Faktiskt. Och det är säkert en del av att man kan känna sej attraherad av det. Och jag, jag tror ju att ... både Hitler och Himmler har nog nån form av såhär ... *appeal* till just liksom såna här personer som man nog ändå på nåt sätt kan klassificera som nördar. Därför att det går ändå att känna igen sej nånstans. Eh... deras... liksom personligheter, faktiskt. /.../ [D]et är ju ändå mycket just det som är själva grejen i det här, att alltså: Hitlers liv är ju samma sak som dom här lirarna i Columbine. Alltså: hur man känner sej utanför, och misslyckad, och sen får ge igen. [EK: Mm.] Och på, fast på en oerhört mycket mer storslagen skala helt enkelt: man får i princip förstöra världen. (Henrik 2)

Henrik hör till dem bland de intervjuade som är allra mest djuplodande och analyserande. Här kopplar han ihop personlig identifikation med karaktärerna Hitler och Himmler som de framställs framför allt i filmer, vilket ger ytterligare en viktig dimension till receptionen. I synnerhet referensen till de båda förövarna i Columbine High School-massakern 1999, som enligt några av de uppgifter som förekommit skall ha sett sig som 'nördar' och hyllat Hitler (något som återigen aktualiserades i samband med dödsskjutningarna i finska Jokela 2007), blir i sammanhanget extra intressant. I Henriks resonemang handlar det således inte om ett mytifierande avståndsskapande till karaktärerna i Tredje riket, utan om ett *närmande*, som dock inte har förlorat sina mytiska dimensioner. Tvärtom: denna typ av identifikation innebär att 'jag' som outsider kan identifiera mig med dessa mytiska karaktärer och därigenom få del av deras övermänniskliga egenskaper, vilket inkluderar möjligheten till att ta en fruktansvärd revansch på allt och alla. Självklart utgör identifikationen en mycket viktig del i förhållningssättet till Tredje riket, men samtidigt är det något som kan vara svårt att tala om. I materialet har dock förvånansvärt många gått utöver det vanliga i fråga om att försöka analysera sig själv; kanske eftersom det är något man känner är viktigt att göra, men inte kan diskutera med vem som helst. I synnerhet Ernst, Henrik, Hugo, Kattis och Tommy har utmärkt sig i fråga om detta.

8.6.2 SS och Waffen-SS

Det som helt uppenbart är attraktivt i fråga om potentiell identifikation är SS, även om det också här finns ett tydligt inslag av distansering. I synnerhet väljer

många bort de delar inom SS som ägnade sig åt motbjudande saker, och lyfter i stället fram sådana som tilltalar ur ett mer mytiskt färgat perspektiv. Dessa kan delas in i två stora kategorier: elitsoldaterna inom Waffen-SS respektive SS kopplingar till det esoteriska/naziokulta.¹¹ Dessutom finns en fascination inför projektet att skapa en 'ny människa', och ibland dyker också ett lite mer jordnära intresse för SS som organisation, 'stat i staten', upp. Det är emellertid viktigt att understryka det felaktiga i slutsatsen att de intervjuade väljer bort koncentrationsläger och liknande eftersom det skulle 'försöra' en tänkt bild av ett ädelt och oförvitligt SS. Samtliga är tvärtom högst medvetna om denna mörka sida, och flera har också uttryckt att den bidrar till fascinationen: SS utgör en elit, de har snygga saker – *och* de är krigsförbrytare. Det är således återigen paradoxen, oxymoronen, sammankopplingen av det attraktiva och det fasansfulla som kommer in (jfr Friedländer 1982). Följande citat från Hugo, där han inleder med att berätta om en dokumentär på video som han och hans vänner brukade titta på, är representativt för en klar majoritet inte bara av intervjupersonerna, utan för det etnografiska materialet som helhet:

[J]ag såg nån... dokumentär, (menande leende) Discoverydokumentär som det råkade falla sej, om SS... som, eh, som var märkvärdigt... lite fördömande. Där ... det sken igenom ganska mycket att dom var... tuffa krigare sådär, [EK: (fniss)] och vi började skämta om att det var såhär SS-takter att göra nånting tufft och sådär. Ehm... Och då, då började väl intresset ... vändas åt det hållet. /.../ [D]en hette säkert *Waffen-SS* eller *Hitler's Elite Force* eller nånting såntdär. Eh, och den hade såna här klatschiga formuleringar, jag tror att jag fortfarande kommer ihåg en: ... "Often, individual men would refuse to give ground even to approaching tanks, and would die making futile resistance." Och sånt tyckte man lät tufft.¹²

Formuleringarna "märkvärdigt lite fördömande" och "tuffa krigare" visar på en medvetenhet hos Hugo om att filmen inte är objektiv i hans mening utan framför allt framhäver det heroiska hos Waffen-SS. Min genomgång av dokumentärfilmer visar att denna tendens finns i åtskilliga. Citatet visar också hur Hugo ser på den egna utvecklingen: när han var yngre och mer okritisk kunde en film av denna typ påverka mycket mer och skapa en beundran som han tar avstånd från idag. Dubbelheten finns ofta där: å ena sidan de onda (svartklädda) SS, å andra de beundransvärda (icke svartklädda) elitsoldaterna i Waffen-SS. Och i fråga om de sistnämnda slogs de visserligen på den 'onda' sidan, men som de *slogs*...! Här går det verkligen att tala om krigsromantik. Åter till Hugo:

[D]et är ju *oundvikligen* så att SS är... är fascinerande... spektakulärt. Dom hade... liksom svarta uniformer med silverdetaljer; allihopa såg ut som Darth Vader (skratt). [EK: (skratt)] Dom... var... slogs jävligt bra, alltid mot, mot... orimliga odds, eh... gav aldrig upp, dom... och så vidare, inom dom väpnade grenarna. Dom hade... dessutom om man är intresserad av sånt, vilket jag kom att bli, också... såna här mystiska och ... ganska bisarra... grenar som ägnade sej åt, vad det nu var... Ja, men jagade efter gralen och så vidare. [EK: Mm.] Eh, så det är ju ganska lätt att, att se... varför man blir fascinerad av, av... SS i allmänhet men framför allt då Waffen-SS. Och sen så *naturligtvis* att dom har blivit så *demoniserade*. Jag menar, *all* publicitet är *bra* publicitet (skratt) nånstans /.../ Och dessutom från ett militärhistoriskt intresse så hade dom ju ofta ... bra... och spännande utrustning och såna här saker också. Eh... Nya former av taktiker och... och sådär. Och, och... var där dom mest dramatiska skeendena och slagen och så vidare.

SS har med andra ord det mesta som behövs för att bli attraktivt, inklusive uppenbara konnotationer till populärkulturella fenomen som i synnerhet *Stjärnornas krig* (som återkommande dyker upp som referens). För Ernst kommer dessutom ett element in, som få av de andra går in på – Totenkopf och Tommy utgör undantagen – nämligen Waffen-SS utveckling mot vad han ser som en paneuropeisk armé mot bolsjevismen (jfr Neulen 1980; Wegner 1999). Det är egentligen bara Ernst och Tommy som lyfter fram ett intresse för icke-tyska soldaters motivation eller brist på sådan när det handlar om Waffen-SS. Däremot är det betydligt flera som fascinerats av Finlands kamp mot Sovjet, och en rimlig tanke här är att det är mycket lättare att identifiera sig med en finsk soldat under andra världskriget än en svensk SS-frivillig. Det är inte många i materialet som uttalat säger att de kan identifiera sig med en SS-man, vilket är intressant särskilt med tanke på hur flera försöker analysera sig själva och sitt förhållande till den attraktion som ändå finns. Ernst, Tommy och Klas utgör undantagen. Klas lägger dessutom till ett viktigt perspektiv, som visserligen återkommer hos flera andra men inte på samma självutlämnande sätt:

[H]ade jag levat där och då, så hade jag antagligen liksom... vart kapten i SS. Och vart tillräckligt såhär... feg, och... haft tillräckligt bra kontakter för att inte va vid fronten. Ja, va fan... (skratt) Politiskt engagerad och... medelklass och intelligent såhär (skratt), det är klart att du skulle vart med. (Skratt) Ja, och så är det lite nationsbyggande, göra det bra för folk och ... [EK: Ja. Jomenvisst. Och det är ju...] Om man inte tänker på det så blir det ju så svårt att ... göra ... några sånahär föregripande åtgärder mot ... om såna här idéer dyker upp igen. Dom dyker ju inte upp som såhär att "hej, vi ska göra hemska saker."

Här kombineras en inlevelse i perioden och den aktuella tidsandan med en insikt om att när 'ondskan' kommer gör den det under ett sken av att vara sin raka motsats. Detta är också något som alla, inklusive Ernst (som säger att han känner sig kluven i fråga om Tredje riket), någon gång tar upp: hur många i Tyskland förleddes till att tro att Hitler var fantastisk och nazismen något i grunden mycket bra, medan det senare kom att visa sig att det fanns oerhört dåliga baksidor. Som Kattis uttrycker det: "om man har det skitdåligt, och nån kommer och förbättrar ens levnadsstandard nåt enormt, och sen börjar föra in små suspekta saker, så är det ändå det positiva för en själv som överväger" (Tommy & Kattis 1). För Henrik är dock inte tankeexperimentet att vara där och då i realistisk mening tilltalande. Han markerar tydligt att han är intresserad av Tredje riket som myt och som *fantastisk verklighet*, inte som verklig verklighet. Härigenom utgör han, tillsammans med Greven, Gustaf, Hugo och Otto, de som framför allt intresserar sig av det kryptohistoriska och nazifantastiska. För Henrik får denna skildring gärna vara så fantasifull och bisarr som möjligt:

Jag tycker inte autenticitet är en viktig dimension utan ehh... jag är mer intresserad av ... själva liksom mediabilden. /.../ [En] drivkraft till det [stora engagemanget i Tredje riket] har nog varit att jag har velat hitta den här bilden av nazismen som jag på nåt sätt har i mitt eget huvud, som jag önskar vore sann och önskar att den finns. Eh... Men ofta så visar det sej att dom bitarna som man så att säga på nåt sätt har haft en såhär idé om, att dom nästan alltid är antingen inkorrekta eller åtminstone väldigt tveksamma. Ehh... Och... och så att jag menar att den här bilden av Hitler i *Spear of Destiny* [Ravenscroft 1973] till exempel, den är ju *roligare* ... än liksom vad en mer sund och sansad beskrivning är. (Henrik 2)

Henrik tycker också att det hade varit mycket roligare om nazisterna faktiskt hade haft flygande tefat och hemliga ubåtsbaser på Sydpolen, och beklagar skämtsamt att så högst sannolikt inte var fallet (jfr Godwin 1996). Här handlar det på ett sätt också om ett slags utopi: detta är en fantastisk värld där allt finns och allt är tillåtet, och då blir det tråkigt när saker och ting dras ned till en ordinär nivå. Det är en tillfällig flykt in i en annan värld där de brister som upplevs i den vanliga kompenseras, men som inte utgör ett utopiskt samhälle i ideologisk bemärkelse utan en mytvärld (jfr Dyer 1993a). Bilden blir tydlig i ett annat av Henriks uttalanden:

[D]et apokalyptiska Tredje riket /.../ är den biten jag tycker är rolig, snarare än att ... just den här, nån form av utopiskt idealsamhälle där allting var bra och trevligt. ... Eller så, för att det är liksom inte intressant. /.../ Det, det är för

mej bara liksom, ehh... förtryckande diktatur, och liksom... samma sorts falska bild av ... av ett samhälle som till exempel stalinismen står för, att alla är glada när kamrat Stalin besöker skruvfabriken och så. [EK: (skratt)] Ehh... (skratt) Som känns mer som amerikanskt femtital av det liksom, med ... dubbelmoral och... hycklande nånstans. Näe, alltså, det kanske är lite dåligt formulerat men det är kort och gott, hur som helst: *den* bilden av utopiskt liksom... *bra* samhälle tycker inte jag är relevant. Eller det är jag inte intresserad av. Helt enkelt. (Henrik 2)

I Henriks imaginära mytversion av Tredje riket – som ju också är den som återfinns i stora delar av medieutbudet – befinner sig detta i en fantastisk, apokalyptisk dimension och är befolkad av mytiska figurer, snarare än den tråkiga, simpelt brutala verkligheten med dess banala ondska. Samma mytversion fascinerar också i synnerhet Greven och Otto, och för att göra ytterligare en koppling till mediematerialet är det kanske talande att det är just dessa tre som verkligen uppskattar de fantastiska inslagen i spelet *Return to Castle Wolfenstein*. Experimentet med tidsresan blir för både Henrik och Greven attraktiv bara om de får gå in i det fantastiska Tredje riket – som i mycket befolkas av SS – och leta efter gralen, åka med Ernst Schäfer till Tibet eller undersöka hemliga nazistiska supervapenläggningar, gärna iförda snygga SS-uniformer. Det verkliga Tredje riket, som i synnerhet Henrik uppfattar det, besitter ingen direkt attraktion.

8.7 Att spela andra världskrigsspel

Ett populärt sätt att utforska historien är att spela spel av olika slag, och andra världskriget utgör ett av de allra största koncepten inom spelvärlden.¹³ De tidigare krigsspelen på bräde kom under 1990-talet i stor utsträckning att konkurreras ut av framför allt datorspel, men finns fortfarande kvar på marknaden och har sin trogna anhängarskara. Brädspelen, där t.ex. *Advanced Squad Leader (ASL, 1985--)* hör till de mest välkända, är ofta avancerade simuleringar av olika historiska kampanjer och slag, vilka utkämpar sig på en kartliknande representation av det aktuella geografiska området. Datorspelen är i huvudsak av två typer: strategispel respektive actionbaserade skjutspel. Det finns strategispel som i princip ser ut som virtuella versioner av brädspelen – ett exempel är *Hearts of Iron* (2002) – och sådana som i högre grad utnyttjar de möjligheter som den digitala teknologin erbjuder. Hit hör realtidsstrategi (RTS), där spelaren ser det aktuella området, inklusive kombattanterna, ur ett

mer realistiskt fågelperspektiv. Skjutaspelen (ofta benämnda FPS) är de som beskrevs i slutet av kapitel fem, där historisk immersion behandlades.

8.7.1 Spel för MÖPar: strategi och realism

Alla intervjupersoner utom Kattis och Ernst, och många av informanterna, spelar, eller har tidigare gjort det, andra världskrigsspel. De flesta är dock inte enbart inriktade på just andra världskrigstemat utan intresserar sig vanligen för spel över huvud taget, ofta inklusive traditionella rollspel och ibland även lajv. Även om dataspelen är de dominerande är det flera som fortfarande spelar andra världskrigsstrategi på bräde, i synnerhet Johan och Otto. Dessa finns i olika svårighetsgrad, men för att riktigt kunna gå in för denna typ av spel krävs att man är insatt i både vapenslag och militär taktik och strategi. Om det inte redan fanns där från början verkar spelandet ofta medföra ett intresse för hur det gick till i verkligheten – vilket leder till en intensiv konsumtion av militärhistoria i alla upptänkliga former, inklusive militär teknologi, och inte sällan också diskussioner med krigsveteraner. Militarisasamlande och slagfältsturism är två andra företeelser som förekommer inom denna grupp. Allt detta resulterar lätt i en hög grad av 'nördighet', d.v.s. ett brinnande engagemang och en stor detaljkunskap om ett smalt område (som omgivningen – i synnerhet flickvänner och fruar – dessutom ofta betraktar med skepsis). En skämtsam benämning för denna kategori är MÖP, Militärt Överintresserad Person. Även om uttrycket också förekommer i andra sammanhang verkar det vara etablerat, eller i varje fall begripligt, bland just folk som ägnar sig åt olika slags sällskapsspel.

Det går att se en viss uppdelning i materialet: spelare lagda åt MÖP-hållet verkar föredra RTS och traditionell strategi, som *Close Combat* och *Hearts of Iron*, medan icke-MÖPar gärna spelar FPS, där det är mer action, praktisk problemlösning och skjuta som gäller. Då kan det gärna få vara ett mer fantastiskt andra världskrigsspel som *Return to Castle Wolfenstein*. MÖPar som har spelat *RtCW* tycker ofta att det förstör hela upplevelsen när det kommer in orealistiska inslag som zombies. De mer realistiska miljöerna och uppdragen i t.ex. *Call of Duty* och *Medal of Honor* är mycket mer tilltalande för en MÖP. Om jag ska dela in intervjupersonerna kan Ernst, Hugo, Gustaf, Johan, Tommy och Totenkopf betecknas som MÖPar, ett epitet som de alla med ett skratt bekräftat. Ett mer allmänt intresse för kriget som snarare lutar åt den politiska bakgrunden återfinns hos Otto och Klas. Henrik och Kattis är framför allt

intresserade av ideologi, estetik och etik än av själva kriget, medan Greven, slutligen, är den av de intervjuade som inte har riktat in sig på något specifikt. Han är dock tydligt förtjust i skildringar av det mystiska och hemlighetsfulla i Tredje riket, liksom av SS som organisation. Den figur som finns i början av kapitlet illustrerar den väv av olika intresseinriktningar som strålar samman i ett engagemang i det populärkulturella Tredje riket. Flera aspekter kan samverka, och gör det också ofta, vilket förstärker dragningskraften och ger ytterligare värdefulla dimensioner till det transmediala historieberättande som äger rum (jfr Jenkins 2006a:93ff). De förbindelser som finns mellan olika delar i figuren syftar till att visa på denna samverkan. Kopplingarna mellan intressesfärerna skulle kunna göras ännu mer detaljerade, inte minst eftersom det i materialet ofta finns ett tydligt samband i synnerhet mellan det estetiska, det fantastiska, ideologi och det andliga. Däremot har jag inte funnit något sådant flöde på den motsatta diagonalen, mellan det militära och humor relaterat till Tredje riket. Även om möjligheten inte skall uteslutas verkar det som att framför allt MÖP:ar ser mer allvarligt på sitt intresse och har svårt för att riktigt ta till sig de mer banala uttryck som förekommer inom fältet i stort. Detta skall inte tolkas som att de skulle sakna humor, en egenskap jag f.ö. kan intyga att det finns gott om bland de MÖP:ar jag träffat...! Snarare pekar det mot att de mer än de andra lägger vikt vid att separera lek och allvar, och krig är för dem något i högsta grad allvarligt.

8.7.2 Verklig verklighet och fantastisk verklighet

Även om de digitala spelen idag i hög grad innehåller en hög grad av realism i sin representation av olika virtuella världar finns det en viktig skillnad i fråga om vilken sorts realism det rör sig om. Både Otto och Henrik talar i termer av en ”verklig verklighet” och en ”fantastisk verklighet”, vilket är ett mycket bra sätt att uttrycka denna skillnad. Den verkliga verkligheten är den som åtminstone delvis går att få en glimt av i vissa av spelen, framför allt de som bygger på realtidsstrategi. Det kan verka förvånande att det är just dessa, med sitt fågelperspektiv, som kan ge denna typ av upplevelse, och inte de spel som erbjuder ett förstapersonsperspektiv. Här kommer dock distinktionen mellan fakta och fiktion in: den verkliga verkligheten är den som bygger på fakta. Flera av de intervjuade har uttryckt hur de kombinerar spelupplevelsen med sin förkunskap om det historiska slag som simuleras, vilken ofta fåtts ur litteratur, med visuella och emotionella intryck från filmer, och med sina

egna tidigare funderingar kring hur den enskilde soldaten kan ha upplevt olika händelser. Den inlevelse som blir resultatet uppvisar principiella likheter med det Bolter & Grusin (1999:53) kallar hypermediering (även om det här är frågan om en tidsligt mer spridd samverkan): flera olika intryck aktiveras samtidigt och resultatet blir en stark känsla av verklighet, som kan kallas för historisk immersion. De som spelar både strategi- och skjutspel menar att det i fråga om de senare främst handlar om att vara snabb och att lista ut bästa sättet att komma vidare, alltså rena ludologiska färdigheter utan någon relation till ett historiskt scenario. Den immersion som (i bästa fall) emellanåt upplevs i dessa spel är således av en annan, i grunden ahistorisk karaktär. Den känsla av nazistiskhet som finns är inte relaterad till det historiska Tredje riket, även om detta utgör ramen för spelnarrativet, utan till populärkulturell nazistiskhet i bemärkelsen onda fiender som skall nedkämpas (jfr kapitel 5).

I vissa spel (framför allt *Return to Castle Wolfenstein*) går det dock att se en annan slags immersion, som påminner om den historiska, men som snarast kan kallas för *kryptohistorisk*: det handlar då om en realistisk upplevelse av den andra, nazifantastiska verklighet som beskrivits i kapitel 7. Till denna verklighet hänför samtliga intervjuade tveklöst naziöckultism och, i den mån de känner till dylik, kryptohistoria. Greven, Gustaf, Henrik, Hugo, Klas och Otto fascinerar alla av Tredje rikets esoteriska aspekter, medan Ernst, Johan, Kattis, Tommy och Totenkopf finner dessa mindre intressanta. Det av naziöckultism starkt präglade *Return to Castle Wolfenstein* är ett favoritspel för många intervjuade, bland intervjupersonerna i synnerhet Greven, Henrik och Otto. Greven säger till och med att hela hans intresse för andra världskriget och Tredje riket började när han spelade *RtCW*: han fascinerades av konceptet och började försöka ta reda på om det fanns någon verklighet bakom spelet. Som tidigare visats präglas just *RtCW* av en mängd förankringar och hänvisningar som relaterar till graden av spelarens kunskap, och det handlar inte bara om förtrogenhet med historieskrivning och öckultism utan alla möjliga slags referenser, inte minst till andra filmer, böcker och spel. Otto om *RtCW*:

Jag tror att där har dom lyckats väldigt bra, just för att det finns allt för *nån*, så att säga. Det är sådär att antingen så kan man bara se det som ett sånt där spel för fjortonåriga pojkar liksom, att okej, det är kul att skjuta nazister eller sådär, ”dom är *onda*”. Och sen så håller dom på med hemska experiment och det är lite zombies och det är lite dödsriddare och det är lite allt möjligt sånt där. [EK: Mm.] Och det är lite SS-vakter i svart läder, och sen så (skratt) [Gemensamt skratt] Jag tycker det är så *underbart*! Det springer runt... vältränade tyska kvinnor i *jättetajt läder*! Med kulsprutor då, så kan dom liksom... [EK: (skratt)] På höga klackar. Det är en *otroligt* hemsk fiende.

”Det finns allt för *nån*” – återigen en koppling till alla de olika intresseinriktningarna i den populära väven kring Tredje riket. De brutala SS-kvinnorna i tajt läder utgör klara referenser till naziexploitationfilmer, där framför allt karaktären Ilsa (från ett antal filmer där *Ilsa : She-Wolf of the SS* är den mest kända) har blivit något av en subkulturell ikon. Det verkar dock som att vissa element, som till exempel just Ilsa, bara är kända inom vissa delar av Tredje riket-fantastkulturen som helhet. Hon – och naziexploitation över huvud taget – verkar, i likhet med det nazifantastiska i stort, framför allt vara kopplad till det estetiska förhållningssättet, vilket nästa kapitel kommer att behandla.

NOTER

¹ Ett par av de skrifter som ingick i kampanjen är ... *om detta må ni berätta*... (Bruchfeld, Levine 1998), som delades ut gratis, och Svenska Filminstitutets handledning om förintelsen på film (Viklund 1998).

² Jfr Henrik Berggrens inlägg på DN:s ledarsida 2008-04-03 om politisk styrning av historieundervisningen. Thompsons studie visar på likartade attityder bland amerikanska reenactment-fantaster, även om de inte uttalar sig i lika starka termer (Thompson 2004).

³ En mer elak läsning är att det blir roligt eftersom Emma framstår som sinnebild av kordad kändisbrud. Många menade dock att det främst var synd om henne; se t.ex. diskussionsforumet om ”SM i Nazireferens” på SPRAYdios klotterplank.

⁴ Här går det att ställa frågan hur jag vet att de inte bara säger att de inte är nazister, och en första motfråga blir då hur en sådan skall definieras. Jag har inte haft någon ambition att kartlägga de intervjuades politiska ståndpunkter, men har naturligtvis för mig själv noterat om någon uttrycker till exempel antisemitiska, främlingsfientliga eller antidemokratiska åsikter. Det står dock klart att sådana är ytterst sällsynta i materialet, och då de har förekommit har de inte varit dolda. Ernst, den av intervjupersonerna som ändå kallar sig nationalsocialist, beskriver sig framför allt som antidemokrat och antisemit. Däremot ser han det svårt att kalla sig nationalsocialist i förhållande till Tredje riket, eftersom han tycker att mycket av det som i praktiken ägde rum under NS-styret var dåligt eller rent av förkastligt. Det går att se en parallell till dem som menar att kommunism i sig är en bra ideologi, men de uttryck som den har tagit sig i praktiken – Sovjet, Kina etc. – har varit dåliga.

⁵ En utmärkelse som från 1938 delades ut till kvinnor som fött från fyra barn och uppåt (Lumsden 2000:47).

⁶ *Unergången* hade premiär efter att de flesta av de inspelade intervjuerna hade gjorts, varför diskussionerna kring denna till största delen har förts vid olika tillfällen och med olika intervjupersoner/informanter.

⁷ De andra världskrigsfilmer som nämnts av de intervjuade redovisas i bilaga 1.

⁸ Att Waffen-SS-officeren Wittman har blivit något av en ikoniserad person visas inte minst på ett svenskt internetforum tillägnat spelet *Call of Duty*, där en artikel behandlar honom och hans bravader som befälhavare för pansarvagnsavdelning på västfronten (Engberg 2006-10-20). Även om Wittman får epitetet ”ökänd”, och trots att skribenten mot slutet försöker hålla ett kritiskt perspektiv, råder det ingen tvekan om att artikeln bidrar till en mytifiering av hans hjältebild. Att de mytomspunna Tigertankens figurerar i sammanhanget bidrar sannolikt till att göra det än mer attraktivt.

⁹ För olika perspektiv på Jünger, se t.ex. Heidegren (1997) och Oreglia (1999).

¹⁰ Ernst skiljer sig här markant i fråga om de övriga. Han är dock inte så intresserad av Himmler som av Hitler, en person som han hyser den största beundran inför. Himmler ser han som ”våldigt barnslig sådär, eller ville leka lite sådär Indiana Jones tror jag, lite... Men det är ju *fascinerande*, men jag har inte intresserat mej för det.” (Ernst 3)

¹¹ Jag har här inte gått närmare in på de subkulturella praktiker som kan kopplas till esoteriska aspekter av Tredje riket. Se dock t.ex. Gardell (2003) och von Schnurbein (1993) för framför allt amerikanska respektive tyska perspektiv.

¹² Filmen finns utgiven på dvd i serien *The War Zone* under namnet *Waffen-SS : Hitler's Elite Fighting Force* (1990).

¹³ Sakuppgifterna i detta stycke baserar sig på personlig kommunikation med Emil Kraftling, redaktör på svenska *PC Gamer*, och Anders Fager, Gottick Games, hösten 2007.

9. Publik och användare II: Estetik

För många av de intervjuade finns också ett estetiskt förhållningssätt i relationen till Tredje riket, vilket kommer att undersökas närmare i detta kapitel. Här kommer i synnerhet de intervjuades förhållningssätt till de visualiseringar som redovisades i kapitel 5 att vara väsentliga. Av tidigare nämnda avgränsningsskäl saknas visserligen den del av studien som omfattar nazisymbolik i ett vidare perspektiv, där framför allt användning och meningsskapande inom olika musikaliska stilar och subkulturer är central. Detta nämns dock helt kort, eftersom det utgör en väsentlig del i livsvärlden för flera av de intervjuade.

9.1 Fetisch och fascination

Generellt finns bland de intervjuade en stark fascination inför det estetiska, som ofta – men inte alltid – också innefattar symboliska aspekter. Här återkommer de element som togs upp i kapitel 5. Och i det symboliska finns ofta en dimension av något mystiskt, storslaget och lockande:

Det är svårgriparbart, och tyskarna var... väldigt speciella, den tyska krigsmakten var väldigt speciell. *Allting* dom gjorde, just det här med bandet [armbindeln], det här hakkorset, uniformerna, allting gjorde att det blev... Det är nåt *mystiskt* över det, allting liksom... (Greven 1)

[D]et är ju den här estetiken som är väldigt väldigt lockande, och... Och liksom... skräckblandad förtjusning, det är ju väldigt starkt verkande symbolbilder. Men när jag var yngre så var jag ju väldigt, jag är fortfarande väldigt antinazistisk, men... det spelar ju liksom ingen roll för att jag kan tycka att... Det är fortfarande såhär: svastikan är väldigt snygg, stilistisk, och det är... och sen så går det ju inte att skilja det från den här totala symbolladdningen och kraften i det. (Klas)

Många av Tredje rikets symboler har klara drag av *fetischer*. I traditionell mening är en fetisch ett föremål som laddats med en magisk kraft, och de nazistiska symbolerna är laddade i meningen att de på något sätt lever; det finns en dynamik i dem som både innehåller attraktion och repulsion. Den fetischering av nazism och nazirelaterade attribut som förekommer bl.a. i

sadomasochistiska sammanhang avspeglar sig delvis också på ett bredare plan. Framför allt är det den svarta SS-uniformen som är föremål för fetischering, vilket inte minst filmer som *Ilsa : She-Wolf of the SS* vittnar om (jfr Stiglegger 1999). Det finns dock en viktig skillnad. Medan det nazistiska inslaget inom t.ex. S/M framför allt kopplas till makt/underkastelse, handlar det i fråga om vad som kan kallas för den 'vardagliga' fascinationen inför nazistiska uniformer framför allt om ett rent estetiskt uppskattande: de uppfattas helt enkelt som *snygga*. Den rent konkreta kopplingen mellan SS uniformer och stilfulla kläder generellt hör till de kuriositeter som brukar förekomma i sammanhanget: "de var ju ändå designade av Hugo Boss."¹ De flesta av de intervjuade delar åsikten att de tyska uniformerna besitter en särskild dragningskraft, här illustrerad av ett uttalande av Klas:

Jag menar, just det här med uniformer är ju jätteviktigt. Jag vet inte, det var inte jag som sa det, det var nån annan som sa det: Ja om man får välja mellan vad man har på sej mellan dom här snygga svarta uniformerna med coola silverdöskallar som blixtrar, och en sån här *ful* liksom, *overall*, i *brunt* – va *faan* (skratt)

Den bruna overallen Klas jämför med är amerikanernas uniform under andra världskriget. Han refererar då till någon annan som uttryckt en åsikt som han själv helt instämmer i, och materialet i sin helhet bekräftar att detta är en mycket spridd uppfattning. Flera av de intervjuade talar dessutom om vad de ser som "en mörk, apokalyptisk stämning" över Tredje riket, i synnerhet i samband med andra världskriget, och denna stämning upplever de som väldigt fascinerande. I synnerhet Henrik gör direkta referenser till det gotiska (jfr Fyhr 2003). Ondskan är genom detta inte banal utan snarast av sakral art. Klas igen: "Alltså dom onda killarna springer runt med svarta uniformer med *döskallar*, jag menar: 'vad är det här?!' Och det blir ju, det är ju *jättefascinerande!*". Det ligger nära till hands att dra paralleller till tabu, en helig fruktan inför något som besitter en farlig kraft (Freud 1913). Tabu och kontaminering, besmittelse av något metafysiskt och farligt, hänger nära samman. Det finns också klara drag av det som Max Liljefors kallar för kompromettering, alltså uppfattningen om att den som kommer i kontakt med de nazistiska symbolerna på något sätt riskerar att 'besmittas' av dem. Han refererar till James G. Frazers klassiska beskrivning av hur magi anses fungera, där just kontaminering genom likhet eller genom fysisk kontakt utgör två viktiga delar (Liljefors 2002:127-128; jfr Frazer 1911:11 ff). Greven igen, om en auktionssida han hittade på internet:

Och sen sålde nån en sån där hjälm, och nån sålde ett bältesspänne med den här svastikan på, och örnen och grejer. Som dom påstår att det var äkta. Och så var det nån som sålde ett fickur, med Hitlers... ansikte alltså, och så kunde man öppna och så var det stjärnor och grejer. Och det är ju, jag tycker att dom där grejerna är ju så otroligt *snygga* alltså. Men jag vill inte, jag *står* inte för det där, det är det som är grejen, men jag tycker att det är snygga saker. Som sagt, det där med uniformerna: dom hade *klass*. Det hade dom verkligen. Absolut. (Greven 1)

Greven tycker att de nazistiska föremålen i sig är väldigt attraktiva, men han kan inte tänka sig att köpa något, eftersom han inte står för vad de symboliserar. Om han hade något sådant i sin ägo förefaller det innebära något negativt för honom på två sätt: den egna känslan av att äga något dåligt, men kanske framför allt omvärldens omdöme. Som kommer att visas finns det olika sätt att både kunna hantera symbolerna och kontamineringen, eller komprometteringen, utan att uppleva att man besmittas. Sannolikt är båda termerna här relevanta: kompromettering innebär att det är *någon annan* som anser att man är suspect, medan kontamineringen är något som *man själv* känner obehag inför.

Som också framgått i de tidigare kapitlen utgör SS och dödskallen ständigt återkommande och synnerligen laddade symboler. Dödskallen har i sig naturligtvis inte direkt koppling till SS, utan är snarare en allmänmänsklig symbol för död. Piratflaggan, vanitasstilleben, liemannen på medeltida tavlor av dödsdansen – det är nästan självklart att en organisation som bär dödskallen som sitt emblem också symboliskt blir döden personifierad, något som flera av de intervjuade tar upp. I kombination med de estetiskt tilltalande uniformerna blir den dock extra laddad:

SS. Uniformerna. Sen behöver jag inte säga mer, uniformerna, det är... Kanonsnygga. Döskalle. En döskalle är faktiskt en ganska *hemsk* men ganska *vacker* grej. Tycker jag. Särskilt deras märke. (Greven 1)

Gustaf utvecklar det hela:

Just SS också har ju så mycket konnotationer till annat. Den här döskalle-symboliken, nån slags tanke på liksom rasrenhet... sen den här konstiga... ariosofin som ju ändå spreds in i, i deras ideologi... Eh, det ockulta förstås, som man också pratar väldigt mycket liksom, det är... Det finns ju *allt* för en spelfilm här. Och lite till. (Gustaf 1)

Dödskallen verkar på flera sätt utgöra ett viktigt element i vad som går att se som en länk till ett mer mytiskt betraktelsesätt. Det handlar då inte bara om

konnotationer till ockultism och esoteriska sällskap som t.ex. frimurarna, där ju dödskallen också innehar en central plats inom symboliken, utan kanske framför allt till det fundamentala motsatsparet goda/onda. Här bör det också noteras att dödskallen inte är alldeles entydig som symbol för något dåligt. En riktigt rättskaffens hjälte som Fantomen bär ju både dödskalering och bor i Dödskallegrottan. Samtidigt är han förvisso inte heller en vanlig människa, vilket ytterligare betonas genom att han kan hantera denna kusliga symbol på ett för *honom* – men inte för någon annan – självklart sätt. Det går alltså inte att komma ifrån att dödskallen besitter en alldeles särskild laddning, där det övervägande handlar om konnotationer till något utanför alla gränser, och därmed något skrämmande och farligt. Kopplingen till en etablerad ikonografi inom den västerländska fiktionen blir tydligare i ett uttalande av Otto, när vi pratar om dataspel:

Om man tittar på andra spel [än *Return to Castle Wolfenstein*] så tycker jag att det har... ehmm... där det finns *ondingar*, så att säga, så har dom... Man använder, även fast det inte säjs uttryckligen att det just är nazister, så ser man på... kläder, uniformer, på symbolik, så... Så ser man väldigt tydligt var inspirationen är hämtad ifrån. (Otto)

Samtidigt fascinerar de intervjuade extra när symboliken visar sig vara mer av det initierade än det triviala slaget. Både Greven, Hugo, Henrik och Otto uppskattar denna form av bonusreferenser i just *Return to Castle Wolfenstein*, och samma inställning återkommer hos flera informanter. Det omvända, alltså att identifiera referenser till Tredje riket inom populärkulturella narrativ som formellt inte handlar om nazism, är också något som flera tar upp. Där är i synnerhet filmer som *Stjärnornas krig* (1977), men också *Starship Troopers* (1997) och tv-serien *V* (1984), återkommande exempel. Darth Vader och hans armé i *Stjärnornas krig* tas ofta upp som direkta referenser till Hitler och i synnerhet SS. Flera pekar dessutom på de visuella likheterna mellan Darth Vaders hjälm och den modell som användes av tyskarna under andra världskriget. Otto nämner dataspelet *Deus Ex* (2000) som exempel inte på bara en endast lätt maskerad fascistisk estetik utan även ideologi, och Henrik beskriver filmen *300* (2006), om de ”tappra 300” spartanernas sista strid mot kung Xerxes vid Thermopylae, som ”oerhört nazistisk”; ett omdöme som även Arvidsson (2007:194) nästan ordagrant fäller. Fenomenet är inte nytt. Susan Sontag får genom sin kända essä ”Fascinating Fascism” (1975) exemplifiera synen på stora rockkonserter som exempel på samma slags

estetisk massupplevelse som bjöds i Tredje riket. Prestationen och kroppskulten återfinns också inom sportvärlden. För att återigen tala med Barthes: det verkar vara frågan om mytiskt material som de flesta låter passera som en naturlig – och ofta uppskattad – del i vår egen tillvaro, utan att reflektera över dess föregångare i det nationalsocialistiska Tyskland. Detta är också det centrala temat för Friedländer (1982), liksom den tes om normalisering som drivs av Rosenfeld (2005). Samtidigt är det intressant att kopplingar ofta framför allt görs till Tredje riket, medan mycket av det som där förhärligades har mycket äldre rötter i europeisk (och återfinns även i andra världsdelars) kulturhistoria. Det torde ha att göra med den intensiva medieexponeringen: masscener från partidagarna i Nürnberg eller perfekta atletkroppar i rörelse är genom Leni Riefenstahls filmbilder visuellt mer välbekanta än t.ex. motsvarande företeelser i det antika Rom eller Grekland.

Det estetiska förhållningssättet tar sig ett mycket konkret uttryck i vissa musikaliska subkulturer som synt och industri, där nazirelaterad symbolik är vanlig utan att artisterna *de facto* förespråkar sympatier för nationalsocialism, och kanske framför allt inom det ideologiskt ambivalenta – och därmed för många intressanta – neofolk. Även om kritiker utanför subkulturerna menar att det är omöjligt att tala om avpolitisering och hävdar att dessa blir profascistiska genom att de använder denna typ av estetik (alternativt i sig *är* profascistiska och att detta yttar sig just i estetiken), visar en mer initierad inblick att så inte alltid behöver vara fallet (t.ex. Seeßlen 1994; 1996; jfr Monroe 2005; Speit 2002). Av intervjupersonerna har Klas, Henrik, Hugo och Totenkopf nära kopplingar till dessa subkulturer. Klas uttrycker sig mycket konkret i fråga om detta: ”det är ju inte det nazistiska som är grejen, utan det är estetiken i det totalitära som är fascinerande. Det är jätteviktigt att se skillnaden.” Likheterna mellan sovjetkommunistisk och nazitysk estetik är förvisso påfallande (Englund 1996; jfr äv. Buck-Morss 2000), och det är också flera av de intervjuade som explicit har lyft fram och diskuterat detta förhållande. Den fetischering som här är påtaglig verkar således framför allt handla om *det totalitära i sig*, inte de specifika politiska uttryck som detta historiskt har tagit sig (jfr Arendt 1951; se även Hewitt 1993; Hintz 1979; Spotts 2002). Området förtjänar en mer ingående redovisning och dito diskussion; jag hoppas kunna återkomma till detta i andra sammanhang.

9.2 Komprometteringsshot: liminalitet och rituellt tillägnande

En insikt som ett publikperspektiv medför till en studie av detta slag är att det visar på en medvetenhet – åtminstone bland den del av publiken som intresserar sig för just Tredje riket – om att element härifrån hela tiden utnyttjas inom populärkulturen och återkommer i mer eller mindre förtäckt form i olika medieprodukter, även om dessa till synes handlar om något helt annat. Flera verkar också kunna umgås med dessa element med både en medvetenhet om deras ursprung och ett personligt avståndstagande från de idéer som de kommit att symbolisera. Kontamineringen skulle således i detta sammanhang framför allt handla om omvärldens inställning, alltså kompromettering, medan den egna vänkretsen eller subkulturen så att säga utgör ett eget rum där man kan umgås med såväl symboler som ideologi och skaffa sig erfarenheter av dessa utan risk för att stämplas som 'besmittad'. Detta uppvisar likheter med såväl sociologen Thomas Ziehes (1986) tankar om tonåringars subkulturer som just ett eget rum för erfarenheter, avskilt från vuxenvärlden med dess normer och krav, som med etnologen Victor Turners (1969) beskrivning av liminalitet som det tillstånd av avskildhet och tillfällig normlöshet som kännetecknar den rituella processen. Här finns också klara överensstämmelser med den funktion som Cawelti (1976) tillskriver formelberättelsen: tittaren kan under säkra former gå in i en annan värld och tillfälligt identifiera sig också – eller kanske i synnerhet – med karaktärer som i det vanliga livet skulle upplevas som farliga och motbjudande. Det är många som har uttryckt sig i samma ordalag som denne manlige student på en av mina föreläsningar, i fråga om varför man vill spela tysk i ett andra världskrigs-äventyrsspel: "Självklart! Jag är jämt snäll hela tiden i verkliga livet, då är det kul att få vara någon riktigt ond när man spelar". Med dessa erfarenheter i bagaget är det möjligt att på ett mer moget och reflekterande sätt hantera såväl influenser från Tredje riket som de som återfinns i förtäckt form i kulturen i övrigt.²

En liknelse med *ritualer* är relevant i detta sammanhang. Kanske utgör umgänget med Tredje riket i medierad form och med dess symbolik, som alltså framför allt äger rum i kamratkretsar och subkulturer, en form av ritual, där individen under det beskydd som liminaliteten medför så att säga kan gå in i ett område som annars är tabubelagt och göra sig sina egna erfarenheter på egna villkor – återigen en parallell till Ziehes teorier. Henrik är den ende som själv tar upp detta område, och då nämner paralleller till esoteriska initiationsprocesser (jfr Cornell 1981; Faivre 1994:39 ff; äv. Campbell 1972;

Kaplan, Lööw 2002 passim). Här finns påtagliga likheter med Couldrys (2003) beskrivning av medieritualer, även om det också finns en viktig skillnad: det handlar i de intervjuades fall inte om ett användande av medierna som skapar en känsla av gemenskap eller samhörighet, utan om en rent individuell upplevelse. Denna har dessutom klart fjärmande inslag. I denna ritual närmar man sig inte de andra i samhället, tvärtom avlägsnar man sig ännu mer från det på alla sätt 'triviala' i omgivningen. Genom umgänget med det tabubelagda och det komprometterande stärker man snarare sin personliga integritet och markerar en självständighet, som i fråga om en del också kan ligga närmare provokation och/eller protest. En krigsspelande informant i övre tonåren säger i fråga om multiplayerspel med andra världskrigstema (som jag alltså i stort sett inte har undersökt annat än ytligt) att "dom som är lite halvgalna spelar ofta tyskar, dom seriösa allierade." Hon sätter likhetstecken mellan att leka och att våga vara "lite halvgalen", och ser – kanske något överraskande – åldern som betydelsefull i fråga om inställningen: "Dom som är unga och överseriösa: det är fanfarer, och: 'vi ska vinna!', och: '*frihet!*' Dom tar alltid in verkligheten i spelen". Influenserna från i synnerhet populär amerikansk spelfilm, men också aktuell medieretorik i fråga om t.ex. kriget i Irak, är här tydliga. Här finns flera trådar som skulle förtjäna att tas upp, inte minst den också tidigare nämnda uppfattningen om att när man är yngre tror man på allt, när man blir äldre börjar man tänka själv.

9.3 Provokation

Symboler från Tredje riket, framför allt hakkorset och järnkorset, dyker ofta upp i olika populärkulturella sammanhang, då ofta kopplat till öppet oppositionella subkulturer som 1960-talets mc-gäng och 1970-talets punkare. De tidiga brittiska punkarna använde hakkorset löskopplat från sin politiska kontext i ett bricolage, där symboler får nya betydelser i nya sammanhang (Hebdige 1979:116-117). Idag är det vanligt att punkare – som ofta politiskt tenderar att ligga till vänster, inte sällan med anknytning till grupperingar som AFA, antifascistisk aktion – bär knappar med överkorsade hakkors på och liknande. Anknytningen till den tidiga punken är dock intressant eftersom den i mycket inte bara handlade om opposition och kulturellt motstånd, utan också om ett estetiskt uttryck. En viktig aspekt utgörs dock fortfarande av provokationen. Som flera intervjuade har sagt: om en liten unge ritar ett hakkors på en vägg är

det knappast för att den är nazist, för den vet sannolikt inte ens vad det är, utan för att den vet att det är något förbjudet. En informant berättar att han brukade rita hakkors på bänken i skolan i lågstadiet, "för fröken blev alltid så arg när hon såg det" (man, ca 30). Liknande berättelser är vanliga i det etnografiska materialet. För många leder det till att de vill veta mer – men ofta också till såväl frustration som opposition. Den intresserade eleven blir frustrerad när läraren inte kan/vill/orkar ge mer djuplodande information om ämnet, och oppositionellt inställd när man tycker att den information man ändå får verkar förenklad och ensidig. Framför allt upplever man det som provocerande att denna inte verkar *få* ifrågasättas, trots att den förefaller bristfällig, "för då är man ju *nazist*" (Ernst, Klas, Tommy & Kattis). Hakkors och andra nazistiska symboler som provokation tas upp av flera av de intervjuade. Det förefaller som att det finns två kategorier av provokatörer: dels den där den provocerande inte vet mer än att majoriteten i omgivningen anser hakkors/nazism vara något dåligt (alltså trivial kunskap), dels den där den provocerande är mer insatt (initierad kunskap). Men provokationen behöver inte alls vara riktad utåt. Kanske är det framför allt i den senare kontexten som den kan fungera som ett slags internt kommunikationsmedel, och då mer i form av ett bisart skämt. Klas säger t.ex. så här:

Svastikan är väldigt snygg, stilistiskt, och /.../ sen så går det ju inte att skilja det från den här totala symbolladdningen och kraften i det. Och sen så är det ju jävligt roligt att... när man blir tonåring, att provocera folk också, men inte med såhär okända människor, men det är ju fruktansvärt roligt när man är med folk som känner en väl... Och verkligheten vet att man *inte* delar dom åsikterna... att plötsligt dra till med nåt liksom helt (skratt) hemskt. Ja till exempel som att... Jaa... Elak pennalism eller jag vet inte, såhär: "det här blir jättejobbigt för dej men roligt för mej", eller rita såhär svastika på nåns panna när den är däckad och full, eller liksom (skratt) Hur roligt som helst! (Klas)

Detta leder över till ett närbesläktat område: den svarta humorns.

9.4 Nazihumor

Humoraspekten har över huvud taget visat sig vara viktig för flera av de intervjuade. Det handlar då inte bara om humor av den typ som företräds i tv-serier som *'Allo 'Allo* och filmer som *Diktatorn* (1940), utan också om en absurd, mer hemgjord variant som handlar om att driva med de hemska

nazisterna, framför allt Hitler. Exempel på det sistnämnda (och över huvud taget på en ikonisering av denne) hittas enklast på Youtube, som innehåller en stor mängd mer eller mindre professionellt gjorda 'musikvideos'. Ofta är det bilder – från gamla filmer, foton eller tecknade – på Hitler som klippts ihop med moderna hitlåtar, eller också med egenkomponerade. Ett av de mer kända exemplen är artistnamnet DJ Adolf, som verkar användas av flera olika personer. Ett annat är musikvideon "Hitler rap", gjord av komedigruppen Whitest Kids U Know och tillgänglig bl.a. på Youtube. Refrängen går: "H-I-T-L-E-R / Driving down the streets in a fancy car", och det hela ser ut som en parodi på MTV-videos med lättlädda unga damer som klänger runt en spinkig "Hitler". (Det skall dock sägas att det parallellt med den ironiska ikoniseringen på Youtube också finns en demoniserande, som följer mallen från framför allt sensationsdokumentärerna, och en glorifierande, där Hitler hyllas.) Den allra viktigaste ingrediensen i fråga om den enklare nazihumorn verkar dock vara den stereotypa bilden av den onde nazisten. Greven beskriver denne på följande vis:

[EK: Och så har vi dom onda nazisterna.] Jaa. Som är lite *clowniga*, i... i dom här Indiana Jones-filmerna. Den här tysken som är girig och tar det här... den här medaljongen, och *bränner* sej. [EK: Ja, ja] Nåt oerhört. Bara står där med sina runda... typiska såna här, ja: vad ska man säga, samma typ av glasögon som var med också i 'Allå 'Allå 'emliga armén. /.../ Det är killen som typ har kontroll på saker och ting och som har... ja, precis. Men han ger sej aldrig in i nåt själv, när det är skottlossning eller så liksom. (Greven 2)

Så här säger Totenkopf:

[EK: "Nu ska jag bara kolla med dej /.../ men alltså det här med... du har inte sagt, ehm, glasögon och lång svart, eh, skinnrock... (skratt)] (T, roat:) Näj... Kanske därför att det har... snarare en... lite *roligare* innebörd för mej. [EK: Ja?] För då... tänker jag mest på... herr Flick. I 'Allå 'allå 'emliga armén, och då har man lite svårt och... se det som nån seriöst *ond* person som har nån reell makt. /.../ Ja, den onde tysken i humorfilm, *han* har helt klart läderrock, det kommer vi inte ifrån. [EK: Ja.] Och han har ju sin Luger. Den kommer man heller inte ifrån. [EK: Nej.] Och han måste ju ha ett hakkors, i alla fall på armen. [EK: Mm.] Eller på nåt såhär lite obskyrt sätt så han kan, ja: plocka fram, vid lämpligt tillfälle. [EK: Ja. (skratt)] Och sen kan han ha glasögon, men jag tror nästan *monokel* är lite värre. (Totenkopf 2)

Här finns flera talande partier. I båda fallen är det jag som för 'onda nazister' på tal och båda hakar raskt på. Att ingen av dem spontant tar upp ämnet verkar bero på att de i intervjusituationen inriktat sig på att nazism och Tredje riket

framför allt är seriösa saker, som man inte bör hantera på ett lättsamt sätt. Här kommer intervjuareffekten in: den intervjuade tror att han/hon förväntas svara inom vissa ramar (jfr Lindlof 2002:176-178). När jag sålunda visat att också nazihumor är helt OK lossnar det. I exemplen ovan, som också är representativa för en stor del av materialet, hänvisas det till den brittiska komediserien *'Allå 'Allå 'emliga armén*, och Greven nämner också Indiana Jones-filmerna. Det är i synnerhet i dessa som man hittar den filmiska urtypen för 'ond nazist', så som den verkar ha tagit form i något slags gemensam kulturell referensram. Gestapo/SD-männen Herr Flick i *'Allå 'Allå* och Arnold Toht i den första Indiana Jones-filmen, *Jakten på den försvunna skatten*, är stöpta i samma form: de är båda blonda, stela, har svart lång skinnrock och runda stålbågade glasögon, de är båda fanatiska nazister i en symbolisk maktposition och de smider ständigt onda planer. Dock lyckas de aldrig helt genomföra dem, de blir alltid stoppade i sista stund, vilket naturligtvis är en grundförutsättning för att de skall vara komiska. Denna aspekt, som tenderar att återkomma på flera håll i det etnografiska materialet, illustreras på ett bra sätt av Kattis och Tommy när de berättar om ett tillfälle när de deltog i den rollspelskampanj som kort nämnades i kap. 7.2, "Indiana Jones och Kristi Lekamen", och då med största förtjusning spelade onda nazister. Också motparten, den goda sidan, kan vara lika stereotyp, liksom narrativet över huvud taget:

T: Och man vet ögonblickligen vad man *får*. Vad som *förväntas* liksom. [EK: Mm.] K: Jaa. Som det här rollspelet till exempel, det var ju sagt från början, uttalat både i text och från spelledaren, att "det här är inga riktiga nazister. Det här är *filmnazister*. Dom här nazisterna är klädda i svart. Allihop." [EK: Mm.] T: Går med käpp. /.../ K: Och det var också uttalat från början att dom *kommer att förlora*. [EK: Mm.] Och man spelar nazister och man spelar *mot* Indiana Jones. *Ingen* kan vinna mot Indiana Jones. /.../ Eh, och det slutar jättepinsamt och jätteförnedrande för dom här onda nazisterna som ... (full i skratt) blir degraderade och skickade väldigt långt bort. Och det *vet* man redan från början, och ändå... alltså jag har nog aldrig haft så *roligt*, tror jag. (Tommy & Kattis 2)

I deras beskrivning av rollspelet ryms också flera exempel på andra stereotypa element som återkommer i materialet, och som man tydligt kan spåra hela vägen genom dokumentär- och spelfilm:

K: Man kunde ju inte *motstå* det liksom, att få spela dom här ... T: En ond... K: En låghalt T: klumpfotad... K: skinnrocksklädda, såhär (skratt) T: Ja (gemensamt skratt) T: Hauptsturmführer från SD [Sicherheitsdienst], så... (gemensamt skratt) EK: (full i skratt) Men liksom, hur, hur... Det är alltså kul, med onda nazister? K: Det är ju klart det är! [EK: (skratt)] K: Dom är ju så

fåniga. Och, nämen just... .. Dels; alltså bilden av den där... ondskan, på nåt sätt att den alltid ser likadan ut. Den är liten och förkrympt och ynklig. Dom ser ut som små kycklingfarmare allihop, liksom, det är Det gör det roligt. Det är... på nåt sätt blir det, alltså det är ju inte ... Det är inte okej att skratta åt *nazism*. På nåt sätt. Men det är ju inte nazismen, alltså det är ju inte nazismens gärningar man skrattar åt. Utan det är ju det fullständigt absurda i hela... hela framställandet av det. Som att; det har blivit som en ikoniserad bild, att nazisten med skinnrocken, han är *ond*. T: Mm. K: Det räcker att visa honom i *bild*. [EK: Mm] K: Han kan sitta och dricka sitt kaffe. Han är *ond*, ändå. [EK: (skratt)] K: För att han har dom här runda glasögonen. [EK: Ja precis.] K: Och så är han liten och benig, och så *belyses* han då på... *onda sätt*. [EK: (skratt)] K: Hamnar i *onda hörnet*, liksom. (Tommy & Kattis 2)

”Ondskan ser alltid likadan ut” – den är förkrympt, bär skinnrock och glasögon, och är alltså inte fysiskt hotande utan är snarare av administrativ, byråkratisk art. Som Greven sade: den onde nazisten har kontroll, men han ger sig aldrig själv in i skottlossning. Det finns mängder av uttalade referenser som samlar ihop både Himmler, Goebbels och Herr Flick i den onde nazistens gestalt: ”kycklingfarmare”, ”låghalt”, ”klumpfotad”, ”liten och benig”, ”går med käpp”. Och det är själva framställningen av ondskan som blir komisk, genom att den uppfattas som så stereotyp. Himmlers kycklinguppfödning brukar dyka upp i dokumentärerna, och Henrik är inne på den inneboende komiken i just Himmler som person:

/.../ Heinrich Himmler hade kycklingfarm och, och är en liten skollärare till sin liksom framtoning, och nån sån här glasögonprydd nörd helt enkelt. Men som har liksom den här grandiosa föreställningen om att han är en inkarnation av Henrik Fågelfångaren, och allt sånt där. Så att ... det är, hela Tredje riket bygger, har ju oerhört mycket av den här... klassiska... liksom, komedins ... drag, just i det att, eh... det finns den här liksom dubbelheten. (Henrik 2)

”Skollärare” är en beskrivning på Himmler som frekvent brukar dyka upp både i filmer och i litteraturen, och en ”glasögonprydd nörd” som föder upp kycklingar blir naturligtvis ganska bisarr som företrädare för Ondskan – och just därigenom så tacksam att driva med. Samtidigt sägs att denne person var den som såg till att förintelsen genomfördes. Genom denna sin obegriplighet bidrar paradoxen Himmler som trop betraktad ytterligare till den mystiska och mytiska aura som redan vidlåder SS. Återigen kan man se Himmler som förkroppsligande SS men på ett annat sätt än i dokumentärfilmerna: inom nazihumorns område har han tagit gestalt i den glasögonprydda, stele fjanten från Gestapo/SD, som dessutom hyser ett stort intresse för medeltida vapen (Herr Flick) och antika mytiska föremål (Toht). Vid sidan av denna

populariserade, triviala nazihumor finns dock bland intervjupersonerna också en mer initierad och betydligt svartare form, där Nikanor Teratologens *Äldreomsorgen i Övre Kågedalen* (1992) och uppföljaren *Förensligandet i det egentliga Västerbotten* (1998) kommer in som gemensamma skönlitterära nämnare. Både Henrik, Hugo och Klas är stora fantaster av dessa, och särskiljer också den speciella sorts nazihumor som finns i dem från den vanliga. Jag frågade Henrik vad han tyckte om t.ex. 'Allå 'Allå:

Näej, för det är mer ett, det är mer en vanlig ... roligt liksom såhär humorprogram på TV, som råkar befinna sej i andra världskrigsmiljö. [EK: Mm.] För den driver ju inte så mycket med nazismen egentligen, annat än vissa såna här väldigt uppenbara arketyper som såhär liksom: herr Flick som den såhär stringenta Gestapomannen och sådär. Och det är ju klart, men det tycker jag är på en väldigt såhär ... utvecklad nivå. Och det är ju det som till exempel *Äldreomsorgen* på ett helt annat sätt tar till vara på. [EK: Mm.] Och, jag tror att finessen är att för att man på allvar ska kunna liksom göra dom här lite mer, riktigt *roliga* Tredje riketskämten, så *måste* man va ganska tabubrytande, och nån mer så här mainstreamtv-serie lyckas nog inte riktigt ... tror jag, och inte *vill* göra det. [EK: Nej.] För att då skulle det säkert bli ramaskri... (Henrik 2)

För att det initierat humoristiska förhållningssättet skall kunna fungera krävs det alltså (som alltid i sådana sammanhang) att man skall vara tillräckligt insatt – och insatt på rätt sätt – för att kunna förstå det roliga. Här ges för övrigt ett typiskt exempel på hur intervjupersonerna sätter likhetstecken mellan 'oss' initierade och 'de Andra', där de senare kopplas ihop med mainstreambegreppet. En definition av mainstream utifrån de intervjuades syn innehåller just sådana omdömen som "vanlig" och "utvecklad nivå". Mainstream bryter inga tabun, utan följer en etablerad mall. Kort sagt: mainstream vill vara majoriteten till lags och följer därför den dominerande diskursen. För att återknyta till nazihumorn så kan både Henrik och "Svensson", som han ser det, skratta åt 'Allå 'Allå och dess enkla skämt. Däremot blir t.ex. en stickad kofta med Kaltenbrunner på i *Äldreomsorgen* rolig först i relation till den i övrigt bisarra kontexten, som visserligen redan i sig gör att läsaren kan ana att det ligger någonting extra i att ha just honom på sin kofta. Men riktigt roligt blir det om man känner till att Kaltenbrunner var SS-general och en av Himmlers närmaste män, och kanske ännu bättre om man dessutom vet att han avrättades efter Nürnbergrättegångarna för bl.a. brott mot mänskligheten.³ Genom att ha *Äldreomsorgen* som bredvidläsning betonas med andra ord de löjliga aspekterna av Tredje riket, vilket bidrar till att sådana kan lokaliseras också vid läsningen av verk som definitivt inte har någon trivialiserande

karaktär. En förutsättning för att allt detta skall fungera är emellertid att man inte sympatiserar med nationalsocialism – då skulle den stickade koftan bli en symbol för omvärldens smutskastning och förlöjligande av de ideologiska idealen. Jag frågade vid ett tillfälle den mångårige nationalsocialisten Ernst om han kan skratta åt Hitler. Nej, svarade han, ”det blir alldeles för känsligt”. Den tolkningsgemenskap som uppstår genom den ökade initierade kunskapen, kombinerad med ett ideologiskt avståndstagande, är således mycket viktig också för denna del av meningsskapandet och tillägnandet.

9.5 Tabubrytande

Tabubrytande är ett begrepp som återkommer hos egentligen samtliga intervjuade, även om det framför allt är Henrik, Hugo och Klas som specifikt tar upp det, både i diskussionen och i sitt förhållningssätt över huvud taget. Det förekommer i olika sammanhang, och i fråga om nazihumor utgör det en viktig ingrediens: här skrattar man åt det som man annars är påbjuden att förfasa sig över. Självklart är det inte ett ovanligt förhållningssätt, men det verkar som att just nazism blir känsligare att skratta åt än mycket annat. Kattis sade i ett citat ovan att det inte är nazismen i sig som man skrattar åt, utan den stereotypa framställningen av den. Henrik är dock av en annan mening genom att han ser nazismen *i sig* som något löjligt, just genom den inneboende dubbelheten:

[M]ycket av det som skapar *Äldreomsorgens* liksom humor är ju just att man sätter in, eh... till exempel Tredje riket i ett väldigt absurt sammanhang, ett väldigt korrekt sammanhang, /.../ som, som belyser det såhär ... det futtiga och löjliga ... ändå... som, som har en klar plats, bland allt annat liksom grandios tänkande. /.../ Och där man alltid på nåt sätt blandar diskbänksrealism med det här mytiska, och det är ju också alltid väldigt roligt, för det är samma sorts sån här spänning mellan på nåt sätt två stycken sfärer. Eh... och, och... Det blir jätteroligt när det ligger liksom utspritt i nåt sånt här smutsigt kök i nåt hemman i Skellefteå, eh... vad ska man säga, bestick som Hitler använde den och den gången [EK: (skratt)] eller man kan svänga på sej nån av Görings pälsrockar när man ska gå ner och köpa falukorv, eller [EK: (skratt)] eller vad det än är; men hela det är ju väldigt roligt. Och, och nånstans så är det väldigt såhär ikonoklastiskt och ... det är lite märkligt blasfemiskt ändå, på sitt sätt. Men ... just för att jag tror att man på ett så... kategoriskt sätt ser till att blanda ihop eh... heligt och profant om man så vill. [EK: Mm] Myt och sånhär smutsig verklighet och så, det blir väldigt kul när man helt fritt rör sej mellan dom dimensionerna, därför att dom så uppenbart inte går ihop. (Henrik 2)

Det är alltså det paradoxala kombinerat med ett bollande med laddade symboler i ett absurt sammanhang som inte bara upplevs som roligt, utan också som en passande metafor för det historiska Tredje riket. Förmodligen är det just därför som *Äldreomsorgen* för åtminstone dessa personer fungerar så väl ihop med allt annat nazirelaterat medieintag: den förankrar det storslagna i det futtiga och utgör på så vis en utmärkt motvikt mot vad som annars lätt kan bli för tungt, pretentiöst och kanske också jobbigt. Här syns också en av många referenser till det mytiska, något som inte bara Henrik utan förvånansvärt många i materialet över huvud taget tenderar att återkommer till. Mytbilden av Tredje riket *är* storslagen, på ett både positivt och negativt sätt, men det ikonoklastiska i t.ex. *Äldreomsorgens* anarkistiska mix av detta mytiska med det löjligen och absurda bidrar till att avmytifiera den. Samtidigt har den dock också bidragit till en mytifiering genom att etablera bilden av ”Görings pälsrockar” och andra nazireferenser som symboler, tecken för den insatte vilka hänvisar till en annan värld. I den bisarra kontexten får de ytterligare en dimension genom att de ofta spelar på den implicite läsarens detaljkunskap om Tredje riket, hänvisningar som kanske går den oinsatte förbi, men som lika gärna kan väcka ett intresse och starta ett sökande. Dock: genom den avmytifiering som ändå finns har laddningen, tabut och den ’heliga fruktan’, försvunnit och gjort det möjligt att umgås med såväl Tredje riket som dess symboler på ett ofarligt sätt (jfr Freud 1913:44-45). Risken för kontaminering är försvunnen; däremot finns komprometteringens fara kvar – men denna reduceras rejält genom att, så att säga, individen inte upplever att han har någon inneboende smitta, någon Akilleshäls, som kan utgöra grund för några verkliga problem.

9.6 Varufiering: nazikitsch och militaria

Att det handlar om att ha vuxit upp med den nazistiska symboliken genom mediernas försorg är väsentligt i sammanhanget. Alla de intervjuade är väl bekanta med det paradigm som presenterats i kapitel 5, och relaterar ofta till det. Denna del av deras livsvärld utgörs således delvis av en medierad symbolvärld, där de närvarande tecknen och symbolerna är utvalda som representativa för Tredje riket och nazism. Detta blir särskilt tydligt om man jämför spelfilmer med dokumentärer, och ger en fingervisning både om urvalet och den symboliska laddning som tillmätts de olika attributen. Det är

de symboler som äger relevans för sin samtida kontext som slår rot och blir meningsfulla. I synnerhet med tanke på deras höga frekvens på filmduken är det intressant att vare sig den nazityska riksörnen eller järnkorset knappast alls omnämns av de intervjuade. Det verkar som att riksörnen inte är behäftad med samma symboliska laddning som många av de andra attributen, vilket är ganska intressant med tanke på att den är visuellt ytterst påtaglig i många dokumentärfilmer. Det är få som nämner den, och då det sker är det t.ex. för att påpeka att de tyska uniformerna i en film är felaktigt utformade (Ernst). Detta kan ha att göra med att riksörnen för en relativt undanskymd tillvaro i många spelfilmer, men en annan, kanske mer trolig förklaring kan vara att örnen i sig är en vanlig heraldisk figur med en central plats bland annat i USA:s nationella ikonografi. Beträffande *järnkors*et verkar det som att dess konnotationer till nazism till stora delar har övergått till att i stället kopplas till mc-gäng, tuffa grabbar, hårdrock och allmän rebelliskhet.⁴ Stöd för detta finns t.ex. i att man idag kan köpa klädesplagg med stora järnkors på, och likaså ha bältesspännen och smycken i form av järnkors, utan att det blir något rabalder.

Härigenom har symboliken alltså utvidgats, något som på ett bra sätt exemplifieras av en informant (man, 40), som är hårdrocksmusiker och ibland bär (en kopia av) ett NS-järnkors som smycke. För honom kombinerar järnkorset konnotationer till både bandet Motörhead (se not 4 ovan), som han gillar, och till de estetiska delarna av Tredje riket, som han uppskattar, samtidigt som han avvisar ideologin: "Det är ju det där romantiska man vill ha. Det är ju inte så kul att dom dödade en massa judar." Just han hyser dock inte något särskilt överdrivet intresse för Tredje riket eller andra världskriget i sig, utan hör till dem bland de intervjuade som mest betraktar grunddragen i historien kring detta som något som hör till allmänbildningen. Bandet han är med i åker på turnéer runt om i världen, och han berättar med förtjusning hur han i Japan har hittat och köpt nazirelaterade saker: "när jag hittar nåt så köper jag och sätter in i mitt skåp med bisarra saker. Ozzy [Osbourne, sångare i Black Sabbath, som actionfigur] och SS. (skratt)" Detta förhållningssätt är inte på något sätt ovanligt. Det är flera av de intervjuade som refererar till just Japan som ett land där populärkulturen hanterar nazitemat på ett helt annat sätt än här: avdramatiserat, banaliserande och framför allt extremt kommersialiserat. Samtidigt saluförs på i synnerhet nordamerikanska internetsidor Hitler & co som actionfigurer, hela set med SS-soldater etc.⁵ De intervjuade menar att det är lika stor kommers kring Hitler och nazismen i väst, men här görs det på ett mer hycklande sätt. Hitler utropas som världshistoriens störste förbrytare och

massmördare, men han är bra att tjäna pengar på, i form av massproducerad, lättviktig underhållning.

Ett annat exempel på varufiering utgörs av den handel som finns med (mer eller mindre) autentiska föremål från Tredje riket, framför allt *militaria*. I det etnografiska materialet återfinns några militariasamlare, och det verkar som att den kompromettering som jag emellanåt refererar till (jfr Liljefors 2002) inte bara är ett teoretiskt begrepp, utan en känsla som faktiskt finns. Greven sade ju, till exempel, att han kan tycka att föremål från nazitiden är snygga och fascinerande, men han kan inte tänka sig att själv ha något. De gånger som jag har pratat med intervjupersoner och informanter om mina besök på olika militariamässor och hos samlare har reaktionen ofta varit en blandning av fascination och förundran. Det är som att det finns en gräns som man inte går över, och den verkar till stor del vara materiell. Hugo är visserligen stolt över sina antikvariska böcker från Tredje riket, men han har dem på en diskret plats så att de inte lyser besökare i ögonen. Nu hör han till dem som är minst rädd för kompromettering, men det är ändå symptomatiskt – jag har träffat flera med undangömda ’suspekta’ boksamlingar, i ett par fall i särskilda, låsta rum. Av intervjupersonerna är det Ernst och Tommy som har gamla tyska stålhelmar och andra relikter i glasskåp i vardagsrummet (vilket kan bero på att de är de enda av de elva som äger sådana). Dock finns det ett tydligt intresse för nazitysk *militaria* också hos många av de andra, även om de inte skulle gå och köpa något objekt. En av orsakerna är att det är dyrt, men framför allt vet man inte om det man köper är en kopia eller ett original. Vissa, som Henrik, är dock inte intresserade av original utan tycker att det – framför allt av ekonomiska skäl – är bättre med en kopia av till exempel ett SS-Totenkopf-emblem. Det är det estetiska uttrycket i sig som han är ute efter, inte länken tillbaka i tiden, vilket ju också stämmer helt överens med hans preferenser i övrigt i fråga om det mytiska. Också den tidigare nämnde hårdrocksmusikern är inte så noga med original eller kopia; han tycker att den SS-dolk han införskaffat är snygg och lite spännande. Den *aura* dolken besitter är för honom egentligen densamma oavsett om den är äkta eller ej – och auran hänger i detta fall ihop med det symboliska uttrycket, igenkännandet från dokumentärfilmer och andra massproducerade bilder. Här kommer således ett element in som gör auran till något helt annat än den Benjamin (1936) beskriver – ett simulacrum, om man så vill.

Inom detta område förenas åtskilliga av de olika element som bygger upp den värld som kretsar kring ett intresse för Tredje riket och andra världskriget.

Det historiska skeendet finns hela tiden närvarande och kallas på ett nästan magiskt sätt fram till nuet genom de relikier som kopplar ihop nu och då. Kanske är det just på grund av denna magiska förmåga till transcendens som objekten betingar höga priser. Här blir också den kommersiella aspekten oerhört tydlig, liksom den varufiering av Tredje riket som ligger till grund för den. I de forna öststaterna går det att hitta snudd på vad som helst med nazistisk anknytning, också det mest triviala. Det kan, med tanke på det förflutna, tyckas anmärkningsvärt att det i synnerhet är etniskt ryska försäljare som i Estland tillhandahåller nazikitsch. Dock kan det ses som symptomatiskt för det nya sakernas tillstånd som råder. När marknaden verkar efterfråga också nydesignade nazimedaljer, klockor och kaffemuggar med Hitler, badbyxor i samma design som partifanan och handdukar med den nazityska riksörnen, visar det onekligen på ett stort behov, inte så mycket av den riktiga nazismen som av en mer mytiskt betingad, fantasieggande, spännande och konsumtionsvänlig '*Nazism*'.

9.7 Den alternativa diskursen: mytoklasm, mytografi och mytifiering

Som kapitlet har visat är det som här har kallats för den alternativa delen av diskursen kring Tredje riket både homogen och splittrad. Det finns vissa gemensamma grunddrag:

- En kritisk inställning till mycket av mediematerialet, som uppfattas som förenklat och svartvittmålande,
- En uppfattning om att diskursen är reglerad: 'man' får inte säga vad som helst, och vem som helst får inte heller komma till tals i offentliga medier,
- Ovanstående leder ofta till ett eget kunskapssökande.

Att mediematerialet initialt uppfattades som oseriöst och snedvridet medför ofta att man är på sin vakt under det vidare kunskapssökandet och intar en kritiskt reflekterande attityd. Medvetenheten om diskursens regler gör också att många av de intervjuade är uppmärksamma på att vissa personer, vissa förlag etc. kan förväntas inta en viss hållning, något som tas med som en faktor då innehållet bedöms. Det finns fog för att tala om ett slags epistemisk elitism (grek. *episteme*, säkert vetande, förnuftskunskap) bland de intervjuade, som

ställer sig i motsatsförhållande till den allmänt omfattade *doxa* (antagande, tro, från sinneserfarenheten). Genom att identifiera sig med detta förhållningssätt blir det betydligt lättare att hantera den fara för kontaminering och kompromettering som umgänge med de NS-relaterade symbolerna innebär. De intervjuade kan också utan problem och efter personlig smak röra sig mellan den ”verkliga verkligheten” och den ”fantastiska verkligheten” i fråga om Tredje riket. Det initierade förhållningssättet gör att man anser sig i de allra flesta lägen kunna skilja på fantasi och verklighet, och således besitta en form av immunitet mot det som annars skulle kunna orsaka det nesliga: att man påverkas av någon som vill att man skall tycka och tro på ett visst sätt om något. Komprometteringens fara torde här således också kunna handla om det förnedrande i att reduceras till en del i den oreflekterande massan, bli som ”Svensson” som tror allt han ser på Discovery eller läser i tidningen. Detta kan framför allt utläsas i förhållningssättet till det kryptohistoriska och nazifantastiska, där man framhåller sin i grunden skeptiska attityd, även om man kanske tycker själva området är fascinerande.

Minnespraktikerna bland de intervjuade tar sig i huvudsak uttryck på två sätt: ett historiserande, bevarande, och ett estetiserande, nyskapande. I det historiserande är historien föremål för en närmast vördnadsfull omsorg: det objektiva, sanna, så som det var får inte befläckas utan bevaras. De relikter som finns kvar utgör värdefulla fysiska länkar till detta transcendentala rum i en svunnen tid (jfr Stewart 1984). I det estetiserande används däremot det historiska som grundmaterial för ett vidareutvecklande av teman i det historiska som av olika anledningar upplevs som tilltalande och tilldragande. Det skall understrykas att en och samma person kan omfatta båda förhållningssätten: man kan alltså både vara historiserande och estetiserande, allt efter humör och omständigheter. De intervjuade kan välja, och gör det också, mellan att gå in i en ’verklig’ representation av Tredje riket och en mer fantastisk. Det initierade förhållningssättet i fråga om den ’verkliga’ verkligheten innebär att sådant som inte går att verifiera faller bort, vilket inkluderar triviala sanningar. Det som skalas bort är däremot ofta välkommet i den fantastiska verkligheten. Det går med andra ord att tala om både en *mytoklasm* i Barthes mening, där myterna avtäcks och slås sönder; en *mytografi*, där det mytiska kartläggs; och en strävan efter en *mytifiering*, där man vill ha just en myt av traditionellt snitt, t.ex. i ett rollspel. I materialet finns också, om än i mycket begränsad omfattning, en vidare utveckling där referenser till Tredje riket inkorporeras i en uttalat esoterisk och andlig kontext. Det blir där fråga om ett medvetet

mytologiserande, där i synnerhet Hitler upphöjs till ett gudalikt väsen i ett ny-/omkonstruerat panteon (jfr Devi 1966; Serrano 1978). Denna har dock av avgränsningsskäl inte tagits med här.

Det skall sägas att det också finns möjligheter till att låta sig uppslukas av Tredje riket-världen – men då har man överträtt en oerhört viktig symbolisk gräns. Bland den absoluta majoriteten av intervjupersonerna – Ernst utgör det enda undantaget – handlar det om att behålla sin personliga integritet och sitt eget jag intakt, d.v.s. den antinazistiska 'vaccination' som ger dem möjlighet att umgås med det tabubelagda, smittosamma och komprometterande. Ernsts bakgrund som nationalsocialist gör att han idag upplever det som svårt att hantera åtskilligt i fråga om Tredje riket. Han känner sig kluven:

Är man intelligent människa och ser att det man alltid har trott på och kämpat för inte håller längre, då får man ju gå en ny väg. Och det har jag gjort; förut var jag toknasse och skrek *sieg heil sieg heil*, sen började jag läsa litteratur och inse *fan* vad dumma dom var nazisterna. Dom nackade folk som inte hade gjort ett skit – inte alla, men det fanns ju idioter. Dom hade *helt* sjuka åsikter om vissa raser. Eh – särskilt östfolket, som jag beundrar, jag är en beundrare av ryssarna till exempel, eller ryssarna, det är ju så många raser. Men förstår du vad jag menar. Då kan ju inte jag vara – gå omkring och säga att jag är helblodsnazist. Men jag kan säga så här: inom nazismen, Hitler hade en massa jävla fina egenskaper. Dom försvarar jag. Men jag försvarar inte det där *det andra*, den där andra skiten. För då är jag ju *dum*. (Ernst 1)

Den stora skillnaden mellan Ernst och de andra intervjuade ligger inte så mycket i själva åsikterna om Tredje riket (utom i fråga om antisemitism), utan i att han en gång har gått över den viktiga gränsen och inte bara stått på den andra sidan utan också identifierat sig med och slagits för den. En intressant aspekt i sammanhanget är att han säger att det från början var hans vänner och bekanta bland de svenska SS-frivilliga som fick honom att börja reflektera, tänka om och börja söka efter 'hur det verkligen var' i fråga om NS-regimen och det 'heroiska' kriget på östfronten. Även om hans väg således har varit helt annorlunda än de övriga intervjuades har den ändå mynnat ut i en intellektuell position som i stora delar överensstämmer med deras.

9.8 Kollektivt minne?

Trots att det är svårt att diskutera i termer av kollektivt minne utifrån ett så begränsat material är temat ändå ofrånkomligt. Kapitlet har tydligt visat att det

bland publiken finns en etablerad uppfattning om en schablonbild i västvärlden av Tredje riket, som skulle kunna utgöra en kandidat till epitetet. Denna tanke understöds delvis också av de intervjuades syn på "Svenssons", "den stora massan", som enligt dem tror på denna schablonbilds historiska sanning. Det finns dock flera skäl att ifrågasätta denna i sig stereotypifierande uppfattning. På vilket sätt skulle t.ex. denna bild, som ofta har en tydligt anglosaxisk avsändare, utgöra ett kollektivt minne för en *svensk* publik? Går det att tala om ett *västerländskt* kollektivt minne, när det i fråga om krigstider ofta blir ett fokus på den egna nationen och vad som hände den? Det svenska kollektiva minnet av Tredje riket och andra världskriget handlar idag sannolikt snarare om sådant som malmexport, permittenttrafik, ransoneringskort, antinazistiska publicister och eventuellt Ulla Billquists "Någonstans i Sverige", i den mån denna melodi figurerat som ljudillustration i reportage och filmer. Däremot finner jag det rimligare att tala om en *kulturell mytbild* av Tredje riket och av kriget. De tidigare kapitlen har visat att det finns tydliga inslag av det mytiska, både i traditionell och modern bemärkelse, i mycket av mediematerialet – oavsett ursprungsland, även om det anglosaxiska utbudet är helt dominerande.

Att de intervjuade reagerar mot denna mytbild, och ser den som ett uttryck för en officiell sanning, är intressant på flera sätt. Dels implicerar det att de sätter tydliga likhetstecken mellan medier och makt på en nivå som för tankarna till statligt styrd propaganda. I fråga om detta har regeringen Perssons initiativ till Forum för levande historia som statlig myndighet, med vad många av de intervjuade uppfattat som ett ensidigt fokuserande på förintelsen och nazismens övriga brott mot mänskligheten, givit ytterligare stöd för denna uppfattning. Dels finns också – oavsett politisk ståndpunkt i övrigt – en stark, moraliskt grundad kritik mot kapitalismen. Inte bara produceras det mängder av vad flera kallar "oseriösa" filmer om ett allvarligt ämne, där andra människors högst verkliga lidande och död blir föremål för underhållning och spektakel, utan det görs också i syfte att tjäna pengar på just detta. Den politiska och ekonomiska makten verkar, enligt flera av de intervjuades uppfattning, ha gått samman i exploaterandet av historien, på bekostnad av det för dem närmast heliga begreppet "sanning". Här finns uppenbara paralleller till Lyotards tankegångar om sanningsbegreppet i det postmoderna: det finns inte längre någon sanning i sig, utan vad som är sant bestäms av hur användbart det är ur politisk, ekonomisk och militär synvinkel (Lyotard 1979). Inom den oppositionella tolkningsgemenskap som återfinns bland de Tredje riket-intresserade ryms således, åtminstone delvis, ett vidare

samhällskritiskt perspektiv som inte bara handlar om historia utan om vårt eget samhälle.

De båda kapitlen om publiken har gett några inblickar i den brokiga livsvärld som konstitueras av det jag kallat för Tredje riket-fantaster. Även om inte alla hyser samma stora intresse för området utgör det dock något som engagerar, och i princip samtliga uttrycker också ett reflekterande förhållningssätt till det. Den figur som inledde förra kapitlet, och som visade på olika möjliga delar i ett Tredje riket-intresse, ger också ledtrådar till hur det transmediala meningsskapandet kring Tredje riket fungerar: detta utgör en centralpunkt, genom vilken de olika områdena knyts samman. Den som från början kanske bara varit intresserad av en aspekt kan lätt genom ett fortsatt engagemang komma i kontakt med andra områden och på så sätt både utöka sin kunskap och symboliskt bygga ut den liminoida skuggvärld i vilken det personliga umgänget med det tabubelagda rituellt kan hanteras. Samtidigt kan individen också välja att inte se till andra områden än just den eller det som primärt intresserar. Det blir alltså svårt att göra några generaliseringar i fråga om de intervjuades förhållningssätt, förutom just i fråga om det mediekritiska reflekterandet och den ofta starkt elitistiska uppdelningen i 'vi' respektive 'de Andra', där det som ses som initierad kunskap hålls högt medan den triviala hänförs till "Svensson", de icke-tänkande och till det som uppfattas som en mainstreambild av Tredje riket.

NOTER

¹ Det inte minst i pressen spridda avslöjandet om att firman Hugo Boss stod i Tredje rikets tjänst och levererade just uniformer ligger till grund för denna kommentar (se t.ex. "Hugo Boss Acknowledges Link to Nazi Regime", *The New York Times* 2007-08-15).

² Detta medför inte att alla som går igenom denna initiationsprocess kommer ut ur den som antinazister, även om detta åtminstone i den föreliggande undersökningen verkar vara det vanligaste resultatet.

³ Originaltexten lyder: "Hon bar en gröndaski kofta me Elvis eller kanske Kaltenbrunners ansikte stickat på ryggen me gredelint garn. Förklät va gjort av kråkskinn å på huvet hade hon en hembygdshätta av döda flugor å kattassar limmade på en kräppstomme" (Teratologen 1992:86). Sammankopplingen med Elvis, liksom den övriga beskrivningen, bidrar självklart ytterligare till intertextualiteten och ger konnotationer till det absurda. –Betr. den historiske Kaltenbrunners status som krigsförbrytare, se t.ex. protokollet från Nürnbergrättegångarna (*Der Prozess gegen die Hauptkriegsverbrecher...* 19:671).

⁴ Att hårdrockslegenderna Motörheads sångare Lemmy Kilmister har ett känt intresse för att samla på Tredje riket-relaterade föremål och dessutom bär just ett järnkors runt halsen visar också på denna koppling (Kilmister, Garza 2002:1, 224).

⁵ Ett av de större sortimenten finns på webbsidan PZG – *Your Third Reich HQ!* (se källförteckning). Ett liknande utbud finns också ffa inom det europeiska före detta östblocket, där det dock ofta handlar om mer eller mindre välgjorda kopior – men också åtskilliga nydesignade, ofta fantasifulla varianter – av militaria och andra föremål från Tredje riket. Mycket av detta är producerat framför allt i Baltikum, Polen, Ryssland och Tjeckien, på senare tid även av företag i Pakistan, Indien och Kina, och saluförs av mindre nogräknade handlare som original. (För denna uppgift tackar jag mina informanter i Tallinn, Estland.)

10. Slutsatser och diskussion

I inledningskapitlet användes tre begrepp från historikern Peter Aronsson för att belysa avhandlingens syfte: *historiekultur*, d.v.s. ”de källor, artefakter, ritualer, sedvänjor och påståenden med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att binda samman relationen mellan dåtid, nutid och framtid”; *historiebruk*, ”de processer då delar av historiekulturen aktiveras för att forma bestämda meningsskapande och handlingsorienterade helheter”; och *historiemedvetande*, ”de uppfattningar av sambandet mellan dåtid, nutid, och framtid som styr, etableras och reproduceras i historiebruket” (Aronsson 2004:17-18). Avhandlingen har, med utgångspunkt i svenska förhållanden, undersökt populärkulturens roll i dagens historiekultur kring det nazityska Tredje riket, dess funktion inom historiebruket, och dess betydelse för historiemedvetandet. I syftet har som en viktig del också ingått att studera relationerna till det mytiska, och vilket inflytande mytifiering kan ha i fråga om ett lärande av historien, framför allt på ett personligt etiskt plan. En hypotes har varit att populärkulturens transformationer av den historiska verkligheten på olika sätt påverkar den levda verkligheten idag, och delvis också kan ses som en spegling av de värderingar och behov som präglar dagens samhälle. En andra hypotes har byggt på uppfattningen om att historien idag fyller den vägledande funktion som mytologin hade i det traditionella samhället, och att det är inom populärkulturen som historien omformas till, och återberättas som, myt (Lévi-Strauss 1979: 42-43; Wright 1975 passim). Det empiriska materialet har varit av två slag: dels ett mediematerial, där avhandlingen framför allt behandlar film och dataspel, dels en medieetnografisk studie, där kärnan utgörs av intervjuer med elva personer som alla hyser ett stort intresse för området. Därigenom har mediebildens kunnat ställas mot den bild, eller de bilder, som har givits av de intervjuade.

I detta kapitel görs en sammanfattning av analysen med utgångspunkt i de tre inledande frågeställningarna, och de centrala punkterna lyfts fram och diskuteras. Avslutningsvis lyfts perspektivet ytterligare ett steg till ett plan som tidigare bara berörts helt kort: det etiska.

10.1 Vilka tecken på mytifiering står att finna i det undersökta materialet, och vad kännetecknar dessa?

Avhandlingen har undersökt mytifiering i fråga om hur Tredje riket representeras inom dagens populärkultur, d.v.s. den diskursiva process där vissa sätt att gestalta en historisk företeelse kan tänkas leda till att bilden av denna omvandlas från medierad historia till medierad myt. En utgångspunkt har varit att det är medierna som är drivande i en sådan omvandling, medan det initialt har lämnats öppet för publikens tolkning av det medierade materialet. Begreppet myt har använts i två betydelser: dels den traditionella, ofta religiöst präglade, där det metafysiska utgör en viktig beståndsdel (jfr Arvidsson 2007:67); dels den sekulära, med vilket avses Barthes (1957) beskrivning av myt som naturaliserad ideologi. Det har i detta sammanhang inget att göra med sanningsvärdet hos det berättade, och skall alltså inte tolkas som att det som berättas om Tredje riket i medierna skulle vara mytiskt i bemärkelsen osant. Det mytiska ligger inte i det historiska ursprungsmaterialet *per se* utan i vissa sätt att tala om detta, alltså i det slags diskurs kring delar av historien som kan betecknas som mytisk.

I teoridelen ställdes fyra hypotetiska kriterier upp för vad som rimligen bör utgöra grundvillkor för en mytifiering: a) *det har antagit en relativt fast form*, b) *det återberättas upprepade gånger*, c) *det är välbekant och ingår i ett slags kulturellt kollektivt medvetande*, och d) *det innehåller återkommande inslag av mytisk, symbolisk och arketypisk karaktär*. Utifrån dessa har studerats inslag av mytifiering ur ett traditionellt respektive sekulärt perspektiv. Den traditionellt mytiska karaktär som präglar merparten av medietexterna visas genom de återkommande inslagen av det metafysiska. Dessa blir tydliga dels genom det apokalyptiska respektive mysteriet som två centrala teman, dels genom det återkommande bruket av troper med metafysiska konnotationer. Medietexternas sekulära mytiska karaktär blir tydlig genom att det berättade så gott som genomgående framförs med ett auktoritärt tilltal, där den upplysande kommunikationsformen tydligt förutsätter en implicit läsare som inte bara accepterar den bild som framförs utan också uppfattar denna som naturlig (Barthes 1957; Stoeckel 1994; jfr Arvidsson 2007; Ekström 1998; Hall 1973). Denna mytkonvergens, kombinationen av myt i traditionell och sekulär bemärkelse, uppstår genom en dels syntagmatisk, dels paradigmatisksamverkan mellan olika slags berättelser.

I kapitel 6 visades att det också i skildringar av den rekonstruerade historiska verkligheten, här i form av dokumentärfilmer och spelfilmer med dokumentär inriktning, återfinns vissa delar som kan karaktäriseras som mytiska. Det kan röra sig om en klassisk mytisk struktur som återkommer i narrativet (eller delar av det), eller om historiska personer som verkar kunna anta roller som arketyper genom att de fyller vissa funktioner i narrativet (Wright 1975). Detta kan ses som syntagmatiska förutsättningar för mytifiering. Samtidigt verkar det vara svårt att tala om en fast form, eftersom en jämförelse av de olika skildringarna innehåller flera inbördes motsägelser. I det undersökta fallet handlar det framför allt om detaljer, som t.ex. tidpunkten för när Hitler flyttade in i sin bunker, om hans bröllop var en stillsam eller festlig tillställning, eller var någonstans de mördade barnen Goebbels påträffades. De centrala delarna i narrativet är dock återkommande – även om det går att fundera över varför en sådan trivial detalj som att Hitlers och hans frus lik sveptes in i filter innan de bars ut så gott som alltid verkar finnas med. Eftersom det rör sig om ett historiskt händelseförlopp, till vilken det finns belägg framför allt i form av flera ögonvittnesskildringar, finns det ett i sig icke mytiskt grundnarrativ att följa. Att redogörelsen ändå har kommit att få mytiska kvaliteter är dock förklarligt, inte minst genom själva den historiska händelsens karaktär. Detta återspeglar sig också i den episkt färgade syn på Tredje rikets fall, och den egna undergången som sista akten i ett storslaget mytiskt drama, som inte minst propagandaministern Goebbels tog fasta på (Jonasson 1971:38). Samtidigt gör redan den narrativa formen i sig att skildringen antar drag av traditionellt berättande. Genom denna blir det också lätt att se överensstämmelser mellan de historiska aktörerna och kulturellt etablerade fiktiva och mytiska karaktärer som förekommer i liknande sammanhang, och/eller fyller liknande funktioner. Det är dock sannolikt att inte alla historiska händelser fungerar lika väl som syntagmatisk grund för mytifiering, framför allt på grund av att kriteriet d) ovan inte alltid kan uppfyllas.

Det syntagmatiska inslaget består alltså av narrativa överensstämmelser mellan olika medietexters redogörelse för ett historiskt händelseförlopp och kulturellt etablerade myter. Över huvud taget finns i många av de undersökta medietexterna tydliga paralleller till populärfiktion, som i sin tur i hög grad bygger på traditionella västerländska, ofta mytiskt och arketypiskt färgade metanarrativ (Cawelti 1976; Jameson 1981; Martin, Ostwalt 1995). I fallet Tredje riket handlar det tydligt om en manikeisk världsbild med bibliska konnotationer (apokalyps etc.; jfr Gray 2007). På samma sätt bildar de

paradigmatiska överensstämmelserna broar mellan inte bara de enskilda medietexterna med tema Tredje riket, utan skapar också förbindelser mellan dessa och texter från helt andra områden, framför allt inom fiktionen (Jäger 2004:133ff). I såväl många dokumentära som fiktiva representationer används samma element ur ett etablerat paradigm av tecken för nazistiskhet. Detta överlappar delvis paradigm från andra kontexter, som ofta räknas till ren fiktion och underhållning. Hit hör bruket av t.ex. svarta handskar och lång svart rock som tecken för skurkaktighet, stämningsskapande musik och ljussättning, klassiska arketyper och stereotyper, och miljöer som t.ex. gamla borgar och hemliga laboratorier. När denna typ av tecken används i dokumentära sammanhang – vilket då ofta handlar om sensationsdokumentärer med ett redan i sig spektakulärt tilltal – ger de en förstärkt känsla av en mytisk (här också i bemärkelsen påhittad) mediebild.

Mytkonvergensen blir särskilt intressant genom att den kan påverka det kollektiva minnet. Nästa frågeställning går in på dessa frågor ur ett publikperspektiv.

10.2 Hur tolkar publiken/användarna de medierepresentationer av Tredje Riket som de tar del av? Hur används dessa i deras meningsskapande?

I materialet framstår tydligt det som Jenkins beskriver som ett transmedialt berättande: olika medietexter i olika slags medier bidrar alla med delar, som sedan av publiken kan fogas samman till en helhet (Jenkins 2006a). Intervjumaterialet visar dock att alla delar inte uppfattas som relevanta i ett sådant kunskapsbyggande, utan att det också finns ett starkt inslag av mediekritik. I den absoluta majoriteten av de intervjuades ögon finns den ”objektiva sanningen”, den bild som de alla eftersträvar att ta del av, att söka i många olika medietexter, som alla måste värderas. De finner det ändå samtidigt naturligt att historien skrivs på olika sätt beroende på vem som gör det. Den ”objektiva sanningen” innehåller för dem därför flera olika perspektiv samtidigt, och anses därigenom ligga närmast vad som verkligen hände. Historieskrivningen kan i denna syn liknas vid ett prisma, där ett och samma ljus kommer in och sedan bryts i flera olika färger. Det viktiga är att

inte bara välja att se en färg som upplevs som särskilt tilltalande, utan att också inbegripa de andra för att få med hela spektrat.

Bland de intervjuade finns en tydlig uppfattning om en dominerande, starkt förenklad och stereotyp mediebild av Tredje riket, som många av dem kallar för mainstreambilden. Deras beskrivning av denna överensstämmer med det jag har kallat för sensationsdokumentärer, och återspeglas också i många spelfilmer – i synnerhet i sådana av melodramatisk karaktär – och i actionbaserade dataspel med andra världskrigstema. Det gemensamma för dessa medietexter är en stark tonvikt på det spektakulära och på starka känsloupplevelser; en attraktionens kommunikationsform, som fungerar väl så länge detta också är vad publiken förväntar sig och vill ha (jfr Ekström 1998). Även om materialet visar att det också finns åtskilliga medierepresentationer som bygger på information och upplysning (vilket är den de intervjuade föredrar när de vill lära sig något), är det alltså den spektakulära som av de intervjuade betraktas som den dominerande. Till detta finns sannolikt flera, samverkande förklaringar. Den enklaste är att de intervjuade helt enkelt irriterar sig på mainstreambilden, och därför lättare lägger märke till den. Om en Hollywoodfilm på ett spektakulärt sätt använder sig av nazistiska symboler kan detta lättare accepteras, eftersom de som publik har lärt sig att detta är vad som kan förväntas av en sådan: Hollywood bjuder på myter och skall inte tas på allvar. När samma slags exponering återkommer i en dokumentärfilm uppfattas detta som att dokumentären stödjer Hollywoods mytbild, som då blir till ett ideologiskt instrument. Rent kvantitativt skulle det därmed gå att säga att den mainstreambild som de intervjuade målar upp också *är* den dominerande, trots att det i fråga om dokumentärfilmer alltså finns åtskilliga som avviker från denna mall. Syntagmatiskt sett erbjuds visserligen flera olika slags narrativ inom den givna historiska ramen, men denna utgör samtidigt en begränsning. Paradigmatiskt, däremot, kan element ur Tredje riket-kontexten plockas ut och användas snart sagt var som helst där det går. Eftersom dessa element har fått sin mening genom sin stereotypiska nazistiskhet överförs denna till de nya kontexterna, vilket för de intervjuade ger en återverkan på mainstreambilden av Tredje riket i stort och förstärker dennas ideologiska sida.

Den implicite avsändarens roll är således viktig för den intervjuade publiken, något som också kan illustreras i termer av diskurs. När denne uppfattas som representant för den dominerande diskursen, och därmed har ett maktanspråk i fråga om definitionen av rätt och fel, tas textens budskap på

allvar och blir föremål för en kritisk, förhandlande läsning (jfr Hall 1973). När avsändaren uppfattas som "oseriös" avfärdas textens möjliga budskap som något man inte behöver ta på allvar, och kan följaktligen tillägnas som underhållning (jfr Ekström 1998). De officiella mediernas (inom public service och medieindustrin) samlade representationer betraktas vanligen som uttryck för den samhälleligt dominerande diskursen, och mediernas "naturliga" position som förmedlare av verkligheten – det Couldry (2003:45 + passim) kallar "the myth of the mediated centre" som den makt vilken både legitimerar och befäster detta. Detta leder till att den mainstreambild av Tredje riket som av de intervjuade anses vara den dominerande också uppfattas som ett officiellt påbjudet kollektivt minne. Medan det hos de intervjuade finns en utbredd medvetenhet om vikten av ett kritiskt förhållningssätt – vilket otvetydigt räknar sina rötter i de med modernitet, rationalitet och framsteg förknippade upplysningsidealen – blir mediernas ofta tydligt mytiska bild, särskilt i kombination med det auktoritära anspråk med vilket bilden framförs, till något de starkt ifrågasätter. Hos stora delar av den undersökta publiken resulterar mytkonvergensen i en motreaktion: en mytografi, där det mytiska i alla dess aspekter rationellt kartläggs, och en mytoklasm, ett likaså rationellt isärplockande av det mytiska. Ibland finns även en estetiserande och/eller hedonistiskt grundad strävan efter ett mytifierande tillägnande, ett medvetet sökande efter representationer som går att läsa i termer av det mytiska.

10.3 Vilka betydelser har det mytiska, a) i fråga om mediernas representationer, b) för publiken?

Det förekommer alltså medierepresentationer av Tredje riket som till sin karaktär är mytiska, i dubbel bemärkelse. I grunden står likheten med ett klassiskt mytiskt scenario att finna i själva det historiska händelseförloppet, där det är lätt att se en apokalyptisk kamp mellan det goda och det onda på samma sätt som i allt från Uppenbarelseboken till nutida populärkulturella epos som *Stjärnornas krig* och *Sagan om ringen* (jfr Arvidsson 2007). Framför allt de metafysiska delarna av retoriken är här betydelsefulla, vilket stämmer överens med tesen om att medieutbudet idag övertagit den funktion som tidigare innehades av religionen (Thompson 1995:225ff). Ett religiöst förhållningssätt är här inte nödvändigt, utan resonemanget passar även för sekulära sammanhang. För den religiöst troende kan Hitler som ett Ondskans

sändebud på jorden vara en rimlig förklaring till det ofattbara under Tredje riket, medan ateisten, eller skeptikern, kan härleda densamma till nazisternas pseudoreligiösa förehavanden. Denna andra, sekulärt präglade syn förefaller grunda sig i ett det moderna projektets framstegstänkande, och blir särskilt tydligt i de representationer som bortser från de uppenbart moderna dragen i det nationalsocialistiska Tyskland och framställer nazisterna som enbart irrationella och reaktionära (jfr Bauman 1989; Winthrop-Young 2006). Det finns dock en förklaring till nazisternas illdåd som återfinns inom båda dessa perspektiv: de hängav sig åt ockultism, vilket implicit är antingen blasfemiskt eller vidskepligt, men städse lika förkastligt. Ytterligare en mytiskt färgad variant finns i synen på (natur)vetenskap som moderna tidens ersättning för religion: nazisterna har då missbrukat Vetenskapen, vilket – i likhet med hädiskt handlande – leder till undergång.

För den som inte fäster särskilt stort avseende vid religionens vara eller ickevara kan historien om Tredje riket helt enkelt utgöra en spännande och fascinerande berättelse, inte minst eftersom den i många versioner inför ett element av återförtrollning till en värld som annars kanske känns ganska tråkig. Det finns i materialet som helhet, alltså både medietexterna och hos publiken, tydliga referenser till det utopiska. Framför allt finns dock en klart dystopisk potential. I synnerhet temat 'vetenskap som gått snett', alternativt missbruk av vetenskapen och mänsklig hybris, erbjuder mytiska teman som är välbekanta allt ifrån berättelsen om Ikaros till dr Frankenstein och hans monster, liksom mycket av science fiction över huvud taget (Perkowitz 2007). Oavsett om det är Gud, Vetenskapen eller det Moderna som hyllas gör den religiöst präglade retoriken, och den därmed sammanhängande demoniseringen, också på andra sätt mytversionen av Tredje riket attraktiv. Inte minst inbjuder den till fantasi och lek: flera av de intervjuade har uttryckt att det inte finns några bättre skurkar än onda nazister, och många menar också att det därigenom blir extra roligt att ta kål på dem i dataspel.

Det finns alltså en tydlig medvetenhet bland de intervjuade om vikten av att sortera fakta från fiktion, liksom verklighet från myt. De allra flesta uttrycker en medvetenhet om det mytiska både i en traditionell och en sekulär bemärkelse, vilket framför allt blir tydligt i hur de beskriver en mainstream-mediebild, där Hitler och nazisterna i princip framställs som Djävulen och hans hantlangare. Denna syn bekräftas av den gjorda innehållsanalysen. Ingen av dem jag talat med tror dock att Hitler på något sätt var i förbund med en metafysisk Ond entitet, eller att det skulle finnas övernaturliga förklaringar till vad som skedde

i Tredje riket, vilket är ytterligare en anledning till att de medierepresentationer som kan tolkas som förespråkare för en sådan förklaring förkastas som oseriösa och/eller förkunnare av en 'enkel sanning'. Det som uppfattas som oseriöst kan dock också uppskattas på ett annat sätt än som källa till desinformation, eftersom många av de intervjuade visat sig ha ett dubbelt förhållningssätt till medierepresentationerna. En och samma medietext kan potentiellt användas på flera olika sätt: som källa till information om historien (det kan finnas något som är sant även i en fiktiv skildring); som källa till information om myter om historien; och som källa till tidsfördriv, underhållning och/eller njutning. Samma person som kan irritera sig på "oseriösa" mainstreamdokumentärer kan således vid ett annat tillfälle ta del av dem ur en humoristisk synvinkel, där det spektakulära i kombination med det auktoritära tilltalet upplevs som komiskt, eller en estetisk, där berättartexterna helt filtreras bort till förmån för det collage av "snygga bilder" som erbjuds (jfr Hall 1973).

Flera intervjuade har givit uttryck för en *njutning*, både i tillägnelsen av det stereotypiska och genom en fascination inför det gotiska som finns i många representationer. Det stereotypiska blir – avsiktligt eller oavsiktligt – komiskt, vilket inte minst märks i de många komedier, satirer och parodier som flera av de intervjuade refererar till. Framför allt är det dock det nazifantastiska – och i många fall också det kryptohistoriska, även om detta ur ett lärandeperspektiv brukar ifrågasättas – som i många fall utgör en viktig del i fascinationen inför Tredje riket. Här rör det sig dock inte så mycket om ett lärande *om*, utan snarare om det attraktiva i mysteriet och det ouppklarade. Flera av de intervjuade uttrycker dessutom en fascination inför att det faktiskt verkar finnas personer som på fullt allvar verkar tro på också de mest besynnerliga saker i fråga om Tredje riket, som nazistiska flygande tefat, eller att Hitlers ande skulle befinna sig på t.ex. Sirius eller en hemlig bas på Sydpolen. Även om de kryptohistoriska texterna vanligen bygger just på att erbjuda okonventionella förklaringar, så är det sällan dessa tas på något allvar, främst p.g.a. deras spektakulära karaktär. De uppfattas som skilda från den dominerande diskursen – något som de också säger sig göra – och är därmed inte något som behöver tas på allvar. Också detta stämmer överens med den teori kring kommunikationsformer som ges av Ekström (1998).

Det som i avhandlingen formulerats som "den enkla sanningen" illustrerar en uppfattning som är återkommande i det etnografiska materialet. Denna återfinns på två håll: dels i vad de intervjuade ser som mainstreambilden ("den officiella sanningen"), dels den som nazister och likasinnade anses

omfatta. Båda ses som uttryck för en intellektuell förenkling och ensidighet. För att kunna komma ifrån den enkla, officiella sanningen och nå fram till det objektiva, autentiska, krävs ett omfattande mått av eget tolkande och reflektion. Detta förhållningssätt kan liknas vid ett slags individuell ritual. Auktoriserade röster inom diskursen som forskare och/eller författare kan ses som dagens motsvarigheter till dem som i det traditionella samhället kunde hantera tabut, d.v.s. prästerna och magikerna (jfr Freud 1913:44-45), vilket ger ritualmetaforen ytterligare en dimension. Det ständiga inhämtandet av ny kunskap, som fås genom ett återkommande närmande till det historiska Tredje riket och dess symboler, kan liknas vid en rituell process, där den intresserade personen upprepade gånger går in i, och ut ur, den parallella värld som byggts upp av de olika medierade representationerna av Tredje riket. Denna parallellvärld kan på flera sätt liknas vid det liminala rummet i Turners (1969) ritualteori: ett rum vid sidan av den normala, vardagliga världen, ett gränsland där alla vanliga normer och hierarkier är upplösta, och det enda som är fastställt är vetenskapen om att man befinner sig där i syfte att förändras. Dock kan man inte gå in i detta liminala, eller kanske bättre liminoida, rum utan en viss ledning, någon som guidar en igenom detta vad som kan liknas vid ett kaostillstånd.

Här verkar de intervjuade skilja sig åt. I några fall representeras denna guide av de egna moraliska värderingarna. Dessa personer uttrycker i högre grad än de andra en individualistisk livsfilosofi och ett påtagligt intresse för gränsöverskridande liksom för diskussioner kring moral, etik och värderingar över huvud taget. Det är också de som i högre utsträckning än de andra markerar en initierad kunskap, till skillnad från vad som kan kallas för en trivial. När dessa personer träder ut i den vanliga verkligheten igen från sitt besök i det liminoida Tredje riket-rummet har de fått nya insikter, ny kunskap, relaterat sina värderingar till andra och både fått dessa och sin status som initierad bekräftad – och därigenom också i viss mening sin potentiella makt. Som vi har sett i exemplet med dokumentärfilmerna besitter den som har kunskap såväl förmåga som redskap för att både kunna hantera det samhälleligt tabubelagda och utmana de rådande symboliska maktförhållandena (jfr Melucci ref. i Couldry 2003:43). Detta förhållningssätt är intressant på flera sätt, inte minst eftersom det ligger nära den ursprungliga innebörden i en initiationsritual, där personen i mötet med något utöver det vanliga, ofta något farligt, genomgår en personlig utveckling. Men det går också att se det som en oppositionell reaktion mot det slags mainstream-medieritualer som Couldry (op.cit.)

beskriver, där medierna både konstruerar ett ramverk för hur vi i egenskap av kollektiv skall se på världen, bestämmer innehållet i denna världsbild, skapar en naturaliserad myt om att detta är det som är viktigt för oss, och att detta är de värderingar som vi naturligt delar och som håller oss samman. Utmärkande för de intervjuade är att de på olika sätt tar avstånd från det de betraktar som mainstream, likformighet, icketänkande och trivialitet.

För en del andra verkar det emellertid som att den ledstjärna de förlitar sig på mer härrör från de kollektiva moraliska värderingarna i samhället. Dessa går in i den liminoida världen med uppfattningen att 'nazism är dåligt, jag är inte nazist, därför berör detta inte mig personligen'. I det etnografiska materialet märks en skillnad mellan de två typerna: de som tillhör denna kategori har ofta varit mycket noga med att poängtera hur antinazistiska de är. "Jag gillar inte nazister" är en fras som inte är ovanlig, och kan jämföras med den bland individualisterna förekommande formuleringen "jag gillar inte det som nazister står för". Den kollektivistiska kategorin ser sig visserligen också som annorlunda än "massan" och "Svensson", och uppdelningen i initierad och trivial kunskap är viktig även här. Dock upprepas inom denna grupp i högre grad åsikter som av individualisterna uppfattas som vanliga inom den (enligt de intervjuade) endimensionella offentliga diskursen kring Tredje riket: allt var bara dåligt i Tredje riket, Hitler var enbart ond rakt igenom och målade dessutom fula tavlor, man får inte jämföra förintelsen och Gulag, o.s.v. Samtidigt blandas dessa med oppositionella omdömen om en påbjuden, "officiell sanning" etc., vilket kan ses som något av en paradox. En möjlig förklaring är att dessa personer ofta har en initierad kunskap om något eller några specialområden, men är av olika anledningar inte särskilt intresserade av det politiska och/eller idéhistoriska. Det kan ha lett till att deras uppfattning i fråga om dessa områden – förmodligen omedvetet – i högre grad än annars har kommit att stå under inflytande av den dominerande mediebilden. Även om de ställer sig kritiska till auktoritära försök att slå fast ett kollektivt minne verkar det ändå som att personerna inom denna kategori är mer försiktiga med sådant som kan verka komprometterande. De skyddar sig mot denna fara genom att tydligt deklarera att den egna moraliska hållningen stämmer överens med majoritetens, genom att så att säga visa upp ett vaccinationsintyg som gör det socialt mer acceptabelt att de är ovanligt insatta i ämnet Nazityskland.

Liknelsen med initiationsritualer är förvisso ett intressant fenomen, men det vore missvisande att lägga allt för mycket tonvikt på denna form av umgänge med Tredje riket. Den är visserligen inte ovanlig bland mina intervjuade, men

sannolikt mindre representativ för merparten av dem som på ett eller annat sätt hyser ett intresse för området. Att den medierade bilden av Tredje riket på flera sätt kan ses som en parallellvärld, en fantastisk verklighet vid sidan av den verkliga verkligheten, passar lika väl in i ett annat slags ritual, där en del av de intervjuade inte går in i det liminoida rummet för att söka någon sanning, utan helt enkelt för att uppleva just det fantastiska, det som den vardagliga världen inte ger något utrymme för. Här handlar det verkligen om att gå in i en utopi, där de för en stund har valt bort det tråkiga och jobbiga (som de ändå är medvetna om att det finns), och bara har roligt. Det skall än en gång understrykas att denna utopi för den absoluta majoriteten av de intervjuade inte är av politiskt ideologisk natur. I denna kontext spelar medierna en fundamental roll, eftersom det är de som tillhandahåller så gott som allt i denna nazifantastiska verklighet: stereotypa miljöer, karaktärer, narrativ, symbolik – och allt går att kombinera efter smak, också med element ur det populärkulturella paradigmet i sin helhet. Den som vill ha ett Tredje rike med bara onda SS-män och yppiga blonda SS-kvinnor i höga stövlar kan få det, och den som föredrar att hänge sig åt ett rasrent imperium med världshärskarambitioner kan lika lätt få sin variant. Även om de flesta medietexter är tydligt förankrade i ett antinazistiskt förhållningssätt, så gör deras auktoritära tilltal att stora delar av publiken helt enkelt verkar strunta i den uppenbara inkodningen av mening och i stället skapar sig en egen. Här finns också ett påtagligt element av fetischering: tittaren kan njuta av det förbjudna på säkert avstånd, eftersom det redan i medietexten objektifierats, stereotypiserats och därmed oskadliggjorts. Därigenom finns också ett utrymme för outtalade fantasier och projektioner som kan sägas vara sanktionerat av medierna själva.

Med tanke på den stora utbredning som det nazifantastiska har inom mediematerialet – i synnerhet i form av kopplingar mellan nazism och ockultism – är det inte orimligt att tänka sig att de förhållningssätt som här har redovisats kan vara representativa för ett utbrett sätt att tolka och bruka medietexterna. Något som också talar för detta är populariteten hos medietexter med uttalat nazifantastiskt tema, i synnerhet succéfilmer som de om Indiana Jones och dataspel som *Return to Castle Wolfenstein*. Det blir dock extra tydligt i sådant som traditionella rollspel, där spelarna själva i hög grad är medskapare av narrativet. Här kopplas det naziokulta dessutom ofta ihop med andra genrer som science fiction, gotik och skräck – ett utmärkt exempel på det Jenkins (2006a) beskriver som deltagandekulturer och transmedialt berättande. Det finns ytterligare indicier som visar mot möjligheten av att de intervjuade

också i andra delar kan vara representativa för en betydligt större del av den publik som intresserar sig för Nazityskland och andra världskriget. För detta talar framför allt de stora likheterna med Thompsons (2004) USA-baserade etnografiska studie av deltagare i andra världskrigs-reenactment.

Utifrån det i avhandlingen dubbeltydigt använda diskursbegreppet fungerar det mytiska på två sätt, och förefaller också vara styrande i båda betydelserna: hur medierna rent konkret talar om Tredje riket (CDA) och de bakomliggande oskrivna reglerna för detta (Foucault). Det som gör denna slutsats rimlig är dels den auktoritet som ligger i själva myten och som Arvidsson (2007) illustrerar genom sitt uttryck hegemon, dels den kraft som ligger i mytkonvergensen och som ytterligare förstärker det hegemoniska. Till detta kommer de kontextuella förhållanden som på flera ställen tagits upp, där framför allt mediernas ”naturliga” roll som vägledande auktoritet är utslagsgivande. Det som överraskar är det starka inslaget av en traditionellt västerländsk kristen prägel i också till synes sekulariserade sammanhang, vilket visar på att religion även i sådana verkar utgöra en maktfaktor, om än på ett omedvetet plan.

10.4 Bortom gott och ont: avslutande diskussion

Även om jag tidigare gjort klart att etiska bedömningar inte ingått i ambitionerna med avhandlingen går det inte att komma ifrån en sådan dimension, i synnerhet inte som dikotomin gott/ont hela tiden återkommer både i mediematerialet och hos de intervjuade. I fråga om den mytiska strukturen präglas stora delar av mediematerialet av en sådan tydligt binär grundkaraktär, där det goda respektive det onda vanligen hänförs till olika nationer och/eller folkgrupper snarare än till olika individer. Ett undantag är Hitler, som dock verkar stå utanför varje ’normal’ kategorisering. Denna uppdelning återfinns emellertid inte hos många av de intervjuade, som tydligt markerar uppfattningen att gott och ont potentiellt finns hos varje människa, och att ingen sida i ett krig ur ett individperspektiv kan klassas som enbart god eller enbart ond (jfr t.ex. Schueler 2008). Detta återspeglas i ett intresse för den vanliga människan och dennes upplevelser, ställningstaganden och agerande under extrema förhållanden, i denna kontext Tredje riket och andra världskriget. Det är tydligt att frågan om *valet* är centralt för många. Hur skall man välja att göra det rätta och det goda? Hur kan man få vägledning om vad som är rätt och gott, också ur ett längre perspektiv, givet olika omständigheter? Det jag finner intressant, särskilt i

I ljuset av denna åtskillnad mellan medietexter och publik, är att det mytiska har en sådan tydlig plats i mediematerialet. Oavsett om det handlar om en religiöst färgad eller en sekulariserad mytvärld är funktionen densamma – ur ett sekulärt perspektiv kan mytiska gestalter betraktas inte som gudomliga, utan som symboliska representanter för den ena eller andra sidan. Vad för slutsatser kan dras av detta?

I mainstreambilden av Tredje riket är ondska=Hitler, en sekulariserad variant av Djävulen. Beträffande det goda är det dock svårare. Hitler har ingen direkt motsats i narrativet, och i det moderna samhället finns ingen Gud. Vad är då motpolen till det onda? Jag ser två parallella modeller, där den ena baserar sig på medietexterna, den andra på den initierade publiken. Om mainstreambilden studeras som en text med en implicit författare finner man ett tydligt Gott: denne är *Den allvetande Berättaren*. För detta finns stöd också i Stoehrels karaktärisering av det auktoritära berättandet, och understryks dessutom av att berättaren i dokumentärfilmteori rent av benämns som "Voice of God" (Nichols 2001:47, 105-109). Som Stoehrel (1994:198) uttrycker det: "Den realistiska berättelsestrategins objektivism har en mytologisk funktion, och liksom all annan mytologi hjälper den till att legitimera och förklara samhällets struktur och sätt att fungera." Ytterligare stöd finns i den bild Couldry (2003) visar upp av den medieskapade myten om medierna som det nav kring vilket allt väsentligt cirklar och den ram inom vilken allt vi behöver veta om världen finns och förevisas. Hårdraget skulle slutsatsen med andra ord bli att det Goda, Gud, i fråga om dagens mediebild av Tredje riket representeras av Medierna, Överheten, på vilka dagens människa alltid kan förlita sig när hon står vilsen i tillvaron.

I ljuset av det här undersökta materialet är det ett rimligt antagande att det, åtminstone delvis, finns en publik som motsvarar denna bild, och en sådan reception.¹ Studien har dock också visat på en annan, parallell bild. Jean-Paul Sartre lanserade i sin existentialistiska filosofi det kända paradigmet att det i en värld utan Gud är människan som måste ta hans plats, och det är helt och hållet människans ansvar att på egen hand välja mellan det som är gott och det som är ont. I enlighet med idealen från Upplysningen har människan också de redskap som behövs för detta. I sin *Kritik av omdömeskraften* (1790) lyfter Immanuel Kant fram upplysningens tre grundläggande maximer för "det gemena mänskliga förståndet": att tänka själv, att tänka i envars ställe, och att alltid tänka i samklang med sig själv (det fördomsfria, det vidsynta och det konsekventa tankesättet, motsvarande förstånd, omdömeskraft och

förnuft). Här vill jag framför allt se till den första maximen, att tänka själv, som kännetecknar det förnuft som inte är passivt. Det passiva, menar Kant, är förknippat med fördomar och med vidskepelse ”i det att den blindhet vidskepelsen försätter oss i, ja nästan kräver av oss, fordrar att vi ska ledas av andra, och följaktligen i eminent mening synliggör ett passivt förnuft.” (§40:294-295; jfr även tolkningen i Pereda 2001:216 ff). Det finns i materialet uppenbara paralleller till företrädarna för det som framstått som *det initierade förhållningssättet*, vilket alltså i princip skulle kunna kallas för *det upplysta*. Även om de flesta av de intervjuade inte har läst Kant står det ändå klart att det finns överensstämmelser i fråga om uppfattningen att det är genom att utnyttja sitt kritiska, självständiga tänkande, reflektion och empati, som man kan nå fram till vad de ser som en objektiv sanning om Tredje riket. Och intressant nog förefaller denna objektiva sanning för dem inte vara behäftad med några kontaminerande egenskaper, trots att den också innehåller en medvetenhet om, och exempel på, mänsklig ondska. Med andra ord: genom att fullt ut behärska och tillämpa upplysningsidealen – som ju dessutom är de som ligger till grund för det moderna samhället – kan individen både stå emot det farliga och finna den rätta vägen för sitt eget agerande.

Den konkret onde Hitler som motpol till det abstrakta, odefinierade goda visar i denna modell på att det sistnämnda, det Goda, representeras av *individen*, genom den förmåga varje enskild människa tillmätts att intellektuellt kunna identifiera och hantera ondskan, att därmed kunna vara på sin vakt så att den känns igen när den på nytt dyker upp, och att därigenom kunna förhindra att den får makt. Här finns uppenbara mytiska drag. Och det leder vidare till steg två i resonemanget: det handlar genom ovanstående modell inte om en resakralisering av världen, eftersom Guds existens inte är nödvändig. Däremot blir det frågan om en komplettering av den binära strukturen, en återförtrollning av världen som är möjlig just genom att individen *inte* hemfaller åt det irrationella och därmed farliga, utan tvärtom agerar enligt rationella och kritiska principer (jfr Alexander 2001:162-168). Här finns uppenbara likheter med de kriterier för civilisation och kultivering som den västerländska borgerligheten upprättade och förhöll sig till under framför allt 1800-talet och den första hälften av 1900-talet (Löfgren 1990). Den som är bildad och kultiverad riskerar inte att besmittas även om man skulle ta del av den låga kulturens moraliskt skadliga innehåll.

Den återförtrollning som åsyftas är densamma som tidigare har tagits upp i analysen, och skulle alltså i grunden vara ett uttryck för en längtan tillbaka

till en annan, mer fantastisk tid, då världen ännu inte var som den är nu – med andra ord, samma reaktion som under romantiken, som hos de utopistiska rörelserna under 1800-talet och början av 1900-talet, och som har spårats till olika subkulturer i det sena 1900-/tidiga 2000-talet (Kaplan, Lööw 2002; Källström 2000; jfr Gustafsson 2002; Sanner 1995). Det skulle således gå att tala om en längtan efter återförtrollning, och olika strategier för att åstadkomma en sådan, som ett fenomen som i mycket karaktäriserar både det moderna, men i kanske ännu högre grad det senmoderna samhället. Här passar Tredje riket in på ett utmärkt sätt, av flera orsaker. Dels finns den viktiga känsla av en fantastisk verklighet som etablerats inom de populära representationerna av detta, och dels finns en tydlig karaktär av liminod skuggvärld, där kaostid råder, allt är möjligt och alla normala gränser är utsuddade. Slutligen återfinns många av dess egna ideal, myter och symboler i en synbart 'onazistisk', neutral form i dagens västerländska kultur, och kan därmed appliceras på en utopisk idé om en fullkomlig, bättre värld. I denna nya, sköna värld finns förvisso ondskan kvar – utan mörker, inget ljus; utan ondskan, ingen godhet. Men människan kan, genom sin nya position som garant för det goda, och inte minst genom att hon har lärt av erfarenheten, balansera den och hålla den i schack. Genom att de onda symbolerna i en kritisk läsning rationellt töms på den metafysiskt färgade mening som de fyllts med (och som medierna i hög grad både reproducerar och bekräftar), så förlorar ondskan principiellt den makt som den utövat genom dem. Som en motvikt till detta kan ses den trivialiserande, icke-intellektuella mediala attityden, som i stället ständigt *bekräftat* symbolernas onda innehåll och därmed förstärker deras makt (och samtidigt mediernas). De metafysiska inslagen i symboliken gör det för övrigt tydligt hur den mytiska mediebilden i princip är en spegelvänd överföring av den dåtida nazityska: gott och ont har bara bytt plats. Återigen blir likheterna mellan det som vanligen framställs som två väsensskilda världar påtagliga.

Flera kritiker menar att de efterkrigstida mediernas representationer av Tredje riket i hög grad inte bara präglas av en fascination (och ibland direkt beundran), utan också av ett "rentvättande", av en allt mer normaliserad bild av Hitler och nazismen (Friedländer 1982; Rosenfeld 2005; Smelser, Davies 2008; Sontag 1975). Jag har visserligen inte gjort någon kronologisk undersökning, men det egna materialet förefaller ändå delvis bekräfta en sådan utveckling. Det vore dock fel att ensidigt tala om en normalisering, eftersom det alltså i hög utsträckning också finns tydliga motbilder, där Tredje riket tvärtom demoniseras, och dessutom vad som kan kallas för balanserande

representationer, där förståelse och reflektion är centrala. Dessa – som är svåra att uppfatta som vare sig rentvättande eller normaliserande – återfinns både bland dokumentär- och spelfilmer. I fråga om de senare handlar det om filmer som hamnar utanför den formelkategorisering som gjorts utifrån Caweltis (1976) modell, och alltså inte baserar sig på någon traditionellt mytisk och/eller symbolisk form. Måhända ligger detta delvis i betraktarens ögon, och det är viktigt att se till de många goda iakttagelser som i synnerhet Friedländer (1982) har gjort. Samtidigt är det också rimligt att den (då) nya diskurs som han talar om inte ser riktigt likadan ut idag. Omvärlden har under de senaste decennierna genomgått drastiska förändringar, inte minst genom murens fall och det kalla krigets upplösning. De meningar som olika representationer av Tredje riket innan dess kunde ha (både implicit och för publiken) har högst sannolikt också de kommit att förändras.

Oavsett vilka som betraktas som de Onda idag fyller dock de populära representationerna av Tredje riket fortfarande en viktig symbolisk funktion genom att de visar på olika sätt att förhålla sig till 'de Onda Andra'. Precis som i många av dataspelen kan de onda nazisterna bytas ut mot något annat som passar i samma form, och därför kan lärdomar om denna form dras av föregående kulturellt etablerade exempel. Det ligger, enligt min uppfattning, ett problem i den mainstream-mediebild som medverkar till att isolera Tredje riket och vad som hände där, och förvandla det till en spektakulär mytvärld. Detta är samma dilemma som i fråga om förintelsen, där denna till stor del har mystifierats och därmed blivit till något av närmast sakrala dimensioner. Det blir då svårt att kunna dra några riktiga paralleller till dagens verkliga verklighet, och därmed går en viktig del i det lärande på ett djupare plan, som jag i likhet med många andra ser som betydelsefullt, förlorat. Samtidigt: för att en representation av den historiska verkligheten skall bli begriplig och nå fram på ett djupare plan behöver denna ibland ett tillskott av referenser till det gemensamma kulturella paradigmet av symboler och myter, inte minst eftersom den då får en breddning, en större allmängiltighet, och dessutom blir attraktiv att ta till sig. Därigenom kan den också skapa grund för ytterligare, bestående reflektioner och lärdomar på ett djupare, etiskt och moraliskt plan. Det kanske viktigaste för att åstadkomma detta är, utifrån vad de intervjuade så tydligt markerar, att gränserna är klart markerade, att det finns en ärlighet i representationen: *detta* är fiktion, *detta* är fakta. Även om den initierade publiken förstår vad som är vad, finns hos dem en stor besvikelse över vad de ser som mediernas oetiska förhållningssätt, både till historien i sig, till

de människor vars liv, upplevelser och ofta lidande exploateras i dagens medieutbud, och till sin publik.

Som Nobelpristagaren och Förintelseöverlevaren Imre Kertész (1998:52) skriver: ”efter Auschwitz kan man bara skriva poesi om Auschwitz.” För detta krävs emellertid ett etiskt förhållningssätt från författarens sida, något som inte alltid verkar vara för handen. I botten anas också ett rent ekonomiskt intresse: de allra mest spektakulära representationerna av Tredje riket står vanligen att finna i utbudet hos kommersiella tv-kanaler, bland köpfilmer, dataspel och mer eller mindre kryptohistorisk populärlitteratur. Frågan är vad som är hönan och vad som är ägget: det skulle kunna sägas att marknaden bara tillhandahåller vad folk vill ha. Samtidigt pekar det undersökta materialet mot att det inte är så enkelt. Även om det är tydligt att lättillgänglig, spektakulär och omtumlande underhållning i många andra sammanhang förvisso är attraktivt för en stor publik finns det inget som säger att just Tredje riket (och förintelsen) i sig skulle vara särskilt passande för denna typ av framställning. I synnerhet ur en etisk synvinkel blir detta tvärtom högst problematiskt.

- * -

Appendix: Och jag själv då...? Några personliga reflektioner

I fråga om kvalitativa undersökningar brukar det framhållas att forskaren bör reflektera kring sin egen roll i arbetet, eftersom denna med största sannolikhet påverkar resultatet. I den slutliga presentationen av detta bör emellertid läsarna förskonas från allt för personliga funderingar. Eftersom ämnet för denna avhandling är lite speciellt har jag gång på gång fått frågor av sådan art att de bör besvaras – därav detta appendix. Jag hoppas att de frågetecken som eventuellt har uppstått därigenom kan rätas ut.

Varför har du valt att göra en sådan här studie?

Jag har varit intresserad av historia ända sedan jag var liten, och genom att mina föräldrar som tonåringar har upplevt andra världskriget på nära håll, i Finland respektive Estland, har jag också kommit att på sätt och vis växa upp med detta: genom deras minnen och berättelser, konkreta relikter och inte minst genom släktingars öden – min ena morbror stupade under vinterkriget och min pappas judiske styvfar ”försvann”, för att bara ta två exempel. Samtidigt har jag sedan länge tagit del av framför allt tv-dokumentärer och litteratur som rör området. Det kändes viktigt; det handlade på sätt och vis om mina föräldrar, min släkt, och om vad de och deras närstående fick gå igenom. Ibland blev det ganska uppenbart att andra världskriget så som det framställdes på tv var en sak, och så som min släkt hade upplevt det (i alla fall delvis) en annan. Detta gjorde att jag tidigt fick ett intresse för hur historien representeras, vad som sägs och vad som inte sägs, och hur det hela fungerar. I detta avseende är sannolikt min delvis estniska bakgrund viktig, med tanke på de stora skillnader som finns i fråga om olika sätt att beskriva (eller välja att inte alls göra det) vad som hände med Estland, och med landets folk, under och efter kriget.

Det som direkt orsakade idén var den receptionsanalys av Tredje riket-relaterade tv-dokumentärer som jag baserade min magisteruppsats på (Kingsepp 2001). Genom denna kom jag på allvar i kontakt med Tredje riket-fantasternas värld, vilken jag på flera sätt fann spännande och intressant. Dels var den stora entusiasm som präglar denna i sig fascinerande, liksom den oväntade kreativitet som återfanns hos flera personer. Dessutom var merparten av dessa, i likhet med mig själv, intresserade av hur historia framställs i medierna, vad som

sägs, hur det sägs, och vad som inte tas upp. Det fanns med andra ord mycket att tala om, och många olika perspektiv att ta del av. I min doktorsavhandling ville jag gå vidare och undersöka mer av denna till stora delar okända värld.

Är inte du själv lika fascinerad av Tredje riket som de du intervjuar?

Det är något som jag har funderat mycket över. Med tanke på att jag fortfarande med stort intresse ser nya filmer på temat, köper nya böcker och entusiastiskt diskuterar området så fort tillfälle ges, så borde jag väl vara fascinerad? Även om jag finner delar av det intressanta, så är det, helt ärligt, inte Tredje riket i sig som fascinerar mig, utan sätten att förhålla sig till det: hur historien om det ges olika uttryck i olika sammanhang, och hur olika människor idag relaterar till det. Det låter ju oerhört anpassat efter avhandlingens syfte – nästan som en dålig ursäkt – men det är faktiskt sant. När jag tänker efter så blir det ännu tydligare: det var så som mitt intresse började, redan när jag var i tioårsåldern och såg *En värld i krig* och Monty Python-gängets nazistsketcher på tv, läste böcker och hörde mina föräldrars berättelser; bilder vilka alla inbördes var olika till sin karaktär. Fascinationen inför den stora mångfalden med olika bilder av samma historiska period finns fortfarande kvar. Det fortsatte med ett intresse för hur olika människor då upplevde denna period, vilket senare kom att utvidgas till hur nutida människor upplever densamma, nu genom mediernas försorg. De stora grundläggande etiska och moraliska frågorna intar hela tiden en viktig plats. Det är mest ur det perspektivet som jag fascineras av det historiska Tredje riket: av de människor som levde där och då, deras livsöden, hur de upplevde sin samtid, vilka val de ställdes inför och hur de hanterade dem. I fråga om det delar jag i hög grad samma inställning som de av de intervjuade som jag i kapitel 10 har kallat för individualisterna.

I den personliga resa som arbetet med en doktorsavhandling innebär ser jag för egen del tydliga paralleller till de intervjuade. De som är mest entusiastiska, mest fångslade av temat, är de som befinner sig i en spiral av sökande, spekulerande, frågande och nytt upptäckande, vilka leder till nytt sökande och nya upptäckter. När man har nått fram till ett stadium där man upprepade gånger har fått inte bara ett, utan flera svar på samma fråga, börjar insikten komma om att det inte är så enkelt som man kanske trodde. I synnerhet den som har levt sig in i det historiska skeendet, och seriöst börjat fundera över hur man själv skulle ha handlat i den eller den situationen, tror

jag har nått ganska långt. Flera av dem jag träffat menar att den, som bestämt hävdar att han/hon skulle ha varit motståndskämpe då det begav sig, snarare med stor sannolikhet hade hört till de mest entusiastiska nazisterna. Den som däremot inser att han/hon mycket väl kunde ha hamnat på förövarnas sida, med- eller omedvetet, har också insett vikten av att alltid, även i de till synes mest obetydliga sammanhang, handla efter sitt samvete och tänka på de konsekvenser som kan komma. Det är en viktig lärdom, som flera andra tidigare har pekat på, men som förtjänar att återupprepas.

Vill du gå i försvar för något – de intervjuade, eller något i Tredje riket? Tycker du att medierna ger en felaktig bild av detta?

En vanligen förekommande fråga har varit om jag på något vis vill försvara Tredje riket-fantasterna. Till att börja med utgör de inte någon enhetlig grupp, så svaret blir direkt *nej*. De är olika personer, med olika förhållningssätt, och jag har redovisat något av hur de förhåller sig till sitt intresse. Det är inte min uppgift att bedöma om det ena eller andra är bra eller dåligt. Om det finns något jag vill försvara – och det inte bara här utan alltid – så är det varje människas rätt till att bilda sig sin egen uppfattning och till att fritt uttrycka denna. När jag skriver detta, alldeles i slutfasen av avhandlingens färdigställande, blir jag fortfarande upprörd över när människor ohörda, och utifrån förutfattade meningar, bedöms utifrån en tillskriven grupptillhörighet och inte som individer, kort sagt blir till 'de Andra'. Det gäller i detta sammanhang Tredje riket-fantasterna likaväl som den 'massa' som många av dem tänker sig utgör en motpol, och över huvud taget när människor som på något sätt uppfattas som 'avvikande' klumpas ihop till en grupp och stämplas, ofta utifrån fördomar. Sådana generaliserande klassificeringar kan förvisso vara användbara för att bringa ordning i de egna tankarna, men när de tas för sanningar blir det problematiskt, inte minst ur ett etiskt perspektiv. Finns det grupper som det är mer accepterat att generalisera (och stereotypifiera) än andra? I sådant fall: vilka, och på vilka grunder? Vem bestämmer vilka som kan komma i fråga? På vilket sätt skulle då detta kunna uttryckas som en allmän etisk regel? Jag tvivlar starkt på att det kan finnas någon sådan rangordning. Det kan här och var i avhandlingen lysa fram att jag starkt vänder mig emot alla slags fördomar och förenklingar som syftar till att ersätta en mer komplicerad tillvaro – här håller jag helt med de intervjuade om att någon "enkel sanning" inte står att

finna. Jag har försökt att hålla distans, men om detta inte alltid har lyckats, hoppas jag att ovanstående har gett en förklaring.

Vill jag försvara något i Tredje riket? Nej. Det finns det heller ingen anledning för mig att göra. Som jag har visat finns det flera olika mediebilder av Tredje riket. Att det sedan t.ex. finns sådana 'dokumentära' representationer som innehåller sakfel och andra slags förvrängningar av historien – det må vara avsiktligt eller av slarv – och/eller som är så starkt influerade av spekulationer, fantasi och/eller fiktion att de snarast kan betraktas som kryptohistoria, är en annan sak. Det jag finner intressant är att dessa *finns*, hur de ser ut, och att de dessutom finns i relativt stor mängd, vilket torde säga något väsentligt om vår värld idag och de behov, fantasier och drömmar som cirkulerar. Som jag flera gånger upprepat: avsikten har aldrig varit att jämföra sant och falskt, eller mäta någon grad av förvrängning, utan att helt enkelt undersöka hur de olika bilderna ser ut, och hur de förhåller sig till varandra.

Har du verkligen kunnat hålla distans till de intervjuade? Varför har du med en nazist, som oemotsagd får sprida sina åsikter?

Eftersom flera av de intervjuade hyser liknande åsikter som jag själv har det ibland varit svårt att se skillnad på vad som är deras tankar och vad som är mina egna – det skall jag inte sticka under stol med. I synnerhet i fråga om dem som har intresserat sig för att själva analysera olika mediebilder – ofta med mycket tankvärda resultat – har det också inneburit att diskussionerna ibland snarare har fått karaktären av ett bollande mellan kollegor, än ett utbyte mellan forskare och informant. Det har varit betydligt lättare att hålla en kritisk och reflekterande distans när de intervjuade har varit inne på områden som jag tidigare inte alls känt till, eller varit mindre väl insatt i. I fråga om några personer kom vi till områden där våra åsikter helt gick isär, framför allt i fråga om politik, ideologi och inställningen till rasism. Jag hamnade således i ett moraliskt dilemma när en av mina intervjupersoner ("Ernst") vid första träffen överraskande – och inte utan viss stolthet – sade att han var nazist. Jag ville inte dölja att jag inte sympatiserade med hans åsikter, och samtidigt visste jag inte hur pass avståndstagande jag kunde vara utan att äventyra den fortsatta kontakten, som hade börjat på ett bra och öppet sätt (jfr Estvall 2006). Vi kom direkt in i en diskussion som resulterade i att båda inte bara klart visste var den andre stod, utan också hur den andre motiverade sin ståndpunkt. Båda

respekterade att motparten i mycket hyste andra åsikter än man själv, och båda var dessutom intresserade av att förutsättningslöst resonera kring grunderna till dessa.

Jag anser att det hade varit fel att utesluta Ernst från studien på grund av hans politiska åsikter, och likaså hade det varit fel att av samma skäl behandla honom annorlunda än de andra. Hans uppfattning om mediematerialet är visserligen – precis som i fråga om flera av de andra intervjuade – delvis färgat av hans ideologiska ställningstaganden, men i det stora hela uttrycker han tankar som är svåra att klassa som nazistiska. Om jag i texten inte hade nämnt något om hans bakgrund skulle denna högst sannolikt inte ha märkts i merparten av de citat som används; nu vet läsaren det, vilket gör det möjligt att läsa in ytterligare dimensioner i dem. Det är dock intressant i sig, och visar på den viktiga roll som förförståelsen spelar för all tolkning. Jag ser alltså inte något skäl till att inte låta Ernst få tala på samma villkor som de övriga. Även om mitt intresse hela tiden har legat i hur ickenazister betraktar Tredje riket menar jag att hans bidrag har varit lika värdefullt som de övrigas – det hade blivit lika konstigt att utesluta några av de andra på grund av att de politiskt står på den yttre vänsterkanten. Trots att jag har valt att i analysen inte lägga någon vikt vid politisk åskådning har det oundvikligen varit intressant att se hur just dessa båda ytterligheter i intervjumaterialet ofta har legat mycket nära varandra, både i fråga om intresseinriktning – politisk och militär historia, ideologi, estetik – och gällande ordval och formuleringar, som ibland har varit nästan identiska. Jag har dock inte velat dra några växlar på detta, framför allt eftersom materialet är allt för litet för att kunna tjäna som underlag för generalisering.

Inom denna typ av undersökning utgör forskaren oundvikligen en del i den värld som undersöks, något som inte får glömmas bort, utan som han/hon helt enkelt är tvungen att förhålla sig till. Mötet med de intervjuade är ett första steg, och analysen av vad de faktiskt har sagt är nästa. Det talas ibland om en ”trivselfaktor” som kan komma in och ställa till det för den etnografiske forskaren: inte sällan kan mötena med de intervjuade ha varit så trevliga upplevelser rent socialt att det är svårt att relatera till minnet av dem – d.v.s. intervjumaterialet – på ett emotionellt avskalat sätt. I mitt fall har det ofta varit så, inte minst eftersom de allra flesta av dem jag har träffat har varit mycket sympatiska och tillmötesgående som personer. För att upprätthålla en analytisk distans till intervjumaterialet har jag därför dels låtit tiden verka, men dels också försökt att så strikt som möjligt se till de olikheter och avvikande åsikter

som finns, för att på så sätt undvika att sådana tankar som jag själv håller med om omedvetet skulle premieras i analysen. Det hade varit underbart om jag hade kunnat göra en sedvanlig kritisk diskursanalys av intervjumaterialet (Fairclough 1995; Jäger 2001; 2004), och därmed verkligen kunna ställa om huvudet till att analytiskt skärskåda varje utskrift, rad för rad, och plocka ut teman, formuleringar etc. Jag började med den ambitionen, men insåg efter ett tag att det stora omfånget gjorde en sådan praktiskt omöjlig inom ramen för avhandlingsprojektet. Därför lade jag helt enkelt den tjocka bunten med intervjuutskrifter åt sidan och övergick för en längre tid helt till att analysera mediematerialet, i tanken att detta skulle få ge vägledning för vilka teman som jag skulle kunna rikta in mig på också i fråga om det etnografiska materialet. Det gjorde att jag sedan kunde komma tillbaka till detta med både ett mentalt och tidsmässigt avstånd, vilket gjorde det betydligt enklare att kunna hantera det på ett 'kylligt och rationellt' sätt.

De grundläggande likheter som ändå i stor utsträckning har funnits oss emellan – och som ofta har upplevts som ett sammanhållande särskiljande gentemot personer utan detta intresse – har således inneburit vissa svårigheter, men även många stora fördelar. Jag är uppvuxen omgiven av ett svenskt kollektivt minne av krigsåren, och har samtidigt som andra generationens invandrare fått ett perspektiv som i flera avseenden skiljer sig från detta. Det har sannolikt underlättat mitt tillägnande av de olika förståelsehorisonter som har visat sig. Det har också resulterat i att flera av de intervjuade uttryckt att de inte har känt sig så "politiskt inkorrekta" som de annars lätt gör när ämnet kommer på tal, något som rimligen också har påverkat intervjumaterialet i positiv riktning. Här blir den etiska aspekten särskilt viktig: de intervjuade kan lämna ut sig på ett annat sätt när de känner att de är tillsammans med 'en av dem', vilket ställer höga krav på att jag inte utnyttjar detta förtroende på något sätt som kan leda till att de på något vis tar skada eller känner sig utlämnade (betr. etiska råd, se t.ex. Schröder et al. 2003:99-100). Jag har erbjudit alla intervjupersoner att läsa de delar av materialet där de finns med, vilket en del har gjort (och inte haft några invändningar), medan andra har sagt att de litar på att jag har hanterat deras bidrag på ett bra sätt – ett stort förtroende för vilket jag är mycket tacksam. Jag hoppas att alla medverkande känner att de har haft det lika givande och roligt som jag under våra diskussioner, och att de också är nöjda med det slutliga resultatet!

SUMMARY

The theme of Nazi Germany – or, as I mostly call it here due to its mythical connotations, the Third Reich – is represented in various forms in today's popular culture. Not only is it to be found within traditional media forms, but also to a large extent in newer forms, such as digital games, and in what may be called alternative media, produced either by the audience themselves or by small, independent companies. Here you find for example role-playing games, parts of the alternative rock music scene, DIY videos published on YouTube, various blogs, internet home pages and discussion forums, and – with an extended concept of media – such phenomenons as live role-playing and historical reenactment. Nevertheless, my aim has been to cover the whole field in order to discover cases of intermediality and transmediality in the creation of meaning, both in the different media texts and among their audience. This means that the study contains much more material than is presented in this thesis; the areas left out are mentioned in chapter 1. Here the focus lies on films (documentaries as well as fictional movies) and computer games, with a brief overview of role-playing games and popular music. In chapter 2 I present some of the related studies that have been made on the topic, although most of them focus on just one aspect (most often film). The combination of text and audience study within this area seems to be very rare, if not entirely lacking.

I am interested in how history is represented in different media, how these representations are interpreted by the audience, and how the outcome functions in individual knowledge-building about this particular era. Here the notion of what is often called a collective, or cultural, memory, is important; both as a vehicle for a dominant discourse on memory and as a counterpart to individual memory, which might be more or less in agreement or opposition with the dominant. I am also interested in how elements of the mythical enters a historical narrative, how they affect this, and how this is interpreted by the audience. The narrative form is still the most common being used for telling *the story about* something in history. As many have argued, this can lead to problematic issues like banalization. I am particularly interested in *mythification*: how are elements clearly belonging to the realm of the mythical being introduced into a historical narrative, which elements are these, what extra layers of meaning do they introduce, and what functions do they serve?

Nazi Germany and World War II provide an excellent opportunity for exploring these issues.

My three main research questions are: *1. What signs of a mythification are to be found within the material, and what are their characteristics? 2. How does the audience interpret media representations dealing with Nazi Germany? How are these representations used in order to create meaning? 3. What function is served by the mythical, a) within the media representations, b) for the audience?*

The study follows the tradition of Cultural Studies, with a special interest in visual culture. Chapter 3 introduces the theoretical frame, which is based upon three basic aspects: the mediatization of history (including the discussion about the effect of narrativization), collective memory as part of the wider societal discourse, and myth. The latter is the main theoretical issue of the thesis, and is used both in a traditional sense, with religion and metaphysics as important concepts, and in a modern, secular sense, based on Roland Barthes' notion of myth as ideology (1957). In chapter 4 the methodological basis is presented. As the empirical study concerns both media texts and their audience, the need for methodological triangulation has been fundamental. Here, the tradition of CDA, Critical Discourse Analysis, has provided the basic tools: semiotics, mainly following Barthes, and discourse analysis, based on Siegfried Jäger's (2001; 2004) model. Jäger sees societal discourse as several discourse strands, with culturally founded symbols and stereotypes functioning as bridges connecting different strands, thus enriching the discourse with different tropes. As I argue here, this also provides the possibilities for intertextuality as well as mythification. By this term is meant a discursive process where certain ways of representing a mediated historical narrative transform it into a mediated myth. I suggest four basic characteristics of a narrative that taken together make such a process possible: a) the narrative should have acquired a relatively stable form, b) it is being told repeatedly, c) it is well-known and is part of a collective cultural consciousness, d) it contains repeated elements of a mythical, symbolical and archetypical character.

The audience study consists of two main parts: 11 in-depth interviews and some 50 additional informants. To these is to be added a large number of secondary informants, that is people with whom I have been speaking only once or occasionally while doing field work. The interviewees have been found through what I call directed snowballs; as the topic is slightly controversial it is more likely that a person would agree to be interviewed by a researcher

if being contacted through a mutual friend, or a friend's friend. Most of the people in the study are men, although there is also a small number of women. All of the interviewees and informants live in Sweden. Many of them can be labelled "World War Two enthusiasts", or even "Third Reich enthusiasts", although this should not be interpreted as being sympathetic towards Nazi Germany and/or the National Socialist ideology. One of my basic aims with the audience part of the study has been to explore the protocommunity – a community based on shared media tastes (Fornäs 1995) – formed by this category of people from a non-Nazi point of view. An earlier study of mine, on the reception of World War Two tv documentaries (Kingsepp 2001), indicated that the majority of the audience in question were interested in the topic for reasons that did not include (but rather opposed) Nazi sympathies.

Results

Chapter 5 is dealing with signs for and symbols of "naziness" (cf. Barthes' "italianicity") in 70 fiction films categorized according to Cawelti's (1976) notion of formulaic stories. This shows that more than 75% are formula stories, that is, built upon culturally determined and collectively shared symbols, archetypes and myths. The result is compared to documentary films, and serves as a base for the concluding part of the chapter, where the issue of historical immersion in World War Two computer games is explored. Within first person shooters, what signs and symbols are being used in order to create a virtual version of Nazi Germany or/and Nazi occupied Europe? Why these? Where do they come from? This part of the study shows that there are certain signs that recur in fiction films as well as in documentaries and computer games, most notably the Nazi swastika, the SS runes and the Totenkopf death's head, the Reich Eagle and the Iron Cross medal. But there are also frequent signs of naziness that are clearly influenced by other, popular fictional paradigms: round, metal-rimmed spectacles, the black SS uniform, the long black leather coat, and black gloves. In comparison with the documentaries, there are some obvious differences. Some signs are more common – or are almost exclusively to be found – in fiction films, such as the spectacles and black gloves on evil Nazis, while others are more frequent in documentaries but almost never present in the fiction films, such as Hitler himself. The chapter also studies different stereotypes, finding that one seems to have become an archetype: the evil SS-officer.

Chapter 6 explores the representation of a certain historical narrative on film: the last days and death of Adolf Hitler. The study examines ten films, eight of them documentaries, and compares different ways of presenting the narrative and the basic elements constructing this. Two major themes are found: apocalypse and mystery. The battle of Berlin is often described in literally apocalyptic terms, and the mystery is ever-present, ranging from questions about what actually did happen then to what happened to Hitler's corpse. It should be noted that answering these questions does not seem to be the main ambition in some of the films – rather, it is the suspense and the emotional thrill of the mystery that is being highlighted. The rhetoric is mostly filled with words connoting the spectacular and the metaphysical, especially when describing Hitler. The influence of imagery from the mythical is evident, mainly in the traditional sense. The importance of this may, however, not be exaggerated, as both the historical scenario in itself and the characters taking part of it actually invite a mythically inspired narrative form. Nevertheless, it contributes profoundly to the mythical qualities of the whole discourse.

In chapter 7 the frame is extended to the fantastic and to cryptohistory, with a focus on the occult. This part of the study consists of ten documentaries, 14 fiction films, and four computer games. Here the notion of a “real” reality versus a “fantastic” reality is being explored. The media material clearly shows a division between these two, but also several connections, mainly in the form of signifiers of authentication that function as symbolic anchorages to the “real” historical world. The mix of elements from the two types of reality establishes the Third Reich as a liminoid world where everything is possible and the supernatural, the ancient, the gothic, the uncanny and elements of hi-tech science fiction merge together with the notion of *the real*. By the emphasis on the occult in many media texts, including documentaries, this offers an explanation where the evil deeds performed by the Nazis are either made possible by, or the direct result of, their engagement in a “false, heathen religion” or even Devil worship and black magic.

Chapter 8 and 9 turn to the audience. An overview of different audience approaches to the Third Reich is given, showing the heterogeneity that is characteristic of the ethnographic material. Military, political or social history, ideology, aesthetics, the spiritual, the fantastic are common areas of interest, with humour and sex as two complementary approaches. The chapter then turns to an important concept: the distinction between what can be called initiated and trivial knowledge. A large number of the interviewees are more

or less constantly involved in seeking knowledge about Nazi Germany, which leads to a perceived gap between “those who think for themselves” and those who don’t, that is, those who uncritically accept what by the interviewees is considered as a mainstream image. This is described as very simplistic, good guys vs. bad guys picture, where the evil Nazis are eventually defeated by the Allied good guys. Understanding vs. demonization are important concepts in this, as the interviewees are also striving for intellectual understanding, while they consider demonization unintellectual and characteristic of trivial knowledge. In order to get the whole, “objective” picture many of them are constantly comparing different sources from different angles. Although varying in degree, this basically critical approach is characteristic for the absolute majority of the interviewees. Here I want to make clear that none of them put the existence of the Holocaust into question. Antisemitism and Holocaust denial are generally considered to belong to the category of the unthinking, the trivial knowledge, although here it is another kind of “simple truth” being uncritically accepted.

The main part of the chapter deals with the interviewees’ reception of filmic representations of Nazi Germany and WWII from a realistic perspective. On the whole, they are critical to most fiction films. In this respect Hollywood movies are especially scorned. One common characteristic for fiction films that are considered to be good is the absence of the traditional hero figure and American patriotism, two elements that seem to be especially detested. Realism and authenticity are two qualities that most of the interviewees consider important, partly in fiction films but especially in documentaries. Many of the interviewees are highly critical especially of what they see as “mainstream” documentaries, where an unintellectual, sensationalist approach is combined with inaccuracy, or even sloppiness, with historical facts, including pictures. The last part of the chapter deals with wargaming and WWII games, table-top as well as on computer. Here the notion of real vs. fantastic reality is of great importance, and it is clear that the individual’s basic areas of interest reflect their choice of game.

Chapter 9 focuses on aesthetics. Here the importance of the fetishistic dimension is discussed: the taboo which is experienced in connection to Nazi Germany lends its objects and symbols an extra dimension of fascination, in some cases combined with repulsion. There are frequent parallels being made between the aesthetics of Nazi Germany and popular fiction of the fantastic kind, with films like *Star Wars*, *Gladiator* and the science fiction tv-

series *V* among the examples. This adds to what was being shown in chapter 7 concerning the merging of the real and the fantastic in the depiction of the Third Reich. For several of the interviewees, it is the fantastic version that is most appealing. This idea of the Third Reich, however, seems to belong more to the same realm as science fiction books or fantastic films than to our real world, but in the same time it is more fascinating because it did exist, it was real. There are obvious parallels to reality TV shows and the audience's longings for the real and in the same time the extraordinary. In this respect, the Third Reich is viewed upon as something like fantastic fiction becoming reality, or perhaps better: a reality where fiction could become reality.

Another dimension discussed is that of humour, where the function of comedy and laughter in deconstructing fear is obvious. Other strategies for dealing with similar issues are the deliberate breaking of taboos and what may be looked upon as a ritual dimension of the handling of Nazi symbolism. Here, the decharging of the fetischistic power inherent in the symbols turns out to be important. By having acquired an unusual amount of "objective" knowledge about the historical context the individual has, so to speak, become immune to the dangers otherwise present. This can be likened to the ritual process described by Turner (1969), a parallel to which the liminoid quality of the mediated Third Reich is contributing.

The study shows that is difficult to talk about a collective memory about the Third Reich. There is widespread opinion about the existence of a "mainstream" depiction showing an "official truth", which may be considered as an expression of a certain collective memory being propagated by the dominant actors in the discourse. But as collective memories are normally connected to nations and national self-images, it would be wrong to say that this mainly US/British constructed "mainstream" image is in accordance with a collective Swedish memory. It is more appropriate to talk about the interviewees not as representing a counter-memory, but rather forming an interpretative community where the common denominator is the resistance to what is conceived as a dominant ideology, as well as what may be labelled an epistemological elitism, where "we" belong to the thinking, critically reflecting category, and "the Others", "the mass", are those who are being manipulated by the official media discourse. Comparing this to the analysis of the media texts, however, shows that it is difficult to talk about one coherent, "official" depiction. Nevertheless, it is clear that the interviewees consider the mainstream version represent an official cultural memory.

In chapter 10 I return to the research questions and discuss the result of the study. I propose that the material indicates a convergence between myth in the traditional, religiously connected sense, and in the secularized sense of Barthes (1957). The former is made visible by the persistent use of elements of a clearly metaphysical nature, while the latter is made clear through the almost omnipresent authoritarian character of the media presentations. The discourse shows that the knowledge about the basic elements is expected to have been naturalized and is not to be put into question. Here it is again important to observe that the distinction between truth and falsehood is not of importance: it is the discourse in itself that is showing mythical qualities. To put it simply: when there is a choice between depicting elements from Nazi Germany in a mythical or a non-mythical way, it is often the mythical expression that is chosen. Here the notion of the fantastic becomes important, often being represented by the inclusion of the occult and of hi-tech science fiction into the image of the Third Reich. This is something that many of the interviewees express as especially fascinating, and in some cases it is even the reason why they got interested in Nazi Germany in the first place. I suggest that much of the fascination with the Third Reich has to do with a combination of a desire for the real, and a longing for the fantastic, for the reenchantment of a postmodern, or late modern, world, having been disenchanted (Weber's famous expression) through modernization, with its logic, rationalism, industrialism, secularization and consumerism. The current fascination with fantasy, the esoteric and the occult is giving further support for this. Here is a possible explanation to the popularity of the idea of a fantastic Third Reich: it was not only fantastic, it was actually *real* – a fantastic Nazi utopia.

The material clearly shows the importance of transmediality, transmedia storytelling and knowledge communities (Jenkins 2006a) within the context. It also highlights the importance of taking popular culture as a whole into consideration when studying the impact of media representations on the audience in relation to the construction of meaning and of knowledge building. The abilities of the audience to criticise media images, to a large extent including issues of a moral and ethical character, is also important to consider. Here it is clear that there is disappointment with large parts of the media industry, which is considered to be biased and commercialised, thus making profit out of the immense suffering and human disaster of Nazi Germany and WWII instead of trying to prevent similar events from happening again.

Källor och litteratur

Otryckt material

Intervjuer (inspelade + transkriberade)

Ernst 2003-12-16, 2004-03-15, 2005-11-02

Greven 2005-03-23, 2006-02-10

Gustaf 2005-05-11, 2007-12-15

Hugo 2005-01-19

Henrik 2004-11-13, 2004-12-08

Johan 2003-12-27

Klas 2004-02-11

Otto 2004-03-23

Tommy & Kattis 2003-12-08, 2006-10-08

Totenkopf 2005-05-20, 2006-01-16

Fältanteckningar

Anteckningar från samtal med informanter

Anteckningar och fotografier från bl.a. militariamässor i Solna, Kurtna (Estland), och Berlin 2006-2007

Anteckningar från musikfestivaler, konserter och klubbar i Stockholm (synt, industri, neofolk) 2002-2008

E-postkorrespondens med informanter samt utskrifter från diskussionsforum (se [www.kallor](http://www.kallor.se))

Annan personlig kommunikation refererad till i avhandlingen

Fager, Anders, Gottick Games, e-post 2007-11-20

Kraftling, Emil, *PC Gamer*, e-post 2007-11-26, 29

Lumsden, Robert, e-post 2007-12-12

Misch, Rochus, personligt sammanträffande 2006-07-25

Nilsson, Patrik, Svenskt Militärhistoriskt Bibliotek, telefon + e-post 2007-12-10

Militariahandlare i Tallinn, Estland, 2006-2007

Övriga otryckta källor

Beevor, Antony (utan år) *The New History*. Manus för kommande publicering i *Pennan & Svärdet*, tidskrift för Svenskt Militärhistoriskt Bibliotek (Bilaga i e-post från redaktör Patrik Nilsson, SMB)

Des Coudres, Hans-Peter (1936) "Die Schutzstaffel als geistiger Stoßtrupp". SS Bibliothek Burg Wewelsburg (Maskinskriven text)

Kingsepp, Eva (2001) *'Man sitter ju inte där och frossar i nazism. 'En receptionsanalys av nazidokumentärer*. D-uppsats, Stockholms universitet, JMK (Stencil)

Kulturföreningen Atra (2003) "Tabun och gränser : Europeisk skräck- och exploateringsfilm på svenska biografer 1962-1982 : Filminformation." Från affischutställning på Filmhuset, Stockholm, 2003 (Stencil)

Neuman, E. Jack (1982) "Inside the Third Reich". Slutligt inspelningsmanus 1982-01-30 (Stencil)

Olsson, Robert, (2005) *Achtung! Achtung! En studie kring tyskar i amerikansk krigsfilm*. C-uppsats, Stockholms universitet, JMK (Stencil)

Filmer

Vanligen har här den svenska titeln använts; i vissa fall den svenska videotiteln.

1941 – ursäkt var är Hollywood? (1941) (1979) Steven Spielberg, USA

300 (2006) Zack Snyder, USA

American History X (1998) Tony Kaye, USA

Attentatet mot Hitler (Stauffenberg) (2004) Jo Baier, Tyskland

Att vara eller inte vara eller Det våras för Hamlet (To Be Or Not To Be) (1983) Alan Johnson, USA

Bakhåll (Rukajärven tie) (1999) Olli Saarela, Finland

Black Book (Zwartboek) (2006) Paul Verhoeven, Holland, Belgien, Tyskland

The Blues Brothers (1980) John Landis, USA

Das Boot (1981) Wolfgang Petersen, Västtyskland

Braindead (1992) Peter Jackson, Nya Zeeland

Bunkern (The Bunker) (1980) George Schaefer, USA

The Bunker (2000) Rob Green, Storbritannien

Cabaret (1972) Bob Fosse, USA

Casablanca (1942) Michael Curtiz, USA

Conspiracy (2001) Frank Pierson, Storbritannien, USA

Dark Blue World (2001) Jan Sverák, Tjeckien, Storbritannien, Tyskland, Danmark, Italien

Den tunna röda linjen (The Thin Red Line) (1998) Terrence Malick, USA

Den vilda jakten på gudarnas juvel (Jewel of the Gods) (1989) Robert Van De Coolwijk, Sydafrika

Det våras för Hitler (The Producers) (1968) Mel Brooks, USA

Die Hard (1988) John McTiernan, USA

Die Hard - hämningslöst (Die Hard : with a Vengeance) (1995) John McTiernan, USA

Diktatorn (The Great Dictator) (1940) Charles Chaplin, USA

Djävulens arkitekt (Speer und er) (2004) Heinrich Breloer, Tyskland

Dresden (2006) Roland S. Richter, Tyskland

Döden på laryfötter (Wheels of Terror) (1987) Gordon Hessler, USA, Storbritannien

En bro för mycket (A Bridge Too Far) (1977) Richard Attenborough, Storbritannien

Enemy at the Gates (2001) Jean-Jacques Annaud, Tyskland, Storbritannien, Irland, USA

Flykten från Sobibor (Escape from Sobibor) (1987) Jack Gold, USA

Framom främsta linjen (Etulinjan edessä) (2004) Åke Lindman, Finland

Der Fuehrer's Face (1942) Jack Kinney, USA

Führerns elit (Napola – Elite für den Führer) (2004) Dennis Gansel, Tyskland

Generalernas natt (The Night of the Generals) (1966) Anatole Litvak, Storbritannien, Frankrike
Godafäst, herr Wallenberg! (1990) Kjell Grede, Sverige, Ungern
The Grey Zone (2001) Tim B. Nelson, USA
Die Große Liebe (1942) Rolf Hansen, Tyskland
Gå och se... (Idi i smotri) (1985) Élem Klimov, Sovjetunionen
Hans Westmar (1933) Franz Wenzler, Tyskland
Hart's War (2002) Gregory Hoblit, USA
Hell Is For Heroes (1961) Don Siegel, USA
Hellboy (2004) Director's cut. Guillermo del Toro, USA
Hitler – en film från Tyskland (Hitler – ein Film aus Deutschland) (1978) Hans Jörgen Syberberg, Västtyskland, Storbritannien, Frankrike
Hitler: The Rise of Evil (2003) Christian Duguay, Kanada
Hitler's Children (1943) Edward Dmytryk, USA
Hitlerjunge Quex (1933) Hans Steinhoff, Tyskland
Hjältarna från Telemarken (Heroes from Telemark) (1965) Anthony Mann, Storbritannien
Holocaust (1978) Marvin Chomsky, USA
Ilsa : She-Wolf of the SS (1973) Don Edmonds, USA
Indiana Jones och det sista korståget (Indiana Jones and the Last Crusade) (1989) S. Spielberg, USA
Jakten på den försvunna skatten (Raiders of the Lost Ark) (1981) Steven Spielberg, USA
Järnkorset (Cross of Iron) (1976) Sam Peckinpah, Storbritannien, Västtyskland
Kanonerna på Navarone (The Guns of Navarone) (1961) J. L. Thompson, Storbritannien
Kellys hjältar (Kelly's Heroes) (1970) Brian G. Hutton, USA
The Last Drop (2005) Colin Teague, Storbritannien
Livets tåg (Train de vie) (1998) Radu Mihaileanu, Frankrike, Belgien, Rumänien, Nederländerna
Livet är underbart (La vita è bella) (1997) Roberto Benigni, Italien
Nattportieren (Il portiere di notte) (1974) Liliana Cavani, Italien
Love Camp 7 (1973) R. L. Frost, USA
Massacre in Rome (Rappresaglia) (1973) George P. Cosmatos, Italien
Max (2002) Menno Meyjes, Kanada, Storbritannien, Ungern
Mein Führer - Die wirklich wahrste Wahrheit über Adolf Hitler (2007) Dani Levy, Tyskland
Molok (Moloch) (1999) Aleksandr Sokurov, Ryssland, Tyskland, Japan, Italien
Natt och dimma (Nuit et brouillard) (1956) Alain Resnais, Frankrike
Night of the Zombies (1979) Joel M. Reed, USA
The Nightmare Years (1989) Anthony Page, USA
The Ogre (Der Unhold) (1996) Volker Schlöndorff, Tyskland, England, Frankrike
Okänd soldat (Tuntematon sotilas) (1955) Edvin Laine, Finland
Pearl Harbor (2001) Michael Bay, USA
The Pianist (2002) Roman Polanski, Frankrike, Polen, Tyskland, Storbritannien
Pojkarna från Brasilien (The Boys from Brazil) (1978) Franklin J. Schaffner, USA
The Producers (2005) Susan Stroman, USA
Romper Stomper (1992) Geoffrey Wright, Australien
Rommel – ökenräven (The Desert Fox) (1951) Henry Hathaway, USA

Rädda menige Ryan (Saving Private Ryan) (1998) Steven Spielberg, USA
Saints and Soldiers (2004) Ryan Little, USA
Salong Kitty (Salon Kitty) (1975) Tinto Brass, Italien/Västtyskland, Frankrike
Satans borg (The Keep) (1983) Michael Mann, Storbritannien
Schindler's List (1993) Steven Spielberg, USA
Shock Waves (1976) Ken Wiederhorn, USA
Sophie Scholl – den sanna historien (Sophie Scholl – die letzten Tage) (2005) Marc Rothemund, Tyskland
Sound of Music (1965) Robert Wise, USA
Stalingrad (1993) Josef Vilsmaier, Tyskland
Starship Troopers (1997) Paul Verhoeven, USA
Stjärnornas krig (Star Wars) (1977) George Lucas, USA
Stukas (1941) Karl Ritter, Tyskland
Surf Nazis Must Die (1987) Peter George, USA
Taking Sides (2001) István Szabó, Tyskland, Frankrike, Storbritannien, Österrike
Tali-Ihantala – Slaget om Finland (Tali-Ihantala 1944) (2007) Åke Lindman, Sakari Kirjavainen, Finland
They Saved Hitler's Brain (1963) David Bradley, USA
Tolv fördömda män (The Dirty Dozen) (1967) Robert Aldrich, Storbritannien, USA
Triple Cross (1966) Terence Young, Storbritannien, Italien
U-571 (2000) Jonathan Mostow, USA
Undergången – Hitler och Tredje rikets fall (Der Untergang) (2004) Oliver Hirschbiegel, Tyskland
Vinterkriget (Talvisota) (1989) Pekka Parikka, Finland
When Trumpets Fade (1998) John Irvin, USA
Zombie Lake (Le Lac des Morts Vivants) (1981) Jean Rollin, Frankrike, Spanien
Örnen har landat (The Eagle Has Landed) (1976) John Sturges, Storbritannien
Örnnästet (Where Eagles Dare) (1968) Brian G. Hutton, Storbritannien

Tv-program, tv-serier (fiktio)

Albert Speer (2004-01-12) Tv-teater. SVT, Sverige
'Allå 'allå 'emliga armén ('Allo 'Allo!) (1984-1992) Säsong 1+2. BBC, Storbritannien
Band of Brothers (2001) 10 delar. DreamWorks, Playtone, HBO, USA
Monty Python's Flying Circus : "Mr Hilter" (1970) Säsong 1, sketch i episod 12. BBC, Storbritannien
Pang i bygget (Fawlty Towers) : "The Germans" (1975) Säsong 1, episod 6. BBC, Storbritannien
South Park : "Pinkeye" (1997) Säsong 1, episod 7. Trey Parker & Matt Stone, USA
Star Trek Enterprise : Stormfront (2004) Säsong 4, episod 77+78. CBS, USA
That Mitchell and Webb Look : "Two German "Skull" Soldiers wonder if they're the baddies" (2006) Sketch i pilotavsnitt. BBC, Storbritannien (tillgänglig på t.ex. <http://www.youtube.com/watch?v=SO5WoLnOOIU>)
Ursäktad röran! (Vi bygger om) (2002-03-21) TV4, Sverige
V (1984) NBC, USA

Dokumentärfilmer

- Battlefield (Slagfält)* (1994--) LaMancha Productions, Polygram Video International, Storbritannien
- Dead Men's Secrets : Tracking Nazi Gold* (1997?) History Channel, USA
- Dokument utifrån: Himmler, Hitler och slutet på Riket* (2003) SVT, Sverige
- Döden i Hitlers bunker (Tod im Führerbunker – Die wahre Geschichte von Hitlers Untergang)* (2004) Spiegel TV, Tyskland
- Eva Braun (Eva Braun : The Private Films of her Beloved Adolf Hitler)* (1997) Spiegel TV, Tyskland
- Fascismens mörka århundrade* (2000) Roger Persson, Sverige
- Der Feldzug in Polen* (1940) Fritz Hippler, Tyskland
- Frankrike är befriat! (Ils ont filmé la guerre en couleur)* (2002) René-Jean Boyer, Frankrike
- Gladiators of World War II : 1. Waffen-SS (Krigarna från andra världskriget : Waffen-SS)* (2003) Nugus/Martin Productions, Storbritannien
- Gräddfronten : 2. En osannolik vänskap* (2005) (Övriga delar: 1. Ockupation!; 3. Fred!) Danmark
- Göring och Sverige* (2007) SVT, Sverige
- The History of Nazism (Storia e segreti del nazismo)* (--) Il centro storico, Italien
- Hitler – a Career (Hitler – eine Karriere)* (1977) Joachim Fest & Christian Herrendoerfer, Västtyskland
- Hitler (Hitler – eine Bilanz) : 1. Förföraren; 2. Diktatorn; 3. Privatpersonen; 4. Utpressaren; 5. Överbefälhavaren; 6. Den kriminelle.* (1995) ZDF, Tyskland
- Hitler in Colour* (2004) TWI, Granada Television, Storbritannien
- Hitlers barn (Hitlers Kinder) : 1. Förförelsen; 2. Hängivenhet; 3. Utbildning; 4. Krig; 5. Uppoffring.* (2001) ZDF, Tyskland
- Hitlers böddlar (Die SS; The SS – Incarnation of Terror) : 1. Maktkampen; 2. Himmlers galenskap; 3. Heydrich – bödeln; 4. Dödens huvud; 5. Waffen-SS; 6. Odessa.* (2003) ZDF, Story House Productions, Tyskland
- Hitler's Death: The Final Report – Operation Myth (Hitlers sista dagar)* (1995) Café Productions, Discovery Channel, MAP TV. Anglia Television Entertainment, Nugus/Martin Productions, Storbritannien
- Hitlers hantlangare (Hitlers Helfer) I : 1. Hess – Ställföreträdaren; 2. Himmler – Bödeln; 3. Goebbels – Propagandaministern; 4. Göring – Riksmarskalken; 5. Speer – Arkitekten; 6. Dönitz – Efterträdaren.* (1996) Arts & Entertainment Network, SBS-TV, ZDF, Tyskland
- Hitlers hantlangare (Hitlers Helfer) II : 1. Eichmann – Förintaren; 2. von Ribbentrop – Marionetten; 3. Freisler – Den blodiga domaren; 4. Bormann – Skuggan; 5. von Schirach – Ungdomens förförare; 6. Mengele – Doktor Död.* (1996) Arts & Entertainment Network, SBS-TV, ZDF, Tyskland
- Hitlers krigare (Hitlers Krieger) : 1. Rommel – Ökenräven; 2. Keitel – Lakejen; 3. von Manstein – Strategen; 4. Paulus – Förrädaren; 5. Canaris – Mästerspionen; 6. Udet – Flygaräiset.* (1998) Arts & Entertainment Network, SBS-TV, ZDF, Tyskland
- Hitlers kvinnor (Hitlers Frauen) : 1. Eva Braun; 2. Magda Goebbels; 3. Leni Riefenstahl; 4. Winifried Wagner; 5. Zarah Leander; 6. Marlene Dietrich.* (2001) ZDF, Tyskland
- Hitlers läkare (Medizin im 3. Reich) : 1. Rasfanatism; 2. Dödliga reformer; 3. Urvalet.* (2002) ZDF, Tyskland
- Hitler's Secret Weapons* (1991) Terry Shand & Geoff Kempin, Storbritannien
- Im toten Winkel. Hitlers Sekretärin* (2002) André Heller & Othmar Schmiderer, Österrike
- Krigets färger (The Second World War In Colour : 1. Triumph and despair; 2. Total war; 3. A new world order)* (1999) TWI, Carlton Television, Storbritannien

Leibstandarte SS "Adolf Hitler" im Einsatz (Videotitel: *Der Weg der Leibstandarte SS Adolf Hitler*) (1941) Deutsche Wochenschau GmbH, Tyskland

Nazi Hierarchs (Nazisti, I Criminali di Hitler) (--) Il centro storico, Italien

The Nazis : A Warning from History (Nazisterna : En historiens varning) (1997) 1. *Heaped into Power*; 2. *Chaos and Consent*; 3. *The Wrong War*; 4. *The Wild East*; 5. *The Road to Treblinka*; 6. *Fighting to the End*. BBC, Storbritannien

Nazis : The Occult Conspiracy (Hitlers hemligheter) (1998) Discovery Channel, USA

The Occult History of the Third Reich : Adolf Hitler (1991/2004) History Channel, USA

The Occult History of the Third Reich : Himmler The Mystic (1991/2004) History Channel, USA

The Occult History of the Third Reich : The Enigma of the Swastika (1991/2004) History Channel, USA

The Occult History of the Third Reich : The SS : Blood And Soil (1991/2004) History Channel, USA

Schwarze Sonne : Kultorte und Esoterik des III. Reichs (1998) Rüdiger Sünner, Tyskland

The Search for Nazi Gold (2005) Pinnacle Vision/Retro Multimedia Ltd, Storbritannien

The Secret Glory (2001) BBC, Shadow Theatre Films, Storbritannien

Secret History : Hitler's Search for the Holy Grail (1999) Maya Vision/Channel Four, Storbritannien

Secrets of the Third Reich II : Nazi Bases in Antarctica (2006) --, Ryssland

Sworn to Secrecy : Secrets of War : 1. German Intelligence in WWII Totalt 65 delar (1998-2000) History Channel, USA

Secrets of World War II : Adolf Hitler's Last Days (Adolf Hitlers sista dagar) (2001) Uden Associates, Nugus/Martin Productions, Storbritannien

Der Sieg des Glaubens (1933) Leni Riefenstahl, Tyskland

Der Sieg im Westen (1940/1941) Svend Nolden, Tyskland

Sinimäed (The Blue Hills) (2006) Ruut, EFS, ETV, Estland

This Is Your Enemy (1944) Military Training Division Headquarters, Second Service Command, USA

Tyrannernas tvekamp (War of the Century : When Hitler fought Stalin) (1999) 4 delar. BBC, History Channel, NDR, Storbritannien

UFO – das Dritte Reich schlägt zurück (1989) Ralf Ettl & Jürgen Ratthofer, Tyskland

UFO – Geheimnisse des Dritten Reichs (Secrets of the Third Reich) (--) Ralf Ettl & Jürgen Ratthofer, Tyskland

Undergångens arkitektur : Skönhetskult och barbari i Tredje riket (1989) Peter Cohen, Sverige

Unsolved History : Inside Hitler's Bunker (2002) Discovery Channel, USA

Unsolved Mysteries of the Second World War : Himmler's Castle (2005) Andrew Aitken & Dave Flitton, Storbritannien

Unsolved Mysteries of the Second World War : The Last Days of Adolf Hitler (2005) Andrew Aitken & Dave Flitton, Storbritannien

Viljans triumf (Triumph des Willens) (1934/1935) Leni Riefenstahl, Tyskland

Waffen-SS : Hitler's Elite Fighting Force (1990/2005) Terry Shand & Geoff Kempin, Storbritannien

Why We Fight : Prelude to War (1943); *The Battle of Britain* (1943); *The Battle of Russia* (1943); *The Battle of China* (1944); *Divide and Conquer* (1943); *The Nazis Strike* (1943); *War Comes to America* (1945). Frank Capra, Anatole Litvak & Anthony Weiller, USA

The World At War (En värld i krig) (1974) DVD-utgåva, 26 delar. Thames Television, Storbritannien

Ärhundradets krig (The War of the Century) (2004): *The Longest Day (D-Day)*; *The Battle of Monte Cassino*. Totalt 19 delar. ZDF, Tyskland.

Spel : a) Digitala spel

Battlefield 1942 (2002) Digital Illusions CE, Sverige, Electronic Arts, USA
**Battlefield 1942 : Secret Weapons of WWII* (2003) Digital Illusions CE, Kanada; Electronic Arts, USA
BloodRayne (2002) Terminal Reality, Majesco, USA
Brothers in Arms : Road to Hill 30 (2005) Gearbox, USA, Ubisoft, Frankrike
Call of Duty : Finest Hour (2004) Spark, Activision, USA
**Castle Wolfenstein* (1981) Muse Software, USA
Close Combat (1996) Microsoft, USA
**Combat Flight Simulator 2* (2000) Microsoft, USA
Commandos 2 : Men of Courage (2002) Pyro Studios, Eidos Interactive, Storbritannien
**Deus Ex* (2000) Ion Storm, Eidos Interactive, Storbritannien
Hearts of Iron (2002) Paradox Interactive, Sverige, Strategy First, Kanada
Medal of Honor : Allied Assault (2002) Electronic Arts, USA
Medal of Honor : Frontline (2002) Electronic Arts, USA
Medal of Honor : Underground (2000) DreamWorks Interactive, Electronic Arts, USA
**Mortyr* (1999) Mirage Media, Polen, Interplay, USA
PanzerGeneral (1994) Strategic Simulations, Inc (SSI), USA
Prisoner of War (2002) Codemasters, Storbritannien
Return to Castle Wolfenstein (2001) Gray Matter, Activision, USA
Return to Castle Wolfenstein : Enemy Territory (2003) Splash Damage, Activision, USA
Return to Castle Wolfenstein : Tides of War (2003) Nerve Software, Activision, USA
Sniper Elite (2005) Rebellion, Storbritannien, Namco, Japan
**Spear of Destiny* (1992) id Software, FormGen Corporation, Activision Blizzard, Valve Corporation, USA
ÜberSoldier (2006) Burut, Ryssland, CDV, Tyskland
Wolfenstein 3D (1992) id Software, Apogee, USA

* = spelet utgör endast referens i texten.

b) Brädspel, rollspel

Advanced Squad Leader (1985--) Renton, Washington: Avalon Hill
Detwiller, Dennis, Adam S. Glancy & John Tynes (1999) *Delta Green : Countdown*. Seattle, WA: Pagan Publishing
Detwiller, Dennis & Greg Stolze (2002) *Godlike: Superhero Roleplaying in a World on Fire 1936-1946*. Seattle, WA: Hobgoblynn Press
Edgar, Kalle (2002) "Indiana Jones och Kristi Lekamen". Rollspelsscenario till GothCon XXVI – 2002 (opublicerat)
Moore, James A. (1993) *Vampire the Masquerade : "Berlin by Night"*. Stone Mountain, GA: White Wolf

Internetkällor

En mängd olika internetkällor har kommit till användning i studien; här anges sådana som antingen direkt refereras till i texten eller som utgör värdefull kontextualisering. Samtliga är verifierade 2008-08-02.

Hemsidor, diskussionsforum

Berliner Unterwelten e.V. (om Berlins bunkersystem): <http://berliner-unterwelten.de/home.1.0.html>

DreamWorks: www.dreamworks.com

Eagle Rock Entertainment Ltd: www.eaglerockent.com

Experiment 17 (nazi- och Lovecraftinspirerade filmentusiaster): <http://www.reanimator.8m.com/experiment17.html>

Der Führerbunker (projekt för virtuellt återskapande av Führerbunkern): <http://www.der-fuehrerbunker.de/>

Helgon.net (community för "alternativa" subkulturer): <http://www.helgon.net>

Historiskt samlarforum (diskussionsforum): <http://www.samlarforum.nu/>

Illuminati Archives (om kopplingar mellan Hitler och frimurare): www.illuminatiarchives.org/category/hitler

Nordisk.nu : *Portal för nordisk identitet, kultur och tradition*: tråd om bl.a. Death In June, 2007-04-07—04-18: <http://www.nordisk.nu/showthread.php?t=53>

Nugus/Martin Productions: <http://www.nugusmartin.com/homepageb.html>

Pegasus Entertainment: <http://www.pegasus-ent.com>

PZG – Your Third Reich HQ! (hemsida med försäljning av "nazikitsch"): <http://www.pzg.biz/>

Skalman.nu (diskussionsforum): <http://www.skalman.nu>

Wehrmacht-Awards (diskussionsforum): <http://www.wehrmacht-awards.com/>

SPRAYdios klotterplank (diskussionsforum): tråd "'Ursäktad röran (vi bygger om)' osv osv." 2002-03-22—10-01: <http://www.spraydio.com/web/portal/forum/showThread.jsp?noteID=346165>

Wolfenstein 3D Archive (fansida om Wolfenstein-spelen inkl. *Spear of Destiny*): <http://www.mac-archive.com/wolfenstein/>

ZDF: katalog över dokumentärproduktion, sökord "Hitler": <http://www.zdf-enterprises.de/en/search.10800.htm?suche=hitler>

Artiklar på hemsidor

Aftonbladet Debatt: "Robinson-Emma är en makthavare" (2002-04-11), på <http://www.aftonbladet.se/debatt/article67874.ab>

BBC News: "German film breaks Hitler taboo" (2004-08-24), på <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3593608.stm>

Buschbom, Jan: "Ehrbare Soldaten – Neonazis und Computerspiele" (utan datum), på hemsida för *Politische Bildung Brandenburg*: <http://www.politische-bildung-brandenburg.de/extrem/gamer.htm>

Cross, Robin: "The Nazi Expedition" (utan datum), på *Channel Four – History*: <http://www.channel4.com/history/microsites/H/history/n-s/nazimyths.html>

Engberg, Daniel "TheJiggY": "Villers Bocage historia" (2006-10-20), på *Callofduty.se – Din svenska portal för Call of duty!* <http://www.callofduty.se/index.php?section=3&article=242>

DeRogatis, Jim: "Nazis or not? Censorship keeps fans from deciding" (2003-12-17), på <http://www.jimdero.com/News2003/BottleDec17.htm>

DFC Intelligence: "DFC intelligence forecasts video game market to reach \$47 billion by 2009" (2007-09-18), på <http://www.dfcint.com/wp/?p=189>

GothCon XXVI: "Indiana Jones & Kristi Lekamen" (2002), på <http://www.gothcon.se/oldweb/thexxvi/rollspel/indiana.html>

NDR Fernsehen: "Hitler-Hysterie? Die Debatte um den Film 'Der Untergang'" (2004-09-20), på http://www3.ndr.de/ndrtv_pages_std/0,3147,OID630146,00.html

STARTREK.COM: "Nazis on Star Trek" (utan datum), på <http://www.startrek.com/startrek/view/features/specials/article/7574.html>

Worldscreen.com: "Interviews: ZDF's Guido Knopp" (oktober 2001), på <http://www.worldscreen.com/interviewsarchive.php?filename=knopp.txt>

Wikipedia

Death In June: http://en.wikipedia.org/wiki/Death_in_june

Indiana Jones: http://en.wikipedia.org/wiki/Indiana_jones

Naziöckultism: http://en.wikipedia.org/wiki/Nazi_occultism (se även http://en.wikipedia.org/wiki/Nazi_occultism_in_popular_culture)

Otto Rahn: http://en.wikipedia.org/wiki/Otto_Rahn

Musik

I materialet ingår även musik och de intervjuades referenser till låtar och musikvideos. Här redovisas endast de som förekommer i avhandlingstexten.

Mel Brooks, "To Be Or Not To Be (Hitler Rap)": <http://www.youtube.com/watch?v=OYbLxW49OIE>

Whitest Kids U Know, "Hitler Rap": http://www.youtube.com/watch?v=NpRqvCps_MO

The Clash (1978) "White man in Hammersmith Palais", 7' singel, CBS records

Laibach (1987) "Geburt einer Nation", 12'' singel, Mute records

Tryckta källor

Litteratur

- Ackermann, Josef (1970) *Heinrich Himmler als Ideologe*. Göttingen : Musterschmidt
- Adorno, Theodor W. (1966/1990) *Negative dialectics*. London : Routledge
- Alexander, Jeffrey C. (2001) "Towards a Sociology of Evil : Getting Beyond Modernist Common Sense about the Alternative to 'the Good'", i Lara, Maria Pia, red. *Rethinking evil : Contemporary perspectives*. Berkeley, Calif. : University of California Press
- Alvesson, Mats & Kaj Sköldberg (1994) *Tolkning och reflektion : Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Lund : Studentlitteratur
- Anderson, Benedict (1993) *Den föreställda gemenskapen : Reflexioner kring nationalismens ursprung och spridning*. Göteborg : Daidalos
- Andersson, Lars M. (2000) *En jude är en jude är en jude– : Representationer av "juden" i svensk skämtpress omkring 1900-1930*. Lund : Nordic Academic Press
- Andersson, Lars M. & Ulf Zander (1999) *Tänk om... : Nio kontrafaktiska essäer*. Lund : Historiska media
- Arendt, Hannah (1963/1996) *Den banala ondskan : Eichmann i Jerusalem*. Göteborg : Daidalos
- (1951/1976) *The origins of totalitarianism*. New York : Harcourt Brace Jovanovich
- Arnold, Dietmar (2005) *Neue Reichskanzlei und "Führerbunker" : Legenden und Wirklichkeit*. Berlin : Ch.Links
- Aronsson, Peter (2004) *Historiebruk : Att använda det förflutna*. Lund : Studentlitteratur
- Arvidsson, Stefan (2000) *Ariska idoler : Den indoeuropeiska mytologin som ideologi och vetenskap*. Stockholm; Stehag : B Östlings Bokförlag Symposion
- Arvidsson, Stefan (2007) *Draksjukan : Mytiska fantasier hos Tolkien, Wagner och de Vries*. Lund : Nordic Academic Press
- Aspers, Patrik, Fuehrer, Paul & Sverrisson, Árni, red. (2004) *Bild och samhälle : Visuellt analys som vetenskaplig metod*. Lund : Studentlitteratur
- Atkins, Barry (2003) *More than a game : The computer game as fictional form*. Manchester : Manchester University Press
- Bahn, Peter & Heiner Gehring (1997) *Der Vril-Mythos. Eine geheimnisvolle Energieform in Esoterik, Technik und Therapie*. 2., verbesserte Aufl. Düsseldorf : Omega
- Bahnsen, Uwe & James P. O'Donnell (1975) *Bunkern : ett historiskt reportage om Tredje rikets sista dagar*. Stockholm : Norstedt
- Baird, Jay W. (1990) *To die for Germany : Heroes in the Nazi pantheon*. Bloomington : Indiana University Press
- Barthes, Roland (1957/1970) *Mytologier*. Staffanstorps : Cavefors
- (1961/1977) "The Photographic Message", i *Image, music, text*, red. Stephen Heath. London : Fontana
- (1964/1977) "Rhetoric of the Image", i *Image, music, text*, red. Stephen Heath. London : Fontana
- (1968) *Elements of semiology*. New York : Hill and Wang
- (1970/1977) "The Third Meaning. Research notes on some Eisenstein stills", i *Image, music, text* Ed. Stephen Heath. London : Fontana
- (1971/1977) "Change the Object Itself. Mythology today", i *Image, music, text*. Ed. Stephen Heath. London : Fontana

- Basinger, Jeanine (2003) *The World War II combat film : Anatomy of a genre*. Rev. ed. Middletown, Conn. : Wesleyan University Press
- Baszanger, Isabelle & Dodier, Nicolas (1997) "Ethnography : Relating the Part to the Whole", i Silverman, David, red. *Qualitative research : Theory, method, and practice*. London; Thousand Oaks, Calif. : Sage
- Baudrillard, Jean (1981a/1994) "History : A Retro Scenario", i *Simulacra and simulation*. Ann Arbor : University of Michigan Press
- (1981b/1994) "Holocaust", i "Holocaust", i *Simulacra and simulation*. Ann Arbor : University of Michigan Press
- (1981c/1994) "The Precession of Simulacra", i *Simulacra and simulation*. Ann Arbor : University of Michigan Press
- (1981d/1994) "Simulacra and Science Fiction", i *Simulacra and simulation*. Ann Arbor : University of Michigan Press
- (1990/1993) "Necrospective", i *The transparency of evil : Essays on extreme phenomena*. London; New York : Verso
- (1995/2001) "The Gulf War Did Not Take Place", i Poster, Mark, red. *Jean Baudrillard : Selected writings*. 2nd ed. Cambridge : Polity
- Bauer, Yehuda (2001) *Förintelsen i perspektiv*. Stockholm : Natur och kultur
- Bauman, Zygmunt (1989/1994) *Auschwitz och det moderna samhället*. Göteborg : Daidalos
- (1997) "Postmodern Religion?", i *Postmodernity and its Discontents*. Cambridge : Polity Press
- Becker, Karin (1995) "Media and the Ritual Process", i *Media, Culture and Society*, Vol. 17 nr 4 1995
- Becker, Karin, Erling Bjurström, Hillevi Ganetz & Johan Fornäs (2002) *Medier och människor i konsumtionsrummet*. Nora : Nya Doxa
- Becker, Karin & Wulff, Helena (2007) "Visuella kulturstudier", i Axelsson, Bodil & Johan Fornäs, red. *Kulturstudier i Sverige*. Stockholm : Studentlitteratur
- Bevor, Antony (2002) *Berlin : Slutstriden 1945*. Lund : Historiska media
- (1997/2001) *Stalingrad*. Lund : Historiska media
- Benjamin, Walter (1936/2000) "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", i Cazeaux, Clive, red. *The continental aesthetics reader*. London; New York : Routledge
- Bernstein, Richard J. (2001) "Radical Evil : Kant at War with Himself", i Lara, Maria Pia, red. *Rethinking evil : Contemporary perspectives*. Berkeley, Calif. : University of California Press
- Bezymenskij, Lev A. (1968) *Adolf Hitlers död*. Stockholm : Rabén & Sjögren
- Bihl, Wolfdieter (2000) *Der Tod Adolf Hitlers : Fakten und Überlebenslegenden*. Wien : Böhlau
- Bishop, Chris & Adam Warner (2002) *German insignia of World War II*. Rochester : Grange Books
- Bjurström, Erling (2004) "Hermeneutisk etnografi. Tolkningens plats i det etnografiska arbetet", i Gemzöe, Lena, red. *Nutida etnografi : Reflektioner från mediekonsumtionens fält*. Nora : Nya Doxa
- Bjurström, Erling, Johan Fornäs & Hillevi Ganetz (2000) *Det kommunikativa handlandet : Kulturella perspektiv på medier och konsumtion*. Nora : Nya Doxa
- Blackshaw, Tony (2003) *Leisure life : Myth, masculinity and modernity*. London : Routledge
- Blanchetta, Walther (1941) *Das Buch der deutschen Sinnzeichen*. Coburg : Schütz-Verlag Coburg
- Bohn, Thomas William (1977) *An historical and descriptive analysis of the "Why We Fight" series*. New York : Arno Press
- Bolin, Göran (1998) *Filmbytare : Videovåld, kulturell produktion & unga män*. Umeå : Boréa
- Bolter, Jay D. & Richard Grusin (1999) *Remediation : Understanding new media*. Cambridge, Mass. : MIT Press

- Branigan, Edward (1992) *Narrative comprehension and film*. London : Routledge
- Brebeck, Wulff E. (2005) "Wewelsburg – Erinnerungskultur und Schatten rechtsextremer Mythen", i *Geschichte und Propaganda : Die Ottonen im Schatten des Nationalsozialismus*. Sachsen-Anhalt: Mühldorfer-Vogt & Heinrich-Böllstiftung
- Browning, Christopher R. (1998) *Helt vanliga män : reservpolisbataljon 101 och den slutliga lösningen i Polen*. Stockholm : Norstedt
- Bruchfeld, Stéphane & Paul A. Levine (1998) *...om detta må ni berätta... En bok om förintelsen i Europa 1933-1945*. Stockholm : Regeringskansliet
- Bryld, Claus & Anette Warring (1999) *Besättelsestiden som kollektiv erindring*. Roskilde : Roskilde Univ.-Forl.
- Bryman, Alan (1997) *Kvantitet och kvalitet i samhällsvetenskaplig forskning*. Lund : Studentlitteratur
- Buck-Morss, Susan (2000) *Dreamworld and catastrophe : The passing of mass utopia in East and West*. Cambridge, Mass. : MIT Press
- Bulwer-Lytton, Sir Edward G. (1871/2002) *Vril : The power of the coming race*. Doylestown, Pennsylvania : Wildside Press
- Caillois, Roger (1961/2001) *Man, play, and games*. Urbana : University of Illinois Press
- Campbell, Colin (1972) "The cult, the cultic milieu and secularization", i Kaplan, Jeffrey & Heléne Löw, red. (2002) *The cultic milieu : Oppositional subcultures in an age of globalization*. Walnut Creek : AltaMira Press
- (1987) *The romantic ethic and the spirit of modern consumerism*. Oxford; New York : B. Blackwell
- Campbell, Joseph (1949/1993) *The Hero With a Thousand Faces*. London : Fontana Press
- Cassirer, Ernst (1955) *The philosophy of symbolic forms : Vol. 2 Mythical thought*. New Haven; London : Yale University Press
- Cawelti, John G. (1976) *Adventure, mystery, and romance : Formula stories as art and popular culture*. Chicago : University of Chicago Press
- Chatman, Seymour (1978) *Story and discourse : Narrative structure in fiction and film*. Ithaca, N.Y. : Cornell University Press
- Cirlot, J. E. (1962) *A dictionary of symbols*. London : Routledge & Kegan Paul
- Cole, Tim (1999) *Selling the Holocaust : from Auschwitz to Schindler : How history is bought, packaged, and sold*. New York : Routledge
- Combs, William L. (1986) *The voice of the SS : A history of the SS journal "Das Schwarze Korps"*. New York : Peter Lang
- Connerton, Paul (1989) *How societies remember*. Cambridge : Cambridge University Press
- Cook, Stephen & Stuart Russell (1999) *Heinrich Himmler's Camelot : The Wewelsburg Ideological Center of the SS, 1934-1945. Pictorial/documentary*. Andrews, N.C. : Kressmann-Backmeyer
- Coon, Caroline (1977/1982) *1988 : The new wave punk rock explosion*. London; New York; Sydney; Cologne : Omnibus
- Cornell, Peter (1981) *Den hemliga källan : Om initiationsmönster i konst, litteratur och politik*. Hedemora : Gidlunds.
- Cornell, Peter, Sten Dunér, Thomas Millroth, Gert Z. Nordström & Örjan Roth-Lindberg, red. (1988) *Bildanalys : Teorier, metoder, begrepp*. 2 uppl. Stockholm : Gidlund
- Corner, John (2002) "Performing the Real : Documentary Diversions", i *Television & New Media*, Vol. 3 nr 3 2002
- Couldry, Nick (2000) *Inside culture : Reimagining the method of cultural studies*. London : SAGE
- (2003) *Media rituals : A critical approach*. London; New York : Routledge

- (2004) "Teaching Us to Fake It. The Ritualized Norms of Television's "Reality" Games", i Murray, Susan & Laurie Quelling, red. *Reality TV : Remaking television culture*. New York : New York University Press
- Crogan, Patrick (2003) "Gametime : History, Narrative, and Temporality in *Combat Flight Simulator 2*", i Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron, red. *The video game theory reader*. New York; London : Routledge
- Dahl, Göran (2006) *Radikalare än Hitler? De esoteriska och gröna nazisterna. Inspirationskällor. Pionjärer. Förvaltare. Ätlingar*. Stockholm : Atlantis
- Der Derian, James (2001) *Virtuous war : Mapping the military-industrial-media-entertainment network*. Boulder, Colorado : Westview Press
- Derrida, Jacques (1962/1991) *Husserl och geometris ursprung*. Stockholm : Thales
- Devi, Savitri (1966/2000) *The Lightning and the Sun*. Condensed ed., first publ. in *National Socialist World Spring 1966* Hillsboro, WV : National Vanguard Books
- Docker, John (1994) *Postmodernism and popular culture : A cultural history*. Cambridge; New York : Cambridge University Press
- Dornberger, Walter (1992) *Peenemünde : Die Geschichte der V-Waffen*. Frankfurt am Main; Berlin : Ullstein
- Doucet, Friedrich W. (1982) *Im Banne des Mythos : Die Psychologie des Dritten Reiches*. Rastatt : Moewig
- Durkheim, Emile (1912/2001) *The elementary forms of religious life*. Oxford New York : Oxford University Press
- Dyer, Richard (1993a/1999) "Entertainment and Utopia", i During, Simon, red. *The cultural studies reader*. 2nd ed. London; New York : Routledge
- (1993b/2002) "The Role of Stereotypes", i *The matter of images : Essays on representation*. 2nd ed. London : Routledge
- (1997) *White : Essays on race and culture*. London : Routledge
- Eberan, Barbro (2002) *Vi är inte färdiga med Hitler på länge än*. Stockholm/Stehag : B. Östlings bokförl. Symposion
- Eberle, Henrik & Mattias Uhl (2005/2006) *Hitler : Stalins hemliga dossier*. Stockholm : Prisma
- Ehrenhaus, Peter (2001) "Why we fought : Holocaust memory in Spielberg's Saving Private Ryan", i *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 18 nr 3 2001
- Ekström, Mats (1998) "Attraktionens tv-journalistik", i *Sociologisk forskning*, nr 3-4 1998
- Elliot-Wright, Philipp (2000) *Living history*. London : Brassey's
- Elsaesser, Thomas (1996) "Subject positions, speaking positions : From *Holocaust*, *Our Hitler*, and *Heimat* to *Shoah* and *Schindler's List*", i Sobchack, Vivian, red. *The persistence of history : Cinema, television, and the modern event*. New York : Routledge
- Emmison, Michael & Philip Smith (2000) *Researching the visual : Images, objects, contexts and interactions in social and cultural inquiry*. London : Sage
- Englund, Peter (1996/1998) "Det stora huset i världens mitt", i *Brev från nollpunkten : Historiska essäer*. Stockholm : Atlantis
- Estvall, Martin (2006) "'Vi är som vanliga människor' – att skapa muntliga källor med meningsmotståndare", i Hansson, Lars & Malin Thor, red. *Muntlig historia*. Lund : Studentlitteratur.
- (2007) "Ett folk, ett rike, en åsikt?", i Andersson, Lars M. & Mattias Tydén, red. *Sverige och Nazityskland*. Stockholm : Dialogos
- Fairclough, Norman (1995) *Media discourse*. London; New York : E. Arnold
- Faivre, Antoine (1994) *Access to Western esotericism*. Albany : State University of New York Press

- Featherstone, Mike (1991) *Consumer culture and postmodernism*. London; Newbury Park, Calif. : Sage Publications
- Ferguson, Niall, red. (1997/1999) *Virtual history : Alternatives and counterfactuals*. London : Basic Books
- Fest, Joachim (2002) *Der Untergang : Hitler und das Ende des Dritten Reiches; Eine historische Skizze*. Berlin : Fest
- Fest, Joachim & Bernd Eichinger (2004) *Der Untergang. Das Filmbuch*. Reinbek bei Hamburg : Rowohlt
- Fiske, John (1992) "The Cultural Economy of Fandom", i Lewis, Lisa A., red. *The adoring audience : Fan culture and popular media*. London : Routledge
- Fjellman, Erik & Jan Sjögren (2000) *Interaktiv underhållning inför framtiden*. Teldok rapport. Stockholm : Kommunikationsforskningsberedningen KFB
- Flick, Uwe (2002) *An introduction to qualitative research*. 2nd ed. London; Thousand Oaks, Calif. : SAGE
- Flowers, Stephen E. & Michael Moynihan (2007) *The secret king : The myth and reality of Nazi occultism*. Revised and expanded ed. Los Angeles, Calif.; London : Feral House
- Fornäs, Johan (1995) *Cultural theory and late modernity*. London : Sage
- Forsyth, Frederick (1972/1973) *Täcknamn Odessa*. Stockholm : Bonnier
- Foucault, Michel (1969/1972) *Vetandets arkeologi*. Staffanstorps : Cavefors
- (1971/1993) *Diskursens ordning*. Stockholm; Stehag : B. Östlings bokförlag Symposion
- Fowler, E. W. W. (1994/1997) *Nazi Regalia*. London : Grange Books
- Frasca, Gonzalo (2003) "Simulation versus Narrative : Introduction to Ludology", i Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron, red. *The video game theory reader*. New York; London : Routledge
- Frazer, James G. (1911/1954) *The Golden Bough : A study in magic and religion*. Abridged ed. London : Macmillan & Co
- Frege, Gottlob (1891/1993) "Om mening och betydelse (Über Sinn und Bedeutung)", i *Filosofin genom tiderna : Texter. 1800-talet*. Stockholm : Thales
- Freud, Sigmund (1913/1995) *Totem och tabu : Några överensstämmelser mellan vildars och neurotikers själsliv*. Göteborg : Daidalos
- Friedländer, Saul (1982/1993) *Reflections of Nazism : An essay on kitsch and death*. Bloomington : Indiana University Press
- Frykman, Jonas (1992) "I rörelse. Kropp och modernitet i mellankrigstidens Sverige", i *Kulturella perspektiv. Svensk etnologisk tidskrift*, nr 1 1992
- Fuery, Patrick & Kelli Fuery (2003) *Visual cultures and critical theory*. London : Arnold
- Fulda, Daniel (2005) "'Selective' History. Why and How 'History' Depends on Readerly Narrativization, with the Wehrmacht Exhibition as an Example", i J.C. Meister, T. Kindt & W. Schernus, red., *Narratology beyond literary criticism : Mediality, disciplinarity*, Berlin; New York: Walter de Gruyter
- Furhammar, Leif & Folke Isaksson (1971) *Politik och film*. Ny, revid. och utökad uppl. Stockholm : Pan/Norstedts
- Fuhr, Mattias (2003) *De mörka labyrinterna : Gotiken i litteratur, film, musik och rollspel*. Lund : Ellerström
- Fyne, Robert (1994) *The Hollywood propaganda of World War II*. Metuchen, N.J. : Scarecrow Press
- Gadamer, Hans-Georg (1960/1997) *Sanning och metod*. I urval. Göteborg : Daidalos
- Ganetz, Hillevi (2004) "Skogens konung och djurens konung i TV. Natur, kultur och genus i naturfilm", i *Nordicom Information*, Vol. 26 nr 1 2004
- Gardell, Mattias (1998/2003) *Rasrisk : Rasister, separatister och amerikanska kulturkonflikter*. Ny, utökad utg. Stockholm : Natur och kultur

- (2003) *Gods of the blood : The pagan revival and white separatism*. Durham, N.C. : Duke University Press
- Gardner, David (2001) *The last of the Hitlers*. Worcester : BMM
- Gasche, Malte (2006) "Zum Konzept der 'Germanenkunde' im Ahnenerbe der SS", i *Ethnographisch-Archaeologische Zeitschrift (EAZ)*, nr 47 2006
- Gemzöe, Lena, red. (2004) *Nutida etnografi : Reflektioner från mediekonsumtionens fält*. Nora : Nya Doxa
- Gentile, Emilio (1990) "Fascism as Political Religion", i *Journal of Contemporary History*, Vol. 25 nr 2 1990
- Giesen, Bernhard (2004) *Triumph and trauma*. Yale cultural sociology series Boulder, Colo.; London : Paradigm
- Giesen, Rolf (1979) *Der Phantastische Film : zur Soziologie von Horror, Science Fiction und Fantasy im Kino; Teil 1 + 2*. Schondorf/Ammersee : Roloff & Seeßlen
- (2003) *Nazi Propaganda Films : A history and filmography*. Jefferson, N.C. : McFarland
- Godwin, Joscelyn (1996) *Arktos : The polar myth in science, symbolism, and Nazi survival*. Kempton, Illinois : Adventures Unlimited Press
- Goldhagen, Daniel J. (1996) *Hitler's willing executioners : Ordinary Germans and the Holocaust*. New York : Alfred A. Knopf
- Goodrick-Clarke, Nicholas (1985/1992) *The occult roots of Nazism : Secret Aryan cults and their influence on Nazi ideology : The Ariosophists of Austria and Germany, 1890-1935*. New York : New York University Press
- (1998) *Hitler's priestess : Savitri Devi, the Hindu-Aryan myth, and neo-Nazism*. New York; London : New York University Press
- (2002) *Black sun : Aryan cults, esoteric Nazism, and the politics of identity*. New York; London : New York University Press
- Gray, John (2007) *Black mass : Apocalyptic religion and the death of Utopia*. London : Allen Lane
- Griffin, Roger (1991/1993) *The nature of fascism*. London : Routledge
- Gripsrud, Jostein (1999/2000) *Mediekultur, mediesamhälle*. Göteborg : Daidalos
- Guido, Pietro (2005) *Führer Bunker : Discovered its mysteries. How it was, where it was; How it is now, where it is now; What to do (unearth it?)*. Milano : editions ISEM
- Gustafsson, Lotten (2002) *Den förtrollade zonen : Lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*. Nora : Nya Doxa
- Hagerman, Maja (2006) *Det rena landet : Om konsten att uppfinna sina förfäder*. Stockholm : Prisma
- Halbwachs, Maurice (1941, 1952/1992) *On collective memory*. Chicago : University of Chicago Press
- Hale, Christopher (2003) *Himmler's crusade : The true story of the 1938 Nazi expedition into Tibet*. London : Bantam
- Hall, Stuart (1973) "Encoding and decoding in the television discourse", i *CCCS Stencilled Occasional Paper; Media Series 7, Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham*.
- (1997) "The Spectacle of the Other", i ds, red. *Representation : Cultural representations and signifying practices*. London : Sage
- Hamann, Brigitte (1996/2002) *Hitlers Wien : Lehrjahre eines Diktators*. München : Piper
- Harris, Robert (1992/1993) *Faderland*. Stockholm : Forum
- Hasian, Marouf (2001) "Nostalgic longings, memories of the 'Good War', and cinematic representations in *Saving Private Ryan*", i *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 18 nr 3 2001
- Hassel, Sven (1973/1997) *Jag såg dem dö*. Stockholm : Bergh
- (1971/1980) *Kommando Reichsführer Himmler*. Malmö, Tübingen, Zürich : Bergh

- (1960) *Döden på laryfötter*. Stockholm : Grafisk Förlag Hastings, Max (2004/2005) *Harmagedon : Slaget om Tyskland 1944-45*. Stockholm : Norstedt
- Hebdige, Dick (1979) *Subculture : The meaning of style*. London : Methuen
- Heiber, Helmut & von Kotze, Hildegard, red. (utan år) *Facsimile Querschnitt durch das Schwarze Korps*. Bern, München : Scherz
- Heidegren, Carl-Göran (1997) *Preussiska anarkister : Ernst Jünger och hans krets under Weimar-republikens krisår*. Eslöv : B. Östlings bokförl. Symposion
- Heiden, Konrad (1944/1999) *Der Fuehrer : Hitler's rise to power*. London : Robinson
- Heland, Madeleine von (1979) *Gudar, makt och massmedia : En odyssee med Pinocchio till Superman*. Stockholm : Akademilitteratur
- Heller, Friedrich P. & Anton Maegerle (1998) *Thule. Vom völkischen Okkultismus bis zur Neuen Rechten*. 2., erw. und aktual. Aufl. Stuttgart : Schmetterling
- Herbert, James (1978/1999) *The Spear*. London : Pan
- Hewitt, Andrew (1993) *Fascist modernism. Aesthetics, politics, and the avant-garde*. Stanford, CA : Stanford University Press
- Hill, Annette (1997) *Shocking entertainment : Viewer response to violent movies*. Luton : University of Luton Press
- Hinz, Berthold (1979) *Art in the Third Reich*. New York : Pantheon
- Hitler, Adolf (1925, 1926/1941) *Min kamp*. Stockholm : Medén
- Horkheimer, Max & Theodor W. Adorno (1944/1997) *Upplysningens dialektik : Filosofiska fragment*. Ny, rev. uppl. Göteborg : Daidalos
- Huizinga, Johan (1938/2004) *Den lekande människan (Homo ludens)*. Stockholm : Natur och kultur
- Hunger, Ulrich (1984) *Die Runenkunde im Dritten Reich : Ein Beitrag zur Wissenschafts- und Ideologiegeschichte des Nationalsozialismus*. Frankfurt am Main : Peter Lang
- Husserl, Edmund (1931/1992) *Cartesianska meditationer : En inledning till fenomenologin*. Filosofi och samhällsteori Göteborg : Daidalos
- Hüser, Karl (1987) *Wewelsburg 1933 bis 1945, Kult- und Terrorstätte der SS. Eine Dokumentation*. 2., überarb. Aufl. Paderborn : Verlag Bonifatius-Druckerei
- Höhne, Heinz (1966/2000) *The Order of the Death's Head : The story of Hitler's SS*. London : Penguin
- Höijer, Birgitta (1990) "Reliability, Validity and Generalizability. Three Questions for Qualitative Reception Research", i *Nordicom Review*, nr 1 1990
- Infield, Glenn B. (1974/1976) *Adolf och Eva*. Malmö : Hemmets Journal
- Iser, Wolfgang (1993) *The Fictive and the Imaginary : Charting Literary Anthropology*. Baltimore, Maryland; London : Johns Hopkins University Press
- Jackson, Rosemary (1981/1988) *Fantasy : The literature of subversion*. London : Routledge
- Jameson, Fredric (1979/2000) "Reification and Utopia in Mass Culture", i Hardt, Michael & Kathi Weeks, red. *The Jameson reader*. Oxford : Blackwell
- (1981/1994) *Det politiska omedvetna : Berättelsen som social symbolhandling*. Stockholm; Stehag : B. Östlings bokförl. Symposion
- Jenkins, Henry (2006a) *Convergence culture : Where old and new media collide*. New York : New York University Press
- (2006b) *Fans, bloggers, and gamers : Exploring participatory culture*. New York : New York University Press
- Jonasson, Stig, red. (1971) *Doktor Goebbels ministerium : Dokument om nazitysk propaganda*. Stockholm : Prisma
- Jordanova, Ludmila (2000) *History in practice*. London : Arnold

- Junge, Traudl (2002/2003) *I Hitlers tjänst : Traudl Junge berättar om sitt liv*. Lund : Historiska media
- Jünger, Ernst (1920/1926) *In Stahlgewittern : Ein Kriegstagebuch*. Berlin : E.S. Mittler & Sohn
- Jäger, Siegfried (2001) "Discourse and knowledge : Theoretical and methodological aspects of a critical discourse and dispositive analysis", i Wodak, Ruth & Michael Meyer, red. *Methods of critical discourse analysis*. London : Sage
- (2004) *Kritische Diskursanalyse. Eine Einführung*. Münster : Unrast
- Jönsson, Mats (2004a) *Film och historia : Historisk Hollywoodfilm 1960-2000*. Lund : KFS
- (2004b) "Historia à la Hollywood – Steven Spielberg i pulpeten", i Snickars, Pelle & Cecilia Trenter, red. *Det förflutna som film och vice versa : Om medierade historiebruk*. Lund : Studentlitteratur
- Kaes, Anton (1989) *From Hitler to Heimat : The return of history as film*. Cambridge, Mass.; London : Harvard University Press
- Kant, Immanuel (1790/2003) *Kritik av omdömeskraften*. Stockholm : Thales
- Kaplan, Jeffrey & Löw, Hélène, red. (2002) *The cultic milieu : Oppositional subcultures in an age of globalization*. Walnut Creek : AltaMira Press
- Karlsson, Ingemar & Arne Ruth (1983/1999) *Samhället som teater : Estetik och politik i Tredje riket*. Ny utg. Stockholm : Ordfront
- Kater, Michael H. (1997/2001) *Das "Ahnenerbe" der SS 1935-1945. Ein Beitrag zur Kulturpolitik des Dritten Reiches*. 3. Aufl. München : Oldenbourg
- Keegan, John (1970/1974) *Waffen-SS : Asfaltsoldaterna*. Stockholm : Aldus/Bonniers
- (1978) *The face of battle*. Harmondsworth : Penguin
- Kellerhoff, Sven F. (2003) *Mythos Führerbunker : Hitlers letzter Unterschlupf*. Berlin : Giebel
- Kershaw, Ian (1987) *The "Hitler myth" : Image and reality in the Third Reich*. Oxford; New York : Clarendon Press; Oxford University Press
- (1998) *Hitler : 1889-1936 : Hubris*. London : Allen Lane
- (2000) *Hitler : 1936-45 : Nemesis*. London : Allen Lane
- Kersten, Felix (1947) *Samtal med Himmler : Minnen från tredje riket 1939-1945*. Stockholm : Ljus
- (1956) *The Kersten Memoirs, 1940-1945*. London : Hutchinson
- Kertész, Imre (1998/2007) "Lång, mörk skugga", i *Det landsförvisade språket : Essäer och tal*. Stockholm : Norstedt
- Kilmister, Lemmy & Janiss Garza (2002) *White Line Fever : The Autobiography*. New York, NY : Citadel Press
- King, Francis (1976) *Satan and Swastika : The Occult and the Nazi Party*. London : Mayflower
- King, Geoff (2000) *Spectacular narratives : Hollywood in the age of the blockbuster*. London : I.B. Tauris
- Kingsepp, Eva (2003) "Apocalypse and Abomination: The Representation of Death in World War II Digital Games", paper presenterat vid *Sacred Media; Transforming Traditions in the Interplay of Religion and Media*, Jyväskylä University, Jyväskylä, Finland, 10-13 juli 2003. Tillgänglig på <http://www.sacredmedia.jyu.fi/mainpage.php#kingsepp>
- (2004) "Mördarmaskin, moralist eller mittemellan? Om konstruktionen av krigshjälten i dataspel och populärfilm", i *Tidskrift för litteraturvetenskap*, nr 2 2004
- (2006) "'Nazi fans' but not Neo-Nazis : The Cultural Community of 'WWII Fanatics'", i Herbrechter, Stefan & Michael Higgins, red. *Returning (to) Communities : Theory, Culture and Political Practice of the Communal*. Amsterdam/New York : Rodopi
- (2007) "Fighting Hyperreality With Hyperreality : History and Death in World War II Digital Games", i *Games and Culture*, Vol. 2 nr 4 2007

- (2008, kommande) "Svart sol och kosmisk kamp : Naziesoteriska teman i efterkrigstida tysk skönlitteratur", i Faxneld, Per & Mattias Fyhr, red. *Tecken i texten förborgade : 16 artiklar om relationen mellan skönlitteratur och västerländsk esoterism*. Lund : Ellerström
- Kirchhoff, Jochen (1990) *Nietzsche, Hitler und die Deutschen. Die Perversion des neuen Zeitalters; Vom unerlösten Schatten des Dritten Reiches*. Berlin : Ed. Dionysos
- Klee, Ernst (1997/2001) *Auschwitz, die NS-Medizin und ihre Opfer*. Överarb. Neuausg. Frankfurt am Main : Fischer-Taschenbuch
- Knopp, Guido (2001) *Hitlers krigare*. Lund : Historiska media
- (2002/2004) *SS : Ondskans mäktiga redskap*. Lund : Historiska media
- Korhonen, Kuisma (2006) "General Introduction : The History/Literature debate", i Korhonen, Kuisma, red. *Tropes for the past : Hayden White and the History / Literature Debate*. Amsterdam : Rodopi
- Kristeva, Julia (1992) *Fasans makt : En essä om abjektionen*. Göteborg : Daidalos
- Kushner, David (2003) *Masters of Doom : How two guys created an empire and transformed pop culture*. New York : Random House
- Källström, Staffan (2000) *Framtidens katedral : Medeltidsdröm och utopisk modernism*. Stockholm : Carlsson
- Lagerkvist, Amanda (2005) *Amerikafantasier : Kön, medier och visualitet i svenska reseskildringar från USA 1945-63*. Stockholm : JMK, Stockholms universitet
- Landig, Wilhelm (1971) *Götzen gegen Thule : ein Roman voller Wirklichkeiten*. Hannover : Pfeiffer
- Lang, Berel (2001) "Evil inside and outside history : The post-Holocaust vs. the postmodern", i Geddes, Jennifer L., red. *Evil after postmodernism : Histories, narratives, and ethics*. London : Routledge
- Langeveld, Willem (1981) "'Holocaust' : Its Meaning for Political Education", i *International journal of political education*, nr 4 1981
- Lara, María Pia, red. *Rethinking evil : Contemporary perspectives*. Berkeley, Calif. : University of California Press
- Lattimer, John K. (2001) *Hitler and the Nazi leaders : A unique insight into evil*. New York : Hippocrene
- Lerik, Fred (1983) *SS-orgier 1934*. Stockholm : Hson
- Le Tissier, Tony (1992) *Berlin then and now*. London : Battle of Britain International
- Levenda, Peter (2002) *Unholy alliance : A history of Nazi involvement with the occult*. 2nd ed. New York : Continuum
- Lévi-Strauss, Claude (1979) *Myth and meaning*. New York : Schocken
- Liljefors, Max (2002) *Bilder av Förintelsen : Mening, minne, kompromettering*. Lund : Palmkron
- Lindke, Stephan (2002) "Der Tabubruck von heute ist der Mainstream von morgen – Die "Neue Deutsche Härte" als ästhetisches Spiegelbild der wiedererstarkten Nation", i Speit, Andreas, red. *Ästhetische Mobilmachung. Dark Wave, Neofolk und Industrial im Spannungsfeld rechter Ideologien*. Hamburg : Unrast
- Lindlof, Thomas R. (2002) *Qualitative communication research methods*. 2nd ed. Thousand Oaks : Sage
- Lindqvist, Sven (2008) *Älskt att förinta*. Stockholm : Bonniers
- Liungman, Carl G. (1999) *Ideogram och symboler : En uppslagsbok*. Stockholm : Strömberg
- Lukacs, John (1997/2002) *The Hitler of history*. London : Phoenix Press
- Lumsden, Robin (1993) *The Allgemeine-SS. Men-at-arms series nr 266*. London : Osprey
- (1995/1999) *SS Regalia*. London : Grange Books
- (2000) *A collector's guide to Third Reich militaria*, Rev. ed. Shepperton : Ian Allan
- Lyotard, Jean-François (1979/1984) *The postmodern condition : A report on knowledge*. Minneapolis : University of Minnesota Press

- Löfgren, Orvar (1990) "Medierna i nationsbygget", i Hannerz, Ulf & Peter Dahlgren, red. *Medier och kulturer*. Stockholm : Carlsson
- Löw, Heléne (2000) *Nazismen i Sverige 1980-1999 : Den rasistiska undergroundrörelsen : musiken, myterna, riterna*. Utök. utg. Stockholm : Ordfront
- Machtan, Lothar (2001) *Hitlers hemlighet : En diktators dubbelliv*. Stockholm : Forum
- MacLellan, Alec (1996) *The lost world of Agartha : The mystery of Vril power*. London : Souvenir Press
- Martin, Joel W. & Ostwalt, Conrad E., red. (1995) *Screening the sacred : Religion, myth, and ideology in popular American film*. Boulder, Colo.; Oxford : Westview Press
- McCloud, Russell (1999) *Die Schwarze Sonne von Tashi Lhunpo*. Engerda : Arun
- McCombs, Don & Fred L. Worth (1983/1994) *World War II : Strange and fascinating facts : With 4139 entries about the people, the battles, and the events*. Avenel, N.J. : Wings Books
- McGuigan, Jim (1992) *Cultural populism*. London : Routledge
- McLuhan, Marshall (1964/2001) *Understanding media : The extensions of man*. London : Routledge
- McMahan, Alison (2003) "Immersion, Engagement, and Presence : A Method for Analyzing 3-D Video Games", i Wolf, Mark J. P. & Bernard Perron, red. *The video game theory reader*. New York; London : Routledge
- Meyer, Michael & Wodak, Ruth, red. (2001) *Methods of critical discourse analysis*. London : Sage
- Mirzoeff, Nicholas (2002) *The visual culture reader*. 2nd ed. London : Routledge
- (2005) *Watching Babylon : The war in Iraq and global visual culture*. New York; London : Routledge
- Misch, Rochus (2008) *Der letzte Zeuge : "Ich war Hitlers Telefonist, Kurier und Leibwächter"*. München : Pendo
- Mitchell, Charles P. (2002) *The Hitler filmography : Worldwide feature film and television miniseries portrayals, 1940 through 2000*. Jefferson, N.C.; London : McFarland & Co
- Monroe, Alexei (2005) *Interrogation machine : Laibach and NSK*. Cambridge, Mass.; London : MIT
- Mosse, George L. (1961/1999) "The Occult Origins of National Socialism", i *The fascist revolution : Toward a general theory of fascism*. New York : H. Fertig
- (1966/2003) *Nazi culture : Intellectual, cultural and social life in the Third Reich*. Madison, Wis.; London : University of Wisconsin Press
- (1990) *Fallen soldiers : Reshaping the memory of the world wars*. New York; Oxford : Oxford University Press
- (1996) *The image of man : The creation of modern masculinity*. New York; Oxford : Oxford University Press
- Moynihan, Michael & Didrik Söderlind (1998) *Lords of chaos : The bloody rise of the Satanic metal underground*. Venice, CA : Feral House
- Mund, Rudolf J. & Gerhard von Werfenstein (2004) *Mythos Schwarze Sonne. Karl Maria Wiligut/Weisthor; der heilige Graal und das Geheimnis der Wewelsburg*. Riga, Wien, Berlin : Deutschherrenverlag
- Murray, Janet (1997/1998) *Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass. : MIT Press
- Mücke, Dorothea E. von (2003) *The seduction of the occult and the rise of the fantastic tale*. Stanford, Calif. : Stanford University Press
- Nagl, Manfred (1972) *Science fiction in Deutschland : Untersuchungen zur Genese, Soziographie und Ideologie der phantastischen Massenkultur*. Tübingen : Tübinger Ver. für Volkskunde
- Neulen, Hans Werner (1980) *Europas verrätene Söhne : Die Tragödie der Freiwilligen im Zweiten Weltkrieg*. Bergisch Gladbach : Gustav Lübbe
- Nichols, Bill (2001) *Introduction to documentary*. Bloomington, Ind. : Indiana University Press

- Norden, Peter (1970/1971) *Salong Kitty : En dokumentär roman*. Malmö : Bergh
- Ofstad, Harald (1972) *Vårt förakt för svaghet : Nazismens normer och värderingar – och våra egna*. Stockholm : Prisma
- Oreglia, Giacomo (1999) ”Den falske anarken : Junker Jünger”, i *Eresia : Essäer om helgon, anarkister, poetissor, kättare, onanister, filosofer...* Stockholm : Carlsson
- Owen, Susan A. (2002) ”Memory, war and American identity : *Saving Private Ryan* as cinematic jeremiad”, i *Critical Studies in Media Communication*, Vol. 19 nr 3 2002
- Padfield, Peter (1990/2001) *Himmler : Reichsführer-SS*. London : Macmillan
- Parfrey, Adam, red. (1987/1990) *Apocalypse culture*. Expanded & revised ed. Portland Or. : Feral House
- (2000) *Apocalypse culture 2*. Venice, Calif.; London : Feral House
- Pauwels, Louis & Jacques Bergier (1960/1969) *Vår fantastiska värld*. Malmö : Bergh
- Pereda, Carlos (2001) ”Forgiveness and Oblivion : A New Form of Banality of Evil?”, i Lara, Maria Pia, red. *Rethinking Evil : Contemporary Perspectives*. Berkeley, Calif. : University of California Press
- Perkowitz, Sidney (2007) *Hollywood science : Movies, science, and the end of the world*. New York : Columbia University Press
- Picker, Henry, red (1951/1983) *Hitlers Tischgespräche im Führerhauptquartier*. Wiesbaden : VMA
- Poole, Steven (2000) *Trigger happy : Videogames and the entertainment revolution*. New York : Arcade
- Pringle, Heather (2006) *The master plan : Himmler's scholars and the Holocaust*. New York, NY : Hyperion
- Rahn, Otto (1933/2006) *Kreuzzug gegen den Gral : Die Geschichte der Albigenser*. Dresden : Zeitenwende
- (1937/2004) *Luzifers Hofgesind*. Dresden : Zeitenwende
- Rauschnig, Hermann (1939/1945) *Samtal med Hitler*. Stockholm : Natur och kultur
- Ravenscroft, Trevor (1973/1982) *The spear of destiny : The occult power behind the spear which pierced the side of Christ*. York Beach, ME : Samuel Weiser
- Reichel, Peter (1991) *Der schöne Schein des Dritten Reiches. Faszination und Gewalt des Faschismus*. München : Hanser
- Reinicke, Wolfgang (2003) *Instrumentalisierung von Geschichte durch Heinrich Himmler und die SS*. Neuried : Ars et Unitas Verlagsgesellschaft
- Remarque, Erich M. (1929) (1929/1963) *På västfronten intet nytt*. Stockholm : Aldus/Bonnier
- Ricoeur, Paul (1967/1969) *The symbolism of evil*. Boston : Beacon Press
- (1986/1988) *Från text till handling : En antologi om hermeneutik*. Stockholm; Lund : Symposion
- Robert (1995) *Misery and purity : A history and personal interpretation of Death in June*. Amersham : Jara Press
- Robins, Kevin (1996) *Into the image : Culture and politics in the field of vision*. London : Routledge
- Roland, Paul (2007) *The Nazis and the occult : The dark forces unleashed by the Third Reich*. London : Arcturus
- Rose, Detlev (1994) *Die Thule-Gesellschaft : Legende – Mythos – Wirklichkeit*. Tübingen : Grabert
- Rose, Gillian (2001) *Visual methodologies : An introduction to the interpretation of visual materials*. London : Sage
- Rosenbaum, Ron (1998) *Explaining Hitler : The search for the origins of his evil*. London : Macmillan
- Rosenberg, Alfred (1930/1940) *Der Mythos des 20. Jahrhunderts : Eine Wertung der seelisch-geistigen Gestaltenkämpfe unserer Zeit*. München : Hoheneichen
- Rosenfeld, Gavriel D. (2005) *The world Hitler never made : Alternate history and the memory of Nazism*. Cambridge : Cambridge University Press

- Rosenstone, Robert A. (1995) *Visions of the past : The challenge of film to our idea of history*. Cambridge, Mass.; London : Harvard University Press
- Rothberg, Michael (1997) "After Adorno : Culture in the wake of catastrophe", i *New German Critique*, nr 72 1997
- Ryan, Marie-Laure (2001) *Narrative as virtual reality : Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Parallax Baltimore; London : Johns Hopkins University Press
- Said, Edward W. (1978/2000) *Orientalism*. Stockholm : Ordfront
- Sanner, Inga (1995) *Att älska sin nästa såsom sig själv : Om moraliska utopier under 1800-talet*. Stockholm : Carlsson
- Schaffer, Bernhard (1994) *Adolf und die Propaganda. Das Dritte Reich im Spiegel der Zeitungs-Comics Amerikas*. Wien : Comic Forum
- Scheuermann, Wilhelm (1933) *Das Hakenkreuz als Sinnbild in der Geschichte*. Leipzig : Pestalozzi-Fröbel
- (1933) *Woher kommt das Hakenkreuz?* Berlin : Rowohlt
- Schieder, Theodor (1972) *Hermann Rauschnings "Gespräche mit Hitler" als Geschichtsquelle*. Opladen : Westdeutsche Verlag
- Schnurbein, Stefanie von (1993) *Göttertrost in Wendezeiten : Neugermanisches Heidentum zwischen New Age und Rechtsradikalismus*. München : Claudius
- Schröder, Kim, Drotner, Kirsten, Kline, Stephen & Murray, Catherine, red. (2003) *Researching audiences : A practical guide to methods in media audience analysis*. London : Arnold
- Schrötter, Kurt & Walther Wüst (1939) *Tod und Unsterblichkeit im Weltbild indogermanischer Denker*. Berlin-Dahlem : Ahnenerbe-Stiftung
- Schubart, Rikke (2007) "Storytelling for a Nation : Spielberg, Memory, and the Narration of War", i Riegert, Kristina, red. *Politicotainment : television's take on the real*. New York : Peter Lang
- Schulte-Sasse, Linda (1996) *Entertaining the Third Reich : Illusions of wholeness in Nazi cinema*. Durham N.C.; London : Duke University Press
- Schön, Bosse (2001) *Där järnkorsen växer : Ett historiskt reportage*. Stockholm : Bokförl. DN
- Sebottendorf, Rudolf von (1933/1982) "Bevor Hitler kam : Urkundliches aus der Frühzeit der nationalsozialistischen Bewegung", i Körner, Wieland, red. *Bevor Hitler kam : Drei Hauptquellen zur Ideengeschichte und Frühzeit des Nationalsozialismus*. Bremen : Faksimile-Verlag
- Seeßlen, Georg (1994) *Faschismus in der populären Kultur : 1. Tanz den Adolf Hitler*. Berlin : Editions Tiamat
- (1996) *Faschismus in der populären Kultur : 2. Natural born Nazi*. Berlin : Editions Tiamat
- Sereny, Gitta (1995/1998) *Albert Speer och sanningen*. Stockholm : Bonnier
- (2000/2002) *Tyskt trauma*. Stockholm : Ordfront
- Serrano, Miguel (1978/1987) *Das Goldene Band. Esoterischer Hitlerismus*. Wetter : Teut
- Shaheen, Jack G. (2001) *Reel bad Arabs : How Hollywood vilifies a people*. New York; Northam : Olive Branch
- Shea, Robert & Robert A. Wilson (1975) *The Illuminatus! Trilogy*. New York, NY : Dell Publishing
- Shelley, Mary W. (1818/1998) *Frankenstein, or The modern Prometheus*. Oxford : Oxford University Press
- Shirer, William L. (1959/1998) *Det tredje rikets uppgång och fall : Det nazistiska Tysklands historia*. Stockholm : Forum
- Siepe, Daniela (2002) "Wewelsburg und "Okkultismus"", i Kerzel, Juliane, red. *Gedenkstättenarbeit und Erinnerungskultur in Ostwestfalen-Lippe : Ein abschließender Projektbericht für die*

- Planungswerkstatt Erinnerungskultur : Geschichte in Ostwestfalen-Lippe 1933 - 1945. Wege der Erinnerung.* Büren : Planungswerkstatt Erinnerungskultur c/o Kreismuseum Wewelsburg
- Sigmund, Anna Maria (1998/2001) *Nazisternas kvinnor*. Lund : Tiedlund
- (2000/2002) *Nazisternas kvinnor II*. Lund : Tiedlund
- (2002/2004) *Nazisternas kvinnor III*. Lund : Tiedlund
- Silverman, David (2001) *Interpreting qualitative data : Methods for analysing talk, text and interaction*. 2nd ed. London : Sage
- Silverstone, Roger (2007) *Media and morality : On the rise of the mediapolis*. Cambridge, UK; Malden, MA : Polity Press
- Slotkin, Richard (1992/1998) *Gunfighter nation : The myth of the frontier in twentieth-century America*. Norman : University of Oklahoma Press
- Smelser, Ronald M. & Edward J. Davies II (2008) *The myth of the Eastern Front : The Nazi-Soviet war in American popular culture*. Cambridge; New York : Cambridge University Press
- Snickars, Pelle & Trenter, Cecilia, (2004) "Det förflutna som film och vice versa. Om medierade historiebruk – en introduktion", i ds, red. *Det förflutna som film och vice versa : Om medierade historiebruk*. Lund : Studentlitteratur
- Sobchack, Vivian (1997) "The Insistent Fringe : Moving Images and Historical Consciousness", i *History and Theory*, Vol. 36 nr 4 1997
- Sommer, Robert (2006) *"Sonderbau" und Lagergesellschaft : Die Bedeutung von Bordellen in den Konzentrationslagern*. Morrisville, NC : Robert Sommer
- Sontag, Susan (1975/1980) "Fascinating Fascism", i *Under the sign of Saturn*. New York : Farrar, Straus & Giroux
- Speit, Andreas, red. (2002) *Ästhetische Mobilmachung. Dark Wave, Neofolk und Industrial im Spannungsfeld rechter Ideologien*. Hamburg : Unrast
- Spotts, Frederic (2002) *Hitler and the power of aesthetics*. London : Hutchinson
- Spradley, James P. (1979) *The ethnographic interview*. New York : Holt, Rinehart and Winston
- (1980) *Participant observation*. New York : Holt, Rinehart and Winston
- Starrin, Bengt & Renck, Barbro (1996) "Den kvalitativa intervjun", i Svensson, Per-Gunnar & Bengt Starrin, red. *Kvalitativa studier i teori och praktik*. Lund : Studentlitteratur
- Stewart, Susan (1984/1993) *On longing : Narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection*. Durham : Duke University Press
- Stiglegger, Marcus (1999) *Sadiconazista. Faschismus und Sexualität im Film*. St. Augustin : Gardez
- (2006) *Ritual & Verführung : Schaulust, Spektakel & Sinnlichkeit im Film*. Berlin : Bertz und Fischer
- Stoehrel, Veronica (1994) *Berättelsestrategier, kunskap och reflektion : En analys och tolkning av faktagrogram i svensk television under 1980-talet*. Stockholm : JMK, Stockholms universitet
- Strauss, Anselm L. & Juliet M. Corbin (1998) *Basics of qualitative research : Techniques and procedures for developing grounded theory*. 2nd ed. Thousand Oaks : Sage
- Sturken, Marita & Lisa Cartwright (2001) *Practices of looking : An introduction to visual culture*. Oxford; New York : Oxford University Press
- Stutterheim, Kerstin D. (2000) *Okkulte Weltvorstellungen im Hintergrund dokumentarischer Filme des "Dritten Reiches"*. Berlin : Weißensee
- Suster, Gerald (1996) *Hitler : Black magician*. London : Skoob
- Sünner, Rüdiger (1999/2003) *Schwarze Sonne : Entfesselung und Mißbrauch der Mythen in Nationalsozialismus und rechter Esoterik*. Freiburg : Herder
- Teratologen, Nikanor (1992/1998) *Äldreomsorgen i Övre Kågedalen : Med appendix Minnen av morfar*. Stockholm; Malmö : Vertigo

- (1998) *Förensligandet i det egentliga Västerbotten*. Stockholm : Vertigo Theweleit, Klaus (1978/1995) *Mansfantasier*. Stockholm; Stehag : B. Östlings bokförl. Symposion
- Thibaut, Edwige, red. (1991) *L'ordre SS : Ethique et ideologie*. Paris : Editions Avalon
- Thomas, Hugh (1995) *Doppelgängers : The truth about the bodies in the Berlin bunker*. London : Fourth Estate
- Thompson, Jenny (2004) *War games : Inside the world of 20th-century war reenactors*. Washington, DC : Smithsonian Books
- Thompson, John B. (1995/2001) *Medierna och moderniteten*. Göteborg : Daidalos
- Time-Life Books (1989/1991) *SS, i Tredje riket* (Bokorama). Höganäs : Bokorama
- (1989/1992) *Den nya ordningen, i Tredje riket* (Bokorama). Höganäs : Bokorama
- Trevor-Roper, Hugh R. (1947/1962) *The Last Days of Hitler*. New and revised ed. London : Pan
- Turner, Bryan S. (1996) *The body and society : Explorations in social theory*. 2nd ed. London : Sage
- Turner, Graeme (1990) *British cultural studies : An introduction*. Boston, Mass.; London : Unwin Hyman
- Turner, Victor (1969/1995) *The ritual process : Structure and anti-structure*. New York : Aldine de Gruyter
- (1974) *Dramas, fields, and metaphors; Symbolic action in human society*. Ithaca N.Y. : Cornell University Press
- Täufer, Johannes (1930) *"VRIL" : Die Kosmische Urkraft : Wiedergeburt von Atlantis*. Berlin-Steglitz : Astrologischer Verlag Wilhelm Becker
- Viklund, Klas, red. (1998) *Bilden av förintelsen :Handledning för att se, analysera och diskutera filmer om nazism och motståndskamp*. Stockholm : Svenska filminstitutet
- Waite, Robert G. L. (1977/1993) *The psychopathic god : Adolf Hitler*. New York : Da Capo Press
- Weber, Max (1946) *From Max Weber : Essays in sociology*. New York : Oxford University Press
- Wegner, Bernd (1997) *Hitlers politische Soldaten : die Waffen-SS 1933-1945*. 5., erw. Aufl. Paderborn : Ferdinand Schöningh
- Wegener, Franz (2004) *Heinrich Himmler. Deutscher Spiritismus, französischer Okkultismus und der Reichsführer SS*. Gladbeck : KFVR
- Weiß, Hermann (2003) *Personenlexikon 1933-1945*. Wien : Tosa
- Welch, David (1993) *The Third Reich : Politics and propaganda*. London; New York : Routledge
- (2001) *Propaganda and the German cinema, 1933-1945*. Rev. ed. London; New York; New York : I.B. Tauris
- Wertheim, Albert (2004) "The Dramatic Art of Uncle Sam : The Government, Drama, and World War II", i *American Drama*, Winter 2004. Tillgänglig på http://findarticles.com/p/articles/mi_qa4129/is_200401/ai_n9372135/print?tag=artBody:col1
- Wheatley, Dennis (1941/1976) *Fienden i mörkret*. Stockholm : Almqvist & Wiksell
- (1948/1976) *Ondskans redskap*. Stockholm : Almqvist & Wiksell
- White, Hayden V. (1973) *Metahistory : The historical imagination in nineteenth-century Europe*. Baltimore : Johns Hopkins University Press
- (1987) *The content of the form : Narrative discourse and historical representation*. Baltimore : Johns Hopkins University Press
- (1996) "The modernist event", i Sobchack, Vivian, red. *The persistence of history : Cinema, television, and the modern event*. New York : Routledge
- Wildt, Michael (2005) "'Der Untergang': Ein Film inszeniert sich als Quelle", i *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, Online-Ausgabe, nr 2 2005, <http://www.zeithistorische-forschungen.de/site/40208312/default.aspx>

- Williams, Raymond (1961) *The Long Revolution*. Chatto & Windus : London
- Winthrop-Young, Geoffrey (2006) "The Third Reich in Alternate History : Aspects of a Genre-Specific Depiction of Nazi Culture", i *Journal of Popular Culture*, Vol. 39 nr 5 2006
- Witiko, Alexander (1996) "Lick My Boots Forever, Dog! Schuld und Sühne des Exploitationkinos, Teil 1", i *Splating Image* nr 26 1996
- (1996) "Fleisch aus der Todesfabrik. Schuld und Sühne des Exploitationkinos, Teil 2", i *Splating Image* nr 27 1996
- Womack, Mari (2005) *Symbols and meaning : A concise introduction*. Walnut Creek, CA : Altamira Press
- Wright, Will (1975) *Six guns and society : A structural study of the Western*. Berkeley, Calif. : Univ. of California Press
- Wulff, Wilhelm (1968/1973) *Zodiac and swastika : Astrologer to Himmler's court*. London : Barker
- Wüst, Walther (1942) *Indogermanisches Bekenntnis*. Berlin-Dahlem : Ahnenerbe-Stiftung
- Wykes, Alan (1969) *The Nuremberg rallies*. London : Macdonald & Co
- (1973/1975) *Hitlers livvakt*. Stockholm : Aldus/Bonniers
- Zander, Ulf (1997) "Historia och identitetsbildning", i Karlegård, Christer & Klas-Göran Karlsson, red. *Historiedidaktik*. Lund : Studentlitteratur
- (2000) "Minnen av krig vid Fredens hav : Konflikter och historiska symboler i Östersjöområdet", i Zander, Ulf & Klas-Göran Karlsson, red. *Östersjö eller Västerhav? : Föreställningar om tid och rum i Östersjöområdet*. Karlskrona : Albinsson & Sjöberg
- (2003) "Holocaust at the Limits. Historical Culture and the Nazi Genocide in the Television Era", i Karlsson, Klas-Göran & Ulf Zander, red. *Echoes of the Holocaust : Historical cultures in contemporary Europe*. Lund : Nordic Academic Press
- (2006) *Clio på bio : Om amerikansk film, historia och identitet*. Lund : Historiska media
- Zelizer, Barbie (1995) "Reading the Past Against the Grain : The Shape of Memory Studies", i *Critical Studies in Mass Communication*, Vol. 12 nr 2 1995
- (1998) *Remembering to forget : Holocaust memory through the camera's eye*. Chicago : University of Chicago Press
- Ziehe, Thomas (1986) *Ny ungdom : Om ovanliga läroprocesser*. Stockholm : Norstedt

Tidningsartiklar, krönikor, recensionier etc.

- Berggren, Henrik (2008) "Tack Göran och Fredrik!", 2008-04-03
- Gezelius, Kerstin (2005) "Dödsopera i bunkern", *Dagens Nyheter* 2005-02-25
- Hellberg, Anders (2005) "Filmen om Führern väcker tysk debatt", *Dagens Nyheter* 2005-04-30
- "Hugo Boss Acknowledges Link to Nazi Regime", *The New York Times* nätupplaga 1997-08-15 <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9B00E4DF153FF936A2575BC0A961958260&sec=&spoon=&pagewanted=print>
- Kraffling, Emil (2003) "Battlefield 1942 : Secret Weapons of WWII", *PC Gamer* maj 2003
- Kümmel, Peter (2004) "Ein Volk in der Zeitmaschine", *Die Zeit* nr 10/2004. Även tillgänglig på www.zeit.de/2004/10/Steam_Punk
- Malmberg, Carl-Johan (2005) "Ganz enastående som Hitler", *Svenska Dagbladet* 2005-02-25
- Martin, Paul C. (2007) "Tom Cruise als Hitler-Attentäter : BILD sagt, wie viel Stauffenberg in ihm steckt", *BILD* (Berlin-Brandenburg) 2007-07-20

- Pfefferman, Naomi (2002) "The Film No One Wanted", *Jewish Journal* nätupplaga 2002-12-26 http://www.jewishjournal.com/articles/item/the_film_no_one_wanted_20021227/
- Schimanski, Folke (2007) "Virtuell tur i Hitlers bunker", *Populär Historia* nr 10/2007
- Schuler, Kaj (2008) "Littells roman provocerar", i *SvD* 2008-08-17
- Weinraub, Bernard (2002) "Planned Mini-Series on Hitler's Early Life Brings Criticism", *The New York Times* nätupplaga 2002-08-20 <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9A06E3D7103DF933A1575BC0A9649C8B63&sec=&spon=&pagewanted=all>
- Wiegrefe, Klaus (2004) "Im Bunker des Bösen", *Der Spiegel* nr 35/2004. Även tillgänglig på <http://wissen.spiegel.de/wissen/dokument/dokument.html?id=31900129&top=SPIEGEL>

Tecknade serier

- Dirge, Roman (2006-2007) *Lenore*, i svenska utgåvan av *Nemi*, nr 10/2006-07/2007
- Mignola, Mike (1994) *Hellboy : Seed of Destruction*. Milwaukie, Oregon: Dark Horse Comics
- Moers, Walter (1998) *Adolf : Äch bin wieder da!* Frankfurt am Main: Eichborn
- (1999) *Adolf II : Äch bin schon wieder da!* Frankfurt am Main: Eichborn
- (2006) *Adolf : Der Bonker*. München: Piper
- Spiegelman, Art (1973,1986/1996) *Maus : En överlevandes historia*. Stockholm: Bromberg
- Tezuka, Osamu (Ursprungligen publicerad som tecknad serieföljetong 1983-1985)
- (1995) *Adolf : A Tale of the Twentieth Century*. San Francisco, CA : Cadence
- (1996) *Adolf : An Exile in Japan*. San Francisco, CA : Cadence
- (1996) *Adolf : The Half-Aryan*. San Francisco, CA : Cadence
- (1996) *Adolf : Days of Infamy*. San Francisco, CA : Cadence
- (1996) *Adolf : 1945 and All That Remains*. San Francisco, CA : Cadence

Övrigt tryckt material

- Adolf Hitler : Bilder aus dem Leben des Führers* (1936) Bok med samlarbilder (komplett). Hamburg/Bahrenfeld : Cigaretten/Bilderdienst
- After the Battle* (enstaka nr 2005-2006) Old Harlow, Essex : After the Battle (se www.afterthebattle.com)
- Der Krieg und seine Folgen : 1945 : Kriegsende und Erinnerungspolitik in Deutschland* (2005) Utställningskatalog. Berlin : Deutsches Historisches Museum
- Erinnerung an einen Krieg* (1997) Utställningskatalog. Berlin : Museum Berlin-Karlshorst e.V.
- Gamereactor* (enstaka nr 2004-2007) Östersund : Gamez Publishing (se www.gamereactor.se)
- Germanien : Monatshefte für Germanenkunde zur Erkenntnis deutschen Wesens*, Årgång 1940 Berlin-Dahlem: Ahnenerbe-Stiftung
- Hüser, Karl & Wulff E. Brebeck (1988) *Wewelsburg 1933-45 : Kultstätte des SS-Ordens*. Texthäfte till diabilder. Münster : Landschaftsverband Westfalen-Lippe
- Incite PC Games* (2001-2002) Oslo : Bonnier Computec
- International journal of political education* Nr 4 1981 Amsterdam : Elsevier
- The Irving Judgement : David Irving v. Penguin Books and Professor Deborah Lipstadt* (2000) London: Penguin

Nordiska Förlaget : Produktkatalog 2004-2005 Linköping: Nordiska Förlaget
Die Ordensgesetze Der SS (1931/1936) (Utan ort) : SS-Abschnitt XXXIX
Pennan & Svärdet (2005-2008) Hallstavik : Svenskt Militärhistoriskt Bibliotek
*Der Prozess Gegen Die Hauptkriegsverbrecher Vor Dem Internationalen Militärgerichtshof
 Nürnberg, 14. November 1945 - 1. Oktober 1946; [Gemäß Den Weisungen Des Internationalen
 Militärgerichtshofes Vom Sekretariat Des Gerichtshofes Unter Der Autorität Des Obersten
 Kontrollrats Für Deutschland Veröffentlicht].* (1946) Köln: Reichenbach
SS-Leitheft, Årgång 1936-1944 (ej kompletta) Berlin: Der Reichsführer-SS/Schulungsamt im Rasse- und
 Siedlungshauptamt / SS-Hauptamt
SuperPlay (enstaka nr 2002-2005) Stockholm : Medströms (se www.superplay.net)
Svenska PC Gamer (2002-2007) Stockholm : Medströms (se www.pcgamer.se)
 Sörensen, Wulf (1935/2003) *Förfädernas stämmor (Die Stimme der Ahnen)*. Häfte med anonymt förord.
 Stockholm: Cymophane Publishing
 Thompson, Julian tills. m. Imperial War Museum (2005) *Segern i Europa : Andra världskriget : Från
 D-dagen till Tredje rikets fall*. Faksimil av brev, broschyrer, anteckningar, sedlar etc. i fickor eller
 inklistrade i boken. Stockholm: Bonnier

Bilaga 1. Symboler för nazistiskhet i spelfilmer och tv-serier

Tabellen visar förekomst av de vanligaste tecknen för nazistiskhet i spelfilmer och tv-serier, alltså inte frekvens eller grad av synlighet, samt den klassificering efter formeltyp som gjorts. Mer detaljerade uppgifter finns i arbetsmaterialet. Den visar också vilka och hur många av dessa filmer som omnämnts av intervjupersonerna.

Teckenförklaring: Ä = Äventyr, ME = Melodrama, MY = Mysterium, R = Romans, F = det Främmande, K = Komedi, IF = Icke-Formel. I fråga om Hitler avser 0* representation enbart genom tal eller referens i dialog. Den sista kategorin, ”Runda glasögon”, avser dylika på tyskar i egenskap av ’nazister’. Asterisk markerar här förekomst av runda glasögon på ickenazister (vanligen judar och oppositionella).

	IP nämnt (antal)	Formeltyp	Hakkors	Partifana	Arméfana	Partinål	Riksörn	Naziarmbindel	SS-runor	Totenkopf	Järnkors	Hitler (visuell)	Svart uniform	Svart skinrock	Svarta handskar	Runda glasögon
<i>1941 – ursäktar var är Hollywood</i>	0	K	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1
<i>'Allå 'Allå</i>	2	K	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1
<i>Attentatet mot Hitler</i>	0	IF	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
<i>Att vara eller inte vara</i>	0	K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1*
<i>Band of Brothers</i>	2	IF	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0
<i>Black Book</i>	0	ME	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Das Boot</i>	4	IF	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0*	1	0	0	0
<i>Bunkern (1980)</i>	1	ME	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
<i>The Bunker</i>	0	F	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0
<i>Casablanca</i>	0	R	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1
<i>Conspiracy</i>	1	IF	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
<i>Den vilda jakten på gudarnas juvel</i>	0	Ä	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
<i>The Desert Rats</i>	0	Ä	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
<i>Det våras för Hitler</i>	1	K	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0
<i>Diktatorn</i>	1	K	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
<i>Djävulens arkitekt</i>	0	IF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Dresden</i>	0	R	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
<i>Döden på larvfötter</i>	2	Ä	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
<i>En bro för mycket</i>	0	IF	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Enemy at the Gates</i>	4	Ä	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0*	0	0	1	0
<i>Flykten från Sobibor</i>	1	Ä	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0*
<i>Führerns elit</i>	0	IF	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
<i>Generalernas natt</i>	0	MY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
<i>The Grey Zone</i>	0	ME	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0
<i>Gå och se...</i>	1	IF	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
<i>Hart's War</i>	0	ME	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
<i>Hellboy</i>	5	F	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0*	1	1	1	1
<i>Hell is for Heroes</i>	0	Ä	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
<i>Hitler : The Rise of Evil</i>	0	ME	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0*
<i>Hjältarna från Telemarken</i>	1	Ä	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1

	IP nämnt (antal)	Formeltyp	Hakkors	Partifana	Arméfana	Partinål	Rikssörn	Naziarmbindel	SS-runor	Totenkopf	Järnkors	Hitler (visuell)	Svart uniform	Svart skinnrock	Svarta handskar	Runda glasögon
<i>Ilsa : She-Wolf of the SS</i>	3	ME	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
<i>Indiana Jones och det sista korståget</i>	4	Ä	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0*
<i>Jakten på den försvunna skatten</i>	4	Ä	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0*	0	1	1	1
<i>Järnkorset</i>	3	Ä	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0*	0	1	0	0
<i>Kanonerna på Navarone</i>	3	Ä	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0
<i>Kellys hjältar</i>	1	Ä	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1
<i>The Last Drop</i>	0	Ä	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0*
<i>Livet är underbart</i>	1	IF	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1
<i>Livets tåg</i>	0	K	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
<i>Love Camp 7</i>	0	ME	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
<i>Massacre in Rome</i>	0	IF	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0
<i>Max</i>	1	IF	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0*
<i>Mein Führer</i>	0	K	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
<i>Molok</i>	0	IF	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
<i>Nattportiern</i>	1	IF	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
<i>Night of the Zombies</i>	0	F	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0*	1	0	0	0
<i>The Nightmare Years</i>	0	ME	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>The Ogre</i>	2	Ä	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
<i>The Pianist</i>	2	ME	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Pojkarna från Brasilien</i>	0	MY	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
<i>The Producers (2005)</i>	1	K	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0*
<i>Rommel – ökenräven</i>	0	IF	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
<i>Rädda menige Ryan</i>	7	Ä	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0
<i>Saints and Soldiers</i>	0	Ä	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
<i>Salong Kitty</i>	1	ME	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
<i>Satans borg</i>	2	F	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0*	1	0	1	0
<i>Schindler's List</i>	4	ME	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
<i>Shock Waves</i>	0	F	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
<i>Sophie Scholl</i>	0	IF	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
<i>Sound of Music</i>	0	R	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0
<i>Stalingrad</i>	3	IF	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0*	0	0	0	1
<i>Star Trek Enterprise "Stormfront"</i>	1	F	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
<i>They Saved Hitler's Brain</i>	0	Ä	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0
<i>Tolv fördömda män</i>	0	Ä	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0*
<i>Triple Cross</i>	0	Ä	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
<i>U-571</i>	0	Ä	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>Undergången</i>	3	ME	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
<i>Zombie Lake</i>	0	F	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<i>Örnen har landat</i>	2	Ä	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
<i>Örnnästet</i>	3	Ä	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
70			42	42	22	23	54	32	47	48	54	44	42	35	36	34

Bilaga 2. Frågeguide

Allmänt

- Hur började ditt intresse och hur yttrar det sig?
- Är du intresserad av krig och militärhistoria över huvud taget, eller bara vissa delar, och varför?
- Funderingar kring andra världskriget, Nazityskland och hur det framställs i medierna. Din uppfattning?
- Vilka medier tar du del av i fråga om ditt intresse – böcker, film (spelfilm, dokumentärer), serier, musik, annat? Var får du tag på dem?
- Hur har du skaffat dina kunskaper – skola, medier, personliga kontakter...?
- Varför tror du att folk fascinerats av Tredje riket?
- Hur upplever du att ditt intresse tas emot av folk i din omgivning? (Kompisar, arbetskamrater, andra...) Har du vänner som delar intresset? Brukar ni umgås just med anledning av detta?
- Samlar du på något eller har du några speciella föremål som relaterar till ditt intresse? Var får du tag på dem?
- Kan du säga att du uttrycker ditt intresse i din egen stil? Klädstil, livsstil, inredning...

Tyskland / det Tyska

- Hur tycker du att den populära bilden av Tredje Riket ser ut? Om den skiljer sig från den du ser som den verkliga: på vilket sätt?
- Vad är Tyskhet för dig? Vad är "Nazistiskhet"? (Stereotyper?)
- Persongalleriet: Vilka typer finns (i filmer, spel, böcker)? Vad står de för? Vilka historiska personer är mest framträdande och hur framställs de? Din åsikt?

Spel

- Hur länge har du spelat krigsspel? Hur började det?
- Dina favoritspel? Favoritgenre? Varför?
- Single-/multiplayer? Varför?
- Vilka spel tycker du är bra, vilka är mindre bra, och varför?
- Hur ser historieframställningen ut i spelen? I allmänhet – i vissa spel? Hur tycker du att det påverkar din spelupplevelse?
- Påverkas din spelupplevelse av andra medier, t.ex. filmer, böcker? I så fall, hur?
- Spelar du helst tysk eller allierad? Varför?

Film

- Vilka andra världskrigs-/Tredje riket-relaterade (spel)filmer tycker du är bra? Dåliga? Varför? Deras förhållande till verkligheten?
- Dokumentärfilmer om Tredje riket/2:a vkr – bra, dåliga? Varför? Deras förhållande till verkligheten? Finns det en typisk 2vkr-dokumentär? Hur ser den i så fall ut?
- Hur viktigt är det med autenticitet, objektivitet, realism? Hur ser det ut i filmerna? Korrekta vapen, uniformer etc.? Bra story?
- Hur skulle en riktigt bra andra världskrigsfilm se ut, enligt dig?

Litteratur

- Läser du om andra världskriget/Tredje riket? Vad? Fakta/fiktion? Vad är bra/dåligt? Favoriter?

Musik/subkulturer

- Vad finns det för artister med någon sorts koppling till nazisymbolik? Din åsikt om dem? Lyssnar du själv på detta?
- Personliga erfarenheter av olika subkulturer med kopplingar till nazisymbolik?

Fördjupningsfrågor och specifika teman

- Spel: *Medal of Honor*, *Wolfenstein*... -Skulle ett spel med inslag av förintelsen vara tänkbart?
- Filmer: *Rädda Menige Ryan*, *U 152*, den finska *Vinterkriget*, *Das Boot*, *Indiana Jones*... Kopplingar till andra filmgenrer?
- Skönlitteratur: Sven Hassel, Alistair McLean... Andra populära genrer? Tecknade serier? Kopplingar till t.ex. Jünger?
- Musik: Punk, synt, goth, industri, neofolk, heavy metal, black metal/NSBM...
- Intertextualitet: Kopplingar mellan genrer? Science fiction, fantasy, superhjältar...
- Estetik: Vad är mest tilltalande i Tredje rikets symbolvärld? Varför? Kopplingar till nutida populärkultur – stil, effekter, provokation...
- Det mytiska: Hjälten, krigsromantik, döden ...
- Ideologin: Utopi/dystopi?
- Tycker du att något är specifikt frånvarande i medierepresentationen av Tredje Riket? (t.ex. kvinnor)

